PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *POP-UP* PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN SD/MI KELAS VI UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS MAHASISWA PGMI UNISKA MAB BANJARMASIN

¹Desy Anindia Rosyida, ²Barsihanor

Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Studi Islam, Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al Banjari Banjarmasin

¹desyanindia18@gmail.com, ²barsihanor90@gmail.com

ABSTRACT

Learning about Citizenship Education (PKn) in general is lecture, discussion and question and answer. This will make students bored. Therefore, new innovations in the teaching and learning process, especially the Civics Education (PKn) course, are needed through the development of class I SD / MI Civics learning media with pop-ups. Because PGMI students are prospective educators, later they will teach general science and provide good examples to students. They will also be able to develop the pop-up learning media in other learning materials. The first problem formulation, the absence of pop-up PKn SD / MI learning media that can be used as a reference for PKn teaching and learning process, and second, whether PKn pop-up learning media SD / MI class VI can improve the creativity of PGMI students Uniska MAB Banjarmasin. The research used is product and development (Research and Development). The assessment of design experts and material experts obtained an average value of 80%, 85% field testing stage, and the results of product trials on the activeness of students in the control class obtained values of 66, 75 and the Experimental class obtained a value of 77, 95.

Keywords: *Development, Pop-up Learning Media, Creativity*

ABSTRAK

Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) pada umumnya adalah ceramah, diskusi dan tanya jawab. Hal tersebut akan membuat mahasiswa menjadi jenuh. Oleh karena itu, perlu inovasi baru dalam proses belajar mengajar khususnya mata kuliah Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) yaitu melalui pengembangan media pembelajaran PKn SD/MI kelas I dengan *pop-up*. Karena mahasiswa PGMI adalah calon pendidik, kelak akan mengajarkan ilmu umum dan memberi contoh yang baik kepada peserta didik. Mereka kelak juga akan bisa mengembangkan media pembelajaran *pop-up* tersebut pada materi pembelajaran yang lain. Rumusan masalah yang pertama, belum adanya media pembelajaran PKn SD/MI berbentuk *pop-up* yang dapat dijadikan rujukan untuk proses belajar mengajar PKn, dan yang kedua, apakah media pembelajaran *pop-up* PKn SD/MI kelas VI dapat meningkatkan kreativitas mahasiswa

PGMI Uniska MAB Banjarmasin. Penelitian yang digunakan adalah produk dan pengembangan (*Research and Development*). Penilaian dari ahli desain dan ahli materi diperoleh nilai rata-rata 80%, tahap uji coba lapangan 85%, dan hasil uji coba produk terhadap keaktifan mahasiswa pada kelas kontrol diperoleh nilai 66, 75 dan kelas Eksperimen diperoleh nilai 77, 95.

Kata Kunci : Pengembangan, Media Pembelajaran *pop-up*, Kreativitas

Latar Belakang

Pembelajaran adalah suatu usaha untuk membuat peserta didik belajar atau usaha kegiatan untuk membelajarkan peserta didik (Bambang Warsita, 2008). Hal tersebut juga sejalan dengan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menjelaskan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang melibatkan proses mental dan fisik. Keberhasilan pembelajaran dapat dilihat dari aktifnya peserta didik pada saat kegiatan belajar berlangsung.

Kurikulum yang digunakan saat ini yaitu kurikulum 2013 yang mulai dilaksanakan pada tahun ajaran 2013/2014 pada sekolah yang ditunjuk oleh pemerintah, maupun sekolah yang siap melaksanakannya. Kurikulum 2013 merupakan serentetan rangkaian penyempurnaan terhadap kurikulum yang telah dirintis tahun 2004 yang berbasis kompetensi lalu diteruskan dengan kurikulum 2006 (KTSP). Pembelajaran dalam kurikulum 2013 lebih menekankan pada kompetensi dengan pemikiran kompetensi berbasis sikap, keterampilan, dan pengetahuan (Kurniasih, 2014).

