



**PENGEMBANGAN
MEDIA BUKU CERITA BERGAMBAR BERBASIS *POP-UP*
UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN
MEMBACA CEPAT BAHASA INDONESIA
KELAS IV SDN BEJI 02 UNGARAN**

SKRIPSI

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

**Oleh:
Rizky Sania
1401416100**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2020**

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi berjudul “Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Berbasis *Pop-up* Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Cepat Bahasa Indonesia Kelas IV SDN Beji 02 Ungaran”,

Karya

Nama : Rizky Sania

NIM : 1401416100

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah disetujui oleh dosen Pembimbing untuk diajukan pada Dewan Penguji Skripsi.

Diketahui Oleh,

Semarang, 22 Juli 2020

Ketua Jurusan
Pendidikan Guru Sekolah Dasar,



Drs. Isa Ansori, M.Pd.
NIP 196008201987031003

Dosen Pembimbing,



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

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi berjudul "Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Berbasis *Pop-up* Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Cepat Bahasa Indonesia Kelas IV SDN Beji 02 Ungaran" karya,

Nama : Rizky Sania

NIM : 1401416100

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah dipertahankan dalam Panitia Sidang Ujian Skripsi Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang hari Senin, tanggal 7 September 2020.

Semarang, 7 September 2020

Panitia Ujian



Penguji I,

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

Sekretaris,

Moh. Fathurrahman, S.Pd., M.Sn.
NIP-197707252008011008

Penguji II,

Drs. Sukarjo, S.Pd., M.Pd.
NIP 195612011987031001

Penguji III

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

PERNYATAAN KEASLIAN

Peneliti yang bertanda tangan di bawah ini,

nama : Rizky Sania

NIM : 1401416100

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

Judul : Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Berbasis *Pop-up* Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Cepat Bahasa Indonesia Kelas IV SDN Beji 02 Ungaran.

Menyatakan bahwa isi skripsi ini benar-benar karya saya, 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,

2020

Peneliti



Rizky Sania

NIM 1401416100

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTO

1. “Dunia adalah buku, dan mereka yang tidak bepergian hanya membaca satu halaman.” (Augustinus)
2. “Kemampuan membaca medan, kecerdikan melihat kesempatan, dibutuhkan di tengah persaingan.” (Najwa Shihab)
3. “Jadikanlah bukumu menjadi harta yang paling berharga setelah keluargamu.”

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya sembahkan kepada kedua orang tuaku yang sangat ku cintai yaitu Bapak Muhamad Habib dan Ibu Rodiyah yang tidak pernah lelah memberikan doa terbaik serta dukungan moril maupun materil dalam segala keadaanku.

PRAKATA

Puji syukur kehadirat Allah Swt yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Berbasis *Pop-up* Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Cepat Bahasa Indonesia Kelas IV SDN Beji 02 Ungaran”. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini tidak lepas dari bimbingan, dukungan, dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu peneliti mengucapkan terimakasih kepada:

- 1) Prof. Dr. Fathur Rokhman, M. Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang;
- 2) Dr. Achmad Rifai RC., M. Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang;
- 3) Drs. Isa Ansori, M. Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas negeri Semarang;
- 4) Drs. Sukardi, S. Pd., M. Pd., Dosen Pembimbing;
- 5) Fitria Dwi Prasetyaningtyas, S.Pd., M.Pd., Penguji 1;
- 6) Drs. Sukarjo, S.Pd., . Pd., Penguji 2;
- 7) Sunarto, S.Pd., Kepala sekolah SDN Beji 02 yang telah memberi izin melakukan uji coba dan rencana penelitian di SDN Beji 02;
- 8) Wulan, S.Pd., Guru kelas IV SDN Beji 02 yang telah memberi izin melakukan wawancara identifikasi masalah di kelas IV SDN Beji 02 Ungaran;
- 9) Peserta didik kelas IV dan kelas V SDN Beji 02 Ungaran.

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

Semarang, 7 September 2020

Penulis



Rizky Sania

NIM 1401416100

ABSTRAK

Sania, Rizky. 2020. Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Berbasis *Pop-up* Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Cepat Bahasa Indonesia Kelas IV SDN Beji 02 Ungaran. Sarjana Pendidikan. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang. Drs. Sukardi, S.Pd., M.Pd. 114 halaman.

Keterampilan membaca di Indonesia masih rendah dipengaruhi oleh kurangnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan efisien. Berdasarkan dari hasil pra-penelitian melalui data wawancara, observasi, dan hasil belajar peserta didik kelas IV SDN Beji 02, ditemukan beberapa permasalahan dalam kegiatan belajar mengajar Bahasa Indonesia bahwa belum adanya media pembelajaran yang membuat peserta didik dapat meningkatkan kecepatan membacanya. Oleh sebab itu, perlu adanya pengembangan media buku cerita bergambar berbasis *pop-up*. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan desain media buku cerita bergambar berbasis *pop-up* dan menguji kelayakan media buku cerita bergambar berbasis *pop-up*.

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) menggunakan model penelitian ADDIE yang telah disederhanakan menjadi 4 langkah yaitu (1) *analyze*; (2) *design*; (3) *development*; (4) *implementation*; (5) *evaluation*. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Beji 02. Data diperoleh dari angket kebutuhan guru dan peserta didik. Sedangkan lembar validasi diisi oleh ahli materi dan ahli media. Teknik pengumpulan data dari penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, dokumen, dan angket.

Hasil penelitian menunjukkan penilaian yang didapatkan dari ahli materi sebesar 95% dengan kriteria “Sangat Layak” dan penilaian dari ahli media sebesar “93% dengan kriteria “Sangat Layak”. Hasil tersebut didapatkan setelah melakukan revisi perbaikan media sehingga media layak diberikan pada peserta didik di kemudian hari.

Simpulan dari penelitian ini adalah pengembangan media buku cerita bergambar berbasis *pop-up* didasarkan kebutuhan guru dan peserta didik dan permasalahan-permasalahan yang terdapat di kelas IV SDN Beji 02. Setelah media dikembangkan kemudian dilakukan penilaian oleh validator ahli media dan ahli materi untuk menguji kelayakan media. Berdasarkan hasil penilaian media buku cerita bergambar berbasis *pop-up* layak digunakan dalam pembelajaran membaca cepat Bahasa Indonesia kelas IV Sekolah Dasar dengan beberapa perbaikan. Adapun Saran dalam pengembangan media buku cerita *pop-up* terletak pada perpaduan warna gelap dan terang. Kemudian penulisan cerita menggunakan bahasa yang baku.

Kata kunci: Buku Cerita, Membaca Cepat, *Pop-up*

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI.....	Error! Bookmark not defined.
PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI.....	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iii
MOTO DAN PERSEMBAHAN	v
PRAKATA.....	vi
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR BAGAN	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Identifikasi Masalah	6
1.3. Pembatasan Masalah	7
1.4. Rumusan Masalah	7
1.5. Tujuan Penelitian.....	8
1.6. Manfaat Penelitian.....	8
1.6.1. Manfaat Teoritis	8
1.6.2. Manfaat Praktis	8
1.7. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan.....	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
2.1 Kajian Teori.....	10
2.1.1. Hakikat Pengembangan.....	10
2.1.1.1 Pengertian pengembangan	10
2.1.2. Hakikat Media Pembelajaran	10
2.1.2.1 Pengertian Media Pembelajaran	10

2.1.2.2 Kerucut Edgar Dale.....	11
2.1.2.3 Fungsi Media dalam Pembelajaran.....	12
2.1.2.4 Karakteristik Media Pembelajaran.....	12
2.1.2.5 Manfaat Media Pembelajaran.....	13
2.1.2.6 Jenis-jenis Media pembelajaran.....	13
2.1.2.7 Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran.....	13
2.1.2.8 Pengembangan Media Pembelajaran.....	15
2.1.3. Media Buku Cerita Bergambar.....	15
2.1.4. Media Pop-up.....	16
2.1.4.1. Pengertian buku pop-up.....	16
2.1.4.2. Teknik Pembuatan Pop-up.....	17
2.1.4.3. Strategi Pembuatan Pop-up.....	19
2.1.4.4. Cara Pembuatan Pop-up.....	23
2.1.4.5. Manfaat Penggunaan Pop-up.....	24
2.1.5. Hakikat Belajar.....	25
2.1.5.1. Pengertian Belajar.....	25
2.1.5.2. Faktor-Faktor Belajar.....	25
2.1.5.3. Prinsip-Prinsip Belajar.....	26
2.1.6. Pengertian Pembelajaran.....	26
2.1.7. Hakikat Pembelajaran Bahasa Indonesia.....	27
2.1.7.1. Pengertian Pembelajaran.....	27
2.1.7.2. Keterampilan Bahasa Indonesia.....	27
2.1.8. Hakikat Membaca.....	28

2.1.8.1. Definisi Membaca.....	28
2.1.8.2. Hasil Studi Membaca.....	29
2.1.8.3. Masalah Umum yang Dihadapi Pembaca.....	29
2.1.9. Hakikat Membaca Cepat dan Efektif	31
2.1.10. Keefektifan Membaca Cepat.....	32
2.1.11. Mengatur Kecepatan Membaca	32
2.1.12. Metode Pengembangan Kecepatan Membaca	34
2.1.13. Teknik Membaca Cepat	35
2.1.14. Melatih Keterampilan Membaca Cepat	37
2.2 Kajian Empiris.....	38
2.3 Kerangka Berpikir	45
BAB III METODE PENELITIAN.....	47
3.1. Desain Penelitian.....	47
3.1.1. Pendekatan Penelitian	47
3.1.2. Jenis Penelitian	47
3.1.3. Model Pengembangan	48
3.1.4. Prosedur Penelitian.....	49
3.2. Tempat dan Waktu Penelitian	51
3.2.1. Tempat Penelitian.....	51
3.2.2. Waktu Penelitian	51
3.3. Data, Sumber Data, dan Subjek Penelitian	52
3.3.1. Data dan Sumber Data.....	52
3.3.1.1. Validasi Media oleh Dosen Ahli.....	52
3.3.1.2. Uji Coba Instrumen penelitian.....	53
3.3.2. Subjek penelitian	53

3.4. Variabel Penelitian	53
3.5. Definisi Operasional Variabel	54
3.6. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	55
3.6.1. Teknik Tes	55
3.6.2. Teknik Non Tes	55
3.6.2.1. Observasi	55
3.6.2.2 Wawancara	55
3.6.2.3 Dokumentasi	55
3.6.2.4 Angket	56
3.7. Uji Kelayakan, Uji Validitas, dan Uji Reabilitas	56
3.7.1. Uji Validitas	56
3.7.2. Uji Reliabilitas	59
3.7.3. Indeks Kesukaran	60
3.7.4. Daya Pembeda	62
3.8. Teknik Analisis Data	64
3.8.1. Analisis data Produk	64
3.8.1.1. Analisis Kelayakan Media	64
3.8.1.2. Analisis Tanggapan Guru dan Siswa	65
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	67
4.1. Hasil Penelitian	67
4.1.1. Perencanaan Media Buku Cerita Bergambar berbasis <i>Pop-up</i>	67
4.1.1.1. Analyze (Analisis)	67
4.1.1.2. Design (Desain)	69
4.1.1.3. Development (Pengembangan)	76

4.1.1.4.Implementation (Implementasi).....	97
4.1.1.5.Evaluation (Evaluasi).....	98
4.1.2. Hasil Produk.....	98
4.1.2.1.Penilaian Kelayakan Media	98
4.1.2.2.Validasi Oleh Ahli	99
4.2. Pembahasan.....	107
4.2.1.Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Berbasia <i>Pop-up</i>	107
4.2.2. Validasi Kelayakan Media Buku Cerita Bergambar berbasis <i>Pop-up</i>	108
4.3. Implikasi Penelitian.....	111
4.3.1.Implikasi Teoritis	111
4.3.2.Implikasi Praktis.....	112
4.3.3.Implikasi Pedagogis	112
BAB V PENUTUP.....	113
5.1. Simpulan.....	113
5.2. Saran.....	114
Daftar Pustaka	115
LAMPIRAN.....	120

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Nilai UAS Semester 1.....	4
Tabel 3.1 Prosedur Umum Desain Media Pembelajaran	48
Tabel 3.2 Prosedur Penelitian dan Pengembangan	50
Tabel 3.3 Definisi Operasional Variabel.....	54
Tabel 3.4 Hasil Uji Validitas Soal Pengetahuan	58
Tabel 3.5 Hasil Uji Validitas Instrumen Keterampilan.....	58
Tabel 3.6 Klasifikasi Koefisien Reliabilitas Instrumen.....	59
Tabel 3.7 Hasil Uji Reliabilitas Soal Pengetahuan	60
Tabel 3.8 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Keterampilan.....	60
Tabel 3.9 Interpretasi Indeks Kesukaran Instrumen.....	61
Tabel 3.10 Hasil Indeks Kesukaran Soal Pengetahuan.....	62
Tabel 3.11 Kriteria Indeks Daya Pembeda.....	63
Tabel 3.12 Hasil Penghitungan Indeks Daya Beda.....	64
Tabel 3.13 Tabel Kriteriaa Penilaian Validasi Ahli	65
Tabel 3.14 Kriteria Persentase Tanggapan Guru	66
Tabel 4.1 Analisis Angket Kebutuhan Guru	68
Tabel 4.2 Analisis Angket Kebutuhan Peserta Didik.....	69
Tabel 4.3 Desain Pengembangan Buku Cerita Pop-up.....	69
Tabel 4.4 Prototype Media Buku Cerita Bergambar Berbasis Pop-up.....	71
Tabel 4.5 Hasil Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Pop-up.....	76
Tabel 4.6 Rekapitulasi Nilai Validator Ahli Media	99
Tabel 4.7 Rekapitulasi Nilai Validator Ahli Materi	100
Tabel 4.8 Saran dan Revisi Media Berdasar Penilaian Para Ahli.....	101

