



**PENGEMBANGAN MEDIA *POP-UP BOOK* UNTUK  
MENGIDENTIFIKASI TOKOH CERITA FIKSI SISWA  
KELAS IV SDN 2 TRAJI**

**SKRIPSI**

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

**Oleh  
Dian Putri Anggraeni  
1401415312**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
2019**

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi berjudul “ Pengembangan Media *Pop-up Book* untuk Mengidentifikasi Tokoh Cerita Fiksi Siswa Kelas IV SDN 2 Traji Temanggung” karya,

Nama : Dian Putri Anggraeni

NIM : 1401415312

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar FIP UNNES

telah disetujui pembimbing untuk diajukan ke Panitia Ujian Skripsi.

Semarang, 5 Juli 2019

Mengetahui,  
Ketua Jurusan PGSD FIP UNNES

Pembimbing



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

  
Dra. Nuraeni Abbas, M.Pd.  
NIP. 195906191987032001

## PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi dengan judul "Pengembangan Media *Pop-up Book* untuk Mengidentifikasi Tokoh Cerita Fiksi Siswa Kelas IV SDN 2 Traji Temanggung" karya,

nama : Dian Putri Anggraeni

NIM : 1401415312

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah dipertahankan di hadapan Panitia Sidang Ujian Skripsi Progam Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang pada hari Rabu, tanggal 31 Juli 2019

Semarang, 31 Juli 2019

Panitia Ujian



Dr. Achmad Rifa'i R.C., M.Pd. '  
NIP-195908211984031001

Penguji I,

Drs. Umar Samadhy, M.Pd.  
NIP 195604031982031003

Sekretaris,

Drs. Isa Ansori, M.Pd.  
NIP 196008201987031003

Penguji II,

Drs. Sukarir Nuryanto, M.Pd  
NIP 196008061987031001

Penguji III,

Dra. Nuraeni Abbas, M.Pd.  
NIP 195906191987032001

## PERYATAAN KEASLIAN

Peneliti yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : DIAN PUTRI ANGGRAENI

NIM : 1401415312

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,  
Universitas Negeri Semarang

Judul : Pengembangan Media *Pop-up Book* untuk Mengidentifikasi  
Tokoh Cerita Fiksi Siswa Kelas IV SDN 2Traji Temanggung

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 atau  
dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 19 Juli 2019  
Peneliti

  
DIAN PUTRI ANGGRAENI  
NIM.1401415312

## **MOTO DAN PERSEMBAHAN**

### **MOTO**

1. “Pendidikan adalah senjata paling ampuh yang bisa kamu gunakan untuk merubah dunia” (Nelson Mandela).”
2. “Apapun yang dilakukan oleh seseorang itu, hendaknya dapat bermanfaat bagi dirinya sendiri, bermanfaat bagi bangsanya, dan bermanfaat bagi manusia di dunia pada umumnya” (Ki Hadjar Dewantara).”

### **PERSEMBAHAN**

Skripsi ini saya persembahkan kepada:

Kedua orang tua (Santoso dan Yuliah).

## PRAKATA

Puji syukur ke hadirat Allah Swt. yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Pengembangan Media *Pop-up Book* untuk Mengidentifikasi Tokoh Cerita Fiksi Siswa Kelas IV SDN 2 Traji Temanggung". Peneliti menyadari bahwa skripsi ini tidak dapat terselesaikan tanpa bantuan dari banyak pihak. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang;
2. Prof. Dr. Fakhruddin, 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. Nuraeni Abbas, M.Pd., Dosen Pembimbing
5. Drs. Umar Samadhy, M.Pd., Penguji 1;
6. Drs. Sukarir Nur, M.Pd., Penguji 2;
7. Dra. Nuraeni Abbas, M.Pd., Penguji 3
8. Qurotta Ayu Neina, M.Pd., validator ahli materi;
9. Sony Zulfikasari, M.Pd., validator ahli media;
10. Muh. Hisam, Amd., Kepala Unit Perpustakaan PGSD UNNES;
11. Wiwik Prihatiningsih, S.Pd., Kepala SDN 2 Traji;
12. Yuliah, S.Pd., Guru Kelas IV SDN SDN 2 Traji.

Semoga semua pihak yang telah membantu peneliti dalam penyusunan skripsi ini mendapatkan balasan pahala dari Allah Swt.

Semarang, 5 Juli 2019

Peneliti,



Dian Putri Anggraeni

NIM 1401415312

## ABSTRAK

**Anggraeni, Dian Putri.** 2019, *Pengembangan Media Pop-up Book untuk Meningkatkan Keterampilan Mengidentifikasi Tokoh Cerita Fiksi Siswa SDN 2 Traji Temanggung.* Sarjana Pendidikan. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing Dra. Nuraeni Abbas M,Pd. 204 halaman.

Pelaksanaan pembelajaran bahasa Indonesia di SDN 2 Traji Temanggung belum optimal, salah satu penyebab permasalahan tersebut adalah keterbatasan media pembelajaran interaktif dan inovatif. Hal tersebut berdampak pada hasil belajar siswa muatan bahasa Indonesia belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Permasalahan tersebut dapat dilakukan dengan media yang interkatif yaitu media *pop-up book* untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan, kelayakan, dan keefektifan media *pop-up book* pada tema lingkungan daerah tempat tinggal muatan bahasa Indonesia. .

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *research and developement* menggunakan model penelitian Borg and Gall. Langkah-langkah dalam penelitian meliputi: potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, dan uji coba pemakaian. Adapun teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah teknik tes meliputi pretest posttest dan teknik nontes meliputi observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi.

Hasil penelitian menunjukkan: (1) media *pop-up book* layak digunakan berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media dengan persentase kelayakan materi sebesar 78% dengan kriteria sangat layak dan kelayakan media sebesar 86% dengan kriteria layak, (2) media *pop-up book* digunakan terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia yang dibuktikan dengan peningkatan rata-rata sebesar 0,51 dengan kriteria sedang.

Simpulan dari penelitian ini adalah pengembangan media *pop-up book* layak digunakan dan efektif digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia kelas IV. Saran dalam penelitian ini yaitu media *pop-up book* dapat digunakan sebagai inovasi baru dalam media pembelajaran.

**Kata kunci:** *pop-up book*; identifikasi tokoh; cerita fiksi;

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
MOTO DAN PERSEMBAHAN .....	v
PRAKATA.....	vi
ABSTRAK .....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR BAGAN .....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB 1 PENDAHULUAN .....	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Identifikasi Masalah.....	9
1.3. Pembatasan Masalah .....	10
1.4. Rumusan Masalah .....	10
1.5. Tujuan Penelitian .....	11
1.6. Manfaat Penelitian .....	11
1.6.1. Manfaat Praktis.....	11
1.6.2. Manfaat Teoritis .....	11
1.7. Spesifikasi yang Dikembangkan.....	12
BAB 2 KAJIAN PUSTAKA .....	14
2.1. Kajian Teori .....	14
2.1.1. Pengertian Media.....	14
2.1.2. Pengertian Media Pembelajaran .....	14
2.1.3. Pengembangan Media Pembelajaran.....	15
2.1.4. Fungsi Media Pembelajaran .....	17
2.1.5. Jenis Media Pembelajaran .....	19
2.1.6. Kriteria Media Baik.....	21
2.1.7. Pengertian <i>Pop-up Book</i> .....	22
2.1.8. Manfaat <i>Pop-up Book</i> .....	22

2.1.9. Teori Belajar .....	24
2.1.10. Pengertian Pembelajaran .....	27
2.1.11. Komponen-Komponen Pembelajaran .....	27
2.1.12. Prinsip-Prinsip Pembelajaran di SD .....	30
2.1.13. Tujuan Pembelajaran .....	32
2.1.14. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe NHT .....	32
2.1.15. Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD .....	35
2.1.16. Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD .....	36
2.1.17. Pengertian Mengidentifikasi .....	37
2.1.18. Pengertian Cerita Fiksi .....	38
2.1.19. Unsur-Unsur Cerita Fiksi .....	38
2.1.20. Penokohan .....	39
2.1.21. Keterampilan Berbahasa .....	42
2.1.22. Keterampilan Menulis .....	44
2.2. Kajian Empiris .....	46
2.3. Kerangka Berfikir .....	52
2.4. Hipotesis .....	54
<b>BAB 3 METODE PENELITIAN.....</b>	<b>55</b>
3.1. Desain Penelitian .....	55
3.1.1. Jenis Penelitian .....	55
3.2. Tempat dan Waktu Penelitian .....	57
3.2.1. Tempat Penelitian .....	57
3.2.2. Waktu Penelitian .....	57
3.3. Prosedur Penelitian .....	60
3.3.1. Mengidentifikasi Masalah .....	60
3.3.2. Mengumpulkan Data .....	60
3.3.3. Mendesain Produk .....	61
3.3.4. Memvalidasi Desain .....	61
3.3.5. Merevisi Desain .....	61
3.3.6. Menguji Coba Skala Kecil Produk .....	62
3.3.7. Merevisi Produk .....	62
3.3.8. Menguji Coba Skala Besar Produk .....	62
3.3.9. Membuat Produk Akhir .....	63
3.4. Data, Sumber Data, dan Subjek Penelitian .....	64
3.4.1. Data .....	64
3.4.2. Sumber Data .....	64
3.4.3. Subjek Penelitian .....	64
3.5. Variabel .....	64
3.5.1. Variabel Bebas .....	64

3.5.2. Variabel Terikat.....	64
3.6. Definisi Operasional Variabel.....	65
3.7. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	67
3.7.1. Tes Unjuk Kerja .....	67
3.7.2. Teknik Nontes .....	67
3.7.3. Instrumen Pengumpulan Data .....	69
3.8. Uji Kelayakan, Validitas, dan Reliabilitas.....	70
3.8.1. Uji Kelayakan .....	70
3.8.2. Analisis Tanggapan Guru dan Siswa.....	71
3.8.3. Validitas Instrumen .....	72
3.8.4. Validitas Rubrik Unjuk Kerja.....	73
3.8.5. Reliabilitas Intrumen .....	73
3.9. Teknik Analisis Data.....	76
3.9.1. Analisis Data Awal.....	76
3.9.2. Analisis Data Akhir .....	77
 BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....	 80
4.1. Hasil Penelitian .....	80
4.1.1. Pengembangan Produk .....	80
4.1.2. Perancangan Produk .....	83
4.1.3. Hasil Produk .....	86
4.1.4. Hasil Uji Coba Produk.....	92
4.1.5. Analisis Data .....	100
4.2. Pembahasan.....	102
4.2.1. Pengembangan Media <i>Pop-up Book</i> .....	102
4.2.2. Kelayakan Media <i>Pop-up Book</i> .....	104
4.2.3. Tanggapan Guru dan Siswa.....	104
4.3. Implikasi .....	105
4.3.1. Implikasi Teoritis.....	105
4.3.2. Implikasi Praktis .....	108
4.3.3. Implikasi Pedagogis.....	108
 BAB V PENUTUP.....	 111
5.1. Simpulan .....	111
5.2. Saran .....	111
 DAFTAR PUSTAKA .....	 113
LAMPIRAN.....	

## **DAFTAR BAGAN**

Bagan 3.1 Desain Penelitian .....	59
Bagan 3.2 Prosedur Penelitian dan Pengembangan .....	56

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Definisi Operasional Variabel.....	66
Tabel 3.2 Data dan Teknik Pengumpulan Data .....	70
Tabel 3.3 Kriteria Penilaian Validitas .....	71
Tabel 3.4 Kriteria Hasil Tanggapan Guru dan Siswa .....	72
Tabel 3.5 Hasil Reliabilitas .....	75
Tabel 3.6 Interpretasi <i>N-Gain</i> .....	78
Tabel 3.7 Kriteria Persentase Hasil Unjuk Kerja .....	79
Tabel 4.1 Rekapitulasi Angket Kebutuhan Siswa.....	80
Tabel 4.2 Rekapitulasi Angket Kebutuhan Guru .....	82
Tabel 4.3 Rekapitulasi Hasil Penilaian Ahli Materi .....	86
Tabel 4.4 Rekapitulasi Hasil Penilaian Ahli Media.....	87
Tabel 4.5 Gambar Tampilan <i>Pop-up Book</i> .....	89
Tabel 4.6 Rekapitulasi Angket Tanggapan Siswa Skala kecil.....	93
Tabel 4.7 Rekapitulasi Angket Tanggapan Guru Skala kecil .....	94
Tabel 4.8 Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Skala kecil .....	96
Tabel 4.9 Rekapitulasi Angket Tanggapan Siswa Skala Besar.....	97
Tabel 4.10 Rekapitulasi Angket Tanggapan Guru Skala Besar .....	98
Tabel 4.11 Hasil Normalitas.....	100
Tabel 4.12 Hasil Peningkatan Rata-Rata ( <i>T-test</i> ).....	101
Tabel 4.13 Hasil Perbedaan Rata-Rata( <i>N-Gain</i> ).....	102

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerucut Dale .....	16
Gambar 2.2 Kerangka Berpikir Pengembangan Media <i>Pop-up Book</i> .....	54
Gambar 4.1 Desain Cerita Pertama <i>Pop-up Book</i> .....	84
Gambar 4.2 Desain Cerita Kedua <i>Pop-up Book</i> .....	84
Gambar 4.3 Desain Cerita Ketiga <i>Pop-up Book</i> .....	84
Gambar 4.4 Desain Cerita Keempat <i>Pop-up Book</i> .....	85
Gambar 4.5 Desain Cerita Kelima <i>Pop-up Book</i> .....	85
Gambar 4.6 Desain Cerita Keenam <i>Pop-up Book</i> .....	85

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Wawancara Guru.....	118
Lampiran 2 Hasil Kebutuhan Guru .....	120
Lampiran 3 Hasil Kebutuhan Siswa.....	123
Lampiran 4 Instrumen Validasi Kelayakan Produk Ahli Media.....	125
Lampiran 5 Instrumen Validasi Kelayakan Produk Ahli Materi .....	127
Lampiran 6 Hasil Tanggapan Guru Terhadap Media .....	129
Lampiran 7 Hasil Tanggapan Siswa Terhadap Media Skala Kecil.....	131
Lampiran 8 Hasil Tanggapan Siswa Terhadap Media Skala Besar .....	133
Lampiran 9 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran .....	155
Lampiran 10 Daftar Nilai Tes Awal oleh 2 Rater .....	175
Lampiran 11 Daftar Nilai Tes Akhir oleh 2 Rater .....	176
Lampiran 12 Hasil Siswa Tes Awal.....	177
Lampiran 13 Hasil Siswa Tes Akhir .....	178
Lampiran 14 Surat Keterangan Telah Melakukan Observasi .....	179
Lampiran 15 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian .....	180
Lampiran 16 Sitasi Jurnal .....	181
Lampiran 17 Dokumentasi.....	200

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan unsur penting dalam mewujudkan cita-cita bangsa. Melalui pendidikan dapat meningkatkan sumber daya manusia untuk menghadapi perkembangan dan tantangan global. Setiap warga negara berhak untuk mendapatkan pendidikan, baik itu pendidikan informal, formal maupun nonformal.

