



**PENGEMBANGAN MEDIA *LIFT THE FLAP BOOK*
BERBASIS *EDUTAINMENT* UNTUK
MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMAHAMI
ISI PUISI
SISWA KELAS IV SDN PURWOYOSO 3**

SKRIPSI

**diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan**

Oleh

Izka Alfiyan

1401415237

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

2019

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi berjudul “Pengembangan Media Lift The Flap Berbasis Edutainment Untuk Meningkatkan Keterampilan Memahami Isi Puisi Siswa Kelas IV SDN Purwoyoso 3”, karya

Nama : Izka Alfian

NIM : 1401415237

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah disetujui pembimbing untuk diajukan ke Panitia Ujian Skripsi.

Mengetahui,

Ketua Jurusan

Pendidikan Guru Sekolah Dasar,



Drs. Isa Ansori, M. Pd.

NIP. 196008201987031003

Semarang, 15 Juli 2019

Pembimbing,

Dra. Hartati, M. Pd.

NIP. 195510051980122001

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi berjudul “Pengembangan Media Lift The Flap Berbasis Edutainment Untuk Meningkatkan Keterampilan Memahami Isi Puisi Siswa Kelas IV SDN Purwoyoso 3”, karya

Nama : Izka Alfiyan

NIM : 1401415237

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah dipertahankan dalam Panitia Sidang Ujian Skripsi Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang. Hari selasa, tanggal 30 juli 2019.

Semarang, 30 Juli 2019


Panitia Ujian

Ketua,



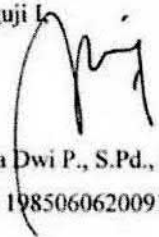

Achmad Rifai RC, M.Pd.
NIP. 195908211984031001

Sekretaris




Drs. Isa Ansori, M.Pd.
NIP. 196008201987031003

Penguji I




Fitria Dwi P., S.Pd., M.Pd.
NIP. 198506062009122007

Penguji II,



Drs. Sukardi, S.Pd., M.Pd.
NIP. 195905111987031001

Penguji III



Dra. Hartati, M. Pd.
NIP. 195510051980122001

PERNYATAAN KEASLIAN

Peneliti yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Izka Alfian

NIM : 1401415237

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Judul : “Pengembangan Media Lift The Flap Berbasis Edutainment
Untuk Meningkatkan Keterampilan Memahami Isi Puisi Siswa
Kelas IV SDN Purwoyoso 3”

menyatakan bahwa yang tertulis didalam skripsi ini benar-benar karya sendiri,
bukan jiplakan dari karya ilmiah orang lain, baik sebagian atau seluruhnya.
Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip dan
ditunjuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 1 Juli 2019

Peneliti,



Izka Alfian

NIM. 1401415237

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

1. “Ikhtiar dan Doa ibarat sepasang sayap, maka jangan kau patahkan salah satu atau keduanya karena kau akan jatuh”.
2. “Aku akan terus bersabar, bahkan sampai kesabaran itu sendiri merasa lelah dengan kesabaranku”. (Ali bin Abu Thalib)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini peneliti persembahkan kepada :

1. Kedua orang tua (Bapak Muslikin dan Ibu Mualimah) yang tidak dapat terhitung jasanya.
2. Adik-adik saya (Izka Khasanah, Izka Aziiz, dan Izka Abizar) yang senantiasa mendukung dan mendoakan peneliti.
3. Sahabat dan teman-teman yang selalu memberi semangat.
4. Almamaterku, Universitas Negeri Semarang.

ABSTRAK

Alfiyan, Izka. 2019. "Pengembangan Media *Lift The Flap* Berbasis *Edutainment* Untuk Meningkatkan Keterampilan Memahami Isi Puisi Siswa Kelas IV SDN Purwoyoso 3" Sarjana Pendidikan. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing : Dra. Hartati, M. Pd.160 halaman.

Kompetensi memahami isi puisi siswa masih rendah. Terbukti dari identifikasi masalah yang dilakukan di kelas IV SDN Purwoyoso 03. Rendahnya nilai harian siswa mata pelajaran Bahasa Indonesia mengindikasikan kualitas pembelajaran perlu ditingkatkan. Melalui wawancara guru dan siswa, ditemukan bahwa materi menemukan amanat puisi cukup sulit diajarkan dan perlu adanya pengembangan media pembelajaran. Oleh karena itu, tujuan penelitian ini adalah mengembangkan, menguji kelayakan, dan keefektifan media *lift the flap* sebagai media pembelajaran memahami isi puisi di kelas IV.

Jenis penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model pengembangan *Borg and Gall*. Prosedur penelitian ini yaitu penelitian dan pengumpulan data; perencanaan; pengembangan prototipe produk; uji coba lapangan awal; revisi hasil uji coba. Subjek penelitian ini adalah guru dan siswa kelas IV SDN Purwoyoso 03, dengan rincian 1 guru kelas 20 siswa, dan dua ahli. Pengumpulan data menggunakan observasi, angket, wawancara, dokumen dan tes. Teknik analisis data menggunakan analisis data awal dan uji-t.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *lift the flap* berbasis edutainment berhasil dikembangkan sesuai dengan analisa kurikulum, media, dan pengguna. *Lift the flap* juga layak digunakan dengan presentase skor 93% dari ahli media dan 86% dari ahli materi. Respon yang diberikan guru maupun siswa berada pada kategori sangat baik. Selain itu melalui analisis data diketahui bahwa media *lift the flap* efektif meningkatkan hasil belajar. Hal tersebut dibuktikan dengan nilai signifikansi yang didapat $0,000 < 0,005$, sehingga diinterpretasikan ada perbedaan signifikan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media *lift the flap* berbasis edutainment.

Simpulan penelitian ini adalah media *lift the flap* berhasil dikembangkan, layak digunakan, serta efektif meningkatkan hasil belajar materi memahami isi puisi di kelas IV. Saran penelitian ini adalah media *lift the flap* dapat dimanfaatkan secara berkelanjutan sebagai media pembelajaran memahami isi puisi di kelas IV, variasi teknik pembuatan media *lift the flap* serta uji cobanya dapat diteliti lebih lanjut menggunakan metode eksperimen murni.

Kata kunci : Membaca, *Lift The Flap*, Amanat Puisi, *Edutainment*.

PRAKATA

Segala puji bagi Allah Yang Maha Esa, tiada tuhan berhak disembah kecuali dia semata yang memberikan nikmat kemudahan, kesehatan, dan kesempatan sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Lift The Flap Berbasis Edutainment Untuk Meningkatkan Keterampilan Memahami Isi Puisi Siswa Kelas IV SDN Purwoyoso 3”. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini tidak dapat diselesaikan tanpa bantuan banyak pihak. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M. Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang;
2. Dr. Achmad Rifa'i RC., M. Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang;
3. Drs. Isa Ansori, M. Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang;
4. Dra. Hartati, M. Pd., dosen pembimbing;
5. Qurotta Ayu Neina, S. Pd., M. Pd., validator materi;
6. Idha Nurhamidah, S. s., M. Hum., validator media;
7. Kepala Sekolah SDN Purwoyoso 03;
8. Guru dan siswa SDN Purwoyoso 03;
9. Semua dosen PGSD FIP UNNES yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat bagi peneliti.

Semoga semua pihak yang telah membantu peneliti dalam menyusun skripsi ini mendapatkan keberkahan dan kemudahan dari Allah Yang Maha Esa.

Semarang, 1 Juli 2019

Peneliti,



Izka Alfian
NIM 1401415237

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	i
PENGESAHAN UJIAN SKRPSI.....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	.iii
MOTTO DAN PEMBAHASAN.....	iv
ABSTRAK.....	v
PRAKATA.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	8
1.3 Pembatasan Masalah.....	9
1.4 Rumusan Masalah.....	9
1.5 Tujuan Penelitian.....	10
1.6 Manfaat Penelitian.....	10
1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan.....	12
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	14
2.1 Kajian Teoretis.....	14
2.1.1 Definisi Media Pembelajaran.....	14
2.1.2 Ciri-Ciri Media Pembelajaran.....	15
2.1.3 Macam Media Pembelajaran.....	18
2.1.4 Tujuan Media Pembelajaran.....	20
2.1.5 Fungsi Media Pembelajaran.....	21
2.1.6 Manfaat Media Pembelajaran.....	24
2.1.7 Penilaian Media Pembelajaran.....	26
2.1.8 Media <i>Lift The Flap Book</i>	30
2.1.9 Metode Pembelajaran.....	33
2.1.10 Definisi Metode Edutainment.....	34

2.1.11 Pembelajaran Edutainment.....	35
2.1.12 Definisi Membaca.....	40
2.1.13 Tujuan Membaca.....	41
2.1.14 Tahapan Membaca.....	42
2.1.15 Membaca Sastra	43
2.1.16 Membaca Puisi.....	45
2.1.17 Amanat Puisi.....	48
2.1.18 Pembelajaran Dengan Media Lift The Flap.....	52
2.2 Kajian Empiris.....	53
2.3 Kerangka Berpikir.....	59
BAB III METODE PENELITIAN.....	61
3.1 Desain Penelitian.....	61
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian.....	65
3.3 Data, Sumber Data, dan Subjek Penelitian.....	65
3.4 Variabel Penelitian.....	67
3.5 Definisi Operasional Variabel.....	67
3.6 Teknik Istrumen Pengumpulan Data.....	70
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	89
4.1 Hasil Penelitian.....	89
4.2 Pembahasan.....	135
4.3 Implikasi1.....	141
BAB V PENUTUP.....	143
5.1 Simpulan.....	143
5.2 Saran.....	144
DAFTAR PUSTAKA.....	145
Lampiran.....	150

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu proses tranformasi nilai-nilai yang diwariskan dari generasi satu ke generasi lain guna mencapai taraf kesejahteraan peradaban. Berdasarkan Undang Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I Pasal 1 ayat (I) 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, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Oleh karena pentingnya pendidikan bagi kehidupan manusia, maka kita sebagai orang dewasa harus benar-benar melakukan segala upaya untuk meningkatkan mutu kualitas perihal yang berkaitan dengan istilah pendidikan.

Pendidikan terdapat cabang atau klasifikasi mata pelajaran guna memudahkan pendidik dan peserta didik mengetahui tujuan pembelajaran. Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang diwajibkan kepada peserta didik jenjang dasar (SD/MI), tercantum pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No 57 Tahun 2014 pasal 5 tentang Kurikulum 2013 Sekolah Dasar. Terdapat pengelompokan muatan pelajaran yaitu Kelompok A (Pendidikan Agama dan Budi Pekerti; Pendidikan Pancasila dan

Kewarganegaraan; Bahasa Indonesia; Matematika; Ilmu Pengetahuan Alam; Ilmu Pengetahuan Sosial) dan Kelompok B (Seni Budaya dan Prakarya; Pendidikan Olahraga Jasmani).

Bahasa Indonesia memiliki peran sentral dalam perkembangan intelektual, sosial, dan emosional peserta didik dan merupakan penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi. Mempelajarinya adalah modal pokok seseorang dalam mengembangkan kapasitas intelektualitas. Bahasa Indonesia memiliki tujuan yang terdapat dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No 21 Tahun 2016 mengenai standar isi pendidikan dasar dan menengah, salah satunya “Mengetahui konteks budaya dan konteks sosial, satuan kebahasaan, serta unsur paralinguistik dalam penyajian teks”. Sesuai tujuan tersebut yakni mengetahui konteks budaya dan sosial dapat dituangkan dalam bentuk kalimat, menjadikan materi Bahasa Indonesia di dalamnya mencakup materi sastra.

Batasan atau pengertian sastra itu sampai sekarang belum ada seorang yang berhasil memberi jawaban yang jelas atas pertanyaan definisi sastra. Di dunia barat sastra diartikan sebagai *literature* (Inggris), *literatur* (Jerman), *litterature* (Prancis). Semua kata berasal dari bahasa Yunani *litteratura*, artinya huruf, tulisan. Digunakan pertama kali untuk tata bahasa dan puisi. Sastra dalam bahasa Indonesia berasal dari bahasa Sanskerta. Akar kata *Cas* berarti *memberi petunjuk, mengarahkan, mengajar*. Akhiran *-tra* berarti *alat* atau *sarana*. Oleh karena itu sastra didefinisikan sebagai *alat untuk mengajar, buku petunjuk, buku intruksi* atau *pengajaran*. Sedangkan kata *susastra* merupakan kata ciptaan

Jawa dan Melayu bermakna *pustaka*, *buku* atau *naskah* (A. Teeuw, 1984: 3). Kata sastra dituliskan sebagai (1) *bahasa* (kata-kata, gaya bahasa) yang dipakai di dalam kitab-kitab (bukan bahasa sehari-hari). (2) *kesastraan*, karya tulis yang jika dibandingkan dengan tulisan lainnya memiliki keunggulan seperti keaslian, keartistikan, keindahan di dalam isi dan ungkapannya; ragam sastra yang dikenal secara umum ialah roman atau novel, cerita pendek, drama, epik dan lirik. (3) *kitab suci* (Hindu); *kitab* (ilmu pengetahuan). (4) *pustaka*; *kitab primbon* (berisi ramalan). (5) *tulisan* atau *huruf*. Sastra adalah suatu kegiatan kreatif, sebuah cabang seni. Sastra adalah segala sesuatu yang tertulis dan tercetak (KBBI, 1998: 786). Sastra adalah karya imajinatif (Rene Wellek dan Austin Warren, 1989: 3). Sastra anak adalah sastra yang dibaca anak-anak dengan bimbingan dan pengarahan anggota dewasa suatu masyarakat (Sarumpaet, 1976: 23).