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerucut Edgar Dale.....	12
Gambar 2.2 Pembuatan Pop-Up Dengan Teknik Interna Stand.....	19
Gambar 2.3 Pembuatan Pop-Up Dengan Teknik Rotary.....	20
Gambar 2.4 Pembuatan Pop-Up Dengan Teknik V-Fold.....	20
Gambar 2.5 Pemilihan Huruf Dalam Pemilihan Teks Cerita.....	22
Gambar 2.6 Pemilihan Font Dalam Penulisan Cerita.....	23
Gambar 2.7 Contih Hasil Pewarnaan Media.....	23
Gambar 4.1 Tampilan Sampul Depan Media Buku Cerita Pop-Up.....	85
Gambar 4.2 Tampilan Belakang Media Buku Cerita Pop-Up.....	86
Gambar 4.3 Tampilan Lembar Prakata.....	87
Gambar 4.4 Tampilan Lembar Daftar Isi Media Buku Cerita Pop-Up.....	88
Gambar 4.5 Tampilan Latar Belakang Dan Ilustrasi Setting 1.....	89
Gambar 4.6 Tampilan Latar Belakang Dan Ilustrasi Setting 2.....	90
Gambar 4.7 Tampilan Latar Belakang Dan Ilustrasi Setting 3.....	91
Gambar 4.8 Tampilan Latar Belakang Dan Ilustrasi Setting 4.....	92
Gambar 4.9 Tampilan Latar Belakang Dan Ilustrasi Setting 5.....	93
Gambar 4.10 Tampilan Latar Belakang Dan Ilustrasi Setting 6.....	94
Gambar 4.11 Gambar Buku Panduan Guru.....	95
Gambar 4.12 Gambar Buku Panduan Peserta Didik.....	96
Gambar 4.13 Diagram Penilaian Ahli Media Dan Ahli Materi.....	99
Gambar 4.14 Cover Depan Dan Cover Belakang Sebelum Revisi.....	101
Gambar 4.15 Cover Depan Dan Cover Belakang Setelah Revisi.....	101
Gambar 4.16 Halaman Prakata Dan Daftar Isi Sebelum Revisi.....	102
Gambar 4.17 Halaman Prakata Dan Daftar Isi Sesudah Revisi.....	102
Gambar 4.18 Halaman Setting 3 Sebelum Revisi.....	103
Gambar 4.19 Halaman Setting 3 Setelah Revisi.....	103
Gambar 4.20 Halaman Setting 4 Sebelum Revisi.....	104
Gambar 4.21 Halaman Setting 4 Setelah Revisi.....	104
Gambar 4.22 Halaman Setting 5 Sebelum Revisi.....	105
Gambar 4.23 Halaman Setting 5 Setelah Revisi.....	105

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Berpikir Media Buku Cerita Bergambar Berbasis Pop-Up.....	45
Bagan 3.1 Langkah Pengembangan Model Addie.....	48

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Wawancara.....	119
Lampiran 2 Hasil Observasi Peserta Didik.....	122
Lampiran 3 Hasil Belajar Bahasa Indonesia.....	125
Lampiran 4 Angket Kebutuhan Guru.....	127
Lampiran 5 Angket Kebutuhan Siswa.....	130
Lampiran 6 Penilaian Validasi Ahli Media.....	133
Lampiran 7 Penilaian Validasi Ahli Materi.....	138
Lampiran 8 Validasi Rubric Oleh Ahli.....	143
Lampiran 9 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	144
Lampiran 10 Rubrik Penilaian Keterampilan Membaca Cepat.....	187
Lampiran 11 Surat Penelitian.....	188
Lampiran 12 Dokumentasi	190
Lampiran 13 Nama Dan Nilai Siswa Kelas V Uji Coba Soal.....	192
Lampiran 14 Validitas Soal Uji Coba.....	193
Lampiran 15 Reliabilitas Soal Uji Coba.....	194
Lampiran 16 Daya Beda Soal Uji Coba.....	195
Lampiran 17 Tingkat Kesukaran Soal Uji Coba.....	196
Lampiran 18 Validitas Instrumen Keterampilan.....	197
Lampiran 19 Reliabilitas Instrumen Keterampilan.....	198

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pasal 1 ayat 1 menyatakan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana dalam mewujudkan suasana dan proses pembelajaran supaya peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara. Hal ini selaras dengan pendapat (Arikunto, 2013: 142), dia menjelaskan bahwa pendidikan ditujukan untuk meneruskan cita-cita bangsa Indonesia yang mana warga negaranya harus memiliki jiwa pancasila.

Berdasarkan Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 tentang Standar Nasional pendidikan yang dimaksud dengan pembelajaran merupakan proses interaksi antar peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran yang efektif terjadi apabila terdapat komunikasi yang baik antara guru dan peserta didik. Guru berperan sebagai fasilitator ketika peserta didik belajar, guru juga berperan sebagai evaluator untuk meluruskan informasi yang didapat oleh peserta didik. Ketika guru mampu mengkomunikasikan informasi dengan baik maka peserta didik akan menerima informasi tersebut dengan baik pula. Berbicara mengenai komunikasi akan selalu berkesinambungan dengan bahasa. Apabila seseorang dapat berbahasa dengan baik maka ia juga memiliki kemampuan berkomunikasi yang baik.

Bahasa dapat dikatakan sebagai pengaruh dari adanya stimulus yang kemudian menghasikan sebuah respon. Semakin banyak stimulus atau rangsangan yang diberikan peserta didik, semakin banyak pula respon yang ia dapat dalam perkembangan berbahasanya. Seorang anak akan lebih tanggap dalam berbahasa jika anak tersebut tidak segan untuk belajar (Iskandarwasid & Dadang, 2018: 87).

Dengan belajar yang rutin, peserta didik dapat mengubah kemampuan berbahasa mereka sedikit demi sedikit. Belajar merupakan hubungan antara seseorang dan tempat dimana ia tumbuh yang memberikan perbedaan pada pola perilaku kehidupan orang tersebut karena adanya peningkatan dalam pengetahuan, sikap, maupun keterampilannya (Arsyad, 2014: 1).

Pendapat mengenai kesinambungan antara bahasa dan komunikasi dari beberapa ahli di atas diperkuat dengan adanya Permendiknas nomor 22 tahun 2006 yang menjelaskan bahwa pendidikan Bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berkomunikasi menggunakan Bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis. Adapun ruang lingkup mata pelajaran Bahasa Indonesia yakni, aspek menyimak, aspek berbicara, aspek membaca, dan aspek menulis. Untuk meminimalisir terjadinya kesalahan informasi maka guru memerlukan alat bantu pembelajaran. Oleh sebab itu guru memerlukan media pembelajaran sebagai alat kontrol komunikator yang memungkinkan mengurangi terjadinya salah komunikasi (Hamdani, 2011: 72).

Penggunaan media diperlukan pada saat belajar mengajar di kelas. Media ini dapat mempermudah guru pada saat memberikan informasi dan membawa hasil yang lebih baik dibanding tidak menggunakan media (Pirenomulyo & Harjono, 2010: 119). Terdapat beberapa media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai jembatan antara guru dan peserta didik dalam memahami konsep yang disampaikan, salah satunya yaitu buku.

Berdasarkan Permendiknas Nomor 2 Tahun 2008 membahas mengenai buku, bahwasannya terdapat beberapa jenis buku yang menunjang pendidikan, yaitu buku bacaan, buku panduan pendidikan, buku pengayaan, dan buku referensi. Dari bermacam-macam jenis buku, guru dan peserta didik wajib menggunakan buku teks yang digunakan di satuan pendidikan dasar yang memuat materi pembelajaran yang didasarkan pada Standar Nasional Pendidikan.

Penggunaan media buku teks ataupun media buku lainnya memerlukan keterampilan membaca yang cepat dan efektif guna memperoleh informasi secara maksimal serta tidak memerlukan waktu yang lama. Salah satu keterampilan membaca yang dapat menunjang keefektifan dalam membaca yaitu membaca

cepat. Membaca cepat yang dimaksud merupakan sebuah kegiatan membaca yang mengedepankan waktu serta pemahaman dalam proses membaca yang disesuaikan dengan kemampuan pembaca itu sendiri. Antara kecepatan dan pemahaman dalam membaca cepat harus sebanding apabila ingin mendapatkan hasil membaca yang maksimal (Nurhadi, 2010: 39).

Kenyataan di lapangan sebagian peserta didik kurang memperhatikan kualitas membacanya. Bahkan tidak ada upaya untuk melatih keterampilan membacanya sehingga kualitas dan kecepatan membaca peserta didik di kelas IV SDN Beji 02 masih sangat rendah. Ditambah penggunaan media baca yang masih sangat minim membuat peserta didik tidak mepedulikan kualitas membaca mereka

Program For International Student Assesment (PISA) tahun 2018 mengemukakan tingkat membaca bangsa ini tergolong rendah. Skor yang dikemukakan oleh *Organistion for Economic Co-operation adn Development (OECD)* (2019) menjelaskan Indonesia berada di posisi ke 74 dari total 79 negara dengan rerata skor 377. Bahkan skor tersebut mengalami penurunan dari tahun 2015 yang jumlah skornya mencapai 397. Terdapat tiga aspek yang dinilai oleh PISA yakni matematika, sains, dan literasi. PISA sendiri memiliki tujuan menguji maupun membandingkan kemampuan peserta didik di seluruh dunia agar negara-negara yang memiliki kemampuan rendah dalam belajar memiliki motivasi dan mampu memperbaiki kualitas pendidikan mereka (Schleicher, 2018: 6)

Berdasarkan beberapa hasil penelitian membaca tingkat Internasional tersebut, dapat disimpulkan bahwa Indonesia merupakan satu negara yang memiliki kualitas membaca yang rendah. Keterampilan membaca buku di SD masih kurang diperhatikan. Hal ini yang menyebabkan peserta didik enggan membaca dan keterampilan membaca mereka rendah. Ditambah juga penggunaan media bacaan yang sangat monoton dan tidak menarik yang membuat peserta didik semakin malas membaca buku.

Berdasarkan kegiatan wawancara yang dilakukan pada saat identifikasi masalah peneliti mendapati beberapa kendala dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang mengakibatkan kualitas membaca peserta didik kelas IV SD N

Beji 02 terbilang rendah dikarenakan keterampilan membaca peserta didik juga masih rendah. Oleh sebab itu dibutuhkan pelatihan untuk meningkatkan kualitas membaca peserta didik dan juga media yang dapat membantu peserta didik agar lebih mudah dalam menemukan informasi pada saat membaca.

Tabel 1 Nilai UAS SMT 1 Tahun Pelajaran 2019/2020

Muatan Bahasa Indonesia Kelas IV SDN Beji 02

Muatan Pelajaran	Jumlah Peserta Didik		Persentase (%)	
	Tuntas	Tidak Tuntas	Tuntas	Tidak Tuntas
Bahasa Indonesia	6	27	18,1%	81,8%

Berdasarkan tabel 1.1 dapat ditarik kesimpulan nilai Ulangan Akhir Semester 1 peserta didik Tahun ajaran 2019/2020 masih terbilang rendah. Pada soal UAS yang terdapat banyak bacaan yang panjang serta tidak bergambar membuat peserta didik merasa kesulitan dalam mengerjakan dan berdampak pada nilai UAS mereka. Hal ini yang kemudian menggerakkan pemikiran penulis untuk mengembangkan media pembelajaran buku cerita bergambar berbasis *pop-up* untuk meningkatkan keterampilan membaca mereka. Sehingga kebiasaan membaca peserta didik dapat meningkat diikuti dengan kualitas membacanya.

Membaca bukan saja kegiatan mata, namun aspek bagian tubuh lainnya juga berperan. Permasalahan dalam penelitian ini adalah bagaimana peserta didik dapat mengembangkan keterampilan membaca cepat dengan media buku cerita bergambar berbasis *pop-up*. Peneliti memilih media tersebut guna menambah kualitas membaca peserta didik dengan membiasakan peserta didik untuk membaca. Dari kebiasaan-kebiasaan membaca tersebut peserta didik akan lebih terampil dalam membaca. Dan keterampilan membaca mereka meningkat. Ketika keterampilan membaca meningkat maka kecepatan membaca peserta didik turut meningkat.

Penelitian yang dilakukan oleh Handaruni Dewanti, dkk Tahun 2018 dengan judul “Pengembangan Media *Pop-up Book* untuk Pembelajaran Lingkungan Tempat Tinggalku Kelas IV SDN 1 Pakunden Kabupaten Ponorogo”. Dalam penelitian tersebut peneliti mendefinisikan arti *pop-up book* yakni sebuah buku yang memiliki unsur tiga dimensi serta memiliki isi yang menarik mulai dari gambar, warna, maupun ilustrasi yang diberikan ketika pembaca membuka halaman demi halamannya. Menurut penulis, pemilihan media pembelajaran harus disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik supaya pembelajaran yang dilakukan lebih efektif serta informasi yang disampaikan kepada peserta didik lebih maksimal. Penggunaan media *pop-up book* sangat efektif terhadap kegiatan belajar mengajar peserta didik. Dikarenakan dari hasil pre test sebanyak 13 peserta didik tidak tuntas dan pada post test terjadi peningkatan sebesar 26,875% sehingga tidak ada peserta didik yang tidak tuntas. Dari hasil uji coba tersebut peserta didik dapat mencapai hasil belajar yang ditentukan dengan KKM 70.

Penelitian yang dilakukan oleh Talizaro Tafonao tahun 2018 yang berjudul “Peranan Media Pembelajaran Dalam meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa”. Dalam penelitian tersebut peneliti mengungkapkan bahwa peranan media pembelajaran dalam proses belajar dan mengajar merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dari dunia pendidikan. Karena dengan adanya media dapat menunjang proses pembelajaran serta dapat meningkatkan hasil serta minat belajar siswa.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Abdul Aziz Tahun 2018 yang berjudul “Kontribusi Lingkungan Belajar dan Proses Pembelajaran Terhadap Prestasi Belajar Siswa di Sekolah”. Penelitian ini mengemukakan bahwa lingkungan belajar memiliki keterkaitan yang positif terhadap prestasi belajar peserta didik, proses pembelajaran juga memiliki keterkaitan dengan prestasi belajar peserta didik. Semakin baik proses pembelajaran dalam sebuah sekolah, maka semakin baik pula prestasi belajar siswa di sekolah. Jika proses pembelajaran berkualitas, maka hasil belajar akan berkualitas pula. Oleh sebab itu perlu adanya peningkatan kualitas pendidik serta peningkatan kualitas proses pembelajaran untuk mendapatkan hasil belajar yang berkualitas juga.

Penelitian yang dilakukan oleh Heppi Isti dkk tahun 2017 dengan judul “Peningkatan Kemampuan Membaca Cepat dengan Metode SQ3R pada Siswa SD” menjelaskan bahwa peserta didik yang memiliki tingkat membaca yang rendah bisa disebabkan karena guru dan bisa juga disebabkan karena dirinya sendiri. Biasanya guru hanya terfokus dengan proses pelaksanaan kegiatan membaca cepat saja tanpa mengukur kecepatan membaca peserta didik serta seberapa tingkat pemahamannya. Cara itu terbilang masih konvensional karena pada hakikatnya dalam membaca cepat kecepatan membaca peserta didik sebanding dengan tingkat pemahamannya. Dalam pengembangannya metode membaca cepat juga dapat dikombinasikan dengan metode SQ3R. Dimana metode tersebut dapat meningkatkan tingkat pemahaman peserta didik dalam menentukan ide pokok serta meningkatkan daya ingat peserta didik mengenai apa yang telah ia baca.

Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu dapat disimpulkan bahwa pembelajaran akan lebih efektif ketika didampingi dengan media pembelajaran. Media pembelajaran sendiri berperan sebagai alat bantu pembelajaran agar informasi yang disampaikan kepada peserta didik lebih mudah diterima. Salah satu media yang dapat meningkatkan emosional serta komunikasi peserta didik adalah buku *pop-up*. Dengan memadukan antara media buku cerita bergambar dengan permasalahan yang terdapat di SDN Beji 02 Ungaran peneliti akan menemukan solusi untuk meningkatkan kualitas membaca peserta didik.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang sudah peneliti lakukan di Sekolah Dasar Negeri Beji 02, peneliti mendapatkan beberapa masalah, yakni:

1. Kecepatan membaca peserta didik masih rendah dan di bawah rata-rata.
2. Keterampilan membaca peserta didik masih terbilang kurang.
3. Peserta didik belum dapat menulis puisi yang padu
4. Kurangnya media pembelajaran.

5. Kurangnya kedisiplinan peserta didik dalam mengerjakan tugas sekolah maupun tugas rumah.
6. Kurangnya kemampuan peserta didik menceritakan kembali isi bacaan.
7. Guru kurang kreatif membuat media pembelajaran.
8. Peserta didik kurang menyukai cerita yang tidak bergambar dan tidak berwarna
9. Hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik masih pada tataran rendah.

1.3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan studi kasus kali ini, peneliti membatasi masalah di kelas IV yang mengerucut pada rendahnya kecepatan membaca peserta didik dan kegiatan membaca sebuah bacaan yang panjang. Pada batasan masalah ini penulis mengambil bacaan cerita rakyat yang merupakan salah satu materi yang terdapat dalam pembelajaran tematik peserta didik pada semester genap.

1.4. Rumusan Masalah

Setelah membatasi masalah yang didapat, peneliti dapat merumuskan masalah diantaranya:

1. Bagaimana desain pengembangan media buku cerita *pop-up* untuk meningkatkan keterampilan membaca cepat peserta didik kelas IV SD N BEJI 02 Ungaran?
2. Bagaimana kelayakan media buku cerita *pop-up* untuk meningkatkan keterampilan membaca cepat peserta didik kelas IV SD N BEJI 02 Ungaran?

1.5. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, yaitu:

1. Mengembangkan desain media buku cerita *pop-up* untuk meningkatkan keterampilan membaca cepat peserta didik kelas IV SDN BEJI 02 Ungaran.
2. Menguji kelayakan media buku cerita *pop-up* untuk meningkatkan keterampilan membaca cepat peserta didik kelas IV SDN BEJI 02 Ungaran.

1.6. Manfaat Penelitian

Berikut adalah uraian mengenai manfaat teoritis dan manfaat praktis dari penelitian ini:

1.6.1. Manfaat Teoritis

Peneliti mengharapkan penelitian yang dilakukan bermanfaat untuk mengetahui kelayakan media Buku Cerita Bergambar Berbasis *Pop-up* terhadap kecepatan membaca siswa kelas IV SD N BEJI 02. Serta memberikan kontribusi dalam pengembangan teori pembelajaran mengenai empat aspek berbahasa yang mampu meningkatkan kualitas berbahasa di Indonesia.

1.6.2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari penelitian yang dilakukan yakni penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan kepada peserta didik. Serta memberikan pengalaman sebagai bekal kepada peneliti untuk terjun pada dunia kerja pada waktu yang akan datang.

1.7. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Media yang diciptakan atau dikembangkan berupa buku cerita bergambar berbasis *pop-up*. Media yang dikembangkan oleh peneliti berupa media cetak

yang memadukan antara gambar, warna, tulisan, dan ilustrasi tiga dimensi yang merupakan ciri khas dari buku *pop-up*.

Penggunaan bahasa, perpaduan warna, pembuatan ilustrasi tiga dimensi, dan penggunaan huruf yang terdapat dalam buku cerita bergambar berbasis *pop-up* didasarkan pada kaidah-kaidah pembuatan *pop-up* yang semestinya. Namun tetap memperhatikan kebutuhan siswa kelas IV.

Adapun spesifikasi produk yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

- a. Buku Cerita Bergambar Berbasis *Pop-up*
 1. Cover depan media
 2. Halaman prakata
 3. Halaman daftar isi
 4. Halaman ilustrasi 1
 5. Halaman ilustrasi 2
 6. Halaman ilustrasi 3
 7. Halaman ilustrasi 4
 8. Halaman ilustrasi 5
 9. Halaman ilustrasi 6
 10. Cover belakang
- b. Lembar Panduan Penggunaan Media
 1. Panduan untuk Guru

Berisi KI, KD, tujuan pembelajaran, Indikator, petunjuk penggunaan media, dan petunjuk penskoran
 2. Panduan untuk peserta didik

Berisi KD, indicator, tujuan pembelajaran, dan petunjuk penggunaan media

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

2.1.1. Hakikat Pengembangan

2.1.1.1 Pengertian pengembangan

Menurut Sugiyono (2016: 5) pengertian pengembangan adalah usaha untuk meningkatkan serta menyempurnakan isi dari suatu produk menjadi lebih praktis dan efisien dengan cara memperdalam maupun memperluas informasi atau materi yang terdapat di dalamnya.

Penelitian dan pengembangan adalah usaha dalam mengembangkan maupun menemukan suatu produk dengan tujuan memudahkan dalam penyelesaian persoalan jika pada masa yang akan datang terdapat permasalahan dalam bidang yang diteliti. Dengan adanya penelitian dan pengembangan akan membantu dan mempermudah dalam segala bidang terutama bidang pendidikan.

2.1.2. Hakikat Media Pembelajaran

2.1.2.1 Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Arsyad (2014: 3) media berasal dari bahasa arab yang memiliki arti penghubung. Dalam konteks ini yang dimaksud dalam penghubung yaitu pesan yang ingin disampaikan kepada penerima pesan. Dalam pembelajaran, media diartikan sebagai alat yang dapat memudahkan penyampaian informasi dari pendidik kepada peserta didik. Hamdani (2011: 72) juga memiliki pendapat mengenai media, menurutnya media merupakan sebuah pengantar atau alat yang dapat digunakan oleh guru dalam menyalurkan pesan atau informasi kepada peserta didik dengan cara efektif sehingga mudah dipahami.

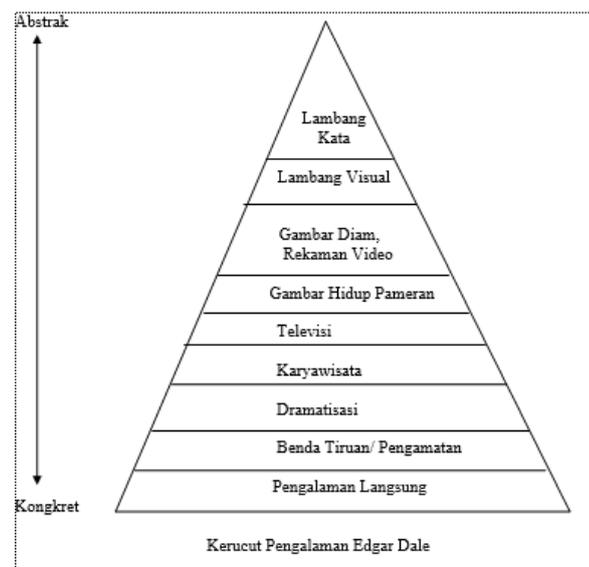
Menurut Pirenimulyo dkk (2011: 117) media berasal dari bahasa latin yang memiliki arti perantara atau pengantar yang memiliki arti suatu alat bantu

pembelajaran yang berguna untuk menyalurkan materi kepada peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

Pengertian media yang diambil dari beberapa ahli yakni pengantar ide, gagasan, materi, maupun pemikiran yang ingin disampaikan kepada penerima. Dalam hal ini yang dimaksud dengan penerima adalah peserta didik. Media mampu menjadikan kegiatan belajar mengajar menjadi lebih efektif, Karena guru terbantu oleh alat pembelajaran serta peserta didik lebih mudah memahami materi.

2.1.2.2 Kerucut Edgar Dale

Implementasi media pembelajaran yang dilandasi dengan kerucut Edgar Dale dikemukakan oleh Azhar Arsyad (2014: 13-14) menurut pendapatnya, seseorang belajar mulai dari hal-hal yang bersifat konkret atau nyata, lalu ke hal-hal yang bersifat tiruan, hingga akhirnya pada hal-hal yang bersifat abstrak atau lambang verbal. Puncak dari kerucut Edgar Dale menunjukkan tingkat keabstrakan media dalam menyampaikan materi yang tertinggi.



Gambar 2. 1 Kerucut Edgar Dale

Berdasarkan gambar di atas menunjukkan tingkat pemahaman seseorang dalam menerima informasi atau memahami materi. Mulai dari pengalaman

langsung yang merupakan hal yang bersifat nyata yang dialami seseorang dalam mendapatkan suatu informasi hingga pada taraf lambang kata yang merupakan hal yang bersifat abstrak yang didapati seseorang dalam menerima informasi atau memahami materi.

Semakin tinggi kerucut maka indera yang digunakan untuk menelaah suatu informasi semakin sedikit. Misal saja pada lambang visual, indera yang dapat digunakan untuk menelaah informasi hanyalah indera penglihatan. Berbeda dengan pengalaman langsung yang terletak pada tingkatan paling bawah. Seseorang dapat menggunakan semua indera yang ia miliki ketika ia mengalami pengalaman langsung pada saat mendapatkan sebuah informasi atau materi.

2.1.2.3 Fungsi Media dalam Pembelajaran

Pirenimulyo (2010: 119) mengutarakan fungsi media pembelajaran. Menurut pendapatnya media berfungsi untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik dengan tujuan kegiatan belajar mengajar menjadi lebih efektif. Hal ini sejalan dengan pendapat Arsyad (2014: 19) yang mengemukakan bahwa media berfungsi membantu jalannya kegiatan belajar mengajar, hal ini disebabkan karena guru akan lebih mudah menciptakan suasana belajar mengajar yang kondusif dan lebih efektif ketika menggunakan media pembelajaran.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa fungsi media sebagai sarana untuk mengefektifkan kegiatan belajar supaya peserta didik lebih mudah menerima materi yang disampaikan.

2.1.2.4 Karakteristik Media Pembelajaran

Salah satu ahli yang berpendapat mengenai karakteristik media pembelajaran yaitu Arsyad (2014: 15) yang berpendapat bahwa terdapat tiga karakteristik media dalam kegiatan belajar mengajar.

Pertama yaitu fiksatif, dimana media pembelajaran mampu mengkontruksi dan menyimpan suatu objek atau peristiwa pada setiap waktu. Kedua yaitu katakteristik manipulatif ciri ini merupakan perubahan dari sebuah peristiwa yang

memungkinkan. Katakarakteristik ini membutuhkan perhatian yang sungguh-sungguh. Hal ini dikarenakan apabila terdapat urutan yang salah maka hasil penafsiran selanjutnya ikut salah. Ketiga yaitu distributif, karakter ini menitik beratkan pada pengalaman yang diberikan kepada peserta didik dalam bentuk video maupun audio.

2.1.2.5 Manfaat Media Pembelajaran

Media dapat mempermudah kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran juga dapat meningkatkan keingintahuan peserta didik pada materi yang disampaikan. Di samping itu media pembelajaran juga dapat menyelesaikan permasalahan pada pembelajaran seperti keterbatasan objek, waktu, serta ruang (Arsyad, 2014: 29).

2.1.2.6 Jenis-jenis Media pembelajaran

Sudjana & Riva'i (2017: 3-4) mengemukakan empat jenis media pembelajaran. Pertama media grafis yang terdiri dari kartun, bagan, komik, poster, diagram, foto, dan gambar. Kedua media yang memanfaatkan lingkungan yang bermanfaat memberikan pengalaman secara langsung kepada peserta didik. Ketiga adalah media proyeksi, media ini berupa film, slide, dan lainnya. Kemudian yang terakhir adalah media tiga dimensi dimana media ini membantu peserta didik dalam memberikan gambaran pada bentuk nyata supaya peserta didik lebih mudah memahami dan mengorganisasikan permasalahan yang diberikan biasanya media ini berbentuk benda padat.

2.1.2.7 Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Menurut Nunuk Suryani (2018: 59-61) pemilihan media pembelajaran yang tepat, dapat memberikan manfaat yang besar terhadap proses belajar dan mengajar. Sebagai guru yang kompetitif wajib menciptakan atau mengembangkan media dalam kegiatan pembelajaran dengan seefektif dan semenarik mungkin bagi peserta didik. Terdapat poin penting dalam menentukan kriteria media pembelajaran, yakni:

a. Tujuan pembelajaran

Guru wajib memahami dengan betul tujuan pembelajaran. Ketika guru sudah memahami tujuan pembelajaran maka guru juga mampu mengarahkan pembuatan media supaya searah dengan tujuan pembelajaran pada saat itu. Media pembelajaran yang digunakan setidaknya didasarkan pada ranah afektif, kognitif, serta psikomotorik.

b. Materi yang diberikan

Pembelajaran sudah seharusnya diselaraskan menurut kebutuhan dan kemampuan siswa dalam memahami isi materi. Oleh sebab itu pemilihan media juga harus selaras dengan materi yang diajarkan. Dengan begitu, siswa mampu menganalisis materi yang berbentuk konsep, simbol, atau maupun informasi umum yang berisikan penjelasan.

c. Praktis, luwes, dan tahan lama.

Media pembelajaran yang simpel, mudah digunakan, harga terjangkau, dan dapat digunakan secara berkelanjutan merupakan salah satu pertimbangan dalam pemilihan media. Oleh sebab itu, pemanfaatan lingkungan adalah alternatif yang dapat dilakukan sebagai bahan pembuatan media.

d. Guru terampil dalam menggunakan media

Sebagai seorang guru harus terampil menggunakan media. Karena keefektifan media pembelajaran juga tergantung oleh terampil atau tidaknya guru dalam penggunaan media.

e. Pengelompokan sasaran

Media pembelajaran yang dibuat harus disesuaikan dengan pengelompokan sasaran tertentu. Latar belakang pemilihan kelompok juga harus diperhatikan dalam pemilihan media diantaranya kehidupan sosial, ekonomi, budaya, dan lainnya.

f. Kualitas media pembelajaran

Guru wajib mengetahui standar khusus media pembelajaran supaya ia mampu mengaplikasikan media pembelajaran dengan lebih efektif. Kelayakan media juga harus diperhatikan agar materi yang disampaikan dapat tersalurkan dengan baik.

2.1.2.8 Pengembangan Media Pembelajaran

Menurut Nunuk Suryani (2014: 121-123) salah satu faktor penentu keberhasilan media pembelajaran yaitu selalu mengembangkan media dengan berbagai variasi. Melalui media, pembelajaran diharapkan menjadi lebih efektif dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Ada beberapa alasan seseorang mengembangkan media, diantaranya pembuatan maupun pengembangan media pembelajaran yang masih minim pada akhirnya menjadi sebuah keharusan untuk mengembangkan atau menciptakan media yang relevan berdasarkan materi atau informasi yang diberikan. Kemudian guru juga harus bisa memanfaatkan teknologi untuk mengkreasikan media supaya media yang dibuat sesuai dengan perkembangan zaman.

