

**KEEFEKTIFAN MEDIA *POP UP BOOK* CERITA DEWI KILISUCI PADA MATERI
CERITA FIKSI UNTUK MENGIDENTIFIKASI PENOKOHAN KELAS IV SDN
MLANCU 2**

Hana Fepy Ulsianella¹, Abdul Aziz Hunaifi², Novi Nitya Santi³

^{1,2,3} PGSD Universitas Nusantara PGRI Kediri

¹hanaulsianella@gmail.com, ²hunaifi@unpkdr.ac.id, ³novinitya@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to develop the media used in learning Indonesian for class IV fictional story material in the form of pop up book media. The research method used is development (R&D) with the Borg and Gall development model which consists of 10 stages, namely (1) Potential and problems, (2) Data collection, (3) Product design, (4) Design validation, (5) Revision design, (6) product trial, (7) product revision, (8) trial use, (9) product revision and (10) mass production. The data collected is related to the effectiveness of learning media. The product trial subjects in the first stage were 6 grade IV students of SDN MlanCU 2. Meanwhile, the subjects in the second stage were 20 students from grade IV SDN MlanCU 2. The instrument used is student learning outcomes. From the test results, the effectiveness score of the pop up book media on the fictional story material The Legend of Dewi Kilisuci from students is 80% with effective details. From the results of this study it can be concluded that the pop up book learning media material for fictional stories The Legend of Dewi Kilisuci is effective and can be used in learning Indonesian in fictional story material.

Keywords: Learning Media, Pop Up Book, Indonesian SD

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia kelas IV materi cerita fiksi yang berupa media *pop up book*. Metode penelitian yang digunakan adalah pengembangan (*R&D*) dengan model pengembangan Borg and Gall yang terdiri dari 10 tahap yaitu (1) Potensi dan masalah, (2) Pengumpulan data, (3) Desain produk, (4) Validasi desain, (5) Revisi desain, (6) Uji coba produk, (7) Revisi produk, (8) Uji coba pemakaian, (9) Revisi produk dan (10) Produksi masal. Data yang dikumpulkan terkait keefektifan media pembelajaran. Subjek uji coba produk pada tahap pertama adalah 6 siswa kelas IV SDN MlanCU 2. Sedangkan subjek tahap kedua adalah 20 siswa dari kelas IV SDN MlanCU 2. Instrument yang digunakan adalah hasil belajar siswa. Dari hasil uji coba skor keefektifan media *pop up book* materi cerita fiksi Kisah Legenda Dewi Kilisuci dari siswa adalah 80% dengan rincian efektif. dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *pop*

Up Book materi cerita fiksi Kisah Legenda Dewi Kilisuci efektif dan dapat digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dalam materi cerita fiksi.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Pop Up Book*, Bahasa Indonesia SD

A. Pendahuluan

Bahasa Indonesia merupakan salah satu pembelajaran yang perlu di terapkan pada siswa Sekolah Dasar. Tujuan pembelajaran bahasa Indonesia adalah untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi menggunakan Bahasa Indonesia dengan tepat dan benar baik secara lisan ataupun tertulis. Dalam pembelajaran bahasa Indonesia memiliki tujuan yaitu untuk berkomunikasi secara efektif dan efisien yang sesuai dengan etika yang berlaku, dapat menghargai saat menggunakan Bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan, bahasa Indonesia juga dapat memberikan manfaat suatu karya sastra untuk memperluas wawasan yang dapat meningkatkan kemampuan dalam berbahasa (Adi, 2007). Salah satu dari keterampilan yang dimiliki oleh seorang siswa Sekolah Dasar adalah siswa mampu berperan dalam bahasa dengan baik (Susanto, 3013). Oleh sebab itu, pembelajaran dalam bahasa Indonesia merupakan hal yang terpenting untuk diajarkan ke

peserta didik di jenjang sekolah dasar agar siswa mampu menjadi seseorang yang dapat mengembangkan keterampilan dalam berbahasa.

