



Pengembangan Media Pop-Up Book Pada Materi Mengidentifikasi Tokoh-tokoh Cerita Fiksi Secara Lisan Untuk Siswa Kelas IV SDN Lirboyo 1

Dwija Asnanda¹, Kukuh Andri Aka², Rian Damariswara³

Email: dwijaasnanda@gmail.com¹, kukuh.andri@unpkediri.ac.id²,
riandamar08@unpkediri.ac.id³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Nusantara PGRI Kediri

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh hasil observasi pada saat proses pembelajaran berlangsung pada siswa kelas IV SDN Lirboyo 1 Kota Kediri. Pembelajaran materi mengidentifikasi tokoh-tokoh cerita fiksi secara lisan dalam pelajaran Bahasa Indonesia memiliki kendala. Pertama, siswa kurang memahami terkait materi tokoh-tokoh cerita fiksi seperti, penokohan dan watak pada tokoh cerita. Kedua, dikarenakan kondisi dalam menyampaikan materi guru juga cenderung menggunakan metode ceramah saat proses pembelajaran sehingga siswa kurang fokus dan tertarik pada materi. Ketiga, dalam pembelajaran guru tidak menggunakan alat bantu berupa media pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini adalah (1) Untuk mengetahui kevalidan, (2) Untuk mengetahui kepraktisan, dan (3) Untuk mengetahui keefektifan produk media *Pop-Up Book* pada materi mengidentifikasi tokoh-tokoh cerita fiksi secara lisan untuk siswa kelas IV SDN Lirboyo 1 Kota Kediri Tahun 2020/2021. Penelitian ini menggunakan model penelitian ADDIE dan dikembangkan berdasarkan 5 tahapan pada model penelitian konsep ADDIE, yaitu *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Diperoleh data hasil validasi ahli media menunjukkan 96%, jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Pop-Up Book* sangat baik digunakan. Sedangkan hasil validasi ahli materi menunjukkan persentase 80%, jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dapat digunakan dengan revisi kecil. Hasil uji kepraktisan oleh guru kelas menunjukkan persentase 84% yang menunjukkan pada kategori praktis digunakan. Sedangkan uji keefektifan menunjukkan ketuntasan klasikal 100% berarti media *Pop-Up Book* sangat efektif.

Kata Kunci: *Media Pop-Up Book, Mengidentifikasi Tokoh-Tokoh Cerita Fiksi Secara Lisan*

Abstract

This research was motivated by the results of observations during the learning process in the fourth grade students of SDN Lirboyo 1 Kediri City. Learning the material to identify fictional characters orally in Indonesian lessons has problems. First, students do not understand the material related to fictional characters such as characterizations and character in story characters. Second, because of the conditions in delivering the material the teacher also tends to use the lecture method during the learning process so that students are less focused and interested in the material. Third, in learning the teacher does not use tools in the form of learning media. The purposes of this study are (1) to determine the validity, (2) to determine practicality, and (3) to determine the effectiveness of Pop-Up Book media products in identifying fictional characters orally for fourth grade students at SDN Lirboyo 1 Kota. Kediri Year 2020/2021. This study uses the ADDIE research model and was developed based on 5 stages of the ADDIE concept research model, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. The data obtained from the validation results of media experts shows 96%, so it can be concluded that the Pop-Up Book learning media is very well used. While the results of material expert validation show the percentage of 80%, so it can be concluded that learning media can be used with small revisions. The results of the practicality test by the classroom teacher showed a percentage of 84% which indicated the practical use category. Meanwhile, the effectiveness test showed 100% classical completeness, meaning that the Pop-Up Book media was very effective.

