

## Pengembangan Media Belajar Pop-Up Untuk Materi Dongeng Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar

Fitra Youpika<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Universitas Bengkulu, Bengkulu, Indonesia

e-mail:

<sup>1</sup> fitrayoupika@unib.ac.id

**ABSTRACT.** Learning Media Pop-Up picture book is a learning media that contains the story of Malin Kundang accompanied by pictures. The purpose of developing this learning media is to develop the Pop-Up picture book media, the validity of the Pop-Up picture book learning media, the effectiveness of the Pop-Up picture book learning media. This type of research is R & D (Research and Development) research and development using Borg and Gall research procedures consisting of potentials and problems, data collection, media design, design validation, design revision, small-scale product trials, second product revisions. This study used a pre-test and post-test research design with the same group to determine the increase in children's understanding of fairy tale material. Meanwhile, the data analysis technique used qualitative data and percentage quantitative data. Based on the results of data analysis, it was concluded that the new product developed was feasible to use because it was in the "Very Good" category and for the level of effectiveness of the product on students' understanding it was in the "Able" category.

**Keywords:** Learning Media, Pop-Up Picture Book.

**ABSTRAK.** Media Pembelajaran Buku bergambar pop-up adalah salah satu jenis bahan ajar yang menceritakan kisah Malin Kundang melalui grafik. Tujuan dari pembuatan media pembelajaran ini adalah untuk menciptakan media buku gambar Pop-Up, validitas media pembelajaran buku gambar Pop-Up, dan efektivitas media pembelajaran buku gambar Pop-Up. Bentuk penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan R&D (Research and Development) dengan teknik penelitian Borg and Gall seperti potensi dan isu, pengumpulan data, perancangan media, validasi desain, revisi desain, uji coba produk skala kecil, dan revisi produk kedua. Untuk mengetahui peningkatan pemahaman anak terhadap materi dongeng, penelitian ini menggunakan desain penelitian pre-test dan post-test dengan kelompok yang sama. Sedangkan pendekatan analisis data meliputi data kualitatif dan kuantitatif dalam bentuk persentase. Berdasarkan hasil analisis data ditentukan bahwa produk baru yang dihasilkan layak untuk digunakan karena berada pada kategori "Sangat Baik", dan tingkat efikasi produk terhadap pemahaman siswa berada pada kategori "Mampu".

**Kata kunci:** Media Pembelajaran, Buku Gambar Pop-Up.

## **PENDAHULUAN**

Belajar merupakan kegiatan terencana yang dapat mengubah perilaku peserta didik dalam jangka waktu yang berkelanjutan secara sadar. UU sistem pendidikan nasional nomor 20 pada pasal 1 tahun 2003 menyebutkan bahwa “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, dan akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara”

Pendidikan di Sekolah Dasar (SD) bertujuan memberikan kemampuan dasar bagi anak didik yang meliputi, “baca-tulis-hitung”. Empat komponen kemampuan bahasa Indonesia yang terdiri dari aspek kemampuan menulis, kemampuan membaca, kemampuan mendengarkan, dan kemampuan berbicara. Keterampilan berbicara merupakan keterampilan yang sangat penting dalam kehidupan, tidak hanya penting dalam kehidupan pendidikan, tetapi juga penting dalam kehidupan masyarakat. Karena dengan berbicara seseorang bisa menyampaikan informasi atau maksud keinginan kepada orang lain. Bagi sebagian orang, berbicara atau mengungkapkan pikiran secara lisan merupakan hal yang sangat sulit, tumbuhnya rasa minder dan takut salah saat berbicara akan menyebabkan sebagian orang menganggap bahwa berbicara didepan umum itu menjadi suatu hal yang sangat menakutkan

Salah satu aspek perkembangan anak yang juga penting untuk dikembangkan adalah aspek perkembangan bahasa anak. Perkembangan bahasa adalah meningkatnya kemampuan penguasaan alat komunikasi baik lisan maupun tulisan (kemampuan verbal) maupun menggunakan tanda-tanda isyarat. Kemampuan verbal anak lebih terstimulasi secara efektif pada saat guru melakukan semacam tes pada anak untuk menceritakan kembali isi cerita. Dari sisi anak belajar berbicara, menuangkan kembali gagasan dan perasaan yang telah didengarnya dengan gayanya sendiri. Anak yang menyadari kekuatan kata-kata akan berusaha memperbaiki apabila kurang tepat, dan meningkatkannya apabila memperoleh penguatan. Cerita membuat anak menyadari arti pentingnya berdialog dan menuangkan gagasan dan perasaan keinginannya (Ekspresi) dengan kata-kata yang baik.

