

PENGEMBANGAN *POP UP BOOK* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MEMBACA NYARING CERITA DI KELAS II SEKOLAH DASAR

Nurul Hikmah

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya (nurul.hikmahrt04@gmail.com)

Maryam Isnaini Damayanti

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya (maryamdamayanti@unesa.ac.id)

Abstrak

Media *Pop Up Book* merupakan media pembelajaran yang dikembangkan untuk membaca nyaring cerita di kelas II sekolah dasar. Tujuan penelitian ini ialah untuk menguji tingkat kevalidan dan kepraktisan *Pop Up Book* sebagai media pembelajaran membaca nyaring cerita di kelas II sekolah dasar. Model penelitian yang digunakan ialah model 4-D oleh Thiagarajan, Sammel, dan Sammel. Penelitian dilaksanakan di MINU Ngingas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media layak dan dapat digunakan untuk membaca nyaring cerita. Validasi media memperoleh hasil 88%, sedangkan validasi materi memperoleh hasil 85%. Dengan demikian, keduanya memperoleh kategori sangat valid. Angket respon guru memperoleh hasil 100%, sedangkan angket respon siswa memperoleh hasil 98%. Dengan demikian, keduanya memperoleh kategori sangat praktis.

Kata Kunci: media, *Pop Up Book*, membaca nyaring cerita.

Abstract

Pop Up Book media is a learning medium developed for reading stories aloud in second grade elementary school. The purpose of this study was to test the level of validity and practicality of Pop Up Book as a medium for learning to read stories aloud in second grade elementary school. The research model used is the 4-D (four-D) model by Thiagarajan, Sammel and Sammel's. The research was conducted at MINU Ngingas. The result of study show that the media is feasible and can be used to read stories aloud. Media validation got 88% result, while material validation got 85% result. Thus, both of them obtained a very valid category. The teacher response questionnaire obtained 100% result, while the student response questionnaire obtained 98%. Thus, both obtained the very practical category.

Keywords: media, *Pop Up Book*, read the story aloud.

PENDAHULUAN

Pendidikan pada tingkat sekolah dasar merupakan pendidikan formal paling dasar yang bertujuan memberikan keterampilan dan kemampuan dasar bagi siswa sesuai dengan perkembangannya. Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar sangat penting untuk meningkatkan keterampilan berbahasa dan kemampuan dasar siswa dalam berkomunikasi, baik lisan atau tulisan.

Keterampilan berbahasa memiliki peranan penting bagi perkembangan komunikasi siswa. Bahasa menjadi salah satu pendukung keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran. Pembelajaran Bahasa Indonesia mempunyai tujuan agar siswa mampu meningkatkan kompetensi dalam berkomunikasi menggunakan Bahasa Indonesia yang baik dan benar.

Adapun dalam Bahasa Indonesia terdapat keterampilan berbahasa yang harus siswa kuasai, agar pembelajaran dapat dilaksanakan dengan optimal. Keterampilan tersebut adalah empat keterampilan berbahasa, yakni keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca dan keterampilan menulis. Keempat keterampilan tersebut memiliki peran masing-masing dalam penyampaiannya, namun dalam penggunaan bahasa sebagai alat komunikasi empat keterampilan tersebut sulit dipisahkan antara satu dengan yang lain.

Keterampilan membaca merupakan bagian dari keterampilan berbahasa Indonesia yang memiliki peranan penting dan perlu diperhatikan. Dalman (2013:5) menyatakan bahwa membaca ialah kegiatan untuk mendapatkan suatu penjelasan dalam sebuah tulisan.

Membaca merupakan suatu cara untuk berpikir dalam memahami isi cerita yang dibaca. Kegiatan membaca bagi siswa mempunyai tujuan untuk memperoleh informasi dari suatu bacaan yang dibaca. Siswa juga diharapkan mampu memahami isi bacaan yang ingin disampaikan oleh penulis. Untuk memperoleh tujuan dari membaca, perlu adanya pemahaman yang baik dalam proses membaca.

Pada tingkat sekolah dasar, pembelajaran Bahasa Indonesia untuk keterampilan membaca salah satunya adalah membaca nyaring cerita. Membaca nyaring merupakan suatu aktivitas menyuarakan suatu bacaan menggunakan intonasi dan ucapan yang tepat agar dapat memperoleh amanat atau informasi yang disampaikan oleh penulis kepada pembaca (Arianti, 2017:249). Penggunaan vokal, lafal, intonasi, serta tanda baca dalam membaca sebuah cerita harus diperhatikan.

Membaca sebuah cerita memerlukan keterampilan membaca yang baik, seperti intonasi ketika menemukan tanda baca dan imajinasi saat membaca. Hal tersebut akan memudahkan siswa memahami isi bacaan dari cerita. Membaca cerita tentunya perlu ditanamkan saat kemampuan membaca sudah lancar. Kelancaran membaca cerita akan membuat siswa mampu mengekspresikan suatu cerita yang dibaca.

Proses kegiatan pembelajaran perlu menggunakan alat bantu sebagai media dalam pembelajaran. Kesiapan guru terhadap ketersediaan media pembelajaran harus dipersiapkan dengan baik agar hasil dalam proses pembelajaran dapat berjalan dengan maksimal. Apabila pembelajaran dilaksanakan dengan kreatif dan bervariasi, maka kegiatan belajar akan lebih bermakna. Pemilihan bahan ajar, metode, media, dan sumber belajar harus dilakukan dengan tepat oleh guru. Guru seharusnya memilih media yang tepat dalam menyampaikan suatu pembelajaran agar mendapatkan hasil sesuai harapan.