Keywords: *Media Pop-Up Book, Identify Fictional Characters Orally*

PENDAHULUAN

Salah satu materi Bahasa Indonesia adalah mengidentifikasi tokoh-tokoh pada teks cerita fiksi. Menurut Rampan (2012:73) cerita fiksi merupakan cerita yang bersifat khayalan atau hanya berdasar rekaan pengarang saja. Selain itu, cerita fiksi anak memiliki sifat khas dibandingkan dengan cerita fiksi remaja maupun dewasa. Ciri khas

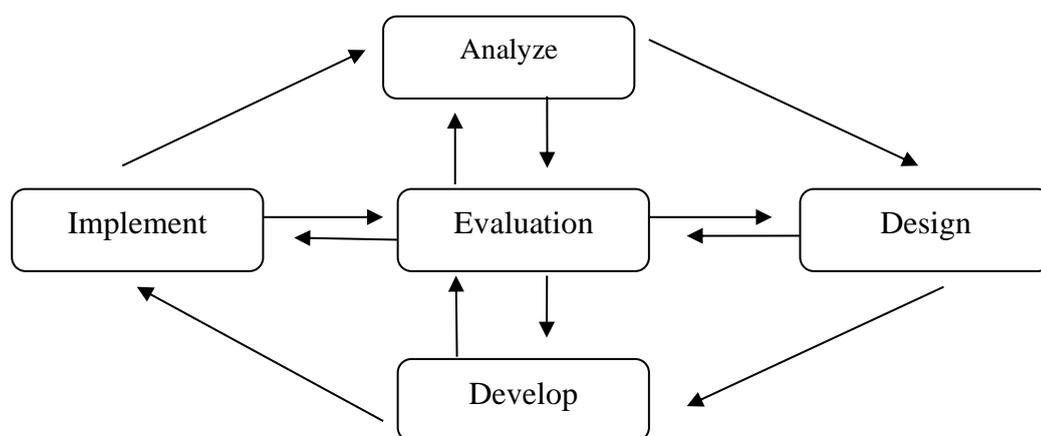
tersebut antara lain adanya sejumlah pantangan, penyajian dengan gaya langsung, dan adanya fungsi terapan. Hal itu didukung oleh pendapat Huck dkk (dalam Sumardi 2012:104) menyatakan ciri esensial sastra anak, termasuk cerita anak, ialah penggunaan pandangan anak atau kacamata anak dalam menghadirkan cerita atau dunia imajiner.

Manfaat cerita fiksi dapat dikelompokkan dalam dua kategori yaitu: (1) di lihat dari segi kepribadian anak dan (2) dilihat dari nilai pendidikan. Cerita fiksi mempunyai peranan yang sangat penting khususnya dalam peningkatan minat membaca bagi siswa. Ditinjau dari segi manfaatnya pragmatikahnya sastra anak khususnya cerita fiksi bermanfaat sebagai pendidikan dan hiburan. Manfaat pendidikan pada sastra memberi banyak informasi tentang sesuatu hal, memberi banyak pengetahuan, memberi kreatifitas atau keterampilan anak dan juga memberi pendidikan moral pada anak. Manfaat hiburan sastra anak jelas memberi kesenangan, kenikmatan dan kepuasan pada diri anak. Berdasarkan observasi yang di lakukan di SDN Lirboyo 1 pada tahun 2020 pembelajaran materi mengidentifikasi tokoh-tokoh cerita fiksi dalam pelajaran Bahasa Indonesia memiliki kendala. Pertama, siswa kurang memahami terkait materi tokoh cerita fiksi seperti, penokohan dan watak pada tokoh cerita. Kedua, dikarenakan kondisi dalam menyampaikan materi guru juga cenderung menggunakan metode ceramah saat proses pembelajaran sehingga siswa kurang fokus dan tertarik pada materi. Ketiga, dalam pembelajaran guru tidak menggunakan alat bantu berupa media pembelajaran, sehingga kegiatan pembelajaran kurang bisa maksimal.