2.1.3. Media Buku Cerita Bergambar

Arsyad (2014: 25) mengemukakan bahwa media cetak yang sering digunakan yaitu buku teks, buku panutan, jurnal, majalah, dan lembaran. Alasan pemilihan buku cerita ditujukan untuk meningkatkan minat baca peserta didik terutama jika media buku dikemas dengan tampilan yang menarik dengan hal tersebut peserta didik juga akan memiliki motivasi untuk memperbaiki keterampilan membacanya membacanya menjadi lebih tinggi.

Cerita bergambar merupakan sebuah keterampilan atau seni dalam menyusun suatu jalan cerita yang dipadukan dengan gambar yang tidak bergerak. Adapun manfaat dari penggunaan gambar yaitu untuk menarik minat baca peserta didik guna meningkatkan keterampilan membaca peserta didik. Dengan menggunakan buku cerita bergambar akan memudahkan peserta didik dalam memaknai jalan cerita yang dibaca. Hal ini dikemukakan oleh Mety Toding Bua, dkk (2016: 1749).

Gagasan lain yang mengemukakan tentang buku cerita bergambar yaitu jurnal karya Hendro dkk (Vol.1, 2016: 990) mereka berpendapat bahwa dengan memadukan antara kata-kata dan gambar, informasi akan lebih mudah tersampaikan kepada peserta didik dikarenakan perpaduan dari kedua hal ini mampu memperkuat fakta dan gagasan yang ingin disampaikan.

Menurut Nova Triana Tarigan (2018: 142) peserta didik kelas IV SD harus diberi bahan bacaan yang sesuai dengan minat baca mereka. Hal ini ditujukan supaya peserta didik menikmati apa yang sedang mereka baca. Bacaan yang tepat diberikan untuk peserta didik kelas IV yakni buku bacaan yang memiliki ilustrasi yang baik dan sesuai dengan isi teks di dalamnya. Untuk meningkatkan keterampilan membaca peserta didik dapat dilakukan dengan membiasakan membaca 15 menit sebelum jam pelajaran dimulai. Dengan memilih buku cerita bergambar adalah upaya yang tepat dalam meningkatkan keteampilan membaca peserta didik.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli dapat disimpulkan bahwa media buku cerita bergambar merupakan sebuah karya cipta berbentuk buku yang dalam proses pembuatannya memadukan antara gambar, tulisan, beserta teknik pewarnaan yang menarik guna lebih mudah dalam menyampaikan informasi kepada peserta didik serta lebih jelas dan mudah dipahami.

2.1.4. Media Pop-up

2.1.4.1. Pengertian buku *pop-up*

Buku *pop-up* merupakan sebuah buku yang menampilkan karya tiga dimensi serta membrikan ilustrasi dapat bergerak ketika halamannya dibuka. Informasi atau materi yang akan disampaikan kepada peserta didik didesain sedemikian menarik guna mempermudah peserta didik dalam menggambarkan cerita yang dibaca (Zainorrahman, dkk, 2018: 102). Hal ini selaras dengan pengertian buku *pop-up* yang dikemukakan USAID (2015: 123) buku *pop-up* merupakan buku yang dalam pembuatannya menggunakan teknik lipat, geser, maupun putar. Ciri khas dari buku ini yaitu ketika halaman demi halamnya dibuka akan memberikan ilustrasi tiga dimensi yang seolah memberikan interaksi kepada pembaca.

Pengertian *pop-up* yang disampaikan oleh Bluemel (2012: 1) bahwa *pop-up* merupakan sebuah buku yang berguna dalam mengembangkan emosional serta interaksi peserta didik menggunakan ilustrasi kertas yang didesain sedemikian rupa sehingga halaman demi halaman buku yang dibuka memberikan efek tiga

dimensi. Penelitian yang dilakukan oleh Pratama dkk (Vol.5, 2016: 3) yang dimaksud dengan buku *pop-up* adalah buku yang direkayasa sedemikian rupa sehingga menimbulkan efek tiga dimensi ketika pembaca membuka halaman demi halamannya. Keterampilan seseorang dalam melipat, menggunting, menggeser, maupun menggulung kertas sangat diperlukan dalam pembuatan buku *pop-up* ini.

Pengembangan media buku cerita *pop-up* selaras dengan paham AECT (*Association for educational Communication and Technology*) 2008 bahwa pendidikan harus diselaraskan dengan kemajuan teknologi dimana dalam praktiknya harus melalui proses menciptakan serta memanfaatkan teknologi dengan tepat guna mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Hal tersebut dikemukakan oleh Tri Wahyuningtyas, dkk (2019: 118).

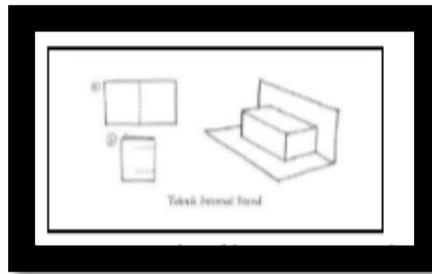
Berdasarkan beberapa pendapat ahli dapat disimpulkan buku *pop-up* adalah buku yang memiliki keunikan dalam proses pembuatan maupun penampilannya. Buku *pop-up* menambahkan unsur tiga dimensi dalam penampilannya sehingga menarik perhatian pembaca supaya termotivasi untuk mengetahui informasi yang ada di dalamnya.

2.1.4.2. Teknik Pembuatan *Pop-up*

Terdapat beberapa teknik yang digunakan dalam pembuatan *pop-up* menurut penelitian yang dilakukan oleh Hani Tanzilia dkk (2015). Teknik tersebut diantaranya:

1) *Internal stand*

Merupakan teknik yang dibuat dengan cara memotong kertas yang kemudian dilipat secara tegak lurus dan diberi panel untuk kemudian ditempelkan pada kartu. Teknik ini biasanya digunakan sebagai sandaran objek supaya terlihat berdiri pada saat dibuka.

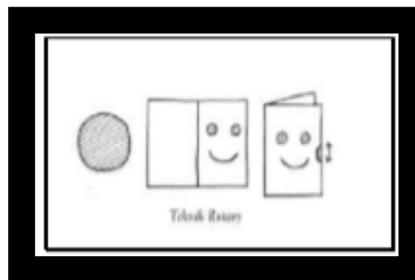


(Sumber : Jurnal Hani Tanzila, dkk, 2015)

Gambar 2. 2 Pembuatan *Pop-up* dengan Teknik *Internal Stand*

2) *Rotary*

Teknik pembuatan *pop-up* yang mengutamakan poros kertas sebagai tumpuan dengan cara menyatukan dua bagian secara terpisah. Ketepatan pada poros harus diperhatikan supaya pada saat lingkaran diputar gambar yang tampak pada objek tidak melenceng.

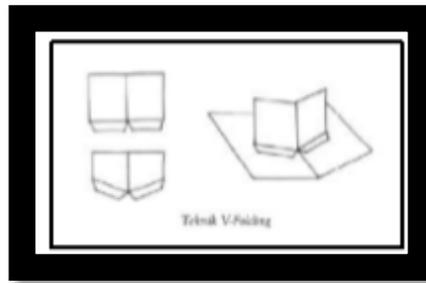


(Sumber : Jurnal Hani Tanzila, dkk, 2015)

Gambar 2. 3 Pembuatan *Pop-up* dengan Teknik *Rotary*

3) *V-Folding*,

Teknik pembuatan *pop-up* yang menambahkan panel lipat pada bagian dalam objek yang akan ditempel sehingga menimbulkan efek tiga dimensi. Dalam teknik ini ketepatan sudut harus diperhatikan supaya objek tidak miring pada saat dibuka.



(Sumber : Jurnal Hani Tanzila, dkk, 2015)

Gambar 2. 4 Pembuatan *Pop-up* dengan Teknik *V-Folding*

Berdasarkan penelitian di atas, penulis membuat buku cerita *pop-up* dengan mengembangkan teknik *V-Folding*. Teknik ini mendominasi pembuatan buku cerita *pop-up* dikarenakan pemrosesan yang terbilang tidak rumit dan memberikan efek tiga dimensi yang maksimal jika dibuat dengan sungguh-sungguh.

2.1.4.3. Strategi Pembuatan *Pop-up*

Pembuatan buku cerita *pop-up* harus memperhatikan beberapa strategi supaya hasilnya berkualitas serta sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Beberapa strategi dalam pembuatan buku cerita *pop-up* yaitu:

1) Ukuran dan Format Kertas

Pemilihan ukuran buku cerita *pop-up* harus disesuaikan dengan karakteristik yang harus dimiliki oleh peserta didik yaitu keberanian. Di samping itu untuk menghindari kebosanan pada peserta didik juga harus menghindari jumlah halaman yang terlalu banyak sehingga buku *pop-up* terbilang *legit*. Oleh sebab itu format buku dibuat *landscape*. Serta dengan ukuran 25cm X 25cm tidak terlalu besar dan tidak terlalu kecil bagi peserta didik. Kertas yang dipilih yaitu *art paper* jenis *ivory* 260 gram dengan pertimbangan kertas tidak terlalu tebal dan tidak mudah sobek pada saat dilipat (Hani Tanazilla, Muh Bahrudin, dan Thomas Hanandry 2015: 5).

Pembuatan buku dibuat lebar dengan tujuan pada saat kegiatan belajar mengajar dilakukan secara klasikal peserta didik tetap dapat melihat konten buku dengan jelas. Untuk mempermudah dalam pengaplikasian buku, cover buku

dicetak dengan hard cover. Hal ini dikemukakan oleh Luthfatunnisa dan Wuri Wuryandani (2018: 163).

2) Pemilihan Bahasa dalam Cerita

Pemilihan Bahasa dalam cerita menggunakan Bahasa Indonesia. Hal ini bertujuan supaya peserta didik dapat berbahasa dengan baik sesuai dengan kaidah. Serta penggunaan Bahasa Indonesia juga menjadi komunikasi. Semakin banyak kosakata yang didapat oleh peserta didik semakin baik pula cara berkomunikasi mereka (Hani Tanazilla, Muh Bahrudin, dan Thomas Hanandry 2015: 5).

3) Teknik Visualisasi Gambar

Media yang akan dibuat merupakan media cetak, maka pada awal penggambaran ilustrasi didesain secara manual. Setelah desain ilustrasi manual barulah diselesaikan dengan proses digital. Proses digital pada kali ini menggunakan bantuan aplikasi *corel draw* (I Gede Yudha Pratama, Muh Bahrudin, dan Darwin, 2016: 7).

4) Pemilihan Font atau Tipografi

Memilih huruf yang akan digunakan dalam menuliskan isi cerita harus disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Terdapat dua jenis pemilihan huruf, yaitu huruf yang digunakan dalam menuliskan teks (*text type*) dan huruf yang digunakan untuk menuliskan judul (*display text*). Pemilihan huruf teks untuk peserta didik yang masih duduk di bangku sekolah dasar akan lebih tepat jika menggunakan huruf yang sederhana dan sering dijumpai oleh mereka. Sedangkan untuk menuliskan judul bisa menggunakan huruf yang unik untuk menarik minat baca mereka namun tetap disesuaikan dengan nilai keterbacaan.

Buku cerita *pop-up* “Legenda Danau Toba” ditulis dengan huruf berjenis *san series* dengan font “Arial”. Hal ini ditentukan berdasarkan kebutuhan peserta didik, dimana huruf tersebut mudah dipahami oleh peserta didik karena sering dijumpai dan tidak terlalu *artistic* sehingga tidak membingungkan siswa dan memecah konsentrasi siswa pada saat membaca.

Samosir
(Arial)

(Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2020)

Gambar 2. 5 Pemilihan Huruf Dalam Penulisan Teks Cerita

Pemilihan huruf pada penulisan judul dipilih font yang memiliki sedikit nilai artistic untuk menarik minat baca peserta didik. Huruf yang digunakan yaitu memadukan antara font “**Forte**” dan “*Brush Script MT*”

<p><i>Legenda</i> (Brush Script MT)</p>	<p>Danau Toba (Forte)</p>
---	--------------------------------------

(Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2020)

Gambar 2. 6 Pemilihan Font dalam Penulisan Cerita

5) Teknik Pewarnaan

Pengaplikasian warna dalam pembuatan buku cerita *pop-up* harus disesuaikan dengan latar tempat, latar suasana, dan latar waktu dalam cerita. Apabila suasana dalam cerita menyenangkan maka pemberian warna lebih ke terang. Dan apabila suasana dalam cerita sedang mencekam maka pemberian warna lebih dominan ke warna gelap. Hal ini untuk mendukung agar cerita yang dituliskan lebih hidup dan lebih bermakna. Dalam buku cerita *pop-up* “Legenda Danau Toba” lebih dominan dengan warna hijau yang menggambarkan hutan dan warna biru muda yang menggambarkan perairan (I Gede Yudha Pratama, Muh Bahrudin, dan Darwin, 2016: 7).



(Sumber: Hasil olahan peneliti, 2020)

Gambar 2. 7 Contoh Hasil Pewarnaan Media

2.1.4.4. Cara Pembuatan *Pop-up*

Langkah-langkah pembuatan media buku *pop-up* sederhana menurut USAID (2015: 142) adalah sebagai berikut:

1. Menyiapkan alat dan bahan yang digunakan untuk membuat *pop-up* seperti kertas, gunting, pensil, lem, dll.
2. Menggambar objek yang akan dijadikan sebagai ilustrasi tiga dimensi.
3. Menyiapkan gambar yang digunakan sebagai latar belakang ilustrasi tiga dimensi sesuai dengan kebutuhan.
4. Memotong objek yang akan digunakan sebagai ilustrasi tiga dimensi.
5. Tempel gambar ilustrasi pada gambar latar belakang dengan cara memberi sedikit kertas tambahan pada bagian bawah atau belakang gambar ilustrasi sehingga gambar ilustrasi dapat berdiri. Atur penempelan gambar supaya bisa dilipat dan tidak rusak.

Langkah-langkah di atas merupakan acuan yang dijadikan penulis dalam mengembangkan buku cerita bergambar berbasis *pop-up*. Adapun tahapan pembuatan media buku cerita *pop-up* adalah sebagai berikut:

1. Memilih cerita fiksi sesuai dengan kebutuhan peserta didik.
2. Menyusun dan memploting cerita dengan gambar ilustrasi “Legenda Danau Toba” yang akan disajikan.
3. Menggambar latar cerita dan tokoh yang akan dijadikan sebagai objek cerita secara manual.
4. Scan gambar yang telah dibuat untuk kemudian di proses menggunakan aplikasi *corel draw* mulai dari pewarnaan, penambahan teks, dan lain-lain.
5. Pencetakan desain dengan menggunakan *art paper* jenis *ivory* 260 gram ukuran 50 x 25 cm.
6. Untuk gambar yang dijadikan sebagai ilustrasi 3 dimensi dicetak berbeda antara *background* dan objek.
7. Potong objek yang akan dijadikan efek timbul kemudian rangkai dengan pengembangan beberapa teknik pembuatan *pop-up* sehingga menjadi *pop-up* namun belum berbentuk buku.