Menurut Arsyad (2014:3) media ialah perantara yang dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan informasi pembelajaran. Saat kegiatan belajar, guru perlu menggunakan media, dikarenakan media dapat membantu memudahkan guru dalam penyampaian materi pembelajaran dan membantu pemahaman siswa dalam kegiatan belajar. Kegiatan membaca nyaring cerita dapat memanfaatkan media *Pop Up Book*. Dzuanda (2011:11) menyatakan bahwa media *Pop Up Book* bersifat tiga dimensi serta menyajikan gambar yang mengejutkan. Selain itu, terdapat objek yang bergerak saat dibuka.

Pop Up Book memiliki beberapa keunggulan sehingga dapat dijadikan sebagai media pembelajaran. Keunggulannya ialah mempunyai sifat kongkret karena dapat dilihat dengan nyata dan dapat dipegang dan objek dapat ditampilkan seperti tampak nyata karena ditampilkan dalam bentuk tiga dimensi. Perpaduan antara

gambar yang berwarna dan menampilkan bentuk tiga dimensi dengan cerita yang menarik akan menambah ketertarikan siswa untuk membaca dan membantu siswa dalam memahami isi dari bacaan yang terdapat dalam cerita.

Penentuan media pembelajaran perlu disesuaikan dengan materi pembelajaran. Media *Pop Up Book* diharapkan mampu menambah ketertarikan siswa untuk belajar selama proses pembelajaran. Manfaat pada *Pop Up Book* menurut Dzuanda (2011: 5-6) ialah pengembangan kreatifitas anak, merangsang fantasi anak, memberi tahu anak cara merawat buku dan menjaga buku dengan baik, memberi pengetahuan wujud benda, dan dimanfaatkan sebagai media untuk memotivasi baca pada anak.

Tingkat kemampuan siswa dalam membaca nyaring cerita berbeda-beda, ada siswa yang hanya dengan membaca sudah mampu memahami isi cerita dan ada siswa dengan mendengarkan terlebih dahulu baru dapat memahami isi cerita. Membaca nyaring cerita harus memperhatikan intonasi, tanda baca, dan isi cerita. Media *Pop Up Book* akan memperbaiki kemampuan memahami isi cerita dan kemampuan membaca cerita siswa. Selain itu, media tersebut akan menarik minat siswa serta imajinasi akan terbangun karena terdapat gambar menarik disetiap cerita.

Berdasarkan karakteristiknya, dapat dijelaskan bahwa media pembelajaran tersebut cocok dipakai pada pembelajaran membaca nyaring cerita. Guru harus mampu memilih media pembelajaran dan berinovasi, namun tetap sesuai dengan pembelajaran yang akan disampaikan. Media pembelajaran diinovasikan dengan desain menarik agar siswa tidak cepat merasa bosan ketika kegiatan pembelajaran berlangsung.

Siswa dituntut untuk mampu membaca nyaring cerita pada jenjang sekolah dasar. Tetapi berdasarkan fakta yang ada membuktikan bahwa kemampuan membaca nyaring cerita siswa masih rendah. Kemampuan membaca nyaring cerita siswa belum sesuai dengan susunan bahasa yang tepat. Hal itu terjadi karena siswa kurang menghiraukan guru saat menjelaskan materi selama kegiatan belajar berlangsung. Media pembelajaran yang digunakan pun terbatas, hanya memanfaatkan buku cerita dan buku pelajaran saja. Oleh sebab itu, guru harus mengembangkan media pembelajaran yang tepat agar kemampuan membaca nyaring cerita siswa lebih baik dalam menggunakan lafal yang tepat, vokal yang baik, penguasaan intonasi, penggunaan tanda baca, serta kelancaran siswa dalam membaca cerita.

Untuk memecahkan permasalahan tersebut, maka perlu pengembangan media pembelajaran *Pop Up Book* agar membantu memperbaiki kemampuan membaca

nyaring cerita siswa. Hal itu dikarenakan cerita dalam *Pop Up Book* dikemas dalam cerita fiksi berupa cerita dongeng fabel yang disukai anak-anak. Kemegahan tampilan gambar pada Media *Pop Up Book* akan memudahkan siswa memahami isi cerita.

Terdapat dua penelitian sebagai landasan untuk pengembangan *Pop Up Book*. Pertama, riset yang dilaksanakan Cerliling Yuli Pratiwi berjudul “Pengembangan Media *Doodle Pop Up Explosion Box* untuk Keterampilan Menulis Cerita di Kelas IV Sekolah Dasar” menyatakan bahwa *Doodle Pop Up Explosion Box* layak dan dapat dilaksanakan dalam kegiatan belajar. Kedua, riset Putri Rahayu Ningsih berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Pop Up Book* pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD/MI” menyatakan bahwa *Pop Up Book* layak dan dapat dilaksanakan dalam kegiatan belajar.

