

PENGEMBANGAN MEDIA *POP-UP BOOK*
DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA
SISWA KELAS 2 SDN 01 SUKAMELANGINDRAMAYU

SKRIPSI

Oleh

IRDAYUS MELINDRA

NIM. 19140069



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

2023

PENGEMBANGAN MEDIA *POP-UP BOOK*
DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA
SISWA KELAS 2 SDN 01 SUKAMELANG INDRAMAYU

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas
Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang untuk Memenuhi Salah
Satu Persyaratan Dalam Memperoleh Gelar Strata Satu Sarjana
Pendidikan (S. Pd)

Oleh
IRDAYUS MELINDRA
NIM. 19140069



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
2023

HALAMAN PERSEMBAHAN

Segala puji syukur saya panjatkan atas kehadiran Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya. Shalawat serta salam yang tiada henti dihaturkan kepada junjungan kita baginda Nabi Muhammad SAW, sehingga peneliti mampu menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Karya ini saya mempersembahkan karya ini teruntuk orang-orang terdekat dan tersayang. Khususnya teruntuk kedua orangtua saya (Yusup dan Irma Iriani) yang sangat saya cintai, yang senantiasa selalu mendo'akan, mendukung, menyemangati serta selalu ada dikala suka maupun duka. Teruntuk adik saya tercinta (Yusma Nur Rizqi) yang selalu memberikan do'a dan dukungan selama penyusunan skripsi ini hingga selesai.

Teruntuk teman-temanku, terimakasih yang selalu memberikan dukungan kepada saya. Teruntuk dosen pembimbingku terimakasih atas ilmu dan bimbingannya serta selalu memberikan semangat dan juga motivasi selama proses penyelesaian skripsi ini. Teruntuk diri sendiri Irdyus Melindra, terimakasih telah bertahan dan berjuang sampai sejauh ini, terimakasih sudah bersemangat dan pantang menyerah untuk melewati masa-masa sulitnya, terimakasih sudah mau berproses dan bisa bangkit sehingga skripsi ini dapat selesai tepat waktu. Semoga kedepannya dapat tercapai apa yang cita-citakan dan bermanfaat bagi agama dan masyarakat sekitar.

MOTTO

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا

“Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. Sesungguhnya
sesudah kesulitan itu ada kemudahan”

[94:5-6]

PEMBIMBING

Maryam Faizah, M. Pd I

Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Irdayus Melindra

Lamp : 4 (empat) eksemplar

Yang Terhormat,

Dekab Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)

UIN Maliki Malang

Di Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa maupun teknik penulisan dan setelah membaca Skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama	: Irdayus Melindra
NIM	: 19140069
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul	: Pengembangan Media <i>Pop-up Book</i> Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas II SDN 01 Sukamelang-Indramayu

Maka selaku pembimbing, kamu berpendapat bahwa *Skripsi tersebut sudah layak diajukan untuk diujikan*. Demikian, mohon dimaklumi adanya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing,



Maryam Faizah, M. Pd I
NIP. 191012252019032019

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan pada suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain. Kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar rujukan.

Malang, 15 Juni 2023

Yang membuat pernyataan,



Irdayus Melindra

19140069

HALAMAN PERSETUJUAN
PENGEMBANGAN MEDIA POP-UP BOOK DALAM PEMBELAJARAN
BAHASA INDENESIA SISWA KELAS II SDN 01 SUKAMELANG-
INDRAMAYU
SKRIPSI

Oleh:

Irdayus Melindra

19140069

Telah Disetujui Oleh:

Dosen Pembimbing



Maryam Faizah, M. Pd I

NIP. 199012252019032019

Mengetahui,

Ketua Program Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



Dr. Bintoro Widodo, M. Kes

NIP. 197604052008011018

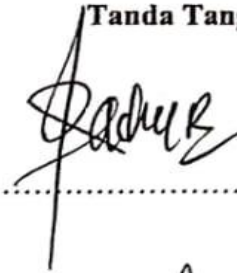
LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi dengan judul **“Pengembangan Media Pop-up Book Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas II SDN 01 Sukamelang Indramayu”** oleh **Irdayus Melindra** ini telah di pertahankan di depan sidang penguji dan dinyatakan lulus pada tanggal 07 Juli 2023.

Dewan Penguji

Penguji Utama,
Ahmad Abtokhi, M. Pd
NIP. 197610032003121004

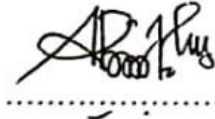
Tanda Tangan



Ketua Sidang,
Dian Eka Aprilia Fitria Ningrum, M. Pd. I
NIP. 19910419201802012144



Sekretaris Sidang,
Maryam Faizah, M. Pd. I
NIP. 199012252019032019



Pembimbing,
Maryam Faizah, M. Pd. I
NIP. 199012252019032019



Mengesahkan,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang



Prof. Dr. H. Nur Ali, M.Pd
NIP. 19650403199803100

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobbil'alamin, segala puji bagi Allah SWT yang maha pengasih lagi maha penyayang, yang telah memberikan hidayah, ilmu kesehatan jasmani dan rohani serta kesempatan yang sangat berharga sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Media *Pop-up Book* Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas II SDN 01 Sukamelang-Indramayu”.

Penulisan dan penyusunan skripsi ini diajukan sebagai tugas akhir untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan program studi jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Penulis yakin tanpa adanya bantuan dan dukungan dari berbagai pihak, skripsi ini tidak dapat terselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. M. Zainuddin, MA selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Prof. Dr. H. Nur Ali, M. Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Dr. Bintoro Widodo, M. Kes selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
4. Maryam Faizah, M. Pd. I selaku dosen pembimbing yang selalu memotivasi, memberikan dukungan dan kritik saran yang membangun sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
5. Ria Norfika Yuliandari, M. Pd selaku dosen wali yang senantiasa memberikan arahan dan bimbingan dari awal semester hingga akhir semester ini.
6. Ahmad Makki Hasan, M. Pd., Mujani, M. Pd dan Lusi Pebriyani yang telah bersedia menjadi validator dalam penilaian pengembangan msteri dan media serta berkenan memberikan kritik dan saran untuk penyempurnaan media.
7. Yusup dan Irma Iriani selaku ayah dan ibuku yang sangat saya cintai, yang selalu senantiasa mendo'akan, mendukung, memotivasi dan menenangkan dengan tutur kata yang positif dikala duka hingga skripsi ini selesai.

8. Yusma Nur Rizqi selaku adikku tercinta dan seluruh keluarga besar saya yang senantiasa mendukung dan mendoakan hingga skripsi ini selesai.
9. Tohed, S. Pd selaku Kepala Sekolah SDN 01 Sukamelang-Indramayu yang telah memberikan kesempatan kepada saya untuk melakukan penelitian di Lembaga yang dipimpin.
10. Lusi Pebriani, S. Pd selaku Wali Kelas II SDN 01 Sukamelang-Indramayu yang telah banyak membantu dan membimbing saya selama kegiatan penelitian.
11. Teman-temanku tercinta Laili Firda Andini, Rosa Intania Hariyanto Putri, Resi Kartika Prasasti Noer, Anisha Wahyuni Harzhel, Helda Ivtari Savika, Mei dan Nanda yang selalu membantu dan mendukung dalam penyusunan skripsi.
12. Teman-teman seperbimbingan Dwi Nanda Febriyanti, Ana Nur Aida, Putri Nur Faizah yang telah banyak membantu dan menyemangati hingga skripsi ini selesai.
13. Kepada diri saya sendiri Irdyus Melindra yang selalu semangat dan berusaha untuk bertanggungjawab dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.
14. Ucapan terimakasih sebesar-besarnya kepada semua pihak yang sudah membantu selama proses penyelesaian skripsi ini, semoga senantiasa diberikan kemudahan dalam segala urusan dan berbagai dukungan, bantuan serta do'anya menjadi amal kebaikan yang diroddhoi Allah SWT.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan dapat dijadikan sebagai referensi penelitian selanjutnya. Semoga Allah senantiasa memberikan rahmat serta hidayah-nya kepada kita semua.

Malang, 15 Juni 2023

Penulis,

Irdyus Melindra

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Pengalihan huruf Arab-Indonesia dalam penelitian ini didasarkan Surat Keputusan bersama (SKB) Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, tanggal 22 Januari 1988, No. 158/1987 dan 0543.b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

A. Huruf

ا : a	ذ : dz	ظ : zh	ن : n
ب : b	ر : r	ع : ‘	و : w
ت : t	ز : z	غ : gh	ه : h
ث : ts	س : s	ف : f	ي : y
ج : j	ش : sy	ق : q	ء : a
ح : h	ص : sh	ك : k	
خ : kh	ض : dl	ل : l	
د : d	ط : th	م : m	

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang = â

Vokal (i) panjang = î

Vokal (u) panjang = û

C. Vokal Diftong

أو = aw

ي = ay

و = û

إي = î

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iii
MOTTO.....	iv
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	v
SURAT PERNYATAAN.....	vi
HALAMAN PERSETUJUAN.....	vii
LEMBAR PENGESAHAN.....	viii
KATA PENGANTAR	ix
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN	xi
DAFTAR ISI.....	i
DAFTAR TABEL.....	iii
DAFTAR GAMBAR	iv
DAFTAR LAMPIRAN.....	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
خلاصة	viii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Pengembangan.....	5
D. Manfaat Pengembangan.....	6
E. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	6
F. Spesifikasi Produk	7
G. Originalitas Penelitian	8
H. Definisi Istilah	14
I. Sistematika Pembahasan.....	15
BAB II.....	17
KAJIAN TEORI.....	17
A. Kajian Teori	17
1. Penelitian Pengembangan.....	17
2. Media Pembelajaran	19
3. Pop-up Book.....	27

4. Pembelajaran Bahasa Indonesia	33
B. Prespektif Teori Dalam Islam.....	37
C. Kerangka Berpikir	39
BAB III.....	42
METODE PENELITIAN.....	42
A. Jenis Penelitian	42
B. Model Pengembangan	43
C. Prosedur Pengembangan.....	45
D. Uji Produk.....	49
E. Jenis Data.....	52
F. Instrumen Pengumpulan Data.....	53
G. Teknik Analisis Data	54
BAB IV	59
HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	59
A. Proses Produk Pengembangan.....	59
B. Penyajian dan Analisis Data Uji Produk	72
C. Revisi Produk	79
BAB V.....	81
PEMBAHASAN	81
A. Kajian produk dan pengembangan	81
BAB VI	91
PENUTUP.....	91
A. Kesimpulan	91
B. Saran	92
DAFTAR PUSTAKA	94
LAMPIRAN	99

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Orisinalitas Penelitian	12
Tabel 3. 1 Storyboard Pop-up Book.....	47
Tabel 3. 2 Skala Presentase Validitas Produk.....	56
Tabel 3. 3 Skala Presentase Respon Siswa	57
Tabel 4. 1 Hasil Validasi Ahli Materi	72
Tabel 4. 2 Kritik dan Saran Ahli Materi	74
Tabel 4. 3 Hasil Validasi Ahli Materi	74
Tabel 4. 4 Kritik dan Saran Ahli Media.....	75
Tabel 4. 5 Hasil Validasi Ahli Praktisi Pembelajaran.....	76
Tabel 4. 6 Kritik dan Saran Ahli Praktisi Pembelajaran	77
Tabel 4. 7 Hasil Respon Siswa Terkait Media Pop-up Book.....	78
Tabel 4. 8 Revisi Produk.....	79

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 Cover Depan Media Pop-up Book	64
Gambar 4. 2 Cover Belakang Media Pop-up Book.....	65
Gambar 4. 3 Kompetensi Dasar dan Kata Pengantar	67
Gambar 4. 4 Preliminaries dan Petunjuk Penggunaan	67
Gambar 4. 5 Background Cerita dan Isi Cerita	67
Gambar 4. 6 Bagian Gambar Timbul.....	68
Gambar 4. 7 Daftar Pertanyaan dan Profil Pengembang	68
Gambar 4. 8 Kegiatan Implementasi.....	70
Gambar 4. 9 Hasil Diskusi Siswa.....	71

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Validasi Ahli Materi.....	99
Lampiran 2 Hasil Validasi Ahli Media	102
Lampiran 3 Hasil Validasi Ahli Praktisi Pembelajaran	105
Lampiran 4 Hasil Angket Respon Siswa	108
Lampiran 5 Hasil Wawancara Dengan Wali Kelas.....	112
Lampiran 6 Surat Ijin Penelitian	114
Lampiran 7 Surat Keterangan Penelitian Dari Sekolah	115
Lampiran 8 Penilaian Respon Siswa.....	116
Lampiran 9 Penilaian Media Oleh Ahli Pembelajaran	117
Lampiran 10 Kegiatan Penelitian.....	118
Lampiran 11 Penerapan Media Pop-up Book	119
Lampiran 12 Daftar Riwayat Hidup Penulis.....	121

ABSTRAK

Melindra, Irdayus 2023. Pengembangan Media Pop-up Book Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas II SDN 01 Sukamelang-Indramayu. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Pembimbing Skripsi: Maryam Faizah, M. Pd I

Kata Kunci: Media *Pop-up book*, Membaca, *R&D*

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengembangkan media *pop-up book* dalam pembelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan model pengembangan. Harapan dari adanya media *pop-up book* dapat menarik daya tarik siswa SDN 1 Sukamelang, Indramayu dalam membaca karena terdapat banyak ilustrasi yang mudah dan menyenangkan untuk anak. Pengembangan media interaktif ini bertujuan untuk menghasilkan media yang dapat meningkatkan kemampuan membaca untuk siswa SDN 1 Sukamelang, Indramayu.

Metode pengembangan ini menggunakan Research and Development (*R&D*). Model yang digunakan adalah ADDIE (analysis, design, development, implementation, evaluation). Populasi penelitian 46 siswa kelas 2 SDN Sukamelang Indramayu, lalu sampel di uji coba sebanyak 46 siswa. Teknik pengumpulan data penelitian melalui wawancara, observasi, dan angket.

Hasil penelitian yaitu validasi yang dilakukan oleh para validator, maka mendapatkan hasil presentase yaitu ahli materi mendapatkan presentase 97,5% dengan kriteria valid. Ahli media mendapatkan presentase 100% dengan kriteria valid. Ahli praktisi pembelajaran mendapatkan presentase 95% dengan kriteria valid. Sedangkan penilaian respon siswa mendapatkan presentase dengan rata-rata 99,9% dan dikatakan positif. Media *pop-up book* menarik perhatian siswa sehingga ketika pembelajaran berlangsung siswa lebih antusias dan bersemangat.

ABSTRACT

Melindra, Irdayus 2023. Development of Pop-up Book Media in Indonesian Language Learning for Grade II Students at SDN 01 Sukamelang-Indramayu. Thesis, Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, State Islamic University Maulana Malik Ibrahim Malang, Thesis Advisor: Maryam Faizah, M. Pd I.

Keywords: *Pop-up Book*, Reading, R&D

The purpose of this research is to develop pop-up book media in learning Indonesian using the development model. It is hoped that the existence of pop-up book media can attract the interest of SDN 1 Sukamelang, Indramayu students in reading because there are many illustrations that are easy and fun for children. The development of interactive media aims to produce media that can improve reading skills for students at SDN 1 Sukamelang, Indramayu.

This development method uses Research and Development (*R&D*). The model used is ADDIE (analysis, design, development, implementation, evaluation). The study population was 46 grade 2 students at SDN Sukamelang Indramayu, then the sample was tested with 46 students. Research data collection techniques through interviews, observation, and questionnaires.

The results of the research are the validation carried out by the validators, so the percentage results are obtained, namely material experts get a percentage of 97.5% with valid criteria. Media experts get a percentage of 100% with valid criteria. Expert learning practitioners get a percentage of 95% with valid criteria. While the assessment of student responses gets a percentage with an average of 99.9% and is said to be positive. Pop-up book media attracts students' attention so that when learning takes place students are more enthusiastic and enthusiastic.

خلاصة

ميليندرا ، اردايوس ٢٠٢٣ تطوير وسائط كتب منبثقة في تعلم اللغة الإندونيسية انرامايو - صوكاميلانغ. أطروحة ، مدرسة SDN 1 لطلاب الصف الثاني في ابتدائية برنامج دراسة تعليم المعلمين ، كلية التربية وتدريب المعلمين ، الجامعة الإسلامية الحكومية مولانا مالك إبراهيم مالنج ، مستشار الأطروحة: مريم فايزة ،M. Pd I.

الغرض من هذا البحث هو تطوير وسائط الكتب المنبثقة في تعلم اللغة الإندونيسية باستخدام نموذج التطوير. من المأمول أن وجود وسائط كتب منبثقة صوكاميلانغ ، طلاب انرامايو في القراءة لأن SDN 1 يمكن أن يجذب اهتمام هناك العديد من الرسوم التوضيحية السهلة والممتعة للأطفال. يهدف تطوير هذه SDN الوسائط التفاعلية إلى إنتاج وسائط يمكنها تحسين مهارات القراءة لطلاب صوكاميلانغ ، انرامايو 1

النموذج المستخدم هو (R&D) تستخدم طريقة التطوير هذه البحث والتطوير (التحليل ، التصميم ، التطوير ، التنفيذ ، التقييم). كان مجتمع الدراسة ADDIE وتم ، SDN Sukamelang Indramayu هو 46 طالبًا في الصف الثاني في اختبار 46 طالبًا كعينة. تقنيات جمع البيانات البحثية من خلال المقابلات والملاحظة والاستبيانات

نتائج البحث هي المصادقة التي قام بها المدققون ، لذلك يتم الحصول على النتائج المثوية ، أي أن خبراء المواد يحصلون على نسبة ٩٧,٥٪ بمعايير صالحة يحصل خبراء الإعلام على نسبة ١٠٠٪ بمعايير صالحة. يحصل ممارسو التعلم الخبراء على نسبة ٩٥٪ بمعايير صالحة. بينما يحصل تقييم استجابات الطلاب على نسبة مئوية بمتوسط ٩٩,٩٪ ويقال إنها إيجابية. تجذب وسائط الكتب المنبثقة انتباه الطلاب بحيث يكون الطلاب أكثر حماسًا وحماسًا عند التعلم

الكلمات الرئيسية: كتاب الوسائط المنبثقة ، القراءة ، البحث

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sekolah adalah sebuah sarana pendidikan yang dibangun sebagai pelaksanaan proses pembelajaran secara langsung dan berada dalam pengawasan guru. Secara tidak langsung sekolah berfungsi untuk mengasah kecakapan dan juga kemampuan yang dimiliki oleh anak. Ketika pembelajaran berlangsung kemampuan guru sangatlah mempengaruhi proses pemahaman siswa, misalnya dalam menyiapkan bahan ajar serta media yang cocok dan sesuai karakteristik siswa.

Guru yang professional ialah guru yang mampu menciptakan situasi belajar yang tidak membosankan. Apabila seorang guru dapat membangun dan menciptakan situasi belajar yang menyenangkan maka siswa tidak akan merasa jenuh ketika belajar. Karena pada dasarnya siswa juga memiliki rasa jenuh dan hal tersebut akan mempengaruhi proses pembelajaran (Desi, 2020).

Pendidikan merupakan suatu cara yang biasa dilaksanakan dengan cara langsung atau tidak langsung yang bertujuan untuk menunjang proses perkembangan anak mencapai kedewasaannya. Dimulai dari kemampuan paling dasar seperti baca, tulis dan hitung. Empat komponen terpenting dalam kehidupan pendidikan terdapat 4 macam, yaitu kemampuan menulis, membaca, menghitung dan berbicara. Komponen-komponen tersebut sangatlah penting dalam kehidupan bermasyarakat, tidak dalam dunia pendidikan saja (Fitriani & Fauzy, 2020)

Sekarang ini kita sudah memasuki abad ke-21 dimana kesadaran pentingnya membaca dan menulis sangat memprihatinkan. Padahal menulis dan membaca merupakan salah satu dasar dari suatu SDM yang nantinya akan menjadi kemajuan dai suatu bangsa. Ketika manusia dilahirkan kedunia ini, sudah dipastikan mereka memiliki kemampuannya masing-masing. Dan ketika mereka menginjak usia 4-6 tahun mereka diajarkan untuk membaca, menulis dan berhitung sebagai modalnya dalam menyelamatkan di masa yang akan mendatang (Ofori et al., 2020).

Permasalahan inilah yang dialami oleh siswa SDN 01 Sukamelang-Indramayu khususnya siswa yang berada di bangku kelas 2. Ada beberapa faktor yang mengacu permasalahan diatas, salah satunya yaitu faktor pandemi yang mengharuskan anak berdiam diri dirumah dan mengharuskan anak melaksanan proses pembelajaran secara online. Proses pembelajaran online membuat anak menjadi jenuh yang disebabkan pembelajaran yang kurang menarik. Faktor lainnya yaitu dari lingkungan serta keluarga yang kurang mendukung yang membuat anak semakin kurang minat dalam belajar terutama dalam kegiatan membaca. Kurangnya alat interaksi yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar membuat motivasi dan daya tarik siswa terhadap pembelajaran menurun, mereka hanya menggunakan video pembelajaran dan media kertas yang mudah sobek dan tidak menarik (Pebriani, 2022).

Berdasarkan wawancara *online* pada 21 Desember 2022 dengan ibu Lusi selaku wali kelas II, beliau menyampaikan ketika kegiatan pembelajaran siswa kurang memperhatikan mempembelajaran dengan baik dan tidak dapat fokus,

terutama pada pembelajaran bahasa Indonesia (Pebriani, 2022). Selain itu, terdapat beberapa anak yang kesulitan dalam membaca dan menulisnya, menurutnya hal ini dikarenakan faktor lingkungan dan juga kurangnya alat interaksi yang digunakan untuk menyampaikan materi. Hanya menggunakan buku yang tersedia atau video pembelajaran sehingga siswa tidak tertarik dengan pembelajaran (Pebriani, 2022).

Menurut Robert Gagne dan Briggs ilmuwan psikologis menyampaikan pendapatnya tentang media pembelajaran ialah suatu unsur yang terdapat dalam ranah pembelajaran dan didalamnya menyajikan berbagai informasi untuk merangsang motorik siswa dapat berbentuk buku, film dan lainnya (Junaidi, 2019). Karim seorang ahli pendidikan mengatakan media pembelajaran ialah alat interaksi yang digunakan untuk menyampaikan materi atau yang berhubungan dengan dunia pendidikan serta dapat menghubungkan antara pengirim dan penerima pesan dengan tujuan tercapainya proses pembelajaran yang diinginkan (Diana, 2022).

Melihat hal ini, peneliti berencana untuk menjadikan media *pop-up book* sebagai pemecahan permasalahan diatas. Banyak dampak positif yang diperoleh ketika menggunakan media *pop-up book* salah satunya ialah bisa merangsang perhatian siswa terhadap proses pembelajaran.

Karena media *pop-up book* ini merupakan media yang sangat unik dan juga menarik, bahkan masih jarang orang yang menggunakan media ini sehingga dapat meningkatkan rasa penasaran dan antusiasme anak dalam membaca. Media *pop-up book* secara umum dikenal sebagai buku cerita

bergambar yang memiliki karakteristik tersendiri dan lebih unik dibandingkan dengan buku-buku biasanya. *Pop-up book* sendiri memiliki unsur 3D pada setiap halamannya dan dapat bergerak atau timbul ketika dibuka (Izza, 2022).

