

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA  
INDONESIA DALAM BENTUK BUKU GAMBAR POP-UP  
PADA MATERI DONGENG UNTUK SISWA  
KELAS 3 SDN 60 SELUMA**

**SKRIPSI**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh  
gelar sarjana pendidikan (S.Pd)



OLEH:

**HELI YURNASARI**  
NIM. 131 624 0960

**PRODI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)  
BENGKULU  
2021**



KEMENTERIAN AGAMA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)BENKULU  
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS

Alamat :Jln. Raden fatah Pagar Dewa Tlp. (0736) 51276,51171 fax (0736) 51171 Bengkulu

NOTA PEMBIMBING

Perihal : Skripsi Heli yurnasari

NIM : 131 624 0960

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu

Di Bengkulu

Assalamu'alaikum Wr. Wb. Setelah membaca, memberikan arahan dan perbaikan seperlunya, maka kami selaku Dosen Pembimbing berpendapat bahwa Skripsi:

Nama : Heli Yurnasari

NIM : 131 624 0960

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam

Bentuk Buku Gambar *pop-up* Pada Materi Dongeng Untuk Siswa

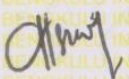
Kelas 3 SDN 60 Seluma.

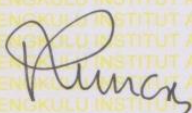
Telah memenuhi syarat untuk diujikan pada sidang munaqasyah skripsi guna memperoleh gelar Sarjana dalam bidang Ilmu Tarbiyah. Demikian, atas perhatiannya diucapkan terima kasih. *Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Bengkulu, 29 Januari 2021

Pembimbing I

Pembimbing II

  
**Dr. Hj. Asiyah, M.Pd.**  
NIP. 196510272003122001

  
**Fatrima Santri Syafri, M.Pd.Mat**  
NIP. 198803192015032003





KEMENTERIAN AGAMA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU  
FAKULTAS TARBİYAH DAN TADRIS

Alamat : Jln. Radenfatah Pagar Dewa Tlp. (0736) 51276, 51171 fax (0736) 51171 Bengkulu

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul **Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Dalam Bentuk Buku Gambar Pop-Up Pada Materi Dongeng Untuk Siswa Kelas 3 SDN 60 Seluma**. Yang disusun oleh Heli Yurnasari telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu pada hari Jum'at 29 Januari 2021 dan dinyatakan memenuhi syarat guna memperoleh gelar Sarjana dalam bidang Ilmu Tarbiyah.

Ketua

Dr. Ahmad Suradi, M.Ag  
NIP. 197601192007011018

Sekretaris

Wiji Aziiz Hari Mukti, M.Pd.Si  
NIDN. 2030109001

Penguji I

Bustomi, M.Pd  
NIP. 197506242006041003

Penguji II

Dra. Aam Amaliyah, M.Pd  
NIP. 196911222000032002

Bengkulu, 18 Februari 2021

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris



Dr. Zubaedi, M.Ag. M.Pd  
NIP. 196903081996031005

## **MOTTO**

Boleh jadi kamu membenci sesuatu, padahal ia amat baik bagi kamu. Dan boleh jadi kamu mencintai sesuatu, padahal ia amat buruk bagi kamu. Allah Maha mengetahui sedangkan kamu tidak mengetahui. (QS. Al-Baqarah: 261)

Ingatlah bahwa kesuksesan selalu disertai dengan kegagalan.

## **PERSEMBAHAN:**

Skripsi ini penulis persembahkan kepada:

- 1 Kedua orang tuaku tercinta (Luliun Sahudi dan Milis Mawati) yang telah banyak berkorban, hingga aku dapat menyelesaikan study ini. Terima kasih atas segala do'a yang selalu engkau panjatkan kepada-Nya untukku.
2. Adik-adikku tercinta (Ayu Wandira dan Yougentri Madani) yang selalu mengisi hari-hari penulis dengan canda dan tawa.
3. Seseorang yang special (Rahmad Chandra) yang selalu memberikan dukungan kepada penulis.
4. Almamater yang telah menempahku.

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa:

1. Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Dalam Bentuk Buku Gambar *Pop-Up* Pada Materi Dongeng Untuk Siswa Kelas 3 SDN 60 Seluma” adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di IAIN Bengkulu maupun di perguruan tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini murni gagasan, pemikiran dan rumusan saya sendiri tanpa bantuan yang tidak sah dari pihak lain kecuali arahan dari pembimbing.
3. Dalam skripsi ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan oleh orang lain, kecuali kutipan secara tertulis dengan jelas dan tercantum sebagai acuan di dalam skripsi saya dengan menyebutkan nama pengarangnya dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidak benaran pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan hukum yang berlaku.

Bengkulu, Januari 2021

Saya yang menyatakan

  
**Heli Yurnasari**  
NIM : 131 624 0960



## ABSTRAK

**Heli Yurnasari, NIM. 1316240960, Judul skripsi: Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Dalam Bentuk Buku Gambar *Pop-Up* Pada Materi Dongeng Untuk Siswa Kelas 3 SDN 60 Seluma. Pembimbing I: Dr.Hj.Asiyah, M.Pd., Pembimbing II: Fatrima Santri Syafri, M.Pd.Mat.**

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, Buku Gambar *Pop-Up*.

Media Pembelajaran buku gambar *Pop-Up* adalah media pembelajaran yang berisi dongeng Malin Kundang disertai gambar. Tujuan pengembangan media pembelajaran ini yaitu untuk mengetahui pengembangan media buku gambar *Pop-Up*, bagaimana tingkat kevalidan media pembelajaran buku gambar *Pop-Up*, bagaimana keefektifan media pembelajaran buku gambar *Pop-Up*. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan *R & D (Research and Development)* yang menggunakan prosedur penelitian *Borg and Gall* yang terdiri dari Potensi dan masalah, pengumpulan data, desain media, validasi desain, revisi desain, uji coba produk skala kecil, revisi produk kedua. Penelitian ini menggunakan desain penelitian pre-test dan post-test dengan kelompok yang sama untuk mengetahui peningkatan pemahaman anak terhadap materi dongeng. Sedangkan teknik analisis data menggunakan data kualitatif dan data kuantitatif persentasi. Berdasarkan hasil analisis data maka diperoleh kesimpulan bahwa produk baru hasil pengembangan sudah layak digunakan karena berada dalam kategori “Sangat Baik” dan untuk tingkat keefektifan produk terhadap pemahaman siswa berada dalam kategori “Mampu”.

## ABSTRACT

***Heli Yurnasari, NIM. 1316240960, Thesis title: Development of Indonesian Language Learning Media in the Form of Pop-Up Picture Book on Fairy Tale Material for Grade 3 Students of SDN 60 Seluma. Advisor I: Dr.Hj.Asiyah, M.Pd., Supervisor II: Fatrima Santri Syafri, M.Pd.Mat.***

*Keywords: Learning Media, Pop-Up Picture Book.*

*Learning Media Pop-Up picture book is a learning medium which contains the tales of Malin Kundang accompanied by pictures. The purpose of developing this learning media is to find out the development of Pop-Up picture book media, what is the validity level of Pop-Up picture book learning media, how the effectiveness of Pop-Up picture book learning media. This type of research is research and development R & D (Research and Development) which uses Borg and Gall's research procedures consisting of potential and problems, data collection, media design, design validation, design revision, small-scale product trials, second product revisions. . This study used a pre-test and post-test research design with the same group to determine the increase in children's understanding of fairy tale material. Meanwhile, the data analysis technique used qualitative data and quantitative data. Based on the results of data analysis, it is concluded that the new product developed is suitable for use because it is in the "Very Good" category and for the level of product effectiveness on student understanding it is in the "Capable" category.*



## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji dan syukur kami panjatkan kehadirat Allah SWT karena atas limpahan rahmat dan bimbingan-Nya penulis dapat menyelesaikan proposal skripsi dengan judul **“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DALAM BENTUK BUKU GAMBAR POP-UP PADA MATERI DONGENG UNTUK SISWA KELAS 3 SDN 60 SELUMA”**. Shalawat dan salam semoga tetap senantiasa dilimpahkan kepada junjungan dan uswatun hasana kita, Rasulullah Muhammad SAW.

Penulisan proposal skripsi merupakan syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Tadris Institut Agama Islam Negeri Bengkulu.

Penulis menyadari bahwa proposal skripsi ini tidak lepas dari bimbingan, motivasi, dan bantuan dari berbagai pihak, untuk itu kami menghaturkan terimakasih. Penulis juga menyadari bahwa penulisan proposal skripsi ini banyak kekurangan, oleh karena itu kritik dan saran sangat penulis harapkan. Semoga proposal skripsi ini bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi pembaca umumnya.

Bengkulu, Juni 2020  
Penulis,

**ELI YURNASARI**  
M. 131 624 0960

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>NOTA PEMBIMBING</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN</b> .....	<b>v</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	3
C. Batasan Masalah.....	3
D. Rumusan Masalah .....	4
E. Tujuan Penelitian .....	4
F. Manfaat Penelitian .....	5
G. Asumsi Pengembangan .....	5
H. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan .....	6
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
A. Konsep Pengembangan Media .....	7
B. Media Pembelajaran .....	11
C. Hakikat Media Pop-up Book.....	20
D. Pembelajaran Bahasa Indonesia .....	24
E. Penelitian Yang Relevan .....	28
F. Kerangka Berfikir .....	29
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Jenis Penelitian.....	32
B. Tempat dan Waktu Penelitian .....	32
C. Karakteristik Sasaran Penelitian .....	33
D. Langkah-langkah Pengembangan Media .....	33
E. Uji Coba Produk .....	36
F. Instrumen Pengumpulan data .....	37
G. Teknik Analisis Data .....	38
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Deskripsi Wilayah .....	42
B. Fakta Temuan .....	44
C. Pembahasan .....	63

**BAB V SIMPULAN DAN SARAN**

A. Simpulan ..... 63  
B. Saran ..... 64

**DAFTAR PUSTAKA**

## DAFTAR TABEL

Tabel.3.1: Kisi-kisi observasi .....	38
Tabel.3.2:kisi-kisi wawancara terhadap Guru .....	39
Tabel.4.1: Hasil Validasi Ahli Materi .....	51
Tabel.4.2: Saran Validasi Ahli Materi .....	53
Tabel.4.3: Hasil Validasi Ahli Media .....	53
Tabel.4.4:Saran validasi ahli materi .....	54
Tabel.4.5: Hasil validasi ahli bahasa .....	55
Tabel.4.6: saran validasi ahli bahasa .....	56
Tabel.4.7: Hasil pengisian lembar observasi .....	57



## **DAFTAR GAMBAR**

Gambar.3.1: Langkah-langkah Metode (R&D) .....	32
Gambar.4.1:Revisi produk akhir.....	62

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Belajar merupakan kegiatan terencana yang dapat mengubah perilaku peserta didik dalam jangka waktu yang berkelanjutan secara sadar. UU sistem pendidikan nasional nomor 20 pada pasal 1 tahun 2003 menyebutkan bahwa “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, dan akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara”.<sup>1</sup>

Pendidikan di Sekolah Dasar (SD) bertujuan memberikan kemampuan dasar bagi anak didik yang meliputi, “baca-tulis-hitung”. Empat komponen kemampuan bahasa Indonesia yang terdiri dari aspek kemampuan menulis, kemampuan membaca, kemampuan mendengarkan, dan kemampuan berbicara.<sup>2</sup> Keterampilan berbicara merupakan keterampilan yang sangat penting dalam kehidupan, tidak hanya penting dalam kehidupan pendidikan, tetapi juga penting dalam kehidupan masyarakat. Karena dengan berbicara seseorang bisa menyampaikan

---

<sup>1</sup> Syarif hidayat. *Teori Dan Prinsip Pendidikan*. (Tangerang:PT Pustaka.2013), hlm.157

<sup>2</sup> Zulela, *Pembelajaran Bahasa Indonesia*, (Bandung: PT.Remaja Rosdakarya,2012), hlm.5

informasi atau maksud keinginan kepada orang lain. Bagi sebagian orang, berbicara atau mengungkapkan pikiran secara lisan merupakan hal yang sangat sulit, tumbuhnya rasa minder dan takut salah saat berbicara akan menyebabkan sebagian orang menganggap bahwa berbicara didepan umum itu menjadi suatu hal yang sangat menakutkan.<sup>3</sup>

Salah satu aspek perkembangan anak yang juga penting untuk dikembangkan adalah aspek perkembangan bahasa anak. Perkembangan bahasa adalah meningkatnya kemampuan penguasaan alat komunikasi baik lisan maupun tulisan (kemampuan verbal) maupun menggunakan tanda-tanda isyarat. Kemampuan verbal anak lebih terstimulasi secara efektif pada saat guru melakukan semacam tes pada anak untuk menceritakan kembali isi cerita. Dari sini anak belajar berbicara, menuangkan kembali gagasan dan perasaan yang telah didengarnya dengan gayanya sendiri. Anak yang menyadari kekuatan kata-kata akan berusaha memperbaiki apabila kurang tepat, dan meningkatkannya apabila memperoleh penguatan. Cerita membuat anak menyadari arti pentingnya berdialog dan menuangkan gagasan dan perasaan keinginannya (Ekspresi) dengan kata-kata yang baik.<sup>4</sup>

Musfiroh menyatakan manfaat kegiatan bercerita adalah mengasah imajinasi anak, mengembangkan kemampuan berbahasa, aspek sosial,

---

<sup>3</sup> Zulela, *Pembelajaran Bahasa...*, hlm.5

<sup>4</sup> Sunarto dan Agung Hartono, *Perkembangan Peserta Didik*, (Jakarta:Rineka Cipta,2013)

moral, kesadaran beragama, emosi, semangat berprestasi dan melatih konsentrasi anak. Dalam islam, metode cerita juga sebenarnya diisyaratkan dan dikenalkan Allah SWT kepada Rasulullah melalui Al-Qur'an, dalam Al-Qur'an surat Hud ayat 120 disebutkan:

وَكُلًّا نَقُصُّ عَلَيْكَ مِنْ أَنْبَاءِ الرُّسُلِ مَا نُثَبِّتُ بِهِ فُؤَادَكَ ۚ وَجَاءَكَ فِي هَذِهِ الْحَقُّ وَمَوْعِظَةٌ وَذِكْرَىٰ لِلْمُؤْمِنِينَ

Dan semua kisah dari rasul-rasul Kami ceritakan kepadamu, ialah kisah-kisah yang dengannya Kami teguhkan hatimu; dan dalam surat ini telah datang kepadamu kebenaran serta pengajaran dan peringatan bagi orang-orang yang beriman.