Terdapat beberapa perbedaan pada pengembangan *Pop Up Book* yang dikembangkan oleh peneliti dengan pengembangan peneliti lain. Pertama, media tersebut dikembangkan untuk siswa kelas II SD. Kedua, isi cerita *Pop Up Book* merupakan cerita dongeng fabel. Ketiga, cerita yang disampaikan dikemas dalam cerita fiksi yang menarik.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat dilaksanakan penelitian pengembangan mengenai kevalidan dan kepraktisan penggunaan *Pop Up Book* untuk membaca nyaring cerita di kelas II SD. Penggunaan *Pop Up Book* ini diharapkan mampu menjadi alat bantu untuk memperbaiki kemampuan membaca nyaring cerita siswa dan memahami isi bacaan cerita dengan baik. Adapun judul penelitian ini adalah “Pengembangan *Pop Up Book* sebagai Media Pembelajaran Membaca Nyaring Cerita di Kelas II Sekolah Dasar”. Penelitian ini mempunyai tujuan untuk menguji kevalidan dan kepraktisan pengembangan *Pop Up Book* sebagai media pembelajaran membaca nyaring cerita di kelas II sekolah dasar

METODE

Jenis penelitian yang digunakan ialah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Sugiyono (2013:297) menyatakan bahwa metode *Research and Development* ialah metode yang bertujuan untuk menciptakan suatu produk tertentu dan menilai keefektifan produk tersebut. Model penelitian ini ialah model *Four-D* milik Thiagarajan, Semmel, dan Semmel (1974). Tahapan pada penelitian model *Four-D* adalah tahap yang pertama pendefinisian (*define*), tahap kedua perancangan (*design*), tahap ketiga pengembangan (*develop*), dan tahap keempat penyebaran (*desseminate*). Tetapi pada tahap terakhir, yakni tahap penyebaran tidak dilaksanakan dengan alasan peneliti memiliki kendala

dalam menyebarkan media pembelajaran yang membutuhkan banyak biaya dan membutuhkan waktu yang lama, karena biaya dan waktu yang tidak memadai, tahap keempat tidak dilaksanakan.

Tahap pertama adalah tahap penetapan (*define*). *Define* merupakan tahapan menentukan dan mengartikan syarat-syarat dalam pengembangan kegiatan pembelajaran. Tahap *define* dilaksanakan dengan memperhatikan dan memfokuskan kebutuhan dalam kegiatan pembelajaran. Tahap *define* pada teori Thiagarajan dilakukan melalui lima langkah pokok. Pertama, analisis ujung depan dilakukan dengan studi pendahuluan yang memiliki tujuan untuk memutuskan masalah penting dalam proses pembelajaran, sehingga perlu pengembangan media pembelajaran. Kedua, analisis siswa adalah kajian mengenai karakter siswa sesuai dengan rencana pengembangan media pembelajaran. Ketiga, analisis tugas dilaksanakan untuk membedakan tugas pokok yang wajib dilakukan oleh guru dan siswa dengan baik selama proses pembelajaran. Keempat, analisis konsep merupakan kegiatan menentukan materi yang akan diajarkan dengan menggunakan media yang dikembangkan serta menentukan capaian kompetensi secara sistematis. Kelima, analisis tujuan pembelajaran merupakan kegiatan menentukan capaian indikator yang sesuai dengan kompetensi dasar dan kurikulum yang ditetapkan.

Tahap kedua adalah tahap perancangan (*design*). *Design* ialah tahap merancang media yang dikembangkan untuk menciptakan suatu produk yang dibutuhkan dalam pembelajaran. Saat melaksanakan tahap perancangan perlu dilakukan empat langkah. Pertama, penyusunan standar tes digunakan sebagai tolak ukur kemampuan setelah adanya kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran. Kedua, pemilihan media dilakukan agar media berkaitan dengan karakteristik siswa dan kompetensi pada materi yang dipilih. Ketiga, pemilihan format digunakan untuk mendesain atau merancang media pembelajaran. Keempat, rancangan awal dibuat untuk menunjukkan rencana dasar *Pop Up Book*. Jika rancangan awal memiliki kesalahan atau kekurangan, maka kembali pada langkah ketiga.

Tahap ketiga adalah tahap pengembangan (*develop*). *Develop* merupakan tahapan yang bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang dikembangkan setelah melewati proses perbaikan berdasarkan saran dan kritik para ahli. Tahap ini menghasilkan produk, yakni *Pop Up Book* yang dikembangkan dari validasi ahli dan uji coba produk. Sebelum melaksanakan uji coba, media yang dikembangkan akan dilaksanakan validasi oleh para ahli. Berdasarkan masukan dari para ahli, draft produk diperbaiki agar memiliki kualitas yang lebih baik. Oleh

karena itu, draft pertama yang dibuat mendapat jaminan kelayakan untuk diujicoba kepada siswa. Draft produk kedua akan dihasilkan dan akan diujicobakan pada siswa setelah draft pertama media pembelajaran telah melewati tahap perbaikan. Sebelum media pembelajaran diujicobakan, media pembelajaran terlebih dahulu divalidasi oleh para ahli. Uji coba dapat dilaksanakan dengan uji coba terbatas dengan jumlah 5 siswa kelas II MINU Ngingas. Uji coba tersebut dilaksanakan untuk mengetahui kelayakan produk. Sehingga, hasil akhir produk adalah *Pop Up Book* layak dijadikan media bagi siswa kelas II.

Subjek uji coba dibatasi karena adanya wabah covid-19. Subjek uji coba terdiri atas kelompok kecil, yaitu siswa kelas II MINU Ngingas tahun ajaran 2020/2021 berjumlah 5 siswa dan guru. Uji coba dilaksanakan untuk menentukan kelayakan media pembelajaran *Pop Up Book* untuk membaca nyaring cerita.