Tujuan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang diajarkan di Sekolah Dasar yaitu menjadikan siswa terampil dalam berbicara, menyimak, menulis, dan membaca. Salah satu materi bahasa Indonesia yang harus dikenalkan kepada peserta didik sejak di bangku Sekolah Dasar adalah materi cerita fiksi. Fiksi merupakan sebuah cerita khayalan., Fiksi juga dapat diartikan sebagai prosa yang bersifat imajinatif, namun biasanya mengandung kebenaran yang mendramatisasikan hubungan antar manusia (Altenbernd dan Lewis dalam Nurgiyantoro, 2005). Makna dari penokohan adalah sebagai tokoh yang hadir dalam sebuah cerita yang memiliki kualitas moral, intelektual, dan emosional tertentu (sifat- sifat atau ciri-ciri) yang dapat tercerminkan dalam sebuah ucapan dan sebuah tingkah laku. Yang sering dijumpai suatu karakter dalam diri tokoh adalah

Protagonis dan Antagonis. Protagonis merupakan tokoh utama dalam cerita, bisa baik bisa juga tidak. Antagonis adalah kekuatan pada tokoh yang melawan protagonis. Antagonis bisa berbentuk manusia, benda, nilai dari masyarakat, ataupun sifat dalam diri tokoh.

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV materi cerita fiksi tema 8 Daerah Tempat Tinggalku membutuhkan media pembelajaran. Tujuannya agar siswa lebih mudah dalam memahami materi yang dipelajari. Media dapat dikatakan sebagai fasilitator dalam pembelajaran dan dapat membantu guru dalam mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu sarana untuk memberi rangsangan untuk siswa saat proses pembelajaran (Sumanto & Seken, 2012:5). Media pembelajaran merupakan salah satu alat yang terpenting untuk menyampaikan isi materi dalam pembelajaran yang berguna untuk memudahkan siswa dalam memperoleh suatu afektif, kognitif, dan psikomotor yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang berbentuk kata-kata tertulis atau lisan. Media pembelajaran dapat mengatasi suatu

keterbatasan pada ruang. Dalam pembelajaran lebih komunikatif dan produktif, media pembelajaran dapat mengkondisikan waktu dalam proses pembelajaran, dan dapat menghilangkan kejenuhan pada siswa saat pembelajaran (gagne dan Briggs dalam Arsyad, 2014). Maka dengan kehadiran media pembelajaran tersebut diharapkan dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran materi cerita fiksi dan membantu guru dalam pembelajaran.

Berdasarkan observasi yang dilaksanakan di SDN Mlancu 2, siswa kurang bersungguh-sungguh dan kurang ikut berpartisipasi aktif dalam kegiatan pemahaman materi yang disampaikan oleh guru. Penyebab dari masalah tersebut adalah guru menggunakan buku tematik sebagai acuan media pembelajaran sehingga pembelajaran tersebut kurang menarik. Hal tersebut memicu siswa cepat merasa bosan saat pembelajaran berlangsung. Buku tematik kelas 4 tema 8 Daerah Tempat Tinggalku yang digunakan oleh guru sebagai media pembelajaran memang kurang menarik sehingga dapat menimbulkan kurang aktifnya siswa

dan juga belum bisa menarik perhatian seluruh siswa.

Setelah melakukan wawancara dengan guru kelas IV di SDN Mlancu 2, memperoleh informasi bahwa siswa kurang memahami materi berdasarkan hasil belajar siswa. Hal tersebut dilihat dari lembar kerja siswa yang dapat dikatakan belum memuaskan atau belum bisa mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu, dari nilai ujian semester ganjil dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia dapat dikatakan masih sangat rendah, dari 26 siswa ada 11 siswa yang mendapatkan nilai lebih dari 75, sedangkan lainnya mendapatkan nilai di bawah 75. Dari permasalahan yang ada, pengembangan media *pop up book* dinilai sebagai solusi bagi pembelajaran tersebut. Dalam pemilihan media pada materi pada pembelajaran harus disesuaikan dengan kategori suatu materi pembelajaran (William H. Allen yang dikutip oleh M. Bashoirul, 2018). Media ini dapat meningkatkan minat belajar siswa, sehingga kegiatan pembelajaran lebih menyenangkan dan siswa menjadi aktif. Buku adalah media yang banyak memberikan banyak manfaat dari kumpulan kertas