Menurut ahli ilmuwan Dzuanda, media *pop-up book* merupakan media yang terdapat unsur 3D dan memiliki keunikannya tersendiri. Karena dapat bergerak ketika halamannya dibuka. Dalam media ini, materi akan disampaikan dalam bentuk cerita bergambar dan warna yang menarik perhatian siswa (Krisnan, 2018).

Media *pop-up book* ini menampilkan gambar yang dapat bergerak saat membuka tiap lembar halamannya dan menjadikan media ini lebih unik dari buku biasanya sehingga dapat menarik rasa penasaran peserta didik serta antusiasnya dalam kegiatan membaca (Bimrew Sendekie Belay, 2022). Media *pop-up book* mempunyai visual tersendiri yang dapat menarik perhatian siswa dan dengan adanya gambar-gambar yang timbul atau bergerak membuat siswa *excited* ketika mereka membuka halaman-halamn berikutnya. Diharapkan media ini tidak hanya membangun motivasi siswa dalam membaca sebuah cerita saja, akan tetapi dapat ikut berinteraksi terhadap isi dari cerita yang ada dalam buku tersebut. Dan juga menumbuhkan rasa penasaran anak terhadap kelanjutan dari cerita yang ada.

Penelitian-penelitian terdahulu telah membuktikan bahwa terdapat perubahan ketika menggunakan media *pop-up book* dalam proses pembelajaran. Media *pop-up book* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan rasa ingin tahu siswa terhadap suatu pembelajaran (Izza, 2022). Selain itu,

siswa mudah memahami materi yang terkandung dalam media pop-up book sehingga siswa lebih berenergi dalam kegiatan pembelajarannya (Sholeh, 2019).

Berdasarkan pernyataan di atas maka peneliti menyusun rancangan untuk melakukan penelitian menggunakan *pop-up book* sebagai media dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Peneliti mengambil judul Pengembangan Media *Pop-up Book* dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas 2 SDN 01 Sukamelang-Indramayu.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kelayakan media *pop-up book* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia?
2. Bagaimana respon siswa ketika pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan media *pop-up book*?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk menjelaskan prosedur pengembangan media *pop-up book* pada pembelajaran Bahasa Indonesia.
2. Untuk menjelaskan respon siswa ketika pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan media *pop-up book*.

D. Manfaat Pengembangan

Manfaat penelitian terdapat dua macam, yaitu manfaat teoritis dan juga manfaat praktis.

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah media pembelajaran yang sudah tersedia dan juga menjadi acuan agar pembelajarannya lebih efektif dan mencapai tujuan pendidikan yang optimal.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Memudahkan siswa dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia dan diharapkan siswa akan lebih aktif dan juga antusias ketika proses pembelajaran berlangsung.

b. Bagi Sekolah

Memberikan dampak positif sebagai perbaikan dalam kemajuan pembelajaran di sekolah.

c. Bagi Guru

Sebagai referensi dalam membuat media pembelajaran dikemudian hari.

d. Bagi peneliti

Menambah pengalaman baru dalam menerapkan media pop-up book di SDN 01 Sukamelang dan syarat kelulusan S1.

E. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Pada penelitian pengembangan, peneliti memberikan beberapa asumsi, yaitu:

- a. Belum adanya media pembelajaran *pop-up book*, terutama dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas.
- b. Media *pop-up book* dapat memudahkan siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

2. Keterbatasan Pengembangan

Mengembangkan media *pop-up book* untuk dijadikan instrumen belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dalam memaksimalkan gairah belajar bagi peserta didik kelas 2 SDN 02 Sukamelang ini didasarkan dari beberapa asumsi, bahwa:

- a. Siswa SDN 01 Sukamelang kurang antusias ketika pembelajaran Bahasa Indonesia karena pembelajaran yang monoton.
- b. Guru hanya fokus memberikan materi saja yang bersumber dari buku guru K13.
- c. Siswa hanya belajar menggunakan buku siswa K13 dan biasa memakai media video pembelajaran atau media kertas yang mudah rusak.

F. Spesifikasi Produk

Penelitian ini fokus dalam pengembangan produk berbentuk buku cerita timbul dan dapat bergerak jika setiap halamannya dibuka sehingga terlihat lebih menarik. Berikut rincian dari spesifikasi produk ini:

1. Pengembangan media berwujud media cetak, terdiri atas buku cerita

bergambar yang menceritakan tentang “saling menghargai dan sikap kebersamaan”.

2. *Pop-up book* ini dibuat menggunakan ukuran pada halaman cerita 21x42 cm.
3. Desain sampul media ini menggunakan *hardcover* yang terbuat dari karton board atau sama seperti *art paper* yang beratnya sekitar 120gram dan tahan air serta tidak mudah sobek.
4. Isi dalam *pop-up book* ini menggunakan kertas putih berbahan *art paper* dan dilengkapi dengan background yang sesuai dengan alur cerita tersebut. *pop-up book* dibuat untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia pada tema 7 kebersamaan. Ketika *pop-up book* ini dibuka maka akan muncul gambar hewan-hewan berdasarkan alur cerita. Dalam *pop-up book* menceritakan tentang kebersamaan dan cara sikap dalam menghargai perbedaan makhluk hidup. Cerita tersebut berada pada bawah gambar dengan huruf yang jelas dan mudah dipahami. Selain itu warna-warna yang dipilih dalam pembuatan media *pop-up book* warna-warna yang menarik agar siswa tidak merasa jenuh ketika menggunakan media ini.
5. Menggunakan font arial dengan ukuran 12 karena garis-garisnya bersih dan mudah dibaca serta cocok untuk buku penulisan di buku dongeng.

G. Originalitas Penelitian

Peneliti terdahulu telah melakukan penelitian pengembangan dengan menggunakan media yang berbeda-beda. Berikut penelitian terdahulu yang

berkaitan dengan penelitian yang akan dilaksanakan:

1. Thesis dengan judul “pengembangan bahan ajar bahasa jawa berbasis media *pop-up book* untuk meningkatkan keterampilan berbicara di kelas III MI” yang ditulis oleh Masnatul Ulumiah pada tahun 2019. Penelitian bertujuan untuk menciptakan produk baru untuk melatih keterampilan berbicara siswa kelas III MI dengan media *pop-up book* berbasis bahasa Jawa. Penelitian ini juga melihat apakah terdapat dampak positif dan negatifnya ketika penggunaan media *pop-up book* berbasis bahasa jawa dalam keterampilan berbicara
2. Thesis dengan judul “pengembangan media pembelajaran *pop-up book* pembelajaran matematika kelas II MI” yang ditulis oleh Eli Sri Muliarti pada tahun 2017. Penelitian ini bertujuan untuk membantu gurunya dalam pembelajaran matematika, karena guru di MI tersebut merasa kesulitan ketika pembelajaran matematika yang hanya menggunakan buku teks biasa saja tanpa adanya media pembelajaran. Maka dari itu peneliti mengembangkan media *pop-up book* sebagai media dalam pembelajaran matematika.
3. Skripsi dengan judul “Pengembangan media *pop-up book* materi bencana banjir untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa kelas I” yang ditulis oleh Nuril Afiyah tahun 2018. Penelitian ini bertujuan dalam mengatasi kesulitan guru dalam mengajar pembelajaran tematik yang membuat siswa-siswinya merasa jenuh sehingga tidak fokus pada pembelajaran tersebut.

4. Skripsi dengan judul “Pengembangan media *pop-up book* sebagai media pembelajaran literasi membaca kelas II” yang ditulis oleh Ismatul Izza tahun 2018. Kajian tersebut mengembangkan media *pop-up book* dalam meningkatkan literasi membaca siswa. Melalui media *pop-up book* tersebut diharapkan dapat membantu mempercepat siswa dalam kemampuan membacanya.
5. Jurnal Gentala Pendidikan Dasar Vol. 4 No. 1 dengan judul “Pengembangan media *pop-up book* berbasis budaya lokal keberagaman budaya bangsaku siswa kelas IV SD” yang ditulis oleh Muhammad Sholeh pada tahun 2019. Dalam jurnal ini menjelaskan bahwa menurut peneliti media *pop-up book* ini sangat simpel dan juga mudah digunakan. Selain itu media ini mempunyai keunikan tersendiri dari bentuk desainnya dan sesuai dengan karakter peserta didik. Media pembelajaran ini dirancang menggunakan gambar asli tentang kebudayaan lokal, dengan adanya media ini dapat menjadi perantara bagi guru dalam memberikan pengalaman belajar pada siswa.
6. Jurnal Basicedu Vo. 5 No. 5 dengan judul “Pengembangan media pembelajaran *pop-up book* berbasis kearifan lokal pada pembelajaran tematik di SD” yang ditulis oleh Shella Nabila, Idul Adha dan Riduan Febriandi pada tahun 2021. Pada penelitian ini media dimanfaatkan untuk wadah dalam poses kegiatan pembelajaran dan memudahkan guru dalam menarik perhatian siswa ketika proses pembelajaran. Media ini dibuat dengan berbasis kearifan lokal yang membuat peserta didik

menjadi tertarik dalam proses pembelajaran dan mudah dipahami serta diingat oleh siswa.

Tabel 1. 1 Orisinalitas Penelitian

No	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1.	Pengembangan bahan ajar bahasa jawa berbasis media <i>pop-up book</i> untuk meningkatkan keterampilan berbicara di kelas III MI	Mengembangkan media pembelajaran <i>pop-up book</i>	a. Materi yang digunakan dalam media pembelajaran b. Tujuannya meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas III	Penelitian ini diharapkan dapat membantu memecahkan permasalahan yang terjadi di kelas. Karena kurangnya media pembelajaran yang dikembangkan membuat siswa bosan dan jenuh ketika kegiatan pembelajaran. Media ini dapat memudahkan siswa ketika proses pembelajaran dan menjadikan siswa fokus terhadap pembelajaran. Produk ini mudah digunakan dan juga dipahami oleh siswa, karena memiliki daya tarik yang unik dalam bentuk buku cerita sekaligus pembelajaran untuk siswa
2.	Pengembangan media pembelajaran <i>pop-up book</i> pembelajaran matematika kelas II MI	Mengembangkan media <i>pop-up book</i>	Media diperuntukkan pada pembelajaran matematika	
3.	Pengembangan media <i>pop-up book</i> materi bencana banjir untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa kelas I SD	Mengembangkan media <i>pop-up book</i>	a. Materi yang dipakai ialah materi bencana banjir b. Mengembangkan konsep pemahaman pada siswa kelas I	
4.	Pengembangan media <i>pop-up book</i> sebagai media pembelajaran literasi membaca kelas II SD	Mengembangkan media <i>pop-up book</i>	Sebagai sarana pembelajaran dalam literasi membaca siswa kelas II SD	
5.	Pengembangan media <i>pop-up book</i> berbasis budaya local keberagaman budaya bangsaku siswa kelas IV SD	a. Mengembangkan media <i>pop-up book</i> b. Materi yang dipaparkan tentang keberagaman budaya bangsaku	Produk yang dihasilkan berbasis budaya lokal	
6.	Pengembangan media pembelajaran <i>pop-up book</i> berbasis kearifan local pada	Mengembangkan media pembelajaran <i>pop-up book</i>	a. Produk yang dihasilkan berbasis kearifan local	

No	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
	pembelajaran tematik di SD		b. Materi yang dipaparkan adalah materi tematik	

H. Definisi Istilah

Definisi istilah bermanfaat agar ketika menafsirkan judul penelitian tidak terjadi kesalahan. Definisi istilah tersebut diuraikan sebagai berikut:

1. Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan adalah penelitian yang biasa dipakai sebagai acuan dalam menciptakan produk yang efektif dan sebelumnya akan dilakukan tahapan uji coba apakah sesuai atau tidaknya dengan kriteria yang sudah ditetapkan. Produk yang dihasilkan dapat berupa media pembelajaran yang dapat mempermudah guru ketika pembelajaran.

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah suatu alat yang biasa dipakai tenaga pendidik dalam proses kegiatan belajar dan memudahkan guru ketika menyampaikan materi kepada siswanya. Media pembelajaran banyak jenisnya tidak hanya berbentuk media *offline* saja, ada juga media pembelajaran yang disajikan dalam bentuk online contohnya seperti video pembelajaran, *flipbook* online dan lain sebagainya.

3. *Pop-up book*

Pop-up book adalah buku cerita bergambar dengan keunikannya tersendiri dan berbeda dengan buku pada umumnya. *Pop-up book* ini merupakan buku yang dapat memberikan kesan timbul ketika tiap halamannya dibuka, hal ini dapat menarik perhatian siswa dan juga membuat siswa antusias ketika proses pembelajaran berlangsung. Dalam media *pop-up book* ini dapat diisi dengan cerita, pengenalan huruf abjad dan lain

sebagainya.

4. Bahasa Indonesia

Bahasa Indonesia adalah pelajaran yang mengarah untuk meningkatkan keterampilan berkomunikasi dengan baik dan benar, bisa secara lisan atau tertulis selain itu dapat menjaga kelestarian bahasa Indonesia agar tidak punah karena banyaknya bahasa-bahasa daerah.

Dongeng fabel merupakan sebuah cerita fiksi berupa dongeng anak yang menyampaikan pesan moral lewat kehidupan binatang seperti cerita tentang kancil dan buaya. Pada dongeng fabel ini mengandung unsur pendidikan tentang baik dan buruknya suatu perilaku yang biasa dikerjakan oleh manusia.

I. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan dalam penelitian ini meliputi enam bab, diantaranya ialah:

1. Bab pertama berisi pendahuluan seperti latar belakang, rumusan masalah, tujuan, manfaat penelitian, asumsi dan keterbatasan penelitian, spesifikasi produk, originalitas penelitian, definisi istilah dan sistematika penulisan.
2. Bab kedua yaitu kajian teori yang menjelaskan kajian teori penelitian seperti pengertian penelitian pengembangan, media pembelajaran, *pop-up book* dan bahasa Indonesia serta terdapat kerangka berpikir.
3. Bab ketiga membahas pemaparan prosedur yang dipakai dalam menciptakan bahan ajar, seperti jenis penelitian, model pengembangan,

prosedur pengembangan, uji produk, jenis, data, instrument penelitian dan teknik analisis data.

4. Bab kelima memuat perihal penjelasan produk hasil pengembangan, penyampaian data, pembuktian produk, data tingkat efektivitas, serta daya tarik maupun pengujian yang berbeda terhadap produk peserta didik.
5. Bab keenam menjelaskan penutup penelitian yang terdiri dari kesimpulan dan saran pemanfaatan dalam pengembangan produk lebih lanjut.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Penelitian Pengembangan

a. Pengertian Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan (RnD) *Research and Development* adalah penelitian berupa susunan produk yang dirangkai dengan tujuan untuk menguji apakah produk tersebut efektif atau tidak ketika digunakan. Agar mendapatkan hasil produk yang baik maka dalam tahapannya membutuhkan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan juga menguji kevalidan hasil produk tersebut agar bermanfaat dalam ruang lingkup masyarakat. Maka dari itu penelitian pengembangan ini bersifat *longitudinal* atau berkelanjutan (Alfiana, 2021).

Menurut beberapa para ahli yang pertama yaitu Sugiyono mengatakan penelitian pengembangan adalah suatu penelitian yang bertujuan untuk menciptakan sebuah produk dan diuji efektif atau tidaknya produk yang dihasilkan. Sedangkan menurut Gall & Borg mendefinisikan pada konteks pendidikan bahwa penelitian pengembangan ialah sebuah proses yang terstruktur dan melibatkan pengembangan dan penyempurnaan program dan materi pendidikan melalui evaluasi formatif dan sumatif (Rengganis, 2022). Maka kesimpulannya ialah suatu penelitian yang bertujuan untuk menciptakan suatu produk dan kemudian akan diuji keefektifan dari produk yang

telah dikembangkan. Produk yang dimaksud disini berupa media pembelajaran dalam mengatasi permasalahan di kelas.

b. Model-model Penelitian Pengembangan

Pada penelitian pengembangan memiliki beberapa jenis model-model pengembangan yang berfungsi untuk memudahkan pemahaman seorang peneliti dibandingkan melalui penjelasan-penjelasan yang Panjang (Syamsul, 2017). Macam-macam model-model penelitian pengembangan terdapat 7 macam, salah satunya ialah model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE ialah model pengembangan yang sudah banyak digunakan secara umum oleh para peneliti-peneliti terdahulu.

Model pengembangan ini memakai pendekatan sistem dan inti dari kedua pendekatan yaitu membagi proses perencanaan pembelajaran dalam beberapa tahapan agar mendapatkan urutan yang valid kemudian terdapat output dari setiap langkah sebagai input pada langkah berikutnya.

Pada model penelitian ini terdapat 5 tahapan, diantaranya ialah:

- 1) Analisis, pada tahapan ini kebutuhan pengembangan bahan ajar dalam tujuan pembelajaran dilakukan analisis. Fungsi dari hal tersebut yaitu mengetahui cara apa yang seharusnya dilakukan oleh pengembang untuk menemukan permasalahan atau kebutuhan dari tempat tersebut agar peneliti bertindak lebih lanjut.

- 2) Desain, merancang media dan serta materi yang bertema pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan sekolah tersebut, kebutuhan tersebut didapatkan dari hasil analisis yang sudah pengembang lakukan sebelumnya.
- 3) Pengembangan, memilah materi ajar yang menarik agar tercapai tujuan pembelajaran yang diinginkan
- 4) Implementasi, mengimplementasikan rancangan materi ajar yang sudah dikembangkan di lapangan (kelas)
- 5) Evaluasi, tahap akhir ini dilakukan untuk memberikan nilai terhadap produk yang telah dibuat oleh pengembang, tujuannya agar dapat mengetahui kesalahan dari produk yang telah dikembangkan (Cahyadi, 2019).

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Secara bahasa, media adalah sebuah alat perantara untuk menyampaikan informasi atau materi kepada siswa. Media menjadi alat alternatif dalam proses pembelajaran yang menyenangkan. Media merupakan bentuk jamak dari *medium*. Menurut National Education Association (NEA) media adalah suatu barang yang dapat dirasakan oleh penggunaannya dalam kegiatan tertentu, baik yang dapat dilihat, didengar, dan dibaca oleh penggunaanya dengan kegiatan tertentu.

Media pembelajaran biasa digunakan sebagai alat interaksi yang memudahkan guru dalam menyampaikan materi pelajaran kepada

peserta didiknya.

Adapun menurut beberapa para ahli menjelaskan pengertian dari media pembelajaran yaitu:

- 1) Oemar Hamalik mengatakan media pembelajaran ialah sebuah teknik atau metode yang dipakai sebagai cara untuk memudahkan komunikasi atau interaksi antara guru dan siswa lebih efektif.
- 2) Suprpto menjelaskan bahwa media pembelajaran ialah suatu alat bantu yang efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.
- 3) Hamka, 2018 mendefinisikan media pembelajaran sengaja dirancang untuk memudahkan siswa dalam menerima materi yang diajarkan oleh guru dan media tersebut dapat berbentuk fisik maupun nonfisik. Dengan begitu pembelajaran dapat mudah di terima oleh siswa dengan baik dan lebih efektif.
- 4) Tafonao, 2018 mengatakan peran media dalam pembelajaran sangatlah dibutuhkan dan tidak bisa dipisahkan dalam dunia pendidikan. Media pembelajaran sendiri dipakai untuk menjelaskan. Media pembelajaran dan proses pembelajaran saling berkaitan satu sama lain dalam dunia pendidikan. Media pembelajaran sendiri digunakan untuk alat yang dapat menyampaikan pesan maupun informasi sehingga dapat merangsang anak agar termotivasi setiap proses belajar.

Maka kesimpulan dari media ialah alat yang dapat digunakan

sebagai pengantar pesan maupun informasi dan perangsang motivasi belajar siswa.

b. Landasan Media Pembelajaran

Menurut Daryanto terdapat beberapa pandangan landasan penggunaan media pembelajaran, diantaranya:

- 1) Landasan filosofis, menjelaskan dengan banyaknya media pembelajaran maka dapat membuat siswa bebas memilih media apa yang akan digunakan sesuai dengan karakteristiknya
- 2) Landasan psikologis, menjelaskan bahwa siswa lebih tertarik dan juga mudah dalam mempelajari yang konkrit dibandingkan yang abstrak.
- 3) Landasan teknologis, suatu proses yang kompleks dan juga tertata dengan baik serta dapat melibatkan orang, prosedur, ide, peralatan dan juga organisasi dalam memecahkan permasalahan dan juga mencari solusi untuk permasalahan, melakukan, mengevaluasi dan juga dapat mengelola masalah tersebut dalam keadaan yang mana kegiatan pembelajaran tersebut memiliki tujuan dan juga terkontrol.
- 4) Landasan empiris, menjelaskan bahwa ketika memilih media pembelajaran harus berdasarkan minat serta bakat dari guru dan juga melihat sesuai atau tidaknya dengan karakteristik peserta didik tersebut.

Maka dari itu semua kegiatan diatas dilakukan dengan

menggunakan prinsip bahwa semua jenis media ada keunikannya tersendiri jika digunakan sesuai dengan usia dan juga karakteristik dari siswa.

c. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Pada dunia pendidikan kita sering menemukan beragam macam media pembelajaran, media pembelajaran sendiri terbagi dalam 5 jenis, yaitu:

- 1) Media visual yaitu jenis media yang membutuhkan bantuan dari indra penglihatan. Biasanya pada media ini menggunakan segala jenis teknologi (proyektor atau alat proyeksi). Media visual ini memiliki beberapa kelebihan, salah satunya ialah memperjelas sajian materi dan juga lebih mudah menarik perhatian. Media visual sendiri terdapat 2 jenis, yaitu media visual diam dan juga media visual gerak. Contoh media visual diam seperti foto, ilustrasi dan lainnya sedangkan media visual gerak berupa proyeksi gerak, film dan lainnya.
- 2) Media audio yaitu jenis media yang berkaitan dengan indera pendengaran. Biasanya media ini digunakan oleh guru sebagai penyampaian pesan maupun informasi dalam proses pembelajaran. Media ini mengantarkan pesan verbal (lisan) maupun nonverbal (bunyi-bunyian dan juga vokalisasi). Contoh dari media audio ini diantaranya ialah radio, telepon, tape *recorder* dan masih banyak lainnya.

- 3) Media serbaneka yaitu jenis media berupa instrument pengajaran yang di sesuaikan dengan kondisi dan juga bakat dari suatu daerah tersebut bisa disekolah maupun di tempat lainnya. Adapun contoh dari media serbaneka ini diantaranya ialah media tiga dimensi seperti *mock up*, diorama, atau *pop-up book*, media papan board seperti papan flannel, papan listrik dan lain sebagainya, realita dengan menunjukkan benda-benda nyata misalnya mengajak siswa ke kebun binatang atau ke taman yang dapat mengenalkan secara nyata pada siswa.
 - 4) Peta dan Globe media yang menyajikan gambaran sebuah lokasi seperti dataran, pemandangan dimuka bumi, lembah dan sebagainya. Media peta globe ini memiliki kelebihan salah satunya ialah dapat menumbuhkan imajinasi peserta didik pada pembelajaran geografis.
 - 5) Gambar Fotografi yaitu jenis media pembelajaran yang sederhana tanpa memerlukan perlengkapan dalam mengamatinya. Gambar fotografi ini bisa berupa kartun lukisan maupun ilustrasi. Dalam proses pembelajaran menggunakan media ini ada beberapa hal yang harus diperhatikan oleh guru, diantaranya ialah gambar fotografi haruslah cukup dan juga memuaskan siswa, gambar yang digunakan memenuhi persyaratan artistik yang bermutu dan gambar fotografi haruslah terlihat jelas dan mudah diamati (Kusumo, 2022)
- Dari keenam media diatas masing-masing terdapat kekurangan

maupun kelebihanannya, namun semua jenis media diatas dapat membantu guru dalam menyampaikan materi dan memudahkan proses pembelajaran.