Sastra memiliki genre atau ragam. Secara garis besar, sastra dibagi dalam beberapa genre, salah satunya puisi (Edy Sembodo. Contekan Pintar Sastra Indonesia 2009). Puisi adalah ragam sastra yang bahasanya terikat oleh irama, mantra, rima, larik dan bait (Panuti Sudjiman, 1990: 64). Pengertian tentang puisi adalah bentuk pengucapan bahasa yang ritmis yang mengungkapkan pengalaman intelektual yang bersifat imajinatif dan emosional (Waluyo, 1991:23). Puisi selalu berubah-ubah sesuai dengan evolusi selera dan perubahan konsepsi estetikanya. (Rachmad Djoko Pradopo, 1987: 3).

Dewasa ini banyak individu tidak memiliki ketertarikan dengan sastra, termasuk memahami amanat puisi, dimana terdapat pesan moral yang ingin

disampaikan oleh pengarang kepada pembaca. Memahami isi puisi merupakan salah satu kompetensi yang harus dimiliki anak Sekolah Dasar, khususnya kelas IV. Terdapat pada Tema 6 : Cita-citaku. KD 3.6 Menggali isi dan amanat puisi yang disajikan secara lisan dan tulis dengan tujuan untuk kesenangan.

Memahami amanat puisi dengan media tulisan membutuhkan keterampilan membaca kritis guna menemukan sudut pandang pengarang. Dalam hal ini peneliti ingin menghadirkan media yang menyenangkan sehingga siswa tertarik dalam proses memahami isi puisi. Sholeh Hamid (2014: 149) mengartikan media sebagai alat komunikasi, saluran komunikasi antara pendidik dengan peserta didik dalam suatu pembelajaran. Berbeda dengan pendapat Leslie J. Briggs (1979) yang menyatakan bahwa media pembelajaran adalah alat-alat fisik untuk menyampaikan materi pelajaran dalam bentuk buku, film , rekaman video, dan lain sebagainya. *Lift the flap* termasuk bagian dari jenis media pop-up generasi pertama, dimana masih sederhana dalam gerak lembaran media, dibantu dengan metode *Edutainment* guna mengoptimalkan kesenangan siswa dalam belajar. *Edutainment* berasal dari kata *education* dan *intertainment*. *Education* bermakna pendidikan, *entertainment* hiburan. Sholeh Hamid dalam bukunya Metode *Edutainment* (2014 : 17) “..suatu proses pembelajaran yang didesain sedemikian rupa, sehingga muatan pendidikan dan hiburan bisa dikombinasikan secara harmonis untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan”.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas IV SDN Purwoyoso 3, guru kelas menyebutkan bahwa hasil belajar siswa muatan

Bahasa Indonesia 15 siswa dari 20 belum mencapai nilai KKM. Siswa mengalami kesulitan dalam pelajaran Bahasa Indonesia terutama pada materi memahami isi puisi. Siswa masih belum mengerti bagaimana proses memahami isi sebuah puisi. Banyak kiasan atau majas yang belum dimengerti arti makna sesungguhnya. Penggunaan media di kelas belum optimal. Penggunaan media di kelas berupa teks puisi tanpa ilustrasi sehingga bagi siswa kurang menarik.

Masalah yang peneliti temukan juga ditemukan dalam penelitian lain, salah satunya dalam Jurnal KE-SD-AN vol 3 no 1 tahun 2016, hlm 32-37. Berjudul “Peningkatan keterampilan membaca puisi dengan menggunakan teknik pemodelan pada siswa SD 1 Yogyakarta” oleh Fetri Kusumawati. Mendapati masalah siswa kelas IV SD kesulitan membaca dan memahami sebuah puisi dengan ditunjukkan hasil belajar siswa banyak tidak tuntas dan saat diuji membaca puisi didepan kelas banyak yang tidak memperhatikan unsur pelafalan, intonasi, dan mimik wajah. Siswa tidak memahami isi konteks puisi lebih dominan dirasakan oleh peneliti. Masalah serupa ditemukan pada penelitian Rinrin Herlina, dkk. berjudul “penerapan metode ATM berbantuan media audiovisual untuk meningkatkan keterampilan membaca puisi” dalam jurnal pena ilmiah vol 1 no tahun 2016 menunjukkan permasalahan berkaitan dengan pembelajaran puisi di SD Tegalkalong 3 Kabupaten Sumedang. Siswa kelas V mengalami kendala dalam proses membaca dan memahami isi puisi.

Peneliti ingin memecahkan permasalahan yang ada di kelas IV SDN Purwoyoso 3 dengan mengembangkan media berupa buku *lift the flap* untuk

meningkatkan keterampilan memahami isi puisi. Dengan adanya media *lift the flap*, peneliti berharap dapat digunakan oleh guru dan siswa untuk menunjang pembelajaran memahami isi puisi, dan tercapainya kompetensi dasar yang ditetapkan. Media yang peneliti kembangkan dilengkapi teks puisi, gambar ilustrasi, objek tersembunyi. Media ini disampaikan dengan metode *edutainment*, dimana siswa diajak belajar dengan menyenangkan. Baik sikap guru, kondisi kelas, model pembelajaran dioptimalkan agar siswa merasa nyaman belajar di kelas.

Penelitian yang mendukung permasalahan ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Sarita Amalia P., Filia Prima A., dan Husnul Hadi dalam Jurnal Sekolah (JS) Vol 2, Juni 2018, hlm. 246-252 berjudul “Pengembangan Media Lift the Flap Organ Pencernaan Manusia sebagai pendukung Discovery Learning di Sekolah Dasar”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *lift the flap* layak dijadikan media *discovery learning* pada materi organ pencernaan manusia kelas V di sekolah dasar. Ahli materi dan guru kelas menyatakan kelayakan media *lift the flap*, dan siswa merasa menyenangkan, menarik, mempermudah pemahaman materi, meningkatkan konsentrasi dan kreativitas.

Anggit Shita V., Siti Maisaroh, dalam jurnal PGSD Indonesia Vol 3 no. 2 tahun 2017 membuat penelitian berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Buku Pop-Up Wayang Tokoh Pandhawa pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa Kelas V SD”. Pada hasil penelitian menunjukkan media Pop-Up layak setelah diuji oleh tim ahli dan memperoleh nilai “baik”. Guru kelas

menyatakan adanya peningkatan prestasi belajar dan nilai prestasi belajar Bahasa Jawa. Peneliti menggunakan jurnal ini karena *lift the flap* termasuk dalam keluarga *pop-up*.

Penelitian lain yang mendukung penelitian ini adalah oleh Fauziah Rachmawati, Tjandra Kirana, Wahono Widodo. Dalam Jurnal Penelitian Pendidikan IPA Vol 2 no. 1 2017 yang berjudul “Buku Ajar Interactive Book untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar”. Hasilnya menunjukkan bahwa media interaktif layak digunakan, meliputi buku *pop-up*, *lift the flap*.

Media *Lift the Flap* dilaksanakan dengan metode *Edutainment*. Penelitian yang membahas mengenai *edutainment* adalah Jurnal Matematika vol 1 no. 1 2018 hlm. 81-89 oleh Agustin Pranata S., Sri Purwanti N., Bambang Sri A. Berjudul “ Media Pembelajaran Matematika Berbasis *Edutainment* dengan Pendekatan *Methaphorical Thinking* dengan *Swish Max*”. penelitian ini menghasilkan data bahwa pendekatan *edutainment* berhasil dengan prosedur Borg dan Gall, terdapat pengaruh tingkat pemahan konsepsi matematika. Dan dinyatakan layak dan dapat digunakan Bersama.

Edutainment dibahas pada Unnes Science Education Journal Vol 5, no. 2 tahun 2016 hlm. 1242-1252. Berjudul “Keefektifan Permainan Monopoli Berbasis *Science Edutainment* Tema Tata Surya Terhadap Minat Belajar dan Karakter Ilmiah Siswa Kelas VII” menunjukkan hasil penelitian bahwa media monopoli dengan basis *edutainment* memberikan efek terhadap minat belajar dan karakter ilmiah siswa.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut peneliti melakukan kajian permasalahan menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau research and development (R&D) dengan judul “Pengembangan Media *Lift The Flap* Berbasis *Edutainment* Untuk Meningkatkan Keterampilan Memahami Isi Puisi Siswa Kelas IV SDN Purwoyoso 3”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan observasi dan wawancara yang telah dilakukan, permasalahan yang dapat diidentifikasi sebagai berikut,

1. Model pembelajaran yang digunakan kurang variatif.
2. Minimnya media pembelajaran dan sumber belajar yang digunakan.
Siswa hanya menggunakan sumber belajar berupa buku siswa dari sekolah.
3. Situasi di dalam kelas tidak kondusif saat pembelajaran berlangsung, karena jumlah siswa yang banyak.
4. Minat belajar siswa rendah, karena sebagian besar isi buku berupa teks yang kurang menarik
5. Kurangnya penguasaan kata kiasan atau majas dalam puisi menyulitkan siswa memahami makna atau isi dari sebuah karya sastra puisi.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan beberapa identifikasi masalah yang telah ditemukan, peneliti membatasi pada permasalahan tidak tersedianya media yang interaktif

di kelas IV SDN Purwoyoso 3 yang secara khusus memberikan gambaran sebuah makna puisi dan penjelasan pesan yang terkandungnya. Permasalahan ini perlu diselesaikan karena di antara muatan yang diajarkan di kelas IV SDN Purwoyoso 3, hanya mata muatan Bahasa Indonesia pada materi memahami isi puisi siswa mengalami kesulitan. Oleh karena itu, peneliti memberikan solusi dengan mengembangkan media berupa buku interaktif disesuaikan dengan permasalahan tersebut. Buku *Lift the Flap* ini didesain dengan menggunakan gambar ilustrasi dan terdapat penjelasan kata kiasan yang memudahkan siswa memahami pesan atau isi dari karya sastra puisi.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasar latar belakang masalah dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran *Lift the flap book* berbasis *Edutainment* yang sesuai untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD Negeri Purwoyoso 3?
2. Bagaimanakah kelayakan media pembelajaran *Lift the flap book* berbasis *Edutainment* yang sesuai untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD Negeri Purwoyoso 3?
3. Apakah media pembelajaran *Lift the flap book* berbasis *Edutainment* efektif terhadap kemampuan memahami isi puisi siswa kelas IV SD Negeri Purwoyoso 3?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah:

1. Menghasilkan media *lift the flap* berbasis *edutainment* untuk meningkatkan pemahaman isi puisi siswa kelas IV SDN Purwoyoso 3.
2. Mendeskripsikan penilaian ahli media dan ahli materi terhadap prototipe media *lift the flap* berbasis *edutainment* untuk meningkatkan pemahaman isi puisi siswa kelas IV SDN Purwoyoso 3.
3. Menguji keefektifan media *lift the flap* berbasis *edutainment* untuk meningkatkan pemahaman isi puisi siswa kelas IV SDN Purwoyoso 3.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoretis

Menemukan fakta-fakta baru di lapangan guna menambah data permasalahan dan alternatif penyelesaiannya pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Memudahkan pihak non akademik mengetahui data-data yang berkaitan untuk menambah wawasan masyarakat umum.

1.6.2 Manfaat Praktis

- 1) Manfaat bagi siswa

Siswa tertarik terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia materi menemukan isi puisi dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa, memacu tingkat aktivitas, kreativitas, literasi siswa di kelas. Mendorong siswa mencintai karya sastra dalam negeri.

2) Manfaat bagi guru

Guru mendapatkan referensi metode dan model pembelajaran yang tepat. Media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi menemukan isi puisi lebih menarik bagi siswa. Menjadi bahan evaluasi para guru dalam mendidik peserta didik.

3) Manfaat bagi peneliti

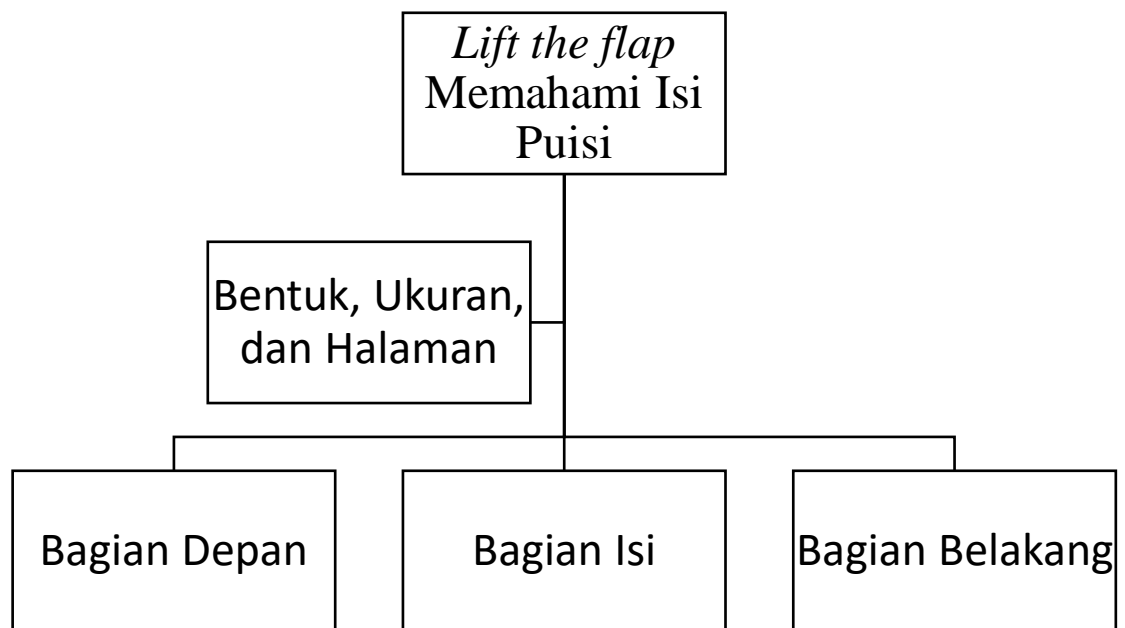
Peneliti mampu mengembangkan landasan teori dan kajian empiris dengan pengetahuan yang dimilikinya. Mengasah kreativitas peneliti dalam menemukan alternatif penyelesaian masalah dan media yang diterapkan. Melatih sikap peka dan peduli dengan permasalahan di lingkungan sekitar.