Jenis data yang didapatkan, yakni data validasi media dan materi dan data hasil angket. Terdapat data kualitatif dan data kuantitatif dari hasil data validasi media, materi, dan angket. Data kualitatif ialah data yang dihasilkan dari kritik dan saran oleh para ahli media dan ahli materi mengenai kelayakan atau kevalidan *Pop Up Book*. Sementara itu, data kuantitatif ialah data yang dihasilkan dari kalkulasi skor lembar validasi yang diberikan kepada para ahli mengenai kelayakan atau kevalidan media. Angket diberikan kepada guru dan siswa kelas II MINU Ngingas. Kepraktisan dari media pembelajaran *Pop Up Book* dalam membaca nyaring cerita didapatkan dari data hasil angket. Selain itu, pemberian angket ialah untuk mengetahui penilaian guru dan siswa tentang media *Pop Up Book*.

Lembar validasi dan lembar angket merupakan instrumen penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan data. Uji kelayakan atau kevalidan media melalui lembar validasi media diisi oleh ahli media. Sedangkan, validasi materi dilaksanakan oleh ahli materi guna menguji kevalidan materi pada media *Pop up Book* pada pembelajaran. Lembar angket dibagikan kepada guru dan siswa untuk menguji kepraktisan penggunaan media dalam pembelajaran membaca nyaring cerita siswa sekolah dasar.

Teknik analisis data yang digunakan ialah analisis data hasil validasi dan analisis data angket. Tujuan analisis data hasil validasi adalah untuk mengetahui kevalidan *Pop Up Book* sebagai media membaca nyaring cerita di kelas II SD. Analisis data menggunakan penilaian skala *Likert* dengan lima kriteria. Berikut tabel penilaian yang dapat digunakan:

Tabel 1. Kriteria Skala *Likert*

Kriteria	Skor
“Sangat Baik”	5
“Baik”	4
“Cukup Baik”	3
“Kurang Baik”	2
“Tidak Baik”	1

(Riduwan, 2015:22-23)

Berikut rumus yang dapat digunakan untuk memperoleh persentasi :

$$\text{Persentase (\%)} = \frac{\text{Jumlah jawaban responden}}{\text{Skor tertinggi}} \times 100\%$$

Tabel 2. Kriteria Persentase Kevalidan

Persentase	Kriteria
81% - 100%	“Sangat valid tanpa revisi”
61% - 80%	“Valid dan perlu revisi sedikit”
41% - 60%	“Cukup valid dan perlu revisi”
21% - 40%	“Kurang valid dan perlu revisi”
0 - 20%	“Sangat tidak valid dan perlu revisi total”

(Akbar, 2013:41)

Analisis data angket bertujuan untuk mengetahui kepraktisan *Pop Up Book* sebagai media pembelajaran membaca nyaring cerita di kelas II sekolah dasar. Berikut tabel penilaian yang dapat digunakan:

Tabel 3. Kriteria Skala *Guttman*

Kriteria	Skor
“Ya”	1
“Tidak”	0

(Riduwan, 2015: 24-25)

Nilai yang sudah dihitung, selanjutnya dikategorikan sesuai ketentuan berikut :

Tabel 4. Kriteria Persentase Kepraktisan

Persentase	Kriteria
81% - 100%	“Sangat Praktis”
61% - 80%	“Praktis”
41% - 60%	“Cukup Praktis”

21% - 40%	“Kurang Praktis”
0 - 20%	“Tidak Praktis”

(Riduwan, 2012:41)

Berikut rumus yang dapat digunakan untuk memperoleh persentasi :

$$\text{Persentase (\%)} = \frac{\text{Jumlah jawaban responden}}{\text{Skor tertinggi}} \times 100\%$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan ini memiliki tujuan untuk mengasikkan suatu produk, yaitu *Pop Up Book* untuk membaca nyaring cerita di kelas II SD. Model pengembangan yang dipilih ialah model pengembangan 4-D. Tahapan dalam model 4-D, yakni tahapan yang pertama pendefinisian (*define*), tahap kedua perancangan (*design*), tahap ketiga pengembangan (*develop*), dan tahap keempat penyebaran (*disseminate*). Namun, penelitian ini dilaksanakan hanya sampai pada tahap pengembangan (*develop*).

Tahap pertama adalah tahap pendefinisian (*define*). Tahap *define* merupakan tahapan menentukan dan mendefinisikan syarat dalam pengembangan kegiatan pembelajaran. Pendefinisian dilakukan dengan memperhatikan dan menyesuaikan kebutuhan dalam kegiatan pembelajaran. Pendefinisian pada teori Thiagarajan dilakukan melalui lima langkah, yakni analisis ujung depan, analisis siswa, analisis tugas, analisis konsep, dan analisis tujuan pembelajaran.

Analisis ujung depan memiliki tujuan untuk merumuskan masalah pokok selama proses pembelajaran. Masalah yang ditemukan adalah kurangnya pengembangan media pembelajaran. Oleh sebab itu, dengan dilakukan analisis ini, diperoleh gambaran nyata dan pilihan penyelesaian masalah pokok, yakni dengan cara mengembangkan media untuk siswa kelas II SD.

