Plagiarism Detector v. 1921 - Originality Report 1/7/2022 4:09:33 PM

Analyzed document: DwijaAsnanda_PGSD_5C - dwija asnanda.docx Licensed to: PGSD UNP Kediri

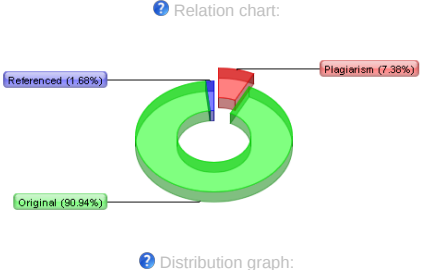
Comparison Preset: Word-to-Word Detected language: Id

Check type: Internet Check

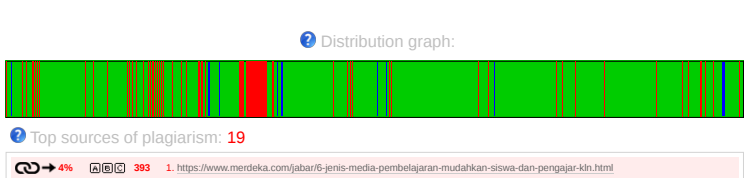
[tee_and_enc_string] [tee_and_enc_value]

Detailed document body analysis:

Relation chart:



Distribution graph:



Top sources of plagiarism: 19

4%	393	1.	https://www.merdeka.com/jabar/6-jenis-media-pembelajaran-mudahkan-siswa-dan-pengajar-kln.html
2%	163	2.	http://data.tendik.kemdikbud.go.id/material/999999989/get/000041-k13-ks-2-5-bk-sd-180303.doc
1%	144	3.	https://docplayer.info/191901046-Pembelajaran-brain-based-learning-untuk-meningkatkan-berpikir-kritis-matematis-siswa.html

Processed resources details: 29 - Ok / 2 - Failed

Important notes:

Wikipedia:	Google Books:	Ghostwriting services:	Anti-cheating:
[not detected]	[not detected]	[not detected]	[not detected]

[uace_headline]

[uace_line1]
[uace_line2]
[uace_line3]
[uace_line4]
[uace_line5]

[uace_line_recommendation_title]
[uace_line_recommendation]

[uace_abc_stats_header]
[uace_abc_stats_html_table]

Active References (Urls Extracted from the Document):

No URLs detected

Excluded Urls:

No URLs detected

Included Urls:

No URLs detected

Detailed document analysis:

PENGEMBANGAN MEDIA POP UP BOOK PADA MATERI
Plagiarism detected: **0.04%** http://data.tendik.kemdikbud.go.id/material/999… id: **1**
MENGIDENTIFIKASI TOKOH-TOKOH CERITA FIKSI
SECARA LISAN UNTUK SISWA KELAS IV SDN LIRBOYO 1 TAHUN AJARAN 2020/2021S
KRIPSIDiajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guru Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Program Studi PGSD Universitas Nusantara PGRI Kediri
Disusun oleh :DWIJA ASNANDA NPM 17.1.01.10.0038
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
TAHUN 2022
HALAMAN PERSETUJUAN
HALAMAN PENGESAHAN
HALAMAN PERNYATAAN
MOTTO
Quotes detected: **0.1%** id: **2**
"
SEBAIK-BAIKNYA ILMU ADALAH YANG BERMANFAAT BAGI DIRINYA DAN ORANG LAIN"
HALAMAN PERSEMBAHAN
Kupersembahkan karya ini buat :
Kepada Bapakku
yang bulan januari 2022 ini pensiun dan ibuku yang selama ini sudah mensuport baik dari segi apapun baik biaya, waktu, dan lainnya yang pastinya itu banyak sekali dan mungkin belum saya ketahui. Terimakasih atas do'a baik yang sudah di peruntukkan untukku semoga do'a yang penjenengan yang dikhususkan untukku dapat menjadikannya terwujud. Semoga dengan selesainya skripsi ini dapat menjadikan bapak dan ibuk merasa bangga denganku walaupun ini masih belum sepadan dengan apa yang panjenengan berikan dan korbankan..Seluruh keluarga dan saudara-saudaraku
.Sahabatku baby yang selalu mensyuport untuk segera menyelesaikan skripsi ini, menemani kemana aku butuh, yang selalu ada ketika aku minta bantuan dan masih banyak lagi suport-supotnya yang kalau ditulis mungkin akan banyak sekali, sekali lagi terimakasih.
Semua Teman-teman kelas 4C dan seluruh angkatan 2017 yang saling memotivasi dan saling mendo'akanABSTRAK
DWIJA ASNANDA
: Pengembangan Media Pop-Up Book Pada Materi
Plagiarism detected: **0.04%** http://data.tendik.kemdikbud.go.id/material/999… id: **3**
Mengidentifikasi Tokoh-tokoh Cerita Fiksi
Secara Lisan Untuk Siswa Kelas IV SDN Lirboyo 1 Tahun Ajaran 2020/2021, Skripsi, PGSD, FKIP UN PGRI Kediri, 2021.Kata Kunci: Pop-Up Book, tokoh, cerita fiksiPenelitian ini dilatarbelakangi hasil observasi di SDN Lirboyo 1 Kota Kediri yang menunjukkan belum adanya pengembangan media pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi
Plagiarism detected: **0.04%** http://data.tendik.kemdikbud.go.id/material/999… id: **4**
mengidentifikasi tokoh-tokoh cerita fiksi
secara lisan. Sehingga media pembelajaran yang digunakan bersifat monoton dan hanya menggunakan buku guru dan buku siswa, oleh karena itu dibutuhkan solusi berupa pengembangan media pembelajaran dalam proses pembelajaran yaitu dengan media pembelajaran yang inovatif yang mampu memotivasi siswa untuk belajar, dari analisis kinerja peneliti mengembangkan media pembelajaran visual berbasis tiga dimensi pada pelajaran Bahasa Indonesia materi yang peneliti beri nama media Pop-Up Bookmengidentifikasi tokoh-tokoh cerita fiksi secara lisan.Tujuan dari penelitian ini a
dalah (1) Untuk mengetahui deskripsi produk media Pop-Up Book pada materi
Plagiarism detected: **0.04%** http://data.tendik.kemdikbud.go.id/material/999… id: **5**
mengidentifikasi tokoh-tokoh cerita fiksi
secara lisan pada kelas 4 SD. (2) Untuk mengetahui kevalidan produk media Pop-Up Book pada materi
Plagiarism detected: **0.04%** http://data.tendik.kemdikbud.go.id/material/999… id: **6**
mengidentifikasi tokoh-tokoh cerita fiksi
secara lisan pada kelas 4 SD, dan (3) Untuk mengetahui kepraktisan produk media media Pop-Up Book pada materi
Plagiarism detected: **0.04%** http://data.tendik.kemdikbud.go.id/material/999… id: **7**
mengidentifikasi tokoh-tokoh cerita fiksi
secara lisan pada kelas 4 SD.Penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan ADDIE yang bertujuan menghasilkan produk berupa media pembelajaran pada materi
Plagiarism detected: **0.04%** http://data.tendik.kemdikbud.go.id/material/999… id: **8**
mengidentifikasi tokoh-tokoh cerita fiksi
secara lisan pada kelas 4 SD . Penelitian ini dikembangkan berdasarkan 5 tahapan pada model penelitian ADDIE, yaitu analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Produk media pembelajaran pada materi
Plagiarism detected: **0.04%** http://data.tendik.kemdikbud.go.id/material/999… id: **9**
mengidentifikasi tokoh-tokoh cerita fiksi
secara lisan, setelah melakukan validasi ahli media dan ahli materi, hasilnya sudah memenuhi kriteria kevalidan media berdasarkan tabel kriteria kevalidan. Diperoleh data hasil validasi media jika persentase 81 % - 100% termasuk dalam kriteria sangat valid dan sangat baik digunakan, sedangkan analisis data validasi ahli media menunjukkan 96%, jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Pop-Up Book sangat baik digunakan. Sedangkan hasil validasi ahli materi menunjukkan persentase 80%, jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dapat digunakan dengan revisi kecil. Hasil uji kepraktisan oleh guru kelas menunjukkan persentase 84% yang menunjukkan pada kategori praktis digunakan.KATA PENGANTAR
Puji Syukur Kami panjatkan kehadirat Allah Yang Maha Esa, karena hanya atas perkenan-Nya tugas penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan. Penyusunan skripsi ini merupakan bagian dari rencana penelitian sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada program studi PGSD. Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:
Bapak Dr. Zainal Afandi, M.Pd. selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri yang selalu memberikan dorongan dan motivasi kepada
mahasiswa.Ibu Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd. selaku Dekan FKIP yang selalu memberikan dorongan dan motivasi kepada
mahasiswa.Bapak Kukuh Andri Aka, M.Pd. selaku kepala prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Nusantara PGRI Kediriyang selalu memberikan dorongan dan motivasi kepada
mahasiswa.Bapak Kukuh Andri Aka, M.Pd selaku dosen pembimbing 1 dalam pelaksanaan skripsi.Bapak Rian Damariswara
, M.Pd. selaku dosen pembimbing 2 dalam pelaksanaan skripsi.Ibu Sumarsih
, S.Pd.SD selaku Kepala Sekolah SDN Lirboyo 1 Kediri.Ibu Yoeni Ern
awati, S.Pd. selaku guru kelas IV SDN Sukrame 2 Kediri.Disadari bahwa penelitian ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur sapa, kritik, dan saran dari berbagai pihak sangat diharapkan.
Kediri, 6 Januari 2022
DWIJA ASNANDA
.NPM : 17.1.01.10.003
8DAFTAR ISI
HALAMAN
SAMPUL iHALAMAN
PERSETUJUAN iiHALAMAN
PENGESAHANiiiHALAMAN
PERNYATAAN ivMOTTO
vHALAMAN PERSEMBAHAN
viABSTRAK viiKATA PENGANTAR
viiiDAFTAR ISI
ixDAFTAR TABEL
xiiiDAFTAR
GAMBAR.xivDAFTAR
LAMPIRAN xvBAB 1
PENDAHULUANLatar Belakang Masalah
Identfikasi
Masalah Pembatasan Masalah
Rumusan Masalah
Tujuan Pengembangan
Sistematika Penelitian
Manfaat Penelitian
BAB II LANDASAN TEORI
Hakikat Media Pembelajaran
1. Pengertian Media
2. Fungsi Media Pemelajaran
3. Jenis-jenis Media Pemelajaran
Media Pembelajaran Pop-Up Book
1. Pengertian Media Pembelajaran Pop-Up Book
2. Karakteristik Media Pembelajaran Pop-Up Book
3. Kelebihan dan Kekurangan Media Pop-Up Book
4. Media Pop-Up Book Yang Baik
5. Prinsip-prinsip Media Pop-Up Book
Kompetensi Dasar Bahasa Indonesia di SD
Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD
1. Cerita Fiksi
Kajian Penelitian Terdahulu
Kerangka Berfikir
BAB III
METODE PENGEMBANGANModel
PengembanganProsedur Pengembangan
Lokasi dan Subyek Penelitian
Validasi Model/Produk
Ahli Media
Ahli Materi
Uji Coba Model/Produk
Instrumen Pengumpulan Data
Pengembangan Instrumen
Validasi Instrumen
Teknik Analisis Data
Tahapan-tahapan Analisis Data
Norma Pengujian
BAB IV DESKRIPSI, INTERPRETASI DAN PEMBAHASAN HASIL PENGEMBANGAN
H
asil Penelitian Dan Pengembangan1. Hasil Validasi Media dan Materi
Hasil Kepraktisan dan Post Test
Pembahasan Hasil Pengembangan Media Pop-Up Book
Kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media Pop-Up Book
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, SARAN
Simpulan
Implikasi
Saran
DAFTAR PUSTAKA
DAFTAR TABEL
Tabel
Halaman 2.1 KD dan Indikator
ADDIE
Implementasi Model ADDIE
Angket Validasi Ahli Media
Angket Validasi Ahli Materi
Angket Uji Kepraktisan Guru
Skor Penilaian Media dan Materi
Kriteria Kevalidan Media dan Materi
Skor Penilaian Angket Respon Guru
Kriteria Penilaian Angket Respon Guru
Penilaian Kecakapan akademik
Rekapitulasi Hasil Validasi ahli Media
Cover Depan Media Pop-Up Book
Halaman Pertama Media Pop-Up Book
Halaman Kedua Media Pop-Up Book
Halaman Kedua Media Pop-Up Book
Halaman Kedua Media Pop-Up Book
Halaman Kedua Media Pop-Up Book
Cover Belakang Media Pop-Up Book
Hasil akhir Validasi Media
DAFTAR GAMBAR
Gambar
HalamanTahapan ADDIE
Cover depan
Halaman Pertama
Halaman Kedu
aHalaman Ketiga
Halaman Keempat
Halaman Kelima
Desain Awal
Desain Akhir
DAFTAR LAMPIRAN
Lampiran 1 Perangkat Pembelajaran Lampiran 2 Angket Ahli Media Lampiran 3 Angket Ahli Materi Lampiran 4 Angket Respon Guru Lampiran 5 Angket Respon Siswa Lampiran 6 Surat Izin Penelitian
Lampiran 7 Surat Keterangan Penelitian di SD Lampiran 8 Lembar Pengajuan Judul Lampiran 9 Berita Acara Bimbingan Lampiran 10 Surat Undangan Penguji Lampiran 11 Lembar
RevisiLampiran
12 Berita Acara PenilaianBAB I
PENDAHULUAN
Latar Belakang Masalah
Salah satu materi Bahasa Indonesia adalah
Plagiarism detected: **0.05%** http://data.tendik.kemdikbud.go.id/material/999… id: **10**
mengidentifikasi tokoh-tokoh pada teks cerita
fiksi. Menurut Rampan (2012:73) cerita fiksi merupakan cerita yang bersifat khayalan atau hanya berdasar rekaan pengarang saja. Selain itu, cerita fiksi anak memiliki sifat khas dibandingkan dengan cerita fiksi remaja maupun dewasa. Ciri khas tersebut antara lain adanya sejumlah pantangan, penyajian dengan gaya langsung, dan adanya fungsi terapan. Hal itu dilakukan oleh pendapat Huck dkk (dalam Sumardi 2012:104) menyatakan ciri esensial sastra anak, termasuk cerita anak, ialah pengungkapan pandangan anak atau kacamata anak dalam menghadirkan cerita atau dunia imajiner.Menurut Huck etal (dalam Supriadi, 2010:4)
Manfaat cerita fiksi
dapat dikelompokkan dalam dua kategori yaitu: (1) dilihat dari segi kepribadian anak dan (2) dilihat dari nilai
Plagiarism detected: **0.04%** https://www.rijal09.com/2016/03/pengertian-da… + 2 resources! id: **11**
http://www.rijal09.com/2016/03/pengertian-dan-fungsi-tujuan-pendidikan.html

