

**PENGEMBANGAN BUKU AJAR 3D (TIGA DIMENSI)
DILENGKAPI POP UP BOOK DAN BONEKA JARI PADA
PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS V TEMA 5 SUBTEMA 1
PEMBELAJARAN KE-2**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-
syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh:

**Ajie Pangestu Ganiansyah
NPM. 1811100105**

Program Studi: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



Pembimbing I: Nurul Hidayah, M.Pd.
Pembimbing II: Antomi Saregar, M.Pd, M.Si.

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1445 H/2023 M**

**PENGEMBANGAN BUKU AJAR 3D (TIGA DIMENSI)
DILENGKAPI POP UP BOOK DAN BONEKA JARI PADA
PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS V TEMA 5 SUBTEMA 1
PEMBELAJARAN KE-2**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-
syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh:

**AJIE PANGESTU GANIANSYAH
NPM. 1811100105**

Program Studi: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Pembimbing I: Nurul Hidayah, M.Pd.

Pembimbing II: Antomi Saregar, M.Pd, M.Si.

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1445 H/2023 M**

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi berdasarkan masalah yaitu, kurangnya media pembelajaran khususnya pada pembelajaran tematik sebagai penunjang saat pelaksanaan pembelajaran, adanya kejenuhan yang dirasakan peserta didik saat proses pembelajaran karena media yang digunakan hanya buku tematik dan video pembelajaran saja. Sehingga peneliti akan mengembangkan sebuah media buku tiga dimensi dilengkapi pop up book dan boneka jari pada pembelajaran tematik kelas v tema lima subtema satu pembelajaran kedua, adalah seperangkat buku yang dikemas untuk menciptakan kegiatan belajar lebih menyenangkan. Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan, serta respon peserta didik terhadap media buku tiga dimensi dilengkapi pop up book dan boneka jari pada pembelajaran tematik kelas v tema lima subtema satu pembelajaran kedua.

Penelitian ini dilakukan oleh peneliti ialah penelitian pengembangan dengan menggunakan model ADDIE yaitu analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), evaluasi (*evaluation*). Validasi kelayakan dilakukan dengan beberapa ahli yakni dua validator media, dua validator bahasa, dan dua validator bahasa, serta dua pendidik. Uji coba skala kecil dengan 25 peserta didik di SD N 1 Pajaresuk dan uji coba skala besar dengan 32 peserta didik di MIN 1 Bandar Lampung.

Berdasarkan tahapan-tahapan tersebut dapat disimpulkan bahwa media buku tiga dimensi dilengkapi pop up book dan boneka jari pada pembelajaran tematik kelas v tema lima subtema satu pembelajaran kedua memperoleh hasil rata-rata dari ahli media 81% yang termasuk dalam kategori “sangat layak”, kemudian ahli bahasa memperoleh hasil rata-rata 89% dengan kategori “sangat layak”, dan ahli materi memperoleh hasil rata-rata 93% dengan “sangat layak”. Penilaian yang dilakukan oleh pendidik memperoleh hasil rata-rata 98% dengan kategori “sangat layak”, respon peserta didik skala kecil memperoleh hasil rata-rata 89% termasuk dalam kategori sangat layak, dan respon peserta didik skala besar memperoleh hasil rata-rata

94% termasuk dalam kategori “sangat layak”. Hal ini menunjukkan media buku tiga dimensi dilengkapi pop up book dan boneka jari pada pembelajaran tematik kelas v tema lima subtema satu pembelajaran kedua layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata kunci: Boneka jari, Media pembelajaran, Pop Up Book, Tematik



ABSTRACT

This research is based on the problem, namely, the lack of learning media, especially in thematic learning to support the implementation of learning, the boredom felt by students during the learning process because the media used are only thematic books and learning videos. So the researcher will develop a three-dimensional book media equipped with pop up books and finger puppets in class V thematic learning, theme five, subtheme one, second learning, which is a set of books packaged to create more enjoyable learning activities. This research was conducted with the aim of determining the level of feasibility, as well as students' responses to three-dimensional book media equipped with pop up books and finger puppets in class V thematic learning with themes five subthemes one second lesson.

This research was carried out by researchers, namely development research using the ADDIE model, namely analysis, design, development, implementation, evaluation. Feasibility validation was carried out with several experts, namely two media validators, two language validators, and two language validators, as well as two educators. Small scale trial with 25 students at SD N 1 Pajaresuk and large scale trial with 32 students at MIN 1 Bandar Lampung.

Based on these stages, it can be concluded that three-dimensional book media equipped with pop up books and finger puppets in class V thematic learning, theme five, subtheme one, second learning obtained an average result from media experts of 81% which was included in the "very feasible" category, then Linguist experts obtained an average result of 89% in the "very adequate" category, and material experts obtained an average result of 93% with "very adequate". The assessment carried out by educators obtained an average result of 98% in the "very feasible" category, the response of small scale students obtained an average result of 89% which was included in the very feasible category, and the response of large scale students obtained an average result of 94% included in the

“very feasible” category. This shows that three-dimensional book media equipped with pop up books and finger puppets in class V thematic learning, theme five, subtheme one, second learning is suitable for use in the learning process.

Keywords: Finger puppets, learning media, Pop Up Book, Thematic



SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ajie Pangestu Ganiansyah
NPM : 1811100105
Jurusan/Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Buku Ajar Berbasis 3D (Tiga Dimensi) Dilengkapi Pop Up Book dan Boneka Jari Pada Pembelajaran Tematik Kelas V Tema 5 Subtema1 Pembelajaran Ke-2” adalah benar-benar hasil penyusunan sendiri, bukan duplikasi dari karya orang lain kecuali pada bagian yang telah dirujuk dan disebut dalam catatan kaki atau daftar rujukan. Apabila dilain waktu terdapat penyimpangan dalam karya ini, maka tanggung jawab sepenuhnya ada pada penyusun.

Demikian surat pernyataan yang saya buat agar dapat dimaklumi.

Bandar Lampung, Agustus 2023



Ajie Pangestu Ganiansyah
1811100105



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260.

PERSETUJUAN

**Judul Skripsi : PENGEMBANGAN BUKU AJAR 3D (TIGA DIMENSI)
DILENGKAPI POP UP BOOK DAN BONEKA JARI
PADA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS V TEMA 5
SUBTEMA 1 PEMBELAJARAN KE-2**
Nama : Ajie Pangestu Ganiansyah
NPM : 1811100105
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

MENYETUJUI

Untuk dimunaqsyahkan dan dipertahankan dalam Sidang Munaqsyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

Pembimbing I

Pembimbing II

Nurul Hidayah, M.Pd
NIP. 197805052011012006

Antoni Saregar, M.Pd., M.Si
NIP. 198604072015031005

Mengetahui,
Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Dr. Chairul Amriyah, M.Pd.
NIP. 196810201989122001



**KEMENTERIAN AGAMA
UIN RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat: Jl. Letkol.H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul: **PENGEMBANGAN BUKU AJAR 3D (TIGA DIMENSI) DILENGKAPI POP UP BOOK DAN BONEKA JARI PADA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS V TEMA 5 SUBTEMA 1 PEMBELAJARAN KE-2**, disusun oleh: **Ajie Pangestu Ganiansyah, NPM: 1811100105, jurusan: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)**. Telah dimunaqosahkan pada Hari/Tanggal: **Jum'at, 8 September 2023, pada pukul 09.30-11.00 WIB.**

TIM MUNAQOSAH

Ketua : Dr. Chairul Amriyah, M. Pd

Sekretaris : Yudesta Erfayliana, M. Pd

Penguji Utama : Nurhaida Widiani, M. Biotech

Pendamping I : Nurul Hidayah, M. Pd

Pendamping II : Antomi Saregar, M. Pd., M.Si.

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



Prof. Dr. Hj. Kirva Diana, M. Pd

NIP. 196408281988032002

MOTTO

وَالْعَصْرِ ﴿١﴾ إِنَّ الْإِنْسَانَ لَفِي خُسْرٍ ﴿٢﴾ إِلَّا الَّذِينَ ءَامَنُوا وَعَمِلُوا

الصَّالِحَاتِ وَتَوَاصَوْا بِالْحَقِّ وَتَوَاصَوْا بِالصَّبْرِ ﴿٣﴾

Demi masa. Sesungguhnya manusia itu benar-benar dalam kerugian,
Kecuali orang-orang yang beriman dan mengerjakan amal saleh dan
nasehat menasehati supaya mentaati kebenaran dan nasehat
menasehati supaya menetapi kesabaran.

(Q.S. Al ‘Ashr, 1-3)



PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirabbilalamin, puji syukur kepada-Mu ya Allah atas segala karunia, hidayah, dan kelancaran. Sehingga skripsi ini dapat saya selesaikan. Skripsi ini penulis persembahkan sebagai salah satu ungkapan rasa hormat dan cinta kasihku kepada:

1. Kedua orang tuaku tercinta, Ibuku Eka Sari dan Ayahku Yulianto Fajarudin yang teramat saya sayangi dan cintai. Terima kasih atas kasih dan sayang yang tak terhingga. Terima kasih atas segala usaha dan kerja kerasnya untuk memberikan kehidupan yang terbaik untuk saya, sampai pada saat ini saya bisa menyelesaikan pendidikan dari jenjang TK sampai jenjang pendidikan S1.
2. Teruntuk kakak dan adik saya yang saya sayangi, Nur Astri Eko Yuniar, Dwi Okta Diansyah, Tri Harto Ahmadsyah, dan Shiva Putri Khairunisa. Terimakasih atas segala bantuan baik moril, motivasi, semangat, materil segala hal sehingga membantu perkuliahan berjalan dengan lancar dan dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini. Mari sukses bersama dan banggakan ayah dan ibu dan membuatnya bahagia.
3. Almamater UIN Raden Intan Lampung Tercinta.

RIWAYAT HIDUP

Peneliti dengan nama lengkap Ajie Pangestu Ganiansyah terlahir dari pasangan Bapak Yulianto Fajarudin dan Ibu Eka Sari pada tanggal 6 Februari 2001 di Purwodadi Gisting Tanggamus Lampung. Putra ke-empat dari lima bersaudara.

1. Pendidikan Taman Kanak-kanak di TK Dahlia Gisting Kecamatan Gisting Kabupaten Tanggamus, Lulus pada tahun 2006.
2. Pendidikan Sekolah dasar di SD N 1 Purwodadi Kecamatan Gisting Kabupaten Tanggamus, Lulus pada tahun 2012.
3. Sekolah Menengah Pertama di SMP N 1 Gisting Kecamatan Gisting Kabupaten Tanggamus, Lulus pada tahun 2015.
4. Pendidikan Sekolah Menengah Atas di SMA N 1 Sumberejo Kecamatan Sumberejo Kabupaten tanggamus, Lulus pada tahun 2018.
5. Kemudian peneliti melanjutkan studi ke Perguruan Tinggi Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung (UIN) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI).

Kemudian pada tahun 2021 penulis melaksanakan kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Purwodadi, Kecamatan Gisting Kabupaten Tanggamus dan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di MIN 1 Bandar Lampung. Banyak pengalaman serta pembelajaran yang luar bagi penulis.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah segala puji bagi Allah SWT atas segala rahmat dan anugrah-NYA. Shalawat teriring salam senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang kita nantikan syafaatnya, aamiin. Oleh karenanya penulis mampu menyelesaikan skripsi dengan judul **Pengembangan Buku Ajar 3D (Tiga Dimensi) Dilengkapi Pop Up Book dan Boneka Jari Pada pembelajaran Tematik Kelas V Tema 5 Subtema 1 Pembelajaran Ke-2** dalam rangka untuk memenuhi syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada fakultas Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.

Penyelesaian skripsi ini tidak terlepas dari bimbingan, arahan, bantuan serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
2. Ibu Dr. Chairul Amriyah, M.Pd, selaku Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Raden Intan Lampung.
3. Bapak Deri Firmansyah, M.Pd, selaku Sekertaris Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Raden Intan Lampung.
4. Ibu Nurul Hidayah, M.Pd, selaku pembimbing I dan Bapak Antomi Saregar, M.Pd, M.Si selaku pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktu dan dengan sabar membimbing serta mengarahkan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Seluruh dosen di lingkungan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat serta pengalaman yang berkesan selama penulis menimba ilmu di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
6. Kepala Sekolah MIN 1 Bandar Lampung dan Kepala Sekolah SD N 1 Pajaresuk beserta dewan guru dan jajaran staf yang telah ikut membantu dalam proses penelitian.