4) Manfaat bagi Sekolah

Sebagai bahan referensi permasalahan pendidikan dan solusinya memacu pihak staff guru untuk melakukan penelitian. Menjadikan sekolah lebih unggul dengan selalu mengevaluasi pendidikan didalamnya.

1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang dikembangkan berupa media *lift the flap* untuk memahami isi puisi untuk siswa kelas IV SD. Didesain dan dirancang oleh peneliti sendiri dengan bantuan aplikasi *Corel Draw X-6*. Berikut spesifikasi yang dikembangkan;



Gambar 1. 1 Bagan Spesifikasi Produk

- 1) Media *lift the flap* untuk memahami isi puisi dicetak dalam bentuk persegi panjang ukuran sedang (A4) dengan jumlah halaman kurang dari 25 halaman.
- 2) Bagian depan media tersusun cover, identitas media, daftar isi, kompetensi dasar dan indikator.

- 3) Bagian isi media terdapat 5 (lima) puisi sebagai latihan memahami isi puisi. Setiap puisi terdapat 4 (empat) bagian perintah, Perintah A-Perintah D, dengan penjabaran A Melihat, mengamati, dan membaca puisi. B Mengamati objek gambar, menghubungkan gambar dengan puisi, dan menebak judul puisi. C Menemukan arti sesungguhnya dari kata kiasan. D Menuliskan arti sesungguhnya dari puisi dan menjelaskan amanat puisi.
- 4) Bagian belakang media berisi biodata penulis.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

3.1 Kajian Teoretis

1. Definisi Media Pembelajaran

Kata Media bermakna “tengah” asalnya dari bahasa latin “*medius*”, perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media perantara dari pengirim kepada penerima pesan (Depdiknas, 2003). Sedangkan Gerlach dan Elly (Rudi Sumiharsono, 2018:9) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara *universal* adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. “Definisi media pembelajaran adalah alat fisik untuk menyampaikan materi pelajaran dalam bentuk buku, film, rekaman video, dan lain sebagainya” (Leslie J. Briggs, 1979: 89). Nunuk Suryani dkk. (2018:4) mengemukakan “... sesuatu digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga mendorong siswa dalam proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali”. Suryani dan Agung (2012) menjelaskan media pembelajaran sebagai alat bantu guru dalam mengajar (menyampaikan pesan) siswa. Sholeh Hamid (2014) menyatakan bahwa media adalah alat menyalurkan komunikasi antara guru dan siswa menjadi lebih mudah. Deifinisi singkat dari Sanaky (2013) alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Lembaga organisasi

dari Association for Education and Communication Technology (AECT) turut serta memberikan keterangan mengenai arti media, yaitu segala bentuk hal yang digunakan untuk proses penyaluran informasi. Sedangkan Education Association (NEA) mendefinisikan sebagai benda yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, dapat mempengaruhi efektifitas program instruksional.

Dari beberapa pendapat ahli dan lembaga edukasi mengenai definisi media, peneliti mencoba menyimpulkan definisi media sebagai segala bentuk hal yang digunakan untuk menyalurkan informasi dari pihak satu ke pihak lain guna mencapai tujuannya, yaitu menyampaikan sebuah informasi sehingga penerima pesan dapat memahami pengirim pesan dengan baik.

2. Ciri-Ciri Media Pembelajaran

Adapun media dapat kita kenali dengan mengidentifikasi ciri-ciri media. Menurut Arsyad Azhar (2005: 6-7) ciri-ciri umum yang terkandung dalam media yaitu:

- a. Media pendidikan memiliki pengertian fisik yang dewasa ini dikenal sebagai *hardware* (perangkat keras), yaitu suatu benda yang dapat dilihat, didengar, atau diraba dengan panca indera.
- b. Media pendidikan memiliki pengertian nonfisik yang dikenal sebagai *software* (perangkat lunak) yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam

perangkat keras yang merupakan isi yang ingin disampaikan kepada siswa.

- c. Penekanan media pendidikan terdapat pada visual dan audio.
- d. Media pendidikan memiliki pengertian alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun di luar kelas.
- e. Media pendidikan digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran.
- f. Media pendidikan dapat digunakan secara masal (misalnya film, slide, video, OHP), atau perorangan (misalnya : modul, komputer, radio tape/ kaset, video rekorder).
- g. Sikap, perbuatan, organisasi, strategi, dan manajemen yang berhubungan dengan penerapan suatu ilmu.

Lebih lanjut Gerlach dan Elly yang dikutip Arsyad Azhar (2005 : 12), mengemukakan tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa-apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak mampu (atau kurang efisien) melakukannya.

a. Ciri Fiksatif (*Fixative Property*)

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Suatu peristiwa atau objek dapat diurut dan disusun kembali dengan media seperti fotografi, video tape, audio tape, disket komputer, dan film. Dengan ciri fiksatif ini, media memungkinkan suatu rekaman kejadian atau objek yang terjadi pada satu waktu tertentu ditransportasikan tanpa mengenal waktu.

b. Ciri Manipulatif (*Manipulative Property*)

Transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. Kejadian yang memakan waktu sehari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar *time-lapse recording*.

c. Ciri Distributif (*Distributive Property*)

Ciri distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu. Sekali informasi direkam dalam format media apa saja, ia dapat diproduksi seberapa kalipun dan siap digunakan secara bersamaan di berbagai tempat atau digunakan secara berulang-ulang di suatu tempat. Konsistensi informasi yang telah direkam akan terjamin sama atau hampir sama dengan aslinya.

Berdasarkan paparan diatas dapat ditarik sebuah kesimpulan sesuatu dikatakan media pembelajaran apabila mempunyai ciri-ciri: (1) ciri fiksatif, (2) ciri manipulatif, (3) ciri distributif, (4) berbentuk *hardware* maupun *software* dan (5) mampu digunakan baik itu secara masal, kelompok besar/kecil, maupun perorangan.

3. Macam Media Pembelajaran

Media banyak sekali jenis dan bentuknya, pengelompokan berbagai jenis media apabila dilihat dari segi perkembangan teknologi

dibagi menjadi dua kategori luas, yaitu media tradisional dan media teknologi mutakhir (Arsyad, 2011).

1. Media Tradisional

- a. Visualisasi diam yang diproyeksikan menggunakan proyeksi.
- b. Visualisasi yang tidak diproyeksikan, seperti poster, papan info.
- c. Audio, seperti rekaman.
- d. Penyajian multimedia, seperti slide plus suara, *multi image*.
- e. Visual dinamis yang diproyeksikan, seperti film, televisi, dan video.
- f. Cetak, seperti buku teks, modul, workbook, majalah ilmiah.
- g. Permainan, seperti simulasi, teka-teki, permainan papan.
- h. Realita, seperti model, contoh, dan manipulatif.

2. Media Teknologi Mutakhir

- a. Media berbasis telekomunikasi, seperti telekonferensi, kuliah jarak jauh.
- b. Media berbasis mikroprosesor, seperti *computer-assisted instruction*, permainan komputer, sistem tutor intelijen, interaktif, *hypermedia*, *compact video disc*.

Lain halnya Rudy Bretz (Hujair, 2009) mengklasifikasikan media berdasarkan ciri utamanya, yaitu suara (audio), penampilan (visual), dan gerak (motion). Dari ketiga jenis tersebut dikembangkan lagi menjadi tujuh kelompok:

- a) Audio-visual gerak

Media yang kompleks karena memiliki unsur suara, gambar, dan gerakan.

b) Audio-visual diam

Media yang terdiri dari suara dan gambar, tanpa ada gerakan, visual menjadi statis.

c) Audio-semi gerak

Media berupa suara dengan bantuan simbol tanpa ada gambar nyata objek yang diterangkan.

d) Visual gerak

Media dengan gambar dan gerakan tanpa adanya audio. Media terkesan senyap dan bisu.

e) Visual diam

Media sederhana yang hanya menampilkan sebuah gambar statis tanpa gerak dan suara.

f) Audio

Media sederhana berupa rekaman suara tanpa didukung unsur lain, individu dapat kesulitan dalam mengimajinasikannya.

g) Cetak

Segala bentuk media yang menampilkan informasi melalui huruf dan simbol belaka pada media kertas. Contoh dari masing-masing jenis dapat dilihat dalam gambar tabel.

Media dibagi menjadi enam kategori, yaitu (1) Media yang tidak diproyeksikan, (2) Media yang diproyeksikan, (3) Media audio, (4) Media film dan video, (5) Multimedia, (6) Media berbasis komunikasi” (Paul dan David, 1999: 13). Soeparno (1988) mengklasifikasikan media melalui tiga unsur, melalui karakteristik, dimensi presentasi, dan pemakaiannya. Menurut Briggs (2009) media dibagi menjadi duabelas, (1) Objek, (2) Model, (3) Suara langsung, (4) Rekaman audio, (5) Media cetak, (6) Pembelajaran terprogram, (7) Papan tulis, (8) Media transparansi, (9) Film rangkai, (10) Film bingkai, (11) Film televisi, (12) Film gambar.

Dari sekian banyak pendapat pembagian media oleh para ahli, produk yang dikembangkan peneliti yaitu *lift the flap* termasuk dalam kombinasi kategori jenis media tercetak dan media permainan. Dimana media tersebut merupakan hasil cetakan dan media tersebut dapat digunakan untuk permainan siswa/ anak-anak.

4. Tujuan Media Pembelajaran

Tujuan media pembelajaran di dunia pendidikan menurut Sanaky (2013) adalah:

- a) Mempermudah proses pembelajaran
- b) Meningkatkan efisiensi
- c) Menjaga terjalannya materi dengan tujuan belajar
- d) Membantu konsentrasi siswa

Pendapat Smaldino, dkk. (2008) adalah media sebagai fasilitator komunikasi dalam pembelajaran. Selanjutnya Dwyer (1978) dalam Ashyar (2011: 7-8) media meningkatkan daya tangkap dan ingat siswa, hasil penelitiannya digambarkan pada tabel dibawah;

Tabel 2. 1 Daya Ingat Siswa Terhadap Media dan Verbal

Komunikasi Verbal	Media Visual	Daya Ingat (%)	
		3 Jam	3 Hari
Ada	Tidak Ada	70	10
Tidak Ada	Ada	72	20
Ada	Ada	85	65

Dari hasil penelitian media sangat mempengaruhi hasil daya ingat siswa akan pemahaman materi sebelumnya.

5. Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi media pembelajaran berdasarkan jenis media menurut Asyhar (2011: 15) terdiri dari fungsi semantik, manipulatif, fiksatif, distributif, sosiokultural, dan psikologis.

a) Fungsi Semantik

Menjelaskan konsep materi ke tingkat konkret guna menghindari miskonsepsi dari pembelajaran verbal semata.

Dengan adanya media konsep bisa tersampaikan dengan jelas.

b) Fungsi Manipulatif

Menghadirkan konsep yang tidak mungkin diperlihatkan secara langsung karena tidak terjangkau, berbahaya, dan punah. Siswa mampu melihat konsep tanpa harus melihat benda nyatanya.

c) Fungsi Fiksatif

Menghadirkan konsep peristiwa yang sudah terlewat seperti sejarah.

d) Fungsi Distributif

Media dapat menyampaikan pesan secara luas walau terbentang jarak dan merata.

e) Fungsi Sosiokultural

Menjadikan pengajaran tanpa pembeda, diskriminasi keadaan penerima pesan media. Berbeda jika dilakukan oleh manusia secara langsung.

f) Fungsi Psikologis

Media mempengaruhi psikologi penerima pesan, menjadi tertarik, melibatkan emosi dan perasaan, menambah pemahaman baru, menguasai keterampilan tertentu, meningkatkan daya imajinasi, dan motivasi.

Sanaky (2013: 14) dalam Media Pembelajaran Inovatif, fungsi media untuk merangsang peserta didik untuk belajar dengan;

- a) Hadirnya objek sebenarnya.
- b) Replika objek sebenarnya.
- c) Abtrak ke konkret.

- d) Satukan pandangan.
- e) Mengatasi keterbatasan dalam jarak, waktu, tempat, dan jumlah.
- f) Penyajian ulang dengan teratur.
- g) Suasana belajar yang menyenangkan untuk mencapai tujuan belajar.

Selanjutnya, Levie dan Lentz (1982) dalam Arsyad (1997: 23) mengemukakan fungsi media visual sebagai berikut;

a) Fungsi Atensi

Menarik perhatian dan konsentrasi siswa ke media dengan visual.

b) Fungsi Afektif

Meyakinkan perasaan dan emosi siswa untuk menikmati media.

c) Fungsi Kognitif

Melancarkan pencapaian tujuan pembelajaran, memahami dan menelaah informasi.

d) Fungsi Kompensatoris

Memberi kemudahan siswa yang belum mahir membaca kritis teks dalam memahami.

Terakhir fungsi media berdasarkan penggunaannya, Kemp dan Dayton (1985) dalam Sukiman (2012) menjelaskan tiga fungsinya, yaitu 1. Memotivasi, 2. Menginformasikan, 3. Memberi arahan. Dari berbagai

pendapat para ahli dapat kita ambil kesimpulan bahwa media memiliki segudang fungsi dan manfaat.