8. Setelah keseluruhan halaman selesai diproses, rangkai halamn demi halaman sehingga menjadi satu kesatuan buku *pop-up* yang padu.
9. Tambahkan beberapa hiasan pada cover buku sebagai *finishing* pengembangan media.

2.1.4.5. Manfaat Penggunaan *Pop-up*

Terdapat beberapa manfaat penggunaan buku *pop-up* sebagai media pembelajaran bagi peserta didik menurut USAID (2015: 124) :

- 1) Buku *pop-up* dapat menumbuhkan keingintahuan serta minat peserta didik dalam mengetahui informasi yang terdapat di dalamnya, sehingga peserta didik memiliki motivasi untuk membaca dan memahami isi bacaan.
- 2) Keunikan buku *pop-up* akan membuat peserta didik lebih menyukai buku.
- 3) Adanya ilustrasi tiga dimensi dalam buku *pop-up* membuat peserta didik lebih mudah memahami maksud dan tujuan penulis dalam menyampaikan materi atau informasi.
- 4) Media buku cerita *pop-up* yang unik, peserta didik lebih mudah dalam meningkatkan keterampilan membaca maupun menulisnya.

Menurut Qori, dkk (2019: 171) kelebihan dari buku cerita *pop-up* yaitu buku *pop-up* dapat menarik keingintahuan peserta didik, karena dalam penggunaan maupun pembuatan buku *pop-up* melibatkan keterampilan menggser, melipat, dan membuka. Dengan begitu peserta didik dapat mengkreasikan sesuka mereka dan pada saat mereka membaca informasi yang disampaikan akan lebih mudah dipahami.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa buku cerita *pop-up* memberikan banyak manfaat bagi keterampilan membaca dan menulis peserta didik. Salah satunya yaitu dengan keunikan media tersebut peserta didik akan memiliki motivasi yang lebih dalam memahami informasi yang terdapat di dalamnya. Sehingga secara tidak sadar kemampuan membacanya turut meningkat, karena mereka akan senang membaca melalui keunikan media tersebut.

2.1.5. Hakikat Belajar

2.1.5.1. Pengertian Belajar

Ahmad Susanto (2013: 2) belajar merupakan sebuah pengalaman manusia pada saat bersosialisasi dengan lingkungan yang membuahkan perubahan yang baru dalam diri dan tingkah laku manusia tersebut secara menyeluruh. Tidak jauh berbeda dengan Ahmad Susanto, Slameto (2010: 2) juga mengemukakan pendapat mengenai pengertian belajar, ia berpendapat bahwa belajar merupakan sebuah pengalaman dari diri sendiri seseorang yang dilakukan sebagai suatu usaha dalam mendapatkan perubahan baru yang lebih baik dalam dirinya sendiri.

2.1.5.2. Faktor-faktor Belajar

Slameto (2010: 54–72) berpendapat mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi belajar. Menurutya terdapat dua faktor yang mempengaruhi belajar seseorang yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal merupakan faktor yang berasal dalam diri peserta didik. Adapun yang termasuk dalam faktor internal yaitu jasmani seseorang, psikologis yang dimiliki seseorang, dan lelahnya seseorang dalam belajar. Sedangkan faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar peserta didik. Adapun yang termasuk faktor eksternal yaitu lingkungan keluarga yang merawat seseorang, lingkungan sekolah dimana ia belajar, dan lingkungan masyarakat dimana ia tinggal dan bersosialisasi.

Pendapat tersebut sejalan dengan pendapat Rifa'i dan Anni (2016: 83-84) ia juga menyatakan bahwa terdapat dua kondisi yang mempengaruhi belajar peserta didik. Pertama yaitu kondisi internal yang mencakup kondisi fisik dan psikis seseorang. Kedua yaitu kondisi eksternal yang mencakup ruang belajar, lingkungan tempat seseorang belajar, kesukaran materi yang dipelajari, budaya masyarakat dalam belajar, serta iklim dimana ia belajar.

Berdasarkan pendapat dari beberapa ahli di atas dapat disimpulkan bahwa belajar dari seseorang dapat dipengaruhi oleh dua hal. Pertama, belajar seseorang dapat dipengaruhi oleh keadaan jasmani maupun rohani seseorang tersebut. Dimana kesehatannya, IQ, dan jiwa seseorang mempengaruhi proses belajar

seseorang. Kedua, proses belajar seseorang juga dapat dipengaruhi oleh keadaan dari luar diri seseorang. Dimana tempat tinggal, keluarga, lingkungan belajar, lingkungan bersosialisasi berpengaruh pada proses belajar orang tersebut. Kedua hal tersebut memberikan dampak yang signifikan terhadap hasil belajar seseorang. Oleh sebab itu seseorang harus mengenali diri sendiri serta memahami lingkungan sekitar agar dapat belajar secara maksimal.

2.1.5.3. Prinsip-prinsip Belajar

Menurut Achmad Rifa'i (2016: 82) ada beberapa prinsip belajar yang dikembangkan yakni keterdekatan, pengulangan, dan penguata. Ketiganya menurut Rifa'i merupakan faktor eksternal yang terdapat dalam proses belajar. Sedangkan ada juga faktor internal yang mempengaruhi kegiatan belajar diantaranya informasi faktual, kemahiran intelektual, dan strategi.

2.1.6. Pengertian Pembelajaran

Menurut Hamalik (2017: 44) ada empat definisi mengajar, yaitu:

1. Mengajar merupakan suatu proses penyampaian pengetahuan kepada siswa di sekolah
2. Mengajar merupakan proses pewarisan budaya kepada generasi muda di sekolah.
3. Mengajar merupakan upaya menciptakan kondisi belajar bagi siswa melalui pengorganisasian lingkungan
4. Mengajar merupakan proses pemberian bimbingan atau arahan kepada siswa.

Mengajar merupakan suatu kegiatan guru dalam menciptakan lingkungan belajar bagi peserta didik. Kegiatan tersebut meliputi penciptaan suasana yang kondusif dalam belajar, memberi arahan atau bimbingan dalam belajar, memberi motivasi kepada peserta didik, dan mengevaluasi hasil belajar peserta didik (Susanto, 2013: 26)

Susanto (2013: 19) juga mengemukakan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses yang dilakukan guna mendorong seseorang supaya mendapat arahan dalam belajar. Pembelajaran memiliki arti arahan. Sedangkan pembelajaran pada

umumnya dikaitkan dengan mengajar. Arti dari kata mengajar yaitu memberi arahan atau petunjuk kepada orang lain.

Pembelajaran dapat diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan oleh pendidik dalam upaya memberikan arahan dan bimbingan kepada peserta didik supaya memiliki motivasi, tujuan, dan semangat dalam belajar.

2.1.7. Hakikat Pembelajaran Bahasa Indonesia

2.1.7.1. Pengertian pembelajaran

Pembelajaran menurut Susanto (2016: 18-19) merupakan sebuah upaya antara pendidik dan peserta didik dalam kegiatan menyampaikan maupun menerima informasi dan materi. Pendidik atau guru yang bertugas menyampaikan materi sedangkan peserta didik yang menerima materi.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan usaha seorang guru dalam menyampaikan informasi kepada peserta didik dengan tujuan meningkatkan kualitas belajar yang ada pada lingkup belajar mereka.

2.1.7.2. Keterampilan Bahasa Indonesia

Menurut Iskandarwasid dan Sunendar (2018: 244) keterampilan berbahasa dibagi menjadi empat yaitu keterampilan menulis, membaca, menyimak, dan berbicara.

1) Keterampilan menulis

Iskandarwassid dan Sunendar (2018: 248) berpendapat bahwa keterampilan menulis merupakan sebuah kegiatan aktif yang mampu menciptakan suatu hasil berdasarkan pikiran dan pengetahuan.

2) Keterampilan membaca

Suatu keterampilan yang melibatkan indera penglihatan guna memperoleh informasi melalui teks maupun bacaan. Dalam membaca diperlukan kemampuan dalam memahami apa yang dibaca (Iskandarwassid dan Sunendar, 2018: 246)

3) Keterampilan menyimak

Keterampilan menyimak merupakan sebuah keterampilan dalam berbahasa dimana informasi yang kita dengarkan melalui indera pendengaran akan diteruskan ke otak. Dengan begitu otak akan mengolah informasi yang didapat melalui gelombang pendengaran dan memberikan respon berupa tanggapan (Iskandarwassid dan Sunendar, 2018: 227)

4) Keterampilan berbicara

Iskandarwassid dan Sunendar (2018: 241) menjelaskan bahwa keterampilan ini merupakan sebuah keterampilan yang mengedepankan pelafalan kata yang bertujuan untuk menyampaikan informasi kepada *audience*.

2.1.8. Hakikat Membaca

2.1.8.1. Definisi membaca

Menurut Dalman (2014: 5) membaca merupakan suatu kegiatan yang digunakan untuk mencari dan menemukan informasi yang terdapat dalam sebuah tulisan.

Nurhadi (2010: 123) berpendapat mengenai membaca, menurutnya membaca merupakan sebuah proses yang melibatkan faktor eksternal dan faktor internal. IQ, minat baca, motivasi, dan tujuan membaca dapat dikategorikan dalam faktor internal. Sedangkan sarana membaca, lingkungan ekonomi, dan kegemaran dapat dikategorikan sebagai faktor eksternal dalam membaca.

Listiyanto Ahmad (2016: 15) berpendapat bahwa membaca merupakan sebuah aktivitas yang memerlukan pengamatan, pemahaman, maupun pemikiran mengetahui informasi yang terdapat dalam bacaan yang kompleks. Membaca menurutnya juga suatu aktivitas yang memerlukan keterampilan berbahasa yang memerlukan tingkat penalaran dalam memahami isi bacaan.

Membaca juga diartikan sebagai sikap intelektual yang dimiliki seseorang jika ia mampu mengembangkan keterampilan membacanya tersebut. Hal itu dapat diukur dengan dua aspek yaitu dengan kecepatan dan daya serapnya (Nurhadi, 2016: 57)

Membaca sangat penting kaitannya dalam kehidupan bermasyarakat, sebab setiap keidupan yang berhubungan dengan masyarakat memerlukan keterampilan

membaca. Untuk mengetahui berita yang terjadi pada hari itu seseorang memerlukan keterampilan membaca untuk membaca Koran ataupun surat kabar. Untuk mengakses informasi yang terdapat dalam media cetak seseorang harus memiliki keterampilan untuk membaca. Hal ini dikemukakan oleh Nawalis Syafaah dan Haryadi (2016: 24)

Berdasarkan uraian beberapa ahli yang berpendapat, membaca dapat didefinisikan sebagai sebuah kegiatan yang membutuhkan keinginan atau kemauan serta dukungan dari beberapa faktor untuk mendapatkan informasi yang mampu menambah pengetahuan pada diri seseorang melalui sebuah bacaan.

2.1.8.2. Hasil Studi Membaca

Beberapa ahli berusaha merumuskan dan mencari jawaban atas dua pertanyaan pokok tentang membaca, yaitu:

1. Bagaimana membaca yang baik itu? (bagaimana menjadi pembaca yang efektif itu?)
2. Bagaimana mengajarkannya? Atau dengan kata lain, bagaimana melatih dan mengembangkannya?

Menurut Nurhadi (2010: 16) dua pertanyaan tersebut sudah lama dikaji baik secara konseptual, empirikal, maupun eksperimental. Dan pada akhirnya tak dapat dihindari berbagai variasi rumusan teori membaca dan penerapannya. Ada beberapa hal yang pasti semua mengharapkan pada orang untuk menjadi pembaca yang cepat dan efektif, saran-saran, serta langkah-langkah yang perlu dilakukannya. Kemampuan membaca cepat dan aktif itu penting, terutama untuk dipelajari dan dikembangkan.

2.1.8.3. Masalah Umum yang Dihadapi Pembaca

Nurhadi (2010: 17-25) memiliki asumsi mengenai beberapa masalah yang dihadapi oleh pembaca diantaranya:

1. Banyak orang sudah percaya diri dengan kualitas cara membaca mereka mulai dari tingkat pemahaman hingga kecepatan membaca. Karena menurut mereka dengan taraf kecepatan membaca dan pemahaman mereka yang mereka miliki

sudah cukup untuk mendapatkan informasi yang diinginkan. Oleh sebab itu mereka tidak ada keinginan untuk memperbaiki kualitas membaca lagi.

2. Kurangnya semangat untuk membaca juga menjadi hambatan dalam masalah membaca. Mereka yang masih kurang dalam membaca cenderung lebih malas untuk membaca dibanding mereka yang sudah fasih dalam membaca. Terutama jika lingkungan sekeliling mereka tidak memberikan dukungan untuk menambah semangat membaca.

3. Rendahnya tingkat kecepatan membaca. Ada beberapa faktor yang membuat seseorang memiliki tingkat kecepatan membaca rendah, salah satunya jenis bacaan yang mereka baca. Seorang anak akan malas membaca jika bacaan yang mereka baca terlalu rumit untuk dipahami. Sehingga keinginan untuk membaca menjadi rendah hal itu juga menyebabkan kecepatan membaca anak menjadi ikut rendah.

Menurut (Listiyanto Ahmad, 2016 : 17) ia berpendapat mengenai beberapa masalah yang dihadapi oleh pembaca, diantaranya yaitu kurangnya konsentrasi seseorang yang menyebabkan rendahnya orang tersebut dalam memahami maupun menangkap isi bacaan. Rendahnya keinginan atau motivasi dalam membaca juga seringkali menjadi masalah dalam kegiatan membaca, hal ini biasanya terjadi karena seseorang tidak mengetahui buku secara mendalam buku yang sedang dibaca dan yang terjadi seseorang hanya membaca sesuai keinginannya saja. Masalah lain yang sering terjadi yaitu seseorang cenderung takut bahwa dirinya tidak mampu memahami isi bacaan yang sedang dibacanya. Karena dari awal sudah memiliki rasa takut dalam membaca maka akan berpengaruh pada mental seseorang hingga akhirnya orang tersebut benar-benar kesulitan dalam memahami isi bacaan.

Permasalahan yang kompleks terjadi yaitu kurangnya pemahaman seseorang mengenai cara membaca yang cepat serta efektif. Membaca dengan lambat bukan berarti orang tersebut kurang dalam hal membaca, namun membaca dengan keadaan lambat tidaklah efisien. Karena selain membutuhkan waktu yang banyak, pengetahuan yang didapat dalam hitungan waktu tertentu juga tidak banyak. Jika seseorang dapat membaca dengan cepat dan efektif maka tidak banyak waktu

yang terbangun. Serta pengetahuan yang mereka dapatkan dalam waktu tertentu dapat dibidang banyak.

2.1.9. Hakikat Membaca Cepat dan Efektif

Pengertian membaca cepat yang diutarakan oleh Nurhadi (2016 : 77) yaitu sebuah kegiatan membaca yang mementingkan kecepatan membaca seseorang namun di sisi lain tidak mengesampingkan pemahaman tentang isi bacaan. Tetap saja, kecepatan membaca harus disesuaikan dengan aspek yang dibaca, rumit atau tidaknya bacaan, serta tujuan membaca.