Beberapa para ahli menjelaskan pendapatnya mengenai macam-macam media pembelajaran yang perlu kita ketahui, diantaranya ialah:

- 1) Arief S. Sadiman menyampaikan jenis media yang terbagi menjadi 3 macam, yaitu: a) media audio yaitu media yang berhubungan dengan indera pendengaran seperti radio b) media grafis yaitu media yang berhubungan dengan indera penglihatan seperti gambar, sketsa, poster, peta dan lainnya. c) media proyeksi yaitu media visual yang memproyeksikan pesan seperti film, media transparan, televisi dan lainnya.
- 2) Heinich dan Molenda menyatakan bahwa jenis media terbagi menjadi 6 bagian, yaitu: media cetak, media audio, media visual, media proyeksi gerak, manusia dan benda tiruan (Kusumo, 2022)

d. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Fungsi dari media pembelajaran sendiri berbeda dengan komponen-komponen lainnya yang diisi informasi maupun materi yang akan disampaikan kepada siswanya. Media pembelajaran akan berfungsi dengan baik apabila media tersebut digunakan secara berkelompok maupun individu. Fungsi media sendiri sebagai pembawa informasi dari guru kepada siswanya, maka dapat disimpulkan bahwa media adalah solusi dari hambatan-hambatan yang terjadi dalam proses

penyampaian pembelajaran.

Adapun beberapa pendapat ahli yang menjelaskan bahwa fungsi dari media pembelajaran. Menurut Derek Rowtree mengatakan bahwa fungsi media dalam pembelajaran antara lain ialah:

- 1) Meningkatkan motivasi siswa dalam menerima materi
- 2) Menarik respon siswa dalam menanggapi materi yang terkandung dalam media
- 3) Memberi masukan (umpan balik lebih cepat)
- 4) Merangsang siswa untuk mengadakan latihan

Sedangkan menurut Kemp & Dayton terdapat tiga fungsi utama pada media pembelajaran apabila dipakai secara individu maupun berkelompok ialah:

- 1) Memotivasi minat atau tindakan

Media dapat digunakan dengan teknik drama maupun hiburan, sehingga diharapkan dapat menghasilkan minat dan juga merangsang siswa dan tercapainya tujuan yang diharapkan bersama.

- 2) Menyajikan informasi

Media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat dalam menyampaikan informasi pada siswa/i. Penyajian informasi ini bisa bersifat umum maupun hiburan. Ketika guru menyampaikan informasi dengan cara berbicara atau hanya menunjukkan video

saja, siswa banyak yang menjadi pasif karena pembelajaran hanya terbatas pada perasaan senang/tidak saja.

3) Memberikan instruksi

Berfungsi sebagai intruksi disini adalah, amanat atau kandungan yang terdapat dalam isi media pembelajaran tersebut dapat membentuk mental siswa dan mereka ikut serta seolah dalam keadaan nyata. Materi yang disajikan juga harus sistematis dan efektif. Selain membuat siswa tidak jenuh dan juga harus diberikan pengalaman yang nyata dan mencukupi kebutuhan para siswa.

Adapun manfaat dari media pembelajaran menurut beberapa para ahli, yaitu salah satunya ialah Kemp & Dayton bahwa dampak positif dari media pembelajaran dikelas, yaitu: ketika menyampaikan materi pembelajaran lebih terstruktur dan pembelajarannya juga lebih aktif dan tidak membutuhkan waktu yang banyak.

Sedangkan menurut *Encyclopedia of Education Research* dalam Hamalik menyatakan manfaatnya ialah sebagai:

- 1) Mengurangi verbalisme dengan cara menyimpan dasar yang konkret untuk berpikir
- 2) Menarik minat pelajar
- 3) Membuat pelajaran lebih aktif dengan cara meletakkan dasar terpenting dalam perkembangan belajar
- 4) Memberikan pengalaman secara nyata

- 5) Meningkatkan pemikiran yang terstruktur dan berhubungan dengan kehidupan nyata
- 6) Memberikan pengalaman baru dan tidak didapatkan dengan cara yang mudah (Hamalik, 2009).

Berdasarkan penjelasan yang dipaparkan oleh para ahli diatas, maka kesimpulan manfaat dari media pembelajaran ialah dapat memperjelas penyampaian pesan dan juga informasi tujuan dalam pembelajaran untuk meningkatkan keberhasilan siswa. Selain itu media pembelajaran dapat meningkatkan semangat belajar siswa dan mengatasi keterbatasan indera maupun ruang dan waktu seperti objek atau benda yang terlalu besar dan tidak memungkinkan untuk dimasukkan kedalam kelas. Media pembelajaran juga dapat memberikan kesempatan maupun pengalaman untuk para peserta didiknya.

3. Pop-up Book

a. Pengertian *Pop-up Book*

Pop-up berasal dari Bahasa Inggris yang artinya “muncul atau timbul” sedangkan *pop-up book* didefinisikan diartikan ibarat buku cerita yang memiliki gambar-gambar yang unik dan berbentuk 3D yang sengaja didesain untuk meningkatkan rasa ingin tahu siswa (Shofiyah, N & Wulandari, 2017). *Pop-up book* merupakan suatu media atau alat peraga yang berbentuk buku tiga dimensi dengan tujuan untuk meningkatkan rasa ingin tahu siswa serta menambah wawasannya.

Media ini dapat memudahkan siswa dalam mengamati suatu benda yang sulit dijangkau olehnya (Setiyanigrum, 2020).

Solicha dan Mariana menyatakan *pop-up book* ialah jenis media dalam bentuk 3D yang dapat memberikan efek menarik, karena setiap halamannya dibuka akan memberikan kesan timbul materi yang terdapat dalam media tersebut disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan (Setiyanigrum, 2020).

Dalam media *pop-up book* ini dapat menyampaikan berbagai informasi dari mulai pengenalan abjad, hewan, tumbuhan dan lain sebagainya. Media *pop-up book* ini dapat memberikan sisi positif terhadap pembelajaran dan memudahkan proses pembelajaran.

Menurut Dzuanda penggunaan media *pop-up book* dirancang untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan rasa ingin tahu siswa terhadap suatu pelajaran.

Hal ini juga disampaikan oleh Navi Atul Gempita yang menyatakan bahwa *pop-up book* merupakan sebuah buku yang memiliki bagian yang dapat bergerak dan memberikan keunikan dalam sebuah cerita yang menarik, mulai dari tampilan gambar yang dapat bergerak dan warna-warna yang menarik perhatian siswa.

Adapun menurut beberapa ahli terkait pengertian dari *pop-up book*, diantaranya ialah:

- 1) Joko Muktiono mengatakan bahwa media *pop-up book* adalah sebuah buku yang berbentuk 3D dan memiliki tampilan berupa

objek yang dapat bergerak dan juga timbul serta memberikan kesan tersendiri (Krisnan, 2018)

- 2) Bluemel dan Taylor menjelaskan bahwa *pop-up book* merupakan sebuah buku yang menampilkan potensi untuk bergerak dan interaksinya melalui penggunaan kertas sebagai bahan lipatan, gulungan, bentuk, roda atau putarannya
- 3) Kurniawati menyatakan bahwa media *pop-up book* dapat diartikan sebagai buku cerita bergambar yang dapat bergerak dan seolah-olah menyerupai keadaan secara nyata (Kurniawati, 2018).

Berdasarkan penjelasan para ahli diatas maka kesimpulan dari media *pop-up book* adalah sebuah buku cerita bergambar yang memiliki unsur 3D dan dapat menyajikan cerita seolah-olah dalam keadaan nyata. Media ini dapat merangsang imajinasi siswa dan meningkatkan motivasi siswa terhadap proses pembelajaran.

b. Jenis-jenis *Pop-up Book*

Pop-up book memiliki berbagai macam jenisnya, menurut Bernadette terdapat beberapa jenis *pop-up book*, yaitu:

- 1) *Flaps*, media yang paling sederhana dari jenis *pop-up book* karena ketika *flaps* ini diangkat maka terdapat ilustrasi yang tersembunyi kebuka.
- 2) *V-folding*, kartu yang berisikan panel dan pada tiap sisinya ditempelkan dengan gambar-gambar yang menarik minat

belajar siswa.

- 3) *Internal stand*, dipakai untuk penompang atau sandaran kecil sehingga ketika dibuka gambarnya dapat. Terbuat dari potongan kertas yang dilipat tegak lurus.
- 4) *Transformation*, bentuk yang terdiri dari potongan *pop-up book* dan disusun secara vertical, kemudian jika tiap halamannya ditarik kesamping atau atas akan menampilkan sebuah gambar yang berbeda.
- 5) *Volvelles*, tampilan ini biasanya dapat berputar karena memiliki unsur lingkaran ketika proses pembuatannya.
- 6) *Peepshow*, berupa tumpukkan kertas yang ditata secara rapih sehingga memiliki unsur kedalaman dan prespektif.
- 7) *Pull-tabs*, tab kertas yang dapat digerakkan dengan cara digeser atau ditarik agar mendapat gambar yang berbeda.
- 8) *Carousel*, suatu benda yang kompleks meskipun di tambahkan unsur tali, pita atau kancing untuk membuka tiap lipatnya (Muvida Indah Kusuma, 2017).

c. Manfaat *Pop-up Book*

Menurut Dzuanda (Setiyanigrum, 2020) mengatakan bahwa manfaat dari media *pop-up book* diantaranya ialah:

- 1) Membiasakan siswa agar lebih menghargai dan merawat buku dengan baik ketika dipakai
- 2) Siswa diberikan kesempatan untuk lebih dekat dengan guru

maupun orangtua ketika menggunakan media *pop-up book* dengan cara berdiskusi isi dari materi dalam media tersebut.

- 3) Menumbuhkan kreatifitas siswa
- 4) Meningkatkan imajinasi siswa
- 5) Menambahkan wawasan pengetahuan siswa maupun memberikan deskripsi tentang suatu wujud benda
- 6) Menumbuhkan rasa cinta anak terhadap membaca (Rahma Setiyaningrum, 2020).

Adapun menurut Bluemel dan Taylor menjelaskan manfaat dari media *pop-up book*, diantaranya ialah:

- 1) Menumbuhkan rasa cinta siswa pada buku dan juga hobi membaca
- 2) Melatih keterampilan berpikir kritis dan meningkatkan rasa kreatifitas siswa
- 3) Memberikan pesan dan kesan yang baik melalui gambar-gambar unik dan menarik perhatian siswa

Dari penjelasan diatas maka dari itu manfaat media *pop-up book* ialah dapat menumbuhkan rasa cinta dan juga menghargai buku agar dapat merawatnya dengan baik. Selain itu juga *pop-up book* dapat menumbuhkan berpikir kritis dan kreatifitas pada siswa.

d. Kelebihan dan Kekurangan Media *Pop-up Book*

Menurut Ni'mah terdapat kelebihan dari *pop-up book* diantaranya ialah:

- 1) Biasa digunakan untuk menjelaskan gambar secara rinci.
- 2) Desain *pop-up book* sendiri sengaja dibuat dapat bergerak merupakan salah satu teknik untuk menarik perhatian siswa dan menjadikan pembelajaran lebih aktif dan mudah dipahami siswa.
- 3) *Pop-up book* dirancang dengan konsep yang jelas dan tidak abstrak.
- 4) Menambah wawasan baru
- 5) Memotivasi dan juga menarik perhatian siswa
- 6) Menjadikan suasana belajar yang tidak membosankan karena diselingi dengan bermain (Dzuanda, 2011).

Adapun kelemahan atau kekurangan dari media *pop-up book*, menurut Dzuanda kelemahan dari *pop-up book* diantaranya ialah:

- 1) Butuh waktu yang cukup lama untuk pengerjaannya
- 2) Membutuhkan ketelitian
- 3) Biaya yang dibutuhkan tentunya lebih besar dibandingkan dengan buku yang biasa (Dzuanda, 2011).

Setiap media pembelajaran terdapat kelebihan dan kekurangannya masing-masing. Pada *pop-up book* ini juga terdapat beberapa kelebihan dan juga kelemahan, kelebihanannya ialah dapat memudahkan siswa dan merangsang siswa dalam proses pembelajarannya. Sedangkan kelemahannya yaitu membutuhkan waktu yang cukup lama dan keterampilan yang luas dalam

menyajikan produknya.

4. Pembelajaran Bahasa Indonesia

a. Pengertian Bahasa Indonesia

Manusia merupakan makhluk yang sosial dan tidak akan lepas dari penggunaan bahasa. Bahkan orang-orang yang berkebutuhan khusus saja menggunakan bahasa isyarat dalam kehidupan sehari-harinya. Bahasa dijadikan sebagai sarana sebagai ungkapan dalam menyampaikan sesuatu entah perasaan, ide, maupun gagasan kepada orang lain.

Tanpa adanya bahasa, membuat manusia kesulitan dalam menyampaikan informasi maupun perasaannya kepada orang lain. Kemampuan berbahasa yang terdapat pada diri manusia, menjadi hal yang membedakan dengan makhluk ciptaan tuhan lainnya. Bahasa bersifat unik karena memiliki hubungan dengan budaya masyarakat. Setiap daerah pasti mempunyai bahasa daerahnya masing-masing. Jika kita tidak memiliki bahasa maka akan hilangnya kemanusiaan dari diri kita dan juga tidak berfungsi lagi sebagai makhluk yang berpengetahuan.

Pengertian bahasa mencakup dua bidang, yaitu bunyi yang dihasilkan dari alat ucap itu sendiri dan memiliki kandungan bunyi tersendiri. Sedangkan arti atau makna yang terkandung dalam arus bunyi yang biasa kita dengar itu disebut dengan arus ujaran. Adapun pengertian bahasa menurut para ahli ialah:

- 1) Tarigan, menjelaskan bahwa terdapat dua pengertian dari bahasa yaitu, pertama bahasa ialah suatu yang terpadu dan sistematis. Yang kedua bahasa merupakan seperangkat lambang atau symbol yang bersifat arbitrer.
- 2) Syamsuddin mengatakan bahwa bahasa memiliki dua pengertian, pertama bahasa merupakan sarana yang dijadikan untuk membentuk pemikiran dan juga dapat mempengaruhi serta dipengaruhi. Kedua, bahasa merupakan bentuk dari kepribadian seseorang apakah baik atau buruknya seseorang tersebut dapat dilihat dari bahasanya.
- 3) Chaer, menjelaskan bahwa bahasa adalah alat verbal untuk dikomunikasikan. Pada tahun 1994 Chaer menegaskan bahwa bahasa menjadi suatu lambang dari bunyi yang bersifat sebagai suatu lambang bunyi yang bersifat arbitrer dan biasa digunakan untuk berinteraksi dengan keluarga, masyarakat dan lainnya.

Maka kesimpulan dari bahasa ialah sebuah sarana komunikasi yang biasa dipakai pada kehidupan sehari-hari dan memudahkan interaksi dengan keluarga, masyarakat dan lainnya. Setiap daerah memiliki Bahasa daerahnya masing-masing, maka dari itu Bahasa menjadi bagian paling penting dalam kehidupan bermasyarakat.

b. Fungsi Bahasa Indonesia

Fungsi bahasa terbagi menjadi dua jenis bagian, yaitu secara umum dan secara bahasa nasional republik Indonesia. Secara umum ialah:

- 1) Tujuan praktisnya, terjadinya interaksi dalam kehidupan sehari-hari
- 2) Tujuan secara seninya ialah, manusia mampu bagaimana cara mengatur dan mengungkapkan bahasa dengan indah agar memiliki pemuasan dalam rasa estetis.
- 3) Menambahkan wawasan pengetahuan
- 4) Tujuan filologis, mempelajari sejarah manusia, kebudayaan dan juga perkembangan dari bahasa itu sendiri.

Sedangkan fungsi Bahasa Indonesia sebagai Bahasa Nasional Republik Indonesia memiliki fungsi antara lain:

- 1) Sebagai bahasa resmi, bahasa Indonesia adalah alat yang digunakan sebagai fungsi dalam menjalankan suatu negara, hal ini tercantum dalam surat-surat resmi maupun undang-undang.
- 2) Sebagai bahasa persatuan, bahasa Indonesia dijadikan sebagai bahasa pemersatu bangsa, karena Indonesia memiliki banyak suku dan bahasa daerahnya masing-masing. Sehingga bahasa Indonesia ini memiliki arti tersendiri dan menyatukan semua suku yang ada di Indonesia.
- 3) Sebagai bahasa Indonesia, dalam kebudayaan nasional bahasa

Indonesia memiliki wadah tersendiri untuk menampung kebudayaannya. Segala kebudayaan dan ilmu pengetahuan diajarkan menggunakan bahasa pengantar yaitu bahasa Indonesia dan bahasa Indonesia sendiri berperan sebagai sarana untuk menampung kebudayaan-kebudayaan yang ada di Indonesia (Deviyanty, 2017).

c. Pengertian Pembelajaran Bahasa Indonesia

Bahasa Indonesia adalah mata pelajaran yang difokuskan untuk meningkatkan kemampuan siswa bagaimana cara komunikasi yang baik. Melihat banyaknya bahasa daerah, sehingga anak terbiasa dengan bahasa daerahnya masing-masing membuat mereka lupa atau bahkan tidak bisa menggunakan bahasa Indonesia dengan baik. Bahasa Indonesia merupakan bahasa yang resmi dan bahasa kesatuan, jika kita dapat menerapkan bahasa Indonesia dengan baik maka akan menambahkan wawasan pengetahuan dan juga intelektual kita.

Pada kurikulum 2013 menjelaskan bahwa dalam Bahasa Indonesia menggunakan pendekatan yang berbasis teks yang secara lisan maupun tulis. Dalam K13 pembelajaran Bahasa Indonesia berpusat pada ranah sikap, pengetahuan dan juga keterampilan (Izza, 2022). Pada pelajaran bahasa Indonesia kelas 2 tema 7 subtema 2 menceritakan tentang dongeng binatang fabel sikap hidup rukun.

Oleh sebab itu, media pembelajaran *pop-up book* yaitu “hidup

rukun” yang menceritakan bagaimana cara hidup rukun dengan berbagai perbedaan.

d. Pengertian Dongeng Fabel

Teks fabel adalah sebuah teks sastra pada pelajaran bahasa Indonesia K13. Cerita dalam fabel ini merupakan cerminan kehidupan sehingga ketika membaca cerita ini sama halnya seperti mempelajari miniatur kehidupan. Fabel merupakan suatu dongeng atau bisa disebut dengan cerita rakyat yang menceritakan kehidupan binatang memerankan tentang perilaku (watak) manusia (Ramilda, 2019).

Dongeng fabel merupakan dongeng yang menceritakan watak manusia melalui tokoh hewan, seperti contohnya cerita kancil dan buaya. Pada media *pop-up book* ini menceritakan kehidupan hewan yang berada di hutan dengan berbagai perbedaannya, namun mereka harus saling menghargai dan juga menerima setiap perbedaan tanpa menghakimi. Karena di setiap perbedaan tersebut pasti ada keistimewaannya.

B. Prespektif Teori Dalam Islam

Dengan adanya media ini, diharapkan dapat memudahkan pembelajaran siswa dan juga menjadikan siswa lebih menghargai perbedaan. Media ini bertemakan kebersamaan yang mengacu pada sikap hidup rukun. Seperti yang sudah tercantum dalam ayat Al-Qur'an yang menjelaskan bahwa sesama makhluk hidup harus bisa menghargai dan juga hidup rukun, karena Allha

SWT tidak menyukai adanya pertikaian diantara sesama makhluknya. Sebagaimana firman Allah SWT dalam Qur'an surah Al-Hujurat ayat 10 yang berbunyi:

إِنَّمَا الْمُؤْمِنُونَ إِخْوَةٌ فَأَصْلِحُوا بَيْنَ أَخَوَيْكُمْ وَاتَّقُوا اللَّهَ لَعَلَّكُمْ تُرْحَمُونَ

Artinya: *"Sesungguhnya orang-orang mukmin itu bersaudara, karena itu damaikanlah antara kedua saudaramu (yang berselisih) dan bertakwalah kepada Allah agar kamu mendapat rahmat."* (QS. Al-Hujurat 49:10)"

Dari ayat diatas dapat kita ketahui bahwa sebagai makhluk hidup tidak boleh saling membeda-bedakan satu sama lain. Makhluk hidup di mata Allah adalah sama dan tidak ada perbedaan diantara setiap makhluknya. Ketika ada pertengkaran, maka sebaiknya di damaikan antara keduanya dan wajib memperbaiki hubungan agar saling hidup bersama.

Kebersamaan dan hidup rukun tanpa melihat kekurangan adalah hal yang indah dan di sukai oleh Allah SAW. Dalam artian diatas jika kita kaitkan dengan cerita fabel, dimana dongeng fabel ini menceritakan tentang seekor gajah yang dihina oleh kucing. Gajah tidak sengaja menginjak ekor kucing, dengan spontan kucing menghina gajah dengan mengatakan "hei gajah, makanya jangan bertubuh besar, dengan badanmu yang besar maka akan menyakiti yang lain". Gajah pun bersedih setelah mendengar hal itu.

Setelah beberapa saat, kucing jatuh dari pohon dan spontan gajah menolong kucing. Dari kejadian itu kelinci pun datang dan menjadi penengah dan mengatakan bahwa kucing tidak sepatutnya mengatakan hal itu kepada gajah. Akhirnya kucing meminta maaf atas perbuatannya itu kepada gajah.

Pernyataan diatas mengajarkan kita harus hidup bersama tanpa ada perbedaan yang dilontarkan. Setiap kekurangan tidak bisa menjadi alasan untuk menghina setiap makhluk hidup karena semua sama-sama ciptaan Allah. Dibalik kekurangan yang dimiliki tentu setiap makhluk hidup mempunyai caranya masing-masing dalam menolong sesamanya, maka dari itu kita harus menerima kekurangan yang dimiliki tanpa harus menyakiti perasaannya. Saat ada kesalahpahaman perlulah segera mungkin mendamaikan agar pertikaian itu tidak berlarut-larut dan malah merugikan satu sama lain.

C. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir ialah dasar pemikiran dari penelitian yang disusun dari dasar fakta, observasi dan juga kajian kepustakaan. Maka dari itu ketika membuat laporan penelitian seorang peneliti haruslah membuat kerangka pemikiran terlebih dahulu agar mengetahui kemana arah penelitian ini dan juga dapat menempatkan penelitian dalam konteks yang lebih luas. Media ini adalah media yang tepat dan dibutuhkan dalam dunia pendidikan dan menjadi suatu cara untuk meningkatkan keefektifan belajar.