Analisis siswa bertujuan untuk memperoleh gambaran kompetensi atau pengetahuan dan keterampilan siswa, serta sikap atau perilaku yang akhirnya perlu dikembangkan agar tercapai tujuan pembelajaran sesuai dengan kurikulum yang ditentukan. Analisis guru bertujuan untuk mengenalkan tugas pokok yang perlu dilaksanakan oleh guru dan siswa dengan baik selama proses pembelajaran.

Analisis konsep memiliki tujuan untuk menetapkan materi yang akan diajarkan dengan menggunakan media yang dikembangkan serta menentukan capaian kompetensi secara sistematis. Berikut tabel pada analisis konsep:

Tabel 5. Analisis Konsep

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
Membaca Nyaring Cerita	3.8 Menggali informasi dari dongeng binatang (fabel) tentang sikap hidup rukun dari teks lisan dan tulis dengan tujuan untuk kesenangan.
	4.8 Menceritakan kembali teks dongeng binatang (fabel) yang menggambarkan sikap hidup rukun yang telah dibaca secara nyaring sebagai bentuk ungkapan diri.

Analisis tujuan pembelajaran bertujuan untuk menentukan capaian indikator yang selaras dengan kompetensi dasar dan kurikulum yang sudah ditetapkan. Berikut tujuan pembelajaran yang dikembangkan:

Tabel 6. Tujuan Pembelajaran

Kompetensi Dasar	Indikator	Tujuan Pembelajaran
3.8 Menggali informasi dari dongeng binatang (fabel) tentang sikap hidup rukun dari teks lisan dan tulis dengan tujuan untuk kesenangan.	3.8.1 Mengidentifikasi tokoh dan perwatakan tokoh dalam <i>pop-up</i> cerita berjudul Kupu-Kupu Berhati Berhati Mulia	1. Dengan menyimak cerita berjudul Kupu-kupu Berhati Mulia yang dibacakan secara nyaring, siswa dapat mengidentifikasi tokoh dan perwatakan tokoh dalam cerita dengan tepat.
	3.8.2 Mengidentifikasi sikap hidup rukun dan sikap hidup tidak rukun yang terdapat dalam <i>pop-up</i> cerita berjudul Kupu-Kupu Berhati Mulia.	2. Dengan bimbingan guru, siswa mampu mengidentifikasi sikap hidup rukun dan sikap hidup tidak rukun yang terdapat dalam cerita berjudul Kupu-kupu Berhati Mulia dengan tepat.

<p>4.8 Menceritakan kembali teks dongeng binatang (fabel) yang menggambar sikap hidup rukun yang telah dibaca secara nyaring sebagai bentuk ungkapan diri.</p>	<p>4.8.1 Menceritakan kembali secara tertulis dengan bahasa sendiri isi cerita <i>pop-up</i> berjudul Kupu-Kupu Berhati Mulia.</p>	<p>1. Melalui menyimak cerita berjudul Kupu-kupu Berhati Mulia yang dibacakan nyaring secara bergantian, siswa dapat menceritakan kembali secara tertulis dengan bahasa sendiri isi cerita dengan tepat.</p>
--	--	--

Tahap kedua adalah tahap perencanaan (*design*). Tahap *design* merupakan tahapan merancang media yang dikembangkan untuk menciptakan suatu produk yang sesuai dengan keperluan belajar siswa. Pada tahap perancangan perlu dilaksanakan dengan tiga langkah, yakni penyusunan standar tes, pemilihan media, pemilihan format, dan rancangan awal.

Penyusunan standar tes digunakan sebagai tolak ukur kemampuan setelah adanya kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media. Pada saat penyusunan standar tes terdapat kompetensi dasar, indikator, dan materi. Pada tahap ini akan menentukan kesesuaian media yang dikembangkan dengan pembelajaran yang akan diajarkan pada siswa. Sebelum penyusunan tes, langkah yang dapat dilakukan lebih awal adalah membuat kisi-kisi tes membaca nyaring cerita. Langkah selanjutnya adalah menyusun tes, yaitu tes membaca nyaring cerita dongeng fabel.

Pemilihan media dilakukan agar media berkaitan dengan karakteristik siswa dan kompetensi pada materi yang dipilih. Selain itu, pemilihan media disesuaikan dengan kurikulum dan materi yang diajarkan. Dengan demikian, siswa mampu mencapai kompetensi dasar dengan baik. Media pembelajaran yang dipilih adalah *pop up book*. Media tersebut dikembangkan sebagai media pembelajaran membaca nyaring cerita siswa sekolah dasar.

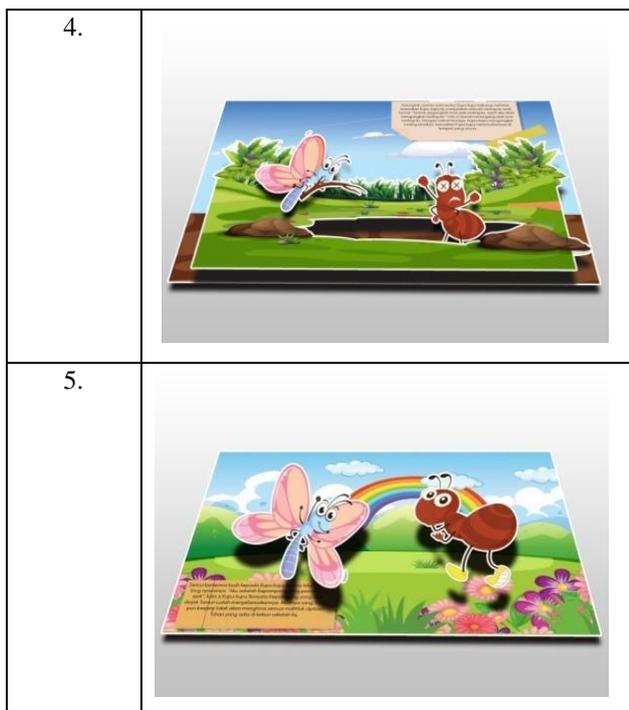
Pemilihan format digunakan untuk mendesain atau merancang media pembelajaran. Format yang dimaksud dalam desain pengembangan media meliputi rancangan isi, kaitan dengan materi, dan desain gambar pada media. Format yang terpilih ialah yang memiliki kriteria menarik

untuk siswa dan membantu selama proses pembelajaran membaca nyaring cerita.