Menurut peneliti kandungan dalam ayat ini mencerminkan bahwa cerita yang ada dalam Al-Qur'an merupakan cerita-cerita pilihan yang mengandung nilai pedagogis, dan kebenaran serta mengandung pengajaran untuk kita terapkan dalam dunia pendidikan.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan pada tanggal 10 Januari 2018 di SDN 60 Seluma, khususnya mereka yang duduk di kelas 3. Pembelajaran di sekolah tersebut hanya menggunakan media seadanya yaitu buku paket. Sesekali menggunakan gambar prin out yang kurang menarik. Hal tersebut menyebabkan kurangnya minat atau perhatian siswa pada saat pembelajaran berlangsung.

Melihat hal ini, peneliti bermaksud memanfaatkan media buku gambar *pop-up* sebagai salah satu solusi untuk mengatasi masalah rendahnya kemampuan siswa dalam berbicara. Hal positif yang dapat



diperoleh dari penggunaan media gambar ialah bahwa dengan gambar, pikiran siswa akan dipenuhi oleh ide atau gagasan dan informasi yang mempermudah siswa dalam berbicara karena mereka tidak lagi merasa kebingungan dan kesulitan dalam menentukan apa yang harus mereka sampaikan. Sebuah gambar merupakan sarana yang baik untuk memancing, mendorong atau memotivasi siswa untuk berbicara.

Media buku gambar *pop-up* merupakan sebuah buku yang memiliki bagian yang dapat bergerak atau memiliki unsur tiga dimensi. Sekilas *pop-up* hampir sama dengan origami dimana kedua seni ini mempergunakan tehnik melipat kertas. Walau demikian origami lebih memfokuskan diri pada menciptakan objek atau benda sedangkan *pop-up* lebih cenderung pada pembuatan mekanis kertas yang dapat membuat gambar tampak secara lebih berbeda baik dari sisi perspektif/dimensi, perubahan bentuk hingga dapat bergerak.<sup>5</sup>

Dengan media ini diharapkan anak terangsang untuk menggunakan daya indera pendengarannya secara maksimal. Anak tidak hanya membaca sebuah cerita, mereka dapat berinteraksi dengan cerita yang disampaikan dalam buku dan ikut aktif sebagai pelaku, baik itu melalui sentuhan

---

<sup>5</sup> Pentium Satu, Analisis Kelebihan Dan Kelemahan Pop-Up Sebagai Media Pembelajaran Bagi Anak Sekolah Dasar, <http://Pentium1loadingsekalu.blogspot.com/2016/10/analisis-Kelebihan-Dan-Kelemahanpop-Up.html> (diakses 10 januari 2018).

maupun pengamatan dari unsur kejutan yang dimiliki buku gambar *pop-up* ini dapat menumbuhkan rasa penasaran anak terhadap kelanjutan cerita.<sup>6</sup>

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan, peneliti mengambil judul **Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Dalam Bentuk Buku Gambar *Pop-up* Pada Materi Dongeng Untuk Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar Negeri 60 Seluma.**

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Siswa kesulitan untuk memahami materi yang diberikan guru.
2. Siswa kurang memperhatikan guru saat pembelajaran berlangsung.
3. Media yang digunakan oleh guru kurang bervariasi dan kurang menarik.

## **C. Batasan masalah**

Berdasarkan latar belakang dan hasil identifikasi masalah, maka fokus permasalahan dibatasi pada pengembangan media pembelajaran buku gambar *pop-up* pada materi dongeng khususnya cerita Malin Kundang siswa kelas 3 SDN 60 Seluma.

## **D. Rumusan Masalah**

Permasalahan penelitian ini adalah sebagai berikut:

---

<sup>6</sup> Meilia Safri, Sri Adelila Sar, and Marlina, Pengembangan Media Belajar Pop-Up Book Pada Materi Minyak Bumi, *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia* (2017).h. 108.

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran buku gambar *pop-up* pada materi dongeng siswa kelas 3 SDN 60 Seluma?
2. Bagaimana uji coba kelayakan media pembelajaran buku gambar *pop-up* pada materi dongeng siswa kelas 3 SDN 60 Seluma?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini berdasarkan masalah diatas sebagai berikut:

1. Mengembangkan media buku gambar *pop-up* pada materi dongeng siswa kelas 3 SDN 60 Seluma yang valid.
2. Mengetahui tingkat kelayakan buku gambar *pop-up* pada materi dongeng siswa kelas 3 SDN 60 Seluma.

#### **F. Manfaat Penelitian**

1. Teoritis
  - a. Dapat menjadi bahan kajian dan bahan untuk penelitian lanjutan bagi mahasiswa.
  - b. Menambah referensi penelitian dalam bidang media pembelajaran Bahasa Indonesia.
2. Praktis
  - a. Bagi guru, penelitian ini dapat digunakan sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi pembelajaran oleh guru kepada siswa dan menjadi variasi baru dalam pengajaran Bahasa Indonesia.
  - b. Bagi siswa, penelitian ini dapat digunakan untuk mempermudah dalam memahami pembelajaran Bahasa Indonesia.

- c. Bagi peneliti lain, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan referensi untuk meneliti media yang sama.

### **G. Asumsi Pengembangan**

Asumsi dalam penelitian pengembangan ini meliputi :

1. Siswa lebih mudah dalam menerima informasi melalui media buku gambar *pop-up*.
2. Tersedianya media pembelajaran yang dapat membantu siswa sebagai pendukung proses pembelajaran.
3. Tersedianya media pembelajaran berbasis visual yang di desain khusus untuk siswa kelas 3 pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

### **H. Spesifikasi produk yang dikembangkan**

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran buku gambar *pop-up*. Media yang dikembangkan dapat digunakan sebagai pembelajaran siswa kelas 3 di SDN 60 Seluma. Media yang dikembangkan sesuai dengan KI, KD dan Indikator. Buku gambar *Pop-up* yang akan peneliti kembangkan diharapkan mampu memberikan kontribusi dalam meningkatkan hasil belajar siswa.



## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Konsep Pengembangan Media

Metode Penelitian dan Pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.<sup>7</sup> Secara sederhana “Penelitian dan Pengembangan” didefinisikan sebagai metode penelitian yang bertujuan untuk mencari temuan, memperbaiki, mengembangkan, menghasilkan produk, menguji produk, sampai dihasilkannya suatu produk yang terstandarisasi sesuai dengan indikator yang ditetapkan.<sup>8</sup>

Terdapat beberapa istilah tentang penelitian dan pengembangan. *Borg and Gall* menggunakan nama *Research and Development/ R&D* yang dapat diterjemahkan menjadi penelitian dan pengembangan. *Richey dan Kellin*, menggunakan *design and Development Research* yang diterjemahkan menjadi perancangan dan penelitian pengembangan. Thiara Gajan menggunakan model 4D yang merupakan singkatan dari *Define, Design, Development, Dissemination, Dick and Carry* menggunakan istilah *ADDIE (Analysis, Design, Development,*

---

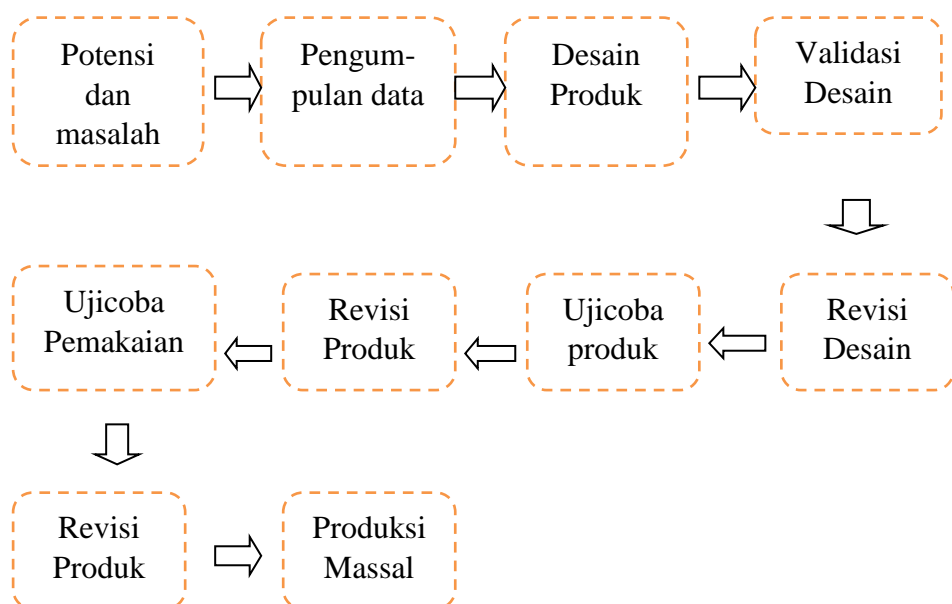
<sup>7</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2015), h.407

<sup>8</sup> Yuberti, ‘*Penelitian dan Pengembangan Yang Belum Diamati dan Belum Dan Perspektifnya*’, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika ‘Al-BiRuNi’*(2016), h.3.

*Implementation, Evaluation*) dan *Development Research*, yang dapat diterjemahkan menjadi penelitian pengembangan.<sup>9</sup>

Penelitian ini penulis mengembangkan media pembelajaran *pop-up book*. Model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini adalah Borg and Gall yang dikemukakan oleh Sugiyono. Borg and Gall menjelaskan bahwa penelitian dan pengembangan dalam pendidikan adalah model pengembangan berbasis industry yang melalui beberapa tahapan dengan tujuan menghasilkan suatu produk pembelajaran yang memenuhi stndarisasi tertentu, yaitu efektif, efisien, dan berkualitas.<sup>10</sup>

Penelitian dan pengembangan dibutuhkan sepuluh langkah pengembangan untuk menghasilkan produk akhir yang diterapkan dalam lembaga pendidikan, seperti ditunjukkan pada gambar berikut:



<sup>9</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Dan Pengembangan* (Bandung: Alfabeta, 2017), h.28

<sup>10</sup> Yuberti, *Penelitian dan Pengembangan...*, h.3.

Langkah-langkah penggunaan metode Research and Development (R&D) yang dilakukan penulis dijelaskan sebagai berikut:

1) Potensi dan masalah

Penelitian dapat dilakukan dari adanya potensi atau masalah. Potensi adalah segala sesuatu yang bila didayagunakan akan memiliki nilai tambah. Masalah adalah penyimpangan antara yang diharapkan dengan yang terjadi.

2) Pengumpulan data

Setelah potensi dan masalah dapat ditunjukkan secara factual dan uptodate, maka selanjutnya perlu dikumpulkan berbagai informasi yang dapat digunakan sebagai bahan untuk perencanaan produk tertentu yang diharapkan mengatasi masalah tersebut.