Permasalahan yang biasa terdapat di kelas yaitu kurangnya ketersediaan media sebagai pendukung dalam proses pembelajaran. Adanya pengembangan media ini bertujuan untuk menciptakan variasi baru media dalam pembelajaran Bahasa Indonesia (Jannah, 2019). Media *pop-up book* merupakan media yang tepat, karena media ini memiliki keunikan tersendiri dibandingkan dengan buku biasanya. Selain itu media ini dapat menyajikan informasi secara jelas dan juga mudah dalam penggunaannya.

Media ini sengaja didesain berdasarkan kebutuhan dan juga karakter siswa yang pada dasarnya menyukai gambar-gambar yang unik. Adanya media *pop-up book* ini diharapkan dapat memberikan peran penting pada pembelajaran bahasa Indonesia di kelas II dan juga dapat mempermudah siswa dalam proses pembelajarannya. (Jannah, 2019).

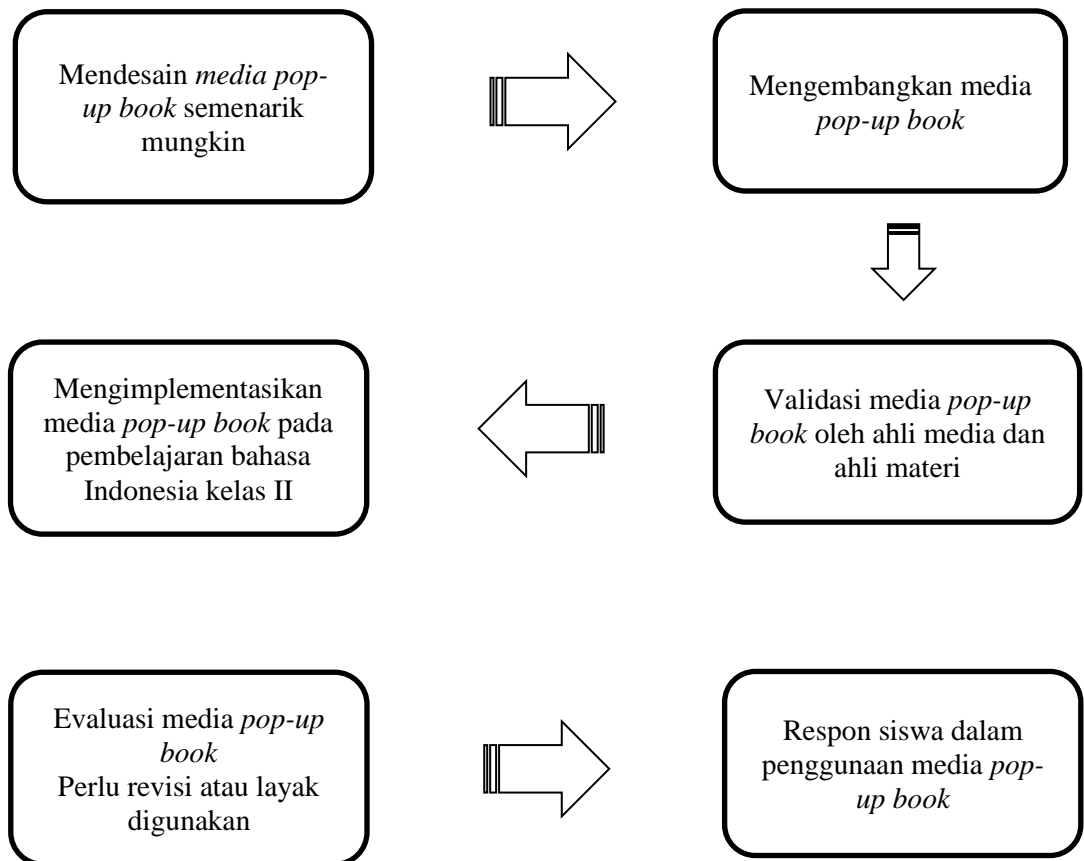
Berdasarkan pemaparan diatas, berikut adalah bagan dari kerangka berpikir:

Permasalahan:

1. Media pembelajaran yang biasa dipakai dalam pembelajaran bahasa Indonesia menggunakan video pembelajaran atau buku-buku yang pelajaran yang ada, sehingga pembelajaran sehari-hari belum efektif.
2. Motivasi belajar siswa yang menurun, sehingga masih banyak siswa yang belum lancar membaca dan juga kurang fokus ketika pembelajaran.

Solusi:

1. Mengembangkan media *pop-up book* yang dapat mempermudah guru dalam proses pembelajaran terutama pada materi dongeng fabel



Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SDN 01 Sukamelang dengan menggunakan penelitian pengembangan *Research and Development*. RnD merupakan jenis penelitian yang bertujuan untuk menciptakan suatu produk dan kemudian diuji efektif atau tidaknya produk yang dihasilkan. Menurut Gay penelitian pengembangan RnD adalah sebuah penelitian yang dipakai sebagai proses mengembangkan produk yang efektif dan digunakan sekolah bukan untuk pengujian teori (Aina Mulyana, 2020).

Menurut Hamdan Husein Batubara dalam buku metode penelitian dan pengembangan media pembelajaran (Semarang, Fatawa Publishing, 2020), beliau menyebutkan bahwa penelitian dan pengembangan media pembelajaran dapat dilaksanakan dengan pendekatan penelitian kombinasi, dimana data penelitiannya terdiri dari data kuantitatif dan kualitatif (Batubara, H. H, 2020).

Penelitian RnD ialah penelitian yang dipakai untuk memvalidasi serta mengembangkan suatu produk. Penelitian ini merupakan sebuah metode penelitian yang penting untuk dikuasai oleh seorang peneliti pada jenjang program sarjana maupun pascasarjana. Karena pada dasarnya ketika melakukan penelitian bertujuan untuk memperoleh data penelitian, dan data itu haruslah data yang sudah valid, reliabel dan juga objektif.

Maka dari itu agar mendapatkan data penelitian yang valid, peneliti harus bisa menyusun maupun mengembangkan instrument penelitian yang real. Proses pengembangan instrumen penelitian yang real dapat dilakukan dengan

cara menggunakan metode penelitian RnD. Metode penelitian dan pengembangan yang digunakan dalam dunia Pendidikan ini diciptakan oleh Borg dan Gall (Nurmalasari & Erdiantoro, 2020).

Tujuan dari penelitian pengembangan ini sendiri ialah dapat menghasilkan dan juga mengembangkan produk yang sudah ada dan juga dapat berguna dalam dunia pendidikan sebagai perbaikan pengembangan dan evaluasi dari sistem pendidikan.

B. Model Pengembangan

Model pengembangan adalah bagian dasar dari pengembangan produk yang akan diciptakan. Model pengembangan sendiri terdapat 3 jenis, diantaranya: model teoritik, model konseptual, dan juga model prosedural. Model teoritik ialah model yang mendesain kerangka berpikir dan berdasarkan dengan teori yang relevan serta didukung dengan data hasil pengamatan.

Model konseptual ialah model analistis yang mengaitkan antara komponen produk yang akan dikembangkan berhubungan dengan komponen lainnya. Model prosedural ialah model deskriptif yang menjabarkan bagaimana prosedur-prosedur dalam menciptakan sebuah produk. Biasanya kita jumpai model prosedural ini dalam model rancangan system pembelajaran, diantaranya ialah model ADDIE.

Peneliti memilih menggunakan model pengembangan ADDIE karena terdapat evaluasi disetiap tahapan yang dilakukan (Bimrew Sendekie Belay, 2022). Alasan peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE ini ialah karena tiap melakukan tahapan penelitian ini terdapat evaluasi sebagai bahan

perbaikan untuk ketahap selanjutnya. Selain itu juga sesuai dengan kebutuhan penelitian.

Para pendidik menggunakan model ADDIE ini dalam mengembangkan perangkat dan prasarana dalam program pembelajaran yang efektif serta dapat mendukung proses pembelajaran dengan baik. Menurut Tegeh dkk, model ADDIE adalah jenis model pengembangan yang sudah dirancang secara rinci dan terstruktur dalam mengatasi permasalahan yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran dan sudah disesuaikan dengan karakteristik siswa. (Masturah et al., 2018).

Model ADDIE merupakan yang bersifat pengajaran yang bersifat umum dan digunakan dengan baik oleh para peneliti. Terdapat lima fase dalam model ADDIE ini diantaranya ialah analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi (Cahyadi, 2019).

Model pengembangan ADDIE ini dikemukakan oleh Robert Maribbe Branch pada tahun 2009 dalam merancang sistem pembelajaran. Pada model ADDIE ini menggunakan 5 tahapan yang terdiri dari:

(1) Analisis, dimana pada tahapan ini peneliti mulai melakukan wawancara serta pengamatan apa saja permasalahan yang terdapat dalam kelas dan juga kebutuhan siswa dalam melakukan proses pembelajaran.

(2) Desain, di tahap ini peneliti mulai merancang produk yang akan dikembangkan dan juga merancang materi, tema, tulisan gambar yang akan digunakan dalam media tersebut agar dapat menarik perhatian siswa.

(3) Development, tahap ini peneliti melakukan pengembangan pada produk

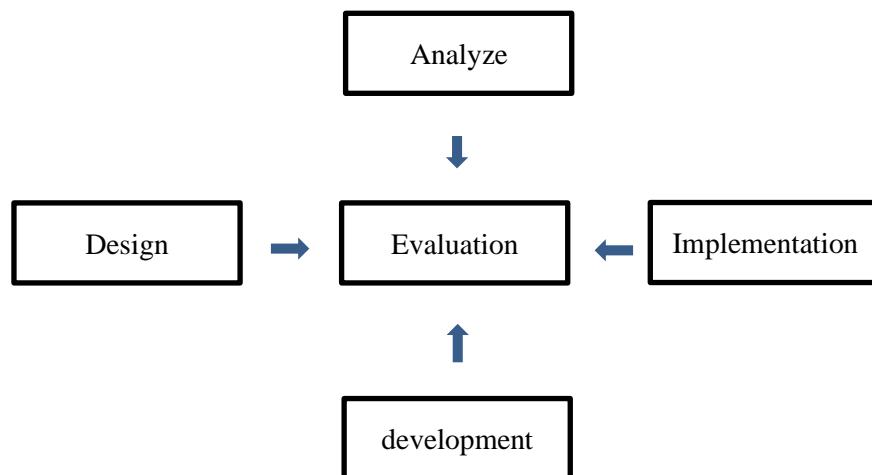
dan juga validasi produk yang akan dikembangkan.

(4) Implementasi, pada tahapan ini peneliti melakukan implementasi media pop-up book pada siswa kelas II.

(5) Evaluasi, tahapan ini merupakan tahapan terakhir yaitu evaluasi yang didapatkan dari konsultasi dengan dosen pembimbing dan juga para ahli validator.

C. Prosedur Pengembangan

Pada penelitian pengembangan ini hanya menggunakan 5 tahapan yang telah dikemukakan oleh Robert Maribbe Branch hal ini dilakukan sesuai dengan kebutuhan penelitian. Adapun bagan tahapan dalam penelitian pengembangan yang dilakukan di SDN 01 Sukamelang menurut Branch ialah sebagai berikut:



Gambar 3. 1 Bagan Pengembangan

1. Analisis (*Analyze*)

Peneliti melakukan analisis terlebih dahulu terhadap sekolah dan juga kelas yang akan dijadikan objek penelitian. Tahap ini peneliti mengumpulkan data-data dari kepala sekolah maupun guru kelas II yang bersangkutan serta mengamati secara langsung hal apa yang melatarbelakangi mengembangkan media *pop-up book*. Berikut adalah hasil wawancara yang dilakukan secara langsung oleh peneliti:

- a. Berbagai macam karakteristik siswa dari yang pasif sampai yang sangat aktif ketika pembelajaran berlangsung, selain itu kurang fokusnya siswa ketika melakukan kegiatan pembelajaran sehingga guru kesulitan untuk mengatur siswa dengan jumlah 46 siswa.
- b. Tidak tersedianya media pembelajaran, media pembelajaran hanya menggunakan video pembelajaran dan media yang mudah sobek.
- c. Kendala guru dalam menyediakan media yang unik serta efektif ketika digunakan dalam proses pembelajaran.

2. Desain (*Design*)

Tahap ini, peneliti akan merancang desain produk berdasarkan karakteristik siswa dan kebutuhan dalam pembelajaran. Peneliti akan merancang serta mencari referensi terkait untuk pengembangan media pembelajaran yang berupa *pop-up book*.

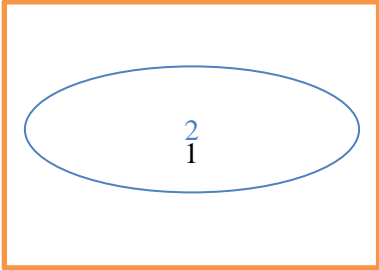
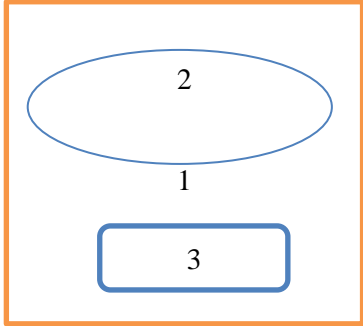
Peneliti akan menentukan tema, isi, cerita, tulisan dan juga gambar yang menarik dalam media *pop-up book* ini. Pada media ini, diharapkan dapat merangsang daya tarik siswa terhadap kegiatan membaca, selain itu

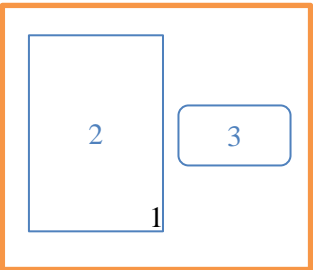
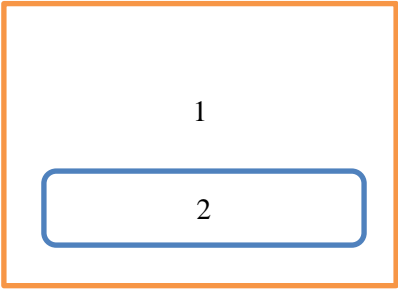
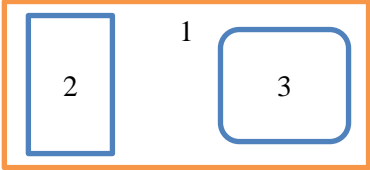
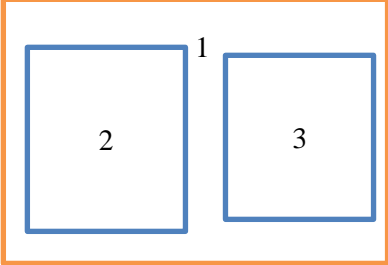
pada media ini mengandung pesan moral yang nantinya dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari siswa.

Cerita pada media *pop-up book* ini ialah tentang mengajarkan bagaimana cara hidup bersama dalam berbagai perbedaan. Setiap makhluk hidup memiliki ciri khas nya tersendiri, dan keistimewaan dari ciri khasnya tersebut. Contohnya pada gajah yang memiliki badan besar ia dapat membantu hewan-hewan kecil dalam mengambil benda yang jauh dari jangkauannya.

Berikut adalah storyboard untuk media *pop-up book* yang akan digunakan dalam penelitian pengembangan Bahasa Indonesia siswa kelas 2 SDN 01 Sukamelang:

Tabel 3. 1 Storyboard Pop-up Book

Bagian	Desain Tata Letak	Keterangan
Sampul buku	<p>Halaman depan</p>  <p>Halaman belakang</p> 	<p>Halaman depan:</p> <ol style="list-style-type: none"> Cover buku dibuat dengan warna yang menarik dan sesuai dengan subjek penelitian yang menggunakan warna cerah dan menarik. Judul <p>Halaman belakang:</p> <ol style="list-style-type: none"> Desain cover <i>pop-up book</i> Sinopsis cerita Keterangan instansi

Bagian	Desain Tata Letak	Keterangan
Kata pengantar, kompetensi dasar dan indikator		<ol style="list-style-type: none"> 1. Background halaman 2. Kompetensi dasar dan indikator 3. Kata pengantar
Isi cerita		<ol style="list-style-type: none"> 1. Background cerita, dengan tema di hutan 2. Isi cerita
Penggunaan pop-up book dan preliminaries		<ol style="list-style-type: none"> 1. Background halaman 2. Penggunaan pop-up book 3. Preliminaries
Background halaman, daftar pertanyaan dan profil pengembang		<ol style="list-style-type: none"> 1. Background cerita 2. Daftar pertanyaan 3. Profil pengembang

3. Pengembangan (Development)

Tahap pengembangan ini peneliti akan mengembangkan desain yang sudah dirancang sebelumnya. Setelah itu peneliti akan melakukan konsultasi terlebih dahulu dengan dosen pembimbing, kemudian langkah

selanjutnya media akan di periksa kevalidannya oleh validator media, ahli praktisi/guru dan juga materi.

Jika medianya belum masuk kriteria yang ditentukan peneliti akan segera melakukan revisi media berdasarkan masukan yang membangun dari para validator. Apabila media sudah sesuai dan layak digunakan maka tahap selanjutnya peneliti akan melakukan uji coba pada siswa kelas II SDN 01 Sukamelang.

4. Implementasi (Implementation)

Pada tahap ini ketika media sudah divalidasi oleh para ahli media, praktisi/guru dan juga ahli materi, peneliti melakukan penerapan terhadap media *pop-up book* sebagai alat bantu dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas II. Kemudian langkah selanjutnya peneliti akan melakukan penilaian terhadap hasil dan juga respon siswa ketika menggunakan media *pop-up book* dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

5. Evaluasi (Evaluation)

Tahap evaluasi ini dilakukan ketika peneliti konsultasi bersama dosen pembimbing dan juga para tim ahli dalam memvalidasi produk yang dikembangkan berupa *pop-up book* sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia kelas II SDN 01 Sukamelang (Bimrew Sendekie Belay, 2022)

D. Uji Produk

Adanya tahap ini bertujuan valid atau tidaknya produk yang dikembangkan dan bagaimana reaksi siswa ketika menggunakan media *pop-up book*. Uji coba produk dilakukan dengan memberikan angket kepada para ahli

media, ahli praktisi/guru dan juga materi.

Sedangkan untuk mengetahui respon siswanya diberikan angket agar dapat mengetahui keberhasilan dari penggunaan media *pop-up book* tersebut. Uji coba ini dilakukan pada siswa kelas II SDN 01 Sukamelang yang berjumlah 46 dengan keterangan 15 siswa perempuan dan 31 siswa laki-laki. Dalam uji produk ini terdapat 2 data jenis uji, yaitu uji ahli dan uji coba produk yaitu sebagai berikut:

1. Uji ahli

a. Desain uji ahli

Desain validasi pada penelitian ini ialah validasi ahli media, praktisi dan juga materi. Adanya validasi ini agar mendapatkan nilai dan juga saran atau masukan dari para validator, mengetahui valid atau tidaknya produk yang telah dikembangkan jika masih ada kekurangan maka akan dilakukan revisi sesuai dengan kriteria yang ada (Jannah, 2019)

b. Subjek uji ahli

1) Ahli materi

Tahapan yang dilakukan dalam ulasan dari ahli materi diantaranya ialah:

a) Mendatangi validator media

b) Mendeskripsikan prosedur dalam pengembangan yang dilaksanakan

c) Memberikan hasil produk yang dikembangkan

d) Memberikan angket untuk mengetahui kualitas isi materi dari

media yang dikembangkan.

2) Ahli media/desain pembelajaran

Ahli media atau desain pembelajaran ini ditetapkan sebagai penguji bahan ajar berbasis buku cetak dalam bentuk media pembelajaran. Dan tentunya pemilihan desain ini merupakan seorang yang ahli dalam bidang media pembelajaran.

3) Praktisi atau guru

Guru kelas II SDN 01 Sukamelang dengan kriteria sebagai berikut:

- a) Guru tersebut merupakan wali kelas II SDN 01 Sukamelang
- b) Pihak sekolah mengizinkan untuk melaksanakan kegiatan penelitian dan mengembangkan media *pop-up book*
- c) Kesiediaan wali kelas II untuk menilai dan menggunakan yang sudah dikembangkan dalam proses pembelajaran.

c. Data uji ahli

Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan kuantitatif. Data yang diperoleh dijadikan sebagai penentu kevalidan produk yang dihasilkan.

- 1) Data kuantitatif, didapatkan dari hasil skor berupa presentase angket para validator dan juga respon siswa.
- 2) Data kualitatif, didapatkan dari hasil wawancara dengan wali kelas II dan juga kritik dan saran dari para validator.

2. Uji coba produk

a) Desain uji coba

Desain uji coba pada penelitian pengembangan ini ialah hasil dari ketika menggunakan media dan juga tidak menggunakan media pembelajaran. Desain uji coba ini bertujuan agar dapat mengetahui menarik atau tidaknya produk yang dihasilkan oleh peneliti.

b) Subjek uji coba

Subjek uji coba produk ini ialah siswa kelas II SDN 01 Sukamelang yang berjumlah 46 siswa.

c) Data uji coba

Data uji coba ini digunakan sebagai dasar dalam menentukan efektif atau tidaknya produk yang dikembangkan oleh peneliti. Data uji coba ini adalah:

- a) Hasil angket siswa, bertujuan untuk mengetahui sejauh mana menariknya produk yang telah dikembangkan.
- b) Hasil observasi, observasi ini dilakukan ketika proses pembelajaran bahasa Indonesia berlangsung dan ketika menggunakan media *pop-up book* sebagai media pembelajarannya.

E. Jenis Data

Jenis data pada penelitian ini ada dua, yaitu kualitatif dan juga kuantitatif. Data kuantitatif ini diperoleh dari hasil angket yang sebelumnya diberikan kepada para validator media, materi dan praktisi/guru serta respon dari siswa. Sedangkan data kualitatifnya diperoleh dari hasil wawancara dengan guru kelas

II SDN 01 Sukamelang dan hasil pengamatan dalam implementasi media *pop-up book*.

F. Instrumen Pengumpulan Data

Pada penelitian pengembangan ini instrumen pengumpulan datanya menggunakan beberapa instrument diantaranya ialah:

a) Wawancara

Wawancara adalah suatu interaksi yang dilaksanakan oleh dua orang yaitu pewawancara dan narasumber dengan tujuan agar mendapatkan informasi secara langsung. Menurut Sugiono adanya wawancara digunakan peneliti untuk mencari permasalahan dan juga mengetahui hal apa saja yang terdapat dalam ruanglingkup objek penelitian (Mar'atusholihah, H, 2019)

Wawancara yang dilakukan oleh ibu Lusi Pebriyani, S. Pd selaku wali kelas II SDN 01 Sukamelang dan mendapatkan informasi terkait jumlah siswa yang ada dikelas II, karakteristik siswa, permasalahan yang terdapat di kelas II SDN 01 Sukamelang, dan juga media apa saja yang digunakan ketika pembelajaran bahasa Indonesia. Wawancara ini dilakukan untuk permasalahan apa saja yang ada di kelas.

b) Observasi

Observasi ialah proses pengamatan dengan tujuan untuk mendapatkan informasi secara langsung. Adanya observasi ini bertujuan untuk mengamati bagaimana proses pembelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan media yang telah dikembangkan dan juga respon siswa

ketika menggunakan media *pop-up book*.

c) Dokumentasi

Dokumentasi ialah suatu kegiatan pengumpulan atau catatan kejadian di masalah bisa berupa dokumen, tulisan, gambar atau karya yang dibuat oranglain. Adanya dokumentasi ini dilakukan agar dapat mendapatkan data-data berupa gambar ketika proses penggunaan dan juga observasi media *pop-up book* untuk menjadi penguat informasi yang didapatkan.

d) Angket

Angket atau kusioner adalah beberapa pertanyaan yang tertulis untuk mendapatkan data yang konkret secara langsung. Angket juga sering digunakan sebagai penilai hasil belajar ranah efektif. Angket bisa berupa bentuk pilihan ganda dan juga bisa berbentuk skala sikap (Listiawan, 2016).