Pelaksanaan kurikulum 2013, siswa tidak lagi menjadi obyek dari pendidikan, tapi justru menjadi subyek dengan ikut mengembangkan tema dan materi yang ada (Kurniasih, 2014). Peran guru dalam kurikulum 2013 adalah sebagai fasilitator, sehingga guru hanya menyediakan perangkat pembelajaran, media pembelajaran, sumber belajar, dan melaksanakan metode pembelajaran yang dalam proses pembelajarannya melibatkan peserta didik. Salah satu hal pokok dalam kurikulum 2013 adalah menekankan pada pembelajaran siswa aktif. Dalam hal ini, peran guru sangat signifikan dalam upaya mensukseskan tujuan kurikulum 2013 tersebut. Selain penekanan terhadap pembelajaran siswa aktif, didalam kurikulum 2013 juga terdapat beberapa perubahan yang menuntut profesionalisme guru yang sesuai dengan kurikulum baru tersebut. Hal ini dikarenakan perubahan isi mata pelajaran dan jumlah mata pelajaran pada masing-masing satuan pendidikan tentu membutuhkan guru yang siap untuk hal itu (Kurniasih, 2014). Terkait dengan kurikulum 2013, model pembelajaran terpadu di implementasikan pada jenjang Pendidikan Dasar yaitu tingkat sekolah dasar maupun madrasah ibtidaiyah.

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) adalah suatu disiplin ilmu pengetahuan yang mempelajari hakikat warganegara suatu Negara, baik dalam konsep hubungan

warga Negara dengan Negara, hak dan kewajiban warga Negara, serta konsep system pemerintahan suatu Negara yang dijalankan oleh Negara. PKN sangat penting untuk menumbuhkan sikap kewarganegaraan generasi penerus bangsa. Tentunya studi ini sangat mendukung untuk membentuk mental dan kepribadian siswa menjadi mental yang berlandaskan Pancasila dan UUD 1945. (Jakni, 2014)

Buku Pop-Up Menurut Bluemel dan Taylor (2012) memberi pengertian sebuah buku yang menampilkan potensi untuk bergerak dan interaksinya melalui penggunaan kertas sebagai bahan lipatan, gulungan, bentuk, roda atau putaran. Buku *Pop-up* dapat memberikan visualisasi cerita yang lebih menarik. Mulai dari gambar yang terlihat memiliki tampilan tiga dimensi dan kinetik, gambar yang dapat bergerak ketika halamannya dibuka atau bagiannya digeser dapat bergerak sehingga dapat membentuk seperti benda aslinya bahkan ada buku *Pop-up* yang dapat mengeluarkan bunyi. Hal-hal seperti ini membuat ceritanya lebih menyenangkan dan menarik untuk dinikmati. Hal lain yang membuat buku *Pop-up* menarik dan berbeda dari buku cerita ilustrasi biasa adalah pembaca seperti menjadi bagian dari hal yang menakjubkan itu karena mereka memiliki andil ketika membuka halaman buku tersebut.

Peneliti memilih untuk mengembangkan media pembelajaran berbentuk cetak (visual) buku *pop-up*. Peneliti bermaksud mengaplikasikan keragaman suku bangsa di Indonesia ke dalam buku *pop-up* agar kreativitas mahasiswa PGMI Uniska MAB Banjarmasin dapat meningkat. Pemilihan media buku *pop-up* ini selain sesuai dengan kondisi sarana dan prasarana disekolah, juga dinilai lebih menarik. Selain itu penggunaan media buku *pop-up* dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dapat memotivasi siswa dalam proses pembelajaran. Buku *pop-up* memiliki beberapa kelebihan diantaranya memberikan visualisasi cerita yang lebih menarik daripada buku-buku biasa, memiliki tampilan gambar yang terlihat lebih memiliki dimensi, memberikan kejutan-kejutan dalam setiap halamannya yang dapat mengundang ketakjuban, terdapat gambar yang bergerak ketika halamannya dibuka, dan mempunyai kemampuan untuk memperkuat kesan yang ingin disampaikan dalam sebuah cerita sehingga dapat memahami cerita dengan cepat.

Mahasiswa PGMI Uniska MAB Banjarmasin memiliki semangat belajar yang baik. Mereka sangat antusias untuk berperan aktif ketika proses belajar mengajar berlangsung. Oleh karena itu pembelajaran yang biasa berlangsung adalah dengan ceramah, presentasi, dan Tanya jawab bisa dilaksanakan dengan menerapkan pembelajaran aktif (*active learning*) yaitu dengan melatih kreativitas mereka dengan membuat media pembelajaran yang berupa buku *pop-up*.