7. Ibu Lisa Dwi Susanti, S.Pd, M.Pd dan Ibu Sunarni, S.Pd, selaku wali kelas V MIN 1 Bandar Lampung dan SD N 1 Pajaresuk yang telah membantu dalam pelaksanaan penelitian
8. Ghina Yumna, terima kasih telah memberikan semangat, dukungan, arahan, serta masukan dalam penulisan skripsi ini, serta sabar menemani dan mendengarkan keluh kesah selama penulisan. Semoga kedepannya sukses bersama, aamiin.
9. Teman seperjuangan, teman sekontrakan, Afen, Budi, Pandu, Oki, Febri, Topik, Zaki, Bagus, Jinan, Ical. Terimakasih selalu membersamai dalam perjuangan penulisan skripsi ini memberikan tawa canda serta membuat ukiran cerita yang sulit untuk di ulangi kembali. Semoga kita bisa sukses dalam kedepannya serta tetap menjaga tali silaturahmi walaupun nantinya sudah berjauhan.
10. Keluarga besar kelas B Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah angkatan 18, terimakasih untuk kebersamaannya selama 4 tahun. Semoga kita sukses bersama.
11. Teman-teman Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah angkatan 18 dan semua pihak yang telah terlibat dan tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.
Semoga semua kebaikan, dukungan, arahan, bimbingan, serta keterlibatan yang telah diberikan kepada penulis dibalas, diridhoi, dan menjadi catatan amal ibadah dari Allah SWT. Aamiin Ya Robbal ‘Alamin. Akhir kata, penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua yang membacanya.

Bandar Lampung, Februari 2023

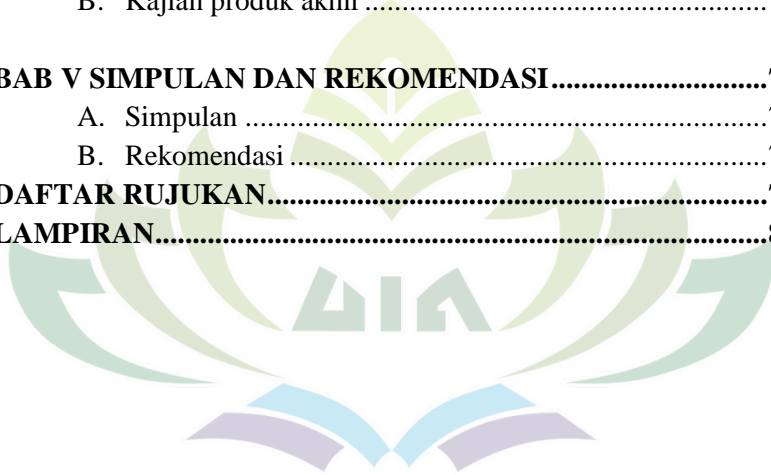
Ajie Pangestu Ganiansyah

1811100105

DAFTAR ISI

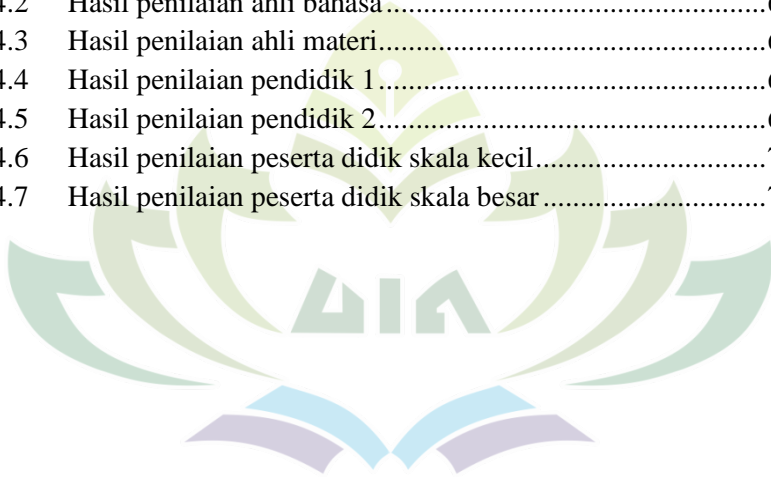
HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
PERNYATAAN.....	vi
PERSETUJUAN.....	vii
PENGESAHAN	viii
MOTTO	ix
PERSEMBAHAN.....	x
RIWAYAT HIDUP	xi
KATA PENGANTAR.....	xii
DAFTAR ISI.....	xiv
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Penegasan judul	1
B. Latar belakang masalah.....	4
C. Identifikasi dan Batasan masalah	12
D. Rumusan masalah	13
E. Tujuan penelitian pengembangan.....	13
F. Manfaat pengembangan	14
G. Penelitian relevan.....	15
H. Sistematika penulisan.....	18
BAB II LANDASAN TEORI.....	19
A. Dekripsi teori	19
1. Media pembelajaran	19
2. Pengembangan media bahan cetak.....	25
3. Pembelajaran tematik.....	30
B. Penelitian pengembangan model pembelajaran.....	33
1. Pengertian pengembangan model pembelajaran	33
2. Macam-macam model pengembangan	34
C. Kerangka Befikir.....	39

BAB III METODE PENELITIAN.....	43
A. Tempat dan Waktu penelitian	43
B. Desain penelitian pengembangan	43
C. Prosedur penelitian	44
D. Spesifikasi produk yang dikembangkan	48
E. Subjek Uji Coba Pengembangan	48
F. Instrumen penelitian	49
G. Uji coba produk	52
H. Teknik pengumpulan data dan Analisis data	53
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	57
A. Hasil penelitian dan pengembangan produk	57
B. Kajian produk akhir	73
BAB V SIMPULAN DAN REKOMENDASI.....	75
A. Simpulan	75
B. Rekomendasi	76
DAFTAR RUJUKAN.....	79
LAMPIRAN.....	85



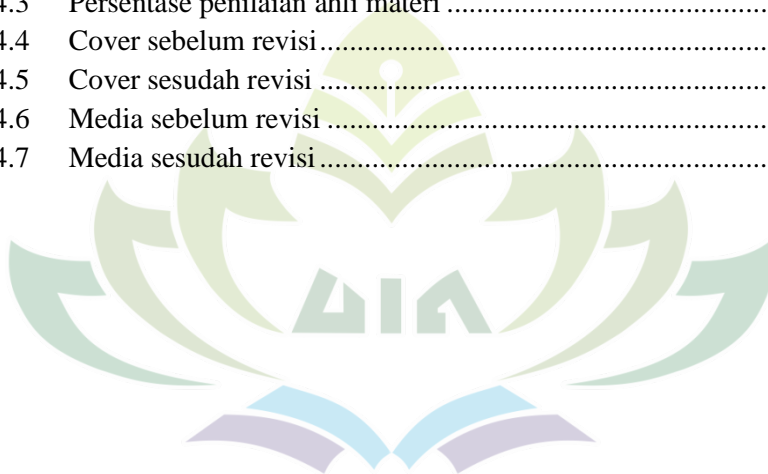
DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 Kisi-kisi validasi ahli bahasa.....	49
3.2 Kisi-kisi validasi ahli media.....	50
3.3 Kisi-kisi validasi ahli materi.....	50
3.4 Kisi-kisi angket validasi respon pendidik.....	51
3.5 Kisi-kisi angket validasi respon peserta didik.....	52
3.6 Kriteria penskoran hasil penilaian.....	55
3.7 Penskoran nilai responden.....	56
3.8 Penskoran hasil uji coba.....	56
4.1 Hasil penilaian ahli media.....	60
4.2 Hasil penilaian ahli bahasa.....	62
4.3 Hasil penilaian ahli materi.....	64
4.4 Hasil penilaian pendidik 1.....	66
4.5 Hasil penilaian pendidik 2.....	66
4.6 Hasil penilaian peserta didik skala kecil.....	71
4.7 Hasil penilaian peserta didik skala besar.....	71



DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1	Prosedur pengembangan bahan ajar27
2.2	Model pengembangan ADDIE35
2.3	Model pengembangan ASSURE37
2.4	Model pengembangan Dick and Carry38
2.5	Langkah-langkah pengembangan41
3.1	Langkah-langkah pengembangan model ADDIE47
3.2	Desain uji coba produk.....52
4.1	Persentase penilaian ahli media61
4.2	Persentase penilaian ahli bahasa.....63
4.3	Persentase penilaian ahli materi65
4.4	Cover sebelum revisi68
4.5	Cover sesudah revisi68
4.6	Media sebelum revisi69
4.7	Media sesudah revisi69



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat penelitian	85
Lampiran 2 Surat balasan penelitian.....	87
Lampiran 3 Dokumentasi dengan Kepala Sekolah	89
Lampiran 4 Dokumentasi dengan wali kelas	90
Lampiran 5 Dokumentasi skala besar	91
Lampiran 6 Dokumentasi skala kecil	92
Lampiran 7 Berita acara validasi	93
Lampiran 8 Surat tugas validasi media.....	94
Lampiran 9 Lembar validasi ahli media	95
Lampiran 10 Surat tugas validasi ahli bahasa.....	99
Lampiran 11 Lembar validasi ahli bahasa	100
Lampiran 12 Surat tugas validasi ahli materi	104
Lampiran 13 lembar validasi ahli materi	105
Lampiran 14 Rekapitulasi penilaian ahli media.....	108
Lampiran 15 Rekapitulasi penilaian ahli bahasa.....	108
Lampiran 16 Rekapitulasi penilaian ahli materi	108
Lampiran 17 Rekapitulasi penilaian skala besar.....	109
Lampiran 18 Rekapitulasi penilaian skala kecil	110
Lampiran 19 Lampiran instrumen wawancara	112
Lampiran 20 Lembar respon peserta didik	113

BAB I

PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul

Dalam proposal kali ini berjudul “**Pengembangan Buku ajar 3D (Tiga dimensi) Dilengkapi Pop Up Book dan Boneka Jari Pada Pembelajaran Tematik Kelas V Tema 5 Subtema 1 Pembelajaran ke 2** ”, untuk memudahkan mengenai judul proposal dan supaya tidak menimbulkan kesalah pahaman maka di jelaskan secara singkat terkait judul proposal. Pengembangan adalah sebuah proses yang dipakai dalam mengembangkan dan validasi produk pendidikan.¹ Penelitian kali ini dalam maksud pada pengembangan yakni dikembangkannya sebuah produk untuk makin baik dengan mengembangkan media belajar secara menarik.

Bahan ajar merupakan suatu media berisi informasi juga wawasan yang bisa dipelajari pada orang yang memakainya. Aktifitas pembelajaran, bahan ajar berguna sebagai media yang menjadi perantara proses penyampaian informasi, pengetahuan, keterampilan dari narasumber kepada orang yang belajar. Penggunaan bahan ajar dalam proses belajar dapat menambahkan minat bahkan mempermudah dan mempersingkat proses pembelajaran, karena bahan ajar sendiri dapat menarik minat peserta didik sekaligus sebagai fasilitas belajar.² Bahan ajar sendiri bisa berbentuk benda, ataupun orang yang bisa memfasilitasi proses belajar. Pemakaian bahan ajar misalkan buku teks, tugas belajar, juga bahan pendukung lainnya hendak bisa membuat mudah, memberi motivasi, memperbaiki, juga menaikan kegiatan belajar juga pembelajaran. Bahan ajar merupakan suatu

¹Asep Kurniawan, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, ed. Nita Nur. M (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2018), h. 27

²Benny A. Pribadi dan Dewi A. Padmo Putri, *Pengembangan Bahan Ajar* (Banten: Universitas Terbuka, 2019), h. 1.1

penyokong dalam proses pembelajaran selama ini, karena dapat mempermudah proses pembelajaran baik bagi guru maupun bagi peserta didik, serta dapat mengarahkan pembelajaran sesuai dengan yang diinginkan dan dicapai.

Buku merupakan kumpulan kertas yang berisi teks dan gambar dicetak berisi materi ataupun informasi dimana disatukan menjadi satu kesatuan kemudian diberikan cover/sampul pada bagian awal dan bagian akhir. New Columbia Encyclopedia mengartikan buku ialah suatu karya tulis yang sangat baik dengan bentuk naskah dan bentuk cetak yang tebal dan panjang, bukupun dapat menjadi sarana berkomunikasi.³ Pada proses pembelajaran buku merupakan media yang sangat membantu baik pendidik dan peserta didik.

Media tiga dimensi menurut Nana Sudjana dalam jurnal ilmiah Ari Krisnawati dan Supriyono, menyampaikan alat peraga yang memiliki panjang, lebar dan tinggi.⁴ Tiga dimensi (disingkat 3D) Istilah ini biasanya digunakan dalam bidang seni, animasi, komputer dan matematika. Setiap bangun dari tiga dimensi memiliki kapasitasnya sendiri, disebut juga dengan volume. Jadi tiga dimensi dalam penelitian ini yang dimaksud adalah buku yang memiliki volume dimana mencakup panjang, lebar, dan tinggi. Contohnya yakni buku dengan model pop up, boneka jari dan masih banyak lagi. Bertujuan menarik minat membaca anak serta variasi dalam pembelajaran agar pembelajaran menarik dan efektif.

Pop Up Book ialah buku dengan tampilan kertas yang timbul dimana berupa tiga dimensi yakni memiliki panjang, lebar, tinggi, dan volume. Pendapat Dewantari mengenai Pop Up ialah kartu atau buku yang pada saat dibuka akan menampilkan tiga dimensi

³Arin Prajawinanti, "Pemanfaatan Buku Oleh Mahasiswa Sebagai Penunjang Aktifitas Akademik Di Era Generasi Milenial," *Pustaka Karya* Vol. 8 No. 15 (2020) : 37, <https://tinyurl.com/5yrb8k8t>

⁴Ari Krisnawati dan Supriyono, "Penggunaan Media Tiga Dimensi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar," *Penggunaan Media Tiga Dimensi* Vol. 01, No. 02 (2013) : 2 – 3, <https://tinyurl.com/ybnx3rar>

atau timbul.⁵ Pop Up book didesain dengan sekreatif mungkin dan menyesuaikan dengan materi yang akan disampaikan yang tentunya dapat menarik minat belajar siswa yang nantinya berdampak pada hasil belajar peserta didik.