3) Desain produk

Dalam bidang pendidikan, produk-produk yang dihasilkan melalui penelitian R&D diharapkan dapat meningkatkan produktivitas pendidikan. Desain produk harus diwujudkan dalam gambar atau bagan, sehingga dapat digunakan sebagai pegangan untuk menilai dan membuatnya.

4) Validasi desain

Validasi desain merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk. Validasi produk dapat dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa pakar yang sudah berpengalaman untuk menilai produk yang dirancang. Para pakar tersebut diminta

memberikan masukan yang dapat dijadikan dasar perbaikan desain produk tersebut.<sup>11</sup>

5) Revisi desain

Setelah desain produk divalidasi oleh pakar dan para ahli lainnya, maka akan diketahui kelemahannya. Kelemahan tersebut selanjutnya diperbaiki oleh peneliti.

6) Uji coba produk

Pengujian dapat dilakukan dengan eksperimen, yaitu membandingkan efektifitas metode mengajar lama dengan yang baru. Indikatornya efektifitas metode mengajar baru adalah kecepatan pemahaman murid pada pelajaran lebih tinggi, murid bertambah kreatif dan hasil belajar meningkat.

7) Revisi produk

Setelah desain produk divalidasi oleh ahli materi, ahli media dan ahli desain, maka dapat diketahui kelemahan dari produk tersebut. Kelemahan tersebut kemudian diperbaiki untuk menghasilkan produk yang lebih baik lagi.<sup>12</sup>

---

<sup>11</sup> Sugiyono, *Cara Mudah Menyusun Skripsi, Tesis dan Disertasi*. (Yogyakarta: Alfabeta, 2013). h. 536.

<sup>12</sup> Sugiyono, *Cara Mudah Menyusun Skripsi...*, h. 537

## **B. Media Pembelajaran**

### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

Kata media merupakan bentuk jamak dari kata medium yang dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar. Pendapat tersebut dibatasi oleh AECT (*Association of Education and Communication Technology*) bahwa media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan informasi. Pernyataan ini sesuai dengan pendapat Sadiman dalam Kustandi yang mengatakan bahwa media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan.<sup>13</sup>

Namun bila media digunakan sebagai sumber belajar maka media tersebut merupakan media pembelajaran. Pendapat tersebut sesuai dengan pernyataan Arsyad bahwa media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi intruksional dilingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.<sup>14</sup> Kustandi berpendapat bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang terdiri atas buku, *tape recorder*, kaset, video kamera, *video recorder*, film, *slide* (gambar), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer.<sup>15</sup>

Berdasarkan pendapat-pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajara merupakan alat atau wahana yang menjadi perantara

---

<sup>13</sup> Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran*. (Jakarta: Rajawali Pers. 2013), hlm 5

<sup>14</sup> Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran*,, hlm 5

<sup>15</sup> Cecep Kustandi, *Media Pembelajaran*. (Jakarta: Ghalia Indonesia. 2013). hlm 7

komunikasi antara guru dan siswa yang dapat meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar.

#### **b. Manfaat Media Pembelajaran.**

Kustandi menyatakan manfaat media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar yaitu:

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar serta meningkatkan proses dan hasil belajar.
- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai kemampuan dan minatnya.
- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.
- 4) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya, misalnya melalui karyawisata, kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang.<sup>16</sup>

Sedangkan menurut Sudjana mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu sebagai berikut.

---

<sup>16</sup>Cecep Kustandi, *Media Pembelajaran...*, hlm 18

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa, sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar.
- 2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih mudah dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran.
- 4) Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain, seperti mengamati melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

Berdasarkan pendapat-pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran adalah: 1) dapat memperjelas penyajian pesan, 2) dapat menumbuhkan motivasi pada siswa, 3) dapat mengurangi kebosanan, 4) dapat menjadi variasi metode mengajar seorang guru, 5) dapat meningkatkan hasil belajar.<sup>17</sup>

### **c. Fungsi Media Pembelajaran**

Levie & Lents mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu :

---

<sup>17</sup> Sudjana, *Media Pengajaran (penggunaan dan pembuatannya)*. (Bandung: sinar baru algesindo.2011), hlm 7

### 1. Fungsi Atensi

Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. Biasanya pada awal pelajaran siswa tidak tertarik dengan materi pelajaran atau mata pelajaran itu merupakan salah satu pelajaran yang tidak disenangi oleh mereka sehingga mereka tidak memperhatikan. Media gambar khususnya gambar yang diproyeksikan melalui overhead projector dapat menenangkan dan mengarahkan perhatian mereka kepada pelajaran yang akan mereka terima. Dengan demikian, kemungkinan untuk memperoleh dan mengingat isi pelajaran semakin besar.

### 2. Fungsi Afektif

Media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut masalah social atau ras

### 3. Fungsi Kognitif

Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.



#### 4. Fungsi Kompensatoris

Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali.

#### **d. Jenis-jenis media pembelajaran**

Untuk mempermudah pemahaman siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran maka pentingnya mengetahui jenis-jenis media yang sesuai dengan materi yang disampaikan. Jenis-jenis media pembelajaran yang biasa digunakan menurut Sadiman adalah sebagai berikut:

##### 1. Media Grafis

Media grafis termasuk media visual. Media grafis berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Media grafis berkaitan dengan indera penglihatan. Pesan yang disampaikan dituangkan kedalam komunikasi visual. Agar penyampaian pesan berhasil maka perlunya memahami dengan benar symbol-simbol tersebut. Media grafis terdiri dari beberapa jenis, yaitu: gambar/foto, sketsa, diagram, bagan/chart, grafik, kartun, poster, papan flannel, papan bulletin, peta dan globe.

##### 2. Media audio

Media audio berkaitan dengan indera pendengaran berbeda dengan media grafis yang menggunakan indera penglihatan. Pesan yang

disampaikan akan dituangkan ke dalam media audio antara lain: radio, alat perekam pita magnetik, piringan hitam, dan laboratorium bahasa.

### 3. Media proyeksi diam

Media proyeksi diam hamper sama dengan media grafis yang berkaitan dengan indera penglihatan. Bahan-bahan grafis banyak sekali dipakai dalam media proyeksi diam. Perbedaan yang jelas diantara mereka adalah pada media grafis dapat secara langsung berinteraksi dengan pesan media yang bersangkutan pada media proyeksi, pesan tersebut harus diproyeksikan dengan proyektor agar dapat dilihat oleh sasaran terlebih dahulu. Adakalanya media jenis disertai rekaman audio, tapi adapula yang visual saja. Jenis media proyeksi diam antara lain: film bingkai, film rangkai, media transparansi, proyektor tak tembus pandang, mikrofis, televise, video, permainan dan simulasi.<sup>18</sup>

Media digolongkan menjadi beberapa jenis yaitu:

1. Media auditif yaitu media yang mengandalkan kemampuan suara saja, seperti radio, dan rekorder.
2. Media visual adalah media yang hanya mengandalkan indera penglihatan karena hanya menampilkan gambar diam seperti, bingkai, foto, gambar, atau lukisan.

---

<sup>18</sup> Sadima,S, *Media Pendidikan (Pengertian,Pengembangan,dan Pemanfaatannya)*, (Depok:Rajawali Pers.2012)hlm 28-81

3. Media audiovisual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsure gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik. Penggunaan media pembelajaran menurut Arsyad adalah: 1) media berbasis manusia; 2) media berbasis cetakan; 3) media berbasis visual; 4) media berbasis audiovisual; 5) media berbasis komputer; 6) pemanfaatan perpustakaan sebagai sumber belajar.
4. Media Serbaneka adalah Media pembelajaran yang disesuaikan dengan potensi di suatu daerah, di sekitar sekolah atau di masyarakat. Contoh jenis media serbaneka antara lain: Papan tulis, guru memanfaatkan benda-benda nyata seperti burung, sumber belajar pada masyarakat di antaranya dengan karya wisata dan berkemah.<sup>19</sup>

- a. Media berbasis manusia

Dalam merancang media berbasis manusia harus merancang pelajaran yang interaktif. Dengan adanya manusia sebagai pemeran utama dalam proses belajar maka kesempatan interaksi semakin terbuka lebar. Pelajaran interaktif yang terstruktur dengan baik bukan hanya lebih menarik tetapi juga memberikan kesempatan untuk percobaan mental dan pemecahan masalah yang kreatif. Disamping itu, pelajaran interaktif mendorong partisipasi siswa dan jika digunakan dengan baik dapat meningkatkan hasil belajar.

---

<sup>19</sup> Asep Herry,dkk. Media Pembelajaran Sekolah Dasar. (Bandung: Upi Press.2013), hlm.215

b. Media berbasis cetakan

Media pembelajaran berbasis cetakan yang paling umum dikenal adalah buku teks, buku penuntun, buku saku, jurnal, majalah, dan lembaran lepas. Teks berbasis cetakan menuntut enam elemen yang perlu diperhatikan pada saat merancang yaitu konsistensi, format, organisasi, daya tarik, ukuran huruf, dan penggunaan spasi kosong. Beberapa cara yang digunakan untuk menarik perhatian pada media berbasis cetak adalah warna, huruf, dan kotak.

c. Media berbasis visual

Media berbasis visual (image) memegang peran yang sangat penting dalam proses belajar. Media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Bentuk visual dapat berupa: a) gambar representasi, seperti lukisan foto yang menunjukkan bagaimana tampaknya sesuatu benda; b) diagram yang melukiskan hubungan-hubungan konsep, organisasi, dan struktur isi materi; c) peta yang menunjukkan hubungan-hubungan ruang diantara unsure-unsur dalam isi materi; d) grafik, seperti table, grafik, dan chart (bagan) yang menyajikan gambar atau kecenderungan data atau antar hubungan seperangkat gambar atau angka-angka.

d. Media audio visual

Media visual yang menggabungkan penggunaan suara memerlukan pekerjaan tambahan untuk memproduksinya, salah satu pekerjaan penting yang diperlukan dalam media audio visual adalah penulisan naskah dan storyboard yang memerlukan banyak persiapan,

rancangan, dan penelitian. Naskah yang menjadi narasi, disaring dari isi pelajaran, kemudian disintesis kedalam apa yang ingin ditunjukkan dan dikatakan. Narasi ini merupakan penuntut bagi tim produksi untuk memikirkan bagaimana video menggambarkan atau visualisasi materi pelajaran.

e. Media berbasis computer

Computer memiliki fungsi yang berbeda-beda dalam bidang pendidikan dan latihan. Computer berperan sebagai manajer dalam proses pembelajaran yang dikenal dengan nama computer managed instruction (CMI). Ada pula peran komputer sebagai pembantu tambahan dalam belajar manfaatnya meliputi penyajian informasi isi materi pelajaran, latihan, atau kedua-duanya. Computer dapat menyajikan informasi dan tahapan pembelajaran lainnya, meskipun bukan disampaikan dengan media computer.

f. Pemanfaatan perpustakaan sebagai sumber belajar

Perpustakaan merupakan pusat sarana akademis, perpustakaan menyediakan bahan-bahan pustaka berupa barang cetakan seperti buku, majalah atau jurnal ilmiah, peta, surat kabar, karya-karya tulis, dan lain-lain. Perpustakaan dapat dimanfaatkan oleh siswa untuk memperoleh informasi dari berbagai bidang keilmuan.<sup>20</sup>

---

<sup>20</sup> Djamarah, B.S & Zain A, *Strategi Belajar Mengajar*. (Jakarta: PT. Rineka cipta), hlm. 124

### **C. Hakikat Media Pop-Up Book**

#### **a. Pengertian media pop-up book**

Pop-up adalah sebuah kartu atau buku yang ketika dibuka bisa menampilkan bentuk 3 dimensi atau timbul. Buku pop-up mempunyai kemampuan untuk memperkuat kesan yang ingin disampaikan dalam suatu materi sehingga membuat materi lebih mudah diingat dan dipelajari. Pop-up book 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 dibentuk seperti benda aslinya, hal lain yang menarik dan berbeda dari buku ilustrasi biasa adalah pembaca seperti menjadi bagian dari hal yang menakjubkan itu karena mereka memiliki andil ketika membuka halaman buku tersebut.