Media yang dikembangkan peneliti yaitu *lift the flap* diharapkan dapat memberikan fungsi semantik, dimana media mengubah konsep abstrak menuju lebih konkret sehingga lebih mudah dipahami siswa. Fungsi manipulatif, media membawa objek semi konkret untuk menggantikan hal konkret karena tidak memungkinkan untuk mengadakannya. Fungsi sosiokultural, media tidak membedakan penerima pesan media. Dan terakhir fungsi psikologis, media diharapkan mengubah penerima pesan baik dalam motivasi, daya tarik, emosi perasaan, pemahaman, imajinasi, dan keterampilan penerima pesan media.

6. Manfaat Media Pembelajaran

Setiap pembelajaran disekolah terdapat variasi tingkat kesulitan materi, dari tingkat mudah sampai tingkat sukar. Termasuk dalam sekolah dasar tidak semua siswa mudah memahami sebuah konsep tingkat sukar, melainkan harus dibantu dengan media. Seorang guru tidak asing dengan media pembelajaran karena melalui media tugas guru lebih mudah tercapai yakni menyampaikan pesan informasi kepada siswa.

Secara umum manfaat dari media pembelajaran adalah memudahkan perpindahan pesan dari guru ke siswa, tetapi ada pendapat ahli

yang lebih spesifik. Kemp dan Dayton (Arsyad, 2014:25) menyebutkan beberapa manfaat media pembelajaran, sebagai berikut:

- a) Seragam dalam penyampaian materi
- b) Lebih jelas dan menarik saat proses pembelajaran
- c) Lebih interaktif
- d) Efisiensi waktu dan usaha
- e) Meningkatkan hasil belajar
- f) Berlangsung dimana dan kapanpun
- g) Menumbuhkan antusias siswa
- h) Guru lebih kreatif dan produktif.

Sudjana dan Rivai (Arsyad, 2014:28) menjelaskan manfaat dari media pembelajaran bagi proses belajar mengajar. 1. Siswa menjadi tertarik untuk belajar, 2. Lebih jelas dalam penyampaian pesan, 3. Variatif sehingga siswa tidak merasa jenuh dengan pembelajaran, 4. Siswa aktif dalam mencari tahu fakta pengetahuan.

Encyclopedia of Educational Research (Sundayana : 2014) menyebutkan manfaat media pembelajaran sebagai berikut:

- a) Menjadi dasar konkret dan mengurangi verbalisme.
- b) Menarik perhatian siswa.
- c) Menjadi dasar penting untuk perkembangan belajar.
- d) Menjadi kegiatan nyata dan mandiri siswa.
- e) Menumbuhkan kebiasaan baik sehari-hari siswa.
- f) Menambah kemampuan berbahasa.

g) Menambah variasi dalam kegiatan pembelajaran.

Sudjana dan Rivai (1991) menjelaskan manfaat media agar lebih menarik, memotivasi siswa, memperjelas pemahaman, tercapai tujuan pembelajaran guru, menjadi lebih variatif, dan siswa terlibat aktif dalam kegiatan.

Banyak penjelasan ahli mengenai manfaat sebuah media pembelajaran, menjadikan penggunaan media pembelajaran menjadi sebuah keniscayaan jika ingin memperoleh hasil belajar optimal. Tinggal bagaimana seorang guru mau kreatif dan produktif untuk mengembangkan atau menemukan media yang pas bagi anak didiknya.

7. Penilaian Media Pembelajaran

Sebuah media perlu adanya sebuah evaluasi guna mengetahui seberapa besar dampak yang dihasilkan oleh media tersebut kedepannya. Evaluasi merupakan kata serapan dari Bahasa Inggris, yakni evaluation. Istilah evaluasi banyak dikaitkan dengan proses pengukuran dan penilaian. Menurut Arikunto (2013) proses evaluasi mencakup dua hal, pengukuran dan penilaian. Pengukuran merupakan proses membandingkan objek dengan tolak ukur tertentu dengan satuan kuantitatif. Sedangkan penilaian, pengambilan kehendak baik atau buruk berdasarkan kondisi dan situasi, bersifat kualitatif. Griffin dan Nix (1991: 34) Pengukuran, penilaian, dan evaluasi saling terhubung.

Evaluasi media pembelajaran dilakukan untuk mengukur dan menilai kualitas media berkaitan proses dan hasil pembelajaran. Arsyad (2016: 45) evaluasi media dilakukan untuk menjawab pertanyaan berikut;

- a. Apakah media pembelajaran efektif?
- b. Media dapat diperbaiki dan ditingkatkan?
- c. Efektifkah dari segi biaya dan hasil belajar?
- d. Konteks pembelajaran sudah tersampaikan dalam media?
- e. Bagaimana reaksi atau tanggapan siswa terhadap media?

Kriteria yang ditetapkan oleh Nunuk suryani, dkk. (2018: 92) dalam menilai sebuah media dijelaskan pada tabel di bawah ini.

A. *Penilaian Kelayakan Aspek Kebahasaan*

No	Indikator	Deskripsi
1	Kejelasan petunjuk penggunaan.	Petunjuk penggunaan media disampaikan secara runtut.
		Petunjuk penggunaan media disampaikan secara rinci dan detail.
		Kalimat petunjuk penggunaan media mudah dipahami.
2	Kesesuaian Bahasa dengan tingkat berpikir siswa.	Siswa mudah memahami kalimat yang terdapat didalam media.
3	Kesesuaian Bahasa dengan tingkat pengembangan sosial emosional siswa.	Siswa menjadi aktif untuk menggunakan media secara berkelanjutan.

4	Kemampuan mendorong rasa ingin tahu siswa.	Siswa menjadi lebih tertarik untuk menggunakan media.
5	Kesantunan penggunaan Bahasa.	Unsur bahasa dalam media tidak boleh mengandung unsur negatif atau multitafsir.
6	Ketepatan dialog/teks dengan cerita/materi.	Dialog dan penulisan teks harus berintegrasi dengan tema dengan baik.

B. Penilaian Kelayakan Aspek Penyajian

No	Indikator	Deskripsi
1	Keruntutan penyajian materi.	Penyajian materi dilakukan secara sistematis sesuai tahap pembahasan materi.
2	Dukungan cara penyajian media terhadap keterlibatan siswa dalam pembelajaran.	Penyajian media membuat siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran.
3	Penyajian tokoh.	Adanya objek ilustrasi membuat siswa mengimajinasikan konsep abstrak menjadi konkret.

C. Penilaian Aspek Efek Media terhadap Strategi Pembelajaran

No	Indikator	Deskripsi
----	-----------	-----------

1	Kemudahan penggunaan.	Media mudah untuk digunakan dalam pembelajaran baik di dalam/luar kelas.
2	Dukungan media bagi kemandirian belajar siswa.	Media dapat digunakan dalam proses pembelajaran secara perorangan atau kelompok.
3	Kemampuan media untuk meningkatkan motivasi.	Media mendorong motivasi siswa untuk melakukan proses belajar.
4	Kemampuan media menambah pengetahuan.	Siswa terdapat perubahan kognitif, afektif, dan psikomotorik setelah menggunakan media.
5	Kemampuan media memperluas wawasan siswa.	Siswa mampu mengimajinasikan suatu konsep kehidupan diluar kelas dengan tepat.

D. Penilaian Kelayakan Tampilan Menyeluruh

No	Indikator	Deskripsi
1	Kemenarikan tampilan awal media.	Desain gambar pada tampilan awal memberi kesan positif sehingga mampu menarik minat pembaca.
2	Keteraturan desain media.	Desain media telah teratur dan konsisten.
3	Pemilihan jenis dan ukuran huruf mendukung media menjadi lebih menarik.	Jenis dan ukuran huruf yang dipilih sudah tepat yang menjadikan media lebih menarik.
4	Kesesuaian gambar dengan materi.	Ketepatan gambar yang digunakan dalam materi media (puisi).

5	Kemudahan untuk membaca teks/tulisan.	Teks/tulisan mudah untuk dipahami.
6	Pemilihan warna.	Warna yang dipilih dan perpaduannya telah sesuai dan menarik.
7	Operasional	Mudah digunakan oleh orang awam.

8. Media *Lift the Flap Book*

“.... *Using inventive ways to fold paper and create move-ment, pop-up artist and paper engineers transform the printed page from two-dimensional form to three-dimensional experiences*” (Stephen Van Dyk, 2011: 4). *Moveable Book* merupakan media buku dengan memanipulasi kertas 2-demensi menjadi 3-dimensi. “

Lift the flap book atau disebut buku berjendela merupakan jenis buku interaktif yang halaman bukunya harus dibuka untuk mengetahui kejutan dibalik halaman tersebut. Menurut Ardhana (2016) mengatakan “media grafis *lift the flap book* termasuk kedalam media visual cetak”. Sedangkan menurut Dewantari (2014) “*Lift the flap book* merupakan salah satu variasi dalam perkembangan dunia cetak”. *Lift the flap book* dikemas dengan menyusun/ menumpuk beberapa kertas, lalu mengunci salah satu sisi susunan kertas dan menyisakan sebagian kertas untuk dapat ditutup dan dibuka kembali. Handayani (2016) juga menjelaskan “buku *lift the flap book* (buku berjendela) merupakan buku yang halamannya terdapat gambar

yang dilengkapi dengan sistem membuka jendela untuk memperoleh kejutan informasi atau gambar yang berada dibaliknya”. Sehingga *lift the flap book* dapat digunakan dalam proses pembelajaran sebagai media pembelajaran.

Adapun manfaat penggunaan *lift the flap book* menurut Dewantari dalam Kusumawati (2016) yaitu “ketika anak-anak secara tidak langsung melakukan kegiatan melihat, membuka, dan menutup gambar pada *lift the flap book* dapat melatih perkembangan motorik mereka”. Sugianto dalam Handayani (2016) juga mengemukakan bahwa manfaatnya yaitu “dapat digunakan untuk merangkum isi pembelajaran atau konsep sehingga terlihat lebih fokus”.

Meskipun *lift the flap book* banyak memiliki manfaat, buku ini juga memiliki kelebihan dan kekurangan. Ardhana (2016) menyebutkan kelebihan dan kelemahan sebagai berikut. “Kelebihan media grafis *lift the flap book* yaitu: (1) bentuknya sederhana, ekonomis, dan bahan mudah diperoleh, (2) dapat menyampaikan rangkuman, (3) mampu mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, (4) tanpa memerlukan peralatan khusus dan mudah penempatannya, dan (5) dapat membandingkan suatu perubahan dapat divariasikan antara media satu dengan media yang lainnya. Sedangkan kelemahannya yaitu : (1) sulit menampilkan gerak pada halaman, (2) biaya percetakan yang mahal, (3) proses percetakan yang memakan waktu lama, dan (4) pembagian unit-unit pelajaran dalam media cetakan harus dirancang sedemikian rupa agar tidak membosankan”.

Sejarah *lift the flap* bermula pada penggunaan seorang ahli medis Andreas Vesalibus (1514-1564) dalam buku rekam medisnya yang berbentuk susunan untuk menggambarkan anatomi tubuh manusia dalam masa belajarnya selama empat tahun. Sebelum *lift the flap* ada pendahulunya bernama *moveable book* pada abad-13 di Eropa, dari sinilah tercipta inovasi dan teknologi media kertas yakni *lift the flap* dan *pop-up book*. Ciri khas dari media *Flap Books* ini adalah objek berjendela yang dapat dibuka-tutup untuk menyembunyikan sesuatu guna menambah keaktifan siswa dalam menggunakan media, dan menambah rasa ingin tahu siswa.

Penilaian yang digunakan dalam media *flap book* menggunakan pendapat Nunuk Suryani, dkk.(2018: 89). Ada empat aspek penilaian yang digunakan yakni:

a) Segi Bahasa

Bagaimana Bahasa yang diterapkan didalam media, sudah baku dan sesuai dengan perkembangan anak atau tidak.

b) Segi Penyajian

Unsur penerapan materi disusun secara sistematis/ runtut atau tidak.

c) Segi Efek

Berapa besar pengaruh perubahan dalam sebuah proses pembelajaran.

d) Segi Tampilan

Packaging sebuah produk, menarik atau tidak.

Dari teori diatas peneliti mencoba mengembangkan media flap book berdasarkan kriteria anak kelas 4. Bahasa menggunakan Bahasa baku, tingkat kesulitan Bahasa mudah menuju sulit dengan transisi baik. Tampilan penuh warna untuk menarik perhatian, ada gambar objek minimalis guna membantu siswa mengkonkritkan konsep puisi, tidak menggunakan gambar secara menyeluruh karena terlalu mudah untuk kelas empat. Bagian yang berjendela difungsikan untuk menarik perhatian dan meningkatkan keaktifan siswa.

9. Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran merupakan jalan mencapai tujuan dari proses pembelajaran tersebut (HM. Arifin, 1991 : 56). Menurut Kemp metode pembelajaran adalah segala kegiatan yang harus dilakukan oleh guru dan siswa guna mencapai tujuan pembelajaran. Sementara JR David mengatakan metode adalah perencanaan keputusan yang akan diambil dalam proses pembelajaran (Wina Senjaya, 2008 : 16). Pendapat lain mengenai metode pembelajaran disampaikan oleh Muhaimin (2003 : 83) bahwa metode pembelajaran adalah pola perilaku seorang guru sebagai organisasi belajar, siswa sebagai subjek belajar dalam upaya mewujudkan tujuan belajar melalui proses cara tertentu. Dapat diartikan pola abstrak rentetan kegiatan guru-siswa dan belajar-mengajar.

Metode pembelajaran ada banyak jenisnya, salah satunya yang sering digunakan dalam kurikulum 2013 adalah metode diskusi dan metode demonstrasi. Setiap metode memiliki kelebihan dan kekurangan, jadi guru harus bijaksana dalam memilih metode untuk diterapkan dalam proses pembelajaran.