Menurut Listiyanto Ahmad (2016: 41) membaca cepat merupakan sebuah kegiatan membaca secara keseluruhan bacaan dengan kecepatan membaca yang tinggi. Menurutnya, membaca cepat biasanya membaca kalimat demi kalimat maupun paragraf demi paragraf. Kecepatan membacanya sendiri disesuaikan dengan kebutuhan pembaca dalam memahami kalimat yang dibaca.

Membaca cepat juga merupakan sebuah usaha membaca yang didasarkan pada diri seseorang dalam meningkatkan keterampilan yang ada pada dirinya. Hal ini bergantung pada sikap, kesiapan, maupun keyakinan seseorang dalam memahami bacaan (Subyantoro, 2011: 1).

Menurut Nurhadi (2016: 63-64) Seseorang dapat meningkatkan keterampilan membacanya dua kali lipat jika berada dalam keadaan tertentu, misal saja seseorang diminta membaca satu bacaan dalam waktu maksimal lima menit. Maka dalam waktu tersebut seseorang harus mampu mengetahui intisari bacaan dari teks yang dibaca. Membaca cepat tidak hanya memperhatikan kecepatannya saja namun juga harus memperhatikan pemahaman pada teks yang dibaca. Pemahaman yang memadai yaitu apabila seseorang dapat menjawab pertanyaan hasil ia membaca sebanyak 40-60%. Adapun menurut Nurhadi (2016: 63) daftar kecepatan membaca yang memadai dalam jenjang pendidikan yaitu:

SD/SMP	: 200 kata per menit
SMA	: 250 kata per menit
Mahasiswa	: 325 kata per menit
Mhs. Pascasarjana	: 400 kata per menit

Orang dewasa : 200 kata per menit

2.1.10. Keefektifan Membaca Cepat

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) efektif berarti dapat membawa hasil yang berguna. Dengan kata lain efektif berarti menghasilkan sesuatu secara maksimal dan memiliki nilai guna. Sedangkan Nurhadi (2010: 39) mengartikan bahwa efektif dalam membaca cepat merupakan sebuah usaha dalam meningkatkan kecepatan membaca seseorang beserta pemahaman yang dalam membaca. Seseorang hanya mengambil pokok-pokok yang penting dalam bacaan. Dalam bacaan yang terdiri dari 8 hingga 12 kata dapat dibagi menjadi 3 hingga 4 klausa. Dimana pembaca hanya membaca pada pokok bacaan yang terdapat pada klausa atau kata kunci. Apabila bacaan yang dibaca semakin sedikit, pergerakan bola mata yang berpindah dari satu klausa ke klausa yang lain juga akan sedikit. Hal ini yang mampu meningkatkan kecepatan membaca. Dengan hal itu pula, pembaca dapat lebih mudah meningkatkan pemahaman pada bacaan yang panjang.

2.1.11. Mengatur Kecepatan Membaca

Menurut Nurhadi (2016: 81) Kecepatan membaca seseorang dapat diukur secara perorangan maupun berkelompok, adapun caranya yakni sebagai berikut:

- a. Mengukur kecepatan membaca secara perorangan:
 1. Siapkan bacaan yang tidak terlalu panjang.
 2. Siapkan pewaktu yang digunakan untuk menandai berapa lama anda membaca.
 3. Baca seluruh teks bacaan dengan kecepatan yang memadai sesuai kebutuhan anda.
 4. Hitung berapa lama waktu yang anda butuhkan untuk menyelesaikan satu teks bacaan (dalam detik).
 5. Hitunglah jumlah kata yang terdapat dalam teks secara menyeluruh.
 6. Bagilah keseluruhan kata yang terdapat dalam teks dengan jumlah detik yang dibutuhkan untuk menyelesaikan satu bacaan.

Contoh :

Suatu bacaan terdiri dari 320 kata. Waktu yang diperlukan dalam menyelesaikan seluruh bacaan yaitu 2 menit 12 detik (sama dengan 132 detik). Maka cara menghitungnya:

$$320 / 132 \times 60 = 145 \text{ kata per menit}$$

- b. Mengukur kecepatan membaca secara kelompok
 1. Bentuklah peserta didik menjadi beberapa kelompok pada satu tempat yang memadai.
 2. Guru menuliskan angka 1 – 35 pada papan tulis
 3. Guru memberi aba-aba secara serentak yang menandakan waktu dimulainya membaca.
 4. Setiap sepuluh detik sekali guru menghapus satu angka yang dimulai dari angka satu hingga angka terakhir.
 5. Peserta didik yang telah selesai membaca kemudian memandang ke arah papan tulis dan melihat angka yang terakhir dihapus oleh guru. Misal siswa B berakhir membaca pada angka 15 maka waktu yang dibutuhkan siswa B dalam menyelesaikan bacaan yaitu $15 \times 10 = 150$ detik atau 2 menit 30 detik.

Subyantoro (2011: 40–41) juga mengemukakan cara untuk mengetahui kecepatan efektif membaca seseorang, dimana mekanisme pelaksanaannya adalah sebagai berikut:

- 1) Peserta didik membaca teks bacaan yang telah diberikan oleh guru dengan kecepatan yang memadai.
- 2) Guru mencatat keseluruhan waktu yang digunakan dalam menyelesaikan satu teks bacaan.
- 3) Peserta didik hanya diperbolehkan membaca satu kali bacaan yang disediakan. Jika peserta didik mengulang bacaan maka akan mengurangi keefektifn membaca cepat.
- 4) Peserta didik mengerjakan soal yang telah diberikan berdasarkan bacaan yang telah dibaca.
- 5) Guru menghitung kecepatan efektif membaca peserta didik dengan rumus:

$$a. \frac{K}{Wm} \times \frac{B}{SI} = \dots \text{ kpm}$$

$$b. \frac{K}{Wd} (60) \times \frac{B}{SI} = \dots \text{ kpm}$$

keterangan :

K : jumlah kata yang dibaca

Wm : waktu tempuh baca dalam satu menit

Wd : waktu tempuh baca dalam satu detik

B : skor bobot perolehan tes yang dijawab benar

SI : skor ideal

Kpm : kata per menit

2.1.12. Metode Pengembangan Kecepatan Membaca

Nurhadi (2016: 95) mengemukakan beberapa metode dalam mengembangkan dan menambah kecepatan membaca seseorang, diantaranya:

1. Metode kosakata

Metode yang digunakan ini menitik beratkan pada pengembangan kata yang didapat oleh seseorang. Metode ini memiliki prinsip semakin banyak kata yang dimiliki seseorang, kecepatan membaca yang dimiliki juga semakin tinggi. Seperti yang kita ketahui, kosakata seseorang jumlahnya terbatas dan akan bertambah sesuai dengan kemampuan yang dimiliki seseorang jika seseorang tersebut mampu berlatih setiap harinya.

2. Metode motivasi (minat)

Bacaan yang menarik terbukti dapat meningkatkan motivasi membaca seseorang. Apabila seseorang memiliki motivasi membaca yang besar maka tingkat kecepatan membacanya akan besar pula. Semakin tertarik seseorang dengan buku yang ditemuinya, maka semakin besar ketertarikan seseorang untuk memahami isi buku tersebut. Oleh karena itu, motivasi diperlukan peserta didik supaya tertarik terhadap isi bacaan dan kemudian menggali informasi yang terdapat dalam bacaan tersebut.

3. Metode bantuan alat

Nurhadi meyakini bahwa dengan metode ini kecepatan membaca seseorang dapat ditingkatkan melalui bantuan alat. Dengan mengaplikasikan alat yang berupa bolpoin, pensil, ujung jari, maupun kayu pada setiap bacaan yang seseorang baca. Gerakan bola mata dapat terbantu dan ditingkatkan menjadi lebih cepat mengikuti gerak alat bantu tersebut.

Hal ini disangkal oleh Listiyato Ahmad (2016: 99), ia berpendapat bahwa membaca menggunakan bantuan alat atau ujung jari dan pensil merupakan satu teknik kesalahan dalam membaca karena menurutnya membaca menggunakan ujung benda berarti mementingkan semua kata yang dibaca. Sedangkan hal ini berbanding terbalik dengan kaidah membaca cepat, dimana membaca cepat tidak harus menitik beratkan semua kata yang dibaca. Membaca cepat hanya terfokus pada kata atau kalimat yang penting dan berisi informasi yang kita butuhkan.

Pakar lain yang membahas tentang membaca cepat berpendapat bahwa membaca menggunakan bantuan ujung pensil atau ujung jari mampu meningkatkan konsentrasi pembaca. Hal ini sejalan dengan membaca cepat yang mana membutuhkan konsentrasi dalam membaca untuk menemukan segala informasi yang didapat.

4. Metode gerak mata

Metode ini diterapkan dengan menambah kecepatan gerak mata. Kecepatan membaca terjadi karena mata yang bergerak lebih cepat pula. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa semakin cepat mata bergerak dari satu kata ke kata yang lain maka semakin besar pula kecepatan membaca yang dilakukan oleh pembaca. Hal ini selaras dengan pendapat Mamat Slamet (2018) Membaca cepat merupakan satu keterampilan membaca yang mementingkan kecepatan gerak mata karena pembaca dituntut untuk membaca sebuah bacaan dengan sesingkat-singkatnya.

2.1.13. Teknik Membaca Cepat

Terdapat beberapa teknik yang digunakan dalam membaca cepat menurut beberapa ahli, diantaranya:

1. Teknik *previewing*

Teknik ini menitikberatkan pada kecepatan pembaca dalam memahami isi bacaan supaya lebih mudah dalam mendapatkan gambaran secara keseluruhan isi teks yang dibaca. Judul, penulis, gambaran isi teks, jenis bacaan, dan prediksi tentang isi tulisan merupakan hasil dari preview suatu bacaan (Listiyanto Ahmad, 2016: 79)

2. Teknik *scanning*

Teknik ini tidak keseluruhan kata dalam teks dibaca namun pembaca memperhatikan kata kunci yang ingin ia jadikan sebagai patokan dalam menggali informasi yang terdapat dalam bacaan. Pembaca juga memperhatikan pergerakan mata dalam membaca *scanning*, karena kecepatan pergerakan mata mempengaruhi cepat lambatnya pembaca mengetahui apakah bacaan yang sedang dibaca ada kaitannya dengan informasi yang ingin diperoleh atau tidak (Listiyanto Ahmad, 2016: 80-81). Hal ini sejalan dengan pemikiran Subyantoro (2011: 77) bahwa membaca cepat dengan teknik *scanning* dibutuhkan pada saat kita ingin mengetahui informasi dalam suatu bacaan namun waktu yang diberikan sangat terbatas. Sehingga tidak perlu mencermati kata demi kata, namun pembaca dapat mengorganisasikan kalimat-kalimat dengan pemikirannya sendiri. Jadi dalam membaca kita membutuhkan kemampuan untuk mencari informasi-informasi yang penting secara cepat. Nurhadi (2010: 120) memiliki pendapat yang sama dengan dua ahli di atas, ia menegaskan bahwa dalam membaca *scanning* waktu dan kecepatan membaca sangat menentukan bagaimana cara kita mendapatkan informasi yang terdapat dalam bacaan. Pembaca dituntut membaca keseluruhan dengan tepat supaya waktu yang tersedia tidak terbuang dengan sia-sia.

3. Teknik *skimming*

Teknik membaca *skimming* merupakan teknik membaca cepat yang tidak memperhatikan kata demi kata, bahkan juga tidak memperhatikan kalimat hingga paragrafnya. Mereka langsung membuka halaman demi halaman hingga menemukan informasi yang ingin mereka ketahui. Apabila telah menemukan informasi yang didapat, barulah mereka membacanya dengan saksama dan dengan kecepatan yang memadai (Nurhadi, 2010: 115).

2.1.14. Melatih Keterampilan Membaca Cepat

Menurut Hamijaya (2008: 141) keterampilan membaca dapat ditingkatkan dengan cara melatih seseorang secara rutin untuk membaca cepat. Semakin sering seseorang berlatih maka akan makin mudah seseorang untuk meningkatkan keterampilan membacanya. Hal ini terjadi karena semakin sering dan semakin banyak kata yang dibaca akan menambah kosakata seseorang dan memudahkan orang tersebut dalam aktivitas membaca cepat karena sudah tidak merasa asing dengan kata yang dia baca.

Upaya dalam melatih keterampilan membaca cepat menurut Hamijaya (2008: 142) dapat menggunakan tahapan *Quick Reading*. Adapun tahapannya adalah sebagai berikut:

- a. Persiapan membaca/*prepare to read*
 - 1) Menyediakan waktu untuk membaca secara rutin
 - 2) Mengumpulkan bahan bacaan yang membuat senang membaca
 - 3) Temukan bagian yang menyenangkan dari apa yang dibaca.
 - 4) Jika tidak dapat focus pada saat membaca:
 - a) Rileks dan pikirkan tentang hal yang lain. Suatu gagasan tidak menyelesaikan suatu problem. Dengan mengingat hal yang lain yang bersifat menyenangkan akan membuat pikiran kembali fresh.
 - b) Rileks, tutup mata dalam beberapa menit, lalu pikirkan mengapa kita ingin membaca dan apa yang ingin kita dapatkan setelah membaca.
 - c) Pilih waktu yang lain untuk membaca karena jika dipaksakan tidak akan mendapatkan hasil yang maksimal.
- b. Peninjauan secara garis besar/*overview* (2-3 menit untuk satu bab buku atau artikel).
 - 1) Lihat judul dan sub judul saat menjawab informasi apa yang ada di bagian tersebut.
 - 2) Lihat dengan saksama chart dan gambar-gambar, serta hubungannya dengan judul.
 - 3) “mengapa saya membaca ini?” “apa yang dapat saya pelajari dari bahan bacaan ini?”

- c. Peninjauan awal/preview (3-5 menit)
 - 1) Baca bagian pendahuluan
 - 2) Baca kalimat pertama tiap paragraph untuk memperoleh suatu alur pikiran. Garis bawahi tiap pokok pikiran dalam bacaan.
- d. Aktivitas membaca/*read activity*.
 - 1) Kembangkan suatu skema sederhana dengan ringkas. Untuk lebih mudahnya gunakan teknik mind mapping.
 - 2) Garis bawahi konsep atau kunci yang penting.
 - 3) Tandai bagian yang ingin didiskusikan.
 - 4) Tuliskan pikiran dalam catatan
 - 5) Tuliskan kata-kata yang belum dipahami.

Lakukan hal tersebut minimal 2 hari sekali untuk melatih keterampilan membaca. Apabila seseorang sudah terbiasa dan nyaman maka kedepannya akan lebih mudah pada saat membaca. Dengan hal itu pula kecepatan membaca seseorang berangsur-angsur akan meningkat.