Perkembangan media pembelajaran mengikuti perkembangan teknologi. Berdasarkan teknologi tersebut media pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam empat kelompok, yaitu: (1) Media hasil teknologi cetak; (2) Media hasil teknologi audio-visual; (3) media hasil teknologi yang berdasarkan computer (4) media hasil gabungan teknologi cetak dan computer. Teknologi cetak adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi, seperti buku dan materi visual statis terutama melalui proses percetakan mekanis atau fotografis. Salah satu media hasil teknologi cetak adalah pop-up book. Pengembangan pop-up book dengan maksud untuk memudahkan siswa mempelajarinya atau memanfaatkan

konten yang dikembangkan dalam buku tersebut. Penggunaan pop-up book dalam pendidikan dan pengajaran di kelas sangat berguna dan bermanfaat terutama untuk mengembangkan pikiran, dan pendapat siswa. Pop-up book juga berfungsi untuk menambah daya ingat pada pelajaran, mengembangkan daya fantasi peserta didik dan menumbuhkan minat dan motivasi belajar.<sup>21</sup>

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan buku pop-up adalah buku yang memiliki bagian yang bergerak atau berunsur tiga dimensi. Buku pop-up memberikan visualisasi cerita yang menarik. Buku ini juga memberikan kejutan-kejutan dalam setiap halamannya yang dapat mengundang ketakjuban ketika halamannya dibuka, disamping itu pop-up book memiliki tampilan gambar yang indah dan dapat ditegakkan. Sehingga pop-up book sangatlah cocok digunakan sebagai media pembelajaran di Sekolah Dasar. Selain itu, proses pembelajaran dengan menggunakan media pop-up book akan jauh lebih menyenangkan.

### **1. Manfaat media pop-up book**

Media pop-up memiliki berbagai manfaat yang sangat berguna, yaitu:

- 1) Mengajarkan anak untuk lebih menghargai buku dan memperlakukannya dengan lebih baik.
- 2) Mendekatkan anak dengan orang tua karena pop-up book memiliki bagian yang halus sehingga memberikan kesempatan orang tua untuk

---

<sup>21</sup> Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran*. (Jakarta: Rajawali Pers. 2013), hlm. 29

duduk bersama dengan putera-puteri mereka dan menikmati cerita (mendekatkan hubungan orang tua dan anak).

- 3) Mengembangkan kreativitas anak.
- 4) Merangsang imajinasi anak.
- 5) Menambah pengetahuan hingga memberikan penggambaran bentuk suatu benda (pengenalan benda).
- 6) Dapat digunakan sebagai media untuk menanamkan kecintaan anak terhadap membaca.<sup>22</sup>

Beberapa kegunaan media pop-up book, yaitu:

- 1) Untuk mengembangkan kecintaan anak terhadap buku dan membaca.
- 2) Bagi peserta didik anak usia dini untuk menjembatani hubungan antara situasi kehidupan nyata dan symbol yang mewakilinya.
- 3) Bagi siswa yang lebih tua atau siswa yang berbakat dan memiliki kemampuan dapat berguna untuk mengembangkan kemampuan berfikir kritis dan kreatif.<sup>23</sup>
- 4) Untuk mengembangkan berfikir kritis dan kreatif.
- 5) Bagi yang enggan membaca, anak-anak dengan ketidakmampuan belajar bahasa inggris sebagai bahasa kedua (ESL) dapat membantu siswa untuk menangkap makna melalui perwakilan gambar yang menarik memunculkan keinginan serta dorongan membaca secara

---

<sup>22</sup> Daryanto, *Media Pembelajaran*.(Bandung:CV. Yrama widya.2010),hlm. 21

<sup>23</sup> Daryanto, *Media Pembelajaran...*, ,hlm. 22



mandiri dengan kemampuannya untuk melakukan hal tersebut secara terampil.<sup>24</sup>

## **2. Kelebihan media pop-up book**

Kelebihan media pop-up antara lain:

- 1) Memberikan visualisasi cerita yang lebih menarik mulai dari tampilan gambar yang terlihat lebih memiliki dimensi hingga gambar yang dapat bergerak ketika halamannya dibuka atau bagiannya digeser.
- 2) Memberikan kejutan-kejutan dalam setiap halamannya yang dapat mengundang ketakjuban ketika halamannya dibuka sehingga pembaca menanti kejutan apa lagi yang akan diberikan pada halaman selanjutnya.
- 3) Memperkuat kesan yang ingin disampaikan dalam sebuah cerita.
- 4) Tampilan visual yang lebih berdimensi membuat cerita semakin terasa nyata ditambah lagi dengan kejutan yang diberikan dalam setiap halamannya.<sup>25</sup>

## **3. Kekurangan media pop-up book**

Media pop-up book memiliki kekurangan yaitu:

- 1) Waktu pengerjaannya cenderung lebih lama karena menuntut ketelitian yang lebih ekstra.
- 2) Harganya relative mahal.<sup>26</sup>

---

<sup>24</sup> Daryanto, *Media Pembelajaran*, hlm 23

<sup>25</sup> Djamarah, B.S & Zain A, *Strategi Belajar Mengajar*. (Jakarta: PT. Rineka cipta), hlm 28

<sup>26</sup> Sadima, S, *Media Pendidikan (Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya)*. (Depok: Rajawali Pers. 2012), hlm 35

## **D. Pembelajaran Bahasa Indonesia**

### **1. Tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia**

Tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia bagi siswa adalah untuk mengembangkan keterampilan berbahasa Indonesia. Tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia sesuai dengan keterampilan kebutuhan, dan minatnya, sedangkan bagi guru adalah untuk mengembangkan potensi bahasa Indonesia siswa, serta lebih mandiri dalam menentukan bahan ajar kebahasaan sesuai dengan kondisi lingkungan sekolah dan kemampuan siswa. Selain itu tujuan umum pembelajaran bahasa adalah memiliki peran sentral dalam perkembangan intelektual, sosial, dan emosional peserta didik dan merupakan penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi. Dengan pembelajaran bahasa memungkinkan manusia untuk saling berkomunikasi, saling berbagi pengalaman, saling belajar dari yang lain dan untuk meningkatkan kemampuan intelektual dan kesusasteraan merupakan salah satu sarana untuk menuju pemahaman tersebut.<sup>27</sup>

Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah diharapkan membantu siswa mengenal dirinya, budayanya dan budaya orang lain, mengemukakan gagasan dan perasaan, berpartisipasi dalam masyarakat yang menggunakan bahasa tersebut dan menemukan serta menggunakan kemampuan analitis dan imajinatif yang ada dalam dirinya.

Dengan pembelajaran Bahasa Indonesia diharapkan siswa memiliki kemampuan sebagai berikut:

---

<sup>27</sup> Zulela, *Pembelajaran Bahasa Indonesia...*, h.7

- 1) Berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulisan.
- 2) Menghargai dan bangga menggunakan Bahasa Indonesia.
- 3) Memahami Bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan.
- 4) Menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual,serta kematangan emosional, dan sosial.
- 5) Menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuanberbahasa.
- 6) Menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khasanah budaya dan intelektual manusia Indonesia.<sup>28</sup>

## **2. Manfaat pembelajaran Bahasa Indonesia**

Pembelajaran bahasa Indonesia memiliki fungsi sebagai berikut:

- 1) Sarana pembinaan persatuan dan kesatuan bangsa.
- 2) Sarana peningkatan pengetahuan dan keterampilan dalam rangka pelestarian dan pengembangan budaya.
- 3) Sarana peningkatan pengetahuan dan keterampilan untuk meraih dan mengembangkan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni.
- 4) Sarana penyebarluasan pemakaian bahasa Indonesia yang baik untuk berbagai keperluan menyangkut berbagai masalah.
- 5) Sarana pengembangan penalaran.

---

<sup>28</sup> Zahro,Azizatun, *Strategi kooperatif dalam pembelajaran menyimak dan berbicara*. (Malang:A3 Asih,asah,asuh.2010).hlm 27

- 6) Sarana pemahaman berbagai budaya Indonesia melalui khazanah kesusasteraan Indonesia.<sup>29</sup>

Kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia di Sekolah Dasar diharapkan mampu mengembangkan dan mengarahkan siswa dengan segala potensi yang dimilikinya secara optimal, yaitu guru dapat mendorong siswa untuk berfikir secara kritis.

Keberhasilan pelaksanaan proses pembelajaran dikelas, terkait dengan kemampuan guru, baik sebagai perancang pembelajaran maupun sebagai pelaksana dilapangan. Selain itu, guru dituntut mampu melakukan pembaharuan khususnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, yaitu dengan merancang pembelajaran berdasarkan pengalaman belajar siswa sehingga menghasilkan pembelajaran yang bermakna.

### **3. Ruang lingkup pembelajara Bahasa Indonesia**

Mata pelajaran bahasa dan sastra Indonesia berorientasi pada hakikat pembelajaran bahasa dan sastra yang menyatakan bahwa belajar Bahasa Indonesia adalah belajar menggunakan bahasa yang baik dan benar. Selain itu, pembelajaran Bahasa adalah pembelajaran yang berorientasi pada pembelajaran keterampilan. Selain pembelajaran keterampilan berbahasa (mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis), pembelajara bahasa dan sastra juga menghargai sastra dan mampu mengapresiasi suatu karya sastra. Pada intinya, pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia diarahkan kepada usaha pengembangan

---

<sup>29</sup> Zahro, Azizatun, *Strategi kooperatif dalam pembelajara...*, hlm 30

keterampilan bahasa siswa (mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis), dan pengapresiasian karya sastra dan penciptaan karya sastra.<sup>30</sup>

Secara umum pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia terdiri atas dua bidang besar, yaitu bidang bahasa dan bidang sastra. Pada pembelajaran bahasa, siswa diharapkan dapat menguasai semua keterampilan berbahasa, yaitu keterampilan mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Selain itu, pembelajaran bahasa juga berhubungan dengan ilmu-ilmu kebahasaan, siswa diharapkan mampu menggunakan bahasa dengan baik dan benar, baik dari penggunaan dan penulisan kata yang baku, penggunaan dan penulisan kalimat yang baku, maupun penggunaan dan penulisan kalimat efektif. Selain itu, ilmu kebahasaan juga berhubungan dengan pelafalan fonem sampai kata, penggunaan atau pembentukan kata, pembentukan kalimat, dan pembentukan paragraph. Selain keterampilan berbahasa, aspek yang ada dalam pembelajaran bahasa meliputi:

- 1) Fononologi, berhubungan dengan pelafalan fonem-fonem.
- 2) Morfologi, berhubungan dengan pembentukan kata.
- 3) Sintaksis, berhubungan dengan pembentukan kalimat.
- 4) Analisis wacana, berhubungan dengan pembentukan wacana, baik paragraph maupun artikel.

---

<sup>30</sup> Zahro, Azizatun, *Strategi kooperatif dalam pembelajara...*, hlm 31

## E. Penelitian Yang Relevan

Penelitian dan pengembangan ini mengambil referensi dari penelitian-penelitian sebelumnya yang pernah dilakukan oleh:

1. Pengembangan Media Pokari Pokabu (Pop-up dan Katru Ajaib Pengelompokan Tumbuhan) untuk Siswa Kelas III SD/MI. hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media POKARI POKABU dapat memberikan konsep sederhana tentang pengelompokkan tumbuhan agar mudah dipahami oleh peserta didik.<sup>31</sup>
2. Pengembangan Buku Pop-up sebagai Media Pembelajaran pada materi Crustacea untuk SMA Kelas X. dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa buku po-up pada materi crustacean menarik untuk digunakan dan dapat membantu memahami konsep dasar materi dengan benar.<sup>32</sup>
3. *Pop-up* sebagai Media Pembelajaran Fisika Materi Alat-alat Optik untuk Siswa Sekolah Menengah Atas. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa Medi Pop-up efektif digunakan sebagai media pembelajaran pada materi fisika alat-alat optic Sekolah Menengah Atas.<sup>33</sup>
4. Pengembangan Media Pembelajaran Buku Pop-up Wayang Tokoh Pandhawa pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa Kelas V SD. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajara buku po-up wayang

---

<sup>31</sup> Lulut Sugiartiand Diana Endah Handayani, 'Pengembangan Media Pokari Pokabu (Pop-up dan kartu ajaib pengelompokan tumbuhan) untuk siswa kelas 3 SD/MI', *Jurnal Pendidikan Guru MI* (2017)

<sup>32</sup> Meri Lismayanti, Afreni Hamida, and Evita Anggereini, 'Pengembangan Buku Pop-Up Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Crustacea Untuk SMA Kelas X', *Jurnal Penelitian Universitas Jambi Seri Sains* (2016).