10. Definisi Metode *Edutainment*

Edutainment berasal dari gabungan kata *education* dan *entertainment*. Secara bahasa *education* berarti sebuah pendidikan, sementara *entertainment* diartikan sebagai hiburan. Secara umum edutainment merupakan sebuah konsep pembelajaran yang menyenangkan. Sutrisno (2005:31-32) menjelaskan edutainment sebagai sebuah metode yang mendesain pembelajaran dengan mengkombinasikan muatan pendidikan dengan hiburan secara pas dan bersinergi sehingga peserta didik merasa senang dalam proses belajar. Hiburan yang mendidik juga definisi dari *edutainment* dalam New World Encyclopedia (Moh. Sholeh Hamid, 2014:18). Dari penjelasan tersebut maka dapat disimpulkan mengenai metode ini merupakan kegiatan belajar mengajar dengan konsep menyenangkan.

Dalam penerapannya guru dapat mengaplikasikan belajar dengan humor, permainan (*game*), bermain peran (*role play*), dan demonstrasi. Siswa bisa tidak menyadari dirinya tengah belajar jika model permainan menarik perhatian anak. Fakta lain adalah istilah tersebut pertama kali muncul bukan pada ranah pendidikan, melainkan pada dunia pasar game,

yakni pada konferensi pers pemasaran permainan computer *elektronic arts* berjudul *seven cities of gold*. Rilis pada tahun 1984 dengan nama *edutainment* baru istilah ini diadopsi ke dalam dunia pendidikan.

11. Pembelajaran Edutainment

Pada praktek penerapan metode edutainment seorang guru hendaknya menyiapkan segala macam penunjang proses pembelajaran, pra-belajar dan belajar. Dalam pra-belajar guru hendaknya menyiapkan kelas bagi siswa, usaha dalam mengupayakan menjadikan kelas tempat paling nyaman untuk belajar. Perlu penataan tata letak, perabotan, warna kelas, dll.

Sholeh Hamid (2014:117-149) mengklasifikasikan mendesain kelas menjadi empat, yaitu:

a) Lingkungan Kelas

Kondisi ruang kelas mempengaruhi tingkat konsentrasi, daya fokus, dan mood siswa dalam belajar. Kelas harus senantiasa bersih, rapi, dan menarik. Bukan sebaliknya yang justru menghambat siswa untuk mengikuti proses menimba ilmu.

Salah satu usaha adalah menghias ruang kelas, sediakan berbagai ornamen menarik sekaligus memberi ilmu pengetahuan. Memasang gambar pahlawan, daerah Indonesia,

peta dunia, poster mengenai aktifitas bermanfaat. Warnai dinding kelas dengan warna-warna menarik. Menurut ahli psikologi ada kaitan antara warna dengan otak sehingga mempengaruhi pribadi seseorang. Setiap warna memiliki karakter positif dan negatifnya. Contohnya warna biru mencerminkan kedamaian dan kesejukan.

b) Letak Bangku

Usaha lain dalam mendesain ruang kelas adalah mengubah posisi letak bangku siswa. Letak harus fleksibel guna menghindari monoton dalam sudut pandang, merata, dan variatif. Posisi konvensional berpasangan dua-dua hanya saja diberi nomor ganjil genap untuk membuat perubahan secara memutar. Posisi alternatif lain adalah auditorium dimana letaknya sedikit melengkung menghadap guru dalam demonstrasi.

c) Aroma Terapi

Selain menata posisi tempat duduk guru dapat memberi wewangian di kelas. Menurut penelitian Hirsch tahun 1993 wangi alami seperti mint, jeruk, rosemary, lavender, dan mawar dapat meningkatkan daya berpikir kreatif sebanyak 30%. Tentu usaha ini dapat diupayakan dan dibudayakan di pendidikan Indonesia.

d) Penataan Tumbuhan

Di zaman ini jumlah tumbuhan semakin lama semakin berkurang dengan padatnya bangunan tempat tinggal permanen. Padahal tumbuhan menjadi pemasok oksigen untuk makhluk hidup. Oksigen inilah yang dibutuhkan oleh otak kita untuk berkembang sehat, sebab ini di sekolah-sekolah wajib adanya tumbuhan hijau guna mengoptimalkan kinerja otak anak agar berkembang dengan baik. Prinsip green school sudah banyak diadopsi, terutama di kampus universitas. Sekolah Dasar juga memerlukan konsep penataan seperti ini.

Langkah-langkah pembelajaran dengan metode edutainment sebagai berikut :

- 1) Guru menyiapkan alat-alat audio-visual untuk memutar film yang berkaitan dengan materi pembelajaran.
- 2) Kelas didesain yang bagus sehingga peserta didik merasa nyaman.
- 3) Guru memutar film untuk peserta didik serta memberikan penjelasan tentang film tersebut.
- 4) Setelah selesai pemutaran film, siswa dibagi menjadi beberapa kelompok untuk mendiskusikan tentang film yang telah ditayangkan dengan diiringi musik.
- 5) Nama kelompok dibuat sesuai dengan materi yang terkait, misalnya tokoh yang ada dalam film yang ditayangkan.

- 6) Demonstrasi, siswa diajak bermain misalnya dengan snowball throwing (melempar bola salju) dengan cara setiap kelompok menyiapkan satu pertanyaan yang ditulis dalam kertas kosong, lalu kertas.
- 7) Bimbingan guru, siswa merangkum materi.

Saat hendak melaksanakan pembelajaran, guru merancang sebuah pembelajaran yang efektif dan efisien. Metode *edutainment* bersinergi dengan segala macam model atau strategi pembelajaran. Bertujuan pembelajaran tercapai dan peserta didik menikmati prosesnya dengan senang. Peneliti tidak membatasi model yang dapat digunakan guru dalam pembelajaran, hanya *edutainment* menekankan rasa nyaman siswa dalam belajar.

Contoh Model Pembelajaran:

A. *Picture and Picture*, langkahnya:

1. Guru menyampaikan kompetensi yang hendak dicapai
2. Guru menjelaskan materi ringan sebagai pengantar
3. Memperlihatkan gambar-gambar yang berkaitan dengan materi
4. Siswa ditunjuk untuk mengurutkan gambar atau menjelaskan gambar dengan usaha sendiri
5. Guru menanyakan alasan jawaban siswa
6. Dari jawaban siswa, guru membenarkan atau mengarahkan kepada konsep yang benar
7. Rangkuman, simpulan, dan penguatan.

B. ***Numbered Head Together***, langkahnya:

1. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok, setiap kelompok memperoleh nomor kelompok
2. Guru memberi tugas berkaitan dengan materi kepada setiap kelompok
3. Setiap kelompok mendiskusikan hasil jawaban, dan memastikan setiap anggota kelompok memahami jawaban
4. Guru memanggil salah satu siswa dari satu kelompok untuk mempresentasikan hasil jawabannya ke kelompok lain. Kelompok lain menanggapi hasil presentasi
5. Seterusnya sampai setiap kelompok mendapat giliran
6. Guru memberi kesimpulan dan penguatan kepada siswa

C. ***Cooperative Script***

1. Membagi siswa berpasangan
2. Membagikan bacaan perihal materi dan diberi tugas membuat hipotesis
3. Guru menentukan siapa yang menjadi pembicara dan pendengar
4. Siswa yg menjadi pembicara menyampaikan hasil hipotesisnya dengan detail dalam rangkumannya
5. Siswa yang mendengarkan menjadi pengoreksi
6. Tukar peran atau bergiliran
7. Guru dan siswa bersama menyusun kesimpulan dalam pembelajaran, penutup.

D. Jigsaw

1. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok
2. Setiap anggota kelompok memperoleh nomor dan tugasnya
3. Guru menyuruh anggota dengan nomor sama menjadi satu kelompok ahli
4. Setiap kelompok ahli mendiskusikan subbab secara detail
5. Setelah selesai berdiskusi, kelompok ahli kembali ke kelompok semula untuk mempresentasikan kepada temannya
6. Menulis laporan kelompok, presentasi, penutup.

Peneliti menyukupkan untuk menjelaskan beberapa contoh model pembelajaran yang bersinergi dengan metode edutainment. Peneliti akan memilih salah satu model yakni NHT sebagai model pembelajaran yang akan diterapkan dalam proses pembelajaran penelitian.

12. Definisi Membaca

Membaca memiliki pengertian secara sempit dan luas. Nurhadi (2018:2) menjelaskan pengertian membaca secara sempit adalah kegiatan dalam usaha memahami makna sebuah tulisan. Arti sempit ini dibatasi dengan pemahaman kata, kalimat, dan paragraph sehingga pembaca memahami pesan yang ingin disampaikan penulis. Dalam pengertian yang lebih luas, membaca diartikan sebagai proses pengolahan sebuah bacaan dengan kritis dan kreatif sehingga pembaca mendapatkan pesan lebih

dibandingkan sekedar membaca. Nilai lebih ini yang membuat pembaca mampu menilai secara menyeluruh perihal bacaan tersebut.

13. Tujuan Membaca

Setiap pekerjaan atau aktifitas yang kita lakukan di kehidupan ini pasti memiliki sebuah tujuan. Dengan tujuan seseorang termotivasi untuk melakukannya, sama halnya dengan kegiatan membaca. Sangat dipastikan juga memiliki sebuah tujuan dalam kegiatan membaca.

Berikut adalah beberapa tujuan dari proses membaca menurut Nurhadi;

- a) Memahami isi buku secara keseluruhan dan rinci
- b) Menangkap gagasan pokok buku secara cepat
- c) Ingin mengetahui fakta dan realitas tentang dunia luar
- d) Ingin mengetahui fakta sebuah masyarakat
- e) Memperoleh rasa puas akan sebuah karya sastra
- f) Memperoleh informasi lowongan pekerjaan
- g) Mencari informasi produk
- h) Mencari informasi tertentu
- i) Memahami makna sebuah istilah
- j) Menilai gagasan pengarang
- k) Mendapatkan sebuah petunjuk suatu hal
- l) Mencari sumber sesuai keperluan
- m) Mendapatkan karya ilmiah penemuan terbaru

14. Tahapan Membaca

Kegiatan membaca membutuhkan persiapan dan tahapan, guna memudahkan individu dalam memperoleh tujuannya. Nurhadi menyebutkan ada tiga tahapan. 1. Tahap Prabaca, 2. Tahap Baca, 3. Tahap Pascabaca.

a) Tahap Prabaca

Tahap ini membangkitkan motivasi dan membangun gambaran awal dari bacaan yang akan dibaca. Menyiapkan daya konsentrasi yang tinggi, menentukan tujuan pembaca, menemukan bahan bacaan sesuai dengan kemampuan, melihat sekilas isi buku, membangun konsep pikiran dan membuat daftar pertanyaan sesuai materi bacaan.

b) Tahap Baca

Tahap mengolah bacaan menjadi informasi penting dengan kemampuan panca indera mata. Membaca dengan teliti, analisis kritis, menulis informasi dan menyimpannya dengan memberi tanda atau menulis kembali. Perlu pengecekan kembali sumber yang digunakan penulis. Menghubungkan dengan karya milik orang yang berhubungan guna memperoleh kesimpulan.

c) Tahap Pascabaca

Tahap ini adalah kegiatan setelah membaca. Pembaca harus ada perubahan perilaku, tindakan, atau pola pikiran. Setelah membaca pengetahuan maka ada dorongan motivasi untuk berubah. Pasca baca pembaca harus menentukan menerima atau menolak gagasan penulis, berdiskusi dengan orang lain, berkomentar perihal isi, mengimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari. Mengubah gagasan penulis menjadi bentuk lain dan menciptakan kreatifitas sendiri dalam membuat ide baru.

15. Membaca Sastra

Sastra berasal dari bahasa Sanskerta. Menurut Teeuw (1988) dalam Alfian Rokhmansyah (2014:1) sastra gabungan kata *sas* yang berarti mengajar atau memberi petunjuk. Sedangkan *tra* bermakna alat atau media. Jadi sastra pada hakekatnya karya bentuk bahasa yang digunakan untuk mengajarkan sebuah kebaikan.

Menurut Suwardi Endraswara dalam buku “Metodologi Penelitian Posmodernisme Sastra” thn. 2016 menyatakan bahwa sastra bisa diartikan secara luas, tanpa batas untuk memaknainya. Setiap individu bebas memaknainya dari sisi mana pun. Memaknai sastra sama halnya dengan memandang bunga, dari pohon, akar, daun, sampai bunga.

Membaca sastra dalam prosesnya melalui dua aspek, pembaca dan interpretasi guna menemukan arti atau makna yang dituju dari luasnya

pemahaman (Teori Interpretasi, Dwi Susanto. 2011). Menurut Tarigan suatu karya sastra dikatakan indah jika baik pada segi bentuk dan isinya. Terdapat keserasian yang harmonis antara bentuk dan isinya. Semakin luas pemahaman individu terhadap ilmu kebahasaan, semakin mudah untuk memahami karya sastra dan menikmati keindahannya.

Keindahan suatu karya sastra dapat muncul bila menganut norma-normanya (Suwardi Endaswara: 2016) yakni:

a. Norma-norma kritis

Norma yang memberikan batasan untuk karya sastra untuk memiliki sebuah nilai, gagasan, atau ide yang memberikan dampak positif bagi orang lain.

b. Norma-norma estetis

Karya sastra harus memiliki ciri khas unik dan daya Tarik kepada orang lain yang menikmatinya.

c. Norma-norma kreatif

Penciptaan hal baru dalam pemikiran manusia yang dituangkan dalam sebuah karya sastra.

d. Norma-norma moral

Memunculkan karakter atau peristiwa pelajaran guna diambil faedahnya dalam kehidupan sehari-hari.