Rancangan awal digunakan untuk menunjukkan rencana pertama dari pembuatan media *pop up book* yang hendak dikembangkan. Jika rancangan awal terjadi kekeliruan atau kekurangan, maka kembali pada langkah sebelumnya, yaitu pemilihan format. Proses pengerjaan rancangan awal menghasilkan sebuah rancangan yaitu draft pertama *pop up book*. Berikut rancangan awal media pembelajaran yang dibuat:

Tabel 7. Rancangan Produk

Halaman	Rancangan Produk
Cover	
1.	
2.	
3.	



3.	Kesesuaian dalam pemilihan gambar	5
4.	Kesesuaian jenis huruf dan ukuran huruf media <i>Pop Up Book</i>	4
5.	Kerapian bentuk media <i>Pop Up Book</i>	4
Penyajian		
6.	Materi yang disajikan dalam media <i>Pop Up Book</i> sesuai dengan Kompetensi Dasar	4
7.	Gambar dalam cerita mampu memperjelas rangkaian isi cerita	4
8.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh siswa	4
9.	Cerita menarik untuk dibaca oleh siswa	5
10.	Media dapat memberikan dampak bagi siswa	4
Jumlah skor		44

Materi divalidasi oleh ibu Maryam Isnaini Damayanti, M.Pd., dosen PGSD. Aspek yang dinilai terdiri dari kurikulum dan penyajian materi. Hasil validasi materi yang pertama memperoleh skor 30 dengan persentase 75%. Berdasarkan tabel persentase yang menunjukkan rentan nilai 61%-80%, maka materi valid dan perlu revisi sedikit. Setelah revisi, dilakukan validasi materi yang kedua dan mendapat skor 34 dengan persentase 85%. Berdasarkan tabel persentase, menunjukkan rentan nilai 81%-100% maka materi sangat valid digunakan untuk uji coba. Berikut tabel hasil validasi materi:

Tabel 9. Hasil Validasi Materi Pertama

No.	Aspek Penilaian	Skor
Kurikulum		
1.	Kesesuaian dengan kurikulum yang berlaku	4
2.	Kesesuaian antara kompetensi dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran	3
Penyajian Materi		
3.	Materi disajikan relevan dengan kebutuhan belajar siswa kelas II sekolah dasar	4
4.	Materi berhubungan dengan kebutuhan sehari-hari	4
5.	Materi tersusun dengan baik	4
6.	Menggunakan kalimat yang mudah dipahami	4
7.	Materi yang dimuat jelas	3
8.	Materi memiliki pesan atau nilai moral yang dapat diambil dalam cerita	4
Jumlah skor		30

Tahap ketiga ialah pengembangan (*develop*). Tahap pengembangan merupakan tahapan yang bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang dikembangkan setelah melalui revisi berdasarkan masukan ahli media dan ahli materi. Hasil produk pada tahap ini ialah media *Pop Up Book*. Proses pengembangan dilaksanakan melalui berbagai langkah, yaitu validasi ahli dan uji coba.

Sebelum melaksanakan uji coba, produk yang dikembangkan akan dilaksanakan validasi oleh ahli media dan ahli materi. Berdasarkan saran dan kritik dari para ahli, rancangan produk direvisi untuk membuat media lebih baik dan berkualitas tinggi. Oleh karena itu, rancangan produk pertama yang dikembangkan memperoleh jaminan kelayakan saat diujicobakan. Rancangan produk kedua akan dihasilkan dan akan diujicobakan pada siswa setelah rancangan pertama media pembelajaran telah melalui tahap revisi.

Media divalidasi oleh bapak Drs. Suprayitno, M.Si., dosen jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD). Aspek penilaian yang digunakan ialah aspek tampilan dan aspek penyajian yang memperoleh skor 44 dengan persentase 88%. Berdasarkan tabel persentase yang menunjukkan rentan nilai 81%-100% maka media *Pop Up Book* sangat valid dijadikan sebagai media pembelajaran membaca nyaring cerita di kelas II sekolah dasar. Berikut tabel hasil validasi media:

Tabel 8. Hasil Validasi Media

No.	Aspek Penilaian	Skor
Tampilan		
1.	Kesesuaian bentuk media <i>Pop Up Book</i>	5
2.	Kesesuaian <i>size</i> media <i>Pop Up Book</i>	5