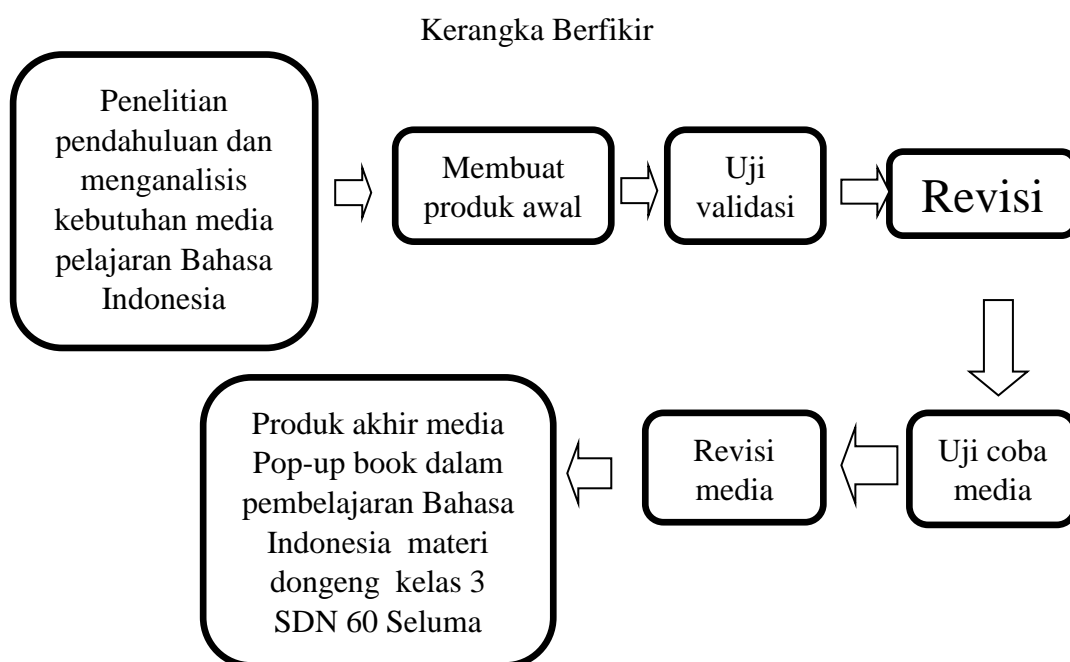
<sup>33</sup> Febri Ukhtinasari, Mosik, and Sugiyanto, 'Pop-Up Sebagai Media Pembelajaran Fisika Materi Alat-alat Optik Untuk Siswa Menengah Atas', *Unnes physics Education Journal* (2017)

tokoh Pandhawa dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Jawa kelas V SD.<sup>34</sup>

5. Pengembangan Media Belajar Pop-up Book Pada Materi Minyak Bumi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran pop-up book pada materi minyak bumi dikategorikan baik dengan komponen penilaian berupa kelayakan isi, bahasa dan gambar, penyajian dan kegrafisan atau tampilan.<sup>35</sup>

#### F. Kerangka Berfikir

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan kerangka pemikiran, sebagai berikut:



<sup>34</sup> Anggit Shita Devi and Siti Maisaroh, 'Pengembangan Media Pembelajaran Buku Pop-Up Wayang Tokoh Pandhawa Pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa Kelas V SD', *Jurnal PGSD Indonesia* (2017)

<sup>35</sup> Meilia Safri, Sri Adelila sari, and Marlina, 'Pengembangan Media Belajar Pop-Up Book Pada Materi Minyak Bumi' *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia* (2017)

Pentingnya keberadaan media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik dalam melakukan pemahaman materi menuntut setiap tenaga pendidik memiliki kemampuan dalam melakukan pengembangan media pembelajaran yang bertujuan untuk membantu peserta didik memahami pembelajaran dengan mudah.

Pengembangan media pembelajaran *pop-up book* ini bertujuan untuk memudahkan peserta didik dalam proses pembelajaran pada materi dongeng, sehingga peserta didik dapat termotivasi dengan adanya media pembelajaran yang menarik. Oleh sebab itu, perlu adanya kerangka pemikiran pada suatu penelitian agar pemahaman peneliti terarah dengan baik dan memberikan pemahaman akan alur penelitian pada pembaca.

Tahapan yang dilakukan dalam penelitian pengembangan ini meliputi analisis penelitian pendahuluan, pengumpulan analisis sebagai data awal untuk membantu mempermudah peneliti dalam melakukan pengembangan. Selanjutnya peneliti akan melakukan pembuatan media pembelajaran. Setelah media yang dikembangkan selesai peneliti harus melakukan validasi produk yang dilakukan oleh validasi media dan validasi materi untuk mengetahui keakuratan isi media pembelajaran. Setelah melakukan validasi peneliti harus merevisi media pembelajaran yang telah dilakukan uji validasi. Melanjutkan uji coba media pembelajaran, dan diakhiri dengan revisi setelah uji coba serta dapat menghasilkan produk media pembelajaran akhir berupa *pop-up book*



yang nantinya dapat digunakan peserta didik sebagai media pembelajaran.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau sering disebut *research and development (R&D)*. penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian untuk mengembangkan dan menguji produk dalam dunia pendidikan. Selain untuk mengembangkan dan menguji produk penelitian ini digunakan untuk menemukan pengetahuan baru berkenaan dengan fenomena-fenomena yang bersifat fundamental, serta praktik-praktik pendidikan. Berfungsi untuk menemukan fenomena-fenomena fundamental dilakukan melalui penelitian dasar (*basic research*).<sup>36</sup>

Penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada dan dapat dipertanggung jawabkan. Penelitian dan pengembangan di bidang pendidikan diawali adanya kebutuhan permasalahan yang membutuhkan pemecahan dengan menggunakan suatu produk. tertentu.<sup>37</sup>

---

<sup>36</sup> Punaji Setyosari, *Metode penelitian pendidikan dan pengembangan* (Jakarta: kencana.2010), hlm.194

<sup>37</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Dan Pengembangan* (Bandung: Alfabeta, 2017), h. 26

## B. Tempat dan Waktu Penelitian

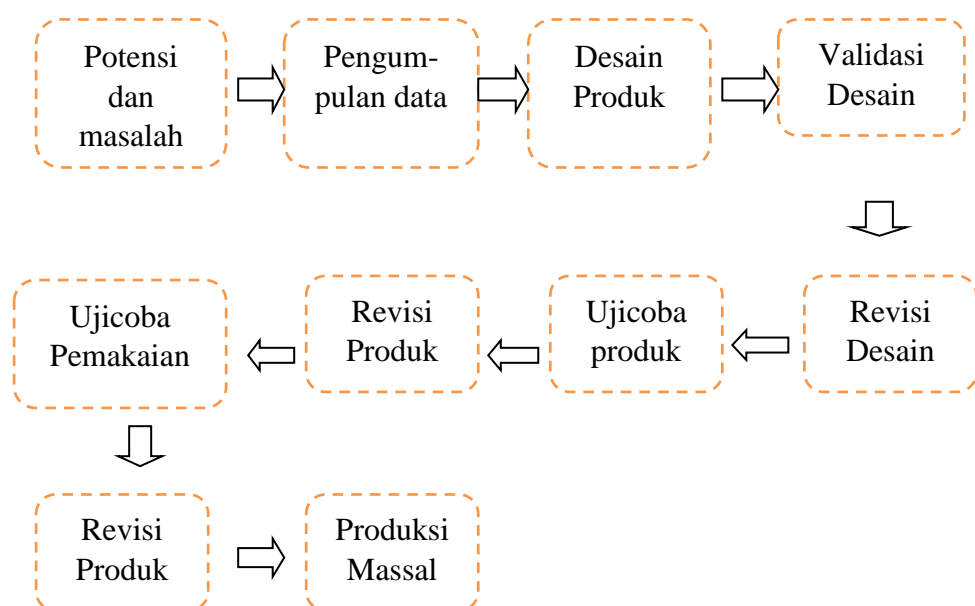
Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 60 Seluma tahun ajaran 2020/2021.

## C. Karakteristik Sasaran Penelitian

Karakteristik dari sasaran penelitian ini adalah peserta didik kelas 3 SDN 60 Seluma yang hanya menggunakan media pembelajaran seadanya dan menyebabkan kurangnya minat dan perhatian siswa pada saat pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu dengan adanya media pembelajaran Buku Gambar Pop-Up ini dapat membantu proses belajar siswa.

## D. Langkah-langkah Pengembangan Media

Dalam penelitian pengembangan media pembelajaran ini, penulis mengacu pada pedoman penelitian pengembangan menurut Sugiyono yang mengadopsi dari model pengembangan Borg & Gall, dengan urutan penelitian sebagai berikut:



Namun karena keterbatasan waktu dalam penelitian ini peneliti membatasi langkah-langkah pengembangan hanya tujuh langkah, mengingat jumlah anak kelas 3 SDN 60 Seluma tidak terlalu banyak dan tidak memungkinkan untuk melakukan uji skala besar. berikut peneliti uraikan langkah-langkah pengembangan:

1) Identifikasi Masalah

Kegiatan awal sebelum melakukan pengembangan media Pop-up book, peneliti melakukan observasi guna mencari potensi dan masalah di SDN 60 Seluma. Potensi dari sekolah tersebut adalah motivasi belajar peserta didik yang cukup tinggi. Sedangkan masalah yang ada adalah minimnya media pembelajaran yang menarik dan memotivasi peserta didik untuk belajar. Dengan adanya potensi dan masalah tersebut, maka peneliti mengembangkan *pop-up book* sebagai media pembelajaran.

2) Pengumpulan Data

Data yang diperlukan peneliti dalam penelitian ini diperoleh dengan beberapa metode pengumpulan data, sebagai berikut:

a. Wawancara

Menurut *Esterberg* yang dikutip oleh Sugiyono, Wawancara adalah pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui Tanya jawa, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam

suatu topic tertentu.<sup>38</sup> Wawancara dilakukan dengan pendidik yang mengajar di kelas 3. Kegiatan dilakukan untuk menganalisis kebutuhan media pembelajaran peserta didik serta karakteristik dalam pembelajaran yang terjadi di kelas khususnya mata pelajaran Bahasa Indonesia.

b. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang berlalu. Dokumentasi bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang.<sup>39</sup> Dokumentasi yang digunakan peneliti dalam pengembangan media pembelajaran berupa pengambilan gambar atau foto serta video pada saat proses uji coba produk.

3) Desain Media

Setelah dilakukannya pengumpulan data pada tahap sebelumnya maka langkah selanjutnya peneliti mulai membuat media pembelajaran *pop-up book*. Pada tahap ini peneliti mempelajari cara pembuatan dan penggunaan *pop-up book*, kemudian menyiapkan materi yang akan dikembangkan pada media pembelajaran.

4) Validasi Desain

Validasi desain merupakan proses penilaian rancangan produk yang dilakukan dengan member penilaian berdasarkan pemikiran

---

<sup>38</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian...*, hlm. 317

<sup>39</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian...*, hlm. 329

rasional, tanpa uji coba lapangan. Validasi produk dapat dilakukan dengan meminta beberapa orang pakar dalam bidangnya untuk menilai desain produk yang dibuat.<sup>40</sup>

#### 5) Revisi Desain

Setelah desain produk divalidasi melalui ahli media dan ahli materi, peneliti melakukan revisi terhadap desain media yang dikembangkan berdasarkan masukan-masukan validator ahli.

#### 6) Ujicoba Media

Setelah melakukan revisi dari desain produk, maka langkah selanjutnya penelitian dan pengembangan adalah melakukan ujicoba produk. Ujicoba dilakukan untuk mengetahui efektivitas dari produk yang dikembangkan. Uji coba dapat dilakukan pada kelompok terbatas.<sup>41</sup>

#### 7) Revisi Produk

Revisi pada tahap ini dilakukan, apabila dalam pemakaian kondisi nyata terdapat kekurangan dan kelemahan.<sup>42</sup> Penilaian dilakukan oleh validator media dan materi. Kemudian dilakukan revisi berdasarkan saran yang diberikan validator. Selain itu respon guru dan respon peserta didik menjadi pertimbangan untuk melakukan revisi.

---

<sup>40</sup> Emzir, *Metodologi Penelitian Pendidikan* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2012), h.273

<sup>41</sup> Emzir, *Metodologi Penelitian Pendidikan...*, h.237

<sup>42</sup> Sugiyono, *Cara Mudah Menyusun...*, h. 426

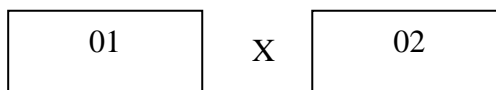
## E. Uji coba produk

Uji coba produk dilakukan setelah melakukan revisi dari desain produk. Uji coba produk dilakukan guna mengetahui keefektifan produk yang dikembangkan pada kelompok terbatas.

### 1. Desain uji coba

Desain uji coba keefektifan produk penelitian ini menggunakan metode eksperimen desain pre-test dan post-test, yaitu membandingkan keadaan sebelum dan sesudah memakai produk baru. Dalam hal ini ada kelompok eksperimen dan kelompok control yang sama dengan perlakuan dengan produk berbeda. Model tersebut digambarkan sebagai berikut.