Peneliti memberikan angket untuk para validator ahli media, ahli praktisi/guru dan juga materi serta respon siswa dengan cara memberikan beberapa pertanyaan terkait media *pop-up book*. Angket ini bertujuan untuk mengumpulkan data-data tingkat kevalidan dan respon siswa terhadap media *pop-up book* (Bimrew Sendekie Belay, 2022)

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah unsur yang paling penting. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini, ialah:

a) Analisis data kualitatif

Analisis data kualitatif merupakan analisis data yang dihasilkan dari proses pengumpulan data, dimulai dari tinjauan pustaka, partisipasi dan juga

wawancara. Hasil analisis data kualitatif ini diperoleh dengan wawancara, pengamatan, serta masukan dari para validator.

b) Analisis data kuantitatif

Analisis data kuantitatif merupakan metode komputasi dan statistic yang berfokus pada analisis statistik, matematika atau numerik dari kumpulan data. Biasanya jika penelitian menggunakan metode ini maka dipastikan datanya diukur atau dinumerikan. Analisis ini diambil dari hasil angket, dengan tujuan untuk mengetahui kevalidan dan juga respon dari siswa ketika menggunakan media pop-up book dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia siswa kelas II SDN Sukamelang. Berikut ini adalah Teknik analisis data kuantitatif:

a) Analisis Data Validitas Produk

Analisis data validitas produk sebagai acuan dalam mengelola data angka yang dihasilkan dari angket validasi media dan juga materi. Data yang didapatkan dari hasil penilaian berupa format numerik kemudian diurutkan dengan rating (Bimrew Sendekie Belay, 2022). Adapun rumus yang dipakai untuk menghitung hasil secara keseluruhan ialah:

$$p = \frac{\sum x}{\sum x_1} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase

X = Jumlah jawaban seluruh responden

X_1 = Jumlah keseluruhan skor ideal

100% = Konstanta

Skala presentase validitas produk mengacu pada penggunaan angka atau presentase untuk mengukur sejauh mana suatu produk atau instrument pengukuran dinyatakan validitasnya. Skala ini digunakan untuk menguji apakah produk tersebut benar-benar dinyatakan valid. Biasanya skala presentase validitas produk mencakup penilaian oleh pakar atau ahli dibidang tersebut, para ahli tersebut mengevaluasi produk dan memberikan penilaian tentang sejauhmana produk tersebut memenuhi standar validas. Dalam hal ini para ahli validator membantu dalam mengevaluasi kendala dan keabsahan media *pop-up book* dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Absah atau tidak media pembelajaran *pop-up book* dalam pembelajaran bahasa Indonesia dilihat dari hasil analisis data mentah berupa numerik, kemudian di tafsirkan kedalam bentuk skala pertingkat dengan tabel sebagai berikut:

Tabel 3. 2 Skala Presentase Validitas Produk

Persentase	Kualifikasi	Keterangan
75-100%	Valid	Tidak revisi
51-74%	Cukup valid	Tidak revisi
25-50%	Kurang valid	Revisi
0-24%	Tidak valid	Revisi

(Izza, 2022)

Dari penjelasan kriteria diatas, maka dapat disimpulkan jika media divalidasi mendapatkan presentase 75-100% maka media tersebut sudah sesuai dengan kriteria dan tidak perlu ada revisi, jika hasilnya 51-74% maka media sudah masuk kriteria dan tidak ada revisi. Jika hasil presentase media 25-50% maka media kurang valid dan belum sesuai dengan kriteria dan

harus dilakukan revisi. Jika hasil validasi media 0-24% maka media tersebut tidak valid dan tidak sesuai dengan kriteria yang ditentukan serta harus dilakukan revisi

b) Analisis Data Respon Siswa

Peneliti menggunakan rumus sebagai cara untuk menyesuaikan hasil presentase dan mendapatkan analisis data dari respon siswa, yaitu:

$$p = \frac{\sum x}{\sum x_1} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase

X = Jumlah jawaban seluruh responden

X_1 = Jumlah keseluruhan skor ideal

100% = Konstanta

Skala presentase respon siswa mengacu pada setiap angka untuk menganalisis keterlibatan siswa dengan aktivitas pembelajaran yang sedang dilakukan oleh peneliti. Skala ini digunakan untuk mengukur sejauh mana siswa terlibat dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media *pop-up book*. Agar mempermudah dalam mengambil data kualifikasi dengan kriteria positif maka dibuatlah tabel sebagai berikut (Bimrew Sendekie Belay, 2022):

Tabel 3. 3 Skala Presentase Respon Siswa

No	Persentase	Kriteria
1.	75-100%	Positif
2.	51-74%	Cukup Positif
3.	25-50%	Kurang Positif
4.	0-24%	Tidak Positif

(Izza, 2022)

Dari penjelasan kriteria diatas, maka dapat disimpulkan bahwa apabila hasil validasi mendapat presentase sebesar 75-100% maka kriteria media positif, kemudian jika hasil presentase medapatkan nilai 51-74% maka kriteria media cukup positif. Apabila hasil validasi media mendapatkan jumlah sebesar 25-50% maka media kurang positif dan jika mendapatkan hasil sebesar 0-24% maka media tersebut dikatakan tidak positif. Dengan adanya hasil data ini maka dapat membuktikan positif atau tidaknya respon dari peserta didik ketika menggunakan produk yang diciptakan.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Proses Produk Pengembangan

Penelitian pengembangan ini dilakukan di kelas II SDN 01 Sukamelang-Indramayu. Dalam penelitian ini, peneliti menghasilkan produk berupa media *pop-up book* yang dijadikan sebagai media dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Media *pop-up book* ini sengaja dirancang sesuai dengan kebutuhan siswa kelas II, yang mana ketika buku ini dibuka maka akan berdiri atau timbul gambar yang ada pada setiap halamannya.

Media ini dikembangkan untuk menarik minat membaca dan juga belajar pada siswa kelas II, media ini juga dapat digunakan secara individu maupun berkelompok. Pada penelitian ini, peneliti memilih penelitian pengembangan (*Research and Development*) dan menggunakan metode pengembangan ADDIE dengan prosedur penelitian sebagai berikut:

1. Analisis (*Analyze*)

Tahap ini dilakukan dengan cara identifikasi masalah dan analisis kebutuhan siswa kelas II SDN 01 Sukamelang. Peneliti melakukan wawancara dengan wali kelas II secara online pada Desember 2022 dan juga pengamatan secara offline pada Januari 2023. Dari hasil wawancara yang dilakukan, peneliti menemukan permasalahan diantaranya terdapat beberapa siswa yang kurang lancar dalam membacanya dan juga kurang fokus ketika pembelajaran berlangsung.

Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, salah satunya adalah kurangnya media pembelajaran sehingga menjadikan suasana pembelajaran

yang membosankan. Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti mengkaji penelitian terdahulu untuk menganalisis kebutuhan siswa dan solusi dari permasalahan diatas yaitu dengan mengembangkan media *pop-up book* sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia.

Pengembangan media *pop-up book* ini bertujuan untuk meningkatkan minat baca siswa dan fokus dalam pembelajarannya, terutama dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Analisis permasalahan tersebut melalui proses penyesuain dan pengembangan produk dengan hasil pada tahap ini yaitu:

Daya tarik membaca siswa kelas II sangatlah rendah, hal ini diketahui dari hasil wawancara dengan wali kelas II dan juga pengamatan ketika observasi dikelas. Peneliti mendesain media *pop-up book* ini sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa kelas II. Dengan menentukan dongeng fabel yang berjudul “Indahnya Kebersamaan” dan merujuk pada buku tematik kelas II tema 7 “Kebersamaan” yang diringkas secara sederhana agar mudah dipahami oleh siswa dan juga menggunakan bahasa yang mudah dimengerti.

2. Desain (*Design*)

Tahap ini peneliti merancang materi serta desain media pembelajaran berupa *pop-up book* yang akan digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia dan disesuaikan dengan kebutuhan serta karakteristik siswanya.

- a. Peneliti merancang dan menentukan materi yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Peneliti telah menentukan materi

yang merujuk pada buku tematik kelas 2 tema 7 yaitu sikap rukun sesama makhluk hidup kemudian peneliti membuat cerita tentang kehidupan hewan yang berbeda-beda dan bagaimana cara mereka agar bisa menghargai satu sama lain serta mengandung makna hidup rukun.

- b. Peneliti mulai mendesain media *pop-up book* dengan menyusun cerita terlebih dahulu, kemudian memilih ukuran *font* dan ukuran buku, warna yang menarik dan bagus, serta gambar-gambar unik dan juga susunan cerita yang mudah dipahami oleh siswa. Adapun tahapan perancangan media *pop-up book* sebagai berikut:

1) Penyusunan dongeng binatang (fabel)

Penyusunan dongeng binatang (fabel) ini bertemakan sikap hidup rukun dan peneliti mengambil judul cerita “Indahnya Kebersamaan” Materi ini terdapat pada buku tematik kelas II tema 7 “Kebersamaan” dan disesuaikan dengan kebutuhan siswa dengan menggunakan alur cerita yang sederhana dan bahasa yang mudah dipahami siswa.

2) Menentukan tokoh dalam dongeng binatang (fabel)

Tokoh dalam dongeng binatang (fabel) pada *pop-up book* ini ialah Gajah, Kelinci dan Kucing. Dengan postur tubuh dan cara hidup mereka yang berbeda-beda, maka dari itu mereka harus bisa saling menerima dan menghargai satu sama lain.

- 3) *Pop-up book* berbentuk landscape dengan ukuran cerita 21x42cm dan menggunakan *cover* ukuran 21x35cm agar dapat menutupi elemen-elemen yang terdapat dalam *pop-up book*.
- 4) Membuat design gambar *pop-up book* sesuai dengan storyboard dongeng binatang (fabel) dengan tema “Indahnya Kebersamaan” alur cerita, karakteristik tokoh, dan sebagainya. Background pada cerita ini disesuaikan dengan alur cerita yaitu hutan dengan tambahan rumput-rumput. Kemudian dibagian bawahnya diberi space untuk alur cerita dengan tulisan berwarna biru dan font *candy beans* agar mudah dibaca oleh siswa.
- 5) Membuat design *cover pop-up book* dongeng binatang (fabel) yang menarik dengan warna biru langit dan gambar tokoh-tokoh yang terdapat dalam alur cerita yaitu gajah, kelinci dan kucing sedangkan pada bagian pojok atas kanan terdapat nama dosen pembimbing dan pengembang kemudian pada bagian atas kiri terdapat tulisan “untuk kelas II SD/MI”. Pada bagian belakang *cover* terdapat sinopsis cerita, instansi dan logo akademik, fakultas dan juga jurusan.
- 6) Menyusun beberapa list pertanyaan seputar dongeng binatang (fabel) dengan tema “Indahnya Kebersamaan”. Adanya pertanyaan ini bertujuan untuk mengetahui apakah siswa tersebut paham dengan cerita pada *pop-up book*.
- 7) Penyusunan instrumen validasi media, materi, ahli praktisi pembelajaran dan juga respon siswa. Instrumen ini berupa angket

yang terdiri dari beberapa pertanyaan sesuai dengan aspek yang dinilai. Angket ini juga dilengkapi dengan kolom kritik dan saran untuk para validator. Pada tahap ini, peneliti melakukan perizinan dan konsultasi kepada pembimbing dan juga para validator.

3. Pengembangan (*Development*)

Tahap ini peneliti melakukan pengembangan *pop-up book* sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia siswa kelas II SD yang sudah dirancang dan dikonsultasikan dengan dosen pembimbing.

a. Pembuatan media

1) Penyusunan dongeng binatang (fabel)

Penyusunan dongeng binatang (fabel) ini merujuk pada buku tema kelas II yaitu “Kebersamaan” di tema 7. Penyusunan dongeng fabel ini disesuaikan dengan kebutuhan dan juga karakteristik siswa kelas II. Peneliti mengambil judul “Indahnya Kebersamaan” karena berhubungan dengan sikap hidup rukun, dengan adanya perbedaan kita harus bisa menerima dan menghargainya.

Penyusunan dongeng fabel ini menggunakan bahasa yang sederhana sehingga mudah dipahami oleh siswa. Kemudian peneliti menentukan tokoh yang terdapat dalam alur cerita tersebut, yaitu gajah, kucing dan kelinci. Dengan berbagai perbedaan mereka, maka mereka harus bisa menghargai tanpa membeda-bedakan satu sama lain.

2) Design cover *pop-up book*

Design *pop-up book* ini menggunakan *Corel* dan berbentuk landscape dengan ukuran cerita 21x42cm dan cover 21x35cm. Peneliti menentukan warna cover media dengan warna biru langit yang cerah dan terdapat beberapa gambar seperti tokoh-tokoh yang ada dalam cerita, pegunungan, pohon dan juga judul dari dongeng fabel itu sendiri. Pada bagian kanan atas terdapat nama dosen pembimbing dan juga pengembang dari media pop-up book, sedangkan pada bagian kiri atas terdapat tulisan “Untuk kelas 2 SD/MI”.

Pada bagian belakang cover terdapat sinopsis dari cerita itu sendiri, kemudian ditambahkan dengan logo akademik, fakultas dan juga jurusan. Penjilidan cover pop-up book menggunakan penjilidan hardcover dengan *finishing cover glossy*.



Gambar 4. 1 Cover Depan Media Pop-up Book



Gambar 4. 2 Cover Belakang Media Pop-up Book

3) Design isi *pop-up book*

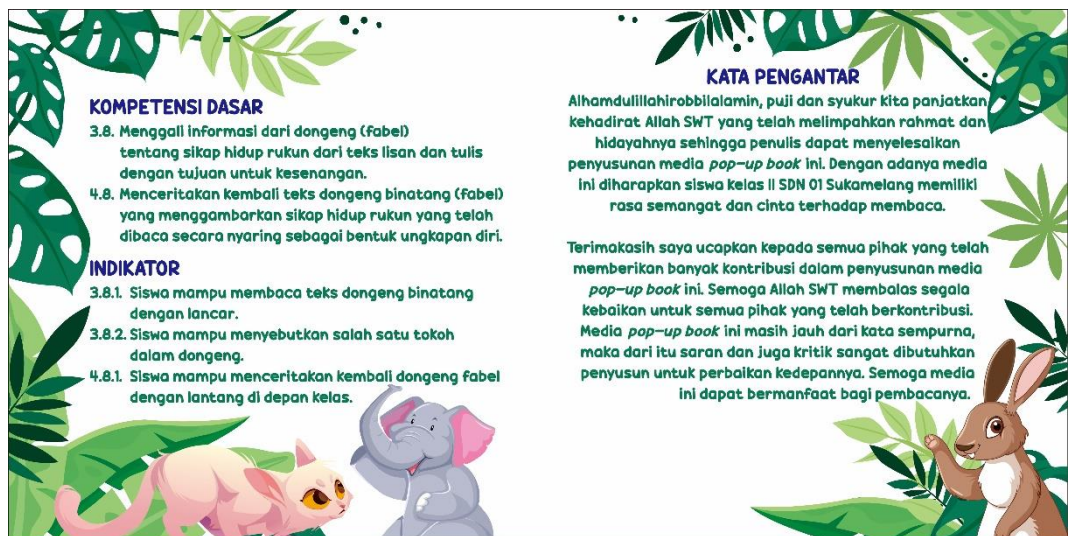
Sebelum masuk ke bagian cerita *pop-up book*, terdapat halaman yang berisikan kompetensi dasar (KD) dan kata pengantar, kemudian pada halaman selanjutnya yaitu halaman *preliminaries* atau biasa disebut dengan bagian-bagian struktur penyusun dan petunjuk penggunaan media *pop-up book*. Bagian halaman pertama dan kedua didesign dengan daun-daun serta terdapat tokoh-tokoh yang ada dalam dongeng binatang (fabel). Design isi cerita ini juga menggunakan *Corel*.

Design ini juga disesuaikan dengan alur cerita dongeng binatang (fabel), yang sebelumnya peneliti rangkai dalam bentuk storyboard.

Pada halaman cerita, berlatar belakang hutan dengan langit biru serta pohon-pohon dan rumput-rumput yang tumbuh dipinggiran pohon. Kemudian pada bagian bawah diberikan space dengan ukuran 8,5x42 cm dengan *font* candy beans dengan warna biru agar tulisan pada dongeng binatang (fabel) jelas dan mudah dibaca oleh siswa.

Pada bagian flip design atau gambar yang akan timbulnya terdapat gambar tokoh-tokoh dalam dongeng fabel itu sendiri yaitu, Gajah, Kucing dan juga Kelinci. Kemudian ditambahkan dengan gambar-gambar rumput-rumput yang membentuk seperti bukit. Design dongeng fabel ini halaman pertama, kedua dan background, dicetak menggunakan jenis kertas *artpaper* ukuran 260 gr sedangkan bagian flip atau gambar yang akan timbulnya menggunakan ukuran 230 gr.

Pada bagian akhir halaman terdapat 10 list pertanyaan yang sebelumnya sudah dikonsultasikan dengan ahli materi. Kemudian pada bagian sampingnya terdapat profil pengembang. Dengan latar belakang putih dan ditambahkan daun-daun dipinggirnya serta terdapat beberapa tokoh dongeng fabel.



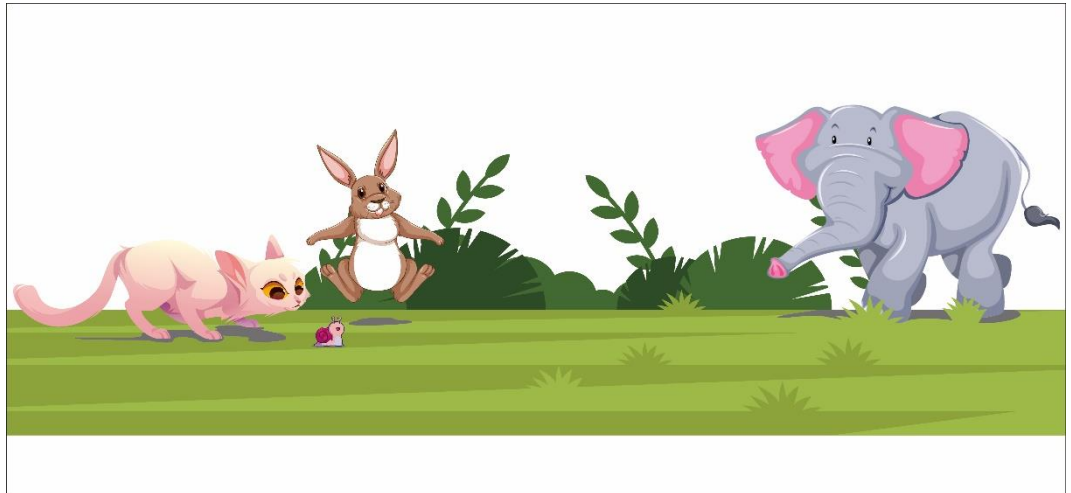
Gambar 4. 3 Kompetensi Dasar dan Kata Pengantar



Gambar 4. 4 Preliminaries dan Petunjuk Penggunaan



Gambar 4. 5 Background Cerita dan Isi Cerita



Gambar 4. 6 Bagian Gambar Timbul

DAFTAR PERTANYAAN

1. Siapa saja tokoh dalam dongeng "Indahnya Kebersamaan"?
2. Mengapa kucing tidak mau berteman dengan gajah?
3. Bagaimana cara kelinci menanggapi sikap kucing pada gajah?
4. Siapakah yang terjatuh dari pohon?
5. Apa yang dilakukan gajah ketika kucing terjatuh dari pohon?
6. Kucing memaafkan gajah karena gajah?
7. Bagaimana sikap kucing setelah ditolong oleh gajah?
8. Hal apa yang tidak boleh diikuti dari sifat kucing?
9. Dengan siapa kita harus hidup rukun?
10. Pelajaran apa yang dapat diambil dari dongeng "Indahnya Kebersamaan"?

PROFIL PENGEMBANG

Irdayus Melindra atau yang akrab disapa Meily ini merupakan anak pertama dari pasangan Bapak Yusup dan Ibu Irma Iriani, kelahiran Bogor, 28 April 2001. Saat ini sedang menempuh studi di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Selain hobi membaca, ia juga hobi *traveling* dan menikmati alam.




Gambar 4. 7 Daftar Pertanyaan dan Profil Pengembang

Peneliti menyusun beberapa pertanyaan yang berkaitan dengan dongeng binatang (fabel) yang berjudul "Indahnya Kebersamaan". Pertanyaan ini bertujuan untuk mengetahui apakah siswa benar-bener paham dengan isi dari dongeng itu sendiri. Dan sebagai antisipasi jika waktunya tidak cukup untuk satu persatu maju membaca di depan.

b. Validasi media

Setelah semua desain selesai, maka peneliti melakukan validasi kepada para validator yaitu ahli media, ahli materi, ahli praktisi pembelajaran serta konsultasi dengan dosen pembimbing. Validasi ini berupa angket dengan beberapa pertanyaan yang dapat menentukan apakah media tersebut valid dan layak untuk di implementasikan pada siswa kelas II SDN 01 Sukamelang atau tidak.

4. Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap ini peneliti melakukan implementasi dalam pembelajaran bahasa Indonesia di kelas dengan menggunakan media *pop-up book* yang sudah divalidasi oleh para validator ahli media, ahli bahasa dan ahli praktisi pembelajaran. Selain itu pada tahap ini terdapat penilaian siswa terhadap media *pop-up book* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Kegiatan ini dilakukan di SDN 01 Sukamelang-Indramayu kelas II dengan jumlah siswa 48.