Berdasarkan Peraturan Pemerintah nomor 32 tahun 2013 menyatakan bahwa Peraturan Pemerintah nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan perlu diselaraskan dengan dinamika perkembangan masyarakat, lokal, nasional, dan global guna mewujudkan fungsi dan tujuan nasional pendidikan nasional dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa diperlukan komitmen nasional untuk meningkatkan mutu dan daya saing bangsa melalui pengaturan kembali Standar Kompetensi Lulusan, Standar isi, standar proses, dan standar penilaian, serta pengaturan kembali kurikulum. Untuk meningkatkan kegiatan pembelajaran, maka tiap sekolah menyusun suatu program yang disebut kurikulum. Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan tertentu.

Perrmendikbud nomor 67 tahun 2013 menyatakan struktur kurikulum pendidikan sekolah dasar memuat mata pelajaran salah satunya adalah pembelajaran bahasa Indonesia. Implementasi kurikulum 2013 menggunakan pembelajaran tematik terpadu diterapkan bagi peserta didik mulai dari kelas I SD sampai dengan kelas VI SD. Pembelajaran dimaksud adalah dengan menggunakan Tema yang akan menjadi pemersatu berbagai mata pelajaran (Sulistyorini, dkk 2017:57) Menurut Susanto (2013:245) Tujuan pelajaran bahasa Indonesia di SD yaitu agar siswa mampu menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk mengembangkan kepribadian, memperluas wawasan kehidupan, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa. Pengajaran bahasa Indonesia juga dimaksudkan untuk melatih ketrampilan mendengar, berbicara, membaca, dan menulis. Pada hakikatnya, pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi baik secara lisan maupun tulisan.

Tarigan (1993:1) berpendapat dalam keterampilan berbahasa ada empat aspek yaitu menyimak, membaca, berbicara dan menulis . Dari empat aspek ketrampilan berbahasa tersebut, ketrampilan menulis dikatakan lebih sulit karena dalam menulis dituntut untuk menyusun gagasan secara logis, mengekspresikan dengan jelas, dan menata secara menarik (Tarigan, 1993:8). Rusyana dalam (Susanto, 2013:247) menyatakan menulis merupakan kemampuan menggunakan pola-pola bahasa dalam penyampaianya secara tertulis untuk mengungkapkan suatu gagasan /pesan. Menurut Peck & Schulz dalam (Tarigan, 1993:9) tujuan menulis sebagai berikut : a) membantu para siswa memahami bagaimana caranya

ekspresi tulis dapat melayani mereka, dengan jalan menciptakan situasi-situasi di dalam kelas yang jelas memerlukan karya tulis dan kegiatan menulis; b)Mendorong para siswa mengekspresikan diri mereka secara bebas dalam tulisan; c) mengajar para siswa menggunakan bentuk yang tepat dan serasi dalam ekspresi tulis; d) mengembangkan pertumbuhan bertahap dalam menulis dengan cara membantu para siswa menulis sejumlah maksud dengan sejumlah cara dengan penuh keyakinan pada diri sendiri secara bebas.

Terdapat berbagai faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa, baik itu faktor internal maupun eksternal. Faktor internal berasal dari dalam diri siswa, antara lain kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, gaya belajar serta kondisi fisik. Faktor eksternal berasal dari luar diri siswa, antara lain lingkungan sekitar. Dalam kegiatan pembelajaran di lingkungan sekolah perlu adanya penunjang keberhasilan belajar siswa seperti pemberian motivasi, interaksi sosial, serta media pembelajaran yang efektif.

Syahrudin dan Fien Pongpalilu (2014:147) mengemukakan bahwa guru di kelas jarang memanfaatkan fungsi media pembelajaran secara optimal. Kondisi ini disebabkan oleh kenyataan bahwa tugas yang diemban guru sebagai perancang pembelajaran adalah sangat rumit. Untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar agar berjalan dengan efektif dan dapat menghasilkan hasil belajar yang optimal perlu adanya suatu cara atau strategi, metode, model maupun perangkat penunjang pembelajaran, baik itu materi maupun informasi lainnya. Salah satu cara untuk mempermudah penyampaian materi maupun informasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di

sekolah dasar yaitu penggunaan media pembelajaran inovatif dan efektif yang diharapkan dapat menarik minat belajar siswa serta meningkatkan pemahaman siswa mengenai materi Bahasa Indonesia. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat merangsang kemampuan berfikir dan psikomotor siswa. Sebab selain menarik minat dan rasa ingin tahu siswa, penggunaan media yang inovatif diharapkan dapat memberikan kesempatan siswa untuk mencoba menggunakan media pembelajaran yang diberikan oleh guru sehingga dapat menambah bekal pengetahuannya.

Mariana Masita dan Desi Wulandari (2018:193) mengemukakan bahwa buku pelajaran terbatas karena hanya menggunakan buku guru dan buku siswa dan hanya ada 1 buku pendamping untuk memperjelas materi pembelajaran. Minimnya buku referensi siswa sebagai buku pelengkap pembelajaran, menyebabkan kurangnya wawasan pengetahuan siswa. Whimpy Lastika Putri dan Florentina Widihastrini (2014:10) mengemukakan bahwa pembelajaran yang kurang variatif dalam pengoptimalan penggunaan media pembelajaran juga menyebabkan siswa kurang fokus dan kurang dapat melatih kreativitasnya.

Evi Nurul Qomariyah (2016:133) mengemukakan bahwa masalah dalam kegiatan belajar mengajar yang terjadi diakibatkan oleh cara mengajar guru yang menyampaikan materi hanya dengan ceramah, sehingga kurang dapat menarik perhatian dan minat siswa untuk belajar Bahasa Indonesia. Dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru kepada siswa perlu dilakukan suatu inovasi untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Salah satu cara

inovatif untuk menggerakkan keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran dalam dengan menggunakan alat atau media.

Pengertian media pembelajaran menurut Sadiman, dkk. (2014:7) adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Sedangkan Briggs dalam Sadiman (2014:6) berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Menurut Ahmadi dkk (127) Media pembelajaran berfungsi sebagai sumber belajar. Dalam kalimat “sumber belajar” ini tersirat makna keaktifan, yakni sebagai penyalur, penyampai, penghubung, dan lain-lain. Fungsi media pembelajaran sebagai sumber belajar adalah fungsi utamanya. Media pembelajaran dapat meningkatkan perhatian (*attention*) siswa terhadap materi ajar. Simpulan dari beberapa pendapat tersebut bahwa media pembelajaran merupakan sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan pembelajaran dalam bentuk materi pengajaran melalui berbagai rangsangan kepada penerima pesan sehingga diperoleh pengalaman baru dari media pembelajaran tersebut.

Dalam mengembangkan media pembelajaran harus dilakukan perencanaan yang tepat agar dapat menghasilkan pengembangan media pembelajaran yang akan efektif dan inovatif serta memiliki kriteria yang sesuai harapan dan kebutuhan pembelajaran. Jika media yang dihasilkan menarik, maka akan menimbulkan rasa ingin tahu dan minat siswa untuk mengamati serta mencoba hal baru dengan media tersebut, sehingga dapat menambah pengetahuan dan

diharapkan menghasilkan hasil belajar yang maksimal. Pemilihan media pembelajaran perlu mempertimbangkan beberapa kriteria, salah satunya adalah pertimbangan jenis dan model dari media yang akan digunakan apakah sesuai untuk pelajaran yang akan diajarkan atau tidak. Media pembelajaran memiliki beragam bentuk dan jenis, mulai dari media *visual*, *audio*, dan *audio-visual*, serta beragam bentuk mulai dari 2 dimensi dan 3 dimensi.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dan dikembangkan yaitu media *pop-up book*. Menurut Dzuanda (2011:1) *pop-up book* adalah sebuah buku yang memiliki bagian yang dapat bergerak atau memiliki unsur 2 dimensi dan 3 dimensi serta memberikan visualisasi cerita yang menarik, mulai dari tampilan gambar yang dapat bergerak ketika halamannya dibuka”. Pemilihan media *pop-up book* ini selain sesuai dengan potensi visual anak juga dipandang praktis karena mudah dimainkan, menarik dan praktis. Dengan tampilan tiga dimensi yang dapat menambah semangat belajar siswa serta dapat menggunakan media secara mandiri maupun berkelompok. Media *pop-up book* digunakan pada materi pembelajaran Bahasa Indonesia tokoh cerita fiksi. Media *pop-up book* tersebut berisi perpaduan gambar dan teks sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa akan konsep yang dipelajari, sementara karakter tokoh dapat digunakan sebagai teladan untuk menyampaikan pesan nilai-nilai karakter. (Saputro dan Soeharto 20:65)

Dari hasil wawancara siswa dan guru kelas IV 2 Traji, muatan pelajaran yang dirasa paling sulit dipahami siswa yaitu Bahasa Indonesia. Menurut Bu Yuli (Guru kelas IV), kurangnya kebiasaan membaca dan menulis menjadi salah satu

penyebab siswa tidak menguasai materi yang telah diajarkan. Siswa kurang memiliki minat terhadap bacaan materi dan siswa sering kali malas untuk menulis. Dalam penulisan kalimat masih sering dijumpai kesalahan dalam penggunaan huruf kapital dan struktur kalimat. Beliau juga mengatakan bahwa harus ada pendorong lain agar siswa mampu menekuni pelajaran Bahasa Indonesia ini. Hal inilah yang mendorong peneliti mengambil muatan Bahasa Indonesia untuk dijadikan penelitian.

Salah satu faktor dari kurang maksimalnya hasil belajar siswa dalam muatan pembelajaran Bahasa Indonesia tersebut yakni kurangnya praktik penggunaan media pada pembelajaran. Karena selama ini, guru hanya memakai media berupa gambar, serta hanya memanfaatkan lingkungan sesuai kebutuhan, itu pun jarang dilakukan. Penerapan model dan metode pembelajaran yang kurang tepat seperti penerapan metode ceramah yang sering digunakan guru karena keterbatasan media pembelajaran atau yang sesuai dengan materi, dapat menyebabkan siswa menjadi kurang tertarik dan kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran. Sehingga ketika siswa tidak mau membaca, maka penguasaan materi pengetahuannya kurang.

Berdasarkan wawancara yang kami lakukan, guru belum pernah mencoba media *pop-up book* dalam pembelajaran. Guru kelas IV sangat setuju jika peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran berupa *pop-up book* untuk menarik minat dan mengembangkan minat belajar, siswa sehingga hasil belajar siswa pada muatan pelajaran Bahasa Indonesia dapat meningkat. Serta dapat dijadikan

alternatif media pembelajaran oleh guru dan dapat memicu keaktifan siswa dalam belajar untuk mendukung sistem kegiatan belajar mengajar yang aktif dan kreatif.

Peneliti terdahulu yang mengkaji tentang media pembelajaran *pop-up book* Antara lain dilakukan oleh Jatu Pramesti (2015) Penelitian dilakukan di SD Negeri Pakem dengan subjek penelitian siswa kelas III disimpulkan bahwa kualitas media Pop-Up Book yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat baik (SB) dengan rata-rata 4,62 dari ahli materi dan rata-rata 4,67 dari ahli media. Respon siswa terhadap media *pop-up book* pada uji pelaksanaan lapangan mendapat rata-rata 4,31 dengan kategori sangat baik (SB).

