

**PENGEMBANGAN MEDIA GAMBAR BERSERI BERBASIS POP-UP BOOK
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA KELAS II
SEKOLAH DASAR**

Andara Sintho Retnoningtya¹, Alfi Laila², Rian Damariswara³

^{1,2}PGSD FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri

¹andarasinthoretnoningtya@gmail.com , ²alfilaila@unpkediri.ac.id ,

³riandamar@unpkediri.ac.id

ABSTRACT

The aim of this research and development is to determine the level of validity, practicality and effectiveness of pop-up book-based serial picture learning media to improve speaking skills in class II elementary schools. The research method used is R & D (Research and Development) with the ADDIE model which consists of 5 steps, namely (1) Analysis, (2) Design (design), (3) Development (development), (4) Implementation (implementation) , (5) Evaluation (Evaluation). The results of this research show that. (1) The validation results obtained from the media validator reached a percentage of 96% and the material validator reached 88%, so the validation results are included in the very valid criteria. (2) The results of the limited scale teacher response questionnaire were 96%, the broad scale teacher response was 94% and the results of the limited scale student response questionnaire were 98%, the results of the broad scale student questionnaire were 97%, reaching very good criteria, so the practicality of pop-up book-based serial picture learning media wisdom has very practical criteria. (3) the results of the effectiveness test on a limited scale obtain a normality test value of sig. of $0.942 > 0.005$ and $0.499 > 0.05$, the data is normally distributed, on a broad scale the normality test results get a value of $0.136 > 0.05$ and $0.291 > 0.05$, the data is normally distributed, the homogeneity test gets a value of $0.053 > 0.05$, so the data is the same or homogeneous, the t-test gets a sig value. (2-tailed) obtained is $0.000 < 0.05$, so there is a difference between the post-test and pre-test, which means there is an influence of the use of pop up book serial image learning media on improving student learning.

Keywords: *serial images, pop-up book media*

ABSTRAK

Tujuan penelitian dan pengembangan ini adalah untuk mengetahui tingkat kevalidan, kepraktisan dan keefektifan media pembelajaran gambar berseri berbasis pop-up book untuk meningkatkan kemampuan berbicara kelas II sekolah dasar. Metode penelitian yang digunakan adalah R & D (*Research and Development*) dengan model ADDIE yang terdiri dari 5 langkah yaitu (1) Analisis,

(2) Design (perancangan), (3) Development (pengembangan), (4) Implementation (implementasi), (5) Evaluation (Evaluasi). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa. (1) Hasil validasi yang diperoleh dari validator media mencapai presentase 96% dan validator materi mencapai 88% maka hasil validasi termasuk kedalam kriteria sangat valid. (2) Hasil angket respon guru skala terbatas sebesar 96%, respon guru skala luas sebesar 94% dan hasil angket respon siswa skala terbatas 98%, hasil angket siswa skala luas sebesar 97% mencapai kriteria sangat baik, maka hasil kepraktisan dari media gambar berseri berbasis pop-up book ini memperoleh kriteria sangat praktis. (3) hasil uji keefektifan pada skala terbatas mendapatkan nilai uji normalitas sig. sebesar $0,942 > 0,005$ dan $0,499 > 0,05$ data terdistribusi normal, pada skala luas hasil uji normalitas mendapatkan nilai $0,136 > 0,05$ dan $0,291 > 0,05$ data terdistribusi normal, uji homogenitas mendapatkan nilai $0,053 > 0,05$ maka data sama atau homogen, pada uji-t mendapatkan nilai sig. (2-tailed) yang diperoleh adalah $0,000 < 0,05$ maka ada perbedaan antara post-test dan pre-test yang artinya ada pengaruh penggunaan media pembelajaran gambar berseri pop up book terhadap peningkatan belajar siswa.

Kata Kunci: gambar beseri, media pop-up book

A. Pendahuluan

Media merupakan sumber belajar yang penting dalam proses ini. pembelajaran, media sebagai pengantar materi pembelajaran untuk disalurkan dari guru kepada siswa yang diharapkan dapat meningkatkan siswa. Dalam kegiatan pembelajaran, media merupakan alat bantu guru mengajar dikelas digunakan untuk berinteraksi dengan siswa yang diharapkan penggunaan media dapat mempermudah proses pembelajaran di kelas. Media mencakup alat yang dipakai dalam menyalurkan suatu materi pembelajaran, yang meliputi buku, perekam suara, kaset, video

kamera, video rekorder, film, gambar bingkai, foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer (Arsyad 2017:4). Penggunaan media pembelajaran meningkatkan minat belajar, memberi motivasi, mendorong rasa ingin tahu dengan apa yang telah dilihatnya dan mendorong siswa untuk berpartisipasi kegiatan proses pembelajaran di dalam kelas. Hal ini memberikan pengaruh psikologis dalam diri peserta didik, bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran mengajar dapat memberikan suasana baru dalam belajar dan kegiatan belajar menjadi menyenangkan.

Pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan secara sadar yang dilakukan oleh pendidik dan peserta didik pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan sesuatu yang dilakukan oleh pendidik bertujuan untuk memberi ilmu pengetahuan kepada peserta didik, dengan kata lain pembelajaran adalah suatu proses yang dilakukan oleh pendidik agar peserta didik memperoleh ilmu dan dapat belajar dengan baik dengan memperoleh berbagai pengalaman dan pengalaman itu menambah tingkah laku peserta didik.

Berbicara secara umum dapat di maksudkan sebagai sebuah keterampilan guna menyampaikan ide, gagasan seseorang kepada orang lain dengan menggunakan bahasa lisan (Rahmayanti, Nawawi, & Quro, 2017: 22) Berbicara adalah salah satu jenis dari keterampilan berbahasa dalam bentuk ragam lisan yang bersifat produktif (Permana E. P 2015 : 134).

Iswara, P.D (2016:89) menyatakan bahwa pengembangan media pembelajaran sangat perlu dilakukan terus menerus, mengikuti kebutuhan dan kemajuan peserta didik. Tantangannya saat ini adalah

bagaimana membuat media belajar yang menarik dan harus praktis, mendidik, dan tentunya sesuai dengan karakteristik peserta didik tersebut. Salah satu media yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan berbicara pada peserta didik yaitu media gambar berseri berbasis pop-up book. Gambar berseri merupakan gambar yang menceritakan tentang suatu topik tertentu dan menunjukkan adanya kesinambungan antara gambar yang satu dan lainnya.

Gambar berseri atau yang sering disebut dengan gambar bersambung merupakan sejumlah gambar yang menunjukkan satu peristiwa yang utuh. (Rosyidi, 2009:64). Gambar berseri merupakan sejumlah gambar yang menggambarkan suasana yang diceritakan dan menunjukkan adanya kesinambungan antara gambar yang satu dengan lainnya (Hartono 2013:72).

Pop -Up Book adalah sebuah buku yang memiliki bagian yang dapat bergerak atau memiliki unsur 3 dimensi serta memberikan unsur visualisasi cerita yang lebih menarik, tampilan gambar bergerak ketika halaman dibuka (Dzuanda 2011:11).

Dalam hal ini guru tidak hanya berperan sebagai penyaji materi, penyajian materi bisa dengan media pembelajaran, maka peran guru bisa beralih menjadi fasilitator belajar, yaitu memberikan kemudahan bagi peserta didik untuk belajar. Contoh dari media Pop-Up Book contohnya berbentuk tampilan gambar yang dapat bergerak ketika dibuka. Berdasarkan hasil angket dan wawancara guru kelas II SDN Kraton dan SDN Ngadi pada hari Jumat, 26-30 Mei 2023, menunjukkan bahwa belum ada media gambar berseri berbasis pop-up book yang digunakan sebagai media pembelajaran, bahan ajar yang digunakan berupa buku paket dan LKS, sehingga guru dalam penyampaian materi pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah. Hal ini dapat dilihat dari siswa kelas II SDN Kraton dan SDN Ngadi yang berjumlah 40 siswa kemampuan menguasai materi pada mata pelajaran bahasa Indonesia diketahui hanya 47,5% siswa yang mampu memahami kosakata dengan baik dan 52,5% siswa tidak memahami kosakata dengan baik saat berbicara. Sedangkan kelancaran berbicara siswa pada saat melakukan praktik berbicara di depan kelas hanya 45%

siswa yang lancar dalam berbicara dan 55% siswa tidak lancar dalam berbicara. Serta, diketahui hanya 45% siswa percaya diri dan 55% siswa tidak percaya diri pada saat praktik berbicara di depan kelas. Begitu juga dengan tanggapan guru dan kepala sekolah juga menyatakan bahwa siswa akan kurang berkonsentrasi dan hasil belajar siswa tidak meningkat saat guru tidak menggunakan media pembelajaran. Oleh sebab itu diperlukan adanya suatu inovasi dalam kegiatan pembelajaran baik itu inovasi dari cara mengajar guru ataupun inovasi dari sumber belajar itu sendiri. Peserta didik lebih banyak menyukai belajar dengan menggunakan media pembelajaran yang terdapat gambar di dalamnya dan peserta didik juga lebih menyukai belajar secara berkelompok dari pada belajar secara individu.

B. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Research and Development (R&D). Model pengembangan yang digunakan untuk mengembangkan produk media gambar berseri sebagai media pembelajaran mengacu pada desain model pengembangan ADDIE.

(*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Pada tahap analisis dilakukan analisis kerja dan analisis kebutuhan mengenai permasalahan yang akan diteliti. Pada tahap design dilakukan perancangan media pembelajaran yang akan dikembangkan. Pada tahap pengembangan dilakukan modifikasi design yang telah dirancang sebelumnya menjadi karya inovatif yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Pada tahap implementasi dilakukan validasi media pembelajaran dan uji pengembangan. Uji pengembangan dilakukan dengan menguji cobakan media pembelajaran kepada siswa kelas II di SDN Kraton dan SDN Ngadi. Pada tahap terakhir evaluasi dilakukan penarikan kesimpulan dan penyempurnaan media pembelajaran berdasarkan saran dan masukan.

Kegiatan observasi dilakukan di SDN kraton dan SDN Ngadi. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas II yang berjumlah 40 siswa. Peneliti menggunakan teknik analisis data kuantitatif deskriptif dalam penelitiannya. Dalam teknik analisis kuantitatif deskriptif yang diperlukan yaitu hasil perhitungan nilai dari kuisioner, analisis data kepraktisan

yang dilakukan dengan rumus yang telah ditentukan. Hasil dari perhitungan itulah yang menjadi nilai kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran.

Uji coba produk dilakukan oleh beberapa para ahli, dengan menggunakan cara menyerahkan produk pengembangan beserta angket yang telah dipersiapkan. Serta ahli materi untuk menilai materi pembelajaran kesesuaian indikator-indikator yang termuat dalam materi produk pengembangan. Analisis data kevalidan dihitung dengan menggunakan rumus berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{jumlah skor yang diberikan}}{\text{jumlah skor ideal}} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase Nilai Kevalidan

$\sum x$ = Nilai yang diperoleh

$\sum xi$ = Nilai Maksimal

Nilai total persentase validasi dirujuk pada kriteria pencapaian nilai sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria Pencapaian Nilai (Kevalidan)

Kriteria	Tingkat kevalidan	Keterangan
81%-100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
61%-80%	Valid	Revisi Kecil
41%-60%	Cukup Valid	Revisi

		Sedang
21%-40%	Kurang Valid	Revisi Besar
0%-20%	Tidak Valid	Tidak dapat digunakan

Akbar 2013 : 45

Analisis data hasil angket siswa dan guru, yang ditujukan untuk kepraktisan media pembelajaran dengan memberikan penilaian pada aspek penilaian. Menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P - pg = \frac{T_{se}}{T_{sh}} \times 100\%$$

Keterangan :

P – pg = Presentase Pengguna

T_{se} = Total skor empiric yang dicapai

T_{sh} = Total skor yang diharapkan

Sedangkan data angket siswa dapat menggunakan rumus :

$$P - au = \frac{T_{se}}{T_{sh}} \times 100\%$$

Keterangan :

P – au = Presentase Audiensir

T_{se} = Total skor empiric yang dicapai

T_{sh} = Total skor yang diharapkan

Berdasarkan analisis kepraktisan media gambar berseri berbasis pop-up book yang dihasilkan dikatakan praktis apabila skor rata-rata lebih

dari 60% maka penitain kepraktisan memenuhi kriteria yang layak.

Angket keefektifan yang diperoleh dari hasil pretest dan posttest pada kelas eksperimen dan kontrol, dilakukan analisis menggunakan uji t (T Test). Sebelum melakukan uji t (T Test) dilakukan pengujian prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Pengujian ini menggunakan SPSS 29 for windows. Berikut adalah kriteria keputusan uji normalitas dan uji homogenitas.

Tabel 2. Uji Normalitas dan Homogenitas

	<u>Sig.</u>	
	> 0,05	< 0,05
Normalitas	Normal	Tidak Normal
Homogenitas	Homogen	Tidak Homogen

Setelah data dinyatakan normal dan homogen, dilakukan uji-t (T Test). Berikut adalah kriteria keputusan hasil uji-t (T Test).