Mahasiswa akan bisa bekerja sama dengan teman yang lain dalam satu kelompok untuk menuangkan ide-ide cemerlang. Sehingga menimbulkan ide peneliti untuk membuat media pembelajaran *pop-up* mata pelajaran PKN SD/MI, khususnya kelas VI. Karena mahasiswa PGMI adalah calon pendidik, kelak akan mengajarkan ilmu umum dan memberi contoh yang baik kepada peserta didik. Mereka kelak juga akan bisa mengembangkan media pembelajaran *pop-up* tersebut pada materi pembelajaran yang lain.

Berdasarkan paparan uraian di atas, maka peneliti akan melaksanakan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Pendidikan Kewarganegaraan SD/MI Kelas VI untuk Meningkatkan Kreativitas Mahasiswa PGMI Uniska MAB Banjarmasin”**. Penelitian tersebut diharapkan akan menambah khasanah pengetahuan mahasiswa dan dosen pengampu mata kuliah Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan SD/MI.

Metode Penelitian

A. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian dilaksanakan di kampus Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al Banjari Banjarmasin Jln. Adhyaksa No. 2 Kayu Tangi Kota Banjarmasin dari bulan Oktober 2018 - Januari 2019.

B. Tahapan Penelitian

Pada model Dick and Carey terdapat 10 tahapan desain pembelajaran tetapi pada model pengembangan ini hanya digunakan 9 tahapan. Hal ini dilakukan dengan pertimbangan bahwa pengembangan buku ajar yang dilakukan hanya sebatas pada uji coba prototipe produk. Tahapan kesepuluh (evaluasi sumatif) tidak dilakukan karena berada di luar sistem pembelajaran, sehingga dalam pengembangan ini tidak digunakan. Adapun langkah-langkah tersebut antara lain adalah:

1. *Identifying Instructional Goal* (mengidentifikasi tujuan umum pembelajaran)
2. *Conducting Instructional Analysis* (melaksanakan analisis pembelajaran)
3. *Identifying Entry Behaviors, Characteristics* (mengetahui tingkah laku masukan dan karakteristik siswa)
4. *Writing Performance Objectives* (merumuskan tujuan khusus pembelajaran)
5. *Developing Criterion-Referenced Test* (mengembangkan butir tes acuan patokan)
6. *Developing Instructional Strategy* (mengembangkan strategi pembelajaran)
7. *Developing and selecting Instruction* (menyeleksi dan mengembangkan bahan pembelajaran)
8. *Designing and Conducting Formative Evaluation* (merancang dan melaksanakan evaluasi formatif)
9. *Revising Instruction* (merevisi bahan pembelajaran)
10. *Designing and Conducting Summative Evaluation* (merancang dan melaksanakan evaluasi sumatif)

C. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang berorientasi pada produk dalam bidang pendidikan. Penelitian Pengembangan atau *Research and Development (R & D)* adalah sebuah strategi atau metode penelitian yang cukup ampuh dalam memperbaiki praktik (Sukmadinata, 2007).

Sedangkan menurut Borg & Gall, penelitian pengembangan adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan (Punaji, 2010).

Penelitian pengembangan menurut Seels & Richey, didefinisikan sebagai berikut: "Penelitian pengembangan sebagaimana dibedakan dengan pengembangan pembelajaran yang sederhana, didefinisikan sebagai kajian secara sistemik untuk merancang, mengembangkan dan mengevaluasi program-program, proses, dan hasil-hasil pembelajaran yang harus memenuhi kriteria konsistensi dan keefektifan secara internal (Punaji, 2010)

Tujuan penelitian pengembangan adalah ingin menilai perubahan-perubahan yang terjadi dalam kurun waktu tertentu.

D. Data dan Sumber Data

Penilaian produk bertujuan untuk mendapatkan data yang akurat yang digunakan untuk melakukan revisi (perbaikan), menetapkan tujuan keefektifan, dan efisiensi produk yang dihasilkan. Dalam penilaian produk ini akan diuraikan tentang desain penilaian, subyek penilaian, jenis data, instrumen pengumpulan data, dan teknik analisis data.