Penelitian lain yang dilakukan Oleh Salindri dan Ratna dengan judul “Pengembangan Media *pop-up book* dengan Subtema Sahabat Satwa Kelas III Sekolah Dasar” Berdasarkan hasil evaluasi formatif ahli media terkait dengan kualitas teknik diperoleh persentase 87,5% yang termasuk kategori sangat layak. Berdasarkan hasil evaluasi formatif ahli materi terkait dengan kualitas isi dan tujuan pembelajaran diperoleh persentase 92,5% yang termasuk kategori sangat layak. Berdasarkan hasil evaluasi formatif ahli pengguna terkait dengan penerapan media pembelajaran diperoleh persentase 96% yang termasuk kategori sangat layak. Berdasarkan hasil uji coba siswa pada pre test dan post test untuk kualitas hasil akhir diperoleh kenaikan rata-rata 22,2% yang berarti media efektif untuk siswa. Media *pop-up book* dapat digunakan sebagai pelengkap dalam mempelajari pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan oleh Rini Astra dengan judul “Pengembangan Media *Pop-up Book* Berbasis Kontekstual Pada Pembelajaran IPS Kelas III

Sekolah Dasar” Hasil penelitian ini berupa media *pop-up book* berbasis kontekstual pada pembelajaran IPS di kelas III Sekolah Dasar yang valid dan praktis. Hasil validasi oleh validator media diperoleh rata-rata 4,70 tingkat kevalidan dengan kategori sangat baik. Hasil validasi oleh validator materi rata-rata 4,25 dengan kategori sangat baik. Setelah layak untuk diuji cobakan, maka peneliti melakukan uji coba lapangan di kelas III A. Hasil angket respon guru memperoleh skor rata-rata 4,80 dengan kategori sangat praktis.

Berdasarkan latar belakang permasalahan dan didukung oleh penelitian-penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media *Pop-up Book* untuk Mengidentifikasi Tokoh Cerita Fiksi Siswa Kelas IV SDN 2 Traji Temanggung”.

## **1.2. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan dan hasil dokumentasi para penelitian, peneliti mengidentifikasi masalah sebagai berikut :

- 1.2.1. Nilai rata-rata tahun ajaran 2018/2019 terendah pada muatan pembelajaran Bahasa Indonesia,
- 1.2.2. Media yang tersedia di sekolah kurang interaktif dan menarik,
- 1.2.3. Kurangnya minat baca siswa terhadap buku,
- 1.2.4. Siswa kurang aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran

### **1.3. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang sudah peneliti lakukan, peneliti membatasi masalah pada hasil belajar muatan Bahasa Indonesia yang rendah di kelas IV , kurangnya media pembelajaran yang menarik minat siswa di SD Negeri 2 Traji. Selain itu juga kurangnya minat siswa untuk membaca dan keterampilan menulis siswa yang masih kurang. Tentu pembelajaran harus lebih dikemas secara inovatif dan perlu pengembangan agar hasil belajar siswa bisa maksimal. Oleh karena itu, peneliti merasa perlu untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran yang menarik bagi siswa melalui media pembelajaran *pop-up book* untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV SD Negeri 2 Traji.

### **1.4. Rumusan Masalah**

- 1.4.1 Bagaimanakah pengembangan media *pop-up book* untuk mengidentifikasi tokoh cerita fiksi siswa kelas IV SDN 2 Traji Temanggung?
- 1.4.2 Bagaimanakah kelayakan pengembangan media *pop-up book* untuk mengidentifikasi tokoh cerita fiksi siswa kelas IV SDN 2 Traji Temanggung?
- 1.4.3 Bagaimanakah keefektifan pengembangan media *pop-up book* untuk mengidentifikasi tokoh cerita fiksi siswa kelas IV SDN 2 Traji Temanggung?

## **1.5 Tujuan Penelitian**

- 1.5.1. Mendeskripsikan penggunaan media *pop-up book* untuk mengidentifikasi tokoh cerita fiksi siswa kelas IV SDN 2 Traji Temanggung,
- 1.5.2. Menguji kelayakan media *pop-up book* untuk mengidentifikasi tokoh cerita fiksi siswa kelas IV SDN 2 Traji Temanggung,
- 1.5.3. Menguji keefektifan media *pop-up book* untuk mengidentifikasi tokoh cerita fiksi siswa kelas IV SDN 2 Traji Temanggung.

## **1.6 Manfaat Penelitian**

### **1.6.1 Manfaat Teoretis**

Hasil penelitian terhadap pengembangan keilmuan. Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat untuk kemajuan pendidikan khususnya pengetahuan tentang pengembangan media *pop-up book* untuk mengidentifikasi tokoh cerita fiksi, dan dapat menjadi bahan acuan bagi penelitian sejenis.

### **1.6.2 Manfaat Praktis**

Penelitian ini bermanfaat bagi beberapa pihak, yaitu sebagai berikut,

- 1.6.2.1. Bagi siswa, penelitian bermanfaat untuk membantu mengidentifikasi tokoh cerita fiksi. Sehingga dapat meningkatkan nilai hasil belajar.
- 1.6.2.2. Bagi guru, penelitian ini bermanfaat untuk dapat menciptakan kegiatan pembelajaran yang lebih menarik dan inovatif, serta dapat memberikan

inovasi dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia, sehingga tujuan pembelajaran dapat berjalan secara optimal.

1.6.2.3. Bagi sekolah, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi kepala sekolah untuk lebih meningkatkan penggunaan media pembelajaran dalam menyampaikan materi pembelajaran. Selain itu, penelitian ini berguna sebagai inovasi dan referensi dalam upaya meningkatkan kualitas mutu pendidikan.

1.6.2.4. Bagi peneliti, Hasil penelitian ini, diharapkan dapat memberikan pengetahuan kepada peneliti bahwa media yang dikembangkannya memang memiliki keefektifan dalam pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia, sehingga peneliti memiliki ilmu untuk mengembangkan media pembelajaran selanjutnya..

## **1.7. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan**

Spesifikasi produk pada penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran *pop-up book* mengidentifikasi tokoh cerita fiksi siswa kelas IV Sekolah Dasar. Media pembelajaran *pop-up book* ini dikembangkan dengan spesifikasi sebagai berikut. Media pembelajaran *pop-up book* ini dicetak dengan kertas *ivory* 260 gram. Produk dijilid dengan menggunakan *hardcover* dengan pertimbangan kekuatan pada jilid yang digunakan agar produk tahan lama. Isi *pop-up book* ini terdiri dari bagian awal, isi, akhir. Bagian awal berisi sampul, prakata, kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, petunjuk penggunaan. Bagian isi terdiri atas materi penokohan, cerita dengan gambar “Gunung Sumbing

Sindoro”. Bagian akhir terdiri atas evaluasi dan daftar pustaka. Bagian sampul belakang terdapat biodata peneliti yang dicantumkan bersama foto. Media pembelajaran *pop-up book* ini diharapkan dapat menarik minat dan belajar siswa dalam mengidentifikasi tokoh cerita fiksi.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **2.1 Kajian Teori**

##### **2.1.1 Pengertian Media**

Kata “media” berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “medium” yang berarti perantara atau pengantar. Media merupakan perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan (Sadiman, dkk dalam Prasetya 2015:3). Brigg dalam Prasetya (2015:4) media merupakan segala alat fisik yang menyajikan pesan yang dapat merangsang dan sesuai untuk belajar, misalnya : media cetak, media elektronik.

Sementara Seels & Richey (dalam Prasetya 2015:5) media adalah alat komunikasi, yang membawa informasi atau pesan dari sumber informasi kepada penerima (mencakup : film, TV, bahan, cetak, radio, diagram, dan sebagainya). Sedangkan Hamidjojo (dalam Arsyad 2013 : 4) memberi batasan media sebagai semua bentuk perantara yang digunakan manusia untuk menyampaikan ide, gagasan, atau pendapat sampai pada penerima.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas media merupakan sebuah alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan, ide, atau gagasan dari pemberi informasi ke penerima.

##### **2.1.2 Pengertian Media Pembelajaran**

Menurut Asosiasi Pendidikan Nasional (dalam Sadiman, dkk 2014:7) pengertian media pembelajaran adalah bentuk komunikasi cetak maupun

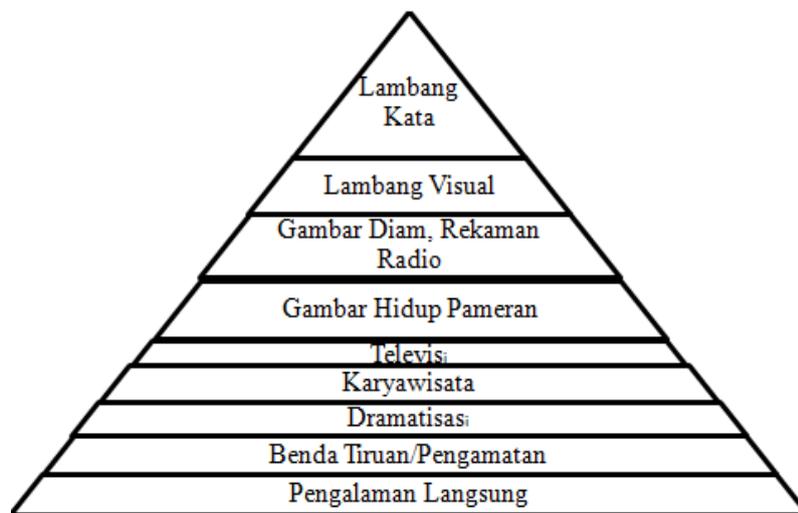
audiovisual. Media harusnya dapat dimanipulasi, dilihat, didengar dan dibaca. Gagne dan Briggs (dalam Arsyad 2013:4) mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan computer. Sadiman, dkk (2014:7) berpendapat bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sehingga proses belajar terjadi.

Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan guru dalam menyampaikan materi kepada siswa berupa bentuk komunikasi cetak maupun audiovisual yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran dan antusias siswa dalam kegiatan belajar mengajar.

### **2.1.3. Pengembangan Media Pembelajaran**

Arsyad (2013:13-14) mengemukakan bahwa dasar pengembangan media dalam proses kegiatan belajar mengajar adalah *Dale's Cone of Experience* (Kerucut Pengalaman Dale). Kerucut ini merupakan elaborasi yang memberikan rincian konsep tiga tingkatan pengalaman yang dikemukakan oleh Bruner. Hasil belajar seseorang dimulai dari pengalaman langsung mengenai kenyataan yang terjadi di lingkungan kehidupan seseorang kemudian melalui objek tiruan, sampai pada lambang verbal yang bersifat abstrak. Semakin ke atas puncak kerucut semakin abstrak media penyampaian pesan tersebut. Pengalaman konkret dan

pengalaman abstrak dialami silih berganti, hasil belajar dari pengalaman langsung mengubah dan memperluas jangkauan abstraksi seseorang, dan begitu pula sebaliknya, kemampuan interpretasi lambang kata membantu seseorang untuk memahami pada pengetahuan yang terlibat langsung di dalamnya. Berikut gambar kerucut pengalaman menurut Dale.



Gambar 2.1. Kerucut Pengalaman Edgar Dale

Dalam pengembangan media setelah dilakukannya pemilihan media yang akan diciptakan, ditentukan pula isi bahan pelajaran dan kemudahan dalam memperolehnya, hal tersebut bertujuan agar ketika pembelajaran terdapat kesesuaian media pembelajaran dengan isi bahan pelajaran itu sendiri. Bentuk media pembelajaran pada dasarnya dibagi menjadi tiga yaitu media berbasis visual, berbasis audio, dan berbasis audiovisual. Pada pengembangan media ini akan dikembangkan media visual, karena pada penelitian ini media yang digunakan adalah media *pop-up book* yang merupakan media tiga dimensi.

#### 2.1.4 Fungsi Media Pembelajaran

Secara umum Sadiman (2014:17-18) menyatakan fungsi media pendidikan sebagai berikut.

- (1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalitas.
- (2) Mengatasi keterbatasan ruang,waktu dan daya indera, seperti.
  - a. Objek yang terlalu besar bisa digantikan dengan realita, gambar, film bingkai, film, atau model;
  - b. Objek yang kecil dibantu dengan proyektor mikro, film bingkai, film, atau gambar;
  - c. Gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat , dapat dibantu dengan *Timelapse* atau *high-speed photography*;
  - d. Kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa lalu bias ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, film bingkai, foto maupun secara verbal:
  - e. Objek yang terlalu kompleks (misalnya mesin-mesin) dapat disajikan dengan model, diagram, dll
  - f. Konsep yang terlalu luas (gunung berapi, gempa bumi, iklim, dan lain-lain) dapat divisualkan dalam bentuk film, film bingkai, gambar, dll
- (3) Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik. Dalam hal ini media berguna untuk:
  - 1) Menimbulkan kegairahan belajar
  - 2) Memungkinkan interaksi langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan

- 3) Memungkinkan anak didik belajar sendiri menurut kemampuan dan minat.
- (4) Dengan sifat yang unik dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap siswa, sehingga guru merasakan kesulitan. Masalah ini dapat diatasi dengan media pendidikan dengan kemampuannya dalam:
  - a. memberikan perangsang yang sama;
  - b. mempersamakan pengalaman;
  - c. menimbulkan persepsi yang sama

Menurut Sudjana dan Rivai (dalam Sundayana 2015: 8-9) enam fungsi pokok media pelajaran,

1. Sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif.
2. Media pengajaran merupakan bagian yang integral dan keseluruhan situasi mengajar. Ini merupakan salah satu unsure yang harus dikembangkan guru.
3. Dalam pemakaian media pengajaran harus melihat tujuan dan bahan pelajaran.
4. Media pengajaran bukan sebagai alat hiburan, akan tetapi alat ini dijadikan untuk melengkapi proses belajar mengajar supaya lebih menarik perhatian peserta didik.
5. Diutamakan untuk mempercepat proses belajar mengajar serta dapat membantu siswa dalam menangkap pengertian yang disampaikan guru.
6. Penggunaan alat ini diutamakan untuk meningkatkan mutu belajar.