yang berisikan sekumpulan informasi (Ibrahim, 2011: 79). *Pop up* merupakan sebuah karya berbahan dasar kertas sebagai bahan lipatan, gulungan, bentuk, roda atau suatu putaran yang berbentuk timbul atau 3D dan dapat digerakan (Dzuanda, 2011). Manfaat media *pop up* dalam pembelajaran dapat mengembangkan suatu kreativitas anak, dapat merangsang imajinasi anak, dapat memberi suatu pengetahuan serta memberi pengenalan dengan bentuk benda, dan dapat digunakan sebagai media guna menumbuhkan suatu motivasi untuk berliterasi pada diri anak (Dzuanda, 2011). Media pembelajaran ini dirancang melalui media gambar *pop up* di dalamnya terdapat gambar-gambar yang berbentuk tiga dimensi dan dapat menambahkan daya tarik siswa dalam pemahaman informasi yang disajikan. Gambar tersebut akan muncul jika buku tersebut dibuka. *Pop up* dapat diartikan sebagai suatu buku yang berisi tentang catatan atau kertas yang bergambar 3 dimensi yang mengandung unsur interaktif pada saat dibuka seolah-olah saat dibuka ada sebuah benda yang muncul dalam buku tersebut. Dalam

media *pop up book* ini di dalamnya mengandung nilai kearifan lokal. Hal ini bertujuan untuk membentuk nilai-nilai kearifan lokal yang merupakan modal pembentukan karakter Luhur sebagai watak bangsa yang senantiasa bertindak dengan penuh kesadaran dan pengendalian diri.

Media *pop up book* ini sengaja dipilih untuk pembelajaran bahasa Indonesia atas beberapa prinsip yaitu dapat menyesuaikan tingkat kebutuhan peserta didik, sangat mudah digunakan, tidak memerlukan biaya yang banyak, dan sesuai dengan taraf berpikir siswa. Media ini juga dapat menambahkan daya tarik peserta didik agar dapat memperlancar pemahaman informasi yang disajikan.

Dalam media *pop up book* ini berisikan cerita fiksi yang berjudul Dewi Kilisuci. Dewi Kilisuci merupakan cerita lokal dari daerah Kediri, cerita tersebut dipilih untuk media *pop up book* bertujuan agar siswa mampu mengenal kisah pada zaman dahulu di lingkungan sekitar. Ada banyak tokoh didalam buku tersebut yang dapat menarik perhatian siswa saat membacanya. Media *pop up book* ini juga memiliki sebuah lipatan yang bisa dibuka, saat

lipatan tersebut dibuka akan muncul gambar berseri dan keunikan lainnya yang dapat menarik perhatian siswa. Isi dari *pop up book* tidak hanya gambar bercerita saja, tetapi terdapat barcode yang dapat diakses melalui media digital.

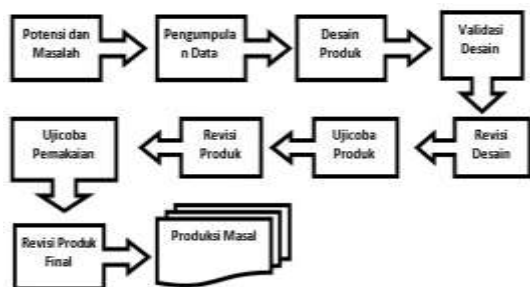
Media *pop up book* ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam memahami materi yang dipelajari dalam pembelajaran bahasa Indonesia yaitu tentang cerita fiksi dengan