1. Desain Penilaian

Tahap penilaian yang dilaksanakan dalam pengembangan ini adalah tahap konsultasi, tahap validasi ahli, dan tahap uji coba lapangan berskala kelompok besar. Masing-masing tahap ini dapat dijelaskan sebagai berikut.

a) Tahap Konsultasi

Tahap konsultasi terdiri dari beberapa kegiatan berikut:

- 1) Dosen pengampu mata kuliah Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan SD/MI melakukan pengecekan terhadap buku ajar sebagai acuan untuk membuat dan mengembangkan media pembelajaran *pop-up*.
- 2) Pengembang melakukan perbaikan media pembelajaran *pop-up* PKn SD/MI kelas VI berdasarkan hasil konsultasi yang dilakukan.

b) Tahap Validasi Ahli

Tahap validasi ahli terdiri dari beberapa kegiatan berikut.

- 1) Ahli isi, ahli desain, dan ahli pembelajaran (dosen pengampu mata kuliah Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan SD/MI atau yang serumpun mata kuliah) memberikan penilaian dan masukan berupa kritik dan saran terhadap media pembelajaran *pop-up* PKn SD/MI kelas VI yang dihasilkan.
- 2) Pengembang melakukan analisis data penilaian dan masukan berupa kritik dan saran.

Validasi ini disebut validasi isi (*content*) dan validasi desain media pembelajaran yang diperoleh melalui penilaian dan tanggapan dari para ahli dengan mengisi angket dan memberi masukan atau saran terhadap buku ajar. Hasil penilaian dan tanggapan tersebut digunakan untuk mengetahui apakah buku ajar yang disusun layak atau tidak untuk dilanjutkan ke tahap selanjutnya, yaitu validasi empirik.

a. Tahap Uji Coba Lapangan

Tahap uji coba lapangan yang dilakukan pada mahasiswa PGMI Uniska MAB Banjarmasin yakni mahasiswa PGMI semester III Uniska MAB Banjarmasin yaitu pengembangan media pembelajaran *pop-up* PKn SD/MI kelas VI pada semester ganjil.

2) Subyek Penilaian

Subyek penilaian dalam pengembangan buku ajar ini terdiri atas:

a. Ahli Materi

Bertindak sebagai ahli materi dalam pengembangan buku ajar ini adalah seorang magister di bidang pendidikan. Pemilihan ahli materi ini didasarkan pada pertimbangan bahwa yang bersangkutan memiliki kompetensi di bidang pendidikan dasar/pembelajaran tematik. Ahli materi memberikan komentar dan saran secara umum terhadap materi pembelajaran yang ada dalam media pembelajaran *pop-up*.

b. Ahli Media

Bertindak sebagai ahli media dalam pengembangan buku ajar ini adalah seorang yang ahli dalam bidang desain dan media pembelajaran. Pemilihan ahli media ini didasarkan pada pertimbangan bahwa yang bersangkutan memiliki kompetensi di bidang desain dan media pembelajaran. Ahli media memberikan komentar dan saran secara umum terhadap materi pembelajaran yang ada dalam media pembelajaran.

c. Ahli Pembelajaran

Ahli pembelajaran yang memberikan tanggapan dan penilaian terhadap media pembelajaran *pop-up* ini adalah dosen PGMI Uniska MAB Banjarmasin yang setiap semester mengampu mata kuliah Pendidikan Kewarganegaraan. Pemilihan ahli pembelajaran ini didasarkan pada pertimbangan bahwa yang bersangkutan telah memiliki banyak pengalaman mengajar. Ahli pembelajaran memberikan komentar dan saran secara umum terhadap materi pembelajaran yang ada dalam media pembelajaran.

d. Mahasiswa PGMI Uniska MAB Banjarmasin

Uji coba lapangan dilakukan pada semester ganjil tahun ajaran 2018/2019. Subyek uji coba lapangan ini adalah mahasiswa semester ganjil (III) PGMI Uniska MAB Banjarmasin.

E. Teknik Pengumpulan dan Analisis Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data pada pengembangan ini berupa angket. Angket ini ditujukan untuk subyek penilaian. Tujuan penggunaan angket ini adalah untuk memperoleh data kualitatif dan kuantitatif demi kesempurnaan dan kelayakan produk hasil pengembangan. Selain itu, juga menggunakan test uji beda untuk membedakan kelas kontrol (yang tidak membuat dan mengembangkan media

pembelajaran *pop-up* PKn SD/MI kelas VI) dengan kelas eksperimen (yang membuat dan mengembangkan media pembelajaran *pop-up* PKn SD/MI kelas VI).

2. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh kemudian dianalisis. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah mendeskripsikan semua pendapat, saran dan tanggapan validator yang didapat dari lembar kritik dan saran. Data dari angket merupakan data kualitatif yang dikuantitatifkan menggunakan skala Linkert yang berkriteria empat tingkat kemudian dianalisis melalui perhitungan persentase skor item pada setiap jawaban dari setiap pertanyaan dalam angket. Untuk menentukan persentase tersebut dapat dipergunakan rumus sebagai berikut: (Arikunto, 2003)

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_i} \times 100\%$$

Keterangan: P adalah prosentase kelayakan

$\sum X$: jumlah total skor jawaban validator (nilai nyata)

$\sum X_i$: jumlah total skor jawaban tertinggi (nilai harapan)

Dalam pemberian makna dan pengambilan keputusan untuk merevisi buku ajar digunakan kualifikasi yang memiliki kriteria sebagai berikut: (Arikunto, 2003)

Tabel 1. Kualifikasi Tingkat Kelayakan Berdasar Persentase Rata-rata

Presentase (%)	Tingkat Kevalidan
80-100	Valid/tidak revisi
60-79	Cukup valid/tidak revisi
40-59	Kurang valid/revisi sebagian
0-39	Tidak valid/revisi

Berdasarkan kriteria di atas, buku ajar dinyatakan valid jika memenuhi kriteria skor 80 dari seluruh unsur yang terdapat dalam angket penilaian validasi ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran, dan siswa. Dalam penelitian ini, buku ajar yang dibuat harus memenuhi kriteria valid. Oleh karena itu, dilakukan revisi apabila masih belum memenuhi kriteria valid.

Hasil dan Pembahasan

Pada pelaksanaan penelitian ada beberapa kegiatan yang telah dilakukan antara lain:

A. Persiapan (dengan membuat draft materi untuk media pembelajaran buku Pop-Up PKn Kelas VI)

Media pembelajaran *pop-up* yang dikerjakan adalah pada mata pelajaran PKn kelas VI Bab 3 materi "Kerja Sama Negara di Kawasan Asia Tenggara". Materi tersebut mencakup

Negara-Negara yang berada di kawasan Asia Tenggara yang tergabung dalam organisasi ASEAN. Untuk mempermudah pemahaman siswa tentang ASEAN, maka dibuatlah salah satu media pembelajaran yang berbentuk *pop-up*.

B. Uji Validitas Ahli dan Uji Lapangan

1) Uji Ahli Desain Pembelajaran

Hasil tanggapan/penilaian uji ahli desain terhadap media pembelajaran *Pop-Up* adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Desain Pembelajaran

No.	Butir Pernyataan	Konversi Skala
1	Kemenarikan pengemasan desain cover pada media pembelajaran <i>pop-up</i> .	Menarik
2	Kesesuaian gambar pada media pembelajaran <i>pop-up</i> .	Sangat sesuai
3	Kesesuaian pemakaian jenis huruf yang digunakan pada cover pada media pembelajaran <i>pop-up</i> .	Sangat sesuai
4	Ketepatan <i>layout</i> pengetikan.	Tepat
5	Konsistensi penggunaan spasi, judul, dan pengetikan materi.	Sangat konsisten
6	Ketepatan penempatan gambar setiap materi	Sangat tepat
7	Kesesuaian penggunaan variasi jenis, ukuran, dan bentuk huruf	Sesuai
8	Kesesuaian variasi warna jenis, ukuran dan bentuk huruf.	Sesuai

Penilaian ahli desain buku ajar terhadap media pembelajaran *pop-up* dalam bentuk saran dan komentar adalah sebagai berikut: perlu dibawa ke ahli layout untuk penataan warna, agar menarik siswa serta perlu adanya kalimat penjelas terkait identitas suatu negara.

Setelah dikonversikan dengan tabel kelayakan, maka persentase tingkat pencapaian 80% berada pada kualifikasi layak sehingga media pembelajaran *pop-up* tidak perlu revisi.

Komentar dan saran dari ahli desain pembelajaran, dijadikan bahan pertimbangan untuk menyempurnakan produk media pembelajaran *pop-up*.