pendidikan
http://rijal09.blogspot.co.id/2016/04/pengertian-cerita-fiksi.html
Cerita fiksi
mempunyai peranan yang sangat penting khususnya dalam peningkatan minat
http://rijal09.blogspot.co.id/2016/04/pengertian-membaca.html
membaca
bagi siswa. Ditinjau dari segi manfaatnya pragmatikhannya sastra anak khususnya cerita fiksi bermanfaat sebagai pendidikan dan hiburan. Manfaat pendidikan pada sastra memberi banyak informasi tentang sesuatu hal, memberi banyak pengetahuan, memberi kreatifitas atau keterampilan anak dan juga memberi pendidikan moral pada anak. Manfaat hiburan sastra anak jelas memberi kesenangan, kenikmatan dan kepuasan pada diri anak.Selain manfaat pendidikan dan hiburan sastra anak khususnya cerita fiksi juga bermanfaat membentuk kepribadian dan menuntut kecerdasan emosi anak. Perkembangan emosi anak akan dibentuk melalui karya sastra yang dibacanya setelah menikmati
cerita fiksi
yang dibacanya itu, anak-anak secara alamiah akan terbentuk kepribadiannya menjadi penyeimbang emosi secara wajar, menanamkan konsep diri harga diri, menanamkan kemampuan ruang kerja sama sekaligus untuk menahami kelebihan dan kekurangan diri, dan membentuk sifat-sifat kemanusiaan pada diri si anak. Seperti ingin dihargai, ingin mendapatkan cinta kasih yang tulus, ingin memiliki kendahan dan ingin meraih kebahagiaan.Kenyataan di lapangan, pembelajaran materi
Plagiarism detected: **0.04%** http://data.tendik.kemdikbud.go.id/material/999… id: **12**
mengidentifikasi tokoh-tokoh cerita fiksi
dalam pelajaran Bahasa Indonesia memiliki kendala. Pertama, siswa kurang memahami terkait materi tokoh cerita fiksi seperti, penokohan dan watak pada tokoh cerita. Kedua, dikarenakan kondisi dalam menyampaikan materi guru juga cenderung menggunakan metode ceramah saat proses pembelajaran sehingga siswa kurang fokus dan tertarik pada materi. Ketiga, dalam pembelajaran guru tidak menggunakan alat bantu berupa media pembelajaran. Sehingga kegiatan pembel
ajaran kurang bisa maksimalkan.Keadaan tersebut bisa diatasi dengan adanya penggunaan media Pop-Up Book. Media Pop-Up Book adalah sebuah buku yang memiliki bagian yang dapat bergerak atau memiliki unsur tiga dimensi serta memberikan visualisasi cerita yang lebih menarik, mulai dari tampilan gambar yang dapat bergerak ketika halamannya dibuka (Dzuanda, 2011:11). Sependapat dengan Dzuanda, Bluemel dan Taylor (2012: 22) menyatakan media Pop-Up Book adalah sebuah buku yang menampilkan potensi untuk bergerak dan interaksinya melalui penggunaan kertas sebagai bahan lipatan, gulungan, bentuk, roda, atau putarannya. Pemilihan media haruslah tepat. Melalui penggunaan media yang tepat dan sesuai dengan karakteristik, pembelajaran akan mudah tercapai. Seperti yang diungkapkan William H. Allen (1975) (dalam M. Basholirul, 2018) mengatakan bahwa pemilihan media pada pembelajaran harus disesuaikan dengan klasifikasi materi pembelajaran.Media Pop-Up Book memiliki kelebihan. Menurut (
Adelila, 2017).Kelebihan dari media Pop-Up Book adalah memberikan pengalaman khusus pada peserta didik karena melibatkan peserta didik seperti menggeser, membuka, dan melipat bagian Pop-Up Book. Hal ini akan membuat kesan tersendiri kepada pembaca sehingga akan lebih mudah masuk ke dalam ingatan ketika menggunakan media ini. Media belajar Pop-Up Book dianggap mempunyai daya tarik tersendiri bagi peserta didik karena mampu menyajikan visualisasi dengan bentuk-bentuk yang dibuat dengan melipat, bergerak dan muncul sehingga memberikan kejutan dan kekaguman bagi peserta didik ketika membuka setiap halamannya (Khoiraton dkk, 2014).Kelebihan media Pop-Up Book diharapkan menjadi solusi atas permasalahan materi
Plagiarism detected: **0.04%** http://data.tendik.kemdikbud.go.id/material/999… id: **13**
mengidentifikasi tokoh-tokoh cerita fiksi.
Dengan demikian, peneliti ingin mengembangkan media yang diharapkan dapat membantu guru dan siswa dalam pembelajaran dengan judul "Pengembangan Media Pop-Up Book Pada Materi
Plagiarism detected: **0.04%** http://data.tendik.kemdikbud.go.id/material/999… id: **14**
Mengidentifikasi Tokoh-tokoh Cerita Fiksi
secara lisan untuk siswa kelas V SDN Lirboyo 1 Kota Kediri".Identifikasi Masalah
Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, terdapat masalah pokok yang perlu dikaji dalam penelitian ini "Bagaimana kevalidan media Pop-Up Book pada pada materi
Plagiarism detected: **0.04%** http://data.tendik.kemdikbud.go.id/material/999… id: **15**
mengidentifikasi tokoh-tokoh cerita fiksi
secara lisan untu
k siswa kelas IV SDN Lirboyo 1?". Dilihat dari faktor utama dari media Pop-Up Book dapat digunakan sebagai penunjang dalam pembelajaran pada materi mengidentifikasi tokoh-tokoh cerita anak secara lisan yang diharapkan guru kepada siswa agar siswa dapat berpikir kreatif dalam menemukan jawaban pada materi tersebut, dan situ maka dapat diidentifikasi masalah berikut." Bagaimana kepraktisan media Pop-Up Book pada materi
Plagiarism detected: **0.04%** http://data.tendik.kemdikbud.go.id/material/999… id: **16**
mengidentifikasi tokoh-tokoh cerita fiksi
secara lisan untuk siswa kelas IV SDN Lirboyo 1?".Namun, jika dicermati pembelajaran di sekolah dasar masih banyak yang kurang efektif karena penyampaian pada materi tertentu yang mana kebanyakan guru menggunakan metode ceramah. Oleh karena itu dalam sekolah dasar para pendidik harus bisa menyesuaikan atau mau bervariasi dalam menyampaikan suatu pembelajaran agar siswa lebih tertarik dan efisien dalam menyampaikan pelajaran untuk peserta didiknya. Dengan demikian data yang diidentifikasi masalah selanjutnya yaitu "Bagaimana keefektifan media Pop-Up Book pada pada materi
Plagiarism detected: **0.04%** http://data.tendik.kemdikbud.go.id/material/999… id: **17**
mengidentifikasi tokoh-tokoh cerita fiksi
secara lisan untuk siswa kelas IV SDN Lirboyo 1?". Pengembangan media ajar saat ini sangatlah bervariasi dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Dengan adanya pengembangan media ajar diharapkan guru mampu mengunggunkannya dengan terampil.Pembatasan Masalah
Dari beberapa masalah yang teridentifikasi dari permasalahan yang ada, maka dipandang perlu dilakukan pembatasan agar permasalahan penelitian yang hendak dipecahkan menjadi fokus dan spesifik, perlu dibatasi permasalahan sebagai berikut.
Subyek Penelitian : Siswa Kelas IV
Obyek Penelitian : SDN Lirboyo 1 Kota Kediri
Materi yang digunakan :
Plagiarism detected: **0.04%** http://data.tendik.kemdikbud.go.id/material/999… id: **18**
Mengidentifikasi Tokoh-tokoh Cerita Fiksi

Masa Penelitian : Bulan Februari - Juni Tahun Ajaran 2019/2021
Rumusan Masalah
Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, maka dapat disimpulkan
Plagiarism detected: **0.08%** https://shsfeapi1.pdc-gate2.com/get_doc.php?… + 3 resources! id: **19**
rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