Boneka merupakan bentuk tiruan baik manusia ataupun hewan dalam skala lebih kecil. Boneka ialah model yang menyerupai manusia (contohnya Bert), dan hewan.⁶ Sedangkan boneka jari ialah boneka dengan skala lebih kecil lagi seukuran jari yang dimasukkan ke jari tangan.⁷ Boneka jari ialah salah satu media pembelajaran yang ada dimana digunakan untuk menggantikan peran manusia ataupun hewan dalam pembelajaran menggunakan metode bermain peran. Tentunya dengan bantuan media boneka jari dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.

Pembelajaran tematik termasuk sebuah konsep belajar dengan mengaitkan sebagian mata pelajaran guna memberi pengalaman dengan bearti dengan peserta didik. Pada model ini, pendidik mesti mempunyai keahlian membentuk bagian keterpaduan lewat satu tema. Belajar tematik begitu menuntut kreatifitas guru pada menentukan juga pengembangan tema belajar. Aktivitas belajar, bahan ajar yang dipakai bisa memberi dampak penting pada proses belajar ialah, pembuatan materi belajar makin baku dan standar, berkurangnya terjadi perbedaan pola pikir ataupun kesalahan persepsi dengan aktivitas belajar, bertambahnya kemauan belajar peserta didik, bisa menaikan daya memori pada hal penting dengan isi materi belajar. Bahan ajar sengaja dibuat secara baku atau standar sesuai dengan kegunaan untuk sasaran yang akan menggunakannya. Proses penggunaan bahan ajar maka penggunanya akan mendapatkan materi/informasi yang standar

⁵Elisa Diah Masturah, dkk, "Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Pada Mata Pelajaran IPA Kelas III Sekolah Dasar," *EDUTCH Universitas Pendidikan Ganesha* Vol. 6 No. 2 (2018) : 214, <https://tinyurl.com/ywab2tu6>

⁶Winda, "Boneka Jari Sebagai Media Pembelajaran Kelas Rendah Sekolah Dasar," *Edu Humaniora* Vol. 6 No. 1 (2014) : 17, <https://tinyurl.com/6uepkmxr>

⁷Charaka Putra Bakti, dkk, "Boneka Jari Sebagai Media Untuk Menumbuhkan Rasa Percaya Diri Anak Usia Sekolah Dasar," *Universitas Ahmad Dahlan*, <https://tinyurl.com/2p8t3yfe>

dengan kemampuan atau tingkatannya. Pembelajaran tematik ialah proses belajar yang menggunakan tema sebagai kesatuan mata pelajaran dalam proses pembelajaran.⁸

Kelas lima, adalah kelas yang didalamnya terdapat peserta didik yang akan dijadikan sebagai objek penelitian yang menjadi salah satu hal yang perlu diketahui oleh peneliti mengenai pengembangan buku ajar tiga dimensi dilengkapi pop up book dan boneka jari pada pembelajaran tematik kelas lima tema lima subtema dua pembelajaran ke dua.

Tema lima subtema satu pembelajaran ke dua merupakan materi buku yang akan dikembangkan dimana muatan materinya yakni pelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA) dan bahasa Indonesia dengan tema komponen ekosistem. Agar pembelajaran materi komponen ekosistem mudah dipahami sehingga tujuan pembelajaranpun tercapai.

Jadi maksud penulis dari judul skripsi tentang **Pengembangan Buku ajar 3D (Tiga dimensi) Dilengkapi Pop Up Book dan Boneka Jari Pada Pembelajaran Tematik Kelas V Tema 5 Subtema 1 Pembelajaran ke 2** adalah mengembangkan media pembelajaran yang mampu meningkatkan gemar membaca anak serta interaksi antara guru dan siswa aktif dengan buku pembelajaran yang menarik bagi peserta didik untuk dibaca dan dipelajari.

B. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaruan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar.⁹ Oleh karena itu diperlukannya sumber daya manusia dengan bermutu, kualitas SDM bisa dihasilkan pada pendidikan yang bermutu. Pendidikan

⁸E. Kosasih, *Pengembangan Bahan Ajar*, ed. Bunga Sari F. (Jakarta Timur: PT Bumi Aksara, 2020), h. 227

⁹Cecep Kustandi dan Daddy Darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2020), h. 3-4

ada peranan begitu penting guna menaikkan sumber daya manusia dalam bermutu, dengan itu pendidikan termasuk bekal ataupun investasi jangka panjang yang mesti dinaikan mutunya.

Tujuan pendidikan membentuk manusia menjadi peserta didik dengan ada sikap profesional, sikap dewasa pada sikap spiritual, social, intelektual, emosional, juga bisa disesuaikan diri pada teknologi juga perkembangan ilmu wawasan. Diterangkan UU No: 20 Tahun 2003 Bab II Pasal 3 bahwasanya pendidikan nasional mempunyai kegunaan pengembangan keahlian juga pembentukan watak dan peradaban bangsa dalam bermartabat, pada tujuan dikembangkannya potensi peserta didik agar menjadi manusia mandiri, berilmu, kreatif, juga menjadi warga Negara dalam demokratis maupun bertanggung jawab, berakhlak mulia, sehat juga beriman dan taqwa dengan Tuhan Yang Maha Esa.¹⁰

Undang-undang No. 20 Tahun 2003 Bab II Pasal 3 dapat didefinisikan sebagai proses tumbuh kembang seluruh kemampuan yang dimiliki manusia serta perilaku manusia secara terdidik dengan tujuan untuk membentuk moral dan peradaban bangsa, dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa agar menghasilkan manusia yang berkualitas serta mengembangkan manusia yang berguna bagi Negara, berakhlak mulia, beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa.

Kegiatan pembelajaran dan belajar merupakan hal yang tak dapat dipisahkan belajar dan pembelajaran hal yang berkesinambungan. Hal ini adalah interaksi antara guru dan murid dimana kegiatannya telah tersusun untuk mencapai hal yang telah direncanakan sebelumnya. Sebagai mana di sebutkan dalam ayat suci Al-Qur'an QS. Mujadilah, 58 : 11 yang berbunyi:

¹⁰Dewi Fatimah, "Analisis Pelaksanaan Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19 Di Sekolah Dasar" (Universitas Jambi, 2021), h.1.

يَتَأْتِيهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ
 فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ أَنْشُرُوا فَأَنْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ
 الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا
 تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Artinya: “Hai orang-orang beriman apabila dikatakan kepadamu: “Berlapang-lapanglah dalam majelis”, maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan: “Berdirilah kamu”, maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggalkannya orang-orang yang berimandi antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan”. Q.S. Mujadilah, 58 : 11.¹¹

Berlandaskan ayat Q.S. Mujadilah, 58:11 menerangkan tiap muslim dimestikan guna menemukan ilmu yakni lewat proses pendidikan. Pendidikan diartikan untuk proses perubahan perilaku manusia supaya menjadi manusia dewasa dengan bisa hidup mandiri. Pada pendidikan mengajar termasuk sebuah aktivitas yang membutuhkan keahlian profesional. Banyak hal yang mesti pendidik kerjakan dalam mengiatkan pengambilan beragam keputusan ketika proses belajar. Misalkan keputusan dengan menentukan pendekatan, metode juga media yang hendak dipakai pada belajar. Memilih pendekatan, metode dan media yang sesuai hendak mengantarkan peserta didik dalam tujuan belajar. Guna itu pada aktivitas belajar sudah bergerak pada sistem menerangkan bahan pengajaran dalam metode ceramah mengarah pemakaian media belajar. Dalam aktivitas belajar dengan ditekankan dalam kompetensi yang terhubung pada keahlian proses, dengan ini diperlukan peranan media belajar.

¹¹Al-Qur'an, Mujadilah/(58) : 11 (Gramedia, n.d)

Media pembelajaran merupakan suatu alat yang digunakan sebagai perantara komunikasi dalam kegiatan pembelajaran. Dalam hal ini, komponen- komponen peranan media tidak dapat dipisahkan antara satu dengan yang lain dari kegiatan pembelajaran. Dengan adanya fungsi media dalam kegiatan pembelajaran tidak lagi sekedar peraga bagi pendidik melainkan pembawa informasi pembelajaran yang dibutuhkan oleh peserta didik. Dengan media peserta didik akan lebih termotivasi untuk belajar, mendorong peserta didik menulis, berbicara dan berimajinasi semakin terangsang. Untuk itu melalui media pembelajaran dapat membuat proses belajar mengajar lebih menarik serta terjalin hubungan baik antara guru dengan peserta didik. Selain itu, media dapat berperan untuk mengatasi kebosanan dalam proses pembelajaran.¹²

Secara harfiah media berarti perantara atau pengantar *Association for Education and Communication Technologi* (AECT) mengartikan media sebagai segala bentuk yang digunakan untuk proses penyaluran informasi menurut Zaenal dalam buku Cecep Kustandi dan Daddy Darmawan.¹³ Media termasuk sebuah alat yang dipakai pada belajar, yang mana media untuk alat peraga, materi pembelajaran yang dimana tujuannya menyampaikan pesan, informasi, materi, simulasi dari pemberi kepada penerima. Dimana hal ini bertujuan untuk mempermudah, mempercepat, mudah dipahami. Hal tersebut semakin menarik media pembelajaran yang digunakan maka semakin berperan juga dalam penerimaan materi yang disampaikan, terlebih dengan zaman yang terus berkembang maka media pembelajaran terus bermunculan dengan desain yang inovatif dan kreatif sehingga menarik minat penerima.

Pada abad ke-21 ini perkembangan dalam segi gaya hidup makin berubah ke arah yang makin praktis juga lebih kompleksnya sebuah alat bantu demi keberlangsungan hidup

¹²Cecep Kustandi dan Daddy Darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2020), h. 1-3

¹³Ibid. h.12

manusia. dalam canggihnya juga majunya IPTEK pada proses belajar makin gampang guna diakses dalam kehadiran beragam alat elektronik penunjang belajar, misalkan handphone, laptop, tablet, komputer, juga lainnya. Bukan Cuma perangkat keras dengan beragam bentuk juga kegunaannya melainkan ada perangkat lunak yang membuat perangkat keras tersebut ini makin kompleks dalam kegunaannya, misalkan jaringan, aplikasi guna pc juga handphone, dan jenis lainnya. Bukan hanya itu perkembanganpun sampai ke rana pendidikan baik pembelajaran dan sistem belajarnya juga ikut berkembang, seperti di Indonesia yang menggunakan sistem kurikulum yang terus berkembang dengan memenuhi, prinsip umum (efektif, evesien, mudah dan sesuai kegunaan, memahami situasi dan kondisi), serta bersifat khusus (sesuai tujuan pembelajaran, memilih media, metode serta alat dalam pembelajaran).¹⁴ Pada masa pandemi Covid-19 proses pembelajaran dilaksanakan secara daring sehingga sebagian besar memanfaatkan *e-learning* dan media komunikasi digital. Pelaksanaan proses pembelajaran dari rumah/jarak jauh dilaksanakan sesuai dengan Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 4 Tahun 2020 tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran Coronavirus Disease (Covid-19).¹⁵

Sebagian persoalan yang biasa terjadi dalam dunia pendidikan yakni pemakaian media ajar yang monoton dengan begitu membuat bosan yang peserta didik alami, terkhusus dalam jenjang sekolah dasar, terlebih lagi pada aktivitas belajar media begitu penting dipakai agar peserta didik tidak bosan dengan proses belajar juga terbentuknya komunikasi antara peserta didik juga pendidik. Maka itu Allah SWT. Berfirman seperti pada Al-Quran bahwasanya :

¹⁴Syofnidah Ifrianti, *Konsep dan pengembangan kurikulum*, ed. Anton Tri Hasnanto (Yogyakarta: Pustaka Pranala, 2019) h. 75

¹⁵Surat Edaran No. 15 Tahun 2020 Tentang Pedoman Penyelenggaraan Belajar Dari Rumah Dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (COVID-19) Peraturan No. 4 Tahun 2020

يُؤْتِي الْحِكْمَةَ مَنْ يَشَاءُ ۚ وَمَنْ يُؤْتَ الْحِكْمَةَ فَقَدْ أُوتِيَ

خَيْرًا كَثِيرًا ۗ وَمَا يَذَّكَّرُ إِلَّا أُولُو الْأَلْبَابِ ﴿٢٦٩﴾

Artinya: “Dia memberikan hikmah kepada siapa yang Dia kehendaki. Barangsiapa diberi hikmah, sesungguhnya dia telah diberi kebaikan yang banyak. Dan tidak ada yang dapat mengambil pelajaran kecuali orang-orang yang mempunyai akal sehat.”. Q.S. Al-Baqarah, 2: 269.