Menurut Sukmanasa dkk (2017:172) Media pembelajaran dapat membangkitkan motivasi dan minat siswa, media juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data yang menarik, terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi. Media akan berfungsi dengan baik apabila media tersebut dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna, mengaktifkan, dan menyenangkan (Andrijati 2014:124). Sedangkan menurut Widodo, dkk (2016:221) Media pembelajaran dapat dimaknai sebagai sarana yang menjadi medium atau perantara untuk menyampaikan pesan atau mengkomunikasikan dalam proses pembelajaran. Dari pendapat para ahli diatas fungsi media adalah sebagai alat sarana prasarana yang digunakan untuk menjembatani antara guru dan siswa agar meningkatkan mutu belajar dan motivasi siswa.

### **2.1.5 Jenis Media Pembelajaran**

Menurut Arsyad (dalam Sundayana 2015:15) media memiliki karakteristik, baik dilihat dari segi kemampuannya, cara pembuatan, maupun cara penggunaannya. Seels & Richey, (dalam Arsyad 2013:31) media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi empat, yaitu: (1) media hasil teknologi cetak, (2) media hasil teknologi audio-visual, (3) media hasil teknologi berdasarkan computer, dan (4) media hasil gabungan teknologi cetak dan computer. Kemp & Dayton (dalam Sundayana 2013: 39) mengelompokkan media dalam delapan jenis, yaitu: (1) media cetakan , (2) media pajang, (3) overhead transparencies, (4)

rekaman audiotape, (5) seri slide dan film strips, (6) penyajian multi-image, (7) rekaman video dan film hidup, dan (8) computer.

Leshin, Pallock, & Reigeluth (dalam, Arsyad 2013:38) menyatakan klasifikasi media antara lain.

- 1) Media berbasis manusia : guru, instruktur, tutor, main-peran, kegiatan kelompok, dan field trip.
- 2) Media berbasis cetak: buku, penuntun, buku latihan (*workbook*), alat bantu kerja, dan lembar pisah.
- 3) Media berbasis visual : buku, alat bantu kerja, bagan, grafik, peta, gambar, transparansi, dan slide.
- 4) Media berbasis audio-visual: video, film, program slide-tape, dan televise.
- 5) Media berbasis computer: pengajaran dengan bantuan computer, interaktif, video dan hypertext

Menurut Sanjaya dalam Sundayana (2014:13) media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa klasifikasi tergantung sudut pandangnya.

- (1) Dilihat dari sifatnya media dapat dibagi menjadi 3 yaitu media auditif (hanya dapat didengar), media visual (hanya dapat dilihat) dan media audiovisual (dapat dilihat dan didengar).
- (2) Dilihat dari kemampuan jangkauannya, media dapat dibagi menjadi media yang memiliki daya liput yang luas dan terbatas.
- (3) Dilihat dari cara atau teknik pemakaiannya media dibagi menjadi media yang dapat diproyeksikan dan media yang tidak dapat diproyeksikan.

Media seperti film, televisi, radio, audio, rekaman, foto, diproyeksikan dan sejenisnya. Semuanya itu dianggap media pembelajaran ketika digunakan untuk menyampaikan pesan dalam pembelajaran (Heinich 1996:5) Simpulan dari pendapat ahli diatas bahwa pada dasarnya jenis media itu sangat beragam, setiap media memiliki kelebihan dan kelemahan yang akan memberikan pengaruh terhadap efektivitas program pembelajaran. Media pembelajaran yang akan dikembangkan oleh peneliti adalah media *pop-up book*, media ini termasuk media berbasis visual.

#### **2.1.6 Kriteria Media Baik**

Guru dalam mencari sebuah media harus mempertimbangkan berbagai kriteria agar dapat menarik minat siswa. Menurut Arsyad ( 2013:74) kriteria yang patut diperhatikan dalam memilih media antara lain:

1. Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.
2. Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, prinsip, atau generalisasi.
3. Praktis, luwes dan bertahan artinya media yang dipilih merupakan media yang mudah diperoleh, atau mudah dibuat sendiri.
4. Guru terampil menggunakannya artinya guru harus mampu menggunakannya dalam proses pembelajaran.
5. Pengelompokan sasaran artinya media yang dipilih sesuai kebutuhan baik untuk kelompok besar, sedang maupun kecil.

Jadi kriteria yang dapat dilakukan dalam memilih media adalah sesuai tujuan yang akan dicapai, praktis, dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

### **2.1.7 Pengertian *Pop-up Book***

Muktiono (2003: 65), *pop-up book* adalah sebuah buku yang memiliki tampilan gambar yang bisa ditegakkan serta membentuk obyekobyek yang indah dandapat bergerak atau memberi efek yang menakjubkan. Sedangkan Bluemel dan Taylor (2012: 22) member pengertian *pop-up book* adalah sebuah buku yang menampilkan potensi untuk bergerak dan interaksinya melalui penggunaan kertas sebagaibahan lipatan, gulungan, bentuk, roda atau putarannya. Pendapat lain dari Yulia (2003:53), *pop-up book* adalah sebuah buku cerita bergambar dengan gambar yang lucu atau yang bentuknya menarik karena dapat bergerak ketika halamannya dibuka. Rubin (Febrianto,2014:143), menyatakan bahwa *Pop-Up* adalah sebuah lustrasi yang ketika halamannya dibuka, ditarik,atau diangkat, akan timbultingkatan dengan kesan tiga dimensi.

Dari pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa *pop-up* adalah sebuah kerajinan kertas yang dilipat yang ketika dibuka dapat menampilkan kertas yang timbul sehingga berbentuk tiga dimensi.

### **2.1.8 Manfaat *Pop-up Book***

Menurut Bluemel dan Taylor (2012: 23) menyebutkan beberapa kegunaan media *pop-up book*, yaitu:

- a) Untuk mengembangkan kecintaan anakmuda terhadap buku dan membaca.

- b) Bagi peserta didik anak usia dini untuk menjembatani hubungan antara situasi kehidupan nyata dan simbol yang mewakilinya
- c) Bagi siswa yang lebih tua atau siswaberbakat dan memiliki kemampuan dapat berguna untuk mengembangkankemampuan berfikir kritis dan kreatif.
- d) Bagi yang enggan membaca, anak-anak dengan ketidakmampuan belajar bahasa inggris sebagai bahasa kedua dapat membantu siswa untuk menangkap makna melalui perwakilan gambar yang menarik dan untuk memunculkan keinginan sertadorongan membaca secara mandiri dengan kemampuannya untuk melakukan hal tersebut secara terampil

Sedangkan menurut Dzuanda (2011: 5-6), media *pop-up book* memiliki berbagai manfaat yang sangat berguna, yaitu :

- a) Mengajarkan anak untuk lebih mengharga buku dan memperlakukannya dengan lebih baik.
- b) Mendekatkan anak dengan orang tua karena pop-up book memiliki bagian yang halus sehingga memberikan kesempatan untuk orang tua untuk duduk bersama adengan putra-putri mereka dan menikmaticerita (mendekatkan hubungan antara orangtua dan anak).
- c) Mengembangkan kreativitas anak.
- d) Merangsang imajinasi anak.
- e) Menambah pengetahuan hingga memberikan penggambaran bentuk suatu benda (pengenalan benda),

Dapat disimpulkan *pop-up book* dapat bermanfaat sebagai media belajar anak yang dapat meningkatkan kekreatifitas dan imajinasi serta dapat menambah pengetahuan.

### **2.1.9 Teori belajar**

Kegiatan belajar memiliki dasar teori yang menjadi acuan guna membantu terciptanya pembelajaran yang efektif dan efisien untuk mencapai hasil belajar yang optimal. Teori belajar memiliki 3 aliran, yaitu aliran behaviorisme, kognitivisme, dan konstruktivisme.

#### **1. Teori Belajar Behaviorisme**

Suprijono (2016: 17) mengemukakan bahwa teori perilaku atau teori behavioristik diartikan sebagai proses pembentukan hubungan antara rangsangan (stimulus) dan balas (respon) sehingga membentuk pengalaman yang dapat diamati. Behaviorisme menekankan pada perilaku yang dapat diamati dengan ciri-ciri, (1) mengutamakan unsur-unsur atau bagian-bagian kecil, (2) bersifat mekanistik, (3) menekankan peranan lingkungan, (4) mementingkan pembentukan respon, (5) menekankan pentingnya latihan. Teori behaviorisme memandang pikiran sebagai kotak hitam yang menerima ransangan berupa tingkah laku yang dapat diobservasi dan diukur sebagai indikator belajar (Hamdani, 2011:63)

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut dapat dimaknai bahwa menurut teori belajar behaviorisme belajar adalah proses perubahan tingkah laku yang berorientasi pada lingkungan dan dapat diukur dan diobservasi.

#### **2. Teori Belajar Konruktivisme**

Teori konstruktivisme merupakan aktivitas belajar siswa yang menuntut keaktifan siswa untuk mengkonstruksikan pengetahuannya sendiri kemudian menerapkan pengetahuan yang dimilikinya secara luas. Hamdani mendefinisikan (2011:64) teori konstruktivisme adalah kegiatan belajar merupakan kegiatan yang kontekstual yaitu siswa harus menemukan pengetahuannya sendiri sehingga dapat menerapkan informasi atau pengetahuan yang didapat secara luas.

Sejalan dengan hal tersebut Suprijono (2016:30) menjelaskan bahwa, teori konstruktivisme merupakan teori yang menyatakan bahwa pengetahuan bersifat subjektif bukan bersifat objektif. Semua pengetahuan adalah hasil konstruktivisme dari kegiatan atau tindakan seseorang. Berdasarkan teori ini siswa membangun pengetahuannya sendiri melalui penemuan dan pemahaman yang pernah dialaminya, sehingga pembelajaran akan menjadi lebih bermakna.

Berdasarkan uraian tersebut dapat dimaknai bahwa teori belajar konstruktivisme adalah kegiatan belajar yang menekankan keaktifan siswa dalam menemukan informasi dan pengetahuannya sendiri serta menyaring informasi yang didapat sehingga siap diterapkan dalam kehidupan. Hal tersebut menjadikan siswa lebih aktif dalam pembelajaran karena siswa tidak hanya menerima pengetahuan melainkan siswa diberi kesempatan untuk memecahkan masalah yang ada dengan melalui proses penemuan dan pemahaman konsep lewat pengalaman yang dialaminya.

### 3. Teori Belajar Kognitivisme

Psikologi kognitif menyatakan bahwa perilaku manusia tidak ditentukan oleh stimulus yang berada di luar dirinya, melainkan faktor yang berasal dari dirinya

sendiri. Hal tersebut juga dikemukakan Suprijono (2016:22), bahwa belajar adalah suatu proses internal yang melibatkan proses belajar yang sangat kompleks.

Teori belajar kognitivisme membagi tipe belajar siswa menjadi beberapa kategori yaitu: (1) tipe pengalaman kongkrit, siswa lebih menyukai contoh kongkrit dalam belajar, (2) tipe observasi reflektif, yaitu mengobservasi dengan teliti sebelum melakukan tindakan, (3) tipe konseptual abstrak, yaitu lebih suka bekerja dengan sesuatu dan simbol-simbol dari pada dengan temannya, (4) tipe eksperimentasi aktif yaitu lebih suka belajar dengan melakukan praktik proyek dan melalui kelompok diskusi (Hamdani, 2011: 63).

Berdasarkan penjelasan diatas dapat dimaknai bahwa menurut pandangan teori kognitifisme belajar adalah proses penggunaan pikiran yang sangat kompleks untuk mengingat dan menggunakan pengetahuan yang dimiliki dalam pikirannya secara efektif.

Dari berbagai teori belajar tersebut, teori belajar yang mendukung peneliti dalam mengembangkan media *pop-up book* untuk mengidentifikasi tokoh cerita fiksi adalah teori belajar konstruktivisme. Dimana dalam teori belajar konstruktivisme belajar adalah kegiatan menggali informasi yang menekankan pada keaktifan siswa untuk membangun dan menambah pengetahuan siswa melalui *pop-up book* yang telah dibaca. Dari beberapa teori-teori belajar tersebut, diperlukanlah unsur-unsur belajar yang menjadi penunjang keberlangsungan kegiatan proses belajar.