Berdasarkan uraian di atas, dipandang perlu diadakan penelitian lebih lanjut tentang “Keefektifan Media *Pop Up Book* Cerita Dewi Kilisuci Pada Materi Cerita Fiksi Untuk Mengidentifikasi Penokohan Kelas IV SDN Mlancu 2”.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Borg and Gall dalam Sugiyono (2017:297) metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa inggrisnya *research and development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji

keefektifan produk tersebut. Model pengembangan yang digunakan adalah model Borg and Gall (dalam Sugiyono, 2017:298) terdapat 10 langkah, yaitu: (1) Potensi dan masalah, (2) Pengumpulan data, (3) Desain produk, (4) Validasi desain, (5) Revisi desain, (6) Uji coba produk, (7) Revisi produk, (8) Uji coba pemakaian, (9) Revisi produk dan (10) Produksi masal.



Gambar 1 Model Pengembangan Penelitian Borg & Gall (dalam Sugiyono, 2017:298)

Instumen yang digunakan untuk mengukur keefektifan media pembelajaran *pop up book* materi cerita fiksi Kisah Legenda Dewi Kilisuci berupa hasil belajar atau post test siswa. Subjek uji rocoba produk pada penelitian pengembangan ini dilakukan melalui dua tahapan yaitu, tahap pertama adalah 6 siswa kelas IV SDN Mlancu 2. Sedangkan subjek tahap kedua adalah 20 siswa dari kelas IV SDN Mlancu.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini berupa data kuantitatif dan kualitatif. Produk dinyatakan efektivitas apabila presentase ketuntasan minimal 61%-80% dan memperoleh skor dengan nilai rata-rata di atas KKM ≥ 75 . Untuk menghitung persentase hasil dari kemampuan siswa menurut Trianto (2013) dengan rumus sebagai berikut.

$$\text{Presentase} = \frac{A}{B} \times 100\%$$

Keterangan:

A = Proporsi siswa yang memilih

B = Jumlah siswa (responden)

Untuk mengubah hasil dari pencapaian skor menjadi bentuk kualitatif, yang mengacu pada kategori kriteria interpretasi skor menurut Riduwan (2013) sebagai berikut

Tabel 1. Kriteria Interpretasi Skor

Presentase	Kriteria
0% -20%	Sangat Lemah
21% -40%	Lemah
41% -60%	Cukup
61% -80%	Kuat
81% -100%	Sangat Kuat

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Media *pop up book* ini merupakan pengembangan dari buku cerita untuk pembelajaran Bahasa Indonesia. Media *pop up book* termasuk dalam media visual atau konkrit. Dalam pembelajaran bahasa Indonesia kelas IV tema 8 Daerah Tempat Tinggalku materi cerita fiksi ini diperlukan media yang menarik dan sesuai dengan yang dibutuhkan siswa. Berdasarkan kebutuhan siswa dan guru maka dikembangkan media pembelajaran *pop up book* berisi cerita legenda Dewi Kilisuci guna menambah motivasi belajar siswa dan media *pop up book* dapat memudahkan gurusebagai alat bantu untuk proses pembelajaran. Media *pop up book* yang dikembangkan ini dapat diletakkan didalam kelas sehingga bisa dipelajari sewaktu-waktu oleh siswa meskipun diluar pembelajaran. Media *pop up book* materi cerita fiksi Kisah Legenda Dewi Kilisuci ini terbuat dari kertas karton dan kertas glossy berukuran A3 yang kemudian dijadikan satu menjadi halaman per halaman dan ketika dibuka setiap halaman menampilkan gambar berdiri 3 dimensi. Media *pop up book* dibuat

dengan ukuran 20x28 cm yang terdiri atas 14 Lembar. Halaman pertama berisi sampul, halaman kedua sampai halaman ke sepuluh berisi cerita Kisah Legenda Dewi Kilisuci halaman ke dua belas berisi pertanyaan seputar cerita Kisah Legenda Dewi Kilisuci, dan halaman ke tiga belas berisi barcode quiz game, dan halaman terakhir terdapat daftar pustaka.