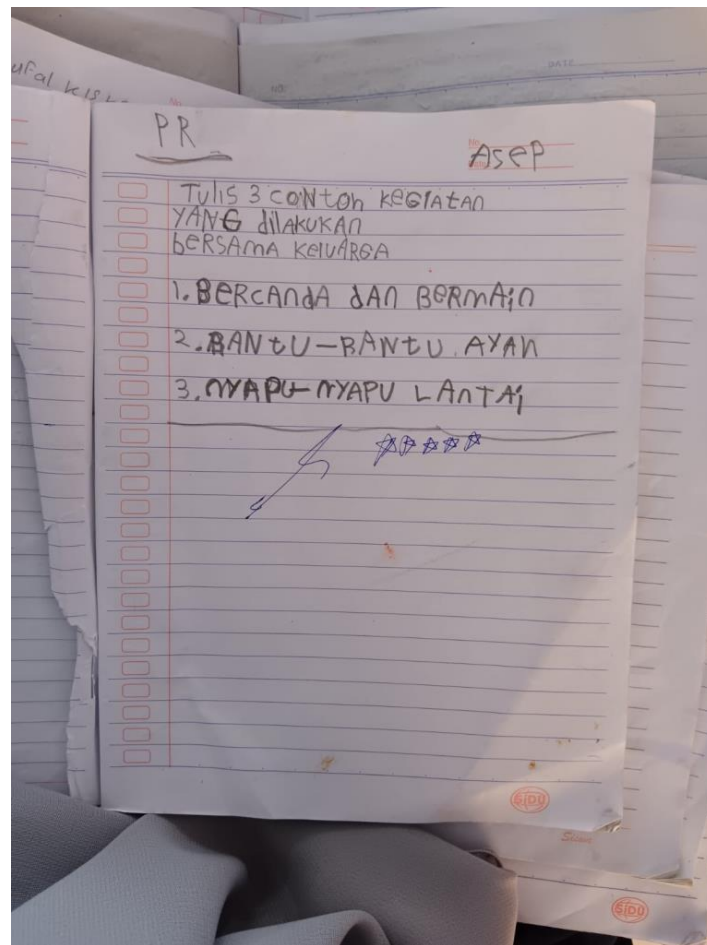
Sebelum kegiatan implementasi dilakukan peneliti mengajak siswa untuk do'a bersama, menanyakan kabar, dan bernyanyi agar membangkitkan semangat siswa dalam proses implementasi. Kemudian setelah itu peneliti menstimulus siswa terkait pemahaman mereka terkait dongeng binatang (fabel). Sebelum mengenalkan media *pop-up book*, peneliti bertanya apa fungsi dari media pembelajaran itu sendiri. Setelah mereka mengetahui apa itu media pembelajaran dan fungsi dari media pembelajaran itu sendiri, baru peneliti mengenalkan media pembelajaran *pop-up book*.

Setelah mengenalkan media *pop-up book* dan juga pemberian contoh terkait dongeng binatang (fabel), siswa diminta untuk membentuk 4 kelompok dan tiap kelompok berjumlah 12 siswa. Kemudian tiap kelompok diberikan 1 media *pop-up book* dan dibaca bersama dengan teman kelompoknya secara baik dan teliti. Setelah membaca tiap kelompok melakukan diskusi terkait pertanyaan-pertanyaan yang terdapat pada bagian akhir media *pop-up book*.



Gambar 4. 8 Kegiatan Implementasi

Kemudian setelah menjawab pertanyaan-pertanyaan yang terdapat dibagian akhir media *pop-up book*, siswa diminta untuk maju kedepan dan membacakan dongeng binatang (fabel) pada media *pop-up book* dan kemudian menceritakan kembali isi dari dongeng binatang fabel tersebut.



Gambar 4. 9 Hasil Diskusi Siswa

Berdasarkan hasil observasi pada tahap implementasi media *pop-up book* ini, semua siswa terlibat dalam pembelajaran menggunakan media *pop-up book* dan juga mereka lebih bersemangat dan antusias ketika pembelajaran menggunakan media *pop-up book*. Dan diakhir pembelajaran, siswa diminta untuk melakukan penilaian respon terhadap media *pop-up book*.

5. Tahap evaluasi

Pada tahap ini, peneliti melakukan konsultasi dengan dosen pembimbing serta para validator ahli materi, ahli media dan ahli praktisi

pembelajaran selama proses pengembangan berlangsung. Evaluasi ini bertujuan untuk menganalisa hasil dari pengembangan media *pop-up book* serta mengetahui kevalidan media *pop-up book* sebagai media dalam pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas II SDN 01 Sukamelang-Indramayu. Adapun evaluasi yang didapatkan dari para validator terkait media ini di antaranya ialah menambahkan profil pengembang, kelas yang akan dituju serta petunjuk penggunaan media *pop-up book*.

Selain dari para validator media ini juga mendapatkan evaluasi dari para siswa Ketika melakukan implementasi. Hal ini diketahui dari hasil angket yang dibagikan kepada siswa. Serta kritik secara langsung yang mengatakan bahwa bahasa yang digunakan dalam daftar pertanyaan sulit dimengerti.

B. Penyajian dan Analisis Data Uji Produk

1) Validasi Ahli Materi

Validasi materi ini dilakukan oleh bapak Mujani, S. Pd, yang merupakan dosen bahasa Indonesia pada jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Berikut adalah hasil validasi materi pada media *pop-up book*:

a) Data Kuantitatif

Tabel 4. 1 Hasil Validasi Ahli Materi

No	Pertanyaan	Skor	Skor Max	Nilai	Tingkat kevalidan
1.	Kesesuaian isi materi cerita fabel media <i>pop-up book</i> dengan kompetensi dasar dan indikator	4	4	100	Valid
2.	Materi cerita fabel media <i>pop-up book</i> memudahkan tercapainya tujuan	4	4	100	Valid

No	Pertanyaan	Skor	Skor Max	Nilai	Tingkat kevalidan
	pembelajaran				
3.	Kesesuaian penyajian materi cerita fabel dengan	4	4	100	Valid
4.	Terdapat amanat dan pesan yang ingin disampaikan	4	4	100	Valid
5.	Materi yang disajikan pada produk mengandung unsur sikap rukun	4	4	100	Valid
6.	Cerita fabel yang disajikan dapat membantu siswa lancar dan antusias membaca	4	4	100	Valid
7.	Materi yang disajikan sederhana dan mudah dipahami pembaca	3	4	100	Valid
8.	Isi materi pada cerita fabel sesuai dengan kemampuan dan pemahaman siswa	4	4	100	Valid
9.	Judul pada sampul media pop-up book menarik perhatian calon pembaca	4	4	100	Valid
10.	Materi yang disajikan pada cerita fabel sesuai dengan tingkatan kelas siswa	4	4	100	Valid
Nilai akhir (<i>P</i>)		39	40	97,5%	Valid

b) Analisis data kuantitatif

$$P = \frac{39}{40} \times 100 = 97,5 \%$$

Dari hasil rekapitulasi validasi materi pada media pop-up book secara keseluruhan, maka memperoleh dengan nilai 97,5% dengan kriteria valid.

Materi yang digunakan pada media pop-up book dinyatakan valid dan tidak perlu ada perubahan revisi lagi. Akan tetapi perlu memperhatikan dan juga mempertimbangkan kritik maupun saran dari

ahli materi.

c) Data kualitatif

Data kualitatif ini berupa kritik dan saran dari ahli materi, berikut adalah data kualitatif hasil validasi materi:

Tabel 4. 2 Kritik dan Saran Ahli Materi

Validator	Kritik dan Saran
Mujani, M. Pd	Bagus, Siap dilaksanakan

2) Validasi Ahli Media

Validasi media ini dilakukan oleh bapak Ahmad Makki Hasan, M.Pd yang merupakan dosen dalam pengembangan media pada jurusan Pendidikan Bahasa Arab UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.

a) Data kuantitatif

Tabel 4. 3 Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Pertanyaan	Skor	Skor Max	Nilai	Tingkat Kevalidan
1.	Ketepatan pemilihan warna dan gambar cover	4	4	100	Valid
2.	Kemenerikan warna dan gambar pemilihan cover	4	4	100	Valid
3.	Warna dan tulisan pada cover serasi	4	4	100	Valid
4.	Ukuran gambar yang tepat	4	4	100	Valid
5.	Gambar yang terdapat dalam <i>pop-up book</i> jelas	4	4	100	Valid
6.	Penempatan gambar sesuai	4	4	100	Valid
7.	Ketepatan pemilihan jenis huruf	4	4	100	Valid
8.	Relevansi gambar dengan materi	4	4	100	Valid
9.	Jenis dan ukuran huruf yang sesuai	4	4	100	Valid
10.	Konsistensi ukuran huruf	4	4	100	Valid
11.	Huruf mudah dibaca dan	4	4	100	Valid

No.	Pertanyaan	Skor	Skor Max	Nilai	Tingkat Kevalidan
	sesuai dengan karakteristik siswa				
12.	Ketepatan peletakan teks dalam media	4	4	100	Valid
13.	Gambar dalam media <i>pop-up book</i> menarik	4	4	100	Valid
14.	Ukuran media <i>pop-up book</i>	4	4	100	Valid
15.	Keserasian warna tulisan pada cover	4	4	100	Valid
Nilai akhir (<i>P</i>)		60	60	100%	Valid

b) Analisis data kuantitatif

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

Dari hasil rekapitulasi validasi media *pop-up book* secara menyeluruh, memperoleh nilai 100% dengan kriteria valid. Maka dari itu media *pop-up book* ini, tidak perlu melakukan revisi secara menyeluruh. Akan tetapi perlu memperhatikan dan juga mempertimbangkan kritik dan saran dari ahli media.

c) Data kualitatif

Berikut adalah kritik dan saran dari ahli media:

Tabel 4. 4 Kritik dan Saran Ahli Media

Validator	Kritik dan Saran
Ahmad Makki Hasan, M. Pd	<ul style="list-style-type: none"> • Menambahkan biodata pengembang • Menambahkan panduan penggunaan media <i>pop-up book</i> • Menambahkan kelas yang akan dituju dan penyusun

3) Validasi ahli pembelajaran

Validasi ini dilakukan oleh ibu Lusi Pebriyani, S. Pd selaku wali kelas

II SDN 01 Sukamelang Indramayu. Berikut hasil validasi praktisi pembelajaran:

a) Data kuantitatif

Tabel 4. 5 Hasil Validasi Ahli Praktisi Pembelajaran

No.	Pertanyaan	Skor	Skor Max	Nilai	Tingkat kevalidan
1.	Media <i>pop-up book</i> mudah digunakan untuk siswa	4	4	100	Valid
2.	Media pembelajaran <i>pop-up book</i> dapat menarik perhatian siswa ketika pembelajaran	4	4	100	Valid
3.	Media pembelajaran <i>pop-up book</i> dapat meningkatkan ketrampilan membaca siswa	4	4	100	Valid
4.	<i>Pop-up book</i> dapat mengajarkan siswa bagaimana cara menjaga dan merawat buku dengan baik	4	4	100	Valid
5.	Media pembelajaran <i>pop-up book</i> sesuai dengan karakteristik siswa	4	4	100	Valid
6.	Media pembelajaran <i>pop-up book</i> sesuai dengan kebutuhan pembelajaran siswa	4	4	100	Valid
7.	Media <i>pop-up book</i> dapat memberikan kesempatan pada siswa untuk belajar membaca secara mandiri	4	4	100	Valid
8.	Bahasa yang digunakan pada media <i>pop-up book</i> mudah dipahami siswa	3	4	75	Valid
9.	Media <i>pop-up book</i> dapat digunakan dalam	4	4	100	Valid

No.	Pertanyaan	Skor	Skor Max	Nilai	Tingkat kevalidan
	pembelajaran secara individu maupun berkelompok				
10.	Media <i>pop-up book</i> dapat menambah wawasan guru dalam mengajarkan pembelajaran bahasa Indonesia pada siswa	4	4	100	Valid
Nilai akhir (<i>P</i>)		38	40	95%	Valid

b) Analisis data kuantitatif

$$P = \frac{38}{40} \times 100 = 95 \%$$

Berdasarkan rekapitulasi secara keseluruhan dari validasi praktisi pembelajaran, memperoleh nilai 95% dengan kriteria valid dan tidak perlu ada revisi secara menyeluruh. Akan tetapi perlu memperhatikan dan juga mempertimbangkan kritik dan saran dari ahli praktisi pembelajaran.

c) Data kualitatif

Tabel 4. 6 Kritik dan Saran Ahli Praktisi Pembelajaran

Validator	Kritik dan Saran
Lusi Pebriyani, S. Pd	Bahasanya perlu disederhanakan lagi

4) Respon Siswa

Pop-up book telah dilakukan uji coba secara langsung pada siswa kelas II SDN 01 Sukamelang-Indramayu dengan jumlah 46 siswa. Untuk mengetahui respon siswa terhadap media *pop-up book* peneliti memberikan angket yang terdiri dari beberapa pertanyaan. Berikut hasil dari respon siswa terkait media *pop-up book*:

Tabel 4. 7 Hasil Respon Siswa Terkait Media Pop-up Book


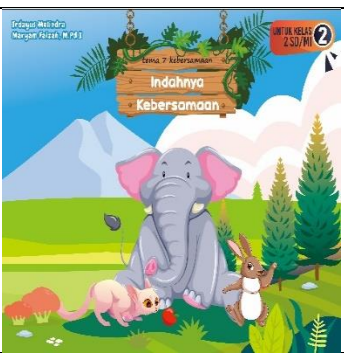


No.	Pertanyaan	Nilai	Tingkat Kevalidan
1.	Media <i>pop-up book</i> merupakan media yang menarik bagi kalian	99,9%	Positif
2.	Media <i>pop-up book</i> menjadikan kalian lebih bersemangat untuk belajar	99,9%	Positif
3.	Menjadikan kalian lebih semangat terhadap membaca	99,9%	Positif
4.	Media <i>pop-up book</i> mudah dipahami oleh kalian	99,9%	Positif
5.	Media <i>pop-up book</i> mudah digunakan oleh kalian	99,9%	Positif
6.	Media <i>pop-up book</i> melatih kalian dalam ketrampilan membaca	99,9%	Positif
7.	Suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dengan adanya media <i>pop-up book</i>	99,9%	Positif
Nilai akhir (P)		99,9%	Positif


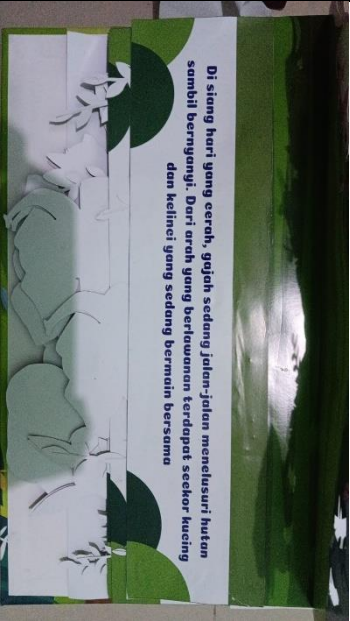


Berdasarkan rekapitulasi dari hasil angket respon siswa yang dilakukan pada 46 siswa kelas II SDN 01 Sukamelang-Indramayu, diperoleh hasil 99,9% dengan kriteria positif. Hal ini dapat dikatakan media *pop-up book* dapat menarik perhatian siswa dan mudah dipahami oleh siswa.

C. Revisi Produk

Setelah melakukan validasi dengan para validator, terdapat beberapa revisi terhadap media *pop-up book*. Revisi yang dilakukan dengan mempertimbangan kritik serta saran dari para validator ahli media dan juga ahli materi. Berikut adalah tabel revisi dari para validator:

Tabel 4. 8 Revisi Produk

No	Aspek yang direvisi	Sebelum di revisi	Sesudah revisi
1.	Menambahkan background pada cover buku		
2.	Menambahkan profil pengembang		
3.	Menambahkan petunjuk penggunaan		

No	Aspek yang direvisi	Sebelum di revisi	Setelah revisi
4.	Merubah font cerita	 <p>Di siang hari yang begitu cerah, gajah sedang jalan-jalan menelusuri hutan sambil bermain. Dari arah berlawanan terdapat seekor kucing dan kelinci yang sedang bermain bersama.</p>	 <p>Di siang hari yang cerah, gajah sedang jalan-jalan menelusuri hutan sambil bermain. Dari arah yang berlawanan terdapat seekor kucing dan kelinci yang sedang bermain bersama.</p>
5.	Menambahkan detail kelas	 <p>Indahnya Kebersamaan</p> <p>UNTUK KELAS 2 SD/MI</p>	 <p>Indahnya Kebersamaan</p> <p>UNTUK KELAS 2 SD/MI</p>

BAB V PEMBAHASAN

A. Kajian produk dan pengembangan

Pada media *pop-up book* ini sengaja dirancang untuk memudahkan siswa kelas II SDN 01 Sukamelang-Indramayu selama proses pembelajaran berlangsung, terutama pada pembelajaran bahasa Indonesia. Media ini dibuat sesuai dengan kebutuhan dan juga karakteristik siswa kelas II. Media *pop-up book* ini merupakan media berupa buku cerita dongeng fabel yang dapat menimbulkan gambar ketika halamannya dibuka.

Media ini dikembangkan dengan tujuan agar siswa lebih gemar untuk membaca. Media ini dilengkapi dengan berbagai macam gambar dan warna-warna menarik yang membantu siswa agar fokus ketika mengikuti pembelajaran secara langsung. Media ini dikemas dalam bentuk buku *landscape* dengan ukuran 21x42 cm.

Dalam proses pembelajaran media sangatlah dibutuhkan, sebagai perantau atau pengantar pesan agar memudahkan proses pembelajaran. Selain itu dengan adanya media dapat menarik perhatian siswa sehingga siswa antusias untuk mengikuti pembelajaran. Selain itu, perlu juga untuk memperhatikan desain dalam pembuatan media pembelajaran dan juga disesuaikan dengan kompetensi maupun karakteristik siswanya. Maka dari itu dalam pembuatan media pembelajaran membutuhkan ahli desain yang paham mengenai desain media pembelajaran.

Siswa kelas II SDN 01 Sukamelang sangat antusias ketika pembelajaran menggunakan media *pop-up book*. Maka dari itu, media *pop-up book* dirancang sesuai dengan kebutuhan dan juga karakteristik siswa. Hal ini mengacu pada

pemikiran Vygostky dalam sebuah buku yang ditulis oleh Moll tahun 1994, yang mengatakan bahwa pembelajaran yang bermakna dapat diciptakan dari pembelajaran yang dirancang serta dikembangkan mengacu pada kondisi siswa sebagai objek belajar (Moll, 1994).

Pada penelitian ini melakukan penelitian pengembangan terhadap media *pop-up book* dengan model pengembangan ADDIE yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi dan terakhir evaluasi. Berikut adalah penjelasan setiap tahapannya:

1. Analisis

Pada tahap ini dilakukan analisis permasalahan serta kebutuhan untuk siswa kelas II SDN 01 Sukamelang. Analisis ini mengacu pada Branch, 2009 yang mengatakan bahwa tujuan dari analisis ialah mengidentifikasi permasalahan yang ada di kelas tersebut (Branch, 2009). Pada tahap analisis ini, peneliti menemukan permasalahan yaitu kurangnya ketertarikan siswa terhadap kegiatan membaca sehingga membuat beberapa siswa lamban dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu kurangnya ketersediaan media pembelajaran yang membuat siswa merasa jenuh dan bosan ketika pembelajaran berlangsung. Maka dari itu peneliti merancang media *pop-up book* agar memudahkan siswa untuk belajar membaca.

2. Desain

Tahap selanjutnya ialah tahap desain, pada tahap ini peneliti merancang media *pop-up book* mulai dari ukuran, warna, materi yang akan digunakan, bahan media *pop-up book* dan komponen-komponen lainnya.

Pada tahap ini, peneliti juga menentukan warna dan desain yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas II SDN 01 Sukamelang.

3. Pengembangan

Pada tahap berikutnya ialah tahap pengembangan, yaitu peneliti mengembangkan rancangan desain yang sudah ada. Komponen yang dikembangkan ialah berupa media *pop-up book*. Selain itu pada tahapan ini juga peneliti melakukan validasi kepada para validator yaitu ahli media, ahli materi dan ahli praktisi pembelajaran. Tahapan pengembangan ini sesuai dengan tujuan dari harapan pengembang yang dijelaskan oleh (Branch, 2009). Hasil dari validasi ahli media mendapatkan nilai 100% dengan kriteria valid, kemudian hasil validasi pada ahli materi mendapatkan nilai 97,5% dengan kriteria valid. Sedangkan hasil validasi dengan ahli praktisi pembelajaran mendapatkan skor 95% dengan kriteria valid.

Pernyataan diatas dapat kita lihat bahwa media *pop-up book* mendapatkan nilai valid sehingga ini layak diberikan kepada siswa SD kelas II. Proses belajar yang menggunakan media pembelajaran, media perlu dirancang sesuai standar belajar. Sumber belajar perlu memiliki atau mengandung pesan dalam pemberian materi yang disajikan melalui alat ataupun guru itu sendiri (Sentarik & Kusmariyatni, 2020). Melihat dari hal ini, media *pop-up book* sendiri sudah memiliki materi didalamnya berupa cerita fabel. Materi tersebut mengandung pesan yang mana kita sebagai makhluk hidup harus saling menghargai tanpa membedakan satu sama

lain. Media pembelajaran *pop-up book* sudah melewati tahap validasi untuk membuktikan kelayakan saat digunakan langsung ke siswa.

Proses tersebut yang menjadikan media ini bisa diterapkan secara langsung kepada siswa SD kelas II. Selain itu, media pembelajaran mampu mengubah suatu konsep yang abstrak menjadi konkrit, dengan tujuan siswa dapat lebih mudah memahami materi (Sentarik & Kusmariyatni, 2020). Media *pop-up book* sendiri menyediakan materi yang menarik, desain dengan memiliki unsur 3D dan bentuk gambar yang menarik (Fauzi, 2018). Komponen yang ada dalam media pembelajaran *pop-up book* cocok jika diterapkan karena anak akan disuruh membaca dan mengamati isi pesan dari media tersebut. Anak akan belajar berpikir dalam menyelesaikan masalah, ini juga didukung dengan memberikan pertanyaan di akhir media yang perlu dijawab oleh anak.

Media *pop-up book* dirancang sedemikian mungkin untuk mempermudah siswa dalam proses pembelajaran. Ketertarikan siswa tergantung dari cara guru menyampaikan dan juga media yang digunakan. Semakin menarik media yang dibuat akan semakin disukai oleh anak, walaupun begitu tentu perlu terdapat komponen didalamnya dan pastinya harus atas izin dari validator atau yang ahli dalam bidang tersebut.

4. Implementasi

Setelah semua tahapan selesai dan mendapatkan kriteria layak, peneliti melanjutkan pada tahap berikutnya yaitu tahapan implementasi. Pada tahapan ini, peneliti melakukan implementasi kepada siswa kelas II SDN 01 Sukamelang-Indramayu. Pada tahapan ini juga, peneliti melihat respon dan tanggapan siswa terhadap media *pop-up book*. Hal ini

dilakukan dengan cara memberikan angket respon kepada siswa setelah kegiatan implementasi media *pop-up book* selesai.

5. Evaluasi

Tahap evaluasi ini menyesuaikan dengan tahapan-tahapan sebelumnya. Setiap melakukan tahapan maka terdapat juga evaluasi tiap tahapannya. Hasil dari evaluasi ini berasal dari uji coba produk yang dilakukan oleh para validator dan juga angket respon siswa. Selain itu pada tahapan ini terdapat revisi produk sesuai dengan kritik dan juga saran dari para validator. Pada tahapan ini peneliti menganalisis hasil angket respon siswa serta para validator (Dwitiyanti dkk., 2020 dalam (Faizah, 2023)).

B. Analisis Respon Siswa

Pembelajaran media pembelajaran tentu perlu adanya perubahan yang dapat menarik perhatian siswa. Media yang monoton akan membuat siswa akan terlihat bosan. Hal ini tentunya membuat para guru perlu memiliki perubahan dalam memberikan media pembelajaran, salah satunya yaitu media *pop-up book*. Media *pop-up book* dapat menarik siswa karena pembelajarannya yang mudah dipahami dengan jelas oleh siswa karena memiliki visual yang menarik (Sulfemi & Minati, 2018). Visual yang bertemakan hewan membuat anak senang untuk membaca karena tidak *full* dengan teks yang monoton. Media *pop-up book* bervariasi dari segi warna, konsep, dan animasi hewan yang menambah daya tarik anak, selain itu terdapat aktivitas di dalamnya seperti mengamati, menjawab pertanyaan yang terdapat dalam buku, menceritakan kembali, dan membaca (Sumaryanti, 2020). Banyaknya variasi dan model pembelajaran yang menarik akan membuat anak lebih mulai mengikuti

pembelajaran serta menambah daya tarik kepada anak. Anak SD dengan tingkatan rendah masih suka dengan hal-hal yang berbau gambar sehingga ini akan menarik perhatian siswa (Mahmudi *et al.*, 2023).