2) Uji Ahli Isi Materi

Hasil tanggapan/penilaian uji ahli isi materi terhadap buku pendamping siswa adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Isi Materi

No.	Butir Pernyataan	Konversi Skala
-----	------------------	----------------

1	Tingkat relevansi media pembelajaran <i>pop-up</i> dengan materi .	Relevan
2	Ketepatan penulisan isi materi media pembelajaran <i>pop-up</i> dengan materi.	Tepat
3	Bahasa yang digunakan pada media pembelajaran <i>pop-up</i> dengan materi	Komunikatif
4	Kemudahan bahasa untuk dipahami pada media pembelajaran <i>pop-up</i> .	Mudah
5	Penambahan materi pada buku pendamping siswa.	Tepat
6	Ketepatan tujuan pembelajaran yang digunakan pada media pembelajaran <i>pop-up</i> .	Tepat
7	Komponen isi sudah memadai sebagai media pembelajaran <i>pop-up</i> .	Memadai
8	Keluasan dan kedalaman isi media pembelajaran <i>pop-up</i> .	Luas
9	Keruntutan penyajian isi materi sesuai Kompetensi Dasar	Runtut
10	Konsistensi format materi media pembelajaran <i>pop-up</i> .	Konsisten

Penilaian ahli isi materi terhadap media pembelajaran *pop-up* dalam bentuk saran dan komentar adalah sebagai berikut: secara keseluruhan sudah bagus, mungkin pada gambar ikon Negara perlu warna yang lebih tajam.

Setelah dikonversikan dengan tabel kelayakan, maka persentase tingkat pencapaian 80% berada pada kualifikasi layak, sehingga media pembelajaran *pop-up* tidak perlu direvisi.

Komentar dan saran dari ahli isi materi, dijadikan bahan pertimbangan untuk menyempurnakan produk media pembelajaran *pop-up*.

3) Uji Coba Lapangan

Hasil tanggapan/penilaian uji coba lapangan terhadap buku pendamping siswa melalui angket adalah sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Uji Coba Lapangan

No.	Butir Pernyataan	Konversi Skala
1	Kemenarikan tampilan fisik media pembelajaran <i>pop-up</i>	Menarik
2	Kemenarikan isi media pembelajaran <i>pop-up</i>	Menarik
3	Kemudahan membaca media pembelajaran <i>pop-up</i> yang sesuai dengan ukuran dan jenis huruf	Mudah
4	Kejelasan tujuan pembelajaran	Jelas
5	Kejelasan pemaparan materi	Jelas

6	Tingkat kesesuaian antara gambar dan materi pada media pembelajaran <i>pop-up</i>	Sesuai
7	Kemudahan pemberian contoh-contoh gambar pada materi media pembelajaran <i>pop-up</i>	Mudah
8	Kemudahan mahasiswa dalam membuat materi media pembelajaran <i>pop-up</i>	Sangat mudah
9	Kejelasan urutan penyajian materi media pembelajaran <i>pop-up</i>	Jelas
10	Kemudahan uraian materi media pembelajaran <i>pop-up</i>	Sangat mudah
11	Keefektifan untuk mengikuti kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran <i>pop-up</i>	Sangat efektif

Pada uji lapangan mendapatkan hasil penilaian media pembelajaran *pop-up* seperti tabel 4.3, seluruh penilaian berada pada kualifikasi layak yaitu 85%, sehingga buku pendamping siswa tidak perlu revisi.

Komentar dan saran sebagian besar menyampaikan respon yang positif terhadap media pembelajaran *pop-up* tersebut, jadi tidak ada perbaikan yang berarti menurut uji validasi lapangan yaitu mahasiswa/i PGMI semester ganjil (III) UNISKA MAB Banjarmasin.

4) Hasil Uji Coba Produk

Dari pelaksanaan pre-test dan post-test masing-masing kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen diperoleh data nilai sebagai berikut:

Tabel 5. Nilai Keaktifan Mahasiswa Kelas B (Kelas Kontrol)

No.	Nama	Nilai Keaktifan
1	Karimatul Fitriyah	65
2	Miftahul Jannah	70
3	Siti Ramlah	65
4	Khadijah	75
5	Marsuki	70
6	Mawaddah	65
7	Aulia Mardiyati	65
8	Putri Sa'adah	70
9	Indana Zulfa	70
10	Nana Jamil	65
11	Sumaeti	70
12	Sam'ani	60

13	Muhammad Saleh	65
14	Saroh Khiyaroti	65
15	Moh Ainul Taqwim	70
16	Maimunah	65
17	Nana Ruliana	65
18	Rizki Hidayah	70
19	Norlina	65
20	Sirwan Adil	60
Jumlah		1.335
Rata-Rata		66,75

Berdasarkan hasil keaktifan untuk kelas kontrol sebanyak 20 mahasiswa, diperoleh nilai terendah 60 dan tertinggi 70, dengan rata-rata 66,75.