Pada Q.S. Al-Baqarah, 2: 269 menerangkan bahwasanya manusia diperintahkan dalam belajar ilmu pendidikan dengan berguna juga dipakai pada kebaikan bahkan di ajarkan dengan sesama manusia. Memperoleh ilmu dengan itu kita mesti belajar. Manusia termasuk makhluk hidup dalam akal budi mempunyai potensi guna terus melaksanakan pengembangan. Terjalannya komunikasi pada sesama manusia bisa bertambahnya ilmu pengetahuan dengan ada hikmahnya.¹⁶

Sebagian persoalan yang biasa terjadi dalam dunia pendidikan yakni pemakaian media ajar yang monoton dengan begitu membuat bosan peserta didik, terkhusus dalam tingkat sekolah dasar. Misalkan saja ketika belajar tematik, semestinya keadaan belajar berlangsung dengan menyenangkan juga tidak membuat bosan bahkan memakai media ajar dengan menarik. Terlebih lagi masih biasa kita temui pendidik yang cuma memakai buku belajar untuk media ajar, kurangnya inovasi pada pendidik dengan begitu peserta didik kurang termotivasi juga kurang berkeinginan dengan belajar tematik.

Sebagian persoalan yang biasa terjadi dalam dunia pendidikan yakni pemakaian media ajar yang monoton dengan begitu membuat bosan peserta didik, terkhusus dalam tingkat sekolah dasar. Misalkan saja ketika belajar tematik, semestinya

¹⁶Al-Qur'an, . Al-Baqarah, (2): 269 (Gramedia, n.d)

keadaan belajar berlangsung dengan menyenangkan juga tidak membuat bosan bahkan memakai media ajar dengan menarik. Terlebih lagi masih biasa kita temui pendidik yang cuma memakai buku belajar untuk media ajar, kurangnya inovasi pada pendidik dengan begitu peserta didik kurang termotivasi juga kurang berkeinginan dengan belajar tematik.

Aktivitas pengajaran dalam dasarnya yakni sebuah proses komunikasi yang terbentuk antara pengantar juga penerima, proses komunikasi bisa memungkinkan informasi yang diterangkan pendidik hendak tidak sama penafsiran saat peserta didik menerima, akibatnya terbentuklah kesalahan dengan menerima konsep materi belajar. Berlandaskan keterangan itu, telah semestinya pada menerangkan materi belajar memakai suatu media belajar supaya pendidik makin gampang dengan menerangkan materi belajar dengan peserta didik guna merangsang gagasan, perasaan juga perhatian peserta didik dalam lebih berkeinginan juga fokus ketika belajar.

Semenjak dahulu, yakni sistem belajar di Indonesia masih dilaksanakan dalam sistem yang manual pada pemakaian media konvensional, misalkan buku belajar, dan papan tulis. Supaya belajar bisa berjalan secara baik, dengan ini dibutuhkan sebuah hal yang baru guna menolong proses belajar, yang gampang peserta didik mengerti yakni dalam konsep mengembangkan bahan ajar dengan menarik juga membuat menyenangkan. Sebagian media yang bisa menyelesaikan hal ini ialah media cetak berbasis tiga dimensi.

Seiring dengan perkembangan zaman dimana bahan ajar terus berkembang dengan tujuan untuk mempermudah pemahaman dan mempersingkat waktu pembelajaran. Buku ajar aja tiga dimensi adalah buku ajar yang digunakan untuk mempermudah proses pembelajaran yang tentunya menarik minat pembacanya, sehingga memunculkan minat literasi siswa. Terlebih lagi dimana banyak Negara khususnya negara maju dan juga berkembang menjadikan kemampuan literasi membaca dan menulis sebagai agenda utama pembangunan sumber daya

manusia agar mampu bersaing dalam era modern.¹⁷

Berdasarkan wawancara pada tanggal 13-17 Desember 2021 Ibu Lisa Dwi Susanti, M.Pd. sebagai guru pengampu pembelajaran kelas lima MIN 1 Bandar Lampung dan Ibu Sunarni S.Pd. sebagai guru pengampu pembelajaran kelas lima SD N 1 Pajaresuk. Dari wawancara tersebut kita tahu bahwasanya proses belajar peserta didik telah memakai media berbentuk buku tematik, gambar, serta video. Sedangkan dalam menggunakan buku tematik siswa masih banyak yang merasa kurang menarik dan mudah bosan dengan pembelajaran menggunakan buku tematik. Sementara peserta didik kelas V membutuhkan media ajar yang mampu meningkatkan gemar membaca anak serta interaksi anatara guru dan siswa aktif dan menarik minat peserta didik dimana bisa menggambarkan kondisi yang sebenarnya.¹⁸ Media pembelajaran di buat untuk memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.¹⁹

Dilihat dalam persoalan ini telah semestinya suatu jalan keluar bisa untuk upaya dengan diatasinya persoalan itu. Sebagian cara yang bisa ditempuh ialah bertambahnya media belajar yang mendukung pada proses belajar. Berdasarkan peneliti media belajar bisa mendukung proses belajar yakni suatu media buku berbasis tiga dimensi, sebab pada buku berbasis tiga dimensi ada penggambaran yang tepat pada lingkungan aslinya, gambar, boneka jari dengan begitu menarik kemauan untuk peserta didik. Dengan ini peneliti berkeinginan melakukan pengembangan suatu media dalam menarik ialah buku belajar tiga dimensi supaya proses belajar mengajar menjadi optimal juga peserta didik bisa belajar dalam maksimal juga tujuan belajar bisa dicapai.

¹⁷Jaka Warsihna, "Meningkatkan Literasi Membaca dan Menulis dengan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)", *Kwangsan* Vol. 04, No.02 (2016) : 68 – 69, <https://tinyurl.com/umtzuuc2>

¹⁸Hasil wawancara serta observasi Prapenelitian MIN 1 Bandar Lampung dan SD N 1 Pajaresuk

¹⁹Cecep Kustandi dan Daddy Darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2020), h. 20

Media belajar yang hendak penulis kembangkan yakni media dalam belajar tematik tema lima sub tema satu kelas lima mengenai komponen ekosistem. Dalam media ini diinginkan peserta didik makin gampang dengan belajar, maka begitu makin ada peningkatan minat dan motivasi belajar peserta didik pada proses belajar, juga menjadikan belajar makin efektif, efisien juga tercapainya kompetensi belajar yang diinginkan. Berlandaskan keterangan persoalan ini maka penulis berkeinginan dalam mengangkat suatu judul kajian, yakni **“Pengembangan Buku ajar 3D (Tiga dimensi) Dilengkapi Pop Up Book dan Boneka Jari Pada Pembelajaran Tematik Kelas V Tema 5 Subtema 1 Pembelajaran ke 2.”**

C. Identifikasi Masalah dan Batasan Masalah

1. Identifikasi masalah

Identifikasi masalah dalam penelitian ini perlu dilakukan agar pembahasan tidak terlalu luas dan tidak menyimpang dari pokok permasalahan, yaitu “Pengembangan Buku ajar 3D (Tiga dimensi) Dilengkapi Pop Up Book dan Boneka Jari Pada Pembelajaran Tematik Kelas 5 Tema 5 Subtema 1 Pembelajaran ke 2”. Oleh sebab itu, penulis membatasi penelitian hanya pada:

- a. Kurang memadainya sarana media buku pembelajaran yang ada disekolah.
- b. Kurang minatnya peserta didik untuk membaca buku, baik buku pelajaran ataupun buku diluar penunjang pembelajaran.
- c. Sulitnya penyampaian materi dengan media buku teks atau buku tematik yang selama ini digunakan karena siswa yang berbeda cara penerimaannya.
- d. Pengembangan buku bahan ajar khususnya 3D (tiga dimensi) masih jarang sekali dilaksnaakan pendidik SD/MI dalam belajar tematik.

- e. Kurang menariknya media yang terdapat ketika ini pada proses belajar yang peserta didik pakai.

2. Batasan Masalah

Berlandaskan identifikasi permasalahan tersebut batasan masalah mesti dilaksanakan agar tidak terlalu luas dari masalah yang akan diteliti oleh karena itu penulis membatasi penelitian ini hanya pada penggunaan buku ajar yang nantinya akan di kembangkan menjadi buku ajar tiga dimensi pada pembelajaran tematik kelas lima tema lima sub tema satu tentang komponen ekosistem, dan peningkatan minat baca siswa dengan buku berbasis tiga dimensi yang dilengkapi boneka jari digunakan dalam proses pembelajaran di MIN 1 Bandar Lampung dan SD N 1 Pajaresuk.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah tersebut, maka rumusan masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis buku tiga dimensi dilengkapi boneka jari dalam belajar tematik kelas V SD/MI berdasar para pakar?
2. Bagaimana tanggapan peserta didik dan pendidik pada media berbasis buku tiga dimensi dilengkapi boneka jari dengan belajar tematik kelas V SD/MI?

E. Tujuan Penelitian Pengembangan

Pada aktivitas kajian ini, tujuan yang hendak dicapai ialah:

- a. Guna tahu kelayakan media berbasis buku tiga dimensi pada pembelajaran tematik kelas lima tema lima subtema satu pembelajaran kedua SD/MI menurut para ahli.
- b. Untuk mengetahui respon peserta didik dan pendidik terhadap media pembelajaran berbasis buku tiga dimensi pada

pembelajaran tematik kelas lima subtema satu pembelajaran kedua SD/MI.

F. Manfaat Pengembangan

a. Manfaat Teoritis

Penelitian ini memberikan manfaat teoritis secara keilmuan pada pengembangan media pembelajaran berbasis buku tiga dimensi pada pembelajaran tematik tema lima kelas lima subtema satu pembelajaran kedua SD/MI. Kegunaan yang diberi yakni ilmu pengembangan media belajar interaktif memakai buku berbasis tiga dimensi dalam belajar tematik dengan menarik untuk peserta didik. Berguna juga dalam tambahan wacana keilmuan mengenai keragaman hal yang bisa dikaitkan pada pengembangan komponen pendidikan dan pengembangan media belajar tematik untuk peserta didik. Berhubungan pada kajian dan pengembangan penelitian ini berguna untuk referensi peneliti serupa lainnya.

b. Manfaat Praktis

a. Peneliti

Pada bidang keilmuan yakni untuk media pengakuan keahlian berkaitan dalam bagian pendidikan dengan bukti fisik. pada kehidupan bermasyarakat pula memberi kegunaan praktis terutama di dunia pendidikan, kajian ini untuk mendukung pada aktivitas mengembangkan pendidikan berhubungan pada media belajar dengan yang menarik kemauan belajar peserta didik.

b. Peserta Didik

Dalam kajian ini bisa bertambahnya referensi media untuk peserta didik guna dipakai dipergunakan dengan membuat mudah belajar juga tercapainya tujuan pendidikan.

c. Pendidik

Kajian ini memberi kegunaan untuk pendidik selaku

tambahan referensi media belajar dalam menarik juga untuk acuan mendukung belajar dengan efektif juga efisien.

G. Penelitian Relevan

Peneliti sudah mempelajari sebagian hasil kajian juga teori kajian yang relevan pada hasil penelitian Putri Rahayu Ningsih berjudul penelitian “Pengembangan Media Pop Up Book dalam belajar Tematik Kelas IV SD/MI”. Kajian memakai metode kajian pengembangan media Pop Up Book dalam mata pelajaran Tematik kelas IV, penilaian dengan tanggapan pendidik mendapat rata-rata persentase 90,56% termasuk kriteria sangat layak, dan tanggapan peserta didik dalam uji coba kelompok kecil di MIMA syariqul Anwar Bandar Lampung rata-rata 95,00% yakni sangat layak. Ditarik penyimpulan bahwasanya media gambar berseri berbasis pop-up book dalam belajar tematik kelas IV SDMI dnegan dikembangkan layak dipakai untuk media belajar.²⁰

Penelitian yang dilaksanakan Nur Halisah berjudul Pengembangan Media Pop Up Book supaya Menunjang Penugasan Konsep Peserta Didik Kelas X dalam Mata Pelajaran Biologi. Kajian ini memakai metode kajian pengembangan media Pop Up Book pelajaran biologi. Dalam masuk kriteria sangat baik pada hasil kajian dengan pakar media memerlihatkan sangat layak yakni kelayakan 93,12%, akar materi mendapat 83,83%, ahli bahasa yakni 93,19%, juga penilaian tanggapan peserta didik mendapat 83,72% ialah sangat menarik. Maka begitu kesimpulan yakni media Pop up pada Pelajaran Biologi sangat layak dipakai tanggapan peserta didik begitu menarik.²¹

Kajian yang Fahrul Rozi Yahya laksanakan dlaam judul

²⁰Putri Rahayu Ningsih, “Pengembangan Media Pembelajaran Pop-up Book Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD/MI” (Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2020) h. 67 - 68

²¹Nur Halisah, *Skripsi Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book GunaMenunjang Penugasan Konsep Peserta Didik Kelas X Pada Mata Pelajaran Biologi Di SMA/MA.*