Musfiroh menyatakan manfaat kegiatan bercerita adalah mengasah imajinasi anak, mengembangkan kemampuan berbahasa, aspek sosial, moral, kesadaran beragama, emosi, semangat berprestasi dan melatih konsentrasi anak. Dalam islam, metode cerita juga sebenarnya diisyaratkan dan dikenalkan Allah SWT kepada Rasulullah melalui Al-Qur’an, dalam Al-Qur’an surat Hud ayat 120 disebutkan:

وَكُلًّا نَقُصُّ عَلَيْكَ مِنْ أَنْبَاءِ الرُّسُلِ مَا نُثَبِّتُ بِهِ فُؤَادَكَ ۗ وَجَاءَكَ فِي هَذِهِ الْحَقُّ وَمَوْعِظَةٌ وَذِكْرَىٰ لِلْمُؤْمِنِينَ

Dan semua kisah dari rasul-rasul Kami ceritakan kepadamu, ialah kisah-kisah yang dengannya Kami teguhkan hatimu; dan dalam surat ini telah datang kepadamu kebenaran serta pengajaran dan peringatan bagi orang-orang yang beriman.

Menurut peneliti kandungan dalam ayat ini mencerminkan bahwa cerita yang ada dalam Al-Qur'an merupakan cerita-cerita pilihan yang mengandung nilai pedagogis, dan kebenaran serta mengandung pengajaran untuk kita terapkan dalam dunia pendidikan.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan pada tanggal 10 Januari 2018 di SDN 60 Seluma, khususnya mereka yang duduk di kelas 3. Pembelajaran di sekolah tersebut hanya menggunakan media seadanya yaitu buku paket. Sesekali menggunakan gambar prin out yang kurang menarik. Hal tersebut menyebabkan kurangnya minat atau perhatian siswa pada saat pembelajaran berlangsung.

Melihat hal ini, peneliti bermaksud memanfaatkan media buku gambar *pop-up* sebagai salah satu solusi untuk mengatasi masalah rendahnya kemampuan siswa dalam berbicara. Hal positif yang dapat diperoleh dari penggunaan media gambar ialah bahwa dengan gambar, pikiran siswa akan dipenuhi oleh ide atau gagasan dan informasi yang mempermudah siswa dalam berbicara karena mereka tidak lagi merasa kebingungan dan kesulitan dalam menentukan apa yang harus mereka sampaikan. Sebuah gambar merupakan sarana yang baik untuk memancing, mendorong atau memotivasi siswa untuk berbicara.

Media buku gambar *pop-up* merupakan sebuah buku yang memiliki bagian yang dapat bergerak atau memiliki unsur tiga dimensi. Sekilas *pop-up* hampir sama dengan origami dimana kedua seni ini mempergunakan tehnik melipat kertas. Walau demikian origami lebih memfokuskan diri pada menciptakan objek atau benda sedangkan *pop-up* lebih cenderung pada pembuatan mekanis kertas yang dapat membuat gambar tampak secara lebih berbeda baik dari sisi perspektif/dimensi, perubahan bentuk hingga dapat bergerak

Dengan media ini diharapkan anak terangsang untuk menggunakan daya indera pendengarannya secara maksimal. Anak tidak hanya membaca sebuah cerita, mereka dapat berinteraksi dengan cerita yang disampaikan dalam buku dan ikut aktif sebagai pelaku, baik itu melalui sentuhan maupun pengamatan dari unsur kejutan yang dimiliki buku gambar *pop-up* ini dapat menumbuhkan rasa penasaran anak terhadap kelanjutan cerita.

