

PENGEMBANGAN MEDIA POP-UP BOOK DENGAN AUDIO MATERI
MENGKALI INFORMASI DARI DONGENG BINATANG (FABEL) PADA
SISWA KELAS II SEKOLAH DASAR

SKRIPSI

Diajukan untuk Penulisan Skripsi Guna Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
pada Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri



OLEH

DIAH PUSPITA SARI

NPM. 19.1.01.10.0038

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

2023

Skripsi oleh :

DIAH PUSPITA SARI

NPM : 19.1.01.10.0038

Judul :

PENGEMBANGAN MEDIA POP-UP BOOK DENGAN AUDIO
MATERI MENGGALI INFORMASI DARI DONGENG
BINATANG (FABEL) PADA SISWA KELAS II SEKOLAH
DASAR

Telah Disetujui untuk Diajukan Kepada

Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi PGSD

FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal : Juli 2023

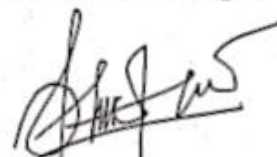
Dosen Pembimbing I



Ita Kurnia, M.Pd

NIDN. 0701128306

Dosen Pembimbing II



Nurita Primasatya, M.Pd

NIDN. 0722039001

Skripsi oleh:

DIAH PUSPITA SARI
NPPM: 19.1.01.10.0038

Judul:

PENGEMBANGAN MEDIA POP-UP BOOK DENGAN AUDIO MATERI
MENGKALI INFORMASI DARI DONGENG BINATANG (FABEL) PADA
SISWA KELAS II SEKOLAH DASAR

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Program Studi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal : 24 Juli 2023

dan dinyatakan telah memenuhi persyaratan

Panitia penguji:

1. Ketua : Ita Kurnia, M.Pd.
2. Penguji I : Kharisma Eka Putri, M.Pd.
3. Penguji II : Nurita Primasatya, M.Pd.



Mengetahui,

Dekan FKIP



Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd.
NIDN. 0006096801

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Diah Puspita Sari
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/Tanggal lahir : Kediri, 13 September 2000
NPM : 19.1.01.10.0038
Fakultas/Prodi : FKIP/PGSD

menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 14 Juli 2023

Yang Menyatakan



DIAH PUSPITA SARI
NPM. 19.1.01.10.0038

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“Selalu ada harga dalam sebuah proses. Nikmati saja lelah-lelah ini. Lebarakan lagi rasa sabar itu. Semua yang kau investasikan untuk menjadikan dirimu serupa yang kau impikan. Mungkin tidak akan selalu berjalan lancar. Tapi, gelombang-gelombang itu yang nanti bisa kau ceritakan.”

(Boy Chandra)

“Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan, maka apabila kamu telah selesai dari satu urusan kerjakanlah dengan sungguh-sungguh urusan orang lain, dan hanya kepada Tuhan-mulah hendaknya kamu berharap.”

(Q.S Al Insyirah: 6-8)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk kedua orang tua, Bapak Suko Riyadi dan Ibu Sriatun, keluarga, dosen, sahabat, dan teman-teman yang selalu memberi bantuan untuk menyelesaikan skripsi ini.

ABSTRAK

Diah Puspita Sari: Pengembangan Media *Pop-Up Book* dengan Audio Materi Menggali Informasi dari Dongeng Binatang (Fabel) Pada Siswa Kelas II Sekolah Dasar, skripsi, PGSD, FKIP UN PGRI Kediri, 2023.

Kata Kunci: pengembangan media *pop-up book* dengan audio, kevalidan, kepraktisan, dan keefektivan.

Penelitian ini dilatarbelakangi hasil observasi yang dilakukan di SDN Tiron 3 dan SDN Tiron 4 yang menunjukkan bahwa guru hanya menggunakan teks cerita pada buku siswa ketika pembelajaran materi menggali informasi dari dongeng binatang (fabel) sehingga membuat siswa tidak tertarik dengan pembelajaran.