Bahasa sastra bersifat konotatif (cerpen, puisi, pidato) berhubungan

dengan emosional. Gaya Bahasa pada suatu karya sastra mencakup tiga hal;

- 1) Komperasi
- 2) Hubungan
- 3) Pernyataan

16. Membaca Puisi

Dalam buku “Pengajaran Apresiasi Puisi”, Yuliantoro Agus (2018:16) beberapa ahli sastra mendefinisikan karya sastra puisi.

1) *Slamet Mulyana*

Bentuk kesustraan yang menggunakan pengulangan suara sebagai ciri khasnya. (rima, ritme/irama, musikalitas).

2) *James Reeves*

Ungkapan bahasa yang kaya dan penuh daya pikat.

3) *Clive Samsons*

Bentuk pengucapan bahasa yang ritmis yang mengungkapkan pengalaman intelektual bersifat imajinatif dan emosional.

4) *Samuel Jhonshon*

Luapan perasaan yang spontan dari perasaan penuh daya, berpangkal pada emosi dan kedamaian.

5) *P.B. Shelley*

Rekaman dari saat-saat yang paling baik dan menyenangkan.

6) *Thomas Carlyle*

Ungkapan pikiran yang bersifat musical.

Menurut Yuliantoro (2018:15) banyak ahli sastra memiliki perbedaan dalam mengartikan karya sastra karena perbedaan sudut pandang, sastra itu luas dan mencakup banyak aspek. Oleh karena itu untuk menyempitkan tanpa mengurangi kejelasan perlu penjabaran dengan ciri khas puisi itu sendiri. Peneliti berkesimpulan bahwa puisi adalah karya sastra dari hasil pikiran dan perasaan manusia melalui alat bahasa secara indah.

Puisi dibedakan menjadi dua, puisi lama dan puisi baru atau modern. Menurut Jassin (2016:33) pembagian sejarah sastra lama dan baru, dilihat dari masa karya itu berada. Untuk sastra lama seluruh sastra sebelum karya milik Abdullah bin Abdul Kadir Munsyi (Sastra Peralihan), dan sastra modern ketika munculnya Angkatan Balai Pustaka atau angkatan '20. Khusus mengenai sastra puisi, oleh Sutan Takdir Alisyahbana juga membedakan menjadi dua, yaitu puisi lama dan puisi baru. Perbedaan pada puisi lama dan baru ditandai dengan perbedaan latar belakang kebudayaan yang dianut masyarakat lama dan masyarakat modern. Masyarakat lama mempercayai adat istiadat sepenuh hati tanpa menghiraukan perubahan dilingkungan sekitar, oleh karenanya puisi lama memiliki aturan konvensional yang ketat. Puisi lama terdiri dari mantra, pantun, syair, gurindam, talibun, dan tersina. Berbeda dengan masyarakat modern yang berupaya senantiasa membuka wawasan baru dari lingkungan luar yang mencerminkan kemandirian dan kebebasan.

Ciri puisi secara umum baik puisi lama dan puisi modern adalah 1. Ritme atau Irama, 2. Metrum atau Rima, 3. Polagrafis atau Tipografis, 4. Bahasa puisi (Agus Yuliantoro, 2018:18-31). Keempat poin inilah yang menjadikan puisi beda dari karya sastra lainnya.

a) Ritme atau Irama

Puisi ditentukan oleh faktor tekanan bunyi (*stress*), frekuensi bunyi, tempo cepat lambat, dan nada dasar guna membawa pendengar merasakan kesan sebuah puisi, hal ini yang membuat puisi menjadi indah ketika didengarkan.

b) Metrum atau Rima

Didalam puisi terdapat persamaan bunyi diakhir baris, persamaan bunyi vokal, bunyi konsonan, dan pengulangan bunyi. Pengulangan ini dibagi tiga yaitu sajak, asonansi, dan aliterasi.

c) Polagrafis atau Tipografis

Susunan puisi ketika diamati memiliki keunikan. Tata letak kalimat puisi ada yang per-empat baris (bait) dalam puisi lama, ada yang per-baris dalam puisi baru walaupun tidak semua puisi baru demikian. Dan tata letak artistik pada puisi kontemporer.

d) Bahasa Puisi

Keindahan puisi terletak pada bahasanya, indah dan imajinatif. Dalam membuat puisi pengarang harus tahu pemilihan kata

yang tepat. Ada tiga jenis pemilihan kata dalam puisi, pertama *displacing* (menggunakan bahasa tidak pada tempatnya), kedua *dissorting* (memilih dan memilah persamaan kata, memilih mana yang lebih padat makna), *creative meaning* (penggabungan dua atau lebih kata menjadi arti baru, berubah dari makna awal perkata).

17. Amanat Puisi

“Memahami isi puisi sama dengan menafsirkan bahasa puisi itu sendiri. Bahasa merupakan alat ekspresinya. Oleh karena itu pemahaman akan puisi sama dengan menafsirkan bahasa puisi” pendapat Agus Yuliantoro (2018:213). Secara garis besar bahasa diartikan dari dua sisi, yaitu konteks linguistik biasa disebut koteks, dan konteks sosial budaya maupun situasi kondisi atau nama lainnya konteks (Van Dijk, 1992). Sementara amanat menurut Nurhadi (2018:109) pesan yang dicoba pencipta sampaikan.

Koteks adalah mengartikan sebuah kata berdasarkan hubungan atau struktur antar kata satu dengan kata yang lain. Sebagai contoh kata *bisa* pada kalimat 1. Saya terkena bisa ular, 2. Saya bisa memasak sayur. Kata *bisa* pada kalimat pertama berarti racun, sedangkan kata *bisa* pada kalimat kedua bermakna *dapat*. Dalam pemahaman puisi dari segi koteks dapat dicari makna kata secara lugas (denotative) dan secara kias (connotative), keduanya mewarnai variasi isi puisi menjadi makna utuh.

Contoh puisi karya Chairil Anwar (Pamusuk Eneste, Ed. 1993:34)

Mulutmu mencubit di mulutku
 Menggelegak benci sejenak itu
 Kenapa merihmu tak ku cekik pula
 Ketika halus-merih kau meluka??

a) Makna Lugas

Pemahaman sebuah puisi paling sederhana adalah dengan mengartikan kata-kata dalam arti lugas dalam sebuah karya puisi. Dari contoh penggalan puisi di atas jika digunakan pendekatan arti lugas menjadi berikut: Mulut = rongga di muka, tempat gigi dan lidah, untuk memasukkan makanan; Mu = penunjuk milik orang kedua tunggal; Mencubit = menggetil; di = kata depan; ku = penunjuk milik orang pertama tunggal. Menggelegak = menggelora; benci = rasa tidak suka; sejenak = sebentar; itu = kata penunjuk jauh.

Mengapa = kata tanya sebab-akibat; merihmu = pedihmu; tak = bukan; kucekik = kecekam leher; pula = juga. Ketika = kala; halus = lembut; perih = pedih; kau = engkau; meluka = menjadi borok (Pusat Bahasa Depdiknas 2005). Arti lugas berisi satu makna, puisi tidak dapat diambil amanatnya jika memahami puisi melalui arti lugas saja.

b) Makna Kias

Kata yang memiliki arti lebih, lawan dari kata lugas.

Dalam menentukan makna kias, seorang penafsir harus peka terhadap konteks puisi sebagai satu kesatuan wacana. Penafsir perlu memiliki kemampuan memaknai bahasa-bahasa dalam konteks tertentu agar memaknainya tepat.

Dalam contoh puisi:

Mulutmu mencubit dimulutku (makna : bicaramu menyentil pembicaraanku; kamu mencium aku; kamu memberi peringatan kepadaku). Menggelegak benci semejak itu (makna : menimbulkan dendam; menjadikan marah; ada bibit kebencian muncul dihati).

Mengapa merihmu tak ku cekik pula (makna : mengapa tidak mati sekalian saja; mengapa kesengsaraanmu tidak kuakhiri saja; lebih baik mati dari pada sengsara). Ketika halus-merih kau meluka?? (makna : ketika kelembutan yang membuat kesengsaraan menambah sakit; kepedihan yang dirasa makin lama makin menyengsarakan; kesengsaraan yang menyakitkan).

c) Makna Utuh

Arti utuh adalah cara menentukan penafsiran antara yang lugas dan kias dalam hubungan antara arti satu dengan yang lain dan antara makna satu dengan makna lain dalam satu wacana puisi. Arti dan makna dipadukan agar mendapat kecocokan isi

sebuah puisi. Sebuah puisi dapat memuat arti lugas, dapat memuat arti kias, dan dapat memuat keduanya. Seorang pembaca kritis untuk mencari makna kandungan isi puisi memerlukan keterampilan dari segi arti lugas dan kias.

Konteks dalam penafsiran sebuah puisi melibatkan faktor-faktor diluar teks, yaitu: 1. Pengarang, 2. Tempat dan waktu penciptaan, 3. Latar budaya pengarang. Penafsiran ini memerlukan data yang lengkap dari pada penafsiran berdasarkan konteks. Semakin banyak pengetahuan penafsir tentang pengarang, zaman ketika puisi diciptakan, dan latar belakang budaya pengarang. Akan lebih dalam penafsiran mengenai puisi tersebut. Hasil tafsirannya akan lebih baik, benar, dan tepat.

Untuk ruang lingkup sekolah, peserta didik cukup memahami isi puisi melalui teks, dari segi arti lugas, kiasan, dan makna utuh. Guna memudahkan pemahaman serta menumbuhkan rasa cinta akan sastra itu.

Tabel 2. 2 Rubriks Penilaian Keterampilan Memahami Puisi

No	Aspek yang dinilai	Skor			
		4	3	2	1
1.	Menemukan tema dan sudut pandang puisi.	Siswa menemukan tema dari puisi dengan tepat.	Siswa menemukan tema dari puisi kurang tepat.	Siswa menemukan salah satu dari puisi.	Siswa tidak menemukan sama sekali dari puisi.
2.	Memahami kata kiasan dalam puisi.	Siswa memahami tiga	Siswa memahami dua	Siswa memahami satu	Siswa tidak memahami kata

		kata kiasan dengan benar.	kata kiasan dengan benar.	kata kiasan dengan benar.	kiasan sama sekali.
3.	Menghubungkan kata kiasan dengan konteks puisi.	Siswa dapat menghubungkan kata kiasan dengan konten puisi dengan sangat baik.	Siswa dapat menghubungkan kata kiasan dengan konten puisi dengan baik	Siswa dapat menghubungkan kata kiasan dengan konten puisi dengan cukup baik.	Siswa tidak bisa menghubungkan kata kiasan dengan konten puisi.
4.	Merumuskan gagasan pokok atau amanat puisi.	Siswa dapat merumuskan gagasan pokok puisi dengan sangat tepat.	Siswa dapat merumuskan gagasan pokok puisi dengan tepat.	Siswa dapat merumuskan gagasan pokok puisi dengan kurang tepat.	Siswa dapat merumuskan gagasan pokok puisi dengan tidak tepat.

18. Pembelajaran Memahami Isi Puisi Dengan Media *Lift The Flap*

Pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar tidak lepas dari empat keterampilan berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keterampilan menyimak dan membaca dibutuhkan oleh siswa untuk memperoleh informasi dari sesuatu, buku, karya tulis lain, individu lain, dll. Memahami karya sastra puisi merupakan salah satu materi yang diajarkan di kelas IV semester 2 dimana membutuhkan keterampilan membaca atau menyimak lanjutan guna menangkap informasi pokok/ inti gagasan dari sumber informasi/ karya.

Dalam penelitian ini memahami amanat karya sastra puisi menggunakan media *lift the flap* guna memudahkan membangun peta konsep pikiran siswa. Media tersebut tersusun atas teks puisi, objek

gambar, penjas kata kiasan, dan kolom amanat. *Lift the flap* artinya dalam media tersebut akan ada objek-objek yang dapat dibuka-tutup untuk menyembunyikan informasi tertentu, bertujuan untuk membangun rasa ingin tahu dan keaktifan siswa. Media ini ada 4 tahap, pertama siswa mengamati dan membaca teks puisi untuk dianalisis. Kedua siswa mengamati objek gambar disamping teks puisi untuk dikorelasikan dengan teks puisi. Ketiga siswa menelaah kata kiasan yang ditemukan. Keempat siswa menyusun pemahaman dari teks puisi untuk diambil amanahnya.

3.2 Kajian Empiris

Penelitian mengenai pembelajaran memahami isi puisi dengan media *lift the flap* berbasis *edutainment* belum pernah dilakukan, akan tetapi penelitian mengenai variable terpisahnya yaitu *lift the flap* dan *edutainment* sudah banyak ditemui. Pertama penelitian yang dilakukan oleh Sarita Amalia Pratiwi, dkk. (Jurnal Sekolah Vol 2 Nomor 3 hlm 246-252, 2018) berjudul “Pengembangan media *lift the flap* organ pencernaan manusia sebagai pendukung *discovery learning* di sekolah dasar”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *lift the flap* berbasis *discovery learning* pada materi organ pencernaan manusia kelas V sekolah dasar layak digunakan. Dengan validasi ahli media I dan media II dengan skor 91,9% dan 96,6% berpredikat sangat layak. 90,7% siswa menyatakan senang dengan media pembelajaran tersebut.

Kedua, penelitian oleh Nur Rizkia Rahmayanti dan Joni Susilowibowo (Jurnal Pendidikan Akuntansi Vol 6 Nomor 3 hlm 350-354, 2018) berjudul

“Pengembangan *lift the flap* sebagai bahan ajar pendukung pada materi sistem penilaian persediaan di kelas XI akuntansi SMK 10 Surabaya”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *lift the flap* mendapat predikat “sesuai” dari ahli media dengan rincian 1. Kelayakan materi 82,01% (sangat layak), 2. Kelayakan bahasa 80% (layak), 3. Kelayakan grafis 78,85% (Layak). Dengan rata-rata kelayakan sebesar 80%. Respon peserta didik sebanyak 88,62% merasa lebih jelas.