### **2.1.10 Pengertian Pembelajaran**

Belajar merupakan bagian dari kegiatan pembelajaran yang tidak dapat dipisahkan, dimana pembelajaran adalah salah satu upaya dalam meningkatkan pengetahuan dan kemampuan yang dimiliki peserta didik. Menurut Susanto (2016: 19) pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Lebih lanjut menurut Gagne dalam Rifa'i (2015: 85) pembelajaran merupakan serangkaian peristiwa eksternal peserta didik yang dirancang untuk mendukung proses internal belajar. Sedangkan menurut Darsono dalam Hamdani (2011: 23) menyatakan bahwa dalam aliran behavioristik pembelajaran adalah usaha guru membentuk tingkah laku yang diinginkan dengan menyediakan lingkungan atau stimulus.

Berdasarkan beberapa pengertian pembelajaran yang dikemukakan oleh para ahli, dapat dimaknai bahwa pembelajaran adalah proses komunikasi dua arah atau interaksi antara peserta didik dengan pendidik dari lingkungan atau bahan pelajaran lain dalam suatu lingkungan belajar yang dirancang untuk membantu proses belajar peserta didik. Dalam kegiatan pembelajaran terdiri atas komponen-komponen yang menyusun suatu sistem.

### **2.1.11 Komponen-Komponen Pembelajaran**

Pembelajaran merupakan kegiatan yang kompleks dan melibatkan komponen-komponen yang saling berkaitan. Oleh karena itu, dalam membimbing dan menyediakan kondisi yang kondusif seorang guru harus memperhatikan komponen-komponen dalam proses pembelajaran. Hal tersebut perlu dilakukan

guna mendukung berlansungnya proses pembelajaran agar berjalan dengan lancar. Apabila salah satu komponen tidak tersedia maka kegiatan pembelajaran tidak akan mendapatkan hasil yang maksimal.

Rifai dan Anni (2015:87) menyebutkan beberapa komponen yang terdapat dalam pembelajaran, diantaranya sebagai berikut.

#### 1. Tujuan

Tujuan pembelajaran secara eksplisit diupayakan agar terjadi perubahan pada ranah sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Setelah siswa melaksanakan proses pembelajaran seperti yang dirumuskan dalam tujuan pembelajaran akan diperoleh hasil belajar dan dampak pengiring.

#### 2. Subyek belajar

Subyek belajar dalam pembelajaran merupakan komponen utama karena berperan sebagai subyek sekaligusobyek. Sebagai subyek karena siswa adalah individu yang melakukan proses pembelajaran. Sebagai obyek karena kegiatan pembelajaran dapat mencapai perubahan perilaku pada diri subyek belajar.

#### 3. Materi pelajaran

Materi pembelajaran juga merupakan komponen utama dalam proses pembelajaran karena materi akan memberikan warna dan bentuk dari kegiatan pembelajaran. Materi pembelajaran berada dalam silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), dan buku sumber.

#### 4. Strategi pembelajaran

Strategi merupakan pola umum dalam pembelajaran untuk menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran secara optimal.

#### 5. Media pembelajaran

Media dalam pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan guru untuk membantu proses penyampaian informasi atau materi supaya mudah diterima dan dipahami. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pendukung dalam meningkatkan peranan strategi pembelajaran. Selain media komponen pendukung strategi pembelajaran adalah waktu dan metode pembelajaran.

#### 6. Penunjang

Komponen penunjang dalam sistem pembelajaran yaitu, fasilitas belajar, buku sumber, alat pelajaran, dan bahan pelajaran yang berfungsi memperlancar, melengkapi dan mempermudah terjadinya proses pembelajaran.

Dari penjelasan diatas, dapat dimaknai bahwa terdapat 6 komponen dalam pembelajaran yang harus diperhatikan guru dalam kegiatan mengajar. Komponen-komponen pembelajaran tersebut, yaitu tujuan, subjek belajar, materi pelajaran, strategi pembelajaran, media pembelajaran, dan penunjang. Hal tersebut dilakukan guna mendukung berlansungnya proses pembelajaran agar berjalan dengan lancar. Agar pembelajaran berjalan dengan efektif seorang guru harus mempunyai kemampuan dalam membimbing dan membantu siswa mengembangkan kemampuan yang telah dimiliki sesuai dengan tingkat perkembangannya.

### **2.1.12 Prinsip-Prinsip Pembelajaran di Sekolah Dasar**

Prinsip pembelajaran merupakan landasan berfikir dalam pelaksanaan proses pembelajaran yang dinamis dan terarah sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai. Guru perlu memperhatikan prinsip-prinsip pembelajaran supaya dalam proses pembelajaran tercipta suasana yang kondusif dan menyenangkan. Berikut ini adalah prinsip-prinsip pembelajaran yang dikemukakan Susanto (2016:86).

- a. Prinsip motivasi, merupakan upaya yang dilakukan guru untuk menumbuhkan semangat siswa untuk mengikuti pembelajaran, baik dari dalam diri anak maupun dari luar diri anak sehingga anak dapat mengikuti pembelajaran dengan optimal.
- b. Prinsip latar belakang, adalah upaya guru dalam memperhatikan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang telah dimiliki siswa dalam pembelajaran sehingga tidak terjadi pengulangan yang menjadikan siswa merasa bosan.
- c. Prinsip pemusatan perhatian, adalah upaya yang dilakukan oleh guru untuk memusatkan perhatian siswa ke dalam pemecahan masalah yang telah diajukan. Hal tersebut dilakukan agar siswa lebih terarah untuk mencapai tujuan yang hendak dicapai secara optimal.
- d. Prinsip keterpaduan, adalah prinsip dimana dalam menyampaikan sebuah materi guru hendaknya mengaitkan suatu pokok bahasan dengan pokok bahasan agar anak mendapatkan gambaran keterpaduan dalam perolehan hasil belajar.

- e. Prinsip pemecahan masalah, adalah situasi belajar dimana dalam kegiatan pembelajaran siswa dihadapkan dengan suatu masalah. Hal tersebut dimaksudkan supaya siswa aktif untuk mencari, memilih, dan menemukan cara dalam memecahkan masalah sesuai dengan kemampuannya.
- f. Prinsip menemukan, adalah kegiatan menggali potensi yang dimiliki anak untuk mencari, mengembangkan hasil perolehannya dalam bentuk fakta dan informasi. Proses pembelajaran yang mengembangkan potensi yang dimiliki siswa baik pengetahuan, keterampilan, maupun sikap tidak akan menyebabkan kebosanan dalam proses pembelajaran.
- g. Prinsip belajar sambil bekerja, yaitu suatu kegiatan yang dilakukan berdasarkan pengalaman siswa untuk mengembangkan dan memperoleh pengalaman baru. Proses pembelajaran yang memberikan kesempatan anak untuk bekerja dan melakukan sesuatu akan memupuk kepercayaan diri siswa.
- h. Prinsip belajar sambil bermain, merupakan kegiatan yang menimbulkan suasana menyenangkan bagi siswa dalam pembelajaran, karena dengan bermain akan mengembangkan daya imajinasi anak.
- i. Prinsip perbedaan individu, yaitu upaya guru dalam memperhatikan perbedaan setiap individu. Perbedaan yang perlu diperhatikan oleh guru yaitu perbedaan tingkat kecerdasan, sifat dan latar belakang keluarganya.
- j. Prinsip hubungan sosial, adalah dalam pertumbuhan dan perkembangan siswa banyak dipengaruhi oleh lingkungan sosial disekitar siswa. Kegiatan belajar hendaknya dilakukan secara berkelompok untuk melatih siswa bekerja sama dan menghargai satu sama lain.

### **2.1.13 Tujuan Pembelajaran**

Perencanaan pembelajaran harus mempertimbangkan komponen tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Tujuan pembelajaran adalah perubahan atau kompetensi yang ingin dicapai, dimiliki, atau dikuasai siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Hamalik (2017:76) menyatakan bahwa siswa, mata ajaran, dan guru adalah kunci dalam menentukan tujuan pembelajaran. Untuk merumuskan suatu tujuan pembelajaran kita harus merumuskan hasil pembelajaran dan perubahan perilaku siswa yang ingin dicapai. Tujuan pembelajaran seharusnya memenuhi kriteria sebagai berikut: (1) tujuan itu menyediakan situasi atau kondisi untuk belajar, misalnya membaca *pop-up book*; (2) tujuan mendefinisikan tingkah laku siswa dalam bentuk dapat diukur dan diamati; (3) tujuan menyatakan tingkat minimal perilaku yang dikehendaki.

Tujuan pembelajaran akan tercapai apabila guru dapat menyusun dan merumuskan tujuan pembelajaran secara jelas. Tujuan pembelajaran yang jelas akan membantu guru mengarahkan siswa dalam proses pembelajaran agar mencapai hasil belajar yang diharapkan. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Head Together* (NHT).

### **2.1.14 Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Numbered Head Together***

#### **(NHT)**

Dalam kegiatan pembelajaran seorang guru harus menggunakan model yang sesuai dengan pembelajaran yang dilakukan. Model pembelajaran *numbered*

*head together* merupakan bagian dari pembelajaran kooperatif. Menurut Erlinda (2017:99) pembelajaran kooperatif adalah bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat *heterogen*. Tujuan yang ingin dicapai tidak hanya penguasaan materi pelajaran namun juga adanya unsur kerjasama untuk menguasai materi tersebut. *Cooperative Learning* merupakan strategi pembelajaran yang mendorong peserta didik aktif menemukan sendiri pengetahuannya melalui keterampilan proses (Trimurtini )

Suprijono (2016:48) menjelaskan pembelajaran kooperatif tidak sama dengan sekadar belajar dalam kelompok. Pelaksanaan prosedur model pembelajaran kooperatif dengan benar akan memungkinkan guru mengelola kelas lebih efektif yang bercirikan: (1) “memudahkan siswa belajar” sesuatu yang “bermanfaat” seperti fakta, keterampilan, nilai, konsep, dan bagaimana hidup serasi dengan sesama; (2) pengetahuan, nilai, dan keterampilan diakui oleh mereka yang berkompeten menilai.

Shoimin (2017:108) mendefinisikan *Numbered Head Together* (NHT) merupakan salah satu dari model pembelajaran berkelompok yang setiap anggota kelompoknya bertanggung jawab atas tugas kelompoknya, sehingga tidak ada pemisahan antara siswa yang satu dan siswa yang lain dalam suatu kelompok untuk saling memberi dan menerima antara satu dengan yang lain. Sejalan dengan itu, Hamdani (2011: 89) juga mengungkapkan *Numbered Head Together* (NHT)

adalah metode belajar dengan cara setiap siswa diberi nomor dan dibuat suatu kelompok, kemudian secara acak, guru memanggil nomor dari siswa.

Hamdani (2011:90) menyebutkan langkah-langkah model pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) adalah sebagai berikut:

1. Siswa dibagi dalam kelompok dan setiap siswa dalam kelompok mendapat nomor.
2. Guru memberikan tugas dan tiap-tiap kelompok disuruh untuk mengerjakannya.
3. Kelompok mendiskusikan jawaban yang benar dan memastikan bahwa setiap anggota kelompok dapat mengerjakannya.
4. Guru memanggil salah satu nomor siswa dan siswa yang nomornya dipanggil menghasilkan kerjasama mereka.
5. Siswa lain diminta untuk memberi tanggapan, kemudian menunjuk nomor lain.
6. Kesimpulan.

Shoimin (2017: 108-109) mengemukakan terdapat berbagai kelebihan dalam penggunaan model pembelajaran. Adapun kelebihan-kelebihan tersebut antara lain.

1. Setiap murid menjadi siap.
2. Dapat melakukan diskusi dengan sungguh-sungguh.
3. Murid yang pandai dapat mengajari murid yang kurang pandai.
4. Terjadi interaksi secara intens antarsiswa dalam menjawab soal.

5. Tidak ada murid yang mendominasi dalam kelompok karena ada nomor yang membatasi.

#### **2.1.15 Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar**

Made D. K. Degeng, Punaji Setyosari I Nyoman Sudana Degeng, dan Dedy Kuswandi (2016:91) mengemukakan bahwa pemilihan materi yang sesuai dengan media yang ditentukan merupakan langkah awal yang penting, disamping penjabaran materi yang mudah diterima, dalam arti menggunakan bahasa yang sederhana, komunikatif dan jelas, mampu melibatkan proses berpikir peserta didik, serta memungkinkan peserta didik dapat mencapai tingkat penguasaan secara mandiri. BSNP (dalam Susanto :245) berpendapat bahwa pembelajaran bahasa Indonesia Diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berkomunikasi dalam bahasa Indonesia yang baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya sesastraan manusia Indonesia.

Menurut Zulela (2013:4) Pembelajaran Bahasa Indonesia SD diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berkomunikasi dengan baik, baik secara lisan maupun tulisan. Sedangkan menurut Nurlawati dkk (2016:956) pembelajaran Bahasa Indonesia secara umum memiliki tujuan untuk memperbaiki proses berkomunikasi baik secara lisan maupun tertulis. Proses pembelajaran Bahasa Indonesia harus mengarahkan siswa untuk dapat berkomunikasi dengan baik. Jadi pembelajaran bahasa Indonesia digunakan untuk

meningkatkan kemampuan berkomunikasi baik secara lisan maupun tertulis menjadi lebih baik.