Permasalahan penelitian ini adalah (1) Bagaimana kevalidan media *pop-up book* dengan audio materi menggali informasi dari dongeng binatang (fabel) pada siswa kelas II Sekolah Dasar? (2) Bagaimana kepraktisan media *pop-up book* dengan audio materi menggali informasi dari dongeng binatang (fabel) pada siswa kelas II Sekolah Dasar? (3) Bagaimana efektivitas media *pop-up book* dengan audio materi menggali informasi dari dongeng binatang (fabel) pada siswa kelas II Sekolah Dasar?

Penelitian ini menggunakan metode penelitian *RnD* atau *Research and Development* model ADDIE dengan tahapan analisis (*analyze*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas II SDN Tiron 3 untuk uji coba skala terbatas dan siswa kelas II SDN Tiron 4 untuk uji coba skala luas. Instrumen pengumpulan data yang digunakan untuk kevalidan dan kepraktisan adalah angket. Sedangkan instrumen pengumpulan data yang digunakan untuk keefektifan adalah *post-test*.

Hasil dari penelitian ini adalah sebagai berikut. (1) Media *pop-up book* audio dinyatakan sangat valid dan dapat digunakan dengan hasil akhir atau hasil rata-rata uji validasi media *pop-up book* audio mendapatkan skor 84,5 %. (2) Media *pop-up book* audio dinyatakan sangat praktis dan sangat baik untuk digunakan dengan skor 90,5% pada uji coba skala terbatas. Sedangkan pada uji coba skala luas media *pop-up book* audio dikategorikan sangat praktis dan sangat baik untuk digunakan dengan skor 91,5%. (3) Media *pop-up book* audio dinyatakan efektif dan sangat baik pada uji coba skala terbatas dengan presentase Ketuntasan Belajar Klasikal (KBK) adalah 82%. Sedangkan pada uji coba skala luas media *pop-up book* audio artinya media *pop-up book* audio dinyatakan efektif dan sangat baik dengan presentase Ketuntasan Belajar Klasikal (KBK) adalah 90,1%.

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan. Skripsi dengan judul “PENGEMBANGAN MEDIA POP-UP BOOK DENGAN AUDIO MATERI MENGGALI INFORMASI DARI DONGENG BINATANG (FABEL) PADA SISWA KELAS II SEKOLAH DASAR” ini ditulis guna memenuhi syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Prodi PGSD FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri.

Pada kesempatan ini, saya mengucapkan terima kasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd., selaku Rektor UN PGRI Kediri;
2. Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd., selaku Dekan FKIP PGSD UN PGRI Kediri;
3. Kukuh Andri Aka, M.Pd., selaku Kaprodi PGSD UN PGRI Kediri;
4. Ita Kurnia, M.Pd selaku Dosen Pembimbing I yang selalu memberikan saran, dukungan, dan motivasi kepada penulis;
5. Nurita Primasatya, M.Pd., Dosen Pembimbing II yang selalu memberikan saran, dukungan, dan motivasi kepada penulis;
6. Ibu Eka Wijayanti, S.Pd.SD., selaku Kepala SDN Tiron 3 yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian;
7. Bapak Kasmin Wibisono, S.Pd., selaku Kepala SDN Tiron 4 yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian;
8. Bapak Suko Riyadi dan Ibu Sriatun, selaku orang tua yang selalu memberikan do'a, motivasi, dan dukungan baik secara moril maupun materi;

9. Rekan-rekan mahasiswa Program Studi PGSD Universitas Nusantara PGRI Kediri;
10. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

Disadari bahwa skripsi ini masih memiliki banyak kekurangan, maka diharapkan kritik dan saran dari berbagai pihak.

Akhirnya, disertai harapan semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca, khususnya di bidang pendidikan.