Pengembangan Media Tiga Dimensi Tema Ekosistem Subtema Komponen Ekosistem Pelajaran IPA Kelas V MI Tarbiyatul Huda Malang. Hasil kajian pengembangan media tiga dimensi materi IPA tema 5 subtema 1 belajar 2 mengenai komponen ekosistem terpenuhinya kriteria valid pada hasil uji akar desain media tercapai tingkat kevalidan 80%, pakar materi hingga 88%, juga ahli belajar yakni 90%. Nilai rata-rata pretest kelas kontrol 61, dan posttestnya yakni 85. Nilai rata-rata pretest kelas eksperimen hingga 64,5 dan posttest tercapai 95. Dengan ini kesimpulannya yakni adanya peningkatan motivasi belajar peserta didik yang bisa terlihat pada hasil belajarnya sebelum dan setelah memakai media tiga dimensi dengan peserta didik kelas V MI Tarbiyatul Huda Arjowinangun- Malang. Hasil kajian mengembangkan media tiga dimensi materi IPA tema 5 subtema 1 belajar 2 mengenai komponen ekosistem terpenuhinya kriteria valid dalam hasil uji pakar desain media tercapai tingkat kevalidan 80%, pakar materi yakni 88%, dan ahli belajar ialah 90%. Dengan ini bisa kita simpulkan bahwasanya ada kenaikan motivasi belajar peserta didik yang bisa terlihat pada hasil belajarnya sebelum dan setelah memakai media tiga dimensi dengan peserta didik kelas V MI Tarbiyatul Huda Arjowinangun-Malang.²²

Penelitian yang dilakukan oleh Putri Nabila dengan judul, “Pengembangan Media Boneka Jari Hewan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Tema 7 Subtema 2 Siswa Kelas 1 SDN 2 Maronge.” Hasil kajian memperlihatkan bahwasanya 1. Media permainan boneka jari hewan yang dikembangkan, didapat data pada 2 validator pakar media ialah 87,5% dan 2 validator pakar materi yakni persentase 90% termasuk sangat valid, 2. Media permainan boneka jari hewan berlandaskan hasil kuesoner peserta didik didapat data 88,5% pada tanggapan peserta didik uji terbatas di kelas 2 SDN 2 Maronge, dalam kategori begitu praktis 3. Keefektifan media permainan boneka jari hewan dilihat d data

²²Fahrul Rozi Yahya, “Pengembangan Media Pembelajaran Tiga Dimensi Tema Ekosistem Subtema Komponen Ekosistem Mata Pelajaran IPA Kelas V MI Tarbiyatul Huda Malang” (Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2019), h. 111 – 112.

hasil uji lapangan di kelas I SDN 2 Maronge, dalam persentase rata-rata nilai peserta didik 78,3% termasuk Efektif. Dengan begitu bisa menaikkan hasil belajar peserta didik kelas I SDN 2 Maronge.²³

Dika Puspasari Arganingtyas melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Media Boneka Jari Terhadap Peningkatan Keterampilan Bercerita Anak.” Penyimpulannya memperlihatkan bahwasanya media boneka jari mempunyai pengaruh positif pada menaikkan keahlian bercerita. Hal ini terbukti pada hasil analisis Uji wilcoxon dalam semua anak dengan mempunyai nilai Asymp. Sig. (2 Tailed) yakni $0,000 > 0,05$ berarti terdapat pengaruh positif pemakaian media boneka jari pada kenaikan keahlian bercerita anak. Berlandasan analisis dan pembahasan, ada ketidaksamaan nilai rata-rata indikator lembar dalam kerja keahlian bercerita anak sebelum dilaksanakan treatment rata-rata ialah 13,5 dan sesudah dilaksanakan treatment rata-rata yakni 24,05. Hasil pada kajian bisa kita simpulkan bahwasanya pemakaian media boneka jari ada pemengaruh positif pada kemahiran bercerita anak.²⁴

Berdasarkan penelitian yang relevan ada persamaan dan perbedaan dalam dengan penelitian yang terdahulu yaitu persamaannya sama sama mengembangkan buku bahan ajar berbasis tiga dimensi. Namun perbedaannya dengan penelitian terdahulu yakni dalam penelitian kali ini peneliti tidak hanya menggunakan satu model tiga dimensi yaitu pop up book namun peneliti menggunakan pop up book, boneka jari, dalam mutu yang layak dipakai juga menarik dalam belajar. Kajian ini diinginkan bisa berguna untuk pendidik juga peserta didik pada proses belajar juga diharapkan terdapatnya media yang peneliti teliti bisa menaikkan inovasi dan kreatifitas untuk sistem belajar yang dipakai

²³Dika Purpasari Ningtyas, “Pengaruh Media Boneka Jari Terhadap Peningkatan Keterampilan Bercerita Anak (peneitian pada siswa kelas B Raudhatul Athfal AZ-Zahra Cangkrep Lor Purworejo Kabupaten Purworejo),” (Universitas Muhammadiyah Magelang, 2018), h. viii.

²⁴Putri Nabila, “Pengembangan Media Boneka Jari Hewan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Tema 7 Subtema 2 Siswa Kelas 1 SDN 2 Maronge,” (Universitas Muhammadiyah Mataram, 2021), h. xi.

juga bisa mengajak keikutsertaan peserta didik dalam aktif dengan menerima belajar, juga bisa membentuk komunikasi dengan baik antara pendidik dan peserta didik maka begitu diinginkan tujuan belajar bisa dicapai.

H. Sistematika penulisan

Berikut sistematika penulisan kajian pengembangan ialah:

BAB I Pendahuluan

Dalam bagian ini berisi penegasan judul, latar belakang masalah, identifikasi dan batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kajian penelitian terdahulu yang relevan, dan sistematika penulisan.

BAB II Landasan Teori

Pada bagian memuat teori-teori yang digunakan dalam penelitian yaitu seperti teori penelitian pengembangan, pengertian media pembelajaran, macam – macam media pembelajaran, manfaat dan fungsi penggunaan media pembelajaran, pengembangan media pembelajaran cetak, pembelajaran tematik, penelitian pengembangan, dan macam-macam model pengembangan.

BAB III Metode Penelitian

Pada bagian BAB ini memuat tempat dan waktu penelitian pengembangan, desain penelitian Pengembangan, prosedur penelitian pengembangan, spesifikasi produk yang dikembangkan, subjek, uji coba penelitian pengembangan, instrumen penelitian, uji coba produk dan teknik analisis data.

BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada bagian BAB ini memuat hasil penelitian dan pengembangan produk, dan pembahasan dari data uji coba skala kecil dan skala besar, validasi oleh para ahli dan pendidik.

BAB V Penutup

Pada bagian BAB ini memuat kesimpulan dan juga saran

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Arti media pembelajaran

Peranan media belajar pada proses belajar dan mengajar termasuk sebuah susunan yang begitu berkaitan dan tidak bisa terpisahkan pada dunia pendidikan. Media belajar termasuk semua sesuatu yang bisa dipakai dalam mengaitkan pesan pengirim dengan penerima, maka begitu bisa merangsang gagasan, perasaan, perhatian, juga kemauan peserta didik dalam belajar. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gerlach dan Ely pada tahun 1971 dalam buku Cecep Kustandi dan Daddy Darmawan mengatakan bahwa, media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.²⁵

Secara harfiah media berarti perantara atau pengantar, Sadiman tahun 1993 dalam buku Cecep Kustandi dan Daddy Darmawan, mengemukakan bahwa media adalah perantara atau pengantar pesan dan pengirim ke penerima pesan.²⁶ Jadi dapat disimpulkan bahwa media merupakan pesan yang sumbernya ingin diteruskan kepada penerima pesan tersebut atau sasaran dengan muatan materi dan tujuan yang ingin dicapai ialah tercapainya proses belajar. Heinich dan kawan-kawan pada 2005 pada buku Benny A. Pribadi dan Dewi A. Padmo Putri, menerangkan bahwasanya desinisi mengenai

²⁵Cecep Kustandi dan Daddy Darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2020), h. 5

²⁶Ibid. h. 4

media belajar untuk sesuatu yang membawa informasi juga wawasan pada sumber informasi dengan penerima.²⁷ Menurut suryani dan agung dalam buku Nunuk Suryani dan kawan-kawan, bahwa media pembelajaran ialah media media yang di terapkan dalam proses belajar, yakni meliputi alat bantu pendidik dalam menyampaikan materi serta sarana penyampai pesan dari sumber belajar ke penerima pembelajaran yakni siswa.²⁸ Menurut R. Rahardjo pada buku Andi Prastowo yang menyimpulkan bahwa kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan jamak dari kata medium yang secara tata bahasa ialah perantara atau pengantar.²⁹ Maka begitu, pemakain belajar bisa membuat proses belajar juga mengajar makin efektif juga efisien bahkan berkaitan pada pendidik dan peserta didik bisa terjalin secara baik. pada media belajar ada batasan mengenai media untuk bentuk juga saluran yang dipakai guna menerangkan pesan ataupun informasi, untuk penyampai ataupun pengantar informasi, media biasa dikenal mediator. Fleming menerangkan mediator yakni untuk alat penyambung informasi kedua belah pihak, dengan mempunyai peranan untuk pengatur kaitan dengan efektif pada proses belajar.

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar yang berfungsi meperjelas makna pesan yang disampaikan sehingga tujuan pelajaran dengan lebih baik dan sempurna. Media pembelajaran adalah suatu sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar, mengingat banyaknya macam media pembelajaran maka guru harus dapat memilihnya dengan cermat agar dapat digunakan dengan

²⁷Benny A. Pribadi dan Dewi A. Padmo Putri, *Pengembangan Bahan Ajar* (Banten: Universitas Terbuka, 2019), h. 1.4

²⁸Nunuk Suryani, Achmad Setiawan, dan Aditina Putria, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, ed. Pipih Latifah (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018), h.4

²⁹Andi Prastowo, *Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2019), h. 95

tepat.

b. Kegunaan media belajar

Sebuah proses belajar ada dua unsur yang begitu penting yakni metode mengajar juga media. Dalam demikian bisa dinyatakan bahwasanya sebagian penunjang pada pendidikan yakni media belajar dalam mempunyai kegunaan untuk alat bantu mengajar dengan turut memengaruhi keadaan, juga lingkungan belajar yang ditata juga yang pendidik ciptakan. Media belajar berguna dalam tujuan intruksi yang mana informasi dengan ada pada media itu mesti mengaitkan peserta didik, baik pada benak ataupun mental juga bentuk kegiatan yang nyata dengan ini belajar bisa terjadi. Kegunaan media belajar berdasra Suryani dan Agung, yakni untuk alat dalam membuat mudah mengajar yang dipengaruhi keadan, juga lingkungan dengan ditata dan dibuat pendidik.³⁰

Sedangkan menurut Kemp dan Dayton media pembelajaran memenuhi tiga fungsi utama yang digunakan untuk perorangan dan kelompok yakni, memotifasi minat dan tindakan, menyajikan informasi, serta memberi intruksi.³¹ Jadi dapat diketahui bahwa media pembelajaran memiliki banyak fungsi terkait mendukung pembelajaran di kelas, fungsi media pembelajaran dapat di optimalkan tentunya didukung dengan oleh ketetapan pemilihan media yang digunakan dikelas serta materi yang akan di sampaikan.

Media yang dipakai mesti benar terarah juga bisa dimengerti bahkan bisa diterima peserta didik. Lewat pemakaian media diinginkan bisa membuat mudah proses belajar mengajar yang dalam akhirnya bisa menaikan hasil belajar peserta didik. Sebelum dipakai pada proses belajar, media sebaiknya dilihat terlebih dahulu tepat pada tujuan juga

³⁰Nunuk Suryani, Achmad Setiawan, dan Aditin Putra, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, ed. Pipih Latifah (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018), h. 9

³¹Cecep Kustandi dan Daddy Darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2020), h.17

kegunaan dalam ditunjangnya proses belajar.

Diterangkan pendapat Sudjana dan Rivai pada buku Nunuk Suryani dan kawan-kawan, bahwa media bermanfaat agar membuat belajar lebih menarik sehingga memotivasi belajar siswa, memperjelas untuk mudah dipahami, membuat metode pembelajaran bervariasi, membuat siswa tidak bosan, dan membuat siswa lebih aktif lagi dalam pembelajaran.³² Wina Sanjaya di dalam buku Andi Prastowo yang menerangkan bahwa manfaat media pembelajaran terdiri dari: pertama, mengambil suatu objek dari peristiwa tertentu. Kedua, memanipulasi keadaan, peristiwa, atau objek tertentu. Ketiga, menambahkan gairah dan motivasi belajar siswa.³³

Berlandaskan keterangan gagasan diatas bisa kita simpulkan bahawasanya media mempunyai sebagian kegunaan pada proses belajar yakni:

- 1) Media bisa memperjelas penyajian pesan dan informasi dengan begitu bisa melancarkan juga menikan proses dan hasil belajar.
- 2) Media belajar berguna bisa menaikkan juga diarahkannya perhatian peserta didik dengan begitu bisa membuat timbulnya motivasi belajar, interaksi peserta didik pada lingkungannya, juga bisa belajar dengan mandiri tepat pada keahliannya.
- 3) Berguna bisa diatasinya keterbatasan indra, ruang dan waktu.
- 4) Bisa memberi pengalaman dengan peserta didik mengenai kejadian dilingkungan mereka.