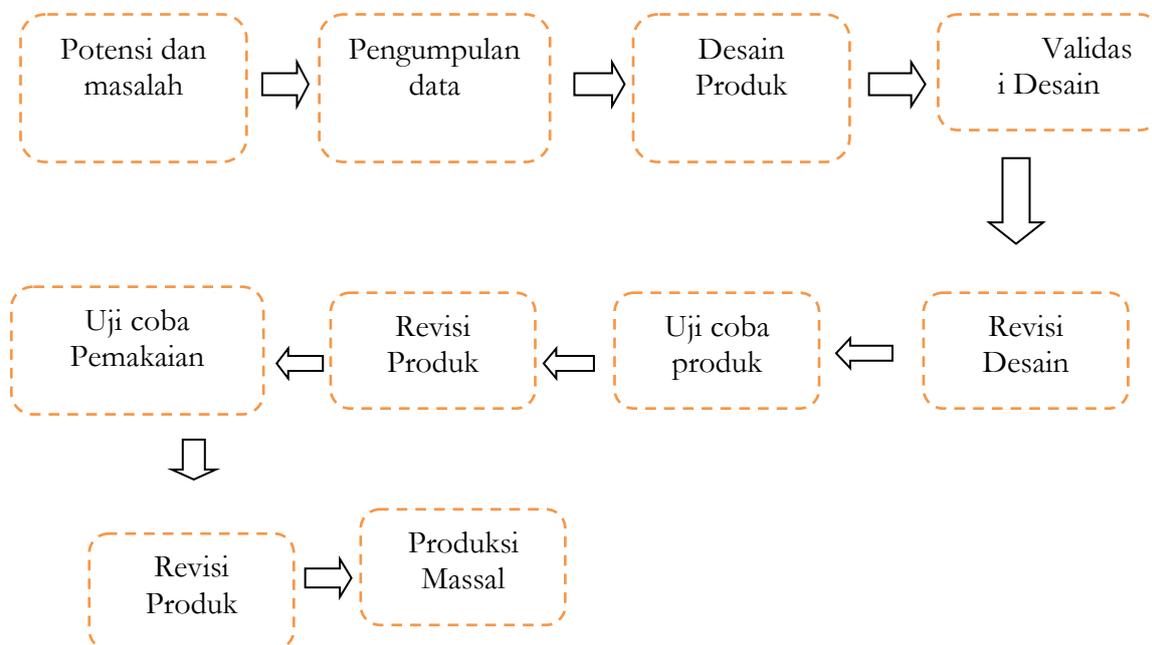
## **METODOLOGI**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau sering disebut *research and development (R&D)*. penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian untuk mengembangkan dan menguji produk dalam dunia pendidikan. Selain untuk mengembangkan

dan menguji produk penelitian ini digunakan untuk menemukan pengetahuan baru berkenaan dengan fenomena-fenomena yang bersifat fundamental, serta praktik-praktik pendidikan. Berfungsi untuk menemukan fenomena-fenomena fundamental dilakukan melalui penelitian dasar (*basic research*).

Penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada dan dapat dipertanggungjawabkan. Penelitian dan pengembangan di bidang pendidikan diawali adanya kebutuhan permasalahan yang membutuhkan pemecahan dengan menggunakan suatu produk tertentu.

Dalam penelitian pengembangan media pembelajaran ini, penulis mengacu pada pedoman penelitian pengembangan menurut Sugiyono yang mengadopsi dari model pengembangan Borg & Gall, dengan urutan penelitian sebagai berikut:



Namun karena keterbatasan waktu dalam penelitian ini peneliti membatasi langkah-langkah pengembangan hanya tujuh langkah, mengingat jumlah anak kelas 3 SDN 60 Seluma tidak terlalu banyak dan tidak memungkinkan untuk melakukan uji skala besar. berikut peneliti uraikan langkah-langkah pengembangan:

- ✓ Identifikasi Masalah. Kegiatan awal sebelum melakukan pengembangan media Pop-up book, peneliti melakukan observasi guna mencari potensi dan masalah di SDN 60 Seluma. Potensi dari sekolah tersebut adalah motivasi belajar peserta didik yang cukup tinggi. Sedangkan masalah yang ada adalah minimnya media pembelajaran yang menarik dan memotivasi peserta didik untuk belajar. Dengan adanya potensi dan masalah tersebut, maka peneliti mengembangkan *pop-up book* sebagai media pembelajaran.
- ✓ Pengumpulan Data. Data yang diperlukan peneliti dalam penelitian ini diperoleh dengan beberapa metode pengumpulan data, sebagai berikut:

- Wawancara. Menurut *Esterberg* yang dikutip oleh Sugiyono, Wawancara adalah pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui Tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topic tertentu. Wawancara dilakukan dengan pendidik yang mengajar di kelas 3. Kegiatan dilakukan untuk menganalisis kebutuhan media pembelajaran peserta didik serta karakteristik dalam pembelajaran yang terjadi di kelas khususnya mata pelajaran Bahasa Indonesia.
- Dokumentasi. Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang berlalu. Dokumentasi bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Dokumentasi yang digunakan peneliti dalam pengembangan media pembelajaran berupa pengambilan gambar atau foto serta video pada saat proses uji coba produk.
- ✓ Desain Media. Setelah dilakukannya pengumpulan data pada tahap sebelumnya maka langkah selanjutnya peneliti mulai membuat media pembelajaran *pop-up book*. Pada tahap ini peneliti mempelajari cara pembuatan dan penggunaan *pop-up book*, kemudian menyiapkan materi yang akan dikembangkan pada media pembelajaran.
- Validasi Desain. Validasi desain merupakan proses penilaian rancangan produk yang dilakukan dengan member penilaian berdasarkan pemikiran rasional, tanpa uji coba lapangan. Validasi produk dapat dilakukan dengan meminta beberapa orang pakar dalam bidangnya untuk menilai desain produk yang dibuat.
- Revisi Desain. Setelah desain produk divalidasi melalui ahli media dan ahli materi, peneliti melakukan revisi terhadap desain media yang dikembangkan berdasarkan masukan-masukan validator ahli.
- Ujicoba Media. Setelah melakukan revisi dari desain produk, maka langkah selanjutnya penelitian dan pengembangan adalah melakukan ujicoba produk. Ujicoba dilakukan untuk mengetahui efektivitas dari produk yang dikembangkan. Uji coba dapat dilakukan pada kelompok terbatas.
- Revisi Produk. Revisi pada tahap ini dilakukan, apabila dalam pemakaian kondisi nyata terdapat kekurangan dan kelemahan. Penilaian dilakukan oleh validator media dan materi. Kemudian dilakukan revisi berdasarkan saran yang diberikan validator. Selain itu respon guru dan respon peserta didik menjadi pertimbangan untuk melakukan revisi.

## **TEMUAN DAN PEMBAHASAN**

### **Temuan**

Berdasarkan langkah-langkah pengembangan yang telah di uraikan pada bab sebelumnya, proses pengembangan Media Pop-Up book mengikuti ketujuh tahap berikut.

#### ✓ **Identifikasi Masalah**

Hasil observasi yang dilakukan bahwa potensi yang didapat adalah peserta didik memiliki ketertarikan tersendiri dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran. Sedangkan masalah yang

terjadi sesuai dengan kegiatan observasi yaitu belum maksimalnya pemanfaatan media pembelajaran yang menarik peserta didik untuk belajar. Dengan adanya potensi dan masalah tersebut, maka peneliti melakukan pengembangan buku gambar *pop-up* yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk peserta didik kelas 3.

✓ **Pengumpulan Informasi**

Setelah beberapa masalah ditemukan dilapangan, maka langkah selanjutnya adalah peneliti mengumpulkan informasi terkait media yang akan dikembangkan apakah dibutuhkan atau tidak untuk guru sekitar sebagai pemakai produk hasil pengembangan penelitian ini. Adapun teknik pengumpulan informasi dalam penelitian ini adalah dengan melakukan wawancara terhadap guru kelas 3 SDN 60 Seluma.

Berdasarkan hasil wawancara terhadap guru kelas 3 dapat ditarik kesimpulan bahwa guru kurang memahami pentingnya penggunaan media yang bervariasi dalam kegiatan pembelajaran. Guru hanya menggunakan buku paket pembelajaran yang sudah dibeli.