*Desain eksperimen 01 nilai sebelum treatment dan 02 nilai sesudah treatment. Dan X adalah treatment*



Gambar tersebut dapat dijelaskan bahwa desain eksperimen dilakukan dengan membandingkan hasil observasi 01 nilai sebelum treatment dan 02 nilai sesudah treatment. 01 adalah nilai kemampuan memahami isi dongeng sebelum menggunakan produk baru. Sedangkan 02 adalah nilai kemampuan memahami isi dongeng setelah menggunakan produk baru. Efektifitas media belajar buku gambar pop-up yang telah di desain di ukur dengan membandingkan nilai 01 dengan 02. Apabila nilai 02 lebih besar dari pada 01, maka bahan ajar tersebut telah efektif.

## 2. Subjek uji coba

Subjek penelitian untuk uji coba produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah seluruh anak kelas 3 SDN 60 Seluma berjumlah 11 orang yang akan di beri perlakuan sebelum dan sesudah treatment.

## **F. Instrumen Pengumpulan Data**

Terdapat dua hal utama yang mempengaruhi kualitas data penelitian, yaitu kualitas instrument penelitian, dan kualitas pengumpulan data. Kualitas instrument penelitian berkenaan dengan validitas dan realibilitas instrument dan kualitas pengumpulan data berkenaan ketepatan cara-cara yang digunakan untuk mengumpulkan data. Selanjutnya bila dilihat dari segi cara atau teknik pengumpulan data, maka teknik pengumpulan data dapat dilakukan dengan interview (wawancara), kuesioner (angket), observasi (pengamatan), dan gabungan ketiganya.

### 1) Observasi

Observasi merupakan suatu proses yang kompleks suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua diantara terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan. Dari segi instrument yang digunakan, maka observasi dapat dibedakan menjadi observasi terstruktur dan tidak terstruktur. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan observasi terstruktur. Observasi terstruktur adalah observasi yang telah dirancang secara sistematis, tentang apa yang diamati, kapan dan dimana tempatnya. Jadi observasi terstruktur



dilakukan apabila peneliti telah tahu dengan pasti tentang variabel apa yang akan diamati. Observasi dalam penelitian ini dilakukan didalam kelas dan lingkungan sekitar sekolah mengobservasi proses pembelajaran dari segi teknik belajar, penggunaan media pembelajaran, penggunaan metode pembelajaran terutama didalam pembelajaran membaca anak sekolah dasar.

**Tabel.3.1**  
**Kisi-kisi observasi**

No.item	Kisi-kisi observasi	Hal yang diamati
1	Ketersediaan media pembelajaran	Adanya media pembelajaran untuk membaca dongeng
2	Penggunaan media pembelajaran untuk membaca dongeng	Guru menggunakan media pembelajaran untuk membaca dongeng
3	Media yang digunakan dalam kegiatan belajar membaca dongeng	Guru menggunakan buku cerita yang biasa.

## 2) Lembar Angket Validasi

Angket validasi produk pada media pembelajaran pop-up book memuat pertanyaan tertutup dan pertanyaan tertulis kepada validator yaitu ahli media, ahli bahasa dan ahli materi, serta respon tenaga pendidik. Dengan jawaban sebagai berikut, sangat baik (SB) diberikan skor 5, baik (B) diberikan skor 4, cukup baik (CB) diberikan skor 3, kurang baik (KB) diberikan skor 2, dan sangat kurang baik (SKB)

diberikan skor 1, serta ditanggapi dengan memberikan saran pada kolom yang telah tersedia.

### 3) Dokumentasi

Dokumentasi yang digunakan peneliti dalam pengembangan media pembelajaran berupa pengambilan gambar atau foto serta video pada saat wawancara pendidik yang mengajar di kelas 3 dan saat proses uji coba media.

## **G. Teknik Analisis Data**

Penelitian ini melakukan analisis data dengan cara deskriptif kualitatif dan menggabungkan data kuantitatif untuk merevisi pengembangan produk media pembelajaran Pop-Up book. Data kualitatif didapatkan dari masukan, tanggapan, kritik, dan saran yang diperoleh dari validasi ahli media, ahli materi yang disampaikan secara lisan. Sedangkan data kuantitatif didapatkan dari analisis angket ahli materi, ahli media, dan serangkaian uji coba yang kemudian diolah menjadi data kualitatif dan dijadikan dasar untuk merevisi produk pengembangan buku gambar *Pop-Up* ini.

Data yang telah dianalisis, baik data kualitatif maupun data kuantitatif dijadikan sebagai sumber dasar untuk merevisi media bahan ajar buku cerita bergambar yang sedang dikembangkan. Namun demikian, tidak semua data yang masuk dijadikan dasar untuk merevisi produk. Data yang dijadikan dasar untuk merevisi produk adalah data yang telah melalui analisis. Dalam penganalisisan tersebut terdapat data harus memenuhi kriteria sebagai mana diuraikan sebagai berikut.

### 1. Data kualitatif

Data kualitatif yang dijadikan dasar untuk membuat produk dan merevisi produk media bahan ajar buku cerita bergambar yang sedang dikembangkan adalah data atau saran yang:

- a. Saran dan hasil wawancara pada guru dan analisis kebutuhan.
- b. Benar menurut ahli materi dan ahli media serta guru praktik.
- c. Sesuai dengan kriteria multimedia pembelajaran komunikatif.
- d. Logis menurut peneliti

### 2. Data kuantitatif

Data kuantitatif diperoleh dari hasil observasi penelitian dalam kegiatan pre-test dan post-test dalam menggunakan media hasil pengembangan untuk mengetahui tingkat prestasi kemampuan membaca dan memahami dongeng yang kemudian dianalisis secara deskriptif dengan rumus berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100$$

Keterangan:

P = Presentase tingkat perubahan

F = Frekuensi nilai yang diperoleh anak

N = Jumlah anak

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Deskripsi Wilayah Penelitian**

##### **a. Profil Sekolah Dasar Negeri 60 Seluma**

SD Negeri 60 Seluma terletak di wilayah Kecamatan Talo Kabupaten Seluma Provinsi Bengkulu. Berikut adalah batasan wilayah SD Negeri 60 Seluma, sebelah utara berbatasan dengan kebun warga, sebelah timur berbatasan dengan kebun warga, sebelah barat berbatasan dengan jalan raya, dan sebelah selatan berbatasan dengan rumah warga. Adapun kepala sekolah SD Negeri 60 seluma yang sekarang menjabat ialah Tatang Azwardi, S.Pd.

##### **b. Visi dan Misi Sekolah Dasar Negeri 60 Seluma**

###### **1. Visi**

Membentuk siswa berwatak mulia, beriman, cerdas, dan bertaqwa kepada tuhan yang maha esa, serta terwujudnya lingkungan sehat dan nyaman.

###### **2. Misi**

- 1) Menumbuhkan budaya yang berbudi luhur.
- 2) Membentuk siswa yang terampil dalam pendidikan dasar, membaca, menulis, dan berhitung.
- 3) Menumbuhkan penghayatan terhadap agama yang dianut.

### 3. Tujuan

- 1) Membentuk atau mengarahkan pada sikap beriman, bertaqwa pada tuhan yang maha esa.
- 2) Terselenggaranya pendidikan yang dapat membentuk karakter siswa.
- 3) Terselenggaranya pendidikan yang bermutu.
- 4) Terwujudnya lingkungan yang nyaman dan asri.

#### c. Kurikulum Pendidikan

Pembelajaran di SD Negeri 60 Seluma pada saat ini menggunakan kurikulum pendidikan nasional tahun 2013 atau diterapkannya pembelajaran berbasis tematik integratif. Pembelajaran tematik integratif (terpadu) sendiri merupakan pembelajaran yang memadukan berbagai mata pelajaran yang memiliki tema sama.

#### d. Kegiatan pembelajaran

##### a. Waktu belajar

Kegiatan belajar mengajar berlangsung dari hari senin sampai sabtu. Hari senin sampai kamis pukul 07.30 s.d 12.00 WIB, hari jum'at hingga sabtu pukul 07.30 s.d 11.00 WIB.

##### b. Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan pola pembelajaran yang didesain, diterapkan dan dievaluasi secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang efektif.

Pembelajaran Aktif, Inovatif, Efektif, dan Menyenangkan (PAIKEM) diterapkan di SD Negeri 60 Seluma sehingga terwujud suasana belajar yang menyenangkan, mengasyikan, dan mencerdaskan.

## **B. Temuan Penelitian**

### **1. Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran Buku Gambar Pop-Up**

Berdasarkan langkah-langkah pengembangan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, proses pengembangan Media Pop-Up book mengikuti ketujuh tahap berikut.

#### **a. Identifikasi Masalah**

Hasil observasi yang dilakukan bahwa potensi yang didapat adalah peserta didik memiliki ketertarikan tersendiri dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran. Sedangkan masalah yang terjadi sesuai dengan kegiatan observasi yaitu belum maksimalnya pemanfaatan media pembelajaran yang menarik peserta didik untuk belajar. Dengan adanya potensi dan masalah tersebut, maka peneliti melakukan pengembangan buku gambar *pop-up* yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk peserta didik kelas 3.

#### **b. Pengumpulan Informasi**

Setelah beberapa masalah ditemukan di lapangan, maka langkah selanjutnya adalah peneliti mengumpulkan informasi terkait media yang akan dikembangkan apakah dibutuhkan atau tidak untuk guru sekitar

sebagai pemakai produk hasil pengembangan penelitian ini. Adapun teknik pengumpulan informasi dalam penelitian ini adalah dengan melakukan wawancara terhadap guru kelas 3 SDN 60 Seluma.

Berdasarkan hasil wawancara terhadap guru kelas 3 dapat ditarik kesimpulan bahwa guru kurang memahami pentingnya penggunaan media yang bervariasi dalam kegiatan pembelajaran. Guru hanya menggunakan buku paket pembelajaran yang sudah dibeli.

### **c. Desain Media**

Adapun desain produk media buku gambar pop-up yang peneliti kembangkan melalui tahap prosedur yang didasarkan pada masukan dan saran pada kegiatan analisis kebutuhan sebelumnya sebagai berikut:

- 1) Media yang dikembangkan dalam kegiatan belajar membaca dan bercerita.
- 2) Media bahan ajar yang digunakan berisi gambar yang sesuai dengan isi paragraph, bentuk buku yang menarik, dan kalimat yang digunakan tidak terlalu panjang.
- 3) Media bahan ajar buku gambar pop-up tidak monoton.

Hasil analisis kebutuhan tersebut peneliti jadikan sumber masukan dalam mencari kajian pustaka berupa buku-buku dan sumber lainnya yang mendukung pengembangan media tersebut. Adapun proses desain pengembangan media buku gambar pop-up adalah pertama judul dongeng, kedua menyusun paragraph dengan karakter gambar, ketiga mendesai tampilan media yang menarik.

Penelitian pengembangan ini menggunakan tahapan berikut: 1) define (pendefinisan), 2) desain (perancangan), 3) develop (pengembangan), 4) finishing, berikut beberapa tahap pengembangan.

a. Pendefinisian (*define*)

Tahap pendefinisian berguna untuk menentukan dan mendefinisikan kebutuhan-kebutuhan di dalam pembelajaran serta mengumpulkan berbagai informasi yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan. Dalam tahap ini dibagi menjadi beberapa langkah yaitu:

1) Analisis awal

Analisis awal dilakukan untuk mengetahui permasalahan dasar dalam proses pembelajaran. Pada tahap ini peneliti mengumpulkan informasi tentang kendala-kendala dalam proses pembelajaran, sehingga dapat menentukan langkah-langkah dalam menyelesaikan permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran.

2) Analisis peserta didik

Analisis peserta didik sangat penting dilakukan pada awal perencanaan. Analisis peserta didik dilakukan dengan cara mengamati karakteristik peserta didik. Analisis ini dilakukan dengan mempertimbangkan ciri, kemampuan peserta didik baik sebagai kelompok maupun individu. Analisis peserta didik



meliputi karakteristik kemampuan akademik, usia, dan motivasi dalam belajar.

3) Analisis tugas

Analisis tugas bertujuan untuk mengidentifikasi tugas-tugas utama yang akan dilakukan oleh peserta didik. Analisis tugas meliputi analisis terhadap kompetensi inti (KI) dan kompetensi dasar (KD) terkait aspek yang akan dikembangkan melalui media pembelajaran berbasis media interaktif.

4) Analisis konsep

Analisis konsep bertujuan untuk menentukan isi dari media pembelajaran yang akan dikembangkan. Analisis konsep dibuat dalam konsep pembelajaran yang nantinya digunakan sebagai sarana pencapaian kompetensi tertentu, dengan cara mengidentifikasi dan menyusun secara sistematis bagian-bagian utama media pembelajaran.