2.2 Kajian Empiris

Berdasarkan penelitian Fitri Puji dan Nur Ervanudin tahun 2015 dengan judul “Kecepatan Membaca Cepat Mahasiswa Program Studi PGSD FKIP Universitas Muhamadiyah Surakarta”. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa membaca cepat merupakan sebuah usaha mempercepat bacaan guna menyingkat waktu serta mempercepat menemukan informasi dalam bacaan. Peneliti mengemukakan bahwa pemahaman mahasiswa mengenai teori membaca, membaca cepat, data kecepatan membaca, dan faktor yang mempengaruhi kecepatan membaca. Rata-rata kecepatan membaca mahasiswa Semester II prodi PGSD FKIP UMS adalah 206 KPM. Kecepatan membaca sendiri dipengaruhi oleh dua faktor yakni faktor eksternal dan faktor internal.

Eni Suryaningsih dan Laila Fatmawati melakukan penelitian pada tahun 2017 dengan judul “Pengembangan Buku Cerita Bergambar tentang Mitigasi Bencana Erupsi Gunung Api untuk Siswa SD”. Hasil dari penelitian ini adalah kelayakan buku cerita bergambar tentang mitigasi bencana erupsi gunung api berdasarkan penilaian tiga dosen ahli, masing-masing mendapatkan nilai sebagai berikut: 89,6% dari ahli materi, 85,33% dari ahli media, 76% dari ahli bahasa, 95,08% pada uji coba kelompok kecil, dan 88,6% pada uji coba kelompok besar. Apabila diambil nilai rata-rata dari masing-masing uji, uji validasi media mendapatkan nilai 83,64% dan rata-rata nilai uji coba produk 91,87%. Berdasarkan nilai dari masing-masing uji tersebut dapat disimpulkan bahwa buku cerita bergambar tentang mitigasi bencana erupsi gunung api untuk siswa SD/MI kelas IV di daerah rawan bencana layak untuk digunakan.

Penelitian Brata Mila Sandi dan Drs. Suryono tahun 2015 dengan judul “Perancangan *Running Text Display* Menggunakan Modul TF-S5UR sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Cepat Kelas V SDN 02 Pait”. Hasil dari penelitian ini adalah rata-rata kecepatan membaca cepat siswa kelas V SDN 2 Pait saat pra siklus yaitu 3 menit, pada siklus I mengalami sedikit perubahan menjadi 4 menit. Pada siklus II pertemuan pertama kecepatan membaca siswa menjadi 3 menit dan siklus II pertemuan kedua menjadi 2 menit 48 detik. Kemampuan Efektif Membaca (KEM) peserta didik juga meningkat pada prasiklus KEM peserta didik hanya 29,98 kpm, pada siklus I rata-rata KEM peserta didik 49,15 kpm, dan pada siklus kedua menunjukkan peningkatan yang cukup signifikan yaitu dengan rata-rata KEM peserta didik sebesar 75,12 kpm. Berdasarkan data yang telah didapatkan, penggunaan media *Running Text Display* lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran tanpa menggunakan media.

Penelitian Ade Khusnul Khotimah, dkk tahun 2016 dengan judul “Keterampilan Membaca Cepat Dalam Menemukan Gagasan Utama” menyatakan bahwa terjadi peningkatan aktivitas peserta didik pada pembelajaran yang dibuktikan dengan mayoritas peserta didik yang mendapatkan interpretasi “Sangat Baik”. Pada siklus I peserta didik yang mendapatkan interpretasi sangat baik sejumlah 18,5%. Pada siklus II peserta didik yang mendapatkan interpretasi

sangat baik sejumlah 50%. Dan pada tahap III peserta didik yang mendapatkan interpretasi sangat baik sejumlah 87,5%. Disamping peserta didik, kinerja guru kelas juga mengalami peningkatan. Hal ini dibuktikan dengan hasil analisis dan refleksi guru pada siklus I yaitu 75%, pada siklus II 87,5%, dan pada siklus III 100%.

Penelitian Yudi Permana, dkk tahun 2016 dengan judul “Pengaruh Metode SQ3R Terhadap Kemampuan Membaca Cepat Siswa kelas V Sekolah Dasar” menyatakan bahwa keterampilan membaca cepat dapat ditingkatkan dengan menggunakan metode SQ3R. Hal ini terbukti dengan adanya hasil perbedaan uji rata-rata, yaitu mendapatkan r hitung sebesar 3,75 dari r tabel sebesar 2,080. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan pada kelompok eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini membuktikan bahwa pembelajaran yang menggunakan metode SQ3R lebih baik daripada pembelajaran yang menggunakan metode ceramah.

Penelitian Hani Tanzilla, Muh Bahrudin, dan Thomas Hanandry pada tahun 2015 dengan judul “Penciptaan Buku Ilustrasi Berbasis *Pop Up* Tentang Cerita Rakyat Danau Kastoba Bawean Sebagai Upaya Memperkenalkan Produk Budaya Lokal Bagi Anak-anak” menunjukkan bahwa kriteria buku bacaan dapat disesuaikan dengan usia peserta didik. Pada usia 6-12 tahun peserta didik membutuhkan bacaan yang menarik serta memiliki nilai moral, oleh sebab itu sangat tepat jika peserta didik diberikan buku bacaan yang dapat meningkatkan pengetahuan serta keterampilan membaca mereka.

Penelitian Farid Ahmadi, Fakhruddin, Trimurtini, dkk pada tahun 2018 yang berjudul “*The Development Of Pop-Up Book Media To Improve 4th Grade Students Learning Outcomes Of Civic Education*” menunjukkan bahwa media buku *pop-up* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas 4 SD N Tambakaji 01 Semarang hingga 94,7%.

Penelitian Andi Irwan Benardi pada tahun 2018 dengan judul “Pendidikan Kesiapsiagaan Bencana Tanah Longsor untuk Siswa Anak Usia Dini dengan Metode Dongeng Berbasis *pop-up Book* di PAUD Dewi Sartika Kecamatan Bergas”. Dalam penelitian tersebut menyatakan bahwa mendongeng berbantuan

media *pop up* book terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik. Hal ini dikuatkan dengan preentase sebesar 80% atau sebanyak 16 peserta didik melampaui KKM pada saat post test. Hal ini menunjukkan bahwa terjadi penigkatan sebesar 60% pada pemahaman peserta didik.

Penelitian Iftitatun Najahah pada tahun 2016 dengan judul “Perancangan Buku *Pop Up* Sebagai Media Pembelajaran Tentang Rumah dan Pakaian Adat Nusantara di Jawa”. Dalam penelitian tersebut penulis menjelaskan tujuan dalam pembuatan media buku *pop-up*. Menurutnya media buku *pop-up* sangat cocok pada peserta didik dalam meningkatkan minat belajar peserta didik dengan keunikan buku *pop-up* menjadikan kegiatan belajar mengajar lebih menarik dan tidak terkesan monoton.

Penelitian Elisabeth Tantiana Ngura pada tahun 2018 dengan judul “Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar untuk Meningkatkan Kemampuan Bercerita dan Perkembangan Sosial Anak Usia Dini di TK Maria Virgo Kabupaten Ende”. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan terbukti dapat meningkatkan kemampuan bercerita peserta didik. Hal ini terbukti dari uji lapangan yang mendapatkan nilai signifikan $< 0,05$ yaitu 0,00, maka H_0 ditolak.

Penelitian Melinda A, Rustanto WS, Dindin AM pada tahun 2017 dengan judul “Pengembangan Media *Pop up* Book pada Pembelajaran IPS Tentang Kerajaan dan Peningglaan Sejarah Islam di Indonesia di Kelas V Sekolah Dasar” menunjukkan bahwa media *pop-up book* sudah terbilang efektif pada saat diaplikasikan kepada peserta didik, namun akan lebih efektif apabila jumlah media disesuaikan dengan jumlah kelompok yang ada dalam kelas.

Penelitian Made Apri, Desak Putu, dan I Dewa Kade pada tahun 2017 dengan judul “Pengembangan Buku Cerita Elektronik Dengan Metode Story Telling Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas II Semester Genap Tahun Pelajaran 2016/2017 Di SD Negeri 4 Banyuning” menjelaskan bahwa membaca merupakan sebuah proses dimana keterampilan baca yang terdapat pada peserta didik diasah. Perlu pelatihan dan rutinitas agar keterampilan membaca anak dapat meningkat. Pada penelitian tersebut sejumlah peserta didik di kelas II masih

belum fasih dalam membaca. Mereka belum lancar dalam mengeja kata hal ini disebabkan oleh guru yang mengajar membaca terlalu monoton. Oleh sebab itu penggunaan media buku cerita elektronik ini dibuat dengan tujuan sebagai alat bantu peserta didik dalam meningkatkan motivasi mereka sehingga tertarik untuk membaca. Dan keterampilan membaca mereka menjadi lebih baik.

Penelitian Iis Yeni Sugiarti dan Auliya Aenul H tahun 2019 yang berjudul “Media Pop-up Book Kearifan Lokal Cirebon dalam pembelajaran Sosial” menjelaskan bahwa motivasi belajar peserta didik dapat meningkat apabila media *pop-up* yang dibuat sudah sesuai dengan prinsip VISUALS yaitu *visible, interesting, simple, accurate, legitimate, structural*. Jika semua prinsip sudah terpenuhi media sudah dikatakan layak untuk diuji cobakan pada peserta didik.

Berdasarkan penelitian Sri Adelia Sari dan Azah Ulya tahun 2017 dengan judul “The Development of *Pop-up Book* on the Role of Buffer in the Living Body” menyatakan bahwa penggunaan buku *pop-up* dalam pembelajaran mendapatkan respon yang sangat baik dari guru maupun peserta didik. Hal ini terbukti dari angket yang dibagikan kepada peserta didik mendapatkan respon sebesar 95% dan angket yang diberikan pada guru mendapatkan respon 80% keduanya mendapatkan kriteria “Sangat Baik”. Dengan adanya hal tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan buku *pop-up* dalam kegiatan pembelajaran memberikan hasil yang efektif dan sangat baik.

Penelitian Novi Engla Sar dan Dadan Suryana pada tahun 2019 dengan judul “Thematic *Pop-up Book* as a Learning Media for Early Child-hood Language Development” menjelaskan bahwa peserta didik dan guru memberika respon positif terhadap media *pop-up* book. Hal ini terbukti karena angket respon guru dan peserta didik mendapatkan skor 96%. Hal ini menandakan bahwa buku *pop-up* layak digunakan untuk kegiatan belajar mengajar di kelas tersebut.

Penelitian Meutia D Citrawuni, Margaretha Suharsimi, Eva Fauziah, dan Kusuma P Adriani pada tahun 2017 dengan judul “The Effect of the *Pop-up book* Aku dan gigiku on Pulse Rate In Children Aged 4-6 Years” menjelaskan bahwa buku *pop-up* sangat cocok untuk pendidikan anak dikarenakan bentuk fisiknya

yang unik membuat anak akan lebih mudah memahami informasi yang berada di dalamnya.

Penelitian Nan Xiau dan Zhe Zhu pada tahun 2018 dengan judul “Computational Design of transforming *Pop-up Books*” menjelaskan bahwa terdapat beberapa teknik dalam pembuatan buku *pop-up*. diantaranya yaitu teknik *parallel*, teknik *v-fold*, dan teknik *slide*. Ketiga teknik tersebut dapat digunakan dalam pembuatan satu *pop-up*. tetapi juga dapat memilih satu diantara tiga teknik tersebut jika sekiranya ketiganya tidak perlu diaplikasikan.

Penelitian F L. Bapitha.S tahun 2019 dengan judul “Strategies to Improve Speed Reading and Its effect on Comprehension in Student Teachers of English- An experimental Study” menjelaskan bahwa terdapat beberapa hal yang harus dihindari dalam kegiatan membaca cepat diantaranya vokal atau menyuarakan bacaan, pergerakan kepala, regresi, dan membaca kata demi kata. Hal ini bertujuan untuk mempersingkat waktu membaca agar lebih efektif namun tetap mendapatkan informasi yang ingin didapat.

Penelitian Mohammad Hosen tahun 2016 dengan judul “Peningkatan kemampuan membaca Cepat dengan Metode SQ3R Pada Siswa Kelas V SDN Gili Anyar Kamal Bangkalan” menyatakan bahwa terdapat peningkatan pembelajaran membaca cepat hal ini terbukti pada saat siklus I peserta didik sebagian besar belum runtus belajar. Ada siklus II terdapat peningkatan sebesar 85%, yang artinya 22 dari 23 peserta didik mengalami peningkatan hasil belajar dan satu peserta didik nilainya berada di bawah KKM. Pada siklus I rata-rata kecepatan bacanya 111 kpm, sedangkan pada siklus II rata-rata kecepatan bacanya 136 KPM. Itu menandakan bahwa hasil belajar peserta didik dalam membaca cepat meningkat pada siklus II.

Penelitian Dina Pratiwi D, Herri Sulaiman, dan Maya Dewi kurnia pada tahun 2019 dengan judul “Pemanfaatan Timbangan Dari Limbah Kayu Dan Buku Pop-up Sebagai Upaya Pengembangan kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Di SLB Tunagrahita Gugus Kelompok Kerja Guru (KKG) Kabupaten Cirebon” mengemukakan bahwa terdapat beberapa kegunaan media dalam kegiatan belajar mengajar yakni media dapat menjadikan pembelajaran menjadi

lebih standar, media juga dapat membuat KBM menjadi lebih menarik, mempersingkat waktu penyampaian materi, meningkatkan kualitas KBM, kegiatan belajar mengajar dapat dilakukan di manapun dan kapanpun, peserta didik memiliki respon yang lebih positif jika diajak belajar menggunakan media.