Bagaimana kevalidan produk pengembangan media Pop-Up Book dalam materi
Plagiarism detected: **0.04%** http://data.tendik.kemdikbud.go.id/material/999… id: **20**
mengidentifikasi tokoh-tokoh cerita fiksi
secara lisan untuk siswa kelas IV SDN Lirboyo 1?
Bagaimana kepraktisan produk pengembangan media Pop-Up Book dalam materi
Plagiarism detected: **0.04%** http://data.tendik.kemdikbud.go.id/material/999… id: **21**
mengidentifikasi tokoh-tokoh cerita fiksi
secara untuk lisan siswa kelas IV SDN Lirboyo 1?
Bagaimana keefektifan produk pengembangan media Pop-Up Book dalam materi
Plagiarism detected: **0.04%** http://data.tendik.kemdikbud.go.id/material/999… id: **22**
mengidentifikasi tokoh-tokoh cerita fiksi
secara lisan untuk siswa kelas IV SDN Lirboyo 1?
Tujuan Pengembangan
Secara umum, tujuan penelitian ini adalah menghasilkan produk pengembangan berupa media Pop-Up Book untuk menunjang pembelajaran materi
Plagiarism detected: **0.04%** http://data.tendik.kemdikbud.go.id/material/999… id: **23**
mengidentifikasi tokoh-tokoh cerita fiksi
secara lisan pada siswa kelas IV Sekolah Dasar. Tujuan ini dapat dijabarkan ke dalam tujuan - tujuan sebagai berikut.
Untuk mengetahui kevalidan produk media Pop-Up Book pada materi
Plagiarism detected: **0.04%** http://data.tendik.kemdikbud.go.id/material/999… id: **24**
mengidentifikasi tokoh-tokoh cerita fiksi
secara lisan untuk siswa kelas IV SDN Lirboyo 1 Kota Kediri Tahun 2019/2020.
Untuk mengetahui kepraktisan produk media Pop-Up Book pada materi
Plagiarism detected: **0.04%** http://data.tendik.kemdikbud.go.id/material/999… id: **25**
mengidentifikasi tokoh-tokoh cerita fiksi
secara lisan untuk siswa kelas IV SDN Lirboyo 1 Kota Kediri Tahun 2019/2020.
Untuk mengetahui keefektifan produk media Pop-Up Book pada materi
Plagiarism detected: **0.04%** http://data.tendik.kemdikbud.go.id/material/999… id: **26**
mengidentifikasi tokoh-tokoh cerita fiksi
secara lisan untuk siswa kelas IV SDN Lirboyo 1 Kota Kediri Tahun 2019/2020.
Sistematika Penelitian
Penulisan pada Bab I terdapat tiga sub bab yaitu latar belakang yang mengungkapkan konteks pengembangan Media Pop-Up Book dalam masalah yang hendak dipecahkan. Selanjutnya adalah identifikasi masalah yang membahas tentang masalah yang di hadapi dan diparparkan rumusan masalah yang berupa pertanyaan yang hendak dipecahkan. Selanjutnya adalah tujuan pengembangan yang dipaparkan untuk menjawab pertanyaan pada rumusan masalah, dan sistematika penulisan yang memaparkan penulisan pada Bab I sampai akhir. Sedangkan untuk kajian teori akan dibahas di bab selanjutnya.
Pada Bab II atau bab kajian pustaka membahas tentang kerangka acuan komprehensif mengenai konsep, prinsip, atau teori, yang digunakan sebagai landasan dalam memecahkan masalah yang dihadapi dalam pengembangan Media Pop-Up Book yang diharapkan. Kemudian untuk pemaparkan mengenai metode dijelaskan pada
Plagiarism detected: **0.06%** https://docplayer.info/191901046-Pembelajara… id: **27**
Bab III. Metode penelitian yang digunakan
dijelaskan pada Bab III yang memaparkan tentang model pengembangan yang digunakan beserta prosedur pengembangan. Lalu juga membahas tentang lokasi dan subyek penelitian, uji coba produk yang dijelaskan dijelaskan mengenai uji coba dan subyek uji coba. Selanjutnya dipaparkan mengenai validasi model dan produk, instrumen pengumpulan data yang digunakan serta validasi instrumen. Kemudian yang terakhir pada Bab III dipaparkan mengenai teknik analisis data yang di dalamnya terletak tahapan - tahapan analisis data dan norma pengujian.Manfaat Penelitian
Berdasarkan tujuan penelitian yang diuraikan di atas, diharapkan penelitian ini memberikan manfaat teoritis dan praktis. Adapun manfaat penelitian dijabarkan sebagai berikut.
Secara Teoritis
Hasil temuan penelitian ini dimaksudkan untuk ikut serta mengembangkan khasanah ilmu pengetahuan di bidang Pendidikan Guru Sekolah Dasar dalam mata pelajaran bahasa Indonesia khususnya materi "
Plagiarism detected: **0.04%** http://data.tendik.kemdikbud.go.id/material/999… id: **28**
mengidentifikasi tokoh-tokoh cerita fiksi
secara lisan".
Secara Praktis
Manfaat praktis pada pengembangan buku ajar yaitu membuat materi pelajaran yang bersifat abstrak menjadi konkrit, jadi siswa lebih memahami materi yang telah dipelajarinya.
Manfaat Bagi Guru
Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan guru mengenai pentingnya penggunaan media Pop-Up Book sebagai pendamping untuk menunjang tingkat keaktifan siswa dalam keberhasilan mengajar bahasa Indonesia yaitu materi "
Plagiarism detected: **0.04%** http://data.tendik.kemdikbud.go.id/material/999… id: **29**
mengidentifikasi tokoh-tokoh cerita fiksi
secara lisan".Manfaat Bagi Siswa
Pengembangan media Pop-Up Book kreaivitas belajar, meningkatkan hasil belajar siswa dan sebagai media belajar alternatif bagi siswa kelas IV SDN Lirboyo 1 Kota Kediri. Siswa juga diberikan kesempatan yang lebih untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran sebagai dampak penggunaan media Pop-Up Book yang telah dikembangkan.
BAB II
KAJIAN TEORI
Hakikat Media Pembelajaran
Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi. Menurut Sanjaya,Wina (
2010, 162) mengemukakan bahwa dalam suatu proses komunikasi selalu melibatkan tiga komponen pokok, yaitu komponen pengirim pesan (guru), komponen penerima pesan (murid), dan komponen pesan itu sendiri yang biasanya berupa materi pelajaran. Kadang dalam proses pembelajaran terjadi kegagalan komunikasi. Artinya, materi pelajaran atau pesan yang disampaikan guru tidak dapat diterima oleh murid dengan optimal, artinya tidak seluruh materi pelajaran dapat dipahami dengan baik oleh murid, lebih lagi murid sebagai penerima pesan salah menangkap isi pesan yang disampaikan. Untuk menghindari semua itu, maka guru dapat menyusun strategi pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai media dan sumber belajar.Pengertian Media
Plagiarism detected: **0.07%** http://digilib.uinsby.ac.id/174/5/Bab%202.pdf id: **30**
Kata media berasal dari bahasa Latin "medius
" secara harifah berarti
Quotes detected: **0.01%** id: **31**
"tengah",
Quotes detected: **0.01%** id: **32**
"perantara"
atau
Quotes detected: **0.01%** id: **33**
"pengantar"
Plagiarism detected: **0.07%** http://digilib.uinsby.ac.id/174/5/Bab%202.pdf id: **34**
atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima.
Menurut Geralach dan Ely dalam Azhar Arsyad
(2013 : 3) mengatakan bahwa apabila media dipahami secara garis besar
Plagiarism detected: **0.28%** http://digilib.uinsby.ac.id/174/5/Bab%202.pdf id: **35**
adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media.
Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, photografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.Batasan lain telah pula dikemukakan oleh para ahli yang sebagian di antaranya akan diberikan berikut ini. Menurut AECT (
Plagiarism detected: **0.06%** https://www.kompasiana.com/amadtaslim/6149… id: **36**
Association of Education and Communication Technology
dalam Azhar Arsyad, 2013 : 3) memberi batasan tentang media sebagai segala bentuk media saluran yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi. Di samping sebagai sistem penyampai atau pengantar, media yang sering diganti dengan kata
Quotes detected: **0.01%** id: **37**
"mediator".
Dengan istilah
Quotes detected: **0.01%** id: **38**
"mediator"
media menunjukkan fungsi atau peranya, yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar-siswa dan isi pelajaran. Di samping itu, mediator dapat pula mencerminkan pengertian bahwa setiap system pembelajaran yang melakukan peran mediasi, mulai dari guru kepada peralatan paling canggih, dapat disebut media. Ringkasannya media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran.Media dalam proses pembelajaran cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal. Dengan istilah mediator, media berfungsi mengatur hubungan yang efektif antara siswa dan isi pelajaran dalam pembelajaran. Dapat dikatakan pula setiap system pembelajaran yang melakukan mediasi, mulai dari guru sampai peralatan canggih dapat disebut sebagai media. Dengan demikian, media pembelajaran adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran.Fungsi Media Pembelajaran
Secara teknis, media pembelajaran berfungsi sebagai sumber belajar. Dalam kalimat
Quotes detected: **0.02%** id: **39**
"sumber belajar"
ini tersirat makna keaktifan, yakni sebagai penyalur, penyampai, penghubung, dan lain-lain. Media pembelajaran dapat mengoptimalkan fungsi guru, terutama sebagai sumber belajar.
Pada saat mengajar, para guru sering dihadapkan pada persoalan - persoalan yang berkaitan dengan bagaimana cara memperomudah belajar peserta didik (pebelajar). Guru atau instruktur perlu memberi kemudahan atau fasilitasi dalam menyampaikan informasi. Sebaliknya, peserta didik (pebelajar) yang memperoleh kemudahan dalam menerima informasi akan belajar lebih bergairah dan termotivasi. Dalam usaha memberikan peserta didik (pebelajar) untuk memperoleh kemudahan belajarnya, ada banyak unsur atau elemen yang harus diperhatikan. Unsur-unsur itu adalah tujuan yang ingin dicapai, karakteristik peserta didik (pebelajar), isi bahan yang dipelajari, cara atau metode atau strategi yang digunakan, alat ukur atau evaluasi, serta bahkan. Walaupun, semua unsur telah diseleksi pada dasarnya kita kembali pada apa tujuan yang ingin dicapai. Dan, tujuan itu sendiri yang menjadi tumpuan akhir aktivitas pembelajaran.Ada beberapa pendapat tentang fungsi media pembelajaran. Peranan media dalam kegiatan pembelajaran merupakan bagian yang sangat menentukan efektivitas dan efisiensi pencapaian tujuan pembelajaran. Media pembelajaran yang semakin nyata pada tujuan pembelajaran. Fungsi media, fungsi tersebut sebagai sumber belajar, mengubah titik berat pendidikan formal, yang artinya dengan media pembelajaran yang tadinya abstrak menjadi konkret, pembelajaran yang tadinya teoretis menjadi fungsional praktis. Kedua, membangkitkan motivasi belajar, dalam hal ini media menjadi motivasi ekstrinsik bagi pebelajar, sebab penggunaan media pembelajaran menjadi lebih menarik dan memusatkan perhatian pebelajar. Ketiga, memberikan kejelasan, agar pengetahuan dan pengalaman pebelajar dapat lebih jelas dan mudah dimengerti maka media dapat memperjelas hal itu. Terakhir, memberikan rangsangan, yaitu memberikan stimulasi belajar, terutama rasa ingin tahu pebelajar. Daya ingin tahu perlu dirangsang agar selalu timbul rasa keingintahuan yang harus penuhi melalui penyediaan media.Jenis-jenis Media Pembelajaran
Plagiarism detected: **0.54%** https://www.merdeka.com/jabar/6-jenis-media-… id: **40**
Dalam proses pembelajaran, banyak media-media yang digunakan untuk memudahkan proses belajar. Bila berada di dalam kelas, untuk menyampaikan materi pembelajaran guru akan memanfaatkan beberapa peralatan seperti spidol, penghapus, papan tulis, proyektor, dan sebagainya. Peralatan tersebut dapat dikatakan sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran dalam bentuk apapun dapat berupa bahan, alat, ataupun peralatan itu yang mampu mendukung proses pembelajaran. Bila guru mampu dalam mengoptimalkan, media pembelajaran dapat membantu tercapainya proses belajar yang lebih efektif serta efisien.
Plagiarism detected: **0.2%** https://www.merdeka.com/jabar/6-jenis-media-… id: **41**
Ada banyak jenis media pembelajaran yang tersedia saat ini. Kita bisa memilih mana media pembelajaran yang cocok untuk meningkatkan keinginan
tahuan bagi peserta didik dalam proses belajar. Berikut jenis-jenis media pembelajaran:
Media Audio
Plagiarism detected: **0.58%** https://www.merdeka.com/jabar/6-jenis-media-… + 3 resources! id: **42**
Jenis media pembelajaran audio dapat digunakan untuk menyalurkan pesan audio dari sumber pesan ke penerima pesan. Media audio berkaitan erat dengan indera pendengaran. Dilihat dari sifat pesan yang diterima, media audio dapat menyampaikan pesan verbal (bahasa lisan atau kata-kata) maupun non verbal (bunyi-bunyian dan vokalisasi). Contoh media audio antara lain radio, tape recorder, telepon, laboratorium bahasa, dan lain-lain.

Media
Plagiarism detected: **1.56%** https://www.merdeka.com/jabar/6-jenis-media-… + 2 resources! id: **43**
Visual
Jenis media pembelajaran visual adalah media yang mengandalkan indera penglihatan. Jenis media pembelajaran ini menampilkan materinya dengan menggunakan alat proyeksi atau proyektor. Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam bentuk visual.
Selain itu, fungsi media visual juga berguna untuk menarik perhatian, memperjelas materi yang disajikan, menggambarkan fakta yang mungkin dapat dengan mudah dicerna dan diingat dalam bentuk visual. Jenis media pembelajaran visual dibedakan menjadi dua yaitu media visual diam dan media visual gerak.Media visual diam
Media visual diam bisa berupa foto, ilustrasi, flashcard, film bingkai, OHP, grafik, bagan, diagram, poster, peta, dan lain-lain.
Media visual gerak
Media visual gerak bisa berupa gambar-gambar proyeksi bergerak seperti film bisu dan lain sebagainya.
Media Audio Visual
Jenis media pembelajaran audio visual merupakan media yang mampu menampilkan suara beserta gambar. Ditinjau dari karakteristiknya media audio visual dibedakan menjadi 2 yaitu media audio visual diam, seperti TV diam atau film rangkai bersuara, dan media audio visual gerak, seperti film TV atau gambar bersuara.