Kediri, 14 Juli 2023

Diah Puspita Sari

NPM. 19.1.01.10.0038

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Pembatasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	8
BAB II	10
LANDASAN TEORI.....	10
A. Kajian Teori	10
1. Hakikat Media Pembelajaran	10
2. Media Pembelajaran Pop-Up Book	13
3. Media Pop-Up Book Audio.....	16
4. Kompetensi Dasar Bahasa Indonesia di SD	20
5. Materi Dongeng Binatang (Fabel).....	21
B. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu	23
C. Kerangka Berpikir.....	26
BAB III.....	30
METODOLOGI PENELITIAN	30

A. Model Pengembangan.....	30
B. Prosedur Pengembangan	31
C. Lokasi dan Subyek Penelitian	33
D. Validasi Produk.....	34
E. Uji Coba Produk.....	34
F. Instrumen Pengumpulan Data	35
G. Teknik Analisis Data.....	38
1. Tahapan-tahapan Analisis Data.....	38
2. Norma Pengujian	43
BAB IV	45
DESKRIPSI, INTERPRETASI, DAN PEMBAHASAN	45
A. Hasil Studi Pendahuluan	45
1. Deskripsi Hasil Studi Lapangan	45
2. Interpretasi Hasil Studi Pendahuluan	47
3. Desain Awal (<i>draft</i>) Media.....	47
B. Pengujian Model	49
1. Uji Validasi.....	49
2. Uji Kepraktisan.....	53
3. Uji Keefektifan	58
C. Validasi Model.....	61
1. Deskripsi Hasil Uji Validasi	61
2. Interpretasi Hasil Uji Validasi	62
3. Kevalidan, Kepraktisan, dan Keefektifan Media	62
4. Desain Akhir Media	64
D. Pembahasan Hasil Penelitian	65
1. Spesifikasi Media	65
2. Keunggulan dan Kelemahan Media	68
3. Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Media	69
BAB V	71
SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	71
A. Simpulan	71
B. Implikasi.....	72

C. Saran-saran.....	73
DAFTAR PUSTAKA	74

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 KD dan Indikator	20
Tabel 3. 1 Angket Validasi Ahli Media	36
Tabel 3.2 Angket Validasi Ahli Materi.....	36
Tabel 3.3 Angket Uji Kepraktisan oleh Guru	37
Tabel 3.4 Angket Kepraktisan oleh Siswa	37
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Soal Post Test	38
Tabel 3.6 Kriteria Penilaian	39
Tabel 3.7 Kategori Validitas	40
Tabel 3.8 Kriteria Penilaian Angket Respon Guru	41
Tabel 3.9 Kriteria Penilaian Angket Respon Siswa	41
Tabel 3.10 Kategori Kepraktisan	41
Tabel 3.11 Kategori Kecakapan Akademik Siswa.....	43
Tabel 4.1 Hasil Validasi Ahli Media	50
Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Materi	52
Tabel 4.3 Hasil Angket Respon Guru Skala Terbatas.....	54
Tabel 4.4 Hasil Angket Respon Siswa Skala Terbatas	54
Tabel 4.5 Hasil Angket Respon Guru Skala Luas.....	56
Tabel 4.6 Hasil Angket Respon Siswa Skala Luas	57
Tabel 4.7 Hasil Post Test Skala Terbatas.....	59
Tabel 4.8 Hasil Post Test Skala Luas	60
Tabel 4.9 Tabel Desain Akhir Media Pop-Up Book.....	64

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Tahapan ADDIE.....	30
Gambar 3.2 Desain Media Pop-Up Book Audio	32
Gambar 4.1 Pallet warna pop-up book.....	48
Gambar 4.2 Saran dan Komentar Ahli Media.....	50

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Persetujuan Judul Skripsi	77
Lampiran 2 Berita Acara Bimbingan Skripsi	79
Lampiran 3 Hasil Observasi	82
Lampiran 4 Surat Pengantar Izin Penelitian	86
Lampiran 5 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	87
Lampiran 6 Perangkat Pembelajaran	89
Lampiran 7 Hasil Validasi Perangkat Pembelajaran	109
Lampiran 8 Hasil Validasi Media Pembelajaran	118
Lampiran 9 Hasil Angket Respon Guru	124
Lampiran 10 Hasil Angket Respon Siswa	131
Lampiran 11 Hasil <i>Post-Test</i> Siswa	135
Lampiran 12 Dokumentasi Penelitian	143
Lampiran 13 Lembar Cek Plagiasi	144
Lampiran 14 Undangan Ujian Skripsi	146