Daya tarik yang ditimbulkan perlahan menambah minat anak dalam membaca. Ketertarikan anak terhadap media *pop-up book* dikarenakan media *pop-up book* memiliki bagian yang dapat bergerak dan unsur kinetik, selain itu terdapat gambar yang bergerak saat halaman buku di geser ke bagian halaman berikutnya (Sukmawati, 2023). Anak sekolah dasar terlebih lagi kelas rendah memiliki karakteristik yang senang bermain, sumber belajar yang penuh dengan visualisasi, sehingga perlulah guru untuk menyediakan media pembelajaran yang sesuai dan tentu perlu memenuhi setiap indikator (Susanti, 2021). Hal ini sejalan dengan Aulani *et al.* (2021) yang mengatakan bahwa dalam meningkatkan kemampuan membaca anak tentu perlu media yang dapat menarik perhatian anak dengan memiliki beberapa komponen, yaitu gambar yang menarik, narasi (teks cerita), pemilihan warna yang menarik, background, dan tokoh dalam cerita itu sendiri. Dibalik itu semua, menggunakan media *pop-up book* juga dapat membantu anak dalam meningkatkan perkembangan.

Perkembangan anak tentu perlu di asah agar dapat berkembang dengan maksimal. Media pembelajaran *pop-up book* disesuaikan dengan karakteristik perkembangan siswa SD yang sedang memasuki tahap operasional konkrit, tahapan ini anak mampu menghubungkan konsep baru dengan konsep lama (Purnamasari & Sutarna, 2020). Pernyataan lainnya yaitu media *pop-up book* dapat melatih kemampuan berpikir kreatif dan dapat menambah minat baca anak (Wulandari *et al.*, 2019). Hal ini terjadi karena media *pop-up book* tidak

monoton menggunakan *text* tetapi juga menggunakan visual sehingga anak dapat membaca dengan mudah. Media yang menarik akan membuat minat anak dalam membaca perlahan mulai muncul. Penggunaan media *pop-up book* dapat digunakan dalam bidang kebahasaan yang meningkatkan keterampilan dasar berbahasa Indonesia dengan baik (Susanti, 2021). Hal ini tentu berdampak positif dalam meningkatkan kemampuan membaca anak jika dilakukan secara terus menerus sebagai bahan stimulus untuk anak.

Dibalik itu semua pembuatan *pop-up book* tentu harus diperhatikan setiap komponennya dan harus melihat langsung penggunaan pada saat dilapangan untuk melihat kekurangan agar kedepannya dapat memperbaiki dan tidak mengulang kesalahan yang sama. Setelah pemberian media secara langsung kepada anak, maka anak-anak diberikan pertanyaan terkait media pembelajaran *pop-up book* untuk melihat respon siswa selama menggunakan media *pop-up book*. Hasil dari pertanyaan tersebut yang akan menjadi bahan evaluasi kedepannya.

Pop-up book telah dilakukan uji coba secara langsung pada siswa kelas II SDN 01 Sukamelang-Indramayu dengan jumlah 46 siswa. Untuk mengetahui respon siswa terhadap media *pop-up book* peneliti memberikan angket yang terdiri dari beberapa pertanyaan. Diharapkan adanya media ini siswa lebih antusias ketika proses pembelajaran.

Selama penelitian berlangsung, peneliti memberikan angket berupa pertanyaan terkait media *pop-up book*. Adanya angket ini bertujuan untuk mengetahui respon siswa terhadap media *pop-up book*. Berikut hasil dari angket respon siswa terkait media *pop-up book*:

- a) Media *pop-up book* merupakan media yang menarik

Dari hasil implementasi, media *pop-up book* merupakan media yang menarik sehingga memperoleh nilai 99,9% dengan kriteria positif. Secara kuantitatif media *pop-up book* dilihat dari hasil perolehan nilai, sedangkan kualitatifnya dilihat dari pengamatan ketika penggunaan media *pop-up book*. Siswa lebih bersemangat dan antusias ketika pembelajaran menggunakan media *pop-up book*. Maka berdasarkan kriteria tersebut maka media *pop-up book* merupakan media yang menarik bagi siswa dengan nilai positif dan tidak perlu ada revisi secara menyeluruh.

- b) Media *pop-up book* menjadikan lebih bersemangat untuk belajar

Dari hasil implementasi yang dilakukan, media *pop-up book* dapat menjadikan siswa lebih bersemangat dalam proses pembelajaran dengan memperoleh nilai 99,9% dengan kriteria positif. Secara kuantitatif, media *pop-up book* menjadikan siswa lebih bersemangat untuk belajar dilihat dari perolehan nilai. Sedangkan kualitatifnya dilihat dari pengamatan ketika belajar menggunakan media *pop-up book*. Siswa sangat antusias dan semangat dalam pembelajaran.

- c) Menjadikan lebih bersemangat terhadap membaca

Pop-up book menjadikan siswa semangat dalam membaca dilihat dari hasil perolehan nilai dengan presentase 99,9% dengan kriteria positif. Media *pop-up book* dinilai menjadikan siswa bersemangat untuk membaca. Secara kuantitatif dilihat dari hasil perolehan nilai presentase tersebut, sedangkan kualitatifnya dilihat dari pengamatan ketika pembelajaran dikelas. Siswa semangat dan sangat senang membaca

menggunakan media *pop-up book*.

d) Media *pop-up book* mudah dipahami

Hasil presentase dari media mudah dipahami oleh siswa ialah 99,9% dengan kriteria positif. Media ini dapat dikatakan positif dan mudah dipahami oleh siswa. Secara kuantitatif media *pop-up book* dilihat dari hasil presentase tersebut, sedangkan kualitatifnya dilihat ketika pembelajaran berlangsung. Siswa mudah memahami isi dari dongeng fabel maupun pesan dan amanat yang terdapat dalam media *pop-up book*.

e) Media *pop-up book* mudah digunakan

Dari hasil implementasi media *pop-up book* mudah digunakan oleh siswa dengan memperoleh presentase 99,9% dengan kriteria positif. Media ini mudah digunakan oleh siswa maupun guru. Secara kuantitatif dapat dilihat dari hasil presentase tersebut, sedangkan kualitatifnya dilihat ketika proses pembelajaran berlangsung. Siswa dengan mudah menggunakan media *pop-up book* tanpa perlu bantuan guru maupun peneliti.

f) Media *pop-up book* melatih ketrampilan membaca

Dengan memperoleh hasil presentase 99,9% dan dikatakan positif, maka media *pop-up book* dapat melatih ketrampilan membaca siswa. Dengan adanya media *pop-up book* ini, siswa lebih aktif dan gemar membaca. Secara kuantitatif dapat dilihat dari hasil presentase tersebut, sedangkan kualitatifnya dilihat ketika proses pembelajaran berlangsung. Siswa menjadi lebih gemar dan semangat untuk membaca menggunakan media *pop-up book*.

g) Suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan

Dari hasil implementasi, media *pop-up book* menjadikan suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Hal ini dapat dilihat dari hasil presentase 99,9% dengan kriteria positif. Secara kuantitatif dapat dilihat dari hasil presentase yang diperoleh, sedangkan kualitatifnya dilihat dari pengamatan secara langsung ketika pembelajaran. Siswa lebih senang pembelajaran menggunakan media *pop-up book* karena dapat menarik perhatian siswa.

BAB VI PENUTUP

A. Kesimpulan

Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan atau biasa dikenal dengan Research and Development (*RnD*). Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE dengan lima tahapan, diantaranya ialah:

1. Prosedur pengembangan media *pop-up book* di SDN 1 Sukamelang-Indramayu, sebagai berikut:
 - a. Analisis, yaitu dilakukan analisis terlebih dahulu terkait permasalahan yang terjadi ketika pembelajaran berlangsung. Dengan cara wawancara pada wali kelas II SDN 01 Sukamelang-Indramayu dan juga pengamatan secara langsung sehingga peneliti mengetahui permasalahan yang ada didalam kelas dan disesuaikan dengan kebutuhan serta karakteristik siswa kelas II.
 - b. Design, pada tahapan ini peneliti merancang media mulai dari menentukan alur cerita, tokoh, desain gambar, cover dan font yang akan digunakan dalam penulisan cerita agar memudahkan calon pembaca. Media ini dirancang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa.
 - c. Pengembangan, media ini melewati tahap validasi oleh para validator diantaranya ialah ahli materi, ahli media serta ahli praktisi pembelajaran. Pada tahapan ini juga peneliti melakukan konsultasi dengan dosen pembimbing.

- d. Implementasi, pada tahap ini peneliti melakukan uji coba secara langsung pada kelas II SDN 01 Sukamelang-Indaramayu. Selain dilakukan implementasi, peneliti juga melakukan penilaian respon siswa terhadap *media pop-up book*.
 - e. Evaluasi, tahap evaluasi ini dilakukan selama proses pengembangan media pop-up book. Saran dan kritik dari para validator dan juga dosen pembimbing untuk memperbaiki kekurangan dalam media *pop-up book*.
2. Dari hasil validasi yang dilakukan oleh para validator, maka mendapatkan hasil presentase yaitu ahli materi mendapatkan presentase 97,5% dengan kriteria valid. Ahli media mendapatkan presentase 100% dengan kriteria valid. Ahli praktisi pembelajaran mendapatkan presentase 95% dengan kriteria valid. Dapat disimpulkan bahwa media *pop-up book* dan materi yang terdapat dalam media *pop-up book* dikatakan valid tanpa perlu adanya revisi secara menyeluruh. Sedangkan penilaian respon siswa mendapatkan presentase dengan rata-rata 99,9% dan dikatakan positif. Media *pop-up book* menarik perhatian siswa sehingga ketika pembelajaran berlangsung siswa lebih antusias dan bersemangat.

B. Saran

1. Jumlah siswa yang terlalu banyak dan tertarik terhadap media *pop up book* sehingga membuat siswa memperebutkan ketika menggunakan media *pop-up book* yang membuat media ini mudah lepas. Kedepannya media *pop-up book* ini menggunakan lem yang lebih kuat.

2. Media *pop-up book* dapat dikembangkan lebih lanjut menjadi *ebook* yang mudah diakses dimanapun dan kapanpun.
3. Media *pop-up book* dapat diintegrasikan dengan ayat-ayat Al-Qur'an yang berhubungan dengan isi dari materi dongeng fabel.

DAFTAR PUSTAKA

- Afiyah, Nuril. (2022). *Pengembangan Media Pop-up Book Dengan Menggunakan Materi Bencana Alam Banjir Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas 1 Di SDN Tambakan Kecamatan Bangil, Kabupaten Pasuruan*. In *Skripsi*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Anam, Mohammad Syamsul. (2017). *Model-model Penelitian Pengembangan*. [online]. Dalam <https://syamsulanam42.blogspot.com/2017/09/model-model-penelitian-pengembangan.html> [diakses 19 Januari 2023]
- Alfiana. 2021. *Pengembangan E-Modul Materi Virus Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas X SMA/MA Pada Pembelajaran Jarak Jauh*. In *Skripsi*. Institut Agama Islam Negeri Tulungagung
- Aulani, M., Burhanuddin, B., Hamdi, Z., & Hadi, Y. A. (2021). *Pengembangan cerita bergambar berbasis nilai karakter sebagai penunjang literasi*. *JIPD (Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar)*, 5(1), 20–24. <https://doi.org/10.36928/jipd.v5i1.712>
- Batubara, H. H. (2020). *Media Pembelajaran Efektif*, Semarang: Fatawa Publishing
- Branch, R. M. (2009) *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer
- Cahyadi, Rahmat Arofah Hari. (2019). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model*. *Halaqa: Islamic Education Journal*, Vol 3, Issue 1
- Desi, R. (2020). *Pengembangan pop-up book sebagai media pembelajaran pada materi struktur atom di sma inshafuddin banda aceh*.
- Dzuanda. 2011. *Design Pop-up Child Book Puppet Figures Series? Gatokaca?*. *Jurnal Library ITS Undergraduate*, (Online), (<http://library.its undergraduate.ac.id>, diakses pada 10 Juli 2023)
- Fitriani, Dewi Dr. Hj. Taty Fauzi & Melinda Puspita Sari Jaya. (2019). *Pengaruh Media Pop-up Book Berbasis Cerita Terhadap Anak Usia Dini Kelompok B (Usia 5-6 Tahun) di PAUD Al-Huda Palembang Tahun 2019*. *Peknik Jurnal PAUD*, Vol. 2 No. 1
- Fitriani, D., & Fauzy, T. (2020). *Pengaruh Media Pop Up Book Berbasis Cerita Terhadap Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini Kelompok B (Usia 5-6 Tahun) Di Paud Al-Huda Palembang Tahun 2019*. *PERNIK: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 15. <https://doi.org/10.31851/pernik.v2i2.4177>
- Faizah, P. N. (2023). *Pengembangan Papan Perkalian Montessori “Pakamon” Sebagai Media Pembelajaran Matematika Untuk Siswa Kelas II Di MI Baipas Malang*. In *Skripsi*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Fauzi. R.F. (2018). *Peningkatan Motivasi Belajar IPS Melalui Media Pop Up Book Pada*

- Siswa Kelas IV SDN Gamping Sleman Yogyakarta*. Universitas Negeri Yogyakarta : Yogyakarta.
- Hanifah, Alifatul. (2017). *Pengembangan Media Pop-up Book Materi Bencana Banjir Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Kelas 1 MIN Sukosewu Gandusari Kabupaten Blitar*. In *Skripsi*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
- Izza, Ismatul. (2022). *Pengembangan Pop-up Book Sebagai Media Pembelajaran Literasi Membaca Kelas II SDN Cengkong Pasuruan*. In *Skripsi*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Jannah, Alfi Nur. (2019). *Pengembangan Media Pop-up Book Pada Mata Pelajaran IPA Materi Daur Hidup Hewan Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas IV MI Wahid Hasyim III Dau Malang*. In *Skripsi*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
- Junaidi, J. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review : Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, 3(1), 45–56. <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>
- Krisnan. (2018). *4 Pengertian Media Pop-up book Berdasarkan Pendapat Para Ahli* [online] dalam <https://meenta.net/4-pengertian-media-pop-up/> [diakses 30 Desember 2022]
- Kusumo. (2022). *Jenis-jenis Media Pembelajaran* [online] dalam <https://meenta.net/4-pengertian-media-pop-up/> [diakses 30 Desember 2022]
- Listiawan, T. (2016). Pengembangan Learning Management System (Lms) Di Program Studi Pendidikan Matematika Stkip Pgri Tulungagung. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 1(01), 14–22. <https://doi.org/10.29100/jipi.v1i01.13>
- Masturah, Elisa Diah, Luh Putu Putrini Mahadewi, Alexander Hamonangan Sinamora. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Pop-up Book Pada Mata Pelajaeen IPA Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, Vol. 6 No. 2
- Mulianti, Eli Sri, S. PD. I. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Pop-up Book Pembelajaran Matematika Kelas II MI Ma'arif Bego Maguwoharjo Sleman Yogyakarta*. In *Skripsi*. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Mufida, Tsamrotu Imani. (2021). *Pengembangan Media Buku Bergambar Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siwa Kelas II MI Roudlatul Huda Kabupaten Madiun*. In *Skripsi*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

- Mahmudi, M. R., Dwitri, & Hader, A. E. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA POP-UP BOOK TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA SISWA PADA PELAJARAN BAHASA INDONESIA DI KELAS II SD NEGERI 308/VI RANTAU SULI Moh. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 09(2), 1–23.
- Mar'atusholihah, H, D. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Ular Tangga Berbagai Pekerjaan. *Jurnal Mimbar PGSD Undiksha*, 7(3), 253–260. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/19411>.
- Masturah, E. D., Mahadewi, L. P. P., & ... (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book pada Mata Pelajaran IPA Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal EDUTECH Univrsitas Pendidikan Ganesha*, 6(2), 212–221. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/view/20294>
- Nabila, Shella. Idul Adha & Riduan Febriandi. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Pop-up Book Berbasis Kearifan Lokal Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar*. Jurnal Basicedu, Vol 5 No 5
- Nurmalasari, Y., & Erdiantoro, R. (2020). Perencanaan Dan Keputusan Karier: Konsep Krusial Dalam Layanan BK Karier. *Quanta*, 4(1), 44–51. <https://doi.org/10.22460/q.v1i1p1-10.497>
- Ofori, D. A., Anjarwalla, P., Mwaura, L., Jamnadass, R., Stevenson, P. C., Smith, P., Koch, W., Kukula-Koch, W., Marzec, Z., Kasperek, E., Wyszogrodzka-Koma, L., Szwerc, W., Asakawa, Y., Moradi, S., Barati, A., Khayyat, S. A., Roselin, L. S., Jaafar, F. M., Osman, C. P., ... Slaton, N. (2020). mjkhghjgh. *Molecules*, 2(1), 1–12. <http://clik.dva.gov.au/rehabilitation-library/1-introduction-rehabilitation%0Ahttp://www.scirp.org/journal/doi.aspx?DOI=10.4236/as.2017.81005%0Ahttp://www.scirp.org/journal/PaperDownload.aspx?DOI=10.4236/as.2012.34066%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.pbi.201>
- Purnamasari, D., & Sutarna, N. (2020). EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN POP UP BOOK TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA SISWA SEKOLAH DASAR. *JURNAL LENSEA PENDAS Volume*, 5(2).
- Pristiwanti, Desi., Bai Badariah., Sholeh Hidayat., & Ratna Sari Dewi. (2022). *Pengertian Pendidikan*. Jurnal Pendidikan dan Konseling, Vol. 4 No. 6
- Putri, Diana Nur Septiyawati., Fitriah Islamiah., Tyara Andini., & Arita Marini. (2022). *Analisis Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora. Vol. 2 No. 2
- Rahayu, Desi. (2020). *Pengembangan Pop-up Book Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Struktur Atom di SMA Inshafuddin Banda Aceh*. In *Skripsi*. Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.
- Ramilda, Ayu Rahmah. (2019). *Pengembangan Dongeng Jenis Fabel Berbasis*

PowerPoint Untuk Meningkatkan Kecerdasan Linguistik Verbal Anak Usia 5-6 Tahun Di PAUD Negeri Pembina 1 Kota Bengkulu. In Skripsi. Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu

Rengganis, Aysyah., dkk. 2022. *Penelitian dan Pengembangan.* [E-Book]. Yayasan Kita Menulis. Dalam

https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=f2ucEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA71&dq=pengertian+penelitian+dan+pengembangan&ots=GuefTV2x1i&sig=Iyqyh5tmucUa4ibX_x2npM00Nio&redir_esc=y#v=onepage&q=pengertian%20penelitian%20dan%20pengembangan&f=true [diakses, 20 Januari 2023]

Romadhon, Akhmad Chairul. (2020). *Pentingnya Membaca dan Menulis Serta Kaitannya Dengan Kemajuan Peradaban Bangsa.* Jurnal Edukasi, Vol. 1 No. 1

Setyaningrum, Rahma. (2020). *Media Pop-up Book Sebagai Media Pembelajaran Pascapandemi Covid-19.* Jurnal Seminar Nasional Pascasarjana UNNES. Universitas Negeri Semarang.

Solichah, L. A., & Mariana, N. (2018). *Pengaruh Media Pop Up Book Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Bangun Datar Kelas IV SDN Wonoprintahan Ii Kecamatan Prambon.* Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 6(9), 1537–1547

Sholeh, Muhammad. (2019). *Pengembangan Media Pop-up Book Berbasis Budaya Lokal Keberagaman Budaya Bangsaku Siswa Kelas IV Sekolah Dasar.* Jurnal Gentala Pendidikan Dasar, Vol. 4 No. Ulumiah, Masnatul. (2019). *Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Jawa Berbasis Media Pop-up Book Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Di Kelas III MI Tarbiyatus Shibyah Kembiritan Genteng Banyuwangi.* In Thesis. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Sapriyah. (2019). *Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar.* Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP: Universitas Sultan Ageng Tirtayasa. Vol. 2 No. 1

Sentarik, I. K., & Kusmariyatni, N. (2020). *Media Pop-Up Book pada Topik Sistem Tata Surya Kelas VI Sekolah Dasar.* Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar, 4(2), 197–208.

Sukmawati. (2023). *Pengaruh Penggunaan Media Pop Up Book Terhadap Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Kelas I UPTD SD Negeri 76 Barru.* Jurnal Motivasi Pendidikan Dan Bahasa, 1(2).

Sumaryanti, L. (2020). *Menumbuhkan minat baca anak MI/SD dengan media buku bergambar seri.* AL-ASASIYYA: Journal Of Basic Education, 4(2), 173. <https://doi.org/10.24269/ajbe.v4i2.2699>

- Susanti, I. A. (2021). *Media pop-up book sebagai penunjang keberhasilan literasi membaca siswa sekolah dasar Pop-up book media as supporting the success of elementary school students ' reading literacy*. 9(1), 15–20.
- Wahidar, Nisfi. (2018). *Pengembangan Media Diorama 3D Pada Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup Untuk Meningkatkan Kreatifitas Siswa Kelas IV SDN Bunulrejo 3 Malang*. In *Skripsi*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
- Wikipedia Ensiklopedia Bebas. (2022). Bahasa Indonesia [online] dalam https://id.wikipedia.org/wiki/Bahasa_Indonesia [diakses 30 Desember 2022]
- Wahidar, Nisfi. (2018). *Pengembangan Media Diorama 3D Pada Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup Untuk Meningkatkan Kreatifitas Siswa Kelas IV SDN Bunulrejo 3 Malang*. In *Skripsi*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
- Wikipedia Ensiklopedia Bebas. (2022). Bahasa Indonesia [online] dalam https://id.wikipedia.org/wiki/Bahasa_Indonesia [diakses 30 Desember 2022]
- Wulandari, N., Koeswanti, H. D., & Giarti, S. (2019). Penerapan Model Project Based Learning Berbantuan Media Pop Up Book Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas V. *JPDI (Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia)*, 4(1), 19. <https://doi.org/10.26737/jpdi.v4i1.947>

LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Validasi Ahli Materi

INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI
PENGEMBANGAN MEDIA *POP-UP BOOK* DALAM
PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA SISWA KELAS II SDN 01
SUKAMELANG INDRAMAYU

Nama : Mujani
 NIP : 197003292000037002
 Instansi : MIN 2 Kota Malang
 Pendidikan : S2 UM
 Alamat : Jl. Juyogrand Kav. Dagas III/AS Kota Mlg.

A. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum mengisi angket, mohon Bapak/Ibu membaca dan mengoreksi materi pada pengembangan media *pop-up book* sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia siswa kelas II hasil produk peneliti.
2. Instrumen ini berisi kolom pertanyaan dan kolom jawaban. Silahkan Bapak/Ibu memberi tanda centang (✓) pada salah satu skor yang terdapat di kolom jawaban sesuai dengan kriteria penilaian Bapak/Ibu.
3. Keterangan skor beserta kriteria penelitian angket adalah sebagai berikut:

Skor	Keterangan
1	Tidak valid (perlu direvisi)
2	Kurang valid (perlu direvisi)
3	Cukup valid (tidak perlu direvisi)
4	Valid (tidak perlu direvisi)

4. Komentar, kritik dan saran mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.
5. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi kusioner ini, saya ucapkan terimakasih.