Gambar 2 Desain Cover Pop Up Book Kisah Legenda Dewi Kilisuci



Gambar 3 Desain Gambar Pop Up Book Kisah Legenda Dewi Kilisuci



Gambar 4 Barcode Quis Game Pada Pop Up Book Kisah Legenda Dewi Kilisuci

Maka media yang telah dikembangkan, pop up book sebagai solusi untuk membantu memudahkan siswa dalam pelajaran Bahasa Indonesia khususnya materi cerita fiksi Kisah Legenda Dewi Kilisuci. Media *Pop Up Book* yang dikembangkan di desain dengan semenarik mungkin sehingga menumbuhkan minat belajar dan ketertarikan siswa terhadap materi pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran *Pop Up Book* materi cerita fiksi Kisah Legenda Dewi Kilisuci berpengaruh terhadap keberhasilan proses pembelajaran. Dalam memilih media pembelajaran guru harus memperhatikan karakteristik siswa dan kesesuaiannya dengan materi pelajaran agar dapat mempermudah siswa dalam menerima dan mempelajari materi.

Berdasarkan hasil penelitian dari media yang telah dikembangkan terdapat hasil data penelitian untuk mengukur keefektifan media *pop up book*. Seperti yang telah diuraikan, penelitian ini menggunakan subjek uji coba terbatas dan subjek uji coba

luas. Adapun langkah kegiatan untuk uji coba terbatas ini yaitu diawali dengan menyiapkan media yang akan digunakan, kemudian memilih 6 siswa secara acak untuk melaksanakan uji coba terbatas. Dalam kegiatan uji coba terbatas ini siswa diberi lembar Handout dan LKPD. Pada akhir penelitian siswa diberikan soal post test untuk menguji keefektifan media *Pop Up Book*. Adapun hasil uji coba terbatas yaitu sebagai berikut.

Tabel 2 Data Nilai Post Test siswa uji coba terbatas

No	Nama	Nilai	Keterangan
1.	Najwa	50	Tidak Tuntas
2.	Triani	60	Tidak Tuntas
3.	Puji	60	Tidak Tuntas
4.	Bela	60	Tidak Tuntas
5.	Yudika	60	Tidak Tuntas
6.	Suhita	60	Tidak Tuntas
Jumlah Nilai		210	
Rata-rata		43%	
Kategori		Cukup	

Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa hasil nilai post test siswa dalam kegiatan uji coba terbatas dengan menggunakan media *pop up book* memperoleh presentase skor 43%. Menurut Riduwan (2013:41) presentase skor tersebut berada rentang 41% - 60% dikategorikan cukup namun perlu adanya revisi. Dapat disimpulkan bahwa dalam uji coba terbatas,

media *pop up book* dapat digunakan saat pembelajaran di kelas 4 mata pelajaran Bahasa Indonesia tema 8 Daerah Tempat Tinggalku materi cerita fiksi kisah Dewi Kilisuci tetapi perlu melakukan beberapa revisi dari media pembelajaran.

Setelah melakukan beberapa revisi pada media *pop up book* yang diterapkan dalam pembelajaran di kelas 4 mata pelajaran Bahasa Indonesia tema 8 Daerah Tempat Tinggalku materi cerita fiksi kisah Dewi Kilisuci dari hasil uji coba terbatas, dilanjutkan dengan uji coba luas. Uji coba luas dilakukan terhadap siswa kelas IV SDN Mlancu 2 dengan jumlah 20 siswa. Uji coba luas dilakukan untuk mengetahui kelayakan media *Pop Up Book* yang dikembangkan. Langkah-langkah yang dilakukan pada uji coba luas diawali dengan menyiapkan alat yang digunakan untuk pengujian luas. Siswa diberikan lembar handout/materi sebagai bahan bacaan. Peneliti melakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media *Pop Up Book* yang dikembangkan, pada akhir pertemuan diberikan soal post test. Hasil uji luas yaitu hasil post test untuk menguji keefektifan media *Pop Up Book*.