³²Nunuk Suryani, Achmad Setiawan, dan Aditin Putra, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, ed. Pipih Latifah (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018), h. 14

³³Andi Prastowo, *Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2019), h. 104

c. Jenis media pembelajaran

Seiring dengan perkembangan zaman, kegiatan pembelajaran harus dilaksanakan dengan penuh perencanaan yang matang. Kegiatan pembelajaran yang tanpa persiapan hanya akan menghasilkan kegiatan yang sia-sia tanpa hasil yang berarti. Salah satu kunci keberhasilan dalam pembelajaran adalah adanya perubahan dari segi kognisi, afeksi, dan psikomotorik siswa. Salah satu upaya yang digunakan guru agar pembelajaran semakin menarik adalah menggunakan media. Untuk menggunakan media yang sesuai maka harus mengetahui jenis media yang dapat digunakan sesuai dengan materi pembelajaran yang akan disampaikan.

Media pembelajaran mengikuti taksonomi Lehsin, dkk jenisnya ialah: media berbasis manusia, media berbasis cetakan, media berbasis visual, media berbasis audiovisual, dan media berbasis computer.³⁴ Hal ini sependapat dengan Arsyad pada buku Nunuk Suryani dan kawan-kawan, yang menyampikan bahwa jenis media pembelajaran terdiri dari media berbasis manusia, berbasis cetakan, visual, audiovisual, media computer.³⁵

1) Media Berbasis Manusia

Media berbasis manusia merupakan media tertua untuk mengirimkan dan mengkomunikasikan pesan atau informasi, media ini bermanfaat apabila tujuannya adalah mengubah sikap atau ingin secara langsung terlibat dengan pemantauan kegiatan belajar siswa. Didalam hal ini instruktur medianya ialah manusia yang menyampaikan pesan ataupun informasi yang dibutuhkan terhadap siswa.

³⁴Cecep Kustandi dan Daddy Darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2020), h.34

³⁵Nunuk Suryani, Achmad Setiawan, dan Aditin Putria, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, ed. Pipih Latifah (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018), h. 48

2) Media Berbasis Cetakan

Berdasarkan pendapat Arsyad di dalam buku Nunuk Suryani dan kawan-kawan, bahwa media berbasis cetakan yang paling umum dikenal dengan buku, jurnal, majalah, dan lembaran kertas.³⁶ Media ini umum digunakan di sekolah karena sumber belajar siswa dan acuan guru yakni buku pembelajaran atau yang dikenal sekarang yakni buku tematik. Dimana muatannya materi yang akan dipelajari siswa kedepannya dalam proses belajar mengajar di kelas. Media ini biasanya monoton sehingga banyak yang membuat siswa menjadi kurang tertarik.

3) Media Berbasis Visual

Media visual memegang peran penting dalam proses belajar, media ini dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Bentuk visual dapat meliputi: gambar, lukisan, foto, diagram, grafik, peta dan masih banyak lagi.

4) Media Berbasis Audiovisual

Media ini merupakan penggabungan media visual dengan media suara atau audio.³⁷ Pembelajaran audiovisual memiliki karakter penggunaan perangkat hardware selama proses pembelajaran, seperti proyektor, tape recorder. Jadi pembelajaran dengan memanfaatkan media audiovisual adalah produksi dan penggunaan materi yang penerepannya melalui padangan dan pendengaran serta tidak seluruhnya bergantung pada pemahaman kata atau symbol-simbol yang serupa.

³⁶Ibid. h. 50

³⁷Cecep Kustandi dan Daddy Darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2020), h. 38

5) Media Berbasis Komputer

Pada masa kini komputer memiliki fungsi yang berbeda-beda khususnya dalam bidang pendidikan, dimana dengan perkembangan zaman ini media berbasis komputer sangat membantu proses belajar. Didalam media komputer hampir terdapat semua media yakni media audio, visual, audiovisual, dimana hal ini dapat memudahkan terutama dalam membantu sektor pendidikan. Komputer mempunyai dua aspek dalam pelaksanaannya yakni Computer-Managed Instruction (CMI) dan Computer-Assited Instruction (CAI).³⁸ Dimana CMI merupakan komputer sebagai menejer dalam proses pembelajaran sedangkan CAI komputer sebagai pembantu dalam pembelajaran. Sehingga di dalam pembagian jenisnya media pembelajaran dapat digunakan sesuai dengan materi ataupun lingkungan belajar. Dimana peranan guru yang harus dapat memilih jenis media pembelajaran apa yang akan digunakan dalam proses pembelajaran, serta guru juga harus dapat menggunakan hampir semua jenis media pembelajaran agar proses pembelajaran yang tidak monoton sehingga menarik minat siswa untuk dapat belajar dan tidak bosan serta materi yang disampaikan dipahami oleh siswa dan tercapai hasil belajar yang maksimal.

2. Pengembangan media bahan ajar cetak

Media bahan ajar cetak merupakan media yang telah lama digunakan sebagai sarana dalam aktifitas belajar. Media cetak juga dipandang sebagai media yang terjangkau biayanya dan memiliki sifat yang fleksibel bagi penggunaannya, karena dapat digunakan kapan saja dan

³⁸Nunuk Suryani, Achmad Setiawan, dan Aditin Putria, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, ed. Pipih Latifah (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018), h. 54

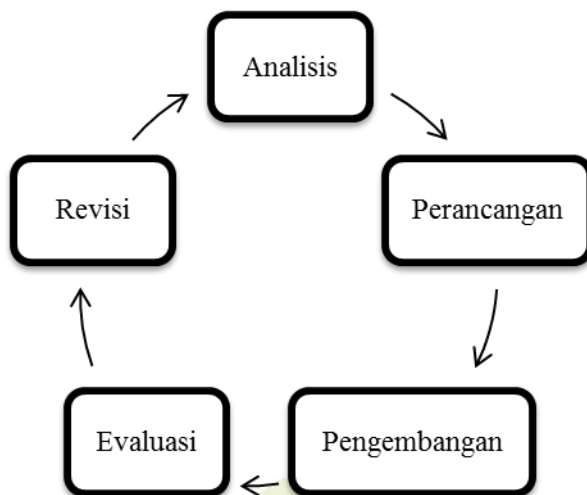
dimana saja. Media cetak biasa di gunakan dalam pendidikan formal yang digunakan sebagai penunjang pebelajaran selama ini. Pengembangannya sendiri sangatlah penting karena media cetak dinilai monoton hanya seperti itu saja, sehingga banyak membuat bosan terhadap penggunaanya.

Kepm dan Dayton pada buku Andi Prastowo, mengemukakan bahwa bahan ajar cetak ialah sejumlah bahan yang disiapkan dalam kertas, yang dapat berguna untuk keperluan pembelajaran atau penyampaian informasi.³⁹ Sedangkan menurut Kustandi dan Sutdjipto media berbasis cetak merupakan dasar pengembangan dan penggunaan kebanyakan bahan ajar lainnya yang mempunyai ciri sebagai berikut: teks di baca secara linear, teks memperlihatkan komunikasi satu arah dan reseptif, teks ditampilkan dengan keadaan diam atau pasif, pengembangan sangat tergantung pada prinsip kebahasaan dan persepsi visual, teks berorientasi pada peserta didik, informasi dapat diatur dan ditata ulang oleh penggunaanya.

Pengembangan bahan ajar perlu diterapkan secara berurutan berdasarkan langkah-langkah yang saling behubungan untuk menghasilkan bahan aja yang bermanfaat. Menurut Pannen dan Puspitasari, ada lima langkah utama prosedur pengembangan bahan ajar yang baik, sebagai berikut: 1) Analisis, 2)Perancangan, 3)Pengembangan, 4)Evaluasi, 5)Revisi.⁴⁰

³⁹Andi Prastowo, *Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2019), h. 115

⁴⁰Ibid, h.116



Gambar 2.1 Prosedur pengembangan bahan ajar

a. Pengembangan berbasis cetak tiga dimensi

Media cetak merupakan media yang hampir di setiap sekolah ada dan menggunakannya, selain mudah di dapat juga dapat terbilang bahwa media cetak juga bisa terbilang terjangkau. Namun, dengan pesatnya perkembangan zaman sudah banyak macam media cetak yang di kreasikan salah satunya yakni media cetak tiga dimensi. Media cetak tiga dimensi dimana media cetak yang memiliki panjang, lebar, tinggi, serta volume. Walaupun terbilang masih jarang yang menggunakannya. Penyampainnya media tiga dimensi dapat menggambarkan wujud aslinya ataupun bentuknya namun dimuat dalam skala yang lebih kecil dan ringan. Menurut Nana Sudjana dalam jurnal ilmiah Evinda Sari dan kawan-kawan, yang menyatakan bahwa media tiga dimensi mempunyai lima mode, yaitu: model padat (solid model), model penampang (cutaway model), model kerja (working model), model mock-ups dan model biorama.⁴¹

⁴¹Evinda Sari, dkk, "Pengaruh Penggunaan Media Tiga Dimensi Terhadap

Media yang dipakai dalam proses pembelajaran dibentuk semudah mungkin dengan tujuan agar peserta didik tidak mengalami kesusahan dalam memahami materi yang akan disampaikan. Namun, media tiga dimensi sebagai alat dan sumber pengajaran yang tidak dapat menggeser guru sepenuhnya yang artinya media tersebut tetap membutuhkan guru sebagai fasilitator dalam penyampaian agar bisa meningkatkan kualitas pembelajaran. Macamnyapun banyak, salah satu contohnya yakni, buku, pop up book dan boneka jari.

b. Buku

Buku merupakan kumpulan kertas yang berisi teks dan gambar dicetak berisi materi ataupun informasi dimana disatukan menjadi satu kesatuan kemudian diberikan cover/sampul pada bagian awal dan bagian akhir.⁴² Di dalam pembelajaran di Indonesia media penunjang pembelajaran yang sering digunakan yakni buku teks, yang dimana dinilai mudah dan terjangkau. Buku teks sendiri memiliki banyak macamnya yakni buku teks utama (buku siswa) dan buku teks pendamping (buku guru) terutama pada tingkatan SD/MI. Menurut Rusyana dalam buku E. Kosasih, buku teks ialah buku pegangan pembelajaran yang diterapkan di sekolah, untuk menyampaikan pengalaman tak langsung dalam jumlah yang banyak dan menunjang proses pembelajaran.⁴³

Kemampuan Berfikir Analisis Siswa Pembelajaran Tematik,” *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* Vol. 3, No. 2 (2019) : 152, <https://tinyurl.com/4p6623jc>.

⁴²Arin Prajawinanti, “Pemanfaatan Buku Oleh Mahasiswa Sebagai Penunjang Aktifitas Akademik Di Era Generasi Milenial,” *Pustaka Karya* Vol. 8 No. 15 (2020) : 37, <https://tinyurl.com/my5n2hds>.

⁴³E . Kosasih, *Pengembangan Bahan Ajar*, ed. Bunga Sari F. (Jakarta Timur: PT Bumi Aksara, 2020), h. 10.

c. Pop up book

Yakni suatu buku dengan ada bagian yang bergerak juga ada komponen tiga dimensi bahkan memberi gambaran cerita begitu menarik, mulai visual gambar bisa bergerak dalam membuka halamannya, hal ini diterangkan Dzuanda pada jurnal ilmiah Handaruni Dewanti dan kawan-kawan.⁴⁴ Menurut Blumel dan Taylor, Pop-Up Book adalah sebuah buku yang menampilkan potensi untuk bergerak dan interaksinya melalui penggunaan kertas sebagai bahan lipatan, gulungan, bentuk, roda, atau putarannya. Jadi pop up book merupakan buku yang memiliki unsur tiga dimensi yakni, panjang, lebar, tinggi, dan volume. Dimana penggunaannya pop up book dengan membuka kertas maka akan muncul bagian yang bergerak. Tentunya hal ini dapat membantu minat siswa dalam belajar serta mempermudah pemahaman peserta didik dengan materi yang disampaikan sengan media pop up book.

d. Boneka jari

Boneka jari memiliki arti sama dengan boneka yakni penggambaran manusia atau hewan dengan penggambaran aslinya namun dalam skala lebih kecil. Sedangkan boneka jari merupakan boneka dengan skala lebih kecil lagi yang dimasukkan kedalam jari pada saat penggunaannya menurut Gunarti, dkk dalam jurnal ilmiah Putra Bakti dan kawan-kawan.⁴⁵ Boneka jari merupakan boneka yang digerakan menggunkan jari,

⁴⁴Handaruni dewanti, dkk, "Pengembangan Media Pop Up Book Untuk Pembelajaran Lingkungan Tempat Tinggalku Kelas IV SD N 1 Pakuden Kabupaten Ponorogo," *JKTP* Vol. 1 No. 3 (2018) : 222, <https://tinyurl.com/7tw3mjfz>.