B. Pertanyaan Mengenai Materi *Pop-up Book*

No	Aspek penilaian	Skor			
		1	2	3	4
1.	Kesesuaian isi materi cerita fabel media <i>pop-up book</i> dengan kompetensi dasar dan indikator				✓
2.	Materi cerita fabel media <i>pop-up book</i> memudahkan tercapainya tujuan pembelajaran				✓
3.	Kesesuaian penyajian materi cerita fabel dengan gambar				✓
4.	Terdapat amanat dan pesan yang ingin disampaikan				✓
5.	Materi yang disajikan pada produk mengandung unsur sikap rukun				✓
6.	Cerita fabel yang disajikan dapat membantu siswa lancar dan antusias membaca				✓
7.	Materi yang disajikan sederhana dan mudah dipahami pembaca			✓	
8.	Isi materi pada cerita fabel sesuai dengan kemampuan dan pemahaman siswa				✓
9.	Judul pada sampul media <i>pop-up book</i> menarik perhatian calon pembaca				✓
10.	Materi yang disajikan pada cerita fabel sesuai dengan tingkatan kelas siswa				✓
Jumlah Skor					
Total Skor					

C. Kolom Kritik dan Saran

<p>bagus, siap dilaksanakan</p>

D. Dengan ini saya menyatakan materi pembelajaran pada media *pop-up book* sesuai dengan materi bahasa Indonesia tanpa perlu direvisi lagi.

Iya

Tidak

Malang, 10 Mei 2023

Ahli Materi



Mujani, M. Pd

Lampiran 2 Hasil Validasi Ahli Media

INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA
PENGEMBANGAN MEDIA *POP-UP BOOK* DALAM
PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA SISWA KELAS II SDN 01
SUKAMELANG INDRAMAYU

Nama : Ahmad Makki
 NIP : 192403192019031007
 Instansi : UIN Malang
 Pendidikan : S3
 Alamat : Singojem' - kab. Malang

A. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum mengisi angket, mohon Bapak/Ibu membaca dan mengoreksi media pada pengembangan media *pop-up book* sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia siswa kelas II hasil produk peneliti.
2. Instrumen ini berisi kolom pertanyaan dan kolom jawaban. Silahkan Bapak/Ibu memberi tanda centang (✓) pada salah satu skor yang terdapat di kolom jawaban sesuai dengan kriteria penilaian Bapak/Ibu.
3. Keterangan skor beserta kriteria penelitian angket adalah sebagai berikut:

Skor	Keterangan
1	Tidak valid (perlu direvisi)
2	Kurang valid (perlu direvisi)
3	Cukup valid (tidak perlu direvisi)
4	Valid (tidak perlu direvisi)

4. Komentar, kritik dan saran mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.
5. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi kusioner ini, saya ucapkan terimakasih.

B. Pertanyaan Mengenai Media pada media *Pop-up Book*

No	Aspek penilaian	Skor			
		1	2	3	4
1.	Ketepatan pemilihan warna dan gambar cover				✓
2.	Kemenarikan warna dan gambar pemilihan cover				✓
3.	Warna dan tulisan pada cover serasi				✓
4.	Ukuran gambar yang tepat				✓
5.	Gambar yang terdapat dalam <i>pop-up book</i> jelas				✓
6.	Penempatan gambar sesuai				✓
7.	Ketepatan pemilihan jenis huruf				✓
8.	Relevansi gambar dengan materi				✓
9.	Jenis dan ukuran huruf yang sesuai				✓
10.	Konsistensi ukuran huruf				✓
11.	Huruf mudah dibaca dan sesuai dengan karakteristik siswa				✓
12.	Ketepatan peletakan teks dalam media				✓
13.	Gambar dalam media <i>pop-up book</i> menarik				✓
14.	Ukuran media <i>pop-up book</i>				✓
15.	Keserasian warna tulisan pada cover				✓
Jumlah Skor					
Total Skor					

C. Kolom Kritik dan Saran

- o) menambahkan biodata penyusun
- o) menambahkan panduan penggunaan
- o) menambahkan kelas dan penyusun

D. Dengan ini saya menyatakan bahwa media *pop-up book* sesuai dengan media pembelajaran tanpa perlu direvisi lagi.

Iya

Tidak

Malang, 10 Mei 2023

Ahli Media



Ahmad Makki Hasun, M. Pd

Lampiran 3 Hasil Validasi Ahli Praktisi Pembelajaran

**INSTRUMEN VALIDASI AHLI PEMBELAJARAN
PENGEMBANGAN MEDIA *POP-UP BOOK* DALAM
PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA SISWA KELAS II SDN 01
SUKAMELANG INDRAMAYU**

Nama : Lusi Pebriani, S.Pd
NIP : -
Instansi : UPTD SDN 1 Sukamelang
Pendidikan : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Alamat : Sukamelang

A. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum mengisi angket, mohon Bapak/Ibu membaca dan mengoreksi media pada pengembangan media *pop-up book* sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia siswa kelas II hasil produk peneliti.
2. Instrumen ini berisi kolom pertanyaan dan kolom jawaban. Silahkan Bapak/Ibu memberi tanda centang (√) pada salah satu skor yang terdapat di kolom jawaban sesuai dengan kriteria penilaian Bapak/Ibu.
3. Keterangan skor beserta kriteria penelitian angket adalah sebagai berikut:

Skor	Keterangan
1	Tidak valid (perlu direvisi)
2	Kurang valid (perlu direvisi)
3	Cukup valid (tidak perlu direvisi)
4	Valid (tidak perlu direvisi)

4. Komentar, kritik dan saran mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.
5. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi kusioner ini, saya ucapkan terimakasih.

B. Pertanyaan Mengenai Media *Pop-up Book*

No	Aspek penilaian	Skor			
		1	2	3	4
1.	Media <i>pop-up book</i> mudah digunakan untuk siswa				✓
2.	Media pembelajaran <i>pop-up book</i> dapat menarik perhatian siswa ketika pembelajaran berlangsung				✓
3.	Media pembelajaran <i>pop-up book</i> dapat meningkatkan keterampilan membaca siswa				✓
4.	<i>Pop-up book</i> dapat mengajarkan siswa bagaimana cara menjaga dan merawat buku dengan baik				✓
5.	Media pembelajaran <i>pop-up book</i> sesuai dengan karakteristik siswa			✓	
6.	Media pembelajaran <i>pop-up book</i> sesuai dengan kebutuhan pembelajaran siswa				✓
7.	Media <i>pop-up book</i> dapat memberikan kesempatan pada siswa untuk belajar membaca secara mandiri				✓
8.	Bahasa yang digunakan pada media <i>pop-up book</i> mudah dipahami siswa			✓	
9.	Media <i>pop-up book</i> dapat digunakan dalam pembelajaran secara individu maupun berkelompok				✓
10.	Media <i>pop-up book</i> dapat menambah wawasan guru dalam mengajarkan pembelajaran bahasa Indonesia pada siswa				✓
Jumlah Skor					
Total Skor					

C. Kolom Kritik dan Saran

Bahasanya perlu di sederhanakan lagi

D. Dengan ini saya menyatakan media *pop-up book* sesuai dengan media pembelajaran tanpa perlu direvisi lagi.

Iya

Tidak

Malang, 10 Mei 2023

Ahli Pembelajaran



Lusi Pebriani, S. Pd

Lampiran 4 Hasil Angket Respon Siswa

ANGKET RESPON SISWA
PENGEMBANGAN MEDIA *POP-UP BOOK* DALAM
PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA SISWA KELAS II SDN 01
SUKAMELANG INDRAMAYU

Nama : *Wahana*

Absen : *21*

A. Petunjuk Pengisian Angket:

1. Sebelum mengisi angket, pastikan kalian telah melakukan pembelajaran menggunakan media *pop-up book*
2. Angket ini berisi kolom pernyataan dan jawaban. Kolom jawaban terdiri dari empat pilihan yaitu Positif (P), Cukup Positif (CP), Kurang Positif (KP), dan Tidak Positif (TP)
3. Berikan tanda centang (✓) pada salah satu kolom jawaban yang kalian pilih.

B. Pertanyaan

No	Aspek penilaian	Skor			
		Tidak Positif (TP)	Kurang Positif (KP)	Cukup Positif (CP)	Positif (P)
1.	Media <i>pop-up book</i> merupakan media yang menarik bagi kalian				✓
2.	Media <i>pop-up book</i> menjadikan kalian lebih bersemangat untuk belajar				✓
3.	Menjadikan kalian lebih semangat terhadap membaca				✓
4.	Media <i>pop-up book</i> mudah dipahami oleh kalian				✓
5.	Media <i>pop-up book</i> mudah digunakan oleh kalian				✓
6.	Media <i>pop-up book</i> melatih kalian dalam keterampilan membaca				✓
7.	Suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dengan adanya media <i>pop-up book</i>				✓

ANGKET RESPON SISWA
PENGEMBANGAN MEDIA *POP-UP BOOK* DALAM
PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA SISWA KELAS II SDN 01
SUKAMELANG INDRAMAYU

Nama : sri ratu Intan Diah Pitalolea
 Absen : 41

A. Petunjuk Pengisian Angket:

1. Sebelum mengisi angket, pastikan kalian telah melakukan pembelajaran menggunakan media *pop-up book*
2. Angket ini berisi kolom pernyataan dan jawaban. Kolom jawaban terdiri dari empat pilihan yaitu Positif (P), Cukup Positif (CP), Kurang Positif (KP), dan Tidak Positif (TP)
3. Berikan tanda centang (✓) pada salah satu kolom jawaban yang kalian pilih.

B. Pertanyaan

No	Aspek penilaian	Skor			
		Tidak Positif (TP)	Kurang Positif (KP)	Cukup Positif (CP)	Positif (P)
1.	Media <i>pop-up book</i> merupakan media yang menarik bagi kalian				✓
2.	Media <i>pop-up book</i> menjadikan kalian lebih bersemangat untuk belajar				✓
3.	Menjadikan kalian lebih semangat terhadap membaca				✓
4.	Media <i>pop-up book</i> mudah dipahami oleh kalian				✓
5.	Media <i>pop-up book</i> mudah digunakan oleh kalian				✓
6.	Media <i>pop-up book</i> melatih kalian dalam keterampilan membaca				✓
7.	Suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dengan adanya media <i>pop-up book</i>				✓

ANGKET RESPON SISWA
PENGEMBANGAN MEDIA *POP-UP BOOK* DALAM
PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA SISWA KELAS II SDN 01
SUKAMELANG INDRAMAYU

Nama : Dani mas agung
 Absen : 12

A. Petunjuk Pengisian Angket:

1. Sebelum mengisi angket, pastikan kalian telah melakukan pembelajaran menggunakan media *pop-up book*
2. Angket ini berisi kolom pernyataan dan jawaban. Kolom jawaban terdiri dari empat pilihan yaitu Positif (P), Cukup Positif (CP), Kurang Positif (KP), dan Tidak Positif (TP)
3. Berikan tanda centang (✓) pada salah satu kolom jawaban yang kalian pilih.

B. Pertanyaan

No	Aspek penilaian	Skor			
		Tidak Positif (TP)	Kurang Positif (KP)	Cukup Positif (CP)	Positif (P)
1.	Media <i>pop-up book</i> merupakan media yang menarik bagi kalian				✓
2.	Media <i>pop-up book</i> menjadikan kalian lebih bersemangat untuk belajar				✓
3.	Menjadikan kalian lebih semangat terhadap membaca				✓
4.	Media <i>pop-up book</i> mudah dipahami oleh kalian				✓
5.	Media <i>pop-up book</i> mudah digunakan oleh kalian				✓
6.	Media <i>pop-up book</i> melatih kalian dalam keterampilan membaca				✓
7.	Suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dengan adanya media <i>pop-up book</i>				✓

ANGKET RESPON SISWA
PENGEMBANGAN MEDIA *POP-UP BOOK* DALAM
PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA SISWA KELAS II SDN 01
SUKAMELANG INDRAMAYU

Nama : LUTFA
 Absen : 25

A. Petunjuk Pengisian Angket:

1. Sebelum mengisi angket, pastikan kalian telah melakukan pembelajaran menggunakan media *pop-up book*
2. Angket ini berisi kolom pernyataan dan jawaban. Kolom jawaban terdiri dari empat pilihan yaitu Positif (P), Cukup Positif (CP), Kurang Positif (KP), dan Tidak Positif (TP)
3. Berikan tanda centang (✓) pada salah satu kolom jawaban yang kalian pilih.

B. Pertanyaan

No	Aspek penilaian	Skor			
		Tidak Positif (TP)	Kurang Positif (KP)	Cukup Positif (CP)	Positif (P)
1.	Media <i>pop-up book</i> merupakan media yang menarik bagi kalian				✓
2.	Media <i>pop-up book</i> menjadikan kalian lebih bersemangat untuk belajar				✓
3.	Menjadikan kalian lebih semangat terhadap membaca				✓
4.	Media <i>pop-up book</i> mudah dipahami oleh kalian				✓
5.	Media <i>pop-up book</i> mudah digunakan oleh kalian				✓
6.	Media <i>pop-up book</i> melatih kalian dalam keterampilan membaca				✓
7.	Suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dengan adanya media <i>pop-up book</i>				✓

Lampiran 5 Hasil Wawancara Dengan Wali Kelas

DAFTAR PERTANYAAN WAWANCARA GURU KELAS II

Nama : Lusi Pebriani, S.Pd
No Hp : 081912925457
NIP : -
Alamat : Sukamelang

1. Bagaimana proses pembelajaran bahasa Indonesia di kelas II?

Respon: Untuk pembelajaran bahasa Indonesia lebih ke baca dan tulis. ~~Karena~~

2. Bagaimana cara guru dalam memahami karakteristik siswa kelas II?

Respon: Biasanya di sela-sela waktu pembelajaran melakukan pengamatan kepada siswa dan menjalin komunikasi (entah itu ketika sedang pembelajaran berlangsung atau ketika jam istirahat)

3. Media apa saja yang digunakan dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia di kelas II?

Respon: Media pembelajaran yang sering digunakan saat proses pembelajaran ^{dan} menggunakan komputer. Biasanya membaca atau tebak kata.

4. Permasalahan apa saja yang dihadapi ketika proses pembelajaran di kelas II?

Respon: Kendala yang sering dihadapi ketika proses pembelajaran adalah masih ada beberapa siswa yang belum bisa baca sehingga perlu adanya bimbingan khusus.


5. Metode atau pendekatan apa yang guru pakai ketika menghadapi siswa yang mengalami keterlambatan dalam membaca dan menulis?

Biasanya untuk menghadapi anak yang belum bisa baca setelah anak lain pulang anak yang mengalami keterlambatan tidak pulang diberikan jam tambahan belajar.

6. Bagaimana cara guru menghadapi siswa yang lamban dalam memahami materi pembelajaran?

Memberikan jam tambahan setelah pulang sekolah.

Lampiran 6 Surat Ijin Penelitian


KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN
 Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
<http://fitk.uin-malang.ac.id>, email: fitk@uin-malang.ac.id

Nomor : 2470/Un.03.1/TL.00.1/12/2022
 Sifat : Penting
 Lampiran :
 Hal : **Izin Survey**
19 Desember 2022

Kepada

Yth. Kepala SDN 01 Sukamelang Indramayu
di
Indramayu

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, dalam rangka penyusunan proposal Skripsi pada Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama	: Irdayus Melindra
NIM	: 19140069
Jurusan	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Semester - Tahun Akademik	: Ganjil - 2022/2023
Judul Proposal	: Pengembangan Media Pop-up Book dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas 2 SDN 01 Sukamelang-Indramayu

diberi izin untuk melakukan survey/studi pendahuluan di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.


 Kepala Bidang Akademik
 Muhammad Walid, MA
 NIP. 19730823 200003 1 002

isan :
 tua Program Studi PGMI
 Arsip

Lampiran 7 Surat Keterangan Penelitian Dari Sekolah



PEMERINTAH KABUPATEN INDRAMAYU
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UPTD SD NEGERI 1 SUKAMELANG
KECAMATAN KROYA
 Jl. PU Sukamelang Desa Sukamelang Kecamatan Kroya- Indramayu (45265)
 E-mail : uptsdn1sukamelang@gmail.com

SURAT KETERANGAN
 Nomor : 421.2/073-SD/2023

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala UPTD SDN 1 Sukamelang Kecamatan Kroya Kabupaten Indramayu,

Nama : TOHEDI, S.Pd.I
 NIP. : 19671123 199103 1 006
 Jabatan : Kepala Sekolah UPTD SDN 1 Sukamelang

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : IRDAYUS MELINDRA
 Tempat dan tanggal lahir : Bogor, 28 April 2001
 NIM : 19140069
 Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Judul Skripsi : Pengembangan Media *Pop-up book* Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas 2 SDN 1 Sukamelang-Indramayu

Yang bersangkutan telah melakukan penelitian di UPTD SDN 1 Sukamelang Kecamatan Kroya pada tanggal Mei sampai Juni 2023.
 Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Sukamelang, 5 Juni 2023
 Kepala UPTD SDN 1 Sukamelang,

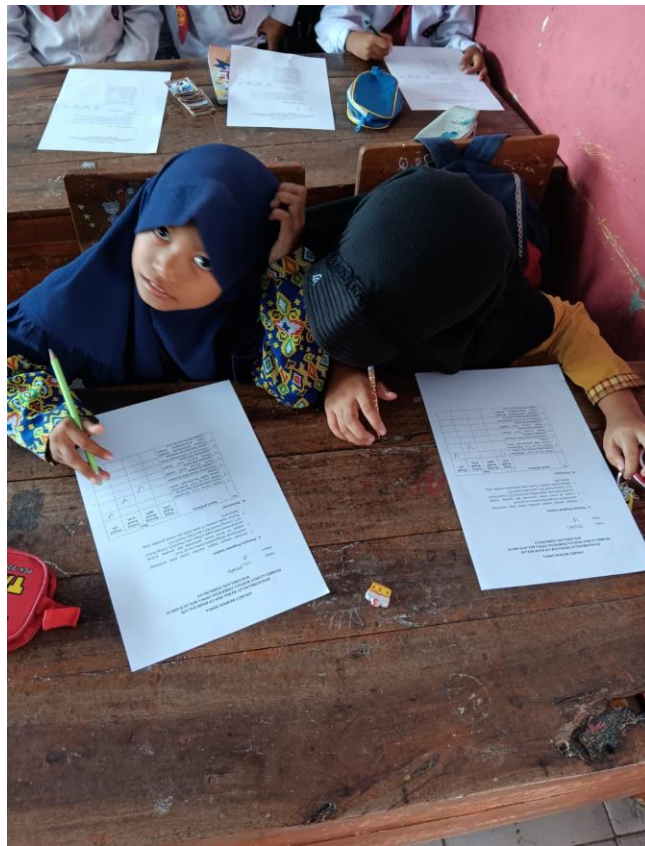
TOHEDI, S.Pd.I
 NIP. 19671123 199103 1 006



Lampiran 8 Penilaian Respon Siswa



Keterangan gambar: Pengisian angket respon siswa



Keterangan gambar: Pengisian angket respon siswa

Lampiran 9 Penilaian Media Oleh Ahli Pembelajaran



Keterangan gambar: Penilaian media *pop-up book* oleh ahli praktisi pembelajaran

Lampiran 10 Kegiatan Penelitian



Keterangan gambar: Peneliti menjelaskan penggunaan media *pop-up book* sebelum pembelajaran



Keterangan gambar: Siswa/i sedang membaca media *pop-up book* dibagikan berkelompok.

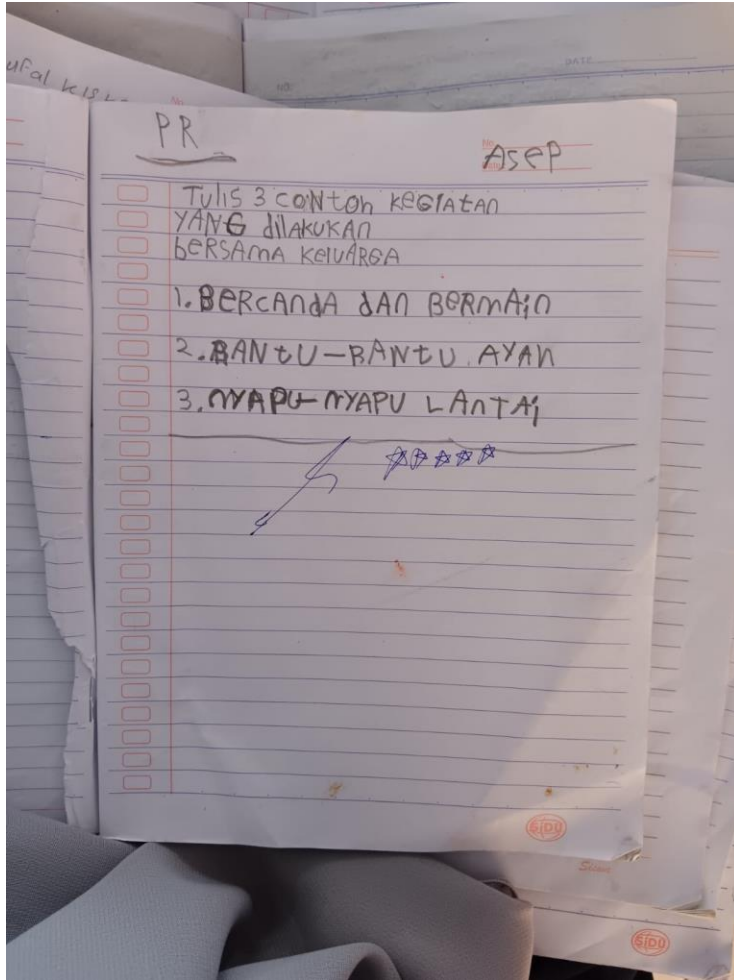


Keterangan gambar: Peneliti menjelaskan apa yang dimaksud dengan kebersamaan.

Lampiran 11 Penerapan Media Pop-up Book



Keterangan gambar: Penerapan media *pop-up book* terhadap siswa yang kurang lancar dalam membaca



Keterangan gambar: Hasil pemahaman siswa terkait indahny kebersamaan.



Keterangan gambar: Penerapan media *pop-up book* terhadap siswa yang kurang lancar membaca

Lampiran 12 Daftar Riwayat Hidup Penulis

BIODATA MAHASISWA



Nama : Irdayus Melindra
NIM : 19140069
Tempat, Tanggal Lahir : Bogor, 28 April 2001
Jenis Kelamin : Perempuan
Alamat Rumah : Blok Kecamatan, RT/RW 001/001, Ds. Kroya, Kec. Kroya, Kab. Indramayu Barat, Jawa Barat
No. Handphone : 081220886128
Email : irdayus@gmail.com
Riwayat Pendidikan :

4. TK Bhayangkari 5
5. SDN Cibuluh 6 Bogor & SDN Bhayangkari
6. MTsn Darussalam Kasomalang-Subang
7. MAn Darussalam Kasomalang-Subang
8. S-1 PGMI UIN Maulana Malik Ibrahim Malang