5) Analisis tujuan pembelajaran

Analisis tujuan pembelajaran dilakukan untuk menentukan indikator pencapaian pembelajaran yang didasarkan atas analisis kurikulum. Dengan menuliskan tujuan pembelajaran, peneliti dapat mengetahui apa saja yang akan ditampilkan dalam materi pembelajaran berbasis media interaktif.

b. Perancangan (*desain*)

Setelah peneliti memastikan akar permasalahan dan ralitas yang dihadapi, maka perlu kiranya merumuskan alternative pemecahan masalah. Langkah awalnya menyusun berbagai perencanaan atau rencana perbaikan. Dalam proses ini semua perencanaan atas suatu produk disusun sedetail mungkin untuk memudahkan proses implementasi. Proses desain atau perencanaan produk dapat dilakukan dengan menerbitkan lebih dari satu rencana. Tujuannya sederhana, jika rencana pertama tidak memberikan hasil, masih ada rencana kedua atau ketiga. Desain pengembangan hendaknya disusun dengan sangat jelas dan teliti. Semakin detail perencanaan, semakin mudah pada fase penerapannya. Adapun tahap desain atau perancangan dalam penelitian ini meliputi:

1) Penyusunan tes

Penyusunan tes instrument berdasarkan tujuan pembelajaran yang menjadi tolak ukur kemampuan peserta didik berupa produk, proses, psikomotor selama dan setelah kegiatan pembelajaran.

2) Pemilihan media

Pemilihan media dilakukan untuk mengidentifikasi media pembelajaran yang relevan dengan karakteristik materi dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik, analisis konsep dan analisis tugas, karakteristik target pengguna, serta rencana

penyebaran dengan atribut yang bervariasi dari media yang berbeda-beda. Hal ini berguna untuk membantu peserta didik dalam pencapaian kompetensi inti dan kompetensi dasar yang diharapkan.

### 3) Pemilihan format

Pemilihan format dilakukan pada langkah awal. Pemilihan format dilakukan agar format yang dipilih sesuai dengan materi pembelajaran. Format yang dimaksudkan dalam pengembangan media pembelajaran ini dimaksudkan untuk mendesain atau merancang isi pembelajaran, pemilihan strategi, pendekatan metode pembelajaran, dan model pembelajaran. Format yang dipilih adalah format yang memenuhi kriteria menarik, memudahkan dan membantu dalam mengembangkan kemampuan membaca peserta didik.

### 4) Desain awal

Rancangan awal yang dimaksud adalah rancangan seluruh perangkat pembelajaran yang harus dikerjakan sebelum uji coba dilakukan. Hal ini juga meliputi sebagai aktivitas pembelajaran yang terstruktur seperti membaca teks, wawancara, dan praktek kemampuan mengajar melalui praktek mengajar.

c. Pengembangan (*develov*)

Pada tahap ini media dikembangkan semenarik mungkin yang didasarkan pada kegiatan yang bersifat saintifik, dimana anak-anak aktif dalam membaca dan bercerita sehingga mereka mampu memahami isi cerita dengan baik. Berikut proses pengembangan buku gambar pop-up agar lebih menarik:

- 1) Pemilihan gambar, gambar yang diambil adalah gambar yang menarik dan sesuai dengan isi cerita.
- 2) Mengkonsep isi cerita supaya lebih efektif dan efisien, sehingga mudah dipahami anak.
- 3) Penentuan bentuk media serta menentukan warna yang menarik untuk anak.

d. Tahap finishing

Pada tahap ini jenis produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah berupa media buku gambar pop-up pada materi dongeng siswa kelas 3 SDN 60 Seluma. Media buku gambar pop-up memiliki gambar yang lebih menarik, memiliki paragraph yang tidak terlalu panjang sehingga isi cerita mudah dipahami anak.

**d. Validasi Desain**

Hasil media yang sudah di desain kemudian di validasi oleh para ahli dibidangnya masing-masing dengan menggunakan lembar validasi yang telah disiapkan.

- a. Ahli materi yaitu dari guru MIP Nur-Rahma ibu Heti

Trisnawati, S.Pd.

- b. Ahli media yaitu dosen IAIN Bengkulu fakultas tarbiyah dan tadaris ibu Nofiyanti, M.Pd.
- c. Ahli bahasa yaitu dosen IAIN Bengkulu Fakultas Tarbiyah dan Tadaris bapak Bustomi, S.Ag. M.Pd.

Adapun hasil validasi ahli materi, ahli media dan ahli bahasa sebagai berikut:

a. Hasil validasi ahli materi

Validasi ahli materi bertujuan untuk menguji kelengkapan materi, kebenaran materi dan sistematika materi. Adapun validator yang menjadi ahli materi yaitu ibu Heti trisnawati S.Pd yang berkompeten dalam bidangnya. Hasil data validasi materi dapat dilihat pada tabel 4.1 berikut:

Tabel 4.1 Hasil Validator Ahli Materi

No.	Aspek	Kriteria	Skor				
			5	4	3	2	1
1.	Kualitas isi	1. Materi yang disajikan sesuai dengan SK dan KD		✓			
		2. Materi yang disajikan lengkap dan jelas		✓			
		3. Konsep-konsep yang dijelaskan singkat dan mudah dipahami		✓			
2.	Keterlaksanaan	4. Kesesuaian materi dengan subjek penelitian		✓			

		5. Kesesuaian materi dengan tujuan penelitian		✓			
		6. Materi yang disajikan sesuai dengan yang seharusnya diterima oleh peserta didik	✓				
3.	Tampilan visual	7. Penulisan materi tertata, menarik, dan tidak berlebihan	✓				
		8. Penggunaan bahasa yang efektif dan EYD (Ejaan Yang Disempurnakan) yang Benar		✓			
		9. Pemilihan warna untuk membedakan informasi-informasi materi yang penting		✓			
		10. kesesuaian gambar dan ilustrasi dengan materi	✓				

Skor Tertinggi (ST) : 5

Jumlah Pernyataan : 10

Jumlah Responden : 1

Skor Ideal :  $ST \times JP \times JR$

$$= 5 \times 10 \times 1$$

$$= 50$$

Jumlah Skor (x) = 43

$$\begin{aligned}
 \text{Persentase Angket} &= \frac{x}{A} \times 100\% \\
 &= \frac{43}{50} \times 100\% \\
 &= 86\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa media pop-up book pada materi dongeng mendapatkan kategori layak dari ahli materi dengan persentase 86%. Adapun saran yang diberikan oleh validator ahli materi yaitu:

**Tabel 4.2 Saran Validator Ahli Materi**

Validator	Saran
Heti Trisnawati, S.Pd	Perbaiki Materi

b. Hasil Validasi Ahli Media

Validasi ahli media bertujuan untuk menguji penyajian buku pop-up. Adapun validator yang menjadi ahli media yang terdiri dari 1 dosen IAIN Bengkulu Fakultas Tarbiyah. Hasil data validasi media dapat dilihat pada tabel 4.3 berikut:

**Tabel 4.3 Hasil Validator Ahli Media**

NO.	Aspek Penilaian	Deskriptor	Skala Nilai				
			1	2	3	4	5
1.	Tampilan umum	Desain media sesuai dengan materi Dongeng				✓	
		Desain media menarik dilihat				✓	
		Desain media menyajikan contoh riil dongeng				✓	
2.	Tampilan khusus	Pemilihan warna dalam media				✓	
		Pemilihan media yang unik				✓	
3.	Penyajian media	Tampilan media menarik dan mudah dibawah/dipindahkan					✓

		Penyajian media mampu mengembangkan minat belajar			✓		
--	--	---	--	--	---	--	--

Skor Tertinggi (ST) : 5

Jumlah Pernyataan : 7

Jumlah Responden : 1

Skor Ideal :  $ST \times JP \times JR$

$$= 5 \times 7 \times 1$$

$$= 35$$

Jumlah Skor (x) = 28

Persentase Angket =  $\frac{x}{A} \times 100\%$

$$= \frac{28}{35} \times 100\%$$

$$= 80\%$$

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa media pop-up book pada materi dongeng mendapatkan kategori layak dari ahli media dengan persentase 80%. Adapun saran yang diberikan oleh validator ahli media yaitu:

**Tabel 4.4 Saran Validator Ahli Materi**

Validator	Saran
Nofiyanti, M.Pd	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Perbaiki cover</li> <li>2. Media menggunakan kertas yang lebih tebal.</li> </ol>

c. Hasil Validasi Ahli Bahasa

Validasi ahli bahasa dilakukan oleh 1 dosen IAIN Bengkulu Fakultas tarbiyah. Hasil dari validasi ahli bahasa dapat dilihat pada tabel 4.5 sebagai berikut:



Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Bahasa

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
		SKB	KB	C	B	SB
<b>Aspek Kelayakan Bahasa</b>						
Lugas	1. Ketepatan struktur kalimat				✓	
	2. Keefektifan kalimat					✓
	3. Kebakuan istilah				✓	
Komunikatif	4. Pemahaman terhadap pesan atau informasi					✓
Diagnosis dan Interaktif	5. Kemampuan memotivasi peserta didik				✓	
	6. Kemampuan mendorong berpikir kritis				✓	
Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik	7. Kesesuaian dengan perkembangan intelektual peserta didik					✓
	8. Kesesuaian dengan tingkat perkembangan emosional peserta didik.				✓	
Kesesuaian dengan kaidah Bahasa Indonesia	9. Ketepatan tata bahasa.					✓
	10. Ketepatan ejaan.				✓	
Penggunaan istilah, simbol atau ikon	11. Konsistensi penggunaan istilah.				✓	
	12. Konsistensi penggunaan simbol atau ikon.				✓	

Skor Tertinggi (ST) : 5

Jumlah Pernyataan : 12

Jumlah Responden : 1

Skor Ideal :  $ST \times JP \times JR$

$$= 5 \times 12 \times 1$$

$$= 60$$

Jumlah Skor (x) = 52

Persentase Angket =  $\frac{x}{A} \times 100\%$

$$= \frac{52}{60} \times 100\%$$

$$= 86,66\%$$

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa media pop-up book pada materi dongeng mendapatkan kategori layak dari ahli bahasa dengan persentase 86,66%. Adapun saran yang diberikan oleh validator ahli media yaitu:



**Tabel 4.6 Saran Validator Ahli Materi**

<b>Validator</b>	<b>Saran</b>
Bustomi, S.Ag. M. Pd	1. Perbaiki huruf dan symbol yang salah

#### **e. Revisi Desain**

Hasil dari revisi media *pop-up book* yang dilakukan peneliti, berdasarkan kritik dan saran dari validator ahli media, ahli materi, ahli bahasa, serta respon tenaga pendidik yang mengajar di kelas 3 SDN. Rincian hasil revisi disajikan pada tabel 4.7 .

**Tabel 4.7**  
**Hasil revisi media *pop-up book***

Tampilan media sebelum	Tampilan media setelah diperbaiki
	

**f. Uji coba Produk skala kecil**

Pengujian dilakukan setelah dilakukan perbaikan desain produk media dari para ahli. Dalam penelitian ini produk akan di uji cobakan di kelas 3 SDN 60 Seluma guna pengetahuan anak dalam memahami dongeng. Kegiatan uji coba ini dilakukan pada tanggal 17 september 2020 untuk *pre-test* dan 19 oktober untuk *post-test*.

Uji coba dilakukan dengan menggunakan treatment yang berbeda pada kelompok yang sama yaitu treatment tanpa menggunakan media pop-up book dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pop-up book. Adapun tujuan uji coba produk ini adalah untuk mendapatkan informasi apakah produk baru tersebut lebih efektif dan efisien dibandingkan dengan yang sebelumnya, khususnya dengan kemampuan siswa memahami isi dongeng.