✓ **Desain Media**

Adapun desain produk media buku gambar *pop-up* yang peneliti kembangkan melalui tahap prosedur yang didasarkan pada masukan dan saran pada kegiatan analisis kebutuhan sebelumnya sebagai berikut:

- Media yang dikembangkan dalam kegiatan belajar membaca dan bercerita.
- Media bahan ajar yang digunakan berisi gambar yang sesuai dengan isi paragraph, bentuk buku yang menarik, dan kalimat yang digunakan tidak terlalu panjang.
- Media bahan ajar buku gambar *pop-up* tidak monoton.
- Hasil analisis kebutuhan tersebut peneliti jadikan sumber masukan dalam mencari kajian pustaka berupa buku-buku dan sumber lainnya yang mendukung pengembangan media tersebut.
- Penelitian pengembangan ini menggunakan tahapan berikut: 1) define (pendefinisan), 2) desain (perancangan), 3) develop (pengembangan), 4) finishing

✓ **Validasi Desain**

Hasil media yang sudah di desain kemudian di validasi oleh para ahli dibidangnya masing-masing dengan menggunakan lembar validasi yang telah disiapkan.

✓ **Revisi Desain**

Hasil dari revisi media *pop-up book* yang dilakukan peneliti, berdasarkan kritik dan saran dari validator ahli media, ahli materi, ahli bahasa, serta respon tenaga pendidik yang mengajar di kelas 3 SDN.

✓ **Uji coba Produk skala kecil**

Pengujian dilakukan setelah dilakukan perbaikan desain produk media dari para ahli. Dalam penelitian ini produk akan di uji cobakan di kelas 3 SDN 60 Seluma guna pengetahuan anak dalam memahami dongeng. Kegiatan uji coba ini dilakukan pada tanggal 17 september 2020 untuk pre-test dan 19 oktober untuk post-test.

Setelah dilakukan pengerjaan revisi tingkat akhir, maka tampilan salah satu halaman dalam media pembelajaran *pop-up* adalah sebagaimana yang terlihat pada gambar 1



Gambar 1. Tampilan media pop up setelah revisi akhir

## Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian uji-coba produk yang telah dilakukan maka jelas terdapat perubahan yang signifikan antara kegiatan *pre-test* dengan *post-test*. Kegiatan *pre-test* dilakukan dengan pembelajaran berdongeng tanpa menggunakan media. Anak-anak belajar berdongeng dan memahaminya hanya dengan mengandalkan buku paket yang ada di sekolah. Sedangkan kegiatan *post-test* anak-anak di kelas 3 SDN 60 selama belajar berdongeng dan memahaminya dengan media yang telah peneliti kembangkan. Berikut tabel hasil perbandingan *pre-test* dan *post-test* untuk kemampuan memahami isi dongeng.

Perbandingan hasil *pre-test* dan *post-test*

indikator	PRE TEST			POST TEST		
	1	2	3	1	2	3
membaca	27,27%	54,54%	18,18%	0%	36,36%	63,63%
menyimak	36,36%	36,36%	27,27%	0%	45,45%	54,54%
memahami	36,36%	45,45%	18,18%	9,09%	36,36%	54,54%

Keterangan: 1 = Tidak mampu  
2 = Cukup Mampu  
3 = Mampu

Dari tabel di atas terlihat bahwa terdapat perbedaan yang jelas bahwa kemampuan memahami isi dongeng di kelas 3 SDN 60 Selama pada kegiatan *pre-test* dalam kategori cukup mampu. Sedangkan pada kegiatan *post-test* menggunakan media hasil pengembangan dalam kategori mampu. Itu terlihat dari setiap indikator dalam kategori mampu selalu mengalami peningkatan, indikator membaca saat *pre-test* hanya 18,18% dan setelah dilakukan *post-test* kategori mampu meningkat menjadi 63,63%, untuk indikator menyimak saat *pre-test* hanya 27,27% setelah dilakukan *post-test* meningkat menjadi 54,54%, untuk indikator memahami saat *pre-test* hanya 18,18% dan setelah dilakukan *post-test* kategori mampu meningkat menjadi 54,54%.

## **SIMPULAN**

### **Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa Bentuk pengembangan media buku gambar *pop-up* adalah membuat tampilan buku lebih menarik, paragraph sesuai dengan gambar dan isi buku tidak terlalu banyak sehingga anak lebih tertarik untuk belajar dengan melihat tampilan buku yang baru dan lebih menarik, anak-anak juga tidak bosan karena isi buku tidak terlalu banyak, buku juga mudah dipahami karena paragrafnya sesuai dengan gambar. Dengan demikian dapat meningkatkan pengetahuan anak-anak karena mereka tertarik untuk membaca dengan mudah mereka dapat memahami isi dongeng.