Ketiga, penelitian oleh Dana Atwood Blaine, dkk. (*Journal of STEM Arts, Craft, and, Construction*. Vol 2 Nomor 1 hlm 16-31, tahun 2016) yang berjudul “*Ecosystem food web lift the flap pages*”. Hasil penelitian membuktikan bahwa media *lift the flap* sangat efektif untuk digunakan pada anak sekolah dasar, khususnya bagi mereka kelas rendah yang mencoba mengembangkan rasa ingin tahu dan sikap aktif. Semua siswa dalam penelitian bisa melalui tes materi secara total.

Keempat, penelitian yang dilakukan Citra Rahmawati dan Asidigisianti Surya Patria (Jurnal seni rupa, Vol 6 Nomor 1 hlm 816-822, tahun 2018) yang berjudul “Perancangan *flap book* sebagai sarana pengenalan permainan tradisional Indonesia untuk anak usia 7-10 tahun”. Hasil media hanya direncanakan tanpa memiliki data responden kepada siswa, tetapi jurnal ini cukup menguatkan bahwa media *flap book* sudah tidak asing didunia pendidikan.

Kelima, penelitian tentang *pop-up book* yang masih satu jenis dengan *flap book* oleh Anggit Shita Devi dan Siti Maisaroh (Jurnal PGSD Indonesia,

Vol 3 Nomor 2, tahun 2017) berjudul “Pengembangan media pembelajaran buku *pop-up* wayang tokoh phandawa pada mata pelajaran bahasa jaw akelas V SD”. Hasil penelitian menunjukkan media dinyatakan baik oleh ahli media dengan nilai 4,05 dari nilai total 5. Dan meningkatkan hasil nilai prestasi siswa sebesar 81,81% (sangat signifikan).

Keenam, penelitian yang dilakukan oleh Sisi Rahmatilah, dkk. (Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Vol 4 Nomor 1 hlm 139-148. Tahun 2017) berjudul “Media buku *pop-up* untuk pembelajaran bahasa Indonesia dikelas rendah” peneliti merancang media *pop-up book* dengan manual “*hand made*” untuk memenuhi keterbatasan media pembelajaran dikelas rendah khususnya di mata pelajaran bahasa Indonesia. Media diuji cobakan di SD Sukamulya dengan subjek penelitian 33 siswa, dari hasil responden siswa media mendapat antusias penuh yakni 100% merasa media sangat membantu. Uji coba kedua di SD Cibungbun dengan subjek penelitian sebanyak 30 siswa, adanya konsistensi pada media karena di tahap dua ini respon siswa juga mencapai presentase 100% merasa terbantu dalam proses belajar.

Ketujuh, Dyas Hermaning Putri melakukan penelitian dalam Jurnal Penelitian Mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Jawa Vol 7 Nomor 7 hlm 25-35, tahun 2018 yang berjudul “*The learning media of fable pop-up book for second grade students of elementary school*” menunjukkan hasil bahwa media yang dikembangkan dapat digunakan pada anak SD dengan baik, menyandang predikat sangat baik (88%) dalam konteks materi oleh ahli materi, dan baik

(80%) dari segi media oleh ahli media. Dari respon siswa 92% merasa sangat senang dengan media yang digunakan.

Kedelapan, penelitian yang dilakukan oleh Rahmi dan Fenny Agustina (Jurnal Simbiosis Vol 7 Nomor 2 hlm 122-133, tahun 2018) yang berjudul “Pengembangan media *pop-up book* dengan pendekatan model problem based learning (PBL) terhadap hasil belajar siswa SMAN 10 kelas X kota batam” dengan hasil penelitian menunjukkan media membantu meningkatkan hasil belajar sebesar 70% dari 24 siswa yang semula tidak lolos KKM, menjadi 18 siswa mendapat nilai diatas KKM. Media mendapat nilai dari ahli materi sebesar 83,33% dan ahli media 91,76%.

Kesembilan, penelitian skala internasional dilakukan oleh Erwin Putera Permana dan Yeny Endah Purnama Sari (*International Journal of Elementary Education* Vol 2 Nomor 1 hlm 8-14, tahun 2018) yang berjudul “*Development of pop-up book media material distinguishing characteristics of healthy and unfit environment class III students elementary school*” mendapat hasil media yang dikembangkan mempengaruhi tingkat aktivitas dan hasil belajar siswa, 97% siswa merasa terbantu dengan media. penilaian aspek materi oleh ahli materi sebesar 87,5% dan aspek media oleh ahli media sebesar 92,1%.

Kesepuluh, penelitian yang dilakukan oleh Yuvika Sari dan Kasiyati (Jurnal penelitian pendidikan berkebutuhan khusus Vol 6 Nomor 1 hlm 106-111, tahun 2018) yang berjudul “Efektivitas media *pop-up book* untuk meningkatkan kemampuan mengenal bagian-bagian tubuh pada siswa tunagrahita ringan”. Penelitian dilakukan di kelas I SLB YAPPAT Lubuk

Sikap dengan tujuan mengenalkan siswa bagian-bagian anggota tubuh. Data penelitian menunjukkan adanya peningkatan kecepatan siswa dalam mengetahui bagian-bagian tubuh manusia.

Kesebelas, dari *pedadidaktika* jurnal ilmiah pendidikan guru sekolah dasar vol 4 nomor 2 hlm 39-48 tahun 2017, Melinda Alfiani Nur , dkk. Melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan media *pop-up book* pada pembelajaran IPS tentang kerajaan dan peninggalan sejarah Islam di Indonesia di kelas V sekolah dasar”. Hasil penelitian menunjukkan media layak digunakan dari segi materi dan media, disahkan oleh tim ahli materi dan media. Terdapat peningkatan aktivitas dan hasil belajar.

Keduabelas, jurnal yang membahas akan metode *edutainment* (Desimal : Jurnal Matematika vol 1 nomor 1 hlm 81-89, tahun 2018). Agustina Pranata Kusuma , dkk. Melakukan penelitian dengan judul “Media pembelajaran matematika berbasis *edutainment* dengan pendekatan *metaphorical thinking* dengan *swish max*” menghasilkan data bahwa media yang dikembangkan layak digunakan pada pembelajaran matematika dengan presentasi sangat baik (89%) dari segi materi dan sangat baik (86%) dari segi media, telah teruji dan terverifikasi oleh tim ahli. Penelitian juga menunjukkan adanya peningkatan hasil pembelajaran mata pelajaran matematika dari *pre-test* dengan *post-test*.

Ketigabelas, penelitian dari *Unnes Science Education Journal* vol 5 nomor 2 hlm 1242-1252, tahun 2016. Oleh Irfatul Chusniyah, dkk. dengan judul penelitian “Keefektifan permainan monopoli berbasis *science edutainment* tema tata surya terhadap minat belajar dan karakter ilmiah siswa

kelas VIII” mendapatkan hasil penelitian media yang digunakan meningkatkan rasa senang siswa saat belajar melalui 4 tahap. Rasa senang diindikasikan dari siswa aktif mengikuti kegiatan belajar sambil bermain dan mampu menjelaskan hasil temuannya ke depan kelas. Presentase minat belajar siswa pada kelas eksperimen dari awal 60,74% ke tahap akhir sebesar 81,16% (sangat tinggi dan efektif) dibandingkan dengan kelas kontrol di awal 61,11% menjadi 74,03% (tinggi) diakhir.

Keempatbelas, sumber jurnal yang sama Unnes *Science Education Journal* vol 5 nomor 2 hlm 1288-1297, tahun 2016. Penelitian dilakukan oleh Nindya Handayani Muniroh Umar, dkk. berjudul “Pengaruh media kartu pintar tumbuhan berbasis *science edutainment* terhadap minat belajar dan pemahaman konsep belajar siswa tema gerak tumbuhan”. Hasil penelitian menunjukkan implementasi media dalam pembelajaran mempengaruhi minat belajar siswa yang dinilai dari empat unsur (kemauan, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan), semua aspek memperlihatkan peningkatan. Selain minat belajar presentase tingkat pemahaman konsep siswa meningkat. Dalam kelas eksperimen sebelum implementasi media, yang belum tuntas nilai hasil belajarnya sebanyak 30 siswa (93,75%) dan yang tuntas 2 siswa (6,25%). Sementara setelah implementasi media siswa yang belum tuntas menjadi 2 (6,25%) dan tuntas 30 siswa (93,75%).

Kelimabelas, jurnal pendukung terakhir yang peneliti cantumkan dalam kajian empiris adalah penelitian milik Sekar Dwi Ardianti, dkk. dalam jurnal *refleksi edukatika* vol 7 nomor 2 hlm 145-150, tahun 2017. Berjudul

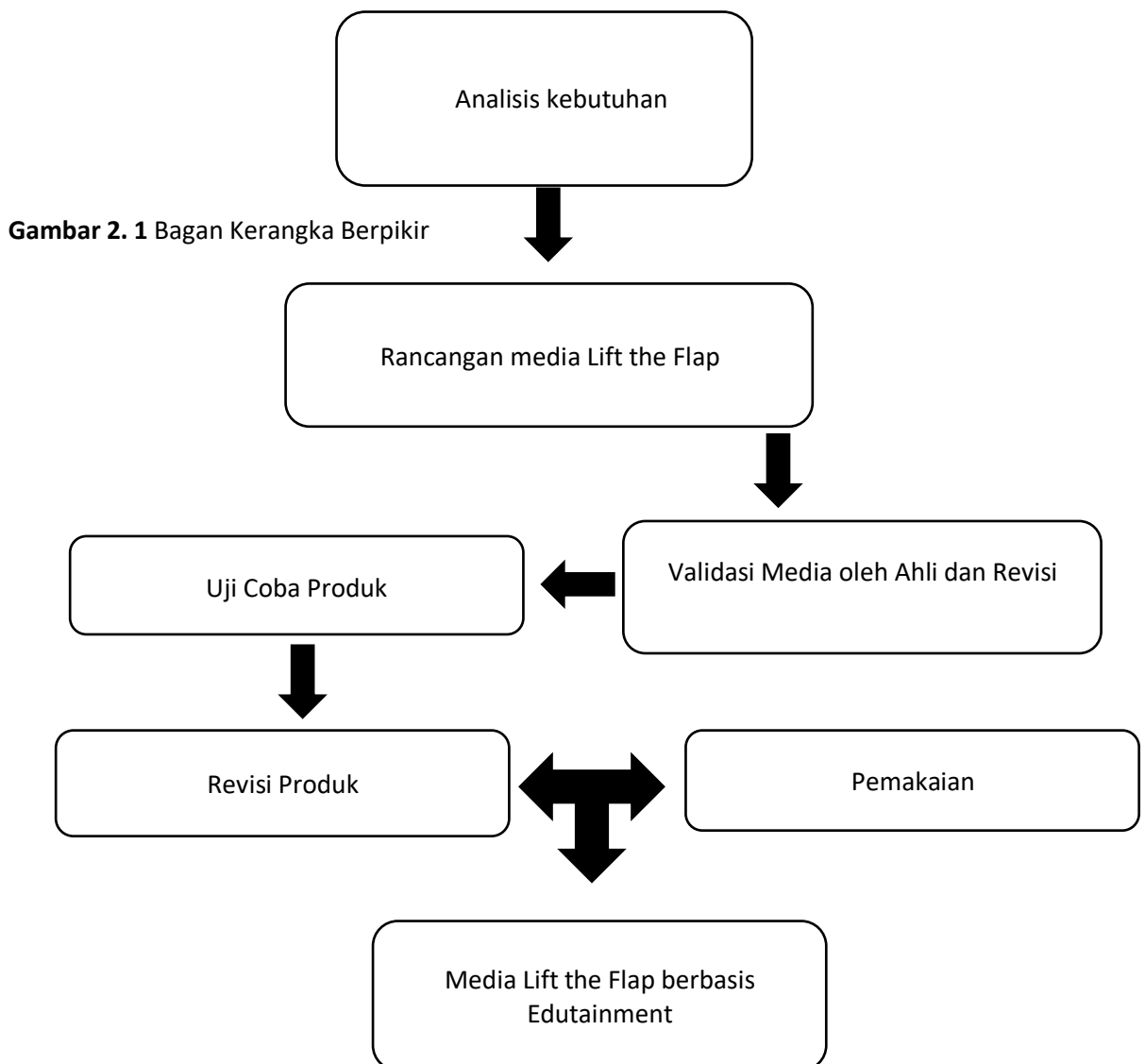
“Implementasi project based learning (PJBL) berpendekatan science edutainment terhadap kreativitas peserta didik”. Hasil penelitian menunjukkan perbedaan kelas eksperimen dan kontrol, semua aspek menunjukkan kelas eksperimen lebih tinggi. Adapun aspek yang dinilai adalah: 1. Aktif dalam pembuatan produk, 2. Rasa ingin tahu yang tinggi, 3. Berani bertanya atau berpendapat, 4. Aktif berdiskusi, 5. Merasa senang, 6. Kreatif, 7. Berpikir kritis, 8. Memiliki inisiatif, 9. Disiplin, dan 10. Ulet.

Peneliti menggunakan jurnal diatas untuk membantu menambah referensi peneliti untuk meneliti permasalahan di SDN Purwoyoso 03 dalam masalah keterampilan memahami isi puisi, banyak sekali siswa dimana kesulitan dalam memahami gagasan pokok puisi, hanya sekedar membaca tanpa mengetahui isi kandungannya. Untuk mengatasinya peneliti mencari solusi masalah tersebut dengan menciptakan media yang tepat guna mengatasinya.