Tabel 6. Nilai Keaktifan Mahasiswa Kelas A (Kelas Eksperimen)

No.	Nama	Nilai Keaktifan
1	Akhmad Syahbana	80
2	Sayemah	85
3	Ahmad Suriansyah	75
4	Masnah	85
5	Khairati	75
6	Nurma Yunita	85
7	Muhammad Aditya	75
8	Siti Norlatifah	85
9	Dewi Agustina	90
10	Maya Saputri	85
11	M. Salihin	75
12	Siti Noorhalimah Zahratunisa	80
13	Mila Safitri	90
14	Anis Eka Rahayu	85
15	Lidya Raudatun Nafisah	85

16	Anita Harisah	85
17	Ali Haidir	80
18	Ahmad Rido'i	75
19	Muhammad Hadi	85
20	Dahlia	80
21	Akhmad Syahbana	75
22	Sayemah	85
Jumlah		1.715
Rata-Rata		77,95

Berdasarkan hasil keaktifan untuk kelas eksperimen sebanyak 22 mahasiswa, diperoleh nilai terendah 75 dan tertinggi 90 dengan rata-rata 77,95

C. Proses Pembuatan Media Pembelajaran *Pop-Up* PKn Kelas VI

Proses pembuatan media pembelajaran *pop-up* PKn kelas VI meliputi berbagai tahapan, antara lain:

1. Mengidentifikasi materi pelajaran yang akan dibuat media pembelajaran
2. Menyiapkan alat dan bahan yang digunakan untuk membuat media pembelajaran *pop-up* PKn kelas VI (menggunakan kertas *buffalo*, kain flannel, pensil warna, kertas HVS, pensil, penghapus, lem, gunting, dll).
3. Karena media pembelajaran pada kelas tinggi yaitu kelas VI mata pelajaran PKn materi "Kerja Sama Negara di Kawasan Asia Tenggara", yang meliputi Negara- Negara anggota ASEAN. Sedangkan materi sangat banyak, jadi untuk yang dibuat pada media pembelajaran *pop-up* adalah ringkasan identitas masing-masing Negara yang termasuk dalam ASEAN.
4. Membuat ikon Negara yang termasuk dalam ASEAN, guna mempermudah mengenali nama-nama Negara.
5. Membuat identitas masing-masing Negara yang termasuk dalam ASEAN, meliputi: Nama Negara, Ibu Kota Negara, Mata Uang, Lagu Kebangsaan, Bahasa Nasional, Batas Wilayah, dll.
6. Membuat cover dari kain flannel.

Daftar Pustaka

- Akbar, Sa'dun. 2013. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Al Marsudi, Subandi. 2003. *Pancasila dan UUD 1945 dalam Paradigma Reformasi*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Belawati, Tian. 2003. *Materi Pokok Pengembangan Buku ajar Edisi ke Satu*. Jakarta: universitas Terbuka.
- Conny R.Semiawan. 2009. *Memupuk Bakat dan Kreativitas Siswa Sekolah Menengah*. Jakarta: Gramedia.
- Dedy Supriadi. 1994. *Kreativitas Kebudayaan dan Perkembangan Iptek*. Bandung: Alfabeta.
- Dick, Walter and Lou Carey. 1978. *The Systematic Design of Instruction*. USA.
- Dzuanda B. 2009. *Perancangan Buku Cerita Anak Pop Up, Tokoh-Tokoh Wayang Berseri, Seri "Gatotkaca" (Tugas Akhir)*. Surabaya: Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya.
- Jakni. 2014. *Pendidikan Kewarganegaraan di Perguruan Tinggi*. Bandung: Alfabeta
- Muhaimin. 2008. *Modul Wawasan tentang Pengembangan Buku ajar Bab V*. Malang: LKP2I.
- Ngalimun,dkk. 2013. *Perkembangan dan Pengembangan Kreativitas*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, cv.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2007. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Utami Munandar. 2002. *Anak Unggul Berotak Prima*. Jakarta: PT. Gramedia.