Keadaan tersebut bisa diatasi dengan adanya penggunaan media *Pop-Up Book*. Media *Pop-Up Book* adalah sebuah buku yang memiliki bagian yang dapat bergerak atau memiliki unsur tiga dimensi serta memberikan visualisasi cerita yang lebih menarik, mulai dari tampilan gambar yang dapat bergerak ketika halamannya dibuka (Dzuanda, 2011:11). Sependapat dengan Dzuanda, Bluemel dan Taylor (2012: 22) menyatakan media *Pop-Up Book* adalah sebuah buku yang menampilkan potensi untuk bergerak dan interaksinya melalui penggunaan kertas sebagai bahan lipatan, gulungan, bentuk, roda, atau putarannya. Pemilihan media haruslah tepat. Melalui penggunaan media yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan, pembelajaran akan mudah tercapai. Seperti yang diungkapkan William H. Allen (1975) (dalam M. Bashoirul, 2018) mengatakan bahwa pemilihan media pada pembelajaran harus disesuaikan dengan klasifikasi materi pembelajaran. Media *Pop-Up Book* memiliki kelebihan. Menurut (Adelia, 2017) Kelebihan dari media *Pop-Up Book* adalah memberikan pengalaman khusus pada peserta didik karena melibatkan peserta didik seperti menggeser, membuka, dan melipat bagian *Pop-Up Book*. Hal ini akan membuat kesan tersendiri kepada pembaca sehingga akan lebih mudah masuk ke dalam ingatan ketika menggunakan media ini. Media *Pop-Up Book* dianggap mempunyai daya tarik tersendiri bagi peserta didik karena mampu menyajikan visualisasi dengan bentuk-bentuk yang dibuat dengan melipat, bergerak dan muncul sehingga memberikan kejutan dan kekaguman bagi peserta didik ketika membuka setiap halamannya (Khoiraton dkk, 2014). Kelebihan media *Pop-Up Book* diharapkan menjadi solusi atas pembelajaran materi mengidentifikasi tokoh-tokoh cerita fiksi. Dengan demikian, peneliti ingin mengembangkan media yang diharapkan dapat membantu guru dan siswa dalam pembelajaran dengan judul "Pengembangan Media *Pop-Up Book* Pada Materi Mengidentifikasi tokoh-tokoh cerita fiksi secara lisan untuk siswa kelas IV SDN Lirboyo 1 Kota Kediri".

METODOLOGI PENELITIAN

Pengembangan media pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis *Pop-Up Book* untuk membantu peserta didik mengidentifikasi tokoh-tokoh cerita anak kelas IV SD mengacu pada model pengembangan ADDIE. Model ini tersusun dengan 5 tahapan yang meliputi analisis (analysis), desain (design), pengembangan (development), Implementasi (implementation). Dan evaluasi (evaluation) (Sugiyono, 2015:200). Peneliti memilih model ADDIE karena memiliki komponen 5 yang saling berkaitan, terstruktur, dan sistematis yang artinya tahapan pertama sampai tahapan terakhir harus sistematis dan tidak bisa secara acak. ADDIE bersifat lebih sederhana dibandingkan dengan model desain lainnya sehingga model ini mudah dipahami dan diaplikasikan.



Gambar 1. Tahapan ADDIE

Berdasarkan gambar di atas, hasil dari tahap analisis deskripsi pembelajaran, tugas yang harus dipelajari dan tujuan instruksional disajikan sebagai masukan pada tahap desain, dimana deskripsi dan tujuan tersebut diubah menjadi spesifik untuk pembelajaran. Kemudian, spesifik desain tersebut disajikan sebagai tahap masukan pada tahap pengembangan, dimana akan digunakan untuk menuntun pada pemilihan atau pembuatan materi dan kegiatan dalam pembelajaran. Penelitian pengembangan ini menggunakan model langkah-langkah Pengembangan model ADDIE. Pemilihan model ini didasari atas pertimbangan bahwa model ini dikembangkan secara sistematis dan berpijak pada landasan teoritis desain pembelajaran. Model ADDIE terdiri atas lima langkah implementasi, yaitu:

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Kegiatan pada langkah analisis yaitu melakukan analisis kinerja atau *performance analysis* dan analisis kebutuhan atau *need analysis*. Tahap pertama, yaitu analisis kinerja atau *performance analysis* dilakukan untuk mengetahui dan mengklarifikasi masalah kinerja yang dialami. Oleh karena itu, pada tahap pertama ini dilakukan wawancara bersama guru kelas IV di SDN Lirboyo 1 Kota Kediri yang bertujuan untuk mengetahui apakah ada permasalahan dalam pembelajaran beserta solusi yang akan digunakan sebagai perbaikan dalam pembelajaran. Tahap kedua yaitu analisis kebutuhan atau *need analysis* merupakan langkah yang diperlukan untuk menentukan kemampuan atau kompetensi yang perlu dipelajari oleh siswa untuk meningkatkan prestasi belajar. Dari analisis kebutuhan ini ditemukan permasalahan bahwa beberapa siswa kelas IV SDN Lirboyo 1 Kota Kediri belum mampu memahami materi mengidentifikasi tokoh-tokoh cerita fiksi secara lisan. Oleh karena itu, ditemukan solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut dengan menerapkan media *Pop-Up Book*.