⁴⁵Putra Bakti, dkk, "Boneka Jari Sebagai Media Untuk Menumbuhkan Rasa Percaya Diri Anak Usia Sekolah Dasar," *Universitas Ahmad Dahlan*, <https://tinyurl.com/2p8t3yfe>.

boneka yang berukuran kecil yang disesuaikan dengan ukuran jari.⁴⁶

Boneka jari adalah media yang dapat diterapkan pendidik, dimasukkan ke jari tangan dengan karakter tertentu. Media boneka jari merupakan media belajar yang cocok dengan karakteristik anak yaitu bermain sambil belajar.⁴⁷ Hal tersebut dapat menarik minat belajar siswa dan menciptakan hasil belajar yang maksimal.

3. Pembelajaran tematik

Pembelajaran tematik termasuk sebuah konsep belajar dengan mengaitkan sebagian mata pelajaran guna memberi pengalaman yang berarti untuk peserta didik. Dengan model belajar ini, pendidik mesti bisa membentuk bagian keterpaduan lewat satu tema. Tematik begitu menuntut kreatifitas guru dengan menentukan juga dikembangkannya tema belajar. Kadir dan Hanun menerangkan belajar tematik termasuk belajar yang menyatukan beragam mata pelajaran pada dipakai tema tertentu. Belajar tematik ialah belajar dalam memadukan antara beragam mata pelajaran pada memakai tema tertentu.

Diterangkan Poerwadarminta pada buku Maulana Arafat L dan Nasran Azizan, bahwasanya belajar tematik ialah belajar terpadu yang memakai tema dalam menyatukan sebagian mata pelajaran terpadu dengan memakai tema guna dihubungkan mata pelajaran itu dengan begitu bisa memberi pengalaman berarti untuk peserta didik.⁴⁸ Menerapkan

⁴⁶Andi Kristanto, *Media Pembelajaran*, (Jawa Timur: Bintang Sutabaya, 2016), h. 54

⁴⁷B. Linda Noviyawanawati, dkk, "Pengembangan Media Boneka Jari Tangan Berpendekatan SAVI Pada Muatan Bahasa Indonesia untuk Keterampilan Berbicara Siswa," *Jurnal Media dan Teknologi Pendidikan* Vol. 2 No.2 (2022): 73-81, <https://doi.org/10.23887/jmt.v2i2.45667>

⁴⁸Maulana Arafat L, Nasran Azizan, *Pembelajaran Tematik SD/MI*

belajar tematik bisa memberi keterkaitan antara satu mata pelajaran ada lainnya dengan rangka memperbaiki juga menaikkan mutu belajar peserta didik. Perlu dipahami pula bahwa pembelajaran tematik merupakan pembelajaran terpadu yang menekankan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Peserta didik aktif dalam terlibat dalam proses pembelajaran dan pemberdayaan dalam pemecahan masalah sehingga hal ini menumbuhkan kreatifitas sesuai dengan potensi dan kecenderungan mereka yang berbeda satu dengan lainnya.

Maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik merupakan penggabungan atau perpaduan dari berbagai mata pelajaran di dalam lingkup pembelajaran SD/MI meliputi Pendidikan Pancasila dan Kekeluargaan (PPKn), Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), Matematika, Bahasa Indonesia, Seni Budaya dan Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan.

a. Tujuan pembelajaran tematik

Yakni mengembangkan kompetensi dengan makin baik lagi pada beragam mata pelajaran dalam pengalaman pribadi peserta didik, makin menaikkan belajar sebab mereka melakukan komunikasi pada keadaan nyata, misalkan bercerita, bertanya, menulis juga belajar pelajaran lainnya, makin melaksanakan belajar dengan jelas dalam tema makin jelas, juga menaikkan nilai budi pekerti tepat pada keadaan. Menurut Wahidmurni dalam buku Maulana Arafat L dan Nasran Azizan, pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang dipadukannya sebagian mata pelajaran dalam tema, tema untuk acuan dengan begitu bisa tujuan belajar tercapai. Tematik ada tujuan yakni memberi kemudahan untuk peserta didik dengan mengerti konsep materi dalam tergabung pada tema

juga bertambahnya semangat belajar.⁴⁹ Berikut sebagian tujuan tematik:

- 1) Berpusat perhatian dalam satu tema belajar.
- 2) Mempelajari sebagian wawasan pada satu tema.
- 3) Belajar makin dalam juga berkesan.
- 4) Belajar makin interaktif.
- 5) Menghemat waktu mengajar pendidik sebab belajar berlangsung satu kali berisi sebagian mata pelajaran dengan di ajarkan.

b. Kegunaan tematik

Kegunaan belajar tematik untuk pemersatu kegiatan belajar, dengan memadukan beberapa mata pelajaran untuk pembelajaran di SD/MI, serta memudahkan anak didik dengan mengerti juga mendalami konsep materi dalam menyatu pada tema juga peningkatan semangat belajar. Menurut Rusman menyatakan bahwa pembelajaran tematik sangat penting dilakukan SD/MI karena memiliki banyak kegunaan di antaranya pertama, dengan menggabungkan beberapa kompetensi dasar dan indikator serta isi mata pelajaran akan terjadi penghematan karena itu terlalu banyak materi dapat dihilangi atau di kurangkan. Kedua, anak didik bisa melakukan pengamatan hubungan yang mengandung arti sebab isi belajar makin berpengaruh untuk sarana ataupun alat, bukan tujuan akhir. Ketiga, belajar tidak terpisah sebab peserta didik di lengkapi pada pengalaman belajar dengan lebih terpadu maka begitu hendak mendapat makna terkait proses juga materi yang makin terpadu pula. Keempat, memberi penerapan pada dunia nyata dengan begitu bisa mempertinggi peluang

⁴⁹Ibid, h.9

transfer belajar pada terdapatnya pemaduan antar mata pelajaran maka menguasai materi belajar makin baik.⁵⁰

B. Penelitian pengembangan model pembelajaran

1. Pengertian pengembangan model pembelajaran

Pengembangan model pembelajaran sendiri merupakan tahapan mengembangkan atau memperbarui yang sudah ada guna memperbaiki kendala ataupun mengatasi kesulitan yang ada. Pengembangan sendiri tentunya sangat berpengaruh terutama di dalam sektor pendidikan, karena seiring dengan perkembangan zaman maka materi dapat diperoleh melalui berbagai macam cara. Maka dari itu perlunya peranan pengembangan untuk sektor pendidikan yang lebih baik lagi dan tidak ketinggalan dengan perkembangan zaman serta memanfaatkan teknologi yang ada.

Menurut Rayandra Asyhar pada buku Nunuk Suryani dan kawan-kawan, pengembangan media pembelajaran ialah suatu aktivitas yang dilakukan secara integritas dengan menyusun dokumen belajar lainnya, contohnya yakni kurikulum, silabus, dan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).⁵¹ Jadi yang dikembangkan dalam pembelajaran bukan hanya perangkat belajarnya saja namun media pembelajarannya juga perlu untuk dikembangkan agar dapat menarik minat peserta didik sehingga menciptakan proses pembelajaran yang berjalan dengan efektif. Menurut peneliti terdapat dua alasan pentingnya pengembangan media pembelajaran khususnya di Indonesia yakni sebagai berikut:

⁵⁰Andi Prastowo, *Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2019), h. 7

⁵¹Nunuk Suryani, Achmad Setiawan, dan Aditin Putra, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, ed. Pipih Latifah (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018), h. 121

a. Keterbatasan media

Keterbatasan media yang dimaksud ialah media atau bahan ajar yang menjadi acuan ataupun patokan pembelajaran di Indonesia sendiri yakni buku cetak. Dimana muatan buku cetak sendiri hanya terdapat gambar serta tulisan, hal ini mendorong kurang minatnya peserta didik untuk belajar.

b. Aktualisasi kemampuan guru dalam pemanfaatan teknologi dan media yang bervariasi sangat rendah

Indonesia Negara kepulauan yang luas pada saat ini pemanfaatan teknologi dan media yang bervariasi sangat minim karena banyaknya wilayah dan cakupan yang luas dan fasilitas yang belum merata serta banyak wilayah yang sangat sulit dijangkau. Bukan hanya itu untuk menggunakan pemanfaatan teknologi dan media yang bervariasi juga diperlukannya biaya yang lebih.

2. Macam-macam model pengembangan

Dengan melaksanakan kajian pengembangan mesti tahu beragam model pengembangan yang tepat pada jenis produk yang hendak dikembangkan. Sebuah model bisa didefinisikan untuk bentuk perwakilanyang bisa diindera juga dilogikakan. Desain mengembangkan mempunyai beragam model pengembangan dengan bisa dijadikan patokan pada pengembangan suatu produk. Berikut sebagian macam model pengembangan:

a. Model ADDIE

Model ADDIE ialah model intruksional, yang mana model ini dikembangkan dengan sistematis juga berdasar teoritis desain belajar. Model ini tersusun dengan terprogram tepat pada susunan aktivitas sistematis untuk menyelesaikan persoalan belajar yang berkaitan pada sumber belajar tepat pada keperluan juga karakteristik peserta didik. Ada lima sintak yang mesti dilaksanakan

pada model ini, ialah: (1) analisis, (2) desain, (3) pengembangan, (4) implementasi, (5) evaluasi.⁵² Dalam model ini ada banyak kesempatan guna melaksanakan penilaian dalam tiap sintak kegiatan pengembangan. Hal ini menjadikan dampak positif dalam penunjang mutu produk pengembangan. Dampaknya ialah terdapatnya penilaian dalam tiap tahapan untuk tingkat kesalahan ataupun kekurangan produk bisa diminimalisir dalam sintak akhir. dengan sintak terakhir, untuk tahap penilaian kesemua produk yang sedang dikembangkan. Berikut ialah gambaran tahapan pada model ADDIE :



Gambar 2.2 Model pengembangan ADDIE

Dengan memakai model ADDIE pastinya ada kelebihan juga kekurangan. Kelebihannya ialah model ini sederhana juga gampang dipelajari bahkan strukturnya dengan sistematis. semntara kekurangannya yakni pada tahap analisis membutuhkan waktu lama, sebab dalam

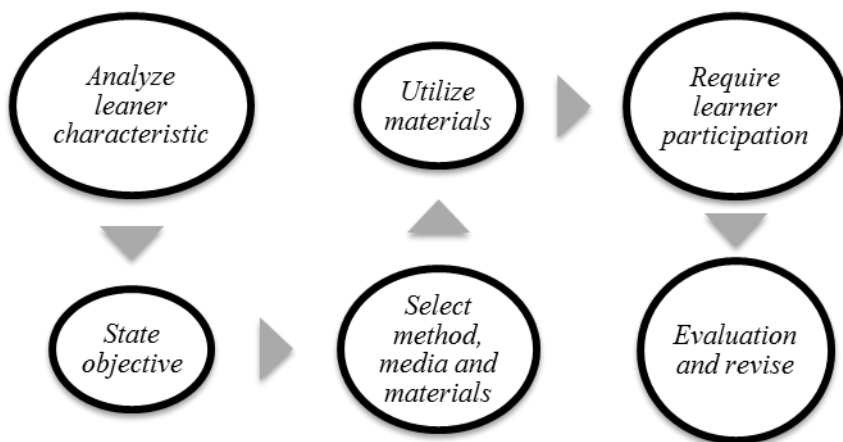
⁵²Maulana Arafat L, Nasran Azizan, Pembelajaran Tematik SD/MI Implementasi Kurikulum 2013 Berbasis HOTS (Order Thinking Skills), ed. Alviana C (Yogyakarta :Samudra Biru, 2019), h.105.

analisis peneliti mesti menganalisis kinerja juga keperluan yang nantinya hendak berpengaruh pada keberhasilan desain produk dalam pengembangan berikutnya.

b. Model ASSURE

Model ASSURE ialah model desain belajar yang sifatnya praktis juga gampang dipakai dengan mendesain kegiatan belajar yang sifatnya individual juga klasikal. Pada kajian dan pengembangan model ASSURE ada enam sintak ialah: (1) analisis karakteristik peserta didik (*analyze learner characteristics*), (2) merumuskan tujuan pembelajaran dan kompetensi (*state objectives*), (3) memilih metode, media dan bahan pembelajaran (*select method, media and materials*), (4) menggunakan media dan bahan pembelajaran (*utilize materials*), (5) mengaktifkan keterlibatan peserta didik (*require learner participation*), (6) evaluasi dan revisi (*evaluation and revise*), hal itu menurut Smaldino, dkk.⁵³ Berikut desain pengembangan model ASSURE:

⁵³Cecep Kustandi dan Daddy Darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2020), h.103



Gambar 2.3 Model pengembangan ASSURE

Model ASSURE terdapat sebagian kelebihan, yaitu: (1) merencanakan juga mengimplementasikan pada waktu begitu relatif singkat, (2) komponen cukup lengkap guna merancang pelaksanaan belajar, (3) peserta didik terkait aktif pada proses belajar, (4) begitu tepat pada proses belajar di sekolah. Sedangkan kekurangan pada model ini yakni walau komponen relatif banyak, tapi tidak seluruhnya komponen desain belajar termasuk di dalamnya.⁵⁴

c. Model Dick dan Carey

Model Dick & Carey pada model ini terdapat sepuluh sintak yang dimasukkan pada system R&D. Dalam model ini, kegiatan pengembangan dilihat untuk sebuah komponen sistem pengajaran yang dengan langsung berkiatan dalam komponen system pengajaran

⁵⁴Maulana Arafat L, Nasran Azizan, Pembelajaran Tematik SD/MI Implementasi Kurikulum 2013 Berbasis HOTS (Order Thinking Skills), ed. Alviana C (Yogyakarta :Samudra Biru, 2019), h.108.

lain. Diterangkan Borg and Gall model pengembangan Dick and Carey yakni sebuah model intruksional dalam sistematis. Hal ini disebabkan pada sintak awal mengembangkan hingga dengan desiminasi produk dalam dikembangkan pada melaksanakan proses perbaikan yang berlangsung dengan berlajut sampai target (standar kualitas) produk yang dikembangkan bisa dicapai, ialah sebuah produk yang sifatnya efektif, efisien, juga bermutu. Desain model Dick & Carey ialah:



Gambar 2.4 Model pengembangan Dick and Carrey

Pada sistem R&D model Dick and Carrey ada 10 tahapan yang mesti dilewati, ialah: (1) analisis keperluan dan tujuan, (2) melaksanakan analisis belajar, (3) analisis pembelajar dan konteks, (4) merumuskan tujuan performasi, (5) pengembangan instrumen, (6) dikembangkannya strategi instruksional, (7) pengembangan dan menentukan material instruksional, (8) merancang juga melaksanakan penilian formatif, (9) melaksanakan revisi instruksional, (10) mendesain dan melakukan penelitian formatif.⁵⁵

⁵⁵Cecep Kustandi dan Daddy Darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2020), h.109.