#### **2.1.16 Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia**

Menurut (Susanto 2013:245) Tujuan pelajaran bahasa Indonesia di SD yaitu agar siswa mampu menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk mengembangkan kepribadian, memperluas wawasan kehidupan, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa. Pengajaran bahasa Indonesia juga dimaksudkan untuk melatih ketrampilan mendengar, berbicara, membaca, dan menulis. Pada hakikatnya, pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi baik secara lisan maupun tulisan. Menurut Jaelani (2015:87) Materi pembelajaran yang dikemas dalam alur cerita yang jelas akan membuat materi tersebut bertahan lebih lama dalam ingatan siswa. Sehingga, selain dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena penyajiannya yang menarik. Menurut Zulela (2013:4) Tujuan yang diharapkan dapat dicapai dalam pembelajaran bahasa Indonesia adalah agar peserta didik dapat; 1) berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulisan; 2) menghargai dan bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara; 3) memahami bahasa Indonesia dan dapat menggunakan dengan tepat dan efektif dalam berbagai tujuan; 4) menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan intelektual, serta kematangan emosional dan sosial; 5) menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, menghaluskan budi

pekerti, serta meningkatkan pengetahuan, dan kemampuan berbahasa; 6) menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khasanah budaya dan intelektual manusia Indonesia

Berdasarkan pernyataan diatas dapat dimaknai bahwa pembelajaran bahasa Indonesia di SD sangat penting diajarkan dengan tujuan dapat meningkatkan wawasan dan pengetahuan siswa dalam segala bidang terutama kemampuan berbahasa.

#### **2.1.17 Pengertian Mengidentifikasi**

Menurut KBBI Identifikasi berasal dari kata *identify* yang artinya meneliti, menelaah. Identifikasi adalah kegiatan yang mencari, menemukan, mengumpulkan, meneliti, mendaftarkan, mencatat data dan informasi dari “kebutuhan” lapangan. Secara intensitas kebutuhan dapat dikategorikan dua macam yakni kebutuhan terasa yang sifatnya mendesak dan kebutuhan terduga yang sifatnya tidak mendesak. Identifikasi merupakan kecenderungan atau keinginan dalam diri seseorang untuk menjadi sama dengan orang lain. Orang lain yang menjadi sasaran identifikasi adalah idolanya. Mengidentifikasi adalah sebuah usaha untuk mengenali suatu hal berdasarkan apa yang telah ditemukan. Dengan demikian, kemampuan mengidentifikasi adalah usaha untuk mengenali, menganalisis, dan menjelaskan sesuatu. Jadi, kemampuan mengidentifikasi disini meliputi kemampuan menjelaskan tokoh dalam cerita fiksi.

### **2.1.18 Pengertian Cerita fiksi**

Sebagai sebuah karya imajinatif, fiksi menawarkan berbagai permasalahan manusia dan kemanusiaan, hidup dan kehidupan. Pengarang menghayati berbagai permasalahan tersebut dengan kesungguhan yang kemudian yang diungkapkan kembali melalui sarana fiksi sesuai dengan pandangnya. Menurut Albert dan Lewis (1996:14) dalam fiksi merupakan prosa naratif yang bersifat imajinatif, namun biasanya masuk akal dan mengandung kebenaran yang mendramatisasikan hubungan antarmanusia. Pengarang mengemukakan hal tersebut berdasarkan pengalaman terhadap kehidupan. Namun, dilakukan secara selektif dengan memasukkan hiburan dan penerangan terhadap pengalaman kehidupan manusia. Selain itu fiksi merupakan hasil dialog, kontemplasi, dan reaksi pengarang terhadap lingkungan dan kehidupan dalam (Nurhayantoro 2013:2-3). Berdasarkan pendapat para ahli tersebut fiksi merupakan sebuah karya imajinatif berdasarkan kehidupan dan pengalaman manusia yang dirangkai dengan tujuan untuk menghibur

### **2.1.19 Unsur Cerita Fiksi**

Stanton dan Chapman (dalam Nurgiyanto 2013) menjelaskan unsure cerita fiksi sebagai berikut :

#### a) Intrinsik dan ekstrinsik

Unsur intrinsic adalah unsure yang membangun karya sastra atau cerita itu sendiri. Hal-hal yang termasuk unsure intrinsik adalah peristiwa, cerita, alur atau plot, penokohan, tema, latar, sudut pandang, dan gaya bahasa. Unsur ekstrinsik

adalah unsure yang berada diluar karya sastra dan mempengaruhi karya sastra tersebut. Hal-hal yang termasuk unsure ekstrinsik adalah subjektivitas pengarang, sikap, keyakinan, pandangan hidup dan keadaan lingkungan

b) Fakta, Tema, dan Sarana cerita

Fakta meliputi karakter, alur, dan latar cerita. Pengarang membayangkan keiga unsure tersebut secara factual saab menulis cerita. Tema adalah sesuatu yang menjadi dasar, ide, tujuan utama penulisan cerita. Tema memiliki kaitan dengan pengalaman hidup sehari-hari, seperti cinta, kasih, rindu, takut, marah, dan lain-lain. Sarana cerita adalah cerita yang digunakan pengarang untuk menyusun cerita menjadi bermakna. Sarana cerita memiliki tujuan untuk menyamakan persepsi pengarang dan pembaca fakta cerita. Sarana cerita juga memudahkan pembaca merasakan hal yang dirasakan pengarang.

c) Cerita dan Wacana

Unsure cerita merupakan isi ekspresi naratif, sedangkan wacana merupakan bentuk ekspresi naratif. Unsure cerita terkait dengan hal yang ining digambarkan dalam cerita .

### **2.1.20 Penokohan**

Istilah “tokoh” menunjuk pada orangnya, pelaku cerita. Watak, perwatakan, dan karakter, menunjuk pada sifat dan sikap para tokoh seperti yang ditafsirkan oleh pembaca, lebih menunjuk pada kualitas pribadi seorang tokoh. Seperti yang dikatakan Jones dalam Nurgiyantoro (2013:165), penokohan adalah pelukisan gambaran yang jelas tentang seseorang yang digambarkan dalam cerita.

Stanton dalam Nurgiyantoro (2013:165) mengemukakan bahwa penggunaan istilah “karakter” (*character*) sendiri dalam berbagai literature bahasa Inggris menyarankan pada dua pengertian yang berbeda, yaitu sebagai tokoh-tokoh cerita yang ditampilkan, dan sebagai sikap, ketertarikan, keinginan emosi, dan prinsip moral yang dimiliki oleh tokoh-tokoh tersebut.

Dengan demikian, *character* dapat berarti ‘pelaku cerita’ dan dapat pula berarti ‘perwatakan’. Penyebutan nama tokoh tertentu, tak jarang, langsung mengisyaratkan kepada kita perwatakan yang dimilikinya.

Tokoh cerita (*character*), menurut Abrams dalam Nurgiyantoro (2013:165), adalah orang-orang yang ditampilkan dalam suatu karya naratif, atau drama, yang oleh pembaca ditafsirkan memiliki kualitas moral dan kecenderungan tertentu seperti yang diekspresikan dalam ucapan dan apa yang dilakukan dalam tindakan. Untuk kasus kepribadian seorang tokoh, pemaknaan itu dilakukan berdasarkan kata-kata (verbal) dan tingkah laku lain (non-verbal). Perbedaan antara tokoh yang satu dengan yang lain lebih ditentukan oleh kualitas pribadi daripada dilihat secara fisik.

Dengan demikian, istilah ‘penokohan’ lebih luas pengertiannya daripada ‘tokoh’ dan ‘perwatakan’ sebab ia sekaligus mencakup masalah siapa tokoh cerita, bagaimana perwatakan, dan bagaimana penempatan dan pelukisannya dalam sebuah cerita sehingga sanggup memberikan gambaran yang jelas kepada pembaca.

Nurgiyantoro (2013:177) juga mengungkapkan bahwa tokoh-tokoh cerita dalam sebuah fiksi dapat dibedakan ke dalam beberapa jenis penamaan

berdasarkan dari sudut mana penamaa itu dilakukan. Misalnya saja perbedaan antara tokoh utama dan tokoh tambahan. Dalam kaitannya dengan keseluruhan cerita, peranan masing-masing tokoh tersebut tak sama. Dilihat dari segi peranan atau tingkat pentingnya tokoh dalam sebuah cerita, ada tokoh yang tergolong penting dan ditampilkan terus-menerus sehingga terasa mendominasi sebagian besar cerita. Disebut sebagai tokoh utama cerita (central character, main character). Tokoh utama adalah tokoh yang diutamakan penceritaannya. Tokoh utama merupakan tokoh yang paling banyak diceritakan, baik sebagai pelaku kejadian maupun yang dikenai kejadian. Karena tokoh utama paling banyak diceritakan dan selalu berhubungan dengan tokoh-tokoh lain, tokoh utama sangat menentukan perkembangan plot secara keseluruhan. Ia selalu hadir sebagai pelaku, atau yang dikenai kejadian dan konflik penting yang mempengaruhi perkembangan plot.

Tokoh-tokoh cerita sebagaimana dikemukakan diatas tidak serta merta hadir kepada pembaca. Mereka memerlukan 'sarana' yang memungkinkan kehadirannya.

Penampilan tokoh cerita dalam teknik dramatik dilakukan secara tak langsung. Artinya, pengarang tidak mendeskripsikan secara eksplisit sifat dan sikap serta, perilaku tokoh (Nurgiyantoro, 2013:198).

Berbagai teknik dalam penggambaran teknik dramatik:

1. Teknik cakapan

Percakapan yang dilakukan oleh (baca: diterapkan pada) tokoh-tokoh cerita biasanya juga dimaksudkan untuk menggambarkan sifat-sifat tokoh

yang bersangkutan. Percakapan yang baik, mencerminkan sifat kedirian tokoh pelakunya (Nurgiyantoro, 2013:201).

## 2. Teknik Tingkah Laku

Jika teknik cakapan dimaksudkan untuk menunjuk tingkah laku verbal yang berwujud kata-kata para tokoh, teknik tingkah laku menyorotkan pada tindakan yang bersifat non-verbal, fisik. Apa yang dilakukan orang dalam wujud tindakan dan tingkah laku, dalam banyak dapat dipandang sebagai menunjukkan reaksi, tanggapan, sifat, dan sikap yang mencerminkan sifat-sifat kediriannya (Nurgiyantoro, 2013:203).

## 3. Teknik Pikiran dan Perasaan

Bagaimana keadaan dan jalan pikiran serta perasaan, apa yang melintas di dalam pikiran dan perasaan, serta apa yang (sering) dipikirkan dan dirasakan oleh tokoh, dalam banyak hal akan mencerminkan sifat-sifat kediriannya juga ( Nurgiyantoro, 2013:204).

### **2.1.21 Keterampilan Berbahasa**

Tarigan (1993:1) menyebutkan keterampilan berbahasa terdiri dari 4 aspek, yaitu keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis. Keempat keterampilan berbahasa merupakan satu kesatuan yang mempunyai hubungan erat yang tidak bisa dipisahkan. Keterampilan berbahasa diperoleh melalui hubungan yang teratur, pada masa kecil kita belajar menyimak kemudian berbicara, selanjutnya kita belajar membaca dan menulis.

Zulela (2013:5) menjelaskan bahwa, dalam pembelajaran apresiasi sastra SD dilakukan melalui 4 keterampilan berbahasa, yaitu mendengarkan karya sastra, membicarakan unsur yang terkandung dalam karya sastra, membaca aneka ragam karya sastra, dan menulis apa yang terkandung dalam karya sastra. Mendengarkan dan berbicara merupakan aspek ragam lisan, sedangkan membaca dan menulis merupakan ragam tulis. Mendengarkan dan membaca merupakan keterampilan berbahasa yang bersifat reseptif, sedangkan berbicara dan menulis bersifat produktif. Empat keterampilan tersebut dijabarkan sebagai berikut:

1) Mendengarkan/ Menyimak

Mendengarkan merupakan keterampilan bahasa lisan yang bersifat reseptif. Mendengarkan tidak hanya mendengarkan bunyi-bunyi bahasa melainkan memahami artinya juga.

2) Berbicara

Berbicara merupakan keterampilan bahasa lisan yang bersifat produktif. Berbicara memiliki tiga jenis situasi yaitu, interaktif (misalnya berbicara tatp muka atau berbicara melalui telepon), semiinteraktif (misalnya berpidato di hadapan orang secara langsung), dan non interaktif (misalnya berpidato melalui radio atau televisi)).

3) Membaca

Membaca merupakan salah satu keterampilan berbahasatulis yang bersifat reseptif. Seseorang dapat mengetahui maksud/isi dari lambang-lambang tulis dengan kegiatan membaca.

#### 4) Menulis

Menulis adalah keterampilan produktif dengan menggunakan tulisan yang dapat menjadikan seseorang dapat mengembangkan dan menuangkan isi pikirannya ke dalam suatu struktur tulisan yang teratur.

Dari pendapat para ahli di atas dapat dipahami bahwa keterampilan berbahasa mempunyai 4 aspek keterampilan, yaitu mendengarkan/ menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat aspek tersebut saling berhubungan satu sama lain. Dalam penelitian ini peneliti membuat media yang lebih menekankan pada peningkatan kemampuan menulis.