2. Tahap Desain (*Design*)

Tahap kedua dari model pengembangan ADDIE adalah tahap desain. Langkah ini diperlukan untuk klarifikasi program pembelajaran sebuah desain yang bertujuan untuk mencapai tujuan pendidikan yang ingin dicapai. langkah penting yang perlu dilakukan dalam desain adalah menentukan pengalaman belajar atau *learning experience* yang perlu dimiliki oleh siswa selama mengikuti aktivitas pembelajaran. Dapat disimpulkan bahwa siswa perlu mendapatkan pengalaman belajar yang berkesan serta mampu membuat siswa mencapai tujuan pembelajaran dan tidak memunculkan masalah-masalah yang akan menghambat tujuan pembelajaran. Pada tahap desain, perancangan produk berupa media *Pop-Up Book* untuk menentukan bahan media, desain media, dan ukuran media. Sehingga media yang akan dibuat nantinya bersifat praktis dan mudah dibawa kemana-mana.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap ketiga dalam model pengembangan ADDIE yaitu tahap pengembangan. Tahap ini meliputi kegiatan membuat, membeli dan memodifikasi bahan ajar atau *learning materials* untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Berdasarkan tahapan ini langkah pengembangan merupakan kelanjutan dan realisasi dari langkah desain. Media *Pop-Up Book* ini adalah media visual tiga dimensi yang dapat dilihat serta dipegang secara langsung oleh semua siswa. Sehingga dalam penggunaan media sangat mempermudah siswa dalam memahami materi.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap ini merupakan kegiatan uji coba. Peneliti melakukan uji kepraktisan dengan cara membagikan angket respon kepada guru kelas IV SDN Lirboyo 1 Kota Kediri. Dalam uji coba ini peneliti menggunakan uji coba

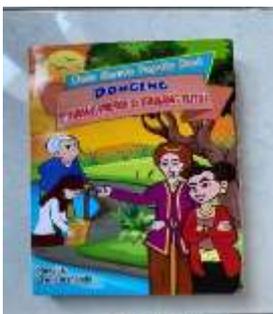
luas. Uji coba luas yaitu mengaplikasikan produk dalam proses pembelajaran sengan subyek 13 siswa kelas IV SDN Lirboyo 1 Kota Kediri.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap akhir dalam model pengembangan ADDIE adalah tahap evaluasi. Tahap ini dilakukan untuk mengetahui kevalidan dalam produk media *Pop-Up Book* yang telah dikembangkan. Pada tahap ini harus membawa produk kepada ahli media sampai dinyatakan valid. Jika masih ada kekurangan, maka media direvisi dan divalidasi lagi sampai layak digunakan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Validasi ahli media bertujuan untuk menilai aspek tampilan visual media pembelajaran. Aspek dalam media yang dikembangkan dan divalidasi oleh Dosen Prodi PGSD yaitu Bapak Sutrisno Sahari, S.Pd.,M.Pd. selaku dosen Media Pembelajaran di Universitas Nusantara PGRI Kediri dengan menggunakan skala 1 sampai 5. Berdasarkan Kriteria menurut Riduwan (2015:15) jika persentase 81% - 100% termasuk dalam kriteria sangat valid dan sangat baik digunakan, sedangkan analisis data validasi ahli media menunjukkan $\frac{46}{50} \times 100 = 92\%$. Jadi, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Pop-Up Book* sangat baik digunakan.



Gambar 2. Desain Awal



Gambar 3. Desain Akhir

Validasi ahli materi pada penelitian ini dilakukan dengan validasi kepada dosen ahli materi yaitu Bapak Abdul Aziz Hunaifi, S.S.,M.A. selaku dosen Bahasa Indonesia di Universitas Nusantara PGRI Kediri dengan menggunakan skala 1 sampai 5. Berdasarkan Kriteria menurut Riduwan (2015:15) jika persentase 61% - 80% termasuk dalam kriteria dapat digunakan dengan revisi kecil, sedangkan analisis data validasi ahli materi menunjukkan $\frac{40}{50} \times 100 = 80\%$, jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Pop-Up Book* dapat digunakan dengan revisi kecil pada bagian lembar evaluasi siswa dengan masukan pertanyaan harus fokus terhadap identifikasi tokoh-tokoh.