3.3 Kerangka Perpikir

Permasalahan yang peneliti temukan dalam SD Negeri Purwoyoso 03 adalah rendahnya tingkat pemahaman isi puisi untuk diambil hikmah atau pelajaran bagi kehidupan. Hal ini terjadi salah satunya karena kurangnya media pembelajaran dalam pembelajaran Bahasa Indonesia tidak tersedia. Penyampaian materi tanpa media membuat pembelajaran menjadi membosankan dan pasif.

Media merupakan salah satu faktor penunjang pembelajaran di kelas, dengan media informasi mudah tersalurkan kepada siswa. Peneliti mencoba mengembangkan media *lift the flap* yang dapat digunakan guna membuat siswa tertarik akan puisi dan proses memahaminya. Media tersebut diimplementasikan dengan pembelajaran berbasis *edutainment* guna menambah rasa senang dalam belajar. Dengan adanya media yang tercipta harapannya menjadi nilai guna dan bermanfaat bagi pihak akademik secara keseluruhan. Berikut kerangka berpikir penelitian ini:



BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengkajian dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

- 1) Pengembangan media *lift the flap* untuk memahami isi sebuah puisi dilaksanakan dengan teori Sugiyono, meliputi pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, dan uji coba pemakaian.
- 2) Media *lift the flap* memahami isi puisi yang dikembangkan, berdasarkan penilaian oleh ahli media memperoleh presentase sebesar 93%. Penilaian ahli materi sebesar 82%. Berdasarkan hasil validasi para ahli media sangat layak digunakan dalam pelajaran memahami isi puisi Bahasa Indonesia.
- 3) Hasil uji perbedaan rata-rata nilai posttest dengan pretest melalui uji paired sample test diperoleh nilai t-hitung yaitu 8435 lebih besar dari t-tabel 2093 (df19) dengan N-gain dengan nilai 0,705 yaitu tinggi. Hasil tersebut menunjukkan media *lift the flap* sangat efektif digunakan pada pembelajaran memahami isi puisi.

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian pengembangan yang dilakukan peneliti, terdapat saran yang peneliti berikan, yaitu :

- 1) Hasil media yang dikembangkan peneliti masih dapat dikembangkan lagi menjadi lebih baik lagi, oleh karena itu dapat dijadikan bahan kajian untuk mengembangkan media yang lebih inovatif dan maju.
- 2) Memahami isi puisi perlu pendekatan yang lebih karena sedikit sekali peneliti yang mau mengkaji sastra anak dalam penelitiannya, khususnya keterampilan memahami isi puisi.
- 3) Media lift the flap dapat dijadikan alat bermain siswa dalam luar sekolah untuk melakukan belajar sambil bermain. Guna menggunakan waktu bermain lebih bermanfaat.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfiani Nur, Melinda, dkk. 2017. "Pengembangan Media *Pop-Up Book* pada Pembelajaran IPS tentang Kerajaan dan Peninggalan Sejarah Islam di Indonesia di Kelas V Sekolah Dasar". *PEDADIDAKTIKA : Jurnal Ilmiah PGSD*. Volume 4 Nomor 2. Halaman 39-48
- Amalia Pratiwi, Sarita, dkk. 2018. "Pengembangan Media *Lift The Flap* Organ Pencernaan Manusia Sebagai Pendukung *Discovery Learning* di Sekolah Dasar". *Jurnal Sekolah (JS)*. Volume 2 Nomor 3. Halaman 246-252
- Amin Suryana, Olin, dkk. 2018. "Desain Media Permainan Edukasi Berorientasi Chemo-Edutainment Pada Pembelajaran Siswa". *Jurnal Chemistry In Education*. Volume 7 Nomor 2. Halaman 46-53
- Anggit Shita Devi, Siti Maisaroh. 2017. "Pengembangan Media Pembelajaran Buku *Pop-Up* Wayang Tokoh Pandhawa Pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa Kelas V SD". *Jurnal PGSD Indonesia*. Volume 3 Nomor 2. Halaman 16-32
- Ardhana, Wisnu. 2016. "Pengembangan Media Grafis Berbentuk *Lift the Flap Book* Sebagai Media Pembelajaran Dalam Mata Pelajaran IPS Materi Bentuk Muka Bumi Dan Aktifitas Penduduk Indonesia". Halaman 1-16
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta
2012. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Ashyar, Rayendra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Refrensi Jakarta
- Ayuning Pertiwi, Ajeng, dkk. 2016. "Perancangan Buku Interaktif Pentingnya Memilah Sampah Dalam Upaya Membentuk Kebiasaan Memilah Sampah Untuk Anak-Anak". *Jurnal E-Proceeding of Art & Design*. Volume 3 Nomor 3. Halaman 789-796
- Chusniyah, Irfatul, dkk. 2016. "Keefektivan Permainan Monopoli Berbasis *Science Edutainment* Tema Tata Surya Terhadap Minat Belajar dan Karakter Ilmiah Siswa Kelas VIII". *Unnes Science Education Journal*. Volume 5 Nomor 2. Halaman 1242-1252

- Citra Rahmawati, Asidigisianti Surya Patria. 2018. "Perancangan *Flap Book* Sebagai Sarana Pengenalan Mainan Tradisional Indonesia untuk Anak Usia 7-10 Tahun". *Jurnal Seni Rupa*. Volume 6 Nomor 1. Halaman 816-822
- Dalman. 2014. *Keterampilan Membaca*. Jakarta: Rajawali Press.
- Dana At-wood Blaine, Rule Audrey C. 2015. "Ecosystem Food Web Lift-the-Flap Pages". *Journal of STEM Arts, Craft, and Constructions*. Volume 2 Nomor 1. Halaman 16-31
- Dana Kumala Sari, Yolanda, dkk. 2019. "Peningkatan Keterampilan Membaca Puisi Siswa Kelas IV Dengan Model Demonstrasi Didukung Media Video Pembelajaran di SDN 1 Sumber Sari Kota Malang". *Jurnal Ilmiah Kependidikan*. Volume 9 Nomor 2. Halaman 157-163
- Derisman Rusmawan, Egi, dkk. 2016. "Pengaruh Model Pembelajaran *Concept Sentence* Terhadap Keterampilan Menulis Puisi Siswa Sekolah Dasar". *Jurnal Didaktika Dwija Indria*. Volume 1 Nomor 1. Halaman 1-6
- Devi Sahputri Puryaningsih, Sukarir Nuryanto. 2015. "Peningkatan Keterampilan Menulis Puisi Bebas Melalui Model Kontekstual-Inquiri Dengan Media Lagu". *Jurnal Joyful Learning*. Volume 4 Nomor 3. Halaman 37-46
- Doyin, Mukh. 2014. "Pengembangan Materi Ajar Puisi SD" *Jurnal LINGUA*. Volume 10 Nomor 1. Halaman 69-79
- Dwi Ardianti, Sekar, dkk. 2017. "Implementasi Project Based Learning Berpendekatan *Science Edutainment* Terhadap Kreativitas Peserta Didik". *Jurnal Refleksi EDUKATIKA*. Volume 7 Nomor 2. Halaman 145-150
- Elvina, dkk. 2015. "Perbedaan Peningkatan Keterampilan Menulis Puisi Dengan Model Sinektik Dan *Project Based Learning* Berdasarkan Tipe Kepribadian Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar". *Jurnal Primary School*. Volume 4 Nomor 2. Halaman 112-116
- Endraswara, Suwardi. 2016. *Metodologi Penelitian Posmodernisme Sastra*. Yogyakarta: CAPS
- Erwin Putra Permana, Yenny Endah Purnama Sari. 2018. "Development of Pop-Up Book Media Material Distinguishing Characteristics of Healthy and Unfit Environments Class III Students Elementary School". *International Journal of Elementary School*. Volume 2 Nomor 1. Halaman 8-14

- Febriani, Meina. 2014. "Pengembangan Bahan Ajar Apresiasi Dongeng Banyumas Bagi Siswa SD Kelas Rendah". *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. Volume 1 Nomor 1. Halaman 1-8
- Fuji Utami, Anna, dkk. 2016. "Penerapan Permainan Bank Kata Dalam Upaya Meningkatkan Keterampilan Menulis Puisi Bebas". *Jurnal Pena Ilmiah*. Volume 1 Nomor 1. Halaman 201-210
- Georgette G. Lee, Marie Tejero. 2014. "*The Interpretive Strategies Utilized by Elementary Students with and without Learning Disabilities in Comprehending Poems*". *Jurnal Internasional Electronic Elementary Education*. Volume 4 Nomor 3. Halaman 489-506
- Hamid, Sholeh. 2014. *Metode Edutainment*. Yogyakarta: DIVA Press
- Handayani Muniroh Umar, Nindya, dkk. 2016. "Pengaruh Media Kartu Pintar Tumbuhan Berbasis *Science Edutainment* Terhadap Minat Belajar dan Pemahaman Konsep Siswa Tema Gerak Tumbuhan". *Unnes Science Education Journal*. Volume 5 Nomor 2. Halaman 1288-1297
- Hermaning Putri, Dyas. 2018. "Media Pasinaon *Pop-Up Book* Dongeng Sato Kewan Kangge Siswa Kelas II SD". *Jurnal Penelitian Mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Jawa*. Volume 7 Nomor 7. Halaman 25-33
- Herlina, Rinrin, dkk. 2016. "Penerapan Metode ATM Berbantuan Media Audiovisual Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Puisi". *Jurnal Pena Ilmiah*. Volume 1 Nomor 1. Halaman 881-890
- Jeanne Little, Hilary. 2019. "*A Well-Rounded Community: Integrating Arts to Enhance the Mental Health of Elementary School Students*". Halaman 1-59
- Kusumawati, Fetri. 2016. "Peningkatan Keterampilan Membaca Puisi dengan Menggunakan Teknik Pemodelan pada Siswa Kelas III SD Negeri Mendungan 1 Kota Yogyakarta". *Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*. Volume 3 Nomor 1. Halaman 32-37
- Laila Hanif, Sajida, dkk. 2018. "Peningkatan Keterampilan Membaca Puisi dengan Ekperimentasi Model Circ Bermedia Video Pembacaan Puisi pada Siswa Kelas V SD 1 Tritis Jepara". *Jurnal Kredo*. Volume 2 Nomor 1. Halaman 65-80

- Lutfianasari, Ulfa, dkk. 2018. “*Application of PBL Model Assisting the Chemo-Edutainment Based Worksheets for Increasing the Student’s Activities and Critical Thinking*”. Jurnal Innovative Science Education. Volume 7 Nomor 1. Halaman 1-9
- Nurhadi. 2018. *Teknik Membaca*. Jakarta: Bumi Aksara
- Nur Rizkia Rahmayanti, Susilowibowo, Joni. 2018. “Pengembangan *Lift The Flap* Sebagai Bahan Ajar Pendukung Pada Materi Sistem Penilaian Persediaan di Kelas XI Akuntansi SMK Negeri 10 Surabaya”. Jurnal Pendidikan Akuntansi. Volume 6 Nomor 3. Halaman 350-354
- Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah
- Pranata Sukma, Agustien, dkk. 2018. “Media Pembelajaran Matematika Berbasis *Edutainment* dengan Pendekatan *Metaphorical Thinking* dengan *Swish Max*”. Desimal: Jurnal Matematika. Volume 1 Nomor 1. Halaman 81-89
- Prasetyo, Adi. 2014. “Pengembangan Media Komik Bermuatan Gender Dalam Peningkatan Keterampilan Bercerita Siswa Sekolah Dasar Tingkat Tinggi”. Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia. Volume 1 Nomor 2. Halaman 103-107
- Rachmawati, Fauziah, dkk. 2017. “Buku Ajar Interaktif Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar”. Jurnal Penelitian Pendidikan Ipa. Volume 2 Nomor 1. Halaman 19-29
- Rahmatilah, Sisi, dkk. 2017. “Media Buku *Pop-Up* untuk Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas Rendah”. PEDADIDAKTIKA : Jurnal Ilmiah PGSD. Volume 4 Nomor 1. Halaman 139-148
- Rahmi, dan Fenny Agustina. 2018. “Media Pengembangan *Pop-Up Book* Dengan Pendekatan Model *Problem Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa SMAN 10 kelas X Kota Batam”. SIMBiosa. Volume 7 Nomor 2. Halaman 122-133
- Santoso, Anang, dkk. 2017. *Materi Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD*. Tangerang: Universitas Terbuka
- Savitri Wanabuliandari, Sekar Dwi Ardianti. 2017. “Pengaruh Modul E-Jas *Edutainment* Terhadap Karakter Peduli Lingkungan Dan Tanggung Jawab”. Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan. Volume 8 Nomor 1. Halaman 70-79

- Sudjana. 2005. *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfa Beta
2016. *Metode Penelitian Kombinasi*. Bandung: Alfa Beta
2016. *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development*.
Bandung: Alfa Beta
- Suryani, Nunuk, dkk. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*.
Bandung: Rosda Karya
- Suryanto, Andi, dkk. 2014. *Evaluasi Pembelajaran di SD*. Tangerang: Universitas
Terbuka
- Susanto, Ahmad. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Kencana
- Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem
Pendidikan Nasional
- Yuliantoro, Agus. 2018. *Pengajaran Apresiasi Puisi*. Yogyakarta: Penerbit ANDI
- Yuvika Sari, Kasiyati. 2018. “Efektivitas Media *Pop-Up Book* untuk Meningkatkan
Kemampuan Mengenal Bagian-Bagian Tubuh pada Siswa Tunagrahita
Ringan”. *Jurnal Penelitian Pendidikan Kebutuhan Khusus*. Volume 6
Nomor 1. Halaman 106-111
- Zulaeha, Ida, dkk. 2010. *Bahasa Indonesia Pengantar Penulisan Karya Ilmiah*.
Semarang: Pusat Pengembangan MKU/MKDK Univeritas Negeri
Semarang.