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bahasa merupakan produk budaya yang hidup dan berkembang hingga saat ini serta perlu dipelajari dari generasi ke generasi. Bahasa memiliki fungsi sebagai alat komunikasi antarmanusia. Selain itu, bahasa juga berfungsi sebagai alat pengembangan intelektual manusia dalam menggapai kesejahteraan sosialnya (Zulela, 2012: 4). Oleh karena itu, bahasa perlu dipelajari, baik dengan jalur pendidikan formal maupun nonformal.

Pembelajaran bahasa Indonesia dengan pendidikan formal dapat dimulai dari sekolah dasar. Pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar diharapkan mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi yang baik, baik secara lisan maupun tulisan. Selain itu, melalui pembelajaran bahasa Indonesia diharapkan siswa mampu menumbuhkan apresiasinya terhadap hasil karya sastra Indonesia (Zulela, 2012: 4).

Dalam pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar, terdapat enam keterampilan dasar yang perlu dikembangkan. Keterampilan reseptif terdiri dari keterampilan menyimak, membaca, dan memirsas. Sedangkan keterampilan produktif terdiri dari keterampilan berbicara, mempresentasikan, dan menulis (Mulyadi & Wikanengsih, 2022). Salah satu kegiatan pembelajaran dalam keterampilan menyimak terdapat dalam Kompetensi

Dasar 3.8 yaitu “Menggali informasi dari dongeng binatang (fabel) tentang sikap hidup rukun dari teks lisan dan tulis dengan tujuan untuk kesenangan”.

Pada saat mengikuti program Campus On Duty, peneliti menemukan beberapa permasalahan yang terjadi saat pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti melakukan wawancara pada guru kelas II SDN Tiron 3 dan SDN Tiron 4 Tahun Ajaran 2022/2023. Berdasarkan hasil wawancara pada guru kelas II SDN Tiron 3 dan SDN Tiron 4 ditemukan informasi sebagai berikut. Pertama, hasil penilaian harian siswa kelas II SDN Tiron 3 pada KD 3.8 materi menggali informasi dari dongeng binatang (fabel) menunjukkan bahwa 5 dari 11 siswa mendapatkan nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75. Sedangkan hasil penilain harian siswa kelas II SDN Tiron 4 pada KD 3.8 materi menggali informasi dari dongeng binatang (fabel) menunjukkan bahwa 11 dari 22 siswa mendapatkan nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75. Kedua, ketika pembelajaran Bahasa Indonesia materi menggali informasi dari dongeng binatang (fabel) guru kelas II SDN Tiron 3 hanya menggunakan teks cerita yang ada di buku siswa. Hal ini juga dilakukan oleh guru kelas II SDN Tiron 4 sehingga siswa kurang bersemangat ketika pembelajaran. Ketiga, guru kelas II SDN Tiron 3 menyatakan bahwa mengalami kesulitan untuk mengembangkan media pembelajaran karena banyaknya tugas guru. Hal ini sependapat dengan guru kelas II SDN Tiron 4 yang menyatakan guru tidak ada waktu untuk membuat media pembelajaran yang rumit sehingga hanya menggunakan teks pada buku siswa. Keempat, kondisi SDN Tiron 3 dan SDN Tiron 4 tidak memungkinkan apabila

dikembangkan media pembelajaran berbasis teknologi dikarenakan sekolah berlokasi di daerah pegunungan sehingga jaringan internet kurang stabil. Selain itu, kondisi SDN Tiron 3 dan SDN Tiron 4 tidak mendukung apabila dikembangkan media pembelajaran berbasis teknologi dikarenakan fasilitas sekolah berbasis teknologi juga kurang lengkap, seperti komputer ataupun LCD proyektor.