Tabel 3. Uji T

	<u>Sig. (2-tailed)</u>	
	> 0,05	< 0,05
Hasil Pengaruh	Tidak	Pengaruh
Kriteria Efektif	Tidak Efektif	

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pengembangan media gambar berserir berbasis pop-up book ini diangkat dari permasalahan bahwa guru kurang menggunakan media pembelajaran sehingga berdampak pada rendahnya kemampuan berbicara pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Pengembangan media gambar berserir berbasis pop-up book untuk meningkatkan berbicara siswa menggunakan model pengembangan ADDIEr

Pada tahap analisis dilakukan analisis kerja dan analisis kebutuhan mengenai permasalahan yang akan diteliti. Pada tahap design dilakukan perancangan media pembelajaran yang akan dikembangkan. Pada tahap pengembangan dilakukan modifikasi design yang telah dirancang sebelumnya menjadikannya inovatif yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Pada tahap implementasi dilakukan validasi media pembelajaran dan uji pengembangan. Uji pengembangan dilakukan dengan menguji coba media pembelajaran kepada siswa kelas I di SDN Kraton dan SDN Ngadir. Pada tahap terakhir evaluasi dilakukan penarikan kesimpulan dan

penyempurnaan media pembelajaran berdasarkan saran dan masukan.

Hasil validasi oleh ahli media setelah menguji kelayakan media adalah media dapat digunakan untuk proses penelitian tanpa adanya perbaikan. Berikut adalah hasil kevalidan oleh ahli materi dan ahli media:

Tabel 4 Hasil Validasi Materi dan Validasi Media

	Ahli Materi	Ahli Media
Nilai	88%	96%
Kriteria	Sangat Valid	Sangat Valid

Berdasarkan hasil kevalidan pada tabel 5 di atas, diperoleh rata-rata penilaian media gambar berserir berbasis pop-up book yang dinilai oleh ahli materi mendapatkan nilai 88% dengan kriteria sangat valid dan ahli media mendapatkan nilai 96% dengan kriteria sangat valid. Hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media diperoleh nilai rata-rata 92% dengan kriteria sangat valid.

Setelah uji kevalidan dilakukan uji kepraktisan dengan menggunakan angket siswa dan guru. Hal ini digunakan untuk mengetahui hasil kepraktisan pada penggunaan media gambar berserir

berbasis pop-up book. Berikut adalah hasil uji kepraktisan:

Tabel 5 Hasil Kepraktisan

	Responden	
	Siswa	Guru
Nilai	97,5%	95%
Kriteria	Sangat Praktis	Sangat Praktis

Berdasarkan hasil uji kepraktisan pada tabel 5 diatas, diperoleh nilai rata-rata angket siswa 97,5% dengan kriteria sangat praktis dan nilai rata-rata angket guru 95% dengan kriteria sangat praktis. Hasil kepraktisan yang diperoleh dari angket siswa dan guru diperoleh nilai rata-rata 96,25% dengan kriteria sangat praktis. Dari hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media gambar berserir berbasis pop-up book sangat praktis digunakan untuk pembelajaran.

Pada uji coba skala terbatas dan skala luas diberikan *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui keefektifan awal media gambar berserir berbasis pop-up book dan angket yang dinilai oleh siswa dan guru untuk mengetahui kepraktisan awal media gambar berserir berbasis pop-up book.. Hasil keefektifan pada uji coba skala kecil dan skala besar dilakukan dengan menggunakan uji t (T Test) yang

dimana sebelum melakukan uji t (T Test) dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Berikut adalah hasil uji normalitas pada uji coba skala terbatas dan skala luas:

Tabel 6. Hasil Uji Normalitas

Kelas	Statistic	Shapiro-Wilk	
		df	Sig.
Uji Terbatas			
<i>Pretest</i>	0,976	10	0,942
<i>Posttest</i>	0,935	10	0,499
Uji Luas			
<i>Pretest</i>	0,913	30	0,136
<i>Posttest</i>	0,959	30	0,291

Berdasarkan hasil uji normalitas pada tabel 6 diatas, diperoleh nilai uji coba skala terbatas sig. = 0,942 (sig. > 0,05) untuk nilai *pretest* dan sig. = 0,499 (sig. > 0,05) untuk nilai *posttest*. Dan uji coba skala luas sig. = 0,136 (sig. > 0,05) untuk nilai *pretest* dan sig. = 0,291 (sig. > 0,05) untuk nilai *posttest*. Dari hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa nilai *pretest* dan *posttest* pada uji coba skala kecil dan skala besar berdistribusi normal.