#### **2.1.22 Keterampilan Menulis**

Rusyana dalam (Susanto, 2013:247) menyatakan menulis merupakan kemampuan menggunakan pola-pola bahasa dalam penyampaiannya secara tertulis untuk mengungkapkan suatu gagasan /pesan. Doff (1991 : 148) mengemukakan *“The main importance of writing at this level is that it helps students to learn. Writing new word and structures helps students to remember remember them, and as writing is done more slowly and carefully than speaking, written practice helps to focus students attention on what they are learning”* yang berarti pentingnya menulis adalah membantu siswa untuk belajar. Menulis kata dan struktur baru membuat siswa mengingatnya, dan ketika menulis dilakukan secara perlahan dan teliti, maka kegiatan menulis dapat membantu memusatkan perhatian siswa pada apa yang mereka pelajari.

Penelitian yang dilakukan oleh Sari (2014:7) menunjukkan bahwa siswa SD cenderung mengalami kesulitan dalam kegiatan menyusun kata menjadi kalimat yang bermakna. Hal ini dapat dilihat dari penggunaan kosakata dan pengulangan kata dalam menulis kalimat, serta tanda baca yang belum diterapkan dengan tepat. Graham dan Haris (2016 : 359) berpendapat bahwa “*Good writing is not a gift. It is forged by desire, practice, and assistance from others. You can play a central role in this development by teaching writing effectively*” yang berarti tulisan yang baik bukanlah sebuah hadiah. Melainkan ditempa oleh keinginan, latihan, serta bantuan dari orang lain. Seorang guru dapat memainkan peran utama dalam pengembangannya dengan menulis secara efektif.

Menurut Peck & Schulz dalam (Tarigan, 1993 : 9) tujuan menulis sebagai berikut : a) membantu para siswa memahami bagaimana caranya ekspresi tulis dapat melayani mereka, dengan jalan menciptakan situasi-situasi di dalam kelas yang jelas memerlukan karya tulis dan kegiatan menulis; b)Mendorong para siswa mengekspresikan diri mereka secara bebas dalam tulisan; c) mengajar para siswa menggunakan bentuk yang tepat dan serasi dalam ekspresi tulis; d) mengembangkan pertumbuhan bertahap dalam menulis dengan cara membantu para siswa menulis sejumlah maksud dengan sejumlah cara dengan penuh keyakinan pada diri sendiri secara bebas. Sedangkan menurut Isti Wulandari dkk. (2016, 100) dengan menulis seorang akan lebih dapat mengenali potensi dan kemampuan pada dirinya dalam berpikir, bernalar, berpengetahuan, mengembangkan gagasan, serta menyerap berbagai informasi. Selain itu, bagi

seorang yang rajin menulis akan terlatih serta memperluas gagasan secara sistematis dan logis.

## 2.2 Kajian empiris

Lulut Sugiarti dan Diana Endah Handayani dengan judul ” Pengembangan Media Pokari Pokabu (*Pop-Up* dan Kartu Ajaib Pengelompokkan Tumbuhan) Untuk Siswa Kelas III SD/MI dalam Jurnal Pendidikan Guru MI, Vol. 4 No. 1, Juni 2017. Tujuan penelitian yang hendak dicapai adalah untuk mengembangkan media pembelajaran POKARI POKABU (*Pop-Up* dan Kartu Ajaib Pengelompokkan Tumbuhan) pada pembelajaran IPA materi Pengelompokkan tumbuhan kelas III Sekolah Dasar. Hasil penelitian penelitian ini yaitu hasil validasi ahli media pembelajaran tahap 1 sebesar 91,67% dan pada tahap 2 sebesar 97,62%, hasil validasi ahli materi tahap 1 sebesar 95% dan pada tahap 2 sebesar 97%, hal ini menunjukkan bahwa media POKARI POKABU telah dinyatakan valid dan layak digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian peneliti yaitu penelitian tidak sampai pada uji coba pada subyek penelitian tetapi hanya sampai pada validasi ahli. Sementara penelitian peneliti setelah divalidasi ahli maka langkah selanjutnya diujikan pada skala kecil dan skala besar.

Rachmadini Nur Fadillah dan Ika Lestari yang berjudul “*Buku Pop-Up untuk Pembelajaran Bercerita Siswa Sekolah Dasar*”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan buku pop-up untuk pembelajaran bercerita memperoleh kriteria sangat baik, dibuktikan dengan hasil penilaian buku *pop-up*

pada evaluasi satu-satu oleh ahli memperoleh rata-rata keseluruhan sebesar 93,26%. Sedangkan pada tahapan uji coba lapangan memperoleh rata-rata keseluruhan sebesar 99,46%.

Penelitian yang dilakukan oleh Farid Ahmadi, Fakhruddin, Trimurtini, dan Khafidhotul Khasanah yang berjudul "*The Development of Pop-Up Book Mediator to Improve 4th Grade Students' Learning Outcomes Of Civic Education*" dalam Jurnal Konferensi Internasional ke-3 tentang Teori & Praktik, Tahun 2017. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media buku *pop-up* tentang globalisasi dan untuk mengetahui kelayakan dan keefektifannya dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas 4 pelajaran pendidikan kewarganegaraan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media buku *pop-up* efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa dari pendidikan kewarganegaraan. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan peneliti, bahwa *pop-up book* layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan oleh Febri Ukhtinasari, Mosik, dan Sugiyanto yang berjudul "*Pop-up sebagai Media Pembelajaran Fisika Materi Alat-Alat Optik untuk Siswa Sekolah Menengah Atas*" dalam Jurnal Pendidikan Fisika Unnes vol.6(2) tahun 2017. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui kelayakan media yang dikembangkan dalam bentuk *pop-up book* materi alat-alat optik. *Pop-up book* yang dihasilkan memiliki tingkat keefektifan sebesar 75,42%, yakni dalam kriteria sangat baik. Skor rata-rata kelayakan *pop-up book* sebesar 80,62% atau dalam kriteria baik. Hasil penelitian ini *pop-up book* layak digunakan sebagai media pembelajaran fisika materi alat-alat optik untuk siswa sekolah menengah

atas. Bedanya dengan penelitian peneliti yaitu pada penelitian peneliti subyek penelitian diberikan angket tanggapan guru dan peserta didik untuk mengujikelayakan dan keefektifan, sementara pada penelitian ini untuk menguji kelayakan dan keefektifan media tidak diberikan angket tanggapan guru dan peserta didik baik pada uji skala kecil dan besar

Penelitian yang dilakukan oleh Adiza Belva H., dkk pada tahun 2015 vol.X dengan judul “Pobundo (*Pop Up* Budaya Indonesia) Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Kebudayaan Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”. Hasil uji validasi media bahwa media Pobundo sangat baik dalam aspek tampilan media dengan persentase 100% dan dalam aspek media termasuk dalam kategori sesuai dengan persentase 75%. Hasil uji validasi materi termasuk dalam kategori sesuai dengan persentase 71,5%. Hasil lapangan menunjukkan bahwa kelas eksperimen mengalami kenaikan yang signifikan dibandingkan kelas control, yaitu dari 2,695 menjadi 7,522. Sedangkan kelompok kontrol mengalami kenaikan nilai dari 2,391 menjadi 5,043.

Penelitian yang dilakukan oleh Sri Adelila Sari dan Azzah Ulya dengan judul “*The Development of Pop-up Book on the Role of Buffer in the Living Body*” Vol.10 No.2, Mei-Agustus 2017 ISSN 2411-9563A. Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan media *pop-up book* dan mengetahui respon siswa terhadap *pop-up book* yang dikembangkan. Hasil penelitian menunjukkan penilaian kelayakan berdasarkan angket tanggapan guru sebesar 80% dan peserta didik memperoleh presentase penilaian sebesar 92%. Keduanya termasuk kategori sangat baik. Penelitian ini menggunakan model pengembangan

ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*), sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti menggunakan model pengembangan Sugiyono dengan modifikasi menjadi 9 langkah. Jadi pada penelitian ini tidak dilakukan *pretest* dan *posttest*, hanya dilakukan angket tanggapan guru dan siswa saja. Sementara penelitian peneliti menggunakan *pretest-posttest* kedalam penelitian

Penelitian Anggit Shita Devi dan Siti Maisaroh dalam Jurnal PGSD Indonesia Vol.3 No.2, Tahun 2017 dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Buku *Pop-up* Wayang Tokoh Pandhawa pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa Kelas V SD". Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran buku *pop-up* wayang tokoh Pandhawa pada mata pelajaran Bahasa Jawa kelas V SD, mengetahui kualitas media pembelajaran buku *pop-up* wayang tokoh Pandhawa sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas V SD ditinjau dari aspek validitas, mengetahui respon guru dan respon siswa terhadap media pembelajaran tersebut, dan mengetahui peningkatan prestasi belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran buku *pop-up* wayang tokoh Pandhawa. Hasil penelitian ini yaitu: (1) pengembangan media pembelajaran buku *pop-up* wayang tokoh Pandhawa dapat digunakan pada mata pelajaran Bahasa Jawa kelas V SD (2) kualitas produk dari ahli media dalam kategori baik dengan skor rata-rata 4.05 dan ahli materi dalam kategori sangat baik dengan skor rata-rata 4.50. (3) respons siswa terhadap media pembelajaran buku *pop-up* wayang tokoh Pandhawa dalam kategori sangat baik dengan skor presentase 93.33% dan respon guru terhadap media pembelajaran buku *pop-up* wayang tokoh Pandhawa dalam

kategori sangat baik dengan skor rata-rata 4.50. (4) terdapat peningkatan prestasi belajar setelah menggunakan media pembelajaran buku *pop-up* wayang tokoh Pandhawa, peningkatan tersebut dapat dilihat dari ketuntasan belajar yaitu 45.45% pembelajaran sebelum menggunakan media, dan 81.81% pembelajaran setelah menggunakan media pembelajaran. Dari hasil tersebut dinyatakan bahwa media pembelajaran buku *Pop-Up* wayang tokoh Pandhawa dapat digunakan dalam proses kegiatan belajar mengajar. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian peneliti yaitu penelitian ini setelah tahap uji coba pemakaian/ uji skala besar dilakukan revisi, sementara pada penelitian peneliti tahap uji coba pemakaian/ ujiskala besar tidak dilakukan revisi.

Penelitian yang dilakukan *Rizky Eka Novia Sakti dan Endang Sri Mujiwati* dengan Judul Penelitian Penggunaan Media *Pop-Up* Pada Materi Struktur Bumi Siswa Kelas V Sdn Pagu III Tahun Ajaran 2017/2018. Hasil penelitian dengan penggunaan media *Pop-Up* adalah sebagai berikut. (1) Media *Pop-Up* memperoleh hasil 86% dari segi validitas media dan memperoleh hasil 93% dari segi materi yang berarti media *Pop-Up* termasuk dalam kategori “sangat Baik”. (2) Media *Pop-Up* dinyatakan sangat efektif untuk digunakan dalam materi struktur bumi dengan perolehan nilai post tetsiswa menggunakan media *Pop-Up* mendapatkan nilai rata-rata 87,7. Meningkatkan jika dibandingkan nilai ulangan harian siswa (nilai leger guru) yang memperoleh nilai rata-rata 80,6. Selain itu siswa yang tuntas secara klasikal mencapai 100%.

Dalam jurnal internasional tentan menulis berjudul “*Improving English as a Foreign Language Writing in Elementary School Using Mobile Devices in*

*Familiar Situational Contexts*” yang ditulis Wu-Yuin Hwang, Holly S.L. Chen, Rustam Shadiev, Ray Yueh-Min Huang dan Chia-Yu Chen tahun 2014 menunjukkan bahwa berdasarkan hasil analisis data dari skor *pretest*, skor *posttest*, kuisioner, wawancara serta kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan, mendapatkan hasil bahwa siswa yang mendapatkan *treatment* pada kelas eksperimen dapat menulis kalimat dengan lebih baik dan mencapai keterampilan menulis dasar yang lebih baik.

Penelitian oleh Nutthida Prasartong dan Nutprapha K. Dennis (2016) dengan judul “*The Use Of Pop-Up Dictionary For English Vocabulary Learning For Primary School Level*” Hasil penelitian menunjukkan bahwa: pendapat siswa tentang pembelajaran kosakata dengan menggunakan kamus *pop up* menunjuk bahwa perilaku siswa yang kadang-kadang termotivasi untuk menjadi lebih baik. Selain itu, banyak siswa menyarankan bahwa mereka ingin belajar dengan menggunakan kamus *pop up*. Hal ini menunjukkan bahwa banyak siswa memiliki sikap positif untuk belajar kosa kata dengan menggunakan kamus *pop up*.

*The Effectiveness of Learning by PBL Assisted Mathematics Pop Up Book Againsts The Spatial Ability in Grade VIII on Geomtry Subject Matter. This research was conducted by graduate students Elyn Diah Kusumawardani from Semarang State University. The result of research show that the percentage of the mean of interest score in each class. In experiment class, the mean of score is 69,06% while the control class is 60,79%. Keefektifan Pembelajaran Menggunakan Model PBL Berbantu Buku Pop-up Matematika Terhadap Kemampuan Siswa Kelas VIII Pada Materi Pelajaran Geometri. Penelitian ini*

dilakukan oleh Elyn Diah Kusumawardani dari Universitas Negeri Semarang. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa persentase skor rata-rata dari masing-masing kelas berbeda. Rata-rata kelas eksperimen adalah 69,06% sedangkan kelas kontrol 60,79%.