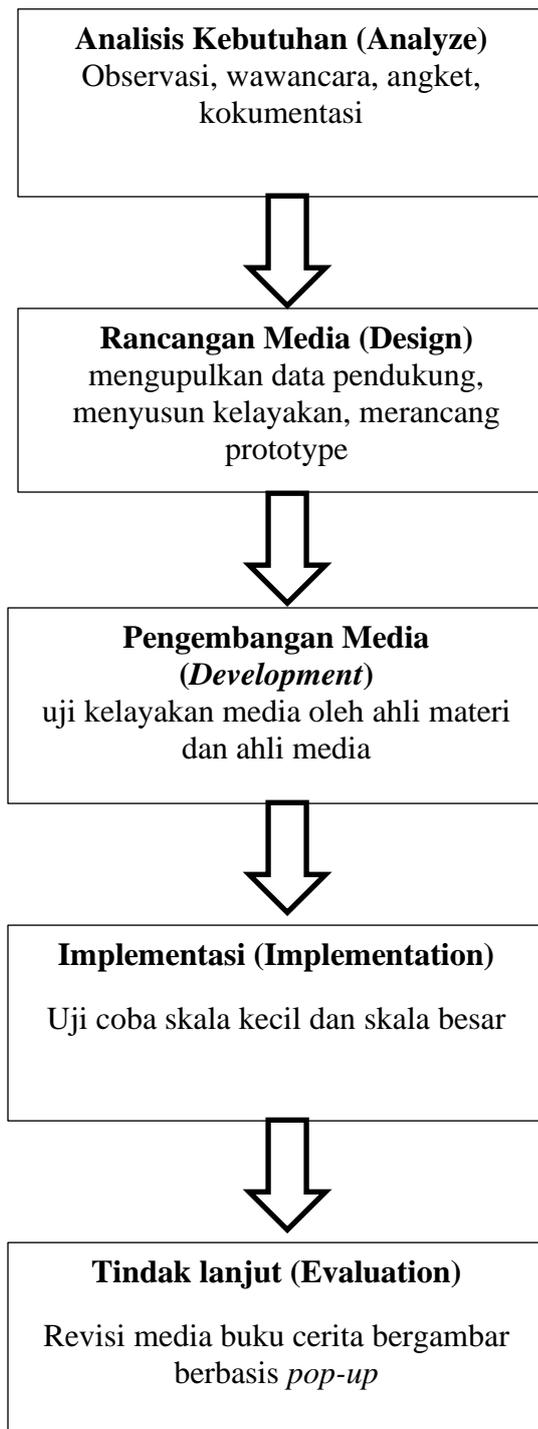
Penelitian Falina Noor Amalia pada tahun 2019 dengan judul “Peningkatan Keterampilan Membaca Cepat Dengan Teknik *Skimming*” menyatakan bahwa dengan menerapkan teknik skimming terjadi peningkatan rata-rata hasil pemahaman dari pra siklus ke siklus I sebesar 27,23%. Selanjutnya terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 4,69%. Disamping kecepatan membaca, tingkat pemahaman isi teks mahasiswa juga ikut meningkat. Hal ini terbukti pada aspek 4 dan 5 tidak banyak mahasiswa yang bertanya dikarenakan mahasiswa sudah memahami isi teks yang dibacanya.

Penelitian Aimatus Sholikhah tahun 2017 dengan judul “Pengembangan Buku Pop-up Book untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Kreatif Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Menulis Karangan Kelas V SDN Rowoharjo Tahun Ajaran 2016/2017” menyatakan bahwa pada pretest peserta didik yang memiliki nilai tuntas sebanyak 0%. Sedangkan pada post test peserta didik yang memiliki nilai tuntas sebanyak 83%. uji coba skala kecil terdapat 46,7% peserta didik yang tuntas secara keseluruhan. Dan pada uji eksperimen peserta didik yang memiliki nilai tuntas sebesar 90%.

2.3 Kerangka Berpikir

Setelah melakukan kegiatan wawancara dengan guru kelas dan melakukan pengamatan langsung kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SDN Beji 02 terdapat beberapa masalah dalam kegiatan belajar mengajar diantaranya kualitas membaca peserta didik masih rendah, kecepatan membaca peserta didik pun berada di bawah rata-rata, kurangnya inovasi guru dalam mengembangkan media pembelajaran, dan lain-lain.

Melihat kondisi permasalahan seperti itu dibutuhkan upaya dalam memperbaiki keterampilan membaca peserta didik yang masih lambat dengan mengembangkan media buku cerita bergambar berbasis *pop-up*. Berikut ini adalah kerangka berfikir dalam penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Berbasis Pop-up untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Cepat Bahasa Indonesia Kelas IV SDN Beji 02 Ungaran” yang disajikan dalam bagan di bawah ini:

Bagan 2. 1 Kerangka Berpikir Media Buku Cerita Bergambar Berbasis *Pop-up*

BAB V

PENUTUP

5.1. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan pada penelitian pengembangan media buku cerita bergambar berbasis *pop-up*, peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa:

1. Pengembangan media buku cerita bergambar berbasis *pop-up* untuk meningkatkan keterampilan membaca cepat Bahasa Indonesia peserta didik kelas IV SD Beji 02 Ungaran didesain sesuai dengan kebutuhan guru dan peserta didik, kajian teori, maupun analisis kurikulum. Model dari penelitian ini adalah ADDIE. Adapun tahapan dari model ADDIE adalah *Analyze* (Analisis permasalahan), *Design* (Perancangan Media), *Development* (Pengembangan Media), *Implementation* (Implementasi), *Evaluation* (Tindak lanjut).
2. Kelayakan media buku cerita bergambar berbasis *pop-up* dinyatakan “Sangat Layak” karena mendapatkan penilaian dari ahli media dan ahli materi secara berturut-turut dengan skor “93%” dan “95%”. Dengan begitu media yang dikembangkan layak untuk meningkatkan keterampilan membaca cepat peserta didik kelas IV SDN Beji 02 Ungaran.

5.2. Saran

Berikut ini merupakan saran yang diberikan berdasarkan hasil penelitian:

1. Media buku cerita bergambar berbasis *pop-up* dapat dimanfaatkan untuk membantu peserta didik untuk meningkatkan kecepatan membaca dengan mengutamakan minat baca peserta didik terlebih dahulu.
2. Akan lebih menarik apabila pengembangan teknik dalam pembuatan media buku cerita bergambar berbasis *pop-up* dibuat lebih bervariasi, sehingga tidak terkesan monoton.

Daftar Pustaka

- Ahmad, L. (2016). *Teknik dan Metode Membaca Cepat*. Yogyakarta: A Plus Book.
- Ahmadi, F., Fakhruddin, Trimurtini, & Khasanah, K. (2018). THE DEVELOPMNT OF POP-UP BOOK MEDIA TO IMPROVE 4TH GRADE STUDENTS LEANING OUTCOMES OF CIVIC EDUCATION. *Asia Pasific Journal Of Contemporry Education and Communication Technology*, 42-50.
- Amalia, F. N. (2019). Peningkatan Keterampilan Membaca Cepat dengan Teknik Skimming. *Jurnal Ilmiah Bina Edukasi*, 31-41.
- Amalia, F. N. (2019). Peningkatan Keterampilan Membaca Cepat dengan Teknik Skimming. *JURNAL ILMIAH BINA EDUKASI*, 31-41.
- Arikunto. (2013). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* . Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Depok: PT RAJA GRAFINDO PERSADA.
- Bapitha, F. L., & Gunasekaran, S. (2019). Strategies to Improve Speed Reading and Its Effect on Comprehension in Student Teachers of English An Experimental Study. *IJEAT*, 5283-5286.
- Benardi, A. I. (2018). Pendidikan Kesiapsiagaan Bencana Tanah Longsr untuk Siswa Anak Usia Dini dengan Metode Dongeng Berbasis Media Pop-up Book di PAUD Dewi Sartika Kecamatan Bergas. *Jurnal Pendidikan Geografi*, 85-93.
- Bluemel, N. L., & Taylor, R. H. (2012). *Pop-up Books*. California: Libraries Unlimited.
- Bua, M. T., Santoso, A., & Hasanah, M. (2016). ANALISIS MINAT MEMBACA PERMULAAN DENGAN CERITA BERGAMBAR DI KELAS I SEKOLAH DASAR. *Jurnal Pendidikan*, 1749-1752.
- Citrawuni, M. D., Suharsini, M., Fauziah, E., & Adriani, K. P. (2017). The Effect Of Pop-up Book Aku dan Gigiku on Pulse Rate in Children Aged 4-6 Years. *Innovare Academic Sciens*, 135-136.

- Dalman. (2014). *Keterampilan Membaca*. Jakarta: PT RAJA GRAFINDO PERSADA.
- Darmawan. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: PT. REMAJA ROSDAKARYA.
- Dewanti, H., Toenlio, A. J., & Soepriyanto, Y. (2018). Pengembangan Media Pop-up Book untuk Pembelajaran Lingkungan Tempat Tinggalku Kelas IV SDN 1 Pakunden Kabupaten Ponorogo. *JKTP*, 221-228.
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV. Pustaka Setia.
- Hamijaya, N. A., Rukmana, N. K., & Suciati, I. (2008). *Quick Reading*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Hosen, M. (2016). Peningkatan Kemampuan Membaca Cepat Dengan Metode SQ3R Pada Siswa Kelas V SDN Gili Anyar bangkalan. *Widyagogik*, 17-34.
- Hsb, A. A. (2018). Kontribusi Lingkungan Belajar dan Proses Pembelajaran Terhadap Prestasi Belajar Siswa di Sekolah. *Jurnal Tarbiyah*, 1-30.
- Ifadhah, H. T., Bahruddin, M., & Dewanto, T. H. (2015). Penciptaan Buku ilustrasi Berbasis Pop-up tentang Cerita Rakyat Danau Kastoba Bawean Sebagai Upaya Memperkenalkan Produk Budaya Lokal Bagi Anak-Anak. *Jurnal Desain Komunikasi Visual*.
- Iskandarwassid, & Sunendar, D. (2018). *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Khotimah, A. H., Djuanda, D., & Kurnia, D. (2016). Keterampilan Membaca Cepat dalam Menemukan Gagasan Utama. *Jurnal Pena Ilmiah*, 341-350.
- Kusminah. (2017). Pengembangan Model Pembelajaran Induktif Kata Bergambar Bermuatan Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Aspek Membaca Permulaan Sekolah Dasar . *Journal of Educational Research and Evaluation*, 115-119.
- Najahah, I., & Oemar, E. A. (2016). Perancangan Buku Pop-up Sebagai Media Pembelajaran tentang Rumah dan Pakaian Adat Nusantara di Jawa. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa*, 494-501.
- Nasional, M. P. (2006). Permendiknas no 22. 1-175.
- Ngura, E. T. (2018). Pengembangan Meda Buku Cerita Bergambar untuk Meningkatkan Kemampuan Bercerita dan Perkembangan Sosial Anak Usia Dini di TK Maria Virgo Kabupaten Ende. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 6-14.

- Ningtyas, T. W., Setyosari, P., & Praherdiono, H. (2019). PENGEMBANGAN MEDIA POP-UP BOOK UNTUK MATA PELAJARAN IPA BAB SIKLUS DAN PERISTIWA ALAM SEBAGAI PENGUATAN KOGNIFIKASI SISWA. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 115-120.
- Nisa, L., & Wuryandani, W. (2018). Perancangan Buku Cerita Pop-up Berbasis Karakter Untuk Menanamkan Karakter Peduli Sosial Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Pedagogia*, 159-166.
- Nur, M. A., S, R. W., & Lidinillah, D. A. (2017). Pengembangan Media Pop-up Book pada Pembelajaran IPS tentang Kerajaan dan Peninggalan Sejarah Islam di Indonesia di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal ilmiah Pendidikan Gur Sekolah Dasar PEDADIDAKTIKA*, 39-48.
- Nurani, H. I., Suhita, R., & Suryanto, E. (2017). Peningkatan Kemampuan Membaca Cepat dengan Metode SQ3R pada Siswa SD. *Paedagogia*, 33-45.
- Nurhadi. (20016). *Strategi meningkatkan Daya Baca*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Nurhadi. (2010). *Membaca Cepat dan Efektif*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 tentang Standar Nasional pendidikan . (2013).
- Permana, Y., Sulistyowarni, D., & Irmayanti, M. (2016). Pengaruh Metode SQ3R Terhadap Kemampuan Membaca Cepat Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *ejournal.upi.edu*, 231-240.
- Permendiknas No 20 Tahun 2006 tentang pembelajaran Bahasa Indonesia. (2006).
- Permendiknas Nomor 2 Tahun 2008 Tentang Buku Pembelajaran. (2008).
- Praditya, M. A., Parmiti, D. P., & Tastra, I. K. (2017). Pengembangan Buku Cerita elektronik dengan Metode Story Telling pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas II Semester Genap Tahun Pelajaran 2016/2017 di SD Negeri 4 Banyuning. *Jurnal EDUTECH*, 152-159.
- Pratama, I. Y., Bahruddin, M., & Riyanto, D. Y. (2016). Penciptaan Buku Pop-up Mesatua Bali Berjudul "I Lubdhaka" dengan Teknik Pull Tab Sebagai Upaya Pelestarian Budaya Tradisional. *Jurnal Desain Komunikasi Visual*.
- Putri, Q. K., Pratjojo, & Wijayanti, A. (2019). Pengembangan Media Pop-up Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak Tema Menyayangi

- Tumbuhan Dan Hewan DI Sekitar. *Jurnal Pedagogi dan pembelajaran (JP2)*, 169-175.
- Rahmawati, F. P., & Ervannudin, N. (2015). Kecepatan Membaca Cepat Mahasiswa Program Studi PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Surakarta. *The 2nd University Research Coloquium*, 27-35.
- Santi, D. D., Sulaiman, H., & Kurnia, M. D. (2019). PEMANFAATAN TIMBANGAN DARI LIMBAH KAYU DAN BUKU POP-UP SEBAGAI UPAYA PENGEMBANGAN KEMAMPUAN PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIS DI SLB TUNAGRAHITA GUGUS KELOMPOK KERJA KABUPATEN CIREBON. *ALKHDMAT*, 42-49.
- Sari, N. E. (2019). Tehamtic Pop-up Book as a Learning Media for Early Child-hood Language Development. *Juunal Pendidikan Anak Usia Dini*, 43-57.
- Schleicher, A. (2018). PISA 2018 Insight and Interpretation. *OECD*, 1-64.
- Sholikhah, A. (2017). Pengembangan Media Pop-up Book Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Kreatif pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Menulis Karangan Kelas V SDN Rowoharjo Tahun Ajaran 2016/2017. *Simki-Pedagogia*, 1-8.
- Slamet, M. (2018). Meningkatkan kemampuan membaca cepat melalui metode latihan di kelas viii smp negeri 2 Darma. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia (FON)*, 119-135.
- Slameto. (2013). *Belajar dan faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Subyantoro. (2011). *Pengembangan Keterampilan Membaca Cepat*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sugiarti, I. Y., & Hayati, A. A. (2019). Media Pop-up Book Kearifan Lokal Cirebon dalam Pembelajaran Sosial (Studi Kasus Mahasiswa PGSD Tingkat I Universitas Swadaya Gunung Jati). *Caruban*, 133-145.
- Sugiyono. (2015). *Metode penelitian dan Pengembangan (Research and Development R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putra, A. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

- Suryaningsih, E., & Fatmawati, L. (2017). Pengembangan Buku Cerita Bergambar tentang Mitigasi Bencana Erupsi Gunung Api untuk Siswa SD. *Profesi Pendidikan Dasar*, 112-124.
- Syafaah, N., & Haryadi. (2016). Peningkatan Keterampilan Membaca Pemahaman untuk Menemukan Gagasan Utama dengan Metode P2R dengan Teknik Diskusi pada Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Tarbiyatul Athfal Wedung Demak. *JPBSI*, 24-29.
- Tarigan, N. T. (2018). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Curere*, 141-152.
- Undang-Undang No 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. (2003).
- Xiao, N., & Zhu, Z. (2018). Computational Design of Transforming Pop-up Books. *ransactions on Graphics*, 1-14.
- Zainorrahman, Azizah, L. F., & Kadarisman. (2018). Pengembangan Media Berbasis Pop-up untuk Pembelajaran IPA di MTS Raudhatut Thalibin. *ALPEN*, 99-106.