Setelah dilakukan uji normalitas, maka selanjutnya adalah melakukan uji homogenitas. Berikut adalah hasil uji homogenitas pada uji coba skala terbatas dan skala luas:

Tabel 7. Hasil Uji Homogenitas

Statistic	<i>Pretest dan Posttest</i>
<i>Levene Statistic</i>	4,16
<i>df1</i>	1
<i>df2</i>	29
<i>Sig.</i>	0,053

Dari tabel 7 diatas, diperoleh nilai *pretest* dan *posttest* sig. = 0,053 (sig. > 0,05). Dari hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa nilai *pretest* dan *posttest* pada uji coba skala kecil adalah homogen.

Selanjutnya untuk mengetahui apakah ada perbedaan pembelajaran sebelum menggunakan media gambar berseri berbasis pop-up book dengan setelah menggunakan media gambar berseri berbasis pop-up book untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa. Oleh karena itu, akan dilakukan uji-t (T Test) pada penelitian ini. Berikut adalah hasil uji-t (T Test):

Tabel 8. Hasil Uji T Paired Sample Test

	t	df	Sig.(2-tailed)
Pre1	6.429	9	.000
Post1	6.429	9	.000
Pre2	-15.177	29	.000
Post2	-15.177	29	.000

Berdasarkan tabel 9 diatas, diperoleh nilai sig. (2-tailed) 0,000 yang dimana nilai sig. (2-tailed) < sig. 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh dalam menggunakan media gambar berseri

berbasis pop-up book. Artinya adalah bahwa rata-rata nilai kemampuan berbicara dengan menggunakan media gambar berseri berbasis pop-up book lebih tinggi daripada pembelajaran konvensional tanpa menggunakan media pembelajaran. Dari hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media gambar berseri berbasis pop-up book efektif digunakan untuk pembelajaran.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penelitian ini telah menghasilkan sebuah produk media pembelajaran gambar berseri berbasis pop-up book. Pada penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE sehingga, dapat dikatakan bahwa media ini layak digunakan karena telah mencapai standar kriteria penilaian kevalidan, kepraktisan dan keefektifan sebagai berikut: 1) Pada tahap validasi media yang telah dilakukan oleh validator media dan materi ini mendapat skor akumulasikan 92% dengan kriteria sangat valid. 2) Pada tahap kepraktisan angket respon guru uji coba terbatas mendapat persentase

94% pada uji coba luas mendapat persentase 96%, dan hasil angket respon siswa mencapai kriteria sangat baik. Maka hasil kepraktisan media gambar berseri berbasis pop-up book ini memperoleh kriteria sangat praktis. 3) pada tahap keefektifan dilakukan uji normalitas, homogenitas dan uji t.

Uji normalitas pada skala terbatas didapatkan nilai signifikansi sebesar $0,942 > 0,05$ (*pre test*) dan $0,499 > 0,05$ (*post test*) dan uji luas sebesar $0,136 > 0,05$ (*pre test*) dan $0,291 > 0,05$ (*post test*) maka kedua data terdistribusi normal. Uji homogenitas mendapatkan nilai Sig. $0,053 > 0,05$, maka sebagaimana dasar pengambilan keputusan dalam uji homogenitas di atas, bahwa varians data baik pada pre test maupun post test adalah sama atau **homogen**. Pada hasil uji T skala terbatas dan luas mendapatkan nilai signifikan (2-tailed) yang diperoleh $0,000 < 0,05$. artinya ada pengaruh penggunaan media gambar berseri berbasis pop-up book terhadap kemampuan berbicara siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, Azhar. (2017). *Media Pembelajaran*. Depok: Rajagrafindo Persada.

- Dzuanda, B. (2011). Perancangan Buku Cerita Anak Pop-Up Tokoh-Tokoh Wayang Serir "Gatotkaca." Institut Teknologi Sepuluh November Surabaya.
- Hartono, Rudir (2013). Ragam Model Mengajar yang Mudah Diterima Murid. Jogjakarta: DIVA Press
- Iswara, P. D. (2016). Pengembangan Materi Ajar Dan Evaluasi Pada Keterampilan Mendengarkan Dan Membaca. *Mimbar Sekolah Dasar*, 3(1), 89–97.
- Rahmayanti, Ir, Nawawir & Quro, U. (2017). *Keterampilan Berbicara Sebagai Keterampilan Berbahasa*. Jakarta: Uhamka Press.
- Rosyidi, Abdul Wahab. 2009. *Media Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang: UIN Malang Press.
- Permana, Er P. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Boneka Kaus Kakir untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas Itr Sekolah Dasar. *Profesir Pendidikan Dasar*, 2(2), 133-140