Media Serbaneka
Plagiarism detected: **1.02%** https://www.merdeka.com/jabar/6-jenis-media-… + 2 resources! id: **44**
Jenis media pembelajaran serbaneka merupakan media pengajaran yang disesuaikan dengan potensi di suatu daerah, di sekitar sekolah atau di lokasi lain atau di masyarakat. Contoh jenis media pembelajaran serbaneka antara lain adalah:
Papan (board) yang termasuk dalam media ini di antaranya papan tulis, papan buletin, papan flanel, papan magnetik, papan listrik, dan papan paku
Media tiga dimensi di antaranya model, mock up, dan diorama.
Realita adalah benda-benda nyata seperti apa adanya atau aslinya. Contoh pemanfaatan realita misalnya guru membawa kelinci, burung, ikan atau dengan mengajak
siswanya langsung ke kebun sekolah atau ke peternakan sekolah. Sumber belajar pada masyarakat di antaranya dengan karya wisata dan berkemah.

Media Pembelajaran Pop-Up Book
Media Pop-Up Book merupakan suatu media yang memiliki unsur tiga dimensi. Pop-Up Book mempunyai kemampuan untuk memperkuat kesan yang ingin disampaikan dalam suatu materi sehingga membuat materi lebih mudah diingat dan dipelajari. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk berupa buku pop up materi
Plagiarism detected: **0.04%** http://data.tendik.kemdikbud.go.id/material/999… id: **45**
mengidentifikasi tokoh-tokoh cerita fiksi
secara lisan agar dapat mempermudah pemahaman siswa terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia dan mengetahui respon siswa terhadap penggunaan media buku pop up pada materi
Plagiarism detected: **0.04%** http://data.tendik.kemdikbud.go.id/material/999… id: **46**
mengidentifikasi tokoh-tokoh cerita fiksi
secara lisan tersebut.Pengertian Media Pop-
Up BookMedia Pop-Up Book merupakan jenis buku yang di dalamnya terdapat lipatan gambar yang diporong dan muncul membentuk gambar tiga dimensi ketika halamannya dibuka. Menurut seorang professional dan pengamat di bidang paper engineering, Rubin (Febrianto, 2014:143),
Quotes detected: **0.21%** id: **47**
"menyatakan bahwa Pop-Up Book adalah sebuah ilustrasi yang ketika halamannya dibuka, ditarik, atau diangkat, akan timbul tingkatan dengan kesan tiga dimensi".
Desain Pop-Up Book selalu diaplikasikan ke berbagai media tiga dimensi misalnya buku bergambar, kartu ucapan, cover buku, lipatan-lipatan buku dengan berbagai jenis, dan dalam buku cerita anak.Pendapat lain dari Okamura (2010:40).
Quotes detected: **0.16%** id: **48**
"menyatakan bahwa Pop-Up Book adalah selembar kertas dilipat dan struktur tiga dimensi akan muncul ketika dibuka".
Sejalan dengan pendapat tersebut, izuka (2011:605),
Quotes detected: **0.25%** id: **49**
"juga menyebutkan bahwa Pop-Up Book adalah sebuah kerajinan kertas dengan bentuk yang menarik dan konsistem pada lipatan kertas yang berbentuk menjadi 3 dimensi ketika dibuka".
Berdasarkan beberapa pendapat para ahli tersebut, peneliti dapat menyimpulkan bahwa buku Pop-Up Book adalah buku yang mengandung unsur hiburan melalui gambar ilustrasinya yang halaman kertasnya saat dibuka.Karakteristik Media Pembelajaran Pop-Up Book
Media Pop-Up Book merupakan media yang berbentuk buku yang disajikan dalam bentuk cerita yang dibuat untuk menarik perhatian siswa. Selain itu media Pop-Up Book praktis, ringan dan mudah untuk dibawa kemana-mana hal tersebut dapat menjadikan pembelajaran lebih bermakna bagi siswa di kelas dan dirumah. Media Pop-Up Book termasuk dalam media visual. Adapun karakteristik media visual menurut Ega Rima (2016:22) sebagai berikut.Memberikan pengalaman visual. Bahan visual merupakan gambar, model, benda, atau alat-alat lain yang memberikan pengalaman visual nyata pada siswa.
Menggunakan teknik-teknik dasar visualisasi. Menggunakan media berbasis visual harus menggunakan dasar visualisasi, setiap keberhasilan penggunaan media berbasis visual ditentukan oleh kualitas dan efektifitas bahan-bahan visual; dan
Menonjolkan unsur-unsur pesan dalam visual. Dalam menampilkan materi pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis visual, maka guru harus menonjolkan unsur-unsur latar belakang, hal tersebut dimaksudkan untuk mempermudah pengolahan informasi oleh siswa.
Dari karakteristik media tersebut dapat diketahui bahwa media gambar merupakan media yang memberikan pengalaman visual nyata dan mempermudah siswa dalam pengolahan informasi.
Dari pendapat tentang karakteristik media gambar di atas dapat diketahui bahwa karakteristik media Pop-Up Book adalah media gambar tentang tokoh-tokoh fiksi sebagai objek visualisasi.Gambar karakter sesuai. Gambar menggunakan teknik-teknik visualisasi.
Unsur dalam visual Pop-Up Book jelas.Pewarnaan media Pop-Up Book jelas dan kontras.Materi dalam media Pop-Up Book sesuai.Materi dalam media Pop-Up Book sistematis.Kelebihan dan Kekurangan Media Pop-Up Book Book
Setiap media memiliki kelebihan dan kekurangan. kelebihan media Pop-Up Book seperti yang dikemukakan oleh Dzuanda (2011:1-2) antara lain 1) memberikan visualisasi cerita yang lebih menarik mulai dari tampilan gambar yang terlihat lebih memiliki dimensi hingga gambar yang dapat bergerak ketika halamannya dibuka atau bagiannya digeser, 2) memberikan kejutan-kejutan dalam setiap halamannya yang dapat mengundang ketakjuban ketika halamannya dibuka sehingga pembaca menanti kejutan apa lagi yang akan diterikan di halaman selanjutnya, 3) mempermudah kesan yang lebih mudah diingat oleh siswa, 4) dari tampilan visual yang lebih berdimensi membuat cerita semakin terasa nyata ditambah lagi dengan kejutan yang diberikan dalam setiap halamannya. Menurut Dzuanda (2011:2-3), media Pop-Up Book memiliki kekurangan yaitu 1) waktu pengerjaannya cenderung lebih lama karena menuntut ketelitian yang lebih ekstra, dan 2) harganya relatif mahal.Media Pop-Up Book Yang Baik
Salah satu media yang tepat digunakan guru dalam pembelajaran bercerita adalah media Pop-Up Book. Media Pop-Up Book dikembangkan sebagai ilustrasi dua atau tiga dimensi sehingga mampu menunjang dan mempermudah siswa dalam pembelajaran. Pemilihan media Pop-Up Book dalam penelitian ini mengingat karena banyaknya kelebihan media Pop-Up Book. Media Pop-Up Book sendiri termasuk ke dalam media visual tidak diproyeksikan yakni jenis media realia atau model yaitu media 3D yang mewakili benda yang sebenarnya Aniah dalam Sufanti (2016:69). Menurut Sufanti (2016:61), media visual yang tidak diproyeksikan terbagi menjadi beberapa jenis yaitu gambardiam, ilustrasi, karikatur, poster, bagan, grafik, peta, realia, dan papan. Pop-Up Book diketahui baik jika memenuhi syarat-syarat tujuan di buatnya media Pop-Up Book itu sendiri, seperti fungsi fungsi atau perannya, yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar-siswa dan isi pelajaran.Prinsip-prinsip Media Pop-Up Book
Media Pop-Up Book pada dasarnya memiliki prinsip-prinsip yang mana prinsip tersebut menjelaskan bentuk dari media Pop-Up Book itu sendiri, (Solichah & Mariana, 2018) juga menjelaskan media Pop-Up Book termasuk jenis media 3D yang mampu memberikan efek menarik, karena setiap halamannya dibuka akan menampilkan sebuah gambar yang timbul dan materi yang terdapat dalam media Pop-Up Book bisa disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan. Berdasarkan pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa prinsip-prinsip media Pop-Up Book merupakan sebuah buku tiga yang memiliki unsur 3 dimensi yang dapat bergerak saat halaman dibuka, serta memberikan visualisasi maupun tampilan yang lebih menarik untuk meningkatkan pemahaman siswa terkait materi.Kompetensi Dasar Bahasa Indonesia di SD
Materi pembelajaran Bahasa Indonesia yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran ini sesuai dengan kompetensi dasa
r yang ada dalam Kurikulum 2013 sebagai berikut. Muatan Bahasa Indonesia
Tabel 2.1 KD dan Indikator
Kompetensi Dasar
Indikator pencapaian kompetensi
3.9 Mengidentifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi.3.9.1 Mejelaskan pengertian tokoh dalam cerita fiksi.
3.9.2 Menyebutkan jenis-jenis tokoh yang terdapat dalam sebuah cerita fiksi.3.9.3 Menyebutkan jenis-jenis watak dalam sebuah cerita fiksi.
4.9 Menyampaikan
Plagiarism detected: **0.06%** http://data.tendik.kemdikbud.go.id/material/999… id: **50**
hasil identifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada
teks fiksi secara lisan, tulis, dan visual4.9.1
Menceritakan kembali cerita fiksi yang berjudul bawang merah dan bawang putih menggunakan media Pop-Up Book.4.9.2 Mempresentasikan hasil identifikasi tokoh dalam cerita fiksi secara lisan.
Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD
Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD bagi siswa adalah untuk mengembangkan keterampilan berbahasa Indonesia. Tujuan pembelajaran bahasa Indonesia sesuai dengan keterampilan berbahasa. Dan minatnya, sedangkan bagi guru adalah untuk mengembangkan potensi bahasa Indonesia siswa, serta lebih mandiri dalam menentukan bahan ajar kebahasaan sesuai dengan kondisi lingkungan sekolah dan kemampuan siswa.
Sejalannya yang dikemukan Muslich dan Oka (2010, 31), bahwa dengan me
nggunakan Bahasa Indonesia akan dapat diketahui perangai, sifat, dan watak kita sebagai pemakainya. Untuk itu, kita harus menjaganya jangan sampai ciri kepribadian kita tidak dan mencerminkan dirinya sebagai identitas bangsa Indonesia. Bahasa Indonesia menjadi ciri kepribadian manusia karena yang berhubungan di Indonesia terdapat pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah. Bahasa dan bahasa adalah salah satu Bahasa Indonesia adalah komunikasi manusia dalam kehidupan sehari-hari (Sabarudinsopandi dan Dadang, 2013: 226). Bahasa merupakan media komunikasi maka bahasa merupakan cermin kepribadian seseorang karena bahasa seseorang dapat diketahui kepribadiannya atau karakternya (Pranowo, 2013: 3).Selain itu, tujuan umum pembelajaran sebuah Bahasa adalah
Plagiarism detected: **0.2%** http://simki.unpkediri.ac.id/mahasiswa/file_artik… id: **51**
memiliki peran sentral dalam perkembangan intelektual, sosial dan emosional peserta didik dan merupakan penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi.
Dengan pembelajaran Bahasa Indonesia memungkinkan manusia untuk saling berkomunikasi, saling berbagi pengalaman, saling belajar dari yang lain dan
Plagiarism detected: **0.04%** http://simki.unpkediri.ac.id/mahasiswa/file_artik… id: **52**
untuk meningkatkan kemampuan intelektual