Adapun hasil uji coba luas dari hasil post test siswa, sebagai berikut.

Tabel 3 Data Nilai Post Test siswa uji coba Luas

No	Nama	Nilai Post Test	Keterangan
1.	Afrilio	60	Tidak Tuntas
2.	Rita	60	Tidak Tuntas
3.	Nadyla	60	Tidak Tuntas
4.	Putra	60	Tidak Tuntas
5.	Silva	100	Tuntas
6.	Silvi	100	Tuntas
7.	Sifa	80	Tuntas
8.	Alysa	100	Tuntas
9.	Alfika	80	Tuntas
10.	Ramadhani	100	Tuntas
11.	Faialun	100	Tuntas
12.	Kaysa	100	Tuntas
13.	Icha	80	Tuntas
14.	Rezky	80	Tuntas
15.	Indah	80	Tuntas
16.	Sylvia	70	Tidak Tuntas
17.	Raditya	80	Tuntas
18.	Afinza	80	Tuntas
19.	Desta	80	Tuntas
20.	Jauharotul	50	Tidak Tuntas
Jumlah Nilai		1600	
Rata-rata		80%	
Kategori		Kuat	

Berdasarkan diatas diketahui bahwa hasil nilai post test siswa dalam kegiatan uji coba luas dengan menggunakan media *Pop Up Book* memperoleh presentase skor 80%. Menurut Riduwan (2013:41) presentase skor tersebut berada rentang 61% - 80% dikategorikan kuat atau positif dan dapat digunakan saat pembelajaran Bahasa Indonesia materi cerita fiksi kisah Dewi Kilisuci.

D. Kesimpulan

Berdasarkan data yang diperoleh, dapat dilihat bahwa skor keefektifan dari hasil post test siswa menggunakan uji coba terbatas yang berjumlah 6 siswa di kelas IV SDN Mlancu 2 memperoleh presentase skor 43%. Menurut Riduwan (2013:41) presentase skor tersebut berada rentang 41% - 60% dikategorikan cukup namun perlu adanya revisi. Setelah melakukan revisi produk dari hasil uji coba terbatas, dilanjutkan dengan uji coba luas. Data tersebut memperoleh skor 80%. Menurut Riduwan (2013:41) presentase skor tersebut berada rentang 61% - 80% dikategorikan kuat. dapat disimpulkan bahwa media *pop up book* dapat digunakan saat pembelajaran Bahasa Indonesia materi cerita fiksi kisah Dewi Kilisuci.

- Azhar Arsyad. 2014. Media Pembelajaran. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Bafadal, Ibrahim. (2011). Pengelolaan Perpustakaan Sekolah. Jakarta: Bumi Aksara.
- Dzuanda. 2011. Design Pop-Up Child Book Puppet Figures Series Gatotkaca. Jurnal Library ITS Undergraduate, (Online), (<http://library.its.undergraduate.ac.id>). Diakses 15 Januari 2018.
- M. Bashoirul W. 2018. "Taman Peninggalan Sejarah Berbasis Virtual Realit". Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan: Jurusan Teknologi Pendidikan-UM
- Nurgiyantoro, Burhan.2005. Teori Pengajian Fiksi: Gadjadara University Press
- Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sumanto & Seken, I Made. 2012. Modul Pengembangan Materi Umum: Media Pembelajaran SD. Malang: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Universitas Negeri Malang.
- Trianto. 2013. Model Pembelajaran Terpadu. Bumi Aksara.

DAFTAR PUSTAKA

- Adi, Tri Sarwoko. 2007. Inilah Bahasa Indonesia Jurnalistik. Yogyakarta: Andi
- Ahmad, Susanto. (2013). Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Akdon, dan Riduwan,2013. Rumus dan Data Dalam Analisis Statistika. Bandung:Alfabeta