Selanjutnya dalam jurnal internasional berjudul "*Sentence Repetitions is measure of children's language skills rather than working memory limitations*" yang ditulis Marianne Klem, Monica Melby-Lervag, Bente Hahtvet, Solveig-Alma, Halaas Lyster, Jan-Eric Gustafsson, dan Charles Hulme tahun 2015 menunjukkan bahwa dalam menilai hubungan antara pengulangan kalimat dan kemampuan bahasa dianggap sebagai konstruksi yang terpisah. Dalam penelitian tersebut diketahui bahwa faktor bahasa laten didefinisikan oleh dua indikator yaitu pengetahuan tentang kosakata dan tata bahasa.

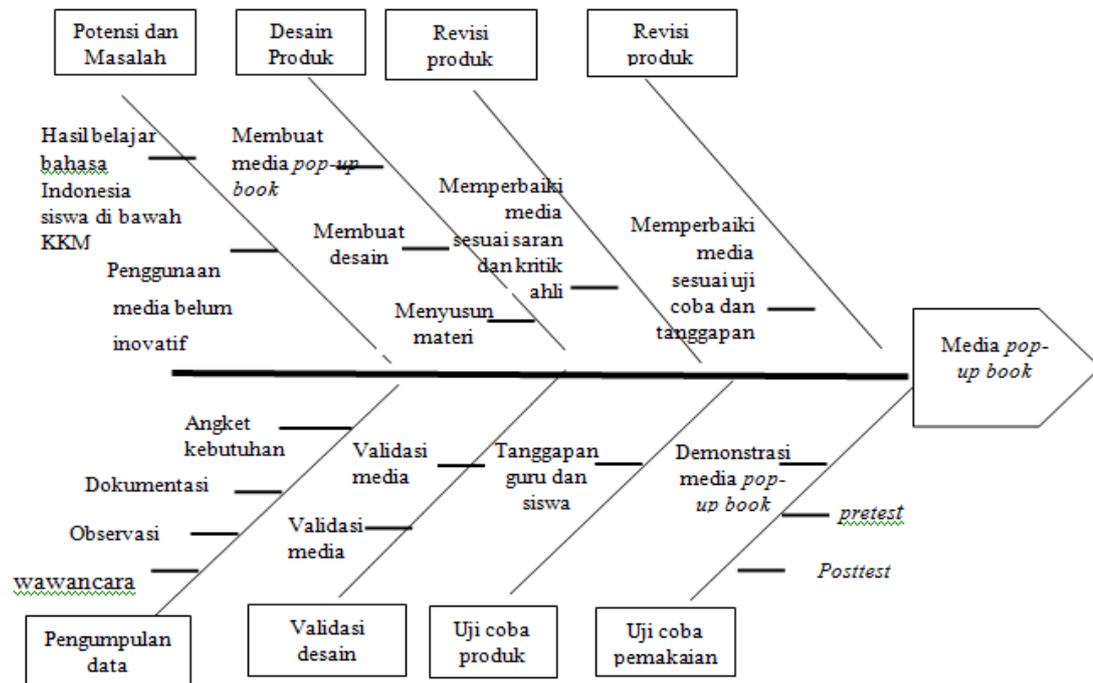
### **2.3 Kerangka Berfikir**

Pelaksanaan pembelajaran muatan Bahasa Indonesia pada kelas IV SDN 2 Traji Temanggung perlu didukung dengan adanya media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan, hal ini muncul karena ada beberapa factor yang berasal dari guru, siswa, dan materi muatan pelajaran tersebut. Kerangka berfikir penelitian ini digambarkan dalam bentuk bagan untuk mengidentifikasi permasalahan yang berkaitan dengan pembelajaran hingga pemecahan masalah yang akan di ambil. Peneliti melakukan proses analisis kebutuhan terlebih dahulu berdasarkan data hasil observasi berupa wawancara, dan dokumen sehingga diperoleh permasalahan yang membutuhkan pengembangan dalam menggunakan

media pembelajaran. Pada penelitian ini, peneliti mengembangkan media *Pop Up Book* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Peneliti melakukan perancangan desain yang selanjutnya akan divalidasi dulu oleh tim ahli, kemudian dilakukan pembuatan Media Pembelajaran Pop Up Book yang hasilnya akan diuji cobakan kepada sampel yang telah ditetapkan oleh peneliti pada kelas IV SDN Traji 2 Temanggung. Setelah hasil ujicoba dianalisis dan media pembelajaran dirasa layak digunakan pada muatan Bahasa Indonesia selanjutnya diharapkan dengan adanya media tersebut akan berdampak pada hasil belajar siswa yang maksimal.

Hasil penelitian yang telah dilakukan harapannya dapat dijadikan referensi penelitian berikutnya yang mungkin akan dilakukan di lain waktu. Untuk menggambarkan kerangka berfikir penelitian ini akan ditampilkan dalam bagan sebagai berikut.



**Gambar 2.2** Kerangka Berpikir Pengembangan Media *Pop-up Book*

## 2.4 Hipotesis

Menurut Sugiyono (2016:64) hipotesis adalah suatu jawaban yang merupakan dugaan sementara terhadap rumusan masalah dalam penelitian, di mana rumusan masalah penelitian tersebut telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dengan mengembangkan media *pop-up book*, partisipasi aktif dari siswa dan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SDN 2 Traji akan meningkat.

Berdasarkan kerangka berpikir, maka dapat dirumuskan hipotesis peneliti sebagai berikut.

Ha : Penggunaan media *pop-up book* efektif terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia materi tokoh cerita fiksi kelas IV SDN 2 Traji Temanggung

Ho : Penggunaan media *pop-up book* tidak efektif terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia materi tokoh cerita fiksi kelas IV SDN 2 Traji Temanggung

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh simpulan sebagai berikut :

1. Desain media *pop-up book* yang dikembangkan peneliti memiliki beberapa karakteristik, yaitu bahan yang digunakan menggunakan kertas ivory 260 gram dengan mempertimbangkan kekuatan maka media dijilid menggunakan *hardcover*. Media *pop-up book* ini berisi materi identifikasi tokoh yang di dalamnya menceritakan kisah Sumbing dan Sindoro. selain itu isi media terdiri atas, prakata, petunjuk penggunaan media, kompetensi dasar dan indikator, isi cerita Sumbing dan Sindoro serta evaluasi.
2. Media *pop-up book* yang dikembangkan oleh peneliti dinilai layak oleh validator materi dan media, dengan perolehan 78% pada validator materi dan 86% pada validator media. Media *pop-up book* ini mendapat penilaian sangat positif dari siswa dan guru dibuktikan dengan hasil angket tanggapan yang telah diisi oleh guru dan siswa.
3. Media *pop-up book* ini mampu meningkatkan hasil belajar siswa dalam mengidentifikasi tokoh cerita fiksi secara tertulis dengan criteria sedang, terbukti dengan peningkatan hasil uji rata-rata nilai (N-gain) *pretest* dan *posttest* sebesar 0,51.

#### 5.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, saran yang dapat diberikan sebagai berikut :

1. Pengembangan media *pop-up book* mengidentifikasi tokoh ceruta fiksi membutuhkan bahan yang berkualitas agar bertahan lama dan tidak mudah rusak.
2. Media *pop-up book* mengidentifikasi tokoh ceruta fiksi perlu memanfaatkan banyak teknik *pop-up book* agar produk yang dikembangkan lebih bervariasi dan menarik.
3. Media *pop-up book* mengidentifikasi tokoh ceruta fiksi ini dapat dijadikan alternatif media pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Farid, dkk. 2017. *Pengembangan Media Edukasi “Multimedia Indonesian Culture” (MIC) Sebagai Penguatan Pendidikan Karakter Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Penelitian Pendidikan Vol. 34 Nomor 2.
- Andrijati, Noening. 2014. Penerapan Media Pembelajaran Inovatif dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar di PGSD Tegal. Jurnal Penelitian Pendidikan, 31(2), 123-132.
- Arikunto, Suharsimi. 2016. *2013 Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Degeng, Made D.K., dkk. 2016. *Pengaruh Learning Control dalam Pembelajaran Menggunakan Media Web terhadap Hasil Belajar Pengetahuan Prosedural*. Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran. Vol. 23, No. 2
- Doff, Adrian. 1991. *Teach English: a Training Course for Teacher*. Great Britain: Bell & Bain Ltd, Glasgow.
- Erlinda, Yunita Hilda. 2017. Keefektifan Model Pembelajaran Numbered Heads Together (NHT) Berbantu Media Roda Keberuntungan terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SDN Candi 01 Semarang. *Jurnal Penelitian Pendidikan*. 34(1): 95-104.
- Hamalik, Oemar. 2017. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka
- Hwang, Wu-Yuin, Holly S.L Chen, Rustam Shadiev et al 2014. *Improving English as a foreign language writing in elementary schools using mobile devices in familiar situational contexts*. Journal Computer Assisted Language Learning. Vol.27, No 5.
- Jailani., & Indrayati. 2015. Pengembangan Media Komik Pembelajaran Matematika Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa Kelas V. *Jurnal Prima Edukasia*. Vol 3(1): 84-96.
- Kusumah, Wijaya dan Dodi Dwitagama. 2012. *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT. Indeks

- Marianne Klem, Monica Melby-Lervag, Bente Hahtvet, Solveig-Alma, Halaas Lyster, Jan-Eric Gustafsson, dan Charles Hulme. 2015. *Sentence repetition is measure of children's language skills rather than working memory limitations*.
- Masita, Mariana, dan Desi Wulandari. 2018. *Pengembangan Buku Saku Berbasis Mind Mapping Pada Pembelajaran IPA*. Jurnal Kreatif 8 (2)
- Nurgiyantoro, Burhan. 2013. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press
- Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 Tentang Struktur Kurikulum Pendidikan Dasar.
- Prasetya, Sukma Perdana. 2015. *Media Pembelajaran Geografi*. Yogyakarta: Penerbit Ombak
- Poerwanti, Endang, dkk. 2008. *Asesmen Pembelajaran SD*. Jakarta. Departemen Pendidikan Nasional.
- Purwanto, M. Ngalim. 2013. *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Putri, Whimpy Lastika, dan Florentina Widihastrini. 2014. *Peningkatan Keterampilan Menulis Puisi Melalui Metode Mind Mapping Dengan Media Audiovisual*. ISSN 2252-6366. Joyful Learning Journal. Vol. 3 No. 2
- Qomariyah, Evi Nurul. 2016. *Pengaruh Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis IPS*. Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran, Volume 23, Nomor 2
- Rifa'i, Achmad dan Catharina Tri Anni. 2015. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Savitri, Farikha Ana, dan Deni Setiawan. 2018. *Pengembangan Buku Menggambar Ilustrasi*. Jurnal Kreatif 8 (2)
- Sadiman (dkk). 2014. *Media Pendidikan Pengertian dan Pemanfaatannya*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada

- Shoimin, Arif. 2017. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-ruzz media.
- Sugiyono. 2015. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono.2016. *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/R&D)*. Bandung: C.V Alfabeta.
- Sundayana, Rostiana . 2015. *Media dan Alat Peraga Dalam Pembelajaran Matematika*, Bandung:Alfabet
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori-Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta Prenadamedia Group.
- Sudjana, Nana.2005. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : Sinar Biru
- Sukmanasa, Elly., dkk. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar di Kota Bogor. *JPSD*. 3(2):171-185.
- Sulistiyorini, S., Hardjono., Harmanto, & Astuti, A.E. 2015. Pelatihan Pengembangan Penilaian Otentik dan Penulisan Rapor SD Kurikulum 2013 bagi Guru-Guru SD Dinas Pendidikan Kecamatan Gayamsari Kota Semarang. *ABDIMAS*, 19(1), 57-62.
- Stankovic, Zoran, Elena Maksimovic, Jelena Osmanovic. 2018. *Cognitive Theories and Paradigmatic Research posts in the Funcion of Multimedia Teaching Learning*.
- Syahrudindan Fien Pongpalilu. 2014. *Inovasi Pembelajaran Menulis Kreatif Melalui Web-Based Learning*. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*. Vol. 21. No. 2
- Tarigan. 1998. *Ketrampilan Menulis*. Bandung: CV Angkasa
- Undang – Undang Republik Indonesia. Nomor 20 Tahun 2003. Tentang Pendidikan Nasional. 2003. Jakarta.
- Trimurtini. 2009. Implementasi Model Cooperative Learning Berbantuan Komputer dalam Pembelajaran Pendidikan Matematika I pada Mahasiswa PGSD Universitas Negeri Semarang. *Jurnal Kependidikan*. XXXIX(2): 119-128.

Widodo,S.T, Salam, dan Prasetyaningtyas. (2016). Pemanfaatan Aplikasi Mind Map Sebagai Media Inovatif Dalam Pembelajaran Mata Kuliah Pengembangan Pendidikan Kewarganegaraan Sekolah Dasar.*PKn Progresif*, 11 (1): 217-234.

Widyawati, A., dkk. 2015. Pengembangan Media Komik IPA untuk Meningkatkan

Zulela. 2013. *Pembelajaran Bahasa Indonesia Apresiasi Sastra di Sekolah Dasar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.