**1) Hasil uji coba produk *pre-test***

Adapun hasil penelitian yang telah dilakukan pada 11 anak di kelas 3 SDN 60 Seluma pada kegiatan *pre-test* dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.8**  
**Hasil Pengisian lembar observasi *pre-test***

No	Nama Anak	Total Skor			Total
		Membaca	Menyimak	Memahami	
1	Adel dwi Putri	2	2	2	6
2	Aura bela	1	1	2	3
3	Aditya pratama	1	1	1	3
4	karmila	2	1	2	5
5	Regina	2	2	1	5
6	satrio	2	2	1	5
7	Valensia	3	3	3	9
8	Zaskia	2	3	2	7
9	Pani	1	1	1	3
10	renata	3	3	2	8
11	ris Pebriansyah	2	2	3	7

Berdasarkan data diatas dapat diperoleh hasil rekapitulasi skor dan diperoleh persentase kemampuan memahami isi dongeng pada kegiatan pre-test.

a) Kemampuan membaca

Kemampuan memahami isi dongeng dalam hal membaca dapat dilihat persentasinya sebagai berikut:

*Persentase kemampuan membaca pre-test*

Membaca	F	Jumlah Siswa	%	Keterangan
1	3	11	27,27	Belum Mampu
2	6	11	54,54	Cukup mampu
3	2	11	18,18	Mampu

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa kemampuan

memahami isi dongeng dalam hal membaca *pre-test* sebanyak 18,18% dalam kategori mampu, 54,54% dalam kategori cukup mampu dan 27,27% pdalam kategori belum mampu. Sehingga kemampuan memahami isi dongeng kegiatan *pre-test* dalam hal membaca masih dalam kategori cukup mampu.

b) Kemampuan menyimak

Kemampuan memahami isi dongeng *pre-test* dalam hal menyimak pada anak dapat dilihat hasil persentasinya sebagai berikut:

*Persentase kemampuan menyimak pre-test*

<b>Menyimak</b>	<b>F</b>	<b>Jumlah Siswa</b>	<b>%</b>	<b>Keterangan</b>
1	4	11	36,36	Belum Mampu
2	4	11	36,36	Cukup mampu
3	3	11	27,27	Mampu

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa kemampuan memahami isi dongeng dalam hal membaca pre-test sebanyak 36,36% dalam kategori belum mampu, 36,36% dalam kategori cukup mampu, 27,27% dalam kategori mampu. Sehingga kemampuan memahami isi dongeng kegiatan pre-test dalam hal menyimak masih dalam kategori cukup mampu.

c) Kemampuan memahami

Kemampuan memahami *pre-test* dalam hal memahami isi dongeng dapat dilihat persentasenya sebagai berikut:

*Persentase kemampuan memahami pre-test*

<b>Memahami</b>	<b>F</b>	<b>Jumlah Siswa</b>	<b>%</b>	<b>Keterangan</b>
1	4	11	36,36	Belum Mampu

2	5	11	45,45	Cukup mampu
3	2	11	18,18	Mampu

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa kemampuan memahami isi cerita dalam hal membaca pre-test sebanyak 36,36% dalam kategori belum mampu, 45,45% kategori cukup mampu, 18,18% dalam kategori mampu.

## 2) Hasil uji coba produk *post-test*

Adapun hasil penelitian yang telah dilakukan pada 11 anak di kelas 3 SDN 60 seluma pada kegiatan post-test dapat dilihat pada tabel berikut:

### *Hasil rekapitulasi post-test*

No	Nama Anak	Total Skor			Total
		Membaca	Menyimak	Memahami	
1	Adel dwi Putri	3	2	2	7
2	Aura bela	3	3	3	9
3	Aditya pratama	2	2	2	6
4	karmila	3	3	2	8
5	Regina	2	2	2	6
6	satrio	2	3	3	8
7	Valensia	3	3	3	9
8	Zaskia	3	3	3	9
9	Pani	2	2	1	5
10	renata	3	3	3	9
11	ris Pebriansyah	3	2	3	6

Berdasarkan data di atas dapat diperoleh hasil rekapitulasi skor dan diperoleh persentase kemampuan memahami isi dongeng pada kegiatan

*post-test*.

a) Kemampuan membaca

Kemampuan memahami isi dongeng dalam hal membaca dapat dilihat persentasenya sebagai berikut:

*Persentase kemampuan membaca post-test*

<b>Membaca</b>	<b>F</b>	<b>Jumlah Siswa</b>	<b>%</b>	<b>Keterangan</b>
1	0	11	0	Belum Mampu
2	4	11	36,36	Cukup mampu
3	7	11	63,63	Mampu

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa kemampuan memahami isi dongeng dalam hal membaca *post-test* sebanyak 63,63% dalam kategori mampu, 36,36% cukup mampu, 0% dalam kategori tidak mampu. Sehingga kemampuan memahami isi dongeng kegiatan *post-test* dalam hal membaca pada kategori mampu.

b) Kemampuan menyimak

Kemampuan memahami isi dongeng dalam hal menyimak pada anak dapat dilihat hasil persentasenya sebagai berikut:

*Persentase kemampuan menyimak post-test*

<b>Menyimak</b>	<b>F</b>	<b>Jumlah Siswa</b>	<b>%</b>	<b>Keterangan</b>
1	0	11	0	Belum Mampu
2	5	11	45,45	Cukup mampu
3	6	11	54,54	Mampu

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa kemampuan memahami isi dongeng dalam hal menyimak *post-test* sebanyak 0% pada kategori belum mampu, 45,45% kategori cukup mampu, 54,54% dalam kategori mampu. Sehingga kemampuan memahami isi cerita kegiatan *post-test* dalam hal menyimak dalam kategori mampu.

c) Kemampuan memahami

Kemampuan memahami *post-test* dalam hal memahami isi dongeng dapat dilihat persentasenya sebagai berikut:

*Persentase kemampuan memahami post-test*

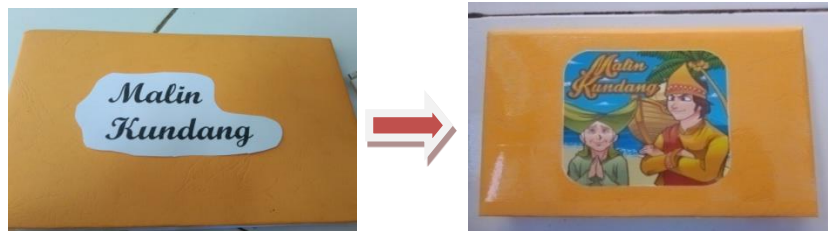
<b>Memahami</b>	<b>F</b>	<b>Jumlah Siswa</b>	<b>%</b>	<b>Keterangan</b>
1	1	11	9,09	Belum Mampu
2	4	11	36,36	Cukup mampu
3	6	11	54,54	Mampu

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui kemampuan memahami isi cerita dalam hal memahami *post-test* sebanyak 54,54% pada kategori mampu, 36,36% dalam kategori cukup mampu, 9,09% dalam kategori belum mampu. Sehingga kemampuan memahami isi dongeng kegiatan *post-test* dalam hal memahami dalam kategori mampu.



### g. Revisi Produk Akhir

Berdasarkan pengalaman uji coba produk di SDN 60 Seluma khususnya di kelas 3 maka sedikit revisi tambahan produk yaitu cover diberi gambar yang menarik.



### C. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian uji-coba produk yang telah dilakukan maka jelas terdapat perubahan yang signifikan antara kegiatan *pre-test* dengan *post-test*. Kegiatan *pre-test* dilakukan dengan pembelajaran berdongeng tanpa menggunakan media. Anak-anak belajar berdongeng dan memahaminya hanya dengan mengandalkan buku paket yang ada di sekolah. Sedangkan kegiatan *post-test* anak-anak di kelas 3 SDN 60 selama belajar berdongeng dan memahaminya dengan media yang telah peneliti kembangkan. Berikut tabel hasil perbandingan *pre-test* dan *post-test* untuk kemampuan memahami isi dongeng.

*Perbandingan hasil pre-test dan post-test*

	<i>Pre-</i>	<i>Post</i>
	<i>t</i>	-
	<i>e</i>	<i>t</i>
	<i>s</i>	<i>e</i>
	<i>t</i>	<i>s</i>

Indikator				<i>t</i>		
	1	2	3	1	2	3
membaca	27,2 7 %	54,5 4 %	18,1 8 %	0%	36,3 6 %	63,6 3 %
menyimak	36,3 6 %	36,3 6 %	27,2 7 %	0%	45,4 5 %	54,5 4 %
memahami	36,3 6 %	45,4 5 %	18,1 8 %	9,0 9 %	36,3 6 %	54,5 4 %

Keterangan: 1 = Tidak mampu

2 = Cukup Mampu

3 = Mampu

Dari tabel di atas terlihat bahwa terdapat perbedaan yang jelas bahwa kemampuan memahami isi dongeng di kelas 3 SDN 60 Seluma pada kegiatan *pre-test* dalam kategori cukup mampu. Sedangkan pada kegiatan *post-test* menggunakan media hasil pengembangan dalam kategori mampu. Itu terlihat dari setiap indikator dalam kategori mampu selalu mengalami peningkatan, indikator membaca saat *pre-test* hanya 18,18% dan setelah dilakukan *post-test* kategori mampu meningkat menjadi 63,63%, untuk indikator menyimak saat *pre-test* hanya 27,27% setelah dilakukan *post-test*

meningkat menjadi 54,54%, untuk indikator memahami saat *pre-test* hanya 18,18% dan setelah dilakukan *post-test* kategori mampu meningkat menjadi 54,54%.

## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa:

Bentuk pengembangan media buku gambar *pop-up* adalah membuat tampilan buku lebih menarik, paragraph sesuai dengan gambar dan isi buku tidak terlalu banyak sehingga anak lebih tertarik untuk belajar dengan melihat tampilan buku yang baru dan lebih menarik, anak-anak juga tidak bosan karena isi buku tidak terlalu banyak, buku juga mudah dipahami karena paragrafnya sesuai dengan gambar. Dengan demikian dapat meningkatkan pengetahuan anak-anak karena mereka tertarik untuk membaca dengan mudah mereka dapat memahami isi dongeng.

Kemampuan memahami isi dongeng di kelas 3 SDN 60 Seluma pada kegiatan *pre-test* dalam kategori cukup mampu. Sedangkan pada kegiatan *post-test* menggunakan media hasil pengembangan dalam kategori mampu. Itu terlihat dari setiap indikator dalam kategori mampu selalu mengalami peningkatan, indikator membaca saat *pre-test* hanya 18,18% dan setelah dilakukan *post-test* kategori mampu meningkat menjadi 63,63%, untuk indikator menyimak saat *pre-test* hanya 27,27% setelah dilakukan *post-test* meningkat menjadi 54,54%, untuk indikator memahami saat *pre-test* hanya 18,18% dan setelah dilakukan *post-test* kategori mampu meningkat menjadi 54,54%.

## B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti memiliki beberapa saran untuk perbaikan di masa mendatang, yaitu sebagai berikut:

1. Bagi pendidik, sebaiknya dapat memanfaatkan media pembelajaran *pop-up book* dalam kegiatan pembelajaran di kelas sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi Dongeng khususnya pendidik yang mengajar kelas 3 SDN 60 Seluma.
2. Bagi peneliti lain, sebaiknya mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik untuk membantu peserta didik kelas 3 belajar dan menyempurnakan produk hingga sampai ke produksi massal.

## DAFTAR PUSTAKA

- Azhar, Arsyad *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers. 2013.
- Azizatun, Zahro *Strategi kooperatif dalam pembelajaran menyimak dan berbicara*. Malang: A3 Asih, asah, asuh. 2010.
- Daryanto, *Media Pembelajaran*. Bandung: CV. Yrama widya. 2010.
- Djamarah & Zain A, *Srategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT.Rineka cipta. 2013
- Emzir, *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada. 2012.
- Hermawan, Asep Herry, dkk *Pengembangan kurikulum dan pembelajaran*. Jakarta: Universitas terbuka. 2008.
- Hidayat, Syarif *Teori Dan Prinsip Pendidikan*. Tangerang: PT Pustaka. 2013.
- Kustandi, Cecep *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ghalia Indonesia. 2013.
- Latifah, Sri 'Pengembangan Modul IPA Terpadu Terintegrasi Ayat-Ayat Al-Qur'an Pada Materi Air Sebagai Sumber Kehidupan', *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika 'Al-BiRuNi'*. (2015).
- Lismayanti, Meri Afreni Hamida, and Evita Anggereini, 'Pengembangan Buku Pop-Up Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Crustacea Untuk SMA Kelas X', *Jurnal Penelitian Universitas Jambi Seri Sains* (2016).
- Pentium Satu, Analisis Kelebihan Dan Kelemahan Pop-Up Sebagai Media Pembelajaran Bagi Anak Sekolah Dasar,  
<http://Pentium1loadingselalu.blogspot.com/2016/10/analisis-Kelebihan-Dan-Kelemahanpop-Up.html> (diakses 10 januari 2018). Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2015)
- Sadiman, *Media Pendidikan (Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya)*. Depok: Rajawali Pers. 2012.

Safri, Melia Sri Adelila sari, and Marlina, 'Pengembangan Media Belajar Pop-Up Book Pada Materi Minyak Bumi' *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia* (2017)

Setyosari, Sunaji *Metode penelitian pendidikan dan pengembangan*. Jakarta: Kencana. 2010.

Sudjana, *Media Pengajaran (penggunaan dan pembuatannya)*. Bandung: Sinar baru algesindo. 2011.

Sugiarti, Lulut and Diana Endah Handayani, 'Pengembangan Media Pokari Pokabu (Pop-up dan kartu ajaib pengelompokan tumbuhan) untuk siswa kelas 3 SD/MI', *Jurnal Pendidikan Guru MI*. (2017).

Sugiyono, *Cara Mudah Menyusun Skripsi, Tesis dan Disertasi*. Yogyakarta: Alfabeta. 2013.

Sugiyono, *Metode Penelitian Dan Pengembangan* Bandung: Alfabeta, 2017