Uji kepraktisan ini digunakan untuk menguji media apakah media *Pop-Up Book* sudah praktis atau belum. Uji kepraktisan dilakukan oleh Guru Kelas IV SDN Lirboyo 1 Kota Kediri yaitu Ibu Frinda W.S., S.Pd. di SDN Lirboyo 1 Kota Kediri dengan menggunakan skala 1 sampai 5. Berdasarkan Kriteria menurut Riduwan (2015:15) jika persentase 81% - 100% termasuk dalam kriteria sangat baik digunakan, sedangkan analisis data dari uji kepraktisan oleh guru menunjukkan $\frac{42}{50} \times 100 = 84\%$, jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Pop-Up Book* sangat baik digunakan

Efektifitas media pembelajaran *Pop-Up Book* dapat diketahui melalui hasil *post test* siswa. Nilai *post test* menunjukkan hasil yang lebih baik. Berdasarkan hasil *post test* tersebut mampu mencapai kriteria ketuntasan secara klasikal sebesar 100%. Sesuai kriteria penilaian keefektifan dengan demikian media *Pop-Up Book* dinyatakan efektif digunakan.

SIMPULAN

Berdasarkan Kriteria menurut Riduwan (2015:15) jika persentase 81% - 100% termasuk dalam kriteria sangat valid dan sangat baik digunakan, sedangkan analisis data validasi ahli media menunjukkan 92%. Jadi, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Pop-Up Book* sangat baik digunakan Berdasarkan Kriteria menurut Riduwan (2015:15) jika persentase 61% - 80% termasuk dalam kriteria dapat digunakan dengan revisi kecil, sedangkan analisis data validasi ahli materi menunjukkan 80%, jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Pop-Up Book* dapat digunakan dengan revisi kecil. Berdasarkan Kriteria menurut Riduwan (2015:15) jika

persentase 81 % - 100% termasuk dalam kriteria sangat baik digunakan, sedangkan analisis data dari uji kepraktisan oleh guru menunjukkan 84%, jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Pop-Up Book* sangat baik digunakan. Berdasarkan hasil *post test* tersebut mampu mencapai kriteria ketuntasan secara klasikal sebesar 100%. Sesuai kriteria penilaian keefektifan dengan demikian media *Pop-Up Book* dinyatakan efektif digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adelia, Sari. 2017. "Pengembangan Media Belajar Pop-Up Book Pada Materi Minyak Bumi". *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, Vol. 05, No.01, (hlm. 107-113), <http://jurnal.unsyiah.ac.id/jpsi>.
- Bluemel, N, & Taylor, R. 2012. *Pop Up Book A Guide For Teacher and Librarians*. California Santa Barbara: Libraries Unlimited.
- Dzuanda.2011. Design Pop-up Child Book Puppet Figure Series? Gatotkaca?. *Jurnal Library ITS Undergraduate* (Online), (<http://library.its.undergraduate.ac.id>, diakses pada 16 Desember 2014).
- Khoiraton, A. Fianto, A.Y.A., & Riqqoh, A.K. 2014. "Perancangan Buku Pop-up Museum Sangiran Sebagai Media Pembelajaran Tentang Peninggalan Sejarah". *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 2(1):1-8.
- Rampan, K. L. 2012. *Kreatifitas Menulis Cerita Anak Dasar-Dasar Cerita Anak*. Bandung: Nuansa Cendekia.
- Riduwan. (2015). *Dasar-Dasar Statistika*, Bandung: Alfabeta.
- M. Bashoirul W. 2018. "Taman Peninggalan Sejarah Berbasis Virtual Realiti". *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan: Jurusan Teknologi Pendidikan-UM*.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung Alfabeta.
- Sumardi. 2012. *Kreatif Menulis Cerita Anak, Bagaimana Menciptakan Cerita Anak yang Unggul*. Bandung; Nuansa Cendekia.