Kemampuan memahami isi dongeng di kelas 3 SDN 60 Seluma pada kegiatan *pre-test* dalam kategori cukup mampu. Sedangkan pada kegiatan *post-test* menggunakan media hasil pengembangan dalam kategori mampu. Itu terlihat dari setiap indikator dalam kategori mampu selalu mengalami peningkatan, indikator membaca saat *pre-test* hanya 18,18% dan setelah dilakukan *post-test* kategori mampu meningkat menjadi 63,63%, untuk indikator menyimak saat *pre-test* hanya 27,27% setelah dilakukan *post-test* meningkat menjadi 54,54%, untuk indikator memahami saat *pre-test* hanya 18,18% dan setelah dilakukan *post-test* kategori mampu meningkat menjadi 54,54%.

### **Saran**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti memiliki beberapa saran untuk perbaikan di masa mendatang, yaitu sebagai berikut. pertama Bagi pendidik, sebaiknya dapat memanfaatkan media pembelajaran *pop-up book* dalam kegiatan pembelajaran di kelas sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi Dongeng khususnya pendidik yang mengajar kelas 3 SDN 60 Seluma. Kedua Bagi peneliti lain, sebaiknya mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik untuk membantu peserta didik kelas 3 belajar dan menyempurnakan produk hingga sampai ke produksimassal.

## **REFERENSI**

Azhar, Arsyad *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers. 2013.

Azizaton, Zahro *Strategi kooperatif dalam pembelajaran menyimak dan berbicara*. Malang: A3 Asih, asah, asuh. 2010.

Daryanto, *Media Pembelajaran*. Bandung: CV. Yrama widya. 2010.

Djamarah & Zain A, *Srategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Rineka

cipta. 2013, *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada. 2012.

Hermawan, Asep Herry, dkk *Pengembangan kurikulum dan pembelajaran*. Jakarta: Universitas terbuka. 2008.

- Hidayat, Syarif *Teori Dan Prinsip Pendidikan*. Tangerang: PT Pustaka. 2013.
- Kustandi, Cecep *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ghalia Indonesia. 2013.
- Latifah, Sri 'Pengembangan Modul IPA Terpadu Terintegrasi Ayat-Ayat Al-Qur'an Pada Materi Air Sebagai Sumber Kehidupan', *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika 'Al-BiRuNi'*. (2015).
- Lismayanti, Meri Afreni Hamida, and Evita Anggereini, 'Pengembangan Buku Pop-Up Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Crustacea Untuk SMA Kelas X', *Jurnal Penelitian Universitas Jambi Seri Sains* (2016).
- Pentium Satu, Analisis Kelebihan Dan Kelemahan Pop-Up Sebagai Media Pembelajaran Bagi Anak Sekolah Dasar, <http://Pentium1loadingsekalu.blogspot.com/2016/10/analisis-Kelebihan-Dan-Kelemahanpop-Up.html> (diakses 10 januari 2018). Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2015)
- Sadiman, *Media Pendidikan (Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya)*. Depok: Rajawali Pers. 2012.
- Safri, Melia Sri Adelila sari, and Marlina, 'Pengembangan Media Belajar Pop-Up Book Pada Materi Minyak Bumi' *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia* (2017)
- Setyosari, Sunaji *Metode penelitian pendidikan dan pengembangan*. Jakarta: Kencana. 2010.
- Sudjana, *Media Pengajaran (penggunaan dan pembuatannya)*. Bandung: Sinar baru algesindo. 2011.
- Sugiarti, Lulut and Diana Endah Handayani, 'Pengembangan Media Pokari Pokabu (Pop-up dan kartu ajaib pengelompokan tumbuhan) untuk siswa kelas 3 SD/MI', *Jurnal Pendidikan Guru MI*. (2017).
- Sugiyono, *Cara Mudah Menyusun Skripsi, Tesis dan Disertasi*. Yogyakarta: Alfabeta. 2013.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Dan Pengembangan* Bandung: Alfabeta, 2017