Penelitian berjudul “Pengembangan Buku Ajar 3d (Tiga Dimensi) Dilengkapi Pop Up Book Dan Boneka Jari Pada Pembelajaran Tematik Kelas lima Tema lima Subtema dua Pembelajaran Kedua” adalah pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran berbasis tiga dimensi maka begitu pada proses belajar peserta didik bisa melakukan interaksi pada media belajar yang menarik juga efektif dengan begitu peserta didik tidak tarasa bosan ketika belajar. Berlandaskan konsep itu, model pengembangan relevan dalam dikembangkannya buku ini yakni model ADDIE. Berangkat pada analisis juga referensi dengan ini penulis menentukan model yang relevan padaorientasi pengembangan media belajar memakai buku bahan ajar tiga dimensi dalam belajar tematik kelas V SD/MI ialah model pengembangan ADDIE.

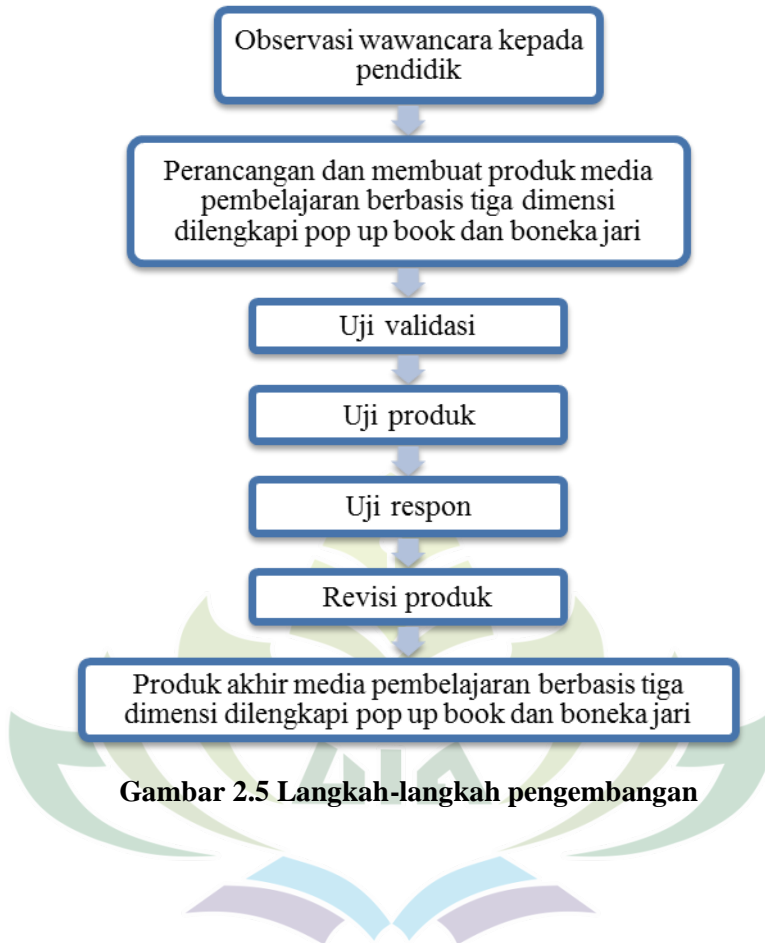
Model ini ditentukan berlandaskan pertimbangan yakni model ini dikembangkan dengan sistematis juga didasarkan teoritis desain belajar. Model ADDIE tersusun terprogram dalam susunan aktivitas dengan sistematis pada upaya mengatasi permasalahan belajar berhubungan pada media tambahan tepat pada keperluan juga karakteristik peserta didik. Model ini juga Cuma ada lima tahapan yang gampang dimengerti juga bsia diterapkan pada pengembangan produk misalkan media, buku ajar, video, multimedia dan lainnya. Kelima sintak pada model ADDIE yakni tahap analisis keperluan, desain produk, pengembangan produk, implementasi produk, dan tahap evaluasi hasil produk.

C. Kerangka berfikir

Kerangka berfikir pada penelitian ini adalah terdapat potensi dan masalah dalam proses pembelajaran yaitu kurang menariknya media yang digunakan selama ini dalam proses pembelajaran sebagai penunjang keberhasilan pembelajaran pada peserta didik.

Serta masih terpaku menggunakan media cetak yang monoton sebagai media pembelajaran pada saat belajar, kurangnya media pembelajaran yang menarik sebagai pendukung pembelajaran saat ini. Tahap pertama yang dilakukun peneliti ini adalah melakukan wawancara kepada pendidik pengampu kelas dengan hasil digunakan untuk menjadi sumber yang akan digunakan dalam pengembangan media pembelajaran buku berbasis tiga dimensi dilengkapi boneka jari. Kemudian tahap kedua mendesain produk dengan penulisan mengacu pada Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar. Tahap selanjutnya melakukan validasi desain produk yang kemudian dikonsultasikan pada tim ahli yaitu ahli materi, ahli bahasa dan ahli media. Ahli materi akan menguji kelayakan dari segi materi. Ahli bahasa menguji kelayakan dari segi bahasa dan ahli media menguji pada aspek kegunaan media yang dikembangkan. Uji coba produk akan dilakukan pada peserta didik siswa kelas V (Lima) MIN 1 Bandar Lampung dan SDN 1 Pajaresuk. Revisi produk akan dilakukan berdasarkan hasil uji coba produk untuk mendapat kriteria produk yang layak. Untuk memberikan kelancaran dalam penelitian ini sehingga penulis menyusun rencana sebagai berikut:





Gambar 2.5 Langkah-langkah pengembangan

DAFTAR RUJUKAN

- Arafat Lubis, Maulana, and Nashran Azizan. *Pembelajaran Tematik SD/MI Implementasi Kurikulum 2013 Berbasis HOTS (Order Thinking Skills)*. Edited by C. Alviana. Yogyakarta: Samudra Biru (Anggota IKAPI), 2021.
- Cecep, Kustandi and Daddy Darmawan. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Kencana, 2020.
- Chrestiany, Sisca and Hasibuan, Rachma. "Implementasi Media Boneka Jari Dalam Mengembangkan Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini Kelompok B di TK Kosgoro Surabaya." *Jurnal PAUD Teratai* Vol.07 No.01 (2018): 1-5. <https://tinyurl.com/4k897zw5>.
- Dewanti, Henduri, dkk. "Pengembangan Media Pop Up Book Untuk Pembelajaran Lingkungan dan Tempat Tinggalku Kelas IV SDN 1 Pakunden Kabupaten Ponorogo." *JKTP* Vol. 1 No. 3 (2018): 221-228. <https://tinyurl.com/588cawyd>.
- Diah Masturah, Elisa, dkk. "Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Pada Mata Pelajaran IPA Kelas III Sekolah Dasar." *EDUTCH Universitas Pendidikan Ganesha* Vol. 6 No. 2 (2018): 212-221. <https://tinyurl.com/23z87fur>.
- Fatimah, Dewi. "Analisis Pelaksanaan Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19 Di Sekolah Dasar." Universitas Jambi, 2021
- Halisah, Nur. "Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Guna Menunjang Penugasan Konsep Peserta Didik Kelas X Pada Mata Pelajaran Biologi di SMA/MA." Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2018.
- Ifrianti, Syofnidah. *Konsep dan Pengembangan Kurikulum*. Edited by Tri Hasnanto, Anton. Yogyakarta: Pustaka Pranala, 2019.
- Kosasih, E. Pengembangan Bahan Ajar. Edited by Bunga Sari Fatmawati. Jakarta Timur : PT Bumi Aksara, 2020.
- Krisnandi, Ari, and Supriyono. "Penggunaan Media Tiga Dimensi

- Untuk Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar. ”*Penggunaan Media TigaDimensi* Vol. 01, No. 02 (2013): 1-7. <https://tinyurl.com/ybnx3rar>.
- Kristanto, Andi. *Media Pembelajaran*. Jawa Timur: Bintang Sutabaya, 2016.
- Kurniawan, Asep. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Edited by Nur M, Nita. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2018.
- Nabila, Putri. “Pengembangan Media Boneka Jari Hewan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Tema 7 Subtema 2 Siswa Kelas 1 SDN 2 Maronge.” Universitas Muhammadiyah Mataram, 2021.
- Noviyanawati, B. Linda, dkk. “Pengembangan Media Boneka Jari Tangan Berpendekatan SAVI Pada Muatan Bahasa Indonesia untuk Keterampilan Berbicara Siswa,” *Jurnal Media dan Teknologi Pendidikan* Vol. 2 No.2 (2022): 73-81, <https://doi.org/10.23887/jmt.v2i2.45667>
- Prajawinanti, Arin. “Pemanfaatan Buku Oleh Mahasiswa Sebagai Penunjang Aktifitas Akademik Di Era Generasi Milenial.” *Pustaka Karya* Vol. 8 No. 15 (2020): 34-45. <https://tinyurl.com/3fzrjkm3>.
- Prastowo, Andi. *Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu*. Jakarta: Prenada Media Group, 2019.
- Pribadi, Benny A, and Dewi A. Padmo Putri. *Pengembangan Bahan Ajar*. Banten: Universitas Terbuka, 2019.
- Puspitasari Arganingtyas, Dika. “Pengaruh Media Boneka Jari Terhadap Peningkatan Keterampilan Bercerita Anak (peneitian pada siswa kelas B Raudhatul Athfal AZ-Zahra Cangkrep Lor Purworejo Kabupaten Purworejo).” Universitas Muhammadiyah Magelang, 2018.
- Putra Bakti, Charaka, dkk. “Boneka Jari Sebagai Media Untuk Menumbuhkan Rasa Percaya Diri Anak Usia Sekolah Dasar.” *Universitas Ahmad Dahlan*, <https://tinyurl.com/465t748u>.
- Putri, Qori Kartika, dkk. “Pengembangan Media Buku Pop-Up Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak Tema Menyayangi

- Tumbuhan dan Hewan Sekitar. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, Vol. 2 No. 2 (2019):1-7. <https://tinyurl.com/ypw236ua>.
- Rahayu Ningsih, Putri. "Pengembangan Media Pembelajaran Pop-up Book Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD/MI." Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2020.
- Rozi Yahya, Fahrul. "Pengembangan Media Pembelajaran Tiga Dimensi Tema Ekosistem Subtema Komponen Ekosistem Mata Pelajaran IPA Kelas V MI Tarbiyatuk Huda Malang." Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2019.
- Sari, Efinda, dkk. "Pengaruh Penggunaan Media Tiga Dimensi Terhadap Kemampuan Berpikir Analisis Siswa Pembelajaran Tematik." *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* Vol. 3, No. 2 (2019): 150-157. <https://tinyurl.com/4p6623jc>.
- Sudaryono. *Metodologi Penelitian*. Depok: PT Raja Grafindo Persada, 2018.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Edited by Sutopo. Bandung: ALFABETA, 2019.
- Surat Edaran No. 15 Tahun 2020 Tentang Pedoman Penyelenggaraan Belajar Dari Rumah Dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (COVID-19).
- Suryani, Nunuk, Achmad Setiawan, and Aditin Putria. *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya*. Edited by Pipih Latifah. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018.
- Warsinah, Jaka. "Meningkatkan Literasi Membaca dan Menulis Dengan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)." *Kwangsan* Vol. 4, No. 2 (2016): 67-80. <https://tinyurl.com/yjtahfza>.
- Winda. "Boneka Jari Sebagai Media Pembelajaran Kelas Rendah Sekolah Dasar." *Edu Humaniora* Vol. 6 No. 1 (2014): 14-20. <https://tinyurl.com/2ycyawfs>.