Selain itu, peneliti juga melakukan observasi kepada siswa kelas II SDN Tiron 3 dan SDN Tiron 4. Peneliti menemukan beberapa informasi dari hasil angket kebutuhan siswa yaitu sebagai berikut. Pertama, siswa tidak tertarik dengan pembelajaran bahasa Indonesia materi menggali informasi dari dongeng binatang (fabel) dikarenakan guru tidak pernah menggunakan media pembelajaran dan hanya berorientasi pada buku siswa. Kedua, sebanyak 9 dari 11 siswa SDN Tiron 3 menyatakan bahwa mereka menyukai media pembelajaran audio visual dan sebanyak 18 dari 22 siswa SDN Tiron 4 menyatakan bahwa mereka menyukai media pembelajaran audio visual. Ketiga, sebanyak 8 dari 11 siswa SDN Tiron 3 menyatakan bahwa mereka menyukai media berbentuk tiga dimensi serta 19 dari 22 siswa SDN Tiron 4 menyatakan bahwa mereka menyukai media berbentuk tiga dimensi.

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, maka perlu dilakukan perbaikan dalam pembelajaran bahasa Indonesia materi menggali informasi dari dongeng binatang (fabel). Pembelajaran akan lebih menarik apabila guru menggunakan media pembelajaran ketika mengajar. Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan guru untuk membantu ketika

menyampaikan materi (Hikmah & Damayanti, 2021). Media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa dan kondisi sekolah di SDN Tiron 4 Kabupaten Kediri adalah media pembelajaran audio visual berbentuk tiga dimensi. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah media *pop-up book* dengan audio.

Media pembelajaran *pop-up book* merupakan salah satu jenis buku yang berisi lipatan gambar berbentuk tiga dimensi yang akan muncul ketika halaman buku dibuka. *Pop-up book* sesuai dengan materi dongeng binatang (fabel) karena dapat memberikan visualisasi cerita dongeng yang menarik karena gambar di dalam *pop-up book* dapat bergerak ketika buku dibuka dan dapat melipat kembali ketika buku ditutup. Selain itu, menurut Ilahi et al. (2020) media *pop-up book* dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk dongeng karena *pop-up book* dapat menyajikan tokoh, alur, maupun latar dalam setiap halamannya.

Media pembelajaran *pop-up book* yang dikembangkan oleh peneliti ditambahkan dengan audio berisi narasi cerita. Hal ini bertujuan untuk menimbulkan kesan menarik ketika dipaparkan sehingga akan membuat siswa lebih bersemangat ketika pembelajaran apabila media yang digunakan oleh guru menarik. Hal ini akan membuat hasil belajar siswa menjadi meningkat.

Terdapat tiga penelitian yang relevan dengan penelitian ini. Pertama, penelitian yang dilakukan oleh (Hikmah & Damayanti, 2021) menunjukkan hasil bahwa media pembelajaran *pop-up book* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Kedua, penelitian yang dilakukan oleh (Mustofa & Syafi'ah, 2018)

menunjukkan bahwa media *pop-up book* dapat meningkatkan hasil belajar anak sebesar 95%. Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh (Masturah et al., 2018) menunjukkan bahwa media *pop-up book* dapat meningkatkan hasil belajar siswa sebesar 88,21%. Berdasarkan penelitian terdahulu, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *pop-up book* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian berjudul “Pengembangan Media *Pop-Up Book* dengan Audio Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Menggali Informasi dari Dongeng Hewan (Fabel) pada Siswa Kelas II Sekolah Dasar”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, dapat diidentifikasi masalah yang muncul sebagai berikut. Pertama, hasil penilaian harian siswa kelas II SDN Tiron 3 pada KD 3.8 materi menggali informasi dari dongeng binatang (fabel) menunjukkan bahwa 5 dari 11 siswa mendapatkan nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75. Sedangkan hasil penilain harian siswa kelas II SDN Tiron 4 pada KD 3.8 materi menggali informasi dari dongeng binatang (fabel) menunjukkan bahwa 11 dari 22 siswa mendapatkan nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75. Kedua, siswa tidak tertarik dengan pembelajaran bahasa Indonesia materi menggali informasi dari dongeng binatang (fabel) dikarenakan guru tidak pernah menggunakan media pembelajaran dikarenakan guru hanya berorientasi pada buku siswa ketika