Tabel 10. Hasil Validasi Materi Kedua

No.	Aspek Penilaian	Skor
Kurikulum		
1.	Kesesuaian dengan kurikulum yang berlaku	4
2.	Kesesuaian antara kompetensi dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran	4
Penyajian Materi		
3.	Materi disajikan relevan dengan kebutuhan belajar siswa kelas II sekolah dasar	5
4.	Materi berhubungan dengan kebutuhan sehari-hari	4
5.	Materi tersusun dengan baik	4
6.	Menggunakan kalimat yang mudah dipahami	4
7.	Materi yang dimuat jelas	4
8.	Materi memiliki pesan atau nilai moral yang dapat diambil dalam cerita	5
Jumlah skor		34

Media pembelajaran dapat diujicobakan setelah media divalidasi oleh para ahli. Uji coba dilaksanakan terbatas dengan dengan jumlah 5 siswa dari kelas II MINU Ngingas. Tujuan uji coba terbatas yakni menentukan kelayakan produk berupa media yang dikembangkan. Sehingga, hasil uji coba merupakan hasil akhir yang berupa *Pop Up Book* yang layak dijadikan sebagai media di kelas II.

Uji coba dapat dilaksanakan dengan memberikan lembar angket. Pemberian angket bertujuan untuk mengetahui kepraktisan media. Guru kelas II MINU Ngingas diberi angket guru dengan tujuan memberikan penilaian dan respon atas media yang dikembangkan. Sedangkan angket siswa diberikan kepada 5 siswa kelas II MINU Ngingas. Berikut tabel hasil angket guru dan siswa:

Tabel 11. Hasil Angket Guru dan Siswa

Angket	Persentase
Angket Guru	100%
Angket Siswa	98%

Berdasarkan analisis data di atas, maka media *Pop Up Book* melalui angket guru dikategorikan sangat praktis digunakan sebagai media pembelajaran dengan persentase 100%. Sementara itu, angket siswa memiliki

persentase 98% dan dikategorikan sangat praktis dijadikan sebagai media pembelajaran.

Pembahasan

Produk dalam pengembangan ini ialah *Pop Up Book* untuk membaca nyaring cerita. Penelitian dilakukan di kelas II MINU Ngingas. Model 4-D digunakan pada pengembangan media *Pop Up Book* yang memiliki empat tahapan, yakni tahapan yang pertama berupa pendefinisian (*define*), tahapan kedua perancangan (*design*), tahapan ketiga pengembangan (*develop*), dan tahapan keempat penyebaran (*disseminate*).

Pengembangan media pembelajaran memiliki beberapa aspek, yakni tampilan dan penyajian. Menurut Arsyad (2014:3) media ialah perantara yang dapat digunakan untuk penyampaian informasi pembelajaran dan untuk menambah ketertarikan siswa untuk belajar. Guru dan siswa perlu media saat kegiatan belajar, karena media dapat meningkatkan pemahaman serta ketertarikan siswa dalam proses pembelajaran sehingga, dapat membantu guru dalam penyampaian materi pembelajaran. Media pembelajaran yang dapat digunakan untuk keterampilan membaca nyaring cerita adalah *Pop Up Book*.

Kevalidan Media

Menurut Sugiyono (2013: 176) validasi media merupakan kegiatan yang bertujuan untuk memperoleh penilaian suatu produk. Untuk mengetahui kevalidan *Pop Up Book*, maka dilaksanakan validasi media. Validasi media dan materi ialah jenis validasi yang digunakan untuk mengetahui kevalidan suatu produk.

Tahap validasi media dilaksanakan oleh dosen Jurusan PGSD pada tanggal 30 April 2021. Menurut Akbar (2013: 41) media yang memiliki rentan nilai 81% - 100% dinyatakan sangat valid tanpa revisi. Hasil analisis menunjukkan *Pop Up Book* mendapat hasil sebesar 88% dengan kategori sangat valid digunakan dan tanpa revisi.

Menurut Joko Muktiono dalam (Rahmawati, 2014:17) *Pop Up Book* ialah buku yang mempunyai tampilan berwujud gambar yang dapat berdiri tegak serta menciptakan tampilan yang menarik dan memberi efek yang mengejutkan. Pada pengembangan ini, *Pop Up Book* memiliki gambar tiga dimensi dan menarik. Selain itu, terdapat cerita dongeng fabel yang memiliki alur yang menarik. Gambar pada *Pop Up Book* bersifat tiga dimensi yang juga bertujuan untuk membantu siswa dalam memahami isi cerita.

Tahap validasi materi dilaksanakan oleh dosen jurusan PGSD. Menurut Akbar (2013: 41) media yang memiliki rentan nilai 81% - 100% dinyatakan sangat valid tanpa revisi. Hasil analisis menunjukkan materi

dalam *Pop Up Book* mendapat hasil sebesar 85% dengan kategori sangat valid dengan sedikit revisi supaya dapat meningkatkan kualitas materi dalam *Pop Up Book*.

Tahap validasi materi meliputi RPP beserta lampiran. Aspek yang dinilai ialah aspek kurikulum dan aspek penyajian materi. Materi pada *Pop Up Book* dengan buku siswa kelas II pada kurikulum 2013 sudah sesuai. Hal tersebut dibuktikan dengan penilaian pada aspek kurikulum. Hasil penilaian menunjukkan terdapat tiga indikator yang mendapat skor dengan kriteria baik .

Berdasarkan hasil uji validasi, maka *Pop Up Book* dinyatakan sangat valid. Hal itu dikarenakan *Pop Up Book* mendapat persentase sebesar 88% untuk validasi media dan 85% untuk validasi materi. Oleh sebab itu, *Pop Up Book* layak digunakan dan dibaca oleh siswa dan dijadikan sebagai media pembelajaran membaca nyaring cerita.