dan kesusasteraan merupakan salah satu sarana untuk menuju pemahaman tersebut.
Pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah diharapkan membantu siswa
Plagiarism detected: **0.11%** http://simki.unpkediri.ac.id/mahasiswa/file_artik… id: **53**
mengenal dirinya, budayanya dan budaya orang lain mengemukakan gagasan dan perasaan,
berpartisipasi dalam masyarakat yang menggunakan bahasa tersebut.Cerita Fiksi
Dalam cerita fiksi terdapat tokoh. Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (2014:1476), tokoh adalah pemegang peran (peran utama) dalam roman atau drama, s
edangkan menurut Aminuddin (2010:79), tokoh adalah pelaku yang mengemban peristiwa dalam cerita fiksi (prosa) sehingga peristiwa itu mampu menjalin suatu cerita yang utuh. Selanjutnya, Aminuddin mengatakan bahwa tokoh-tokoh dalam sebuah karya cerita fiksi dapat dibedakan menjadi beberapa jenis sesuai dengan sudut pandang dan seluruh isi cerita. Peran tokoh penting yang dapat disebut sebagai tokoh utama, tokoh tersebut dapat dipahami oleh pembaca.Selain tokoh, cerita fiksi memuat penokohan. Penokohan dapat diketahui melalui percakapan yang dilakukan tokoh dalam cerita fiksi. Penokohan adalah pelukisan tokoh cerita baik keadaan lahir maupun batin yang dapat berupa pandangan hidup, sikap, keyakinan dan bagaimana sifat, dan lain sebagainya. Tokoh dan penokohan ini sangat penting dan dapat dibedakan berdasarkan peranannya. Berdasarkan peranan penokohan dapat menjadi tokoh utama sedangkan berdasarkan tokoh utama dapat merupakan tokoh pendamping. Kemudian, sifat dan karakter tokoh utama atau tokoh tambahan dalam cerita fiksi untuk keterlibatan yang tidak menyentuh hati. Sejalan dengan pendapat Nurgiantoro (2014:76), ukuran tokoh utama yang terlihat pada pengambilan cerita. Artinya tokoh sampingan ini sifatnya tidak terdapat dan terdapat dalam cerita itu jika tokoh tambahan diperlukan tokoh utama yang tidak terdapat, karena cerita itu menjadikan tokoh dalam cerita dan lebih dapat membedakan keberadaan tokoh-tokoh yang terdapat dalam cerita fiksi. Penokohan dalam cerita fiksi berdasarkan tokohnya adalah tokoh utama dan tokoh tambahan, di samping itu tokoh protagonis dan antagonis. Dalam tokoh protagonis adalah tokoh yang diharapkan dapat menjadi tokoh panutan dan memiliki karakter yang baik, tokoh antagonis adalah tokoh yang memiliki konflik dengan tokoh protagonis. Watak protagonis adalah akhlak dan kebaikan dalam drama. Watak dibagi menjadi dua, yaitu protagonis dan antagonis. Watak protagonis adalah akhlak individu yang memiliki watak baik dan watak antagonis yang menimbulkan watak jahat. Dengan kata lain, tokoh adalah pengemudi dalam cerita yang selalu mengutamakan kebenaran dan kejujuran. Dengan kata lain, protagonis bisa disebut sebagai tokoh baik yang ada dalam drama. Sedangkan watak antagonis adalah individu yang berkelakuan sifatnya dengan protagonis. Mereka yang dalam kisah drama mementang kejujuran, kebenaran, dan watak buruk lainnya.didefinisikan menjadi tokoh antagonis.Kajian Penelitian Terdahulu
Penelitian terdahulu adalah upaya peneliti untuk mencari perbandingan dan selanjutnya untuk menemukan inspirasi baru untuk penelitian selanjutnya di samping itu kajian terdahulu membantu penelitian dalam memposisikan penelitian serta menunjukkan orsinalitas dari penelitian.
Tujuan dicantumkannya penelitian terdahulu adalah untuk mengetahui kelimuan yang sudah dilakukan oleh orang lain, sehingga penelitian yang akan dilakukan benar-benar baru dan belum diteliti oleh orang lain.Kajian terdahulu mempunyai keterkaitan atau sejalan dengan dengan penelitian ini sebagai berikut:
Penelitian berjudul
Quotes detected: **0.17%** id: **54**
"PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BUKU POP-UP BOOK WAYANG TOKOH PANDHAWA PADA MATA PELAJARAN BAHASA JAWA KELAS V SD"
yang membahas pengembangan media pembelajaran buku Pop-Up Book wayang tokoh Pandhawa pada mata pelajaran Bahasa Jawa kelas V SD, untuk mengetahui kualitas media pembelajaran buku Pop-Up Book wayang tokoh Pandhawa sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas V SD ditinjau dari aspek validitas, mengetahui respon guru dan respon siswa terhadap media pembelajaran tersebut, dan mengetahui peningkatan prestasi belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran buku Pop
-Up Book wayang tokoh Pandhawa. Penelitian ini dilaksanakan di SD N Tamansari 2 Yogyakarta Kecamatan Wirobrajan Kota Yogyakarta. Subjek penelitian adalah siswa kelas V SD N Tamansari 2 Yogyakarta sebanyak 30 siswa. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (Research and Development).Penelitian berjudul
Quotes detected: **0.22%** id: **55**
"PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POP-UP BOOK BOOK PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS III SDN 3 JUNJUNG KECAMATAN SUMBERGEMPOL KABUPATEN TULUNGAGUNG TAHUN AJARAN 2017/2018"
mengembangkan media pembelajaran berupa media Pop-Up Book book untuk membantu ketercapaiannya tujuan pembelajaran di kelas. Pengembangan media Pop-Up Book Book dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan, keterterapan, serta keefektifitasan media Pop-Up Book Book dalam pembelajaran.
Plagiarism detected: **0.09%** https://docplayer.info/191901046-Pembelajara… + 2 resources! id: **56**
Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini ialah penelitian
dan pengembangan (R&D) dengan menggunakan prosedur pengembangan menurut Sugiyono. pada materi
Plagiarism detected: **0.04%** http://data.tendik.kemdikbud.go.id/material/999… id: **57**
mengidentifikasi tokoh-tokoh cerita fiksi
secara lisan mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas 4 SD. Media ini akan sangat membantu guru dalam menyampaikan materi dan meningkatkan minat siswa untuk belajar. Dari kajian penelitian di atas maka dapat diketahui beberapa persamaan serta perbedaan kedua p
eneliti tersebut sebagai berikut.Persamaan
Dari kedua penelitian diatas memiliki kesamaan yaitu pengembangan media pembelajaran berupa Pop-Up Book yang bertujuan untuk mempermudah penyampaian pembelajaran kepada siswa.Perbedaan
Perbedaan dari kedua pen
elitian di atas adalah pada fokus materi yang dikembangkan dengan media Pop-Up Book. Penelitian pertama mengembangkan pda mata pelajaran Bahasa Jawa dan penelitian kedua fokus pada materi kenampakan permukaan bumi mata pelajaran IPA.Kerangka Berfikir
Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan pembelajaran yang penting dalam pendidikan. Pendidikan Bahasa Indonesia memberikan pengetahuan dan pemahaman siswa sesuai dengan kebahasaannya. Namun pada kenyataannya pembelajaran di sekolah dasar siswa masih menemui kesulitan dalam memahami materi dari guru. Oleh karena itu pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar guru memerlukan alat bantu berupa media untuk menyampaikan materi. Salah satunya materi Bahasa Indonesia kelas IV yaitu pada KD 3.9 Mengidentifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi. Guru memerlukan media untuk menyampaikan materi tersebut dengan harapan siswa lebih mudah materi yang akan disampaikan.
Banyak pilihan media yang dapat digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Salah satunya adalah media Pop-Up Book sebahgai media berbasis gambar dua dimensi.BAB III
METODE PENGEMBANGAN
Model Pengembangan
Pengembangan media pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis Pop-Up untuk membantu peserta didik mengidentifikasi tokoh-tokoh cerita anak kelas IV SD mengacu pada model pengembangan ADDIE. Model ini tersusun dengan 5 tahapan yang meliputi analisis (analisys), desain (design), pengembangan (development), implementasi (implementation). Dan evaluasi (evalution) (Sugiyono, 2015:200).Peneliti memilih model ADDIE karena memiliki komponen 5 yang saling berkaitan, terstruktur, dan sistematis yang artinya tahapan pertama sampai tahapan terakhir harus sistematis dan tidak bisa secara acak. ADDIE bersifat lebih sederhana dibandingkan dengan model desain lainnya sehingga model ini mudah dipahami dan diaplikasikan. Gambar 3.1 Tahapan ADDIETabel 3.1
ADDIENo.
Langkah-Langkah
Keterangan
1.
Tahap I Analisis Ada tiga tahapan dalam tahap anali
sis yaitu, 1) analisis Kompetensi yang dituntut kepada peserta didik; 2) melakukan analisis karakteristik peserta didik tentang kapasitas belajarnya, pengetahuannya, keterampilannya, sikap yang telah dimiliki peserta didik serta aspek lain yang terkait; 3) melakukan analisis materi sesuai dengan tuntutan kompetensi.2.
Tahap II Perancangan Ada empat unsur penting dalam perancangan pembelajaran, yaitu peserta didik, tujuan, metode, dan evaluasi.
3.
Tahap III Pengembangan Kegiatan pengembangan pada intinya adalah kegiatan menerjemahkan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik sehingga kegiatan ini menghasilkan prototype produk pengembangan.4.
Tahap IV Implementasi
Hasil pengembangan diterapkan dalam pembelajaran untuk mengetahui pengaruhnya terhadap kualitas pembelajaran yang meliputi keefektifan, kemenarikan, dan efisiensi pembelajaran.
5
Tahap V Evaluasi
Tahap terakhir adalah melakukan evaluasi yang meliputi evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Ditinjau dari aspek komponen, evaluasi formatif digunakan untuk evaluasi terhadap bagian-bagian tertentu dari objek evaluasi, sedangkan evaluasi sumatif menunjuk keseluruhan objek evaluasi.Prosedur Pengembangan
Penelitian pengembangan ini menggunakan model langkah-langkah Pengembangan model ADDIE. Pemilihan model ini didasari atas pertimbangan bahwa model ini dikembangkan secara sistematis dan berpijak pada landasan teoritis desain pembelajaran. Model ADDIE terdiri atas lima langkah implementasi, yaitu:
Tabel 3.2 Implementasi model ADDIENo.
Langkah-Langkah
Keterangan
1.
Tahap I Analisis Oservasi
Studi literasi
Masalah
Media pembelajaran
2.
Tahap II Perancangan Perancangan solusi masalah 3.
Tahap III Pengembangan Pembuatan media pembelajaran
Melaksanakan peran validasi yaitu kelayakan, praktis dan efektif.4.
Tahap IV Implementasi
Diuji cobakan di lapangan setelah lolos validasi penguji.
5
Tahap V Evaluasi
Hasil dari keberhasilan media pembelajaran Pop-Up Book lewat angket yang diberikan ke siswa tentang penilaian media tersebutLokasi dan Subyek Penelitian
Penelitian pengembangan media Pop-Up Book sekolah dasar ini akan dilaksanakan di SDN Lirboyo 1 Kota Kediri. Karena di SDN Lirboyo 1 Kota Kediri guru dalam sistem pengajarannya cenderung menggunakan metode ceramah sehingga dalam pengajarannya kurang bervariasi sehingga membuat siswa kurang bersemangat. Oleh karena itu dilaksanakan penelitian dengan ini subjek penelitian yaitu peserta didik kelas IV SDN Lirboyo 1 Kota Kediri. Sedangkan waktu penelitian akan dilaksanakan pada bulan desember tahun 2021Validasi Model/Produk
Untuk mengukur kevalidan produk media Pop-Up Book dilakukanya validasi produk. Validasi produk pada penelitian dan pengembangan dapat dilakukan melalui validasi ahli. Validasi ahli dilakukan oleh seseorang yang ahli dalam produk pengembangan yang dibuat atau dikembangkan, dengan tujuan ahli menyatakan bahwa produk yang dikembangkan baik digunakan untuk penelitian ini berarti dilakukan validasi ahli media dan ahli materi. Ahli yang dipilih yang akan melakukan validasi ahli media dan materi.