pembelajaran bahasa Indonesia materi menggali informasi dari dongeng binatang (fabel). Ketiga, guru kelas II SDN Tiron 3 hanya menggunakan teks cerita yang ada di buku siswa. Hal ini juga dilakukan oleh guru kelas II SDN Tiron 4 sehingga siswa kurang bersemangat ketika pembelajaran. Keempat, guru kelas II SDN Tiron 3 menyatakan bahwa mengalami kesulitan untuk mengembangkan media pembelajaran karena banyaknya tugas guru. Hal ini sependapat dengan guru kelas II SDN Tiron 4 yang menyatakan guru tidak ada waktu untuk membuat media pembelajaran yang rumit sehingga hanya menggunakan teks pada buku siswa. Kelima, kondisi SDN Tiron 3 dan SDN Tiron 4 tidak memungkinkan apabila dikembangkan media pembelajaran berbasis teknologi dikarenakan sekolah berlokasi di daerah pegunungan sehingga jaringan internet kurang stabil. Selain itu, kondisi SDN Tiron 3 dan SDN Tiron 4 tidak mendukung apabila dikembangkan media pembelajaran berbasis teknologi dikarenakan fasilitas sekolah berbasis teknologi juga kurang lengkap, seperti komputer ataupun LCD proyektor.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan hasil identifikasi masalah, perlu dilakukan pembatasan masalah. Batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut. Pertama, siswa tidak tertarik dengan pembelajaran bahasa Indonesia materi menggali informasi dari dongeng binatang (fabel) dikarenakan guru tidak pernah menggunakan media pembelajaran. Kedua, guru tidak menggunakan media pembelajaran dan hanya berorientasi pada buku siswa ketika pembelajaran

bahasa Indonesia materi menggali informasi dari dongeng binatang (fabel). Ketiga, tidak memungkinkan untuk dikembangkan media pembelajaran berbasis teknologi dikarenakan jaringan internet di SDN Tiron 3 dan SDN Tiron 4 kurang stabil dan fasilitas sekolah berbasis teknologi juga kurang lengkap.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah dan fokus penelitian di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana kevalidan media *pop-up book* dengan audio materi menggali informasi dari dongeng binatang (fabel) pada siswa kelas II Sekolah Dasar?
2. Bagaimana kepraktisan media *pop-up book* dengan audio materi menggali informasi dari dongeng binatang (fabel) pada siswa kelas II Sekolah Dasar?
3. Bagaimana efektivitas media *pop-up book* dengan audio materi menggali informasi dari dongeng binatang (fabel) pada siswa kelas II Sekolah Dasar?

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah tersebut, terdapat tujuan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui kevalidan media *pop-up book* dengan audio materi menggali informasi dari dongeng binatang (fabel) pada siswa kelas II Sekolah Dasar.

2. Untuk mengetahui kepraktisan media *pop-up book* dengan audio materi menggali informasi dari dongeng binatang (fabel) pada siswa kelas II Sekolah Dasar.
3. Untuk mengetahui efektivitas media *pop-up book* dengan audio materi menggali informasi dari dongeng binatang (fabel) pada siswa kelas II Sekolah Dasar.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat. Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini dapat memberikan pengetahuan baru bagi kepentingan peningkatan kualitas pengajaran di sekolah.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi banyak pihak, diantaranya sebagai berikut.

- a. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan mampu menambah wawasan guru terkait media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia materi menggali informasi dari dongeng binatang (fabel). Selain itu, hasil penelitian ini juga dapat digunakan sebagai motivasi bagi guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik bagi siswa.

b. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi sekolah untuk meningkatkan kualitas guru dan hasil belajar siswa.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil ini dapat digunakan oleh peneliti selanjutnya sebagai acuan untuk mengembangkan media yang sejenis.