Kepraktisan Media

Untuk mengetahui kepraktisan *Pop Up Book*, maka dilaksanakan uji coba. *Pop Up Book* yang telah diperbaiki, selanjutnya dilaksanakan uji coba dalam skala kecil. Uji coba ini dilaksanakan pada siswa kelas II MINU Ngingas yang berjumlah 5 siswa. Siswa menggunakan media *Pop Up Book* saat uji coba produk. Siswa diberi lembar angket untuk menguji kepraktisan *Pop Up Book* sebagai media pembelajaran membaca nyaring cerita di kelas II sekolah dasar. Angket yang diberikan kepada siswa mendapatkan hasil sebesar 98% dengan kategori sangat praktis. Selain itu, guru juga diberi lembar angket saat uji coba. Hasil angket yang diberikan kepada guru mendapatkan hasil sebesar 100% dengan kategori sangat praktis digunakan pembelajaran.

Kepraktisan media dapat membuktikan kemandirian siswa pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung, karena media *Pop Up Book* diharapkan mampu meningkatkan keaktifan siswa selama kegiatan belajar. Pandangan tersebut sesuai dengan teori konstruktivisme, yaitu ilmu yang dihasilkan dari perbaikan diri sesuai dengan pengalaman (Julianto dan Darmawati, 2017:54).

Saat uji coba produk dilaksanakan dengan siswa yang berjumlah 5 siswa. Uji coba dilaksanakan dengan membaca cerita secara nyaring dengan bergiliran menggunakan media *Pop Up Book*. Kemudian, siswa menceritakan kembali isi cerita dalam *Pop Up Book* menggunakan bahasa sendiri untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap cerita yang telah dibaca.

Berdasarkan data angket respon guru dan siswa, maka dinyatakan *Pop Up Book* sangat praktis dijadikan sebagai media pembelajaran. Hal itu dikarenakan *Pop Up Book* mendapat persentase sebesar 100% dari data angket respon guru dan 98% dari data angket respon siswa. Jadi, *Pop Up Book* sangat praktis dijadikan sebagai media

pembelajaran membaca nyaring cerita. Data angket juga menunjukkan bahwa siswa sangat menyukai penggunaan *Pop Up Book* dikarenakan media pembelajaran *Pop Up Book* memiliki kelebihan menarik perhatian siswa sehingga dapat termotivasi dalam kegiatan belajar.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, disimpulkan bahwa *Pop Up Book* valid dan praktis dijadikan sebagai media pembelajaran membaca nyaring cerita siswa kelas II SD. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah lembar validasi dan lembar angket. Validasi yang dilaksanakan ahli media memperoleh hasil sebesar 88%, sedangkan validasi oleh ahli materi memperoleh hasil 85%. Dengan demikian, keduanya memperoleh kategori sangat valid. Angket respon guru memperoleh hasil sebesar 100%, sedangkan angket respon siswa memperoleh hasil sebesar 98%. Maka dari itu, keduanya memperoleh kategori sangat praktis.

Hasil perolehan dari data di atas adalah pengembangan *Pop Up Book* membantu mempermudah siswa dalam membaca nyaring cerita. Hal ini dapat dilihat media tersebut sangat valid dan sangat praktis untuk pembelajaran membaca nyaring cerita. Dengan dikembangkannya media tersebut diharapkan mampu menunjang kegiatan belajar, sehingga meningkatkan motivasi siswa dalam membaca nyaring cerita di kelas II sekolah dasar.

Saran

Berdasarkan penelitian pengembangan *Pop Up Book* untuk membaca nyaring cerita, maka diberikan saran, yaitu:

1. Media pembelajaran *Pop Up Book* dapat digunakan untuk membaca nyaring cerita di kelas II SD.
2. Guru perlu mendampingi siswa ketika menggunakan *Pop Up Book* untuk membantu siswa membaca nyaring cerita.
3. *Pop up Book* dapat dikembangkan dengan kreatif dan lebih menarik. Selain itu, hasil pengembangan *Pop Up Book* dapat dijadikan referensi materi pembelajaran lainnya agar memotivasi siswa untuk giat belajar.
4. *Pop Up Book* dapat dijadikan pembanding peneliti lain dalam melaksanakan penelitian pengembangan mengenai media pembelajaran berupa buku cerita.

DAFTAR PUSTAKA

Akbar, Sa'dun. 2013. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

- Arsyad, A. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Dalman. 2013. *Keterampilan Membaca*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Dzuanda. 2011. Design Pop-up Child Book Puppet Figure Series? Gatotkaca?. *Jurnal Library ITS Undergraduate* (Online), (<http://library.its.undergraduate.ac.id>, diakses pada 10 Januari 2021).
- Hasan, Arianti. 2017. Peningkatan Kemampuan Membaca Nyaring melalui Metode Latihan pada Siswa Kelas IV SDN Salunggadue. *Jurna Kreatif Online*. Vol. 5 (4): hal 249.
- Julianto, & Darmawati, E. 2017. *Model Pembelajaran Terintegrasi Menggunakan Pendekatan Kurikulum 2013* (-ed.). Surabaya:-.
- Riduwan. 2012. *Dasar-Dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Riduwan, S. 2015. *Pengantar Statistika untuk Penelitian: Pendidikan, Sosial, Komunikasi, Ekonomi, dan Bisnis*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