Ahli Media
Dalam penelitian ini yang akan menjadi ahli media serta akan melakukan uji validasi media adalah Sutrisno Sahari, S.Pd.,M.Pd. selaku dosen pengampu mata kuliah media pembelajaran. Karena ahli media tersebut ahli media ini membutuhkan kreatifitas.Ahli Materi
Dalam penelitian ini yang akan menjadi ahli materi serta akan melakukan uji validasi perangkat pembelajaran adalah
Bapak Abdul Aziz Hunaifi, S.S.,M.A. selaku dosen pengampu mata kuliah Pendidikan Bahasa Indonesia di PGSD UN PGRI Kediri. Karena dalam pembuatan perangkat pembelajaran akan dilakukan pada pelajaran Bahasa Indonesia kelas empat SDN Lirboyo 1 Kota Kediri.Uji Coba Model/Produk
Uji coba produk dilaksanakan untuk mengumpulkan data kepraktisan sebagai dasar dalam menetapkan kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran yang telah dikemb
angkan dengan uji coba pada satu kelas. Peneliti menggunakan produk yang telah valid untuk menguji kepraktisan produk yang dibuat. Pada tahap ini, pengukuran yang dilakukan adalah kepraktisan produk.
Kepraktisan produk diukur dengan keterlaksanaan pembelajaran. Hal ini dilakukan untuk melihat kendala dan kesulitan selama menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan.Instrumen Pengumpulan Data
Pengembangan Instrumen
Instrumen adalah sarana penelitian berupa seperangkat tes dan sebagainya
untuk mengumpulkan data sebagai bahan pengolahan data penelitian sehingga data yang diambil valid. Berikut pengembangan instrumen dalam penelitian ini yaitu :Angket
Angket berisi berbagai urutan pertanyaan mengenai permasalahan yang akan diteliti untuk mendapatkan data yang akan disebarkan peneliti untuk ahli media dan ahli materi untuk mengetahui kevalidan, serta kepada guru untuk mengetahui kepraktisan media saat digunakan.
Post Test
Post test adalah tes yang dilaksanakan setelah proses pembelajaran selesai dilaksanakan. Post test merupakan bentuk evaluasi akhir dari sebuah pembelajaran. Dengan demikian, pos test dilakukan pada tahap penutup kegiatan pembelajaran. Tujuan post test adalah untuk mengetahui keefektifan/keefektifan proses pembelajaran dan mengukur penguasaan kompetensi peserta didik terhadap materi yang diajarkan guru.Validasi Instrumen
Sugiyono mengemukakan bahwa instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Validasi digunakan sebagai perbaikan atas kelayakan suatu produk yang dikembangkan agar menjadi lebih baik lagi. Berikut ini instrumen validasi produk :
Angket Validasi Ahli Media
Tabel 3.3 Angket Validasi Ahli MediaNo.
Aspek
Indikator
1
2
3
4
5
1.
Tampilan MediaBentuk media kesesuaian bahan media
Kualitas bahan
M
ediaKemenarikan media
Keserasian warna gambar dengan warna tulisan
Ukuran produk
Kejelasan tulisan
Kesesuaian ornamen hias pada media
Kesesuaian produk dengan materi
2.
Penggunaan Media
Kejelasan petunjuk penggunaanKemudahan penggunaan
Media dapat digunakan untuk individu maupun kelompok
Waktu pemakaian media
3.
Isi materi dalam Media
Kesesuaian materi dengan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar
Kesesuaian materi dengan Indikator pembelajaran
Kesesuaian materi dengan media pembelajaran
Kejelasan contoh materi dalam media
Kemenarikan penyampaian materi dalam media
Angket Validasi Ahli Materi
Tabel
3.4 Angket Validasi Ahli MateriNo
Aspek Penilaian
Indikator
Skala Penilaian
1
2
3
4
5
1
Pembelajaran
Relevansi materi dengan KD
Materi yang disajikan sistematis
Ketepatan struktur kalimat dan penggunaan bahasa mudah dipahami.
2
Isi Materi
Materi sesuai dengan yang
dirumuskan.Materi sesuai dengan tingkat kemampuan siswa.
Kejelasan uraian materi
Plagiarism detected: **0.04%** http://data.tendik.kemdikbud.go.id/material/999… id: **58**
mengidentifikasi tokoh-tokoh cerita fiksi.
Cakupan materi berkaitan
dengan sub tema yang dibahas
Materi jelas dan spesifik.
Gambar yang digunakan sesuai dengan materi.
Penyajian materi tersusun secara sistematis.
Angket Uji Kepraktisan Guru
Tabel 3.5
Angket Uji Kepraktisan GuruNo
Aspek Penilaian
Skor
1
2
3
4
5
1.
Penampilan media Pop-Up Book secara keseluruhan menarik.
2.
Tidak memerlukan waktu banyak untuk mengoperasikan media Pop-Up Book3.
Bahasa yang digunakan dalam penyampaian media pembelajaran sederhana dan mudah dipahami oleh siswa.4.
Penggunaan media pembelajaran dapat menumbuhkan minat belajar siswa.
5.
Penggunaan media Pop-Up Book sangat relevan dan membantu pemahaman siswa.
6.
Dengan menggunakan media pembelajaran ini mempermudah guru dalam menyampaikan materi pada siswa.
7.
Jenis bahan media Pop-Up Book aman untuk siswa8.
Dengan penggunaan media, guru merasa siswa lebih aktif dalam pembelajaran.
9.
Tampilan dan warna yang digunakan dalam media pembelajaran jelas dan menarik. 10.
Media yang digunakan sesuai dengan materi.
Teknik Analisis Data
Tahapan-Tahapan Analisis Data
Analisis
Plagiarism detected: **0.07%** https://docplayer.info/191901046-Pembelajara… + 9 resources! id: **59**
data yang digunakan dalam penelitian ini adalah
menggunakan teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif mengolah data dari penilaian serta masukan dari ahli media dan ahli materi. Sedangkan untuk analisis kuantitatif digunakan untuk mengolah data dari hasil angket serta hasil tes siswa. Berikut analisis sebagai berikut.Kevalidan
Data kevalidan dapat diperoleh dari dua ahli yaitu ahli media dan ahli materi. Penilaian angket validasi ini menggunakan skala likert. Setiap responden akan memilih lima alternatif jawaban pada skala likert yang telah ada.
Penilaian angket validasi ini menggunakan skala likert. Menurut Riduwan (2018:38),
Quotes detected: **0.17%** id: **60**
"Skala likert dapat digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial".
Dalam skala likert, responden ahli media dan ahli materi akan menyatakan keadaan dalam setiap pertanyaan yang diberikan dengan memberikan tanda checklist (√) pada kolom angket yang tersedia. Pada angket peneliti akan memodifikasi skala likert yang mana responden akan memilih lima alternatif jawaban. Berikut pemaparannya.Menghitung
total skor maksimal yang diperoleh dari hasil validasi ahli media dan materi dengan kriteria penilaian menurut Riduwan (2015:88), sebagai berikut.Tabel
3.6 Skor Penilaian Media dan MateriKriteria
PenilaianSkor
Sangat
Baik5
Baik
4
Sedang
3
Buruk
2
Buruk Sekali
1
Menghitung presentase dari hasil validasi berdasarkan angket
validasi yang diperoleh dari validator menurut Riduwan (2018:41), dengan menggunakan rumus sebagai berikut.Kriteria Nilai ×100Mengubah pencapaian skor menjadi bentuk kualitatif yakni mengacu pada kategori validitas menurut Riduwan (2018:40), sebagai berikut.Tabel
3.7 Kriteria Kevalidan Media dan MateriNilai
(Skor)Kategori
ValiditasKeterangan
0%
– 20%Tidak
ValidTidak
dapat digunakan21%
– 40%Kurang
ValidTidak
dapat digunakan41%
– 60%Cukup
ValidDapat
digunskan setelahrevisi
besar61%
– 80%Valid
Dapat
digunakan denganrevisi
kecil81%
– 100%Sangat Valid
Sangat
baik untukdigunakan
Menganalisis
kevalidan media dan materi pembelajaran berdasarkan kategori validitas sehingga dapat ditentukan apakah media dan materi pembelajaran sudah layak/valid atau masih perlu adanya revisi.Analisis Data Angket Respon Guru
Penilaian angket respon guru dilakukan untuk mengetahui respon guru terhadap produk multimedia interaktif instructional games yag telah dikembangkan. Penilaian pada angket ini juga menggunakan skala likert. Responden akan menyatakan keadaan dalam setiap pertanyaan yang diberikan dengan memberikan tanda (√) pada kolom angket yang tersedia. Peneliti akan memodifikasi skala likert yang mana responden akan memilih lima alternatif jawaban pada skala likert tersebut. Selanjutnya data hasil angket akan dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan cara sebagai berikut.
Menghitung total skor maksimal yang diperoleh dari hasil validasi respon guru atau dengan kriteria penilaian menurut Riduwan (2015:88), yang diapaparkan pada halaman selanjutnya sebagai berikut.
Tabel 3.8 Skor Penilaian Angket Respon Guru
Kriteria
PenilaianSkor
Sangat
Baik5
Baik
4
Sedang
3
Buruk
2
Buruk Sekali
1
Mengitung presentase dari hasil validasi berdasarkan angket respon guru yang diperoleh dari responden menurut Riduwan (2018:41), dengan menggunakan rumus sebagai berikut.
Kriteria Nilai ×100Mengubah pencapaian skor menjadi bentuk kualitatif yakni mengacu pada kategori validitas menurut Riduwan (2018:40), sebagai berikut.
Nilai
(Skor)Kategori
ValiditasKeterangan
0%
– 20%Tidak
ValidTidak
dapat digunakan21%
– 40%Kurang
ValidTidak
dapat digunakan41%
– 60%Cukup
ValidDapat
digunakan setelah revisi besar61%
– 80%Valid
Dapat
digunakan dengan revisi kecil81%
– 100%Sangat Valid
Sangat
baik untukdigunakan
Tabel
3.9 Kriteria Penilaian Angket Respon GuruMenganalisis respon guru terhadap media pembelajaran berdasarka kategori validitas sehingga dapat ditentukan apakah media pembelajaran sudah layak/valid atau masih perlu adanya revisi.
Penilaian Hasil Belajar (Post Test)
Post test digunakan untuk mengetahui efektivitas multimedia interaktif berbasis instructional games. Data keefektifan merupakan data kuantitatif yang didapatkan melalui hasil post test yang dilakukan oleh siswa pada akhir penelitian yang telah dilakukan. Hal ini dilakukan guna untuk melihat seberapa efektif penggunaan media Pop-Up Book yang telah dikembangkan. Berikut merupakan langkah yang akan dilakukan untuk mendapatkan data keefektifan media pembelajaran Pop-Up Book.Menghitung
skor tes hasil belajar setiap siswa.Menentukan
ketuntasan belajar nilai individu yang dicapai setiap siswa menurut Daryanto (2018:195), sebagai berikut.Nilai hasil belajar individu
×100Menghitung
rata-rata hasil belajar siswa dalam satu kelas menurut Daryanto (2018:195), sebagai berikut.Nilai rata-rata siswa = Menghitung
jumlah siswa yang lulus KKM yaitu yang mendapatkan nilai ≥ 70.Mempersentase
ketuntasan belajar secara klasikal dengan menggunakan rumus menurut Daryanto (2018:195), sebagai berikutKBK
= ×100Mengkonversi perhitungan pada langkah sebelumnya ke dalam
skala 5 untuk menunjukkan kategori kecakapan akademik siswa secara klasikal menurut Widoyoko (2013:242), sebagai berikut.Tabel
3.10 Penilaian Kecakapan AkademikPresentase
KetuntasanKlasifikasi
P
80%Sangat
Baik60% ≤ p
80%Baik
40%
≤ p 60%Cukup
20%
≤ p 40%Kurang
P
≤ 20%Sangat
KurangDalam
penelitian ini, multimedia interaktif berbasis instructional games dapat dikatakan efektif apabila persentase ketuntasan belajar klasikal post test belajar siswa mencapai klasifikasi minimal baik.Norma Pengujian
Norma pengujian untuk menguji kevalidan, kepraktisan dan keefektifan media yang dikembangkan dengan ketentuan sebagai berikut kriteria standar hasil penilaian validator dan responden.Kevalidan Apabila dari validator ahli media dan ahli materi yang menunjukkan kriteria valid dengan kriteria validitas 71 %-100% atau dengan kategori boleh digunakan setelah revisi kecil atau sangat baik digunakan maka maka media pembelajaran dapat digunakan untuk pengajaran. Tetapi jika validator ahli menyatakan belum valid maka media pembelajaran perlu adanya perbaikan dalam media.Kepraktisan Kepraktisan media pembelajaran dapat diukur menggunakan angket respon guru terhadap media Pop-Up Book. Angket respon guru menggunakan skala likert. Media dikatakan praktis apabila persentase mencapai 61%-100% atau dalam kategori praktis dan sangat praktis.Keefektifan
Keefektifan produk dapat diukur dengan menggunakan post test yang diberikan kepada siswa kelas IV setelah proses pembelajaran menggunakan media Pop-Up Book. Media Pop-Up Book dapat dikatakan efektif apabila persentase ketuntasan 60% ≤ x ≥ 80 % atau kategori baik dan sangat baik.BAB IV
DESKRIPSI, INTERPRETASI DAN PEMBAHASAN HASIL PENGEMBANGAN
Ha
sil Penelitian dan PengembanganSebagai tindak lanjut atas rancangan yang sudah dilakukan dalam tahap desain, maka dilakukan langkah pengembangan media pembelajaran Pop-up Book. Media yang dikembangkan bertujuan agar media dapat digunakan oleh siswa danlebih tertarik dalam mempelajari materi
Plagiarism detected: **0.04%** http://data.tendik.kemdikbud.go.id/material/999… id: **61**
mengidentifikasi tokoh-tokoh cerita fiksi.
Media yang dikembangkan disisipi gambar dan animasi supaya lebih menarik.Setelah tahap desain selesai, dilakukan validasi materi dan media kepada validator ahli materi Bahasa Indonesia dan validator ahli media, tahap selanjutnya yaitu dengan mengujicobakan media Pop-Up Book kepada siswa kelas IV SDN Lirboyo 1 Kota Kediri. Kegiatan uji coba ini dilakukan untuk mengetahui kualitas media Pop-Up Book pada pembelajaran ketika uji coba produk. Melakukan uji kepraktisan dengan memberikan angket kepada guru kelas IV.Hasil Validasi Media dan MateriUji validasi pada pengembangan media Pop-Up Book pada materi
Plagiarism detected: **0.04%** http://data.tendik.kemdikbud.go.id/material/999… id: **62**
mengidentifikasi tokoh-tokoh cerita fiksi
dilakukan oleh dua validator, yaitu validator ahli media dan ahli materi. Validator ahli media dilakukan oleh dosen ahli media dan ahli materi dilakukan oleh dosen materi Bahasa Indonesia.Validasi Ahli Media
Validasi ahli media bertujuan untuk menilai aspek tampilan visual media pembelajaran. Aspek dalam media yang dikembangkan dan divalidasi ole
h Dosen Prodi PGSD yaitu Bapak Sutrisno Sahari, S.Pd.,M.Pd. selaku dosen Media Pembelajaran di Universitas Nusantara PGRI Kediri dengan menggunakan skala 1 sampai 5. Dimana rekapitulasi secara ringkas hasil validasi oleh ahli media adalah sebagai berikut.Tabel 4.1
Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli MediaNo
Aspek Penilaian
Skor Penilaian
1
2
3
4
5
1.
Bentuk media kesesuaian bahan media
√
2.
Kualitas bahan
√
3.
Kerapian media
√
4.
Keserasian warna gambar dengan warna tulisan
√
5.
Kemenarikan media
√
6.
Ukuran produk
√
7.
Kejelasan tulisan
√
8.
Kesesuaian ornamen hias pada media
√
9.
Kesesuaian produk dengan materi
√
10.
Kemudahan penggunaan
√
Jumlah Skor
46
Skor Maksimal
50
Persentase Skor
92
%Berdasarkan Kriteria menurut Riduwan (2015:15) jika persentase 81 % - 100% termasuk dalam kriteria sangat valid dan sangat baik digunakan, sedangkan analisis data validasi ahli media menunjukkan 92%. Jadi, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Pop-Up Book sangat baik digunakan. Desain Akhir Media Desain akhir media Pop-Up Book
materi
Plagiarism detected: **0.04%** http://data.tendik.kemdikbud.go.id/material/999… id: **63**
mengidentifikasi tokoh-tokoh cerita fiksi
secara lisan dapat dilihat pada gambar sebagai berikut.Tabel 4.2 Cover depan media Pop-Up Book
Desain Cover depan
Keterangan
Gambar 4.1 Cover depan
Pada cover depan ini menampilkan judul media pembelajaran Pop-Up Book yaitu dengan cerita bawang merah dan bawang putih disertai animasi gambar tokoh-tokoh didalamnya.
Tabel 4.3 Halaman Pertama Media Pop-Up Book
Desain Halaman Pertama
Keterangan
Gambar 4.2 Halaman PertamaPada halaman pertama yaitu terdapat kompetensi dasar dan indikator pelanajarn Bahasa Indonesia yang sudah dikembangkan sekian itu juga terdapat efek 3D pada animasinya.
Tabel 4.4 Halaman Kedua Media Pop-Up Book
Desain Halaman Kedua
Keterangan
Gambar 4.3 Halaman Kedua
Dalam halaman kedua ini terdapat tujuan pembelajaran yang sudah di POp-Up dan ju
ga terdapat petunjuk penggunaan medianya. Tabel 4.5 Halaman Ketiga Media Pop-Up Book
Desain Halaman Ketiga
Keterangan
Gambar 4.4 Halaman ketiga
Dalam halaman ketiga ini sudah terdapat animasi ketiga dibuka halamannya dan juga ada dua bukaan lagi yang sama juga dapat memunculkan gambar 3D di halaman ke tiga ini sudah terdapat percakapan materi.Tabel 4.6
Halaman keempat Media Pop-Up Book
Desain Halaman keempat
Keterangan
Gambar 4.5 Halaman keempatPada halaman keempat ini juga hampir sama dengan halaman ketiga yang terdapat animasi ketika dibuka halamannya dan juga ada dua bukaan lagi yang sama juga dapat memunculkan animasi gambar 3D dan terdapat percakapan materi namun berbeda dengan halaman ketiga.
Tabel 4.7 Halaman Kelima Media Pop-Up Book
Desain Halaman Kelima
Keterangan
Gambar 4.
6 Halaman kelimaPada halaman kelima ini terdapat animasi ketika dibuka halamannya dan juga ada dua bukaan lagi yang sama juga dapat memunculkan animasi gambar 3D dan terdapat percakapan materi namun berbeda dengan halaman ketiga dan keempat.Tabel 4.8 Cover Belakang Media Pop-Up Book
Desain Cover belakang
Keterangan
Gambar 4.7 Cover Belakang
Pada cover belakang ini terdapat identitas atau biodata pengarang.
Tabel 4.9 Hasil Akhir Validasi Desain MediaDesain Awal
Desain Akhir Setelah Divalidasi
Keterangan
Gambar 4.8
Desain AwalGambar 4.9 Desain AkhirValidator menyarankan agar Media pembelajaran pada cover depannya diberi kelas yang akan diajarkan uji penilitian. Selebihnya sudah bagusValidasi Ahli Materi
Validasi ahli materi pada penelitian ini dilakukan dengan validasi kepada dosen ahli materi yaitu Bapak Abdul Aziz Hunaifi, S.S.,M.A. selaku dosen Bahasa Indonesia dengan mendapat masukan yaitu materi sudah sesuai dengan KD (Kompetensi Dasar) dan perangkat pembelajaran sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran.
Tabel 4.3
Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli MateriNo
Aspek Penilaian
Indikator
Skala Penilaian
1
2
3
4
5
1
Pembelajaran
Relevansi materi dengan KD
√
Materi yang disajikan sistematis
√
Ketepatan struktur kalimat dan penggunaan bahasa mudah
dipahami.√
2
Isi Materi
Materi sesuai dengan yang
dirumuskan.
√
Materi sesuai dengan tingkat
kemampuan siswa.√
Kejelasan uraian materi
Plagiarism detected: **0.04%** http://data.tendik.kemdikbud.go.id/material/999… id: **64**
mengidentifikasi tokoh-tokoh cerita fiksi.
√
Cakupan materi berkaitan
dengan sub tema yang dibahas
√
Materi jelas dan spesifik.
√
Gambar yang digunakan sesuai
dengan materi.√
Penyajian materi tersusun secara sistematis.√
Jumlah Skor
40
Skor Maksimal
50
Persentase Skor
80
%Berdasarkan Kriteria menurut Riduwan (2015:15) jika persentase 61 % - 80% termasuk dalam kriteria dapat digunakan dengan revisi kecil, sedangkan analisis data validasi ahli materi menunjukkan 80%, jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Pop-Up Book dapat digunakan dengan revisi kecil. H
asil Kepraktisan dan Post TestHasil Uji Kepr
aktisan dan Angket Respon GuruUji kepraktisan ini digunakan untuk menguji media apakah media Pop-Up Book sudah praktis atau belum. Uji kepraktisan dilakukan oleh Guru Kelas IV SDN Lirboyo 1 Kota Kediri yaitu Ibu Frinda W.S. ,S.Pd. di SDN Lirboyo 1 Kota Kediri dengan menggunakan skala 1 sampai 5. Dimana rekapitulasi secara ringkas hasil validasi oleh ahli media adalah sebagai berikut.Tab
el 4.4 Rekapitulasi Hasil Angket GuruNo
Aspek Penilaian
Skor Penilaian
1
2
3
4
5
1.
Penampilan media Pop-Up Book secara
keseluruhan menarik.
√
2.
Penyajian materi dalam media pembelajaran
tersusun secara sistematis.
√
3.
Bahasa yang digunakan dalam media
pembelajaran mudah dipahami oleh siswa.
√
4.
Adanya media pembelajaran dapat
menumbuhkan minat belajar siswa.
√
5.
Penggunaan gambar dan contoh dalam media
pembelajaran sangat relevan dan dapat membantu pemahaman siswa.√
6.
Dengan
menggunakan media pembelajaran mempermudah saya dalam menyampaikan materi kepada siswa.√
7.
Dengan menggunakan media, saya merasa siswa le
bih tertarik mengikuti kegiatan pembelajaran.√
8.
Dengan menggunakan media, saya merasa siswa lebih semangat dan antusias mengikuti kegiatan pembelajaran
√
9.
Tampilan w
arna dan animasi yang digunakan dalam media pembelajaran jelas dan menarik√
10.
Gambar yang digunakan
sesuai dengan materi√
Jumlah Skor
42
Skor Maksimal
50
Persentase Skor
84%
Berdasarkan Kriteria menurut Riduwan (2015:15) jika persentase 81 % - 100% termasuk dalam kriteria sangat baik digunakan, sedangkan analisis data validasi ahli materi menunjukkan 84%, jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Pop-Up Book sangat baik digunakan. Jadi kesimpulan hasil dari kelayakan dan kepraktisan media pembelajaran Pop-Up Book sebagai berikut. Tabel 4.5 Kelayakan dan Kepraktisan Media Pembelajaran Pop-Up BookKriteria
Persentase Nilai
Interpretasi
Layak/ Valid
Kepraktisan
Validasi ahli media menunjukkan hasil 92%. Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Pop-Up Book sangat baik digunakan.Validasi ahli materi menunjukkan hasil 96%. Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Pop-Up Book sangatRespon guru
84% terhadap media pembelajaran kotak nusantara.Jika media pembelajaran sudah memenuhi kriteria kevalidan sesuai dengan skor kualitatif minimal valid
atau skor kualitatif 81%- 100%.Jika media pembelajaran Pop-Up Book sudah memenuhi kriteria kepraktisan sesuai minimal praktis atau skor kuantitatif 81%-100%.Hasil Post Test
Efektifitas media pembelajaran Pop-Up Book dapat diketahui melaui hasil post test siswa. Nilai post test menunjukkan hasil yang lebih baik jika dibandingkan dengan kriteria ketuntasan maksimal. Hal tersebut dibuktikan dengan rata-rata hasil post test siswa yang memperoleh skor. Adapun hasil post test uji coba terbatas ialah sebagai berikut.Tabel 4.6
Data Hasil Post Test Siswa No.
Nama Siswa
KKM
Nilai Post Test
Keterangan
1.
Naicila
70
80
Tuntas
2.
Naura
70
100
Tuntas
3.
Nindi
70
100
Tuntas
4.
Nova
70
70
Tuntas
5.
Ratna
70
80
Tuntas
6.
Marshelino
70
100
Tuntas
7.
Syathir
70
90
Tuntas
8.
Risma
70
100
Tuntas
9.
Zahrah
70
100
Tuntas
10.
Wahyu Eka
70
90
Tuntas
11.
Wildan
70
80
Tuntas
12.
Adelia
70
90
Tuntas
13.
Rajensa
70
80
Tuntas
Total
910
1160
–
Skor Maksimal
1300
1300
–
Rata-rata
70
89
–
Tuntas Secara Klasikal
–
–
100%
Berdasarkan tabel 4.6 menunjuka
n bahwa nilai rata-rata kelas 4 SDN Lirboyo 1 Kota Kediri memperoleh hasil post test jenis menulis dengan nilai sebesar 89. Berdasarkan hasil post test tersebut mampu mencapai kriteria ketuntasan secara klasikal sebesar 100%. Sesuai kriteria penilaian keefektifan dengan demikian media Pop-Up Book dinyatakan efektif digunakan.Pembahasan Hasil Pengembangan Media Pop-Up Book Kevalidan, Kepraktisan
, dan Kefektifan media Pop-Up Book Kevalidan
Kevalidan didapatkan dari nilai hasil validasi media dan materi.
Pada analisis data validasi ahli media pembelajaran Pop-Up Book menunjukkan 92%, berdasarkan kriteria menurut Ridwan (2015:15) jika persentase 81%-100% termasuk dalam kriteria sangat valid dan sangat baik digunakan. Pada analisis data validasi ahli materi menunjukkan 80% berdasarkan kriteria menurut Riduwan (2015:15) jika persentase 61%-80% termasuk dalam kriteria dapat digunakan dengan revisi kecil.
Kevalidan media Pop-Up Book mendapat sekor 4 dikarenakan kerapihan media sebenarnya sudah bagus tetapi masih bisa ditingkatkan lagi juga kejelasan tulisan kurang jelas karena ukuran lebih kecil sehingga sulit dibaca, pemberian skor 5 pada media Pop-up Book dikarenakan kesesuaian ornamen hias pada media sangat baik animasi yang di munculkan sesuai dengan alur cerita dengan menampilkan tokoh-tokoh ekpresinya juga bentuk media Pop-Up Book ini menarik. Dalam hal ini masukan yang diberikan oleh validator ahli media yaitu supaya diberikan kelas pada cover depan media Pop-Up Book.Kevalidan materi medapat skor 3, 4 dan 5. Mendapat skor 3 dikarenakan kejelasan uraian materi
Plagiarism detected: **0.04%** http://data.tendik.kemdikbud.go.id/material/999… id: **65**
mengidentifikasi tokoh-tokoh cerita fiksi
masih kurang pada perangkat pembelajaran masih ada yang perlu diperbaiki agar nantinya saat pembelajaran siswa lebih mudah menerima materi. Mendapat skor 4 karena materi sudah sesuai sesuai dengan yang dirumuskan yaitu pada materinya juga sudah tercantum secara sistematis. Pemberian skor 5 pada materi ini karena gambar yang digunakan di dalamnya sudah sesuai dengan materi dengan adanya gambar animasi tokoh perangkatnya dan kalau bisa pada cerita pada ceritanya harus terdapat klimaks.
Kepraktisan
Dari uji kepraktisan oleh guru media Pop-Up Book menunjukkan persentase 84%, berdasarkan kriteria menurut Riduwan (2015:15) jika persentase 81%-100% termasuk dalam kriteria sangat baik digunakan. Media Pop-Up Book mendapat skor 5 dikarenakan dengan menggunakan media mempermudah guru dalam menyampaikan materi kepada siswa, siswa lebih bersemangat dan antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran media pembelajaran ini pun juga mudah dipahami oleh siswa. Media Pop-Up Book mendapat skor 4 karena dengan adanya media pembelajaran ini guru melihat dapat menumbuhkan minat belajar siswa dan dengan menggunakan media ini siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran. Masukan kecil dari guru tentang media pembelajaran Pop-Up Book ini yaitu ukuran media lebih besar lagi supaya siswa lebih bagus lagi karena jika media tersebut hanya berjumlah satu ketika untuk menjelaskan materi dari bangku belakang siswa kurang terlihat.Keefektifan
Keefektifan pada penggunaan media pembelajaran Pop-Up Book ini dapat diketahui melalui hasil post test siswa. Nilai post test post test pada 13 siswa kelas IV SDN Lirboyo 1 mendapatkan nilai rata-rata 89 dengan KKM yaitu 70. Sesuai penilaian keefektifan dengan media Pop-Up Book dinyatakan efektif digunakan karena berdasarkan hasil post test tersebut mampu mencapai ketuntasan secara klasikal sebesar 100%, dari pencapaian hasil post test kepada 13 siswa SDN Lirboyo 1 yang menunjukkan ketuntasan klasikal sebesar 100% berarti penggunaan media pembelajaran Pop-UP Book ini dapat mempengaruhi hasil belajar siswa yang awalnya masih banyak dibawah KKM sekarang mencapai hasil 100% tuntas. Hal ini dikarenakan dengan penggunaan media pembelajaran Pop-Up Book ini siswa lebih kondusif dan memperhatikan saat pembelajaran dimulai karena siswa menanti apa lagi yang diberikan dalam halaman selanjutnya yang ada animasi 3D di setiap halamannya sehingga siswa bisa fokus dan mendapat nilai yang baik.BAB V
SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN
SIMPULAN
Berdasarkan hasil pengembangan media Pop-Up Book pada materi
Plagiarism detected: **0.04%** http://data.tendik.kemdikbud.go.id/material/999… id: **66**
mengidentifikasi tokoh-tokoh cerita fiksi
dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.Kevalidan Media
Pembelajaran Pop-Up Book ini di validasikan kepada para ahli yaitu ahli media dan ahli materi sebelum di uji cobakan ke siswa kelas 4 SDN Lirboyo 1 Kota Kediri, bahwa dari validasi media menunjukkan persentase 92% dan validasi materi menunjukkan 80% terhadap media pembelajaran Pop-Up Book bahwa rata-rata persentase validasi adalah 86% - 100% dimana berdasarkan Riduwan (2015:15) dinyatakan sangat valid dan sangat bagus digunakan. Setelah media
Plagiarism detected: **0.06%** https://docplayer.info/191901046-Pembelajara… + 2 resources! id: **67**
pembelajaran dinyatakan valid dan layak digunakan.
Kepraktisan
Peneliti melakukan uji coba kepraktisan media Pop-Up Book kepada guru di kelas 4 SDN Lirboyo 1 Kota Kediri. Respon guru menunjukkan persentase 84%, berdasarkan Ridwan (2015:15) apabila persentase kepraktisan adalah 81% - 100% dinyatakan sangat praktis. Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Pop-Up Book sangat praktis dan baik digunakan dalam pembelajaran.Keefektifan
Peneliti
i melakukan uji coba keefektifan media Pop-Up Book kepada 13 siswa kelas 4 SDN Lirboyo 1 Kota Kediri melalui post test. Hasil dari post test siswa menunjukkan 100% pada ketuntasan klasikal dan rata-rata nilai adalah 89 dari KKM 70. Bahwa persentase keefektifan respon siswa menunjukkan 89% terhadap media pembelajaran Pop-Up Book, dimana berdasarkan Riduwan (2015:15) apabila persentase keefektifan adalah 81%-100 dinyatakan sangat efektif. Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Pop-Up Book sangat efektif dan baik digunakan dalam pembelajaran.IMPLIKASI
Berdasarkan hasil simpulan di atas, dapat diperoleh implikasi sebagai berikut.
Bagi Siswa
Pengembangan media pembelajaran Pop-Up Book berdasarkan penelitian ini,dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang memberikan solusi untuk
meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mempelajari mata pelajaran Bahasa Indonesia materi
Plagiarism detected: **0.04%** http://data.tendik.kemdikbud.go.id/material/999… id: **68**
mengidentifikasi tokoh-tokoh cerita fiksi.
Bagi Guru
Pengembangan media Pop-Up Book materi
Plagiarism detected: **0.04%** http://data.tendik.kemdikbud.go.id/material/999… id: **69**
mengidentifikasi tokoh-tokoh cerita fiksi.
Hal ini sudah terbukti berhasil maka media pembelajaran Pop-Up Book dapat dijadikan sebagai media guru dalam mengajar.Bagi Peneliti
Hasil dari penelitian ini dapat menjadi landasan dalam pengembangan media
pembelajaran secara lebih lanjut. Selain itu juga menjadi sebuah nilai tambah pengetahuan dalam bidang pendidikan.SARAN
Berdasarkan penelitian, pengembangan media pembelajaran dengan
menggunakan Pop-Up Book pada materi
Plagiarism detected: **0.04%** http://data.tendik.kemdikbud.go.id/material/999… id: **70**
mengidentifikasi tokoh-tokoh cerita fiksi
yang telah dilakukan peniliti memperoleh beberapa saran sebagai berikut:Materi yang disampaikan melalui media Pop-Up Book hendaknya lebih diperluas dan bervariatif sehingga referensi Pop-Up Book lebih beragam. Dan untuk penyempurnaan hasil penelitian yang lebih baik maka perlu dilakukan penelitian lagi dengan melibatkan beberapa faktor lainnya, seperti penambahan materi yang lebih bervariasi, metode mengajar yang bisa lebih mendekatkan guru dengan siswanya dan pemberian apresiasi pada siswa yang sekiranya dapat memberikan pengaruh yang lebih besar terhadap peningkatan hasil belajar khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SD.Penggunaan media Pop-Up Book pada materi
Plagiarism detected: **0.04%** http://data.tendik.kemdikbud.go.id/material/999… id: **71**
mengidentifikasi tokoh-tokoh cerita fiksi
terbukti memiliki pengaruh yang signifikan terhadapa hasil belajar siswa, sehingga dapat direkomendasikan sebagai alternatif yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran.Pengembangan harus memperhatikan kendala-kendala yang dialami dalam
penelitian ini sebagai bahan pertimbangan untuk perbaikan dan penyempurnaan dari media ini agar menjadi lebih menarik.DAFTAR PUSTAKA
Adelila
,Sri (2017). Pengembangan Media Belajar Pop-Up Book Pada Materi Minyak Bumi. Jurnal Pendidikan Sains Indonesia, Vol. 05, No.01, hlm 107-113, 2017 http://jurnal.unsyiah.ac.id/jpsiAminuddin.2014. Pengantar Apresiasi karya Sastra. Bandung: Sinar Baru Algensindo Arsyad, A. (2013
). Media Pembelajaran. Jakarta: RajaBluemel, N, & Taylor, R. 2012. Pop Up Book A Guide For Teacher and Librarians. California Santa Barbara: Libraries UnlimitedDzuanda. 2011. Design Pop Up Child Book Puppet Figures Series Gatotkaca.Ega Rima Wati, 2016. Ragam Media Pembelajaran. Jakarta : Kata Pena.Febrianto, M. Fatchul M. 2014.
Quotes detected: **0.5%** id: **72**
"
Penerapan Media dalam Bentuk Pop-Up Book. Grafindo Persada.KBBI, 2016. http//kbbi.web.id/pasca. Diakses 21 Agustus 2021
Khoiraton, A. Fianto, A.Y.A., & Riqqoh, A.K. 2014.Perancangan Buku Pop-up Museum Sangiran Sebagai Media Pembelajaran Tentang Peninggalan Sejarah. Jurnal Desain Komunikasi Visual, 2(1):1-8.Izuka, Sutoshi, et.al. 2011. "
An Interactive A Designs System for Pop-up Cards with Phsycal Simu- lation". International of Journal of Computer Graphics. Volume 27 Nomor 6-8. Page 605-612. USA: Springer Verlag New York.Muslich, M. dan Oka, I.G.N. (2010). Perencanaan bahasa pada era globalisasi. Jakarta : Bumi Aksara.Okamura, S. & Igarashi, T. (2010). An Assistant Interface to Design and Produce a Pop-Up Card. International Journal of Creative Interfaces and Computer, 1(2), 40 - 50.pada Pembelajaran Unsur-Unsur Rupa untuk Siswa Kelas 2 SDNU Kanjeng Pranowo. 2012. "Berbahasa Secara Santun". Yogyakarta: Pustaka Belajar
Rampan, K. L. (2012)
Kreatifitas Menulis Cerita Anak Dasar-Dasar Cerita Anak. Bandung: Nuansa CendekiaSanjaya, W. 2010. Strategi Pembelajaran. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.Sepuh.
Sinambela, M. Bashoirul W. 2018. Taman Peninggalan Sejarah Berbasis Virtual Realit. Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan: Jurusan Teknologi Pendidikan-UM.Solichah, L. A., & Mariana, N. (2018). Pengaruh Media Pop Up Book Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Bangun Datar Kelas Iv Sdn Wonoplintahan Ii Kecamatan Prambon. Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar.Sufanti, Main. (2016). Strategi Pengajaran Bahasa dan Sastra Indonesia. Surakarta: Yuma Pressindo.Sumardi. 2012
. Kreatif Menulis Cerita Anak, Bagaimana Menciptakan Cerita Anak yang Unggul. Bandung; Nuansa Cendekia.Wasit Iskandar dan Dadang Sunendar. Strategi Pembelajaran Bahasa.cet 4, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.2013.
Plagiarism detected: **0.11%** http://simki.unpkediri.ac.id/mahasiswa/file_artik… + 4 resources! id: **73**
Sugiyono.
2015. Metode Penelitian Kuantitatif.Kualitatif dan R&D. Bandung Alfabeta.

Riduwan, (2015). Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian. Bandung: AlfabetaDaryanto, 2018. Media Pembelajaran. Bandung: Satu Nusa.Eko Putro Widoyoko. (2013). Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.25

[disclaimer-line0]
Disclaimer: this report must be correctly interpreted and analyzed by a qualified person who bears the evaluation responsibility!
Any information provided in this report is not final and is a subject for manual review and analysis!