DAFTAR PUSTAKA

- Alviolita, N. W., & Huda, M. (2019). Media Pop Up Book dalam Pembelajaran Bercerita. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 7(1), 49–57.
- Arsyad, Azhar. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta
- Bahtiar, R. S., & Pratiwi, D. E. (2017). MEDIA PUL (POP UP LARGE) BERBASIS AUDIO DENGAN PEMANFAATAN LIMBAH KERTAS SEBAGAI OPTIMALISASI PENDIDIKAN BERETIKA PADA SISWA SEKOLAH DASAR. *Jurnal Autentik*, 1(2), 63–69.
- Baiduri, Taufik, M., & Elfiani, L. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Berbasis Audio pada Materi Bangun Datar Segiempat di SMP. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 8(1), 248–261.
- Batubara, Hamdan Husein. (2021). *Media Pembelajaran Digital*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Cahya, W. I., Sutansi, & Muzaki, F. I. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Menggali Informasi dari Dongeng Binatang melalui Media Audio Visual di Sekolah Dasar. *Wahana Sekolah Dasar*, 27(2), 73–79.
- Cahyani, R. P., Samawi, A., Maningtya, R. T., & Malang, U. N. (2020). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS POP UP BOOK AUDIOVISUAL TENTANG TATA CARA BERWUDHU*. 11(2), 117–122.
- Devi, A. S., & Maisaroh, S. (2017). PENGEMBANGAN MEDIA Pembelajaran Buku Pop-Up Wayang Tokoh Pandhawa Pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa Kelas V SD. *Jurnal PGSD Indonesia*, 3(9), 1–16.
- Depdikbud. (2016). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 24 Tahun 2016 Tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran Pada Kurikulum 2013 Pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah*
- Eri Karisma, I. K., Margunayasa, I. G., & Prasasti, P. A. T. (2020). Pengembangan Media Pop-Up Book pada Topik Perkembangbiakan Tumbuhan dan Hewan Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(2), 121. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i2.24458>
- Hikmah, N., & Damayanti, M. I. (2021). *Pengembangan Pop Up Book Sebagai Media Pembelajaran Membaca Nyaring Cerita Di Kelas II Sekolah Dasar*. 9, 2572–2581. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jktp/article/view/4551>

- Ilahi, T. E. N., Kuswari, U., & Nugraha, H. S. (2020). Meningkatkan Keterampilan Mendongeng Menggunakan Media Pop-Up Book. *LOKABASA*, 11(2), 207–217.
- KBBI, 2016. Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). [Online] tersedia <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/fabel> (diakses 25 Januari 2023)
- Masturah, E. D., Mahadewi, L. P. P., & ... (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book pada Mata Pelajaran IPA Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, 6(2), 212–221. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/view/20294>
- Megawati, P., dkk. (2020). *Fabel dan Legenda*. Bogor: Guepedia
- Mulyadi, Y., & Wikanengsih, W. (2022). Implementasi Keterampilan Berbahasa Memirsa Dalam Capaian Pembelajaran Kurikulum Prototipe Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas X Pada Program Sekolah Penggerak. *Semantik*, 11(1), 47. <https://doi.org/10.22460/semantik.v11i1.p47-60>
- Munadi, Yudhi. (2013). *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada Press
- Mustofa, R., & Syafi'ah, R. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Materi Pokok Kenampakan Permukaan Bumi pada Mata Pelajaran IPA Kelas III SDN 1 Banaran Kecamatan Kauman Kabupaten Tulungagung. *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 2(2), 30–41. <https://doi.org/10.30651/else.v2i2.1723>
- Nurgiantoro, Burhan. (2010). *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press
- Oktaviarini, N. (2018). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POP-UP BOOK TEMA PAHLAWANKU PADA MATAPELAJARAN IPS KELAS IV SDN KAMULAN 02 KECAMATAN TALUN KABUPATEN BLITAR. *JURNAL PENA SD*, 03, 53–62.
- Riduwan. (2015). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta
- Widoyoko, E. P. (2013). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Zulela. (2012). *Pembelajaran Bahasa Indonesia & Apresiasi Sastra di Sekolah Dasar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya