

**PENGEMBANGAN MEDIA POP-UP BOOK PADA MATERI
MENGIDENTIFIKASI TOKOH-TOKOH CERITA FIKSI
SECARA LISAN UNTUK SISWA KELAS IV SDN LIRBOYO 1
TAHUN AJARAN 2020/2021**

SKRIPSI

Diajukan 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

Skripsi Oleh :

DWIJA ASNANDA
NPM 17.1.01.10.0038

Judul :

**PENGEMBANGAN MEDIA POP-UP BOOK PADA MATERI
MENGIDENTIFIKASI TOKOH-TOKOH CERITA FIKSI SECARA LISAN
UNTUK SISWA KELAS IV SDN LIRBOYO 1 TAHUN AJARAN 2020/2021**

Telah Disetujui untuk Diajukan Kepada
Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi PGSD
Prodi PGSD FKIP UN PGRI KEDIRI

Tanggal : 6 Januari 2022

Dosen Pembimbing Skripsi I



KUKUH ANDRI AKA, M.Pd.

NIDN. 0713118901

Dosen Pembimbing Skripsi II



RIAN DAMARISWARA, M.Pd.

NIDN. 0728129001

Menyetujui,

Ketua Jurusan/Prodi



KUKUH ANDRI AKA, M.Pd.

NIDN. 0713118901

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi oleh

DWIJA ASNANDA

NPM: 17.1.01.10.0038

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA POP UP BOOK PADA MATERI
MENGIDENTIFIKASI TOKOH-TOKOH CERITA FIKSI
SECARA LISAN UNTUK SISWA KELAS IV SDN LIRBOYO 1
TAHUN AJARAN 2020/2021**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/ Sidang Skripsi

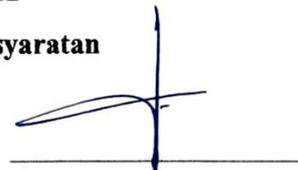
Prodi FKIP/PGSD UN PGRI Kediri

Pada tanggal: 12 JANUARI 2022

dan dinyatakan telah memenuhi persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Kukuh Andri Aka, M.Pd.



2. Penguji I : Dhian Dwi Nurwenda, M.Pd.



3. Penguji II : Rian Damariswara, M.Pd.



Mengetahui,

Dekan FKIP



Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd

NIDN. 0006096801

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini saya,

Nama : DWIJA ASNANDA

Jenis Kelamin : LAKI-LAKI

NPM : 17.1.01.10.0038

Fak/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, 10 Januari 2022

Yang Menyatakan


Dwija Asnanda

NPM: 17.1.01.10.0038

MOTTO

**“SEBAIK-BAIKNYA ILMU ADALAH YANG BERMANFAAT BAGI
DIRINYA DAN ORANG LAIN”**

HALAMAN PERSEMBAHAN

Kupersembahkan karya ini buat :

1. Kepada Bapakku yang bulan Januari 2022 ini pensiun dan ibuku yang selama ini sudah mensupport 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.
2. Seluruh keluarga dan saudara-saudaraku.
3. Desi Maharani yang selalu mendukung untuk segera menyelesaikan skripsi ini, menemani kemana aku butuh, yang selalu ada ketika aku minta bantuan dan masih banyak lagi dukungan yang kalau ditulis mungkin akan banyak sekali, sekali lagi terimakasih.
4. Semua Teman-teman kelas 4C dan seluruh angkatan 2017 yang saling memotivasi dan saling mendo'akan

ABSTRAK

DWIJA ASNANDA: Pengembangan Media *Pop-Up Book* Pada Materi 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: Media *Pop-Up Book*, mengidentifikasi tokoh-tokoh cerita fiksi secara lisan.

Penelitian ini dilatarbelakangi hasil observasi di SDN Lirboyo 1 Kota Kediri yang menunjukkan belum adanya pengembangan media pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi mengidentifikasi tokoh-tokoh cerita fiksi secara lisan. Kenyataan di lapangan, pembelajaran materi mengidentifikasi tokoh-tokoh cerita fiksi dalam pelajaran Bahasa Indonesia memiliki kendala. Pertama, siswa kurang memahami terkait materi tokoh-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. Oleh karena itu dibutuhkan solusi berupa pengembangan media pembelajaran visual berbasis tiga dimensi yang pengembang beri nama media *Pop-Up Book*.

Tujuan dari penelitian ini adalah (1) Untuk mengetahui kevalidan produk media *Pop-Up Book* pada materi mengidentifikasi tokoh-tokoh cerita fiksi secara lisan untuk siswa kelas IV SDN Lirboyo 1 Kota Kediri Tahun 2020/2021. (2) Untuk mengetahui kepraktisan produk media *Pop-Up Book* pada materi mengidentifikasi tokoh-tokoh cerita fiksi secara lisan untuk siswa kelas IV SDN Lirboyo 1 Kota Kediri Tahun 2020/2021. (3) Untuk mengetahui keefektifan produk media *Pop-Up Book* pada materi mengidentifikasi tokoh-tokoh cerita fiksi secara lisan untuk siswa kelas IV SDN Lirboyo 1 Kota Kediri Tahun 2020/2021. Penelitian ini menggunakan model penelitian ADDIE dan dikembangkan berdasarkan 5 tahapan pada model penelitian konsep ADDIE, yaitu *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. yang bertujuan menghasilkan produk berupa media pembelajaran *Pop-Up Book* pada materi mengidentifikasi tokoh-tokoh cerita fiksi secara lisan pada kelas IV SD.

Produk media pembelajaran pada materi mengidentifikasi tokoh-tokoh cerita fiksi secara lisan, setelah melakukan validasi ahli media dan ahli materi, hasilnya sudah memenuhi kriteria kevalidan. Diperoleh data hasil 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. Sedangkan uji keefektifan menunjukkan ketuntasan klasikal 100% berarti media *Pop-Up Book* sangat efektif.

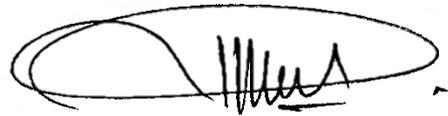
KATA PENGANTAR

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:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd. selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri yang selalu memberikan dorongan dan motivasi kepada mahasiswa.
2. Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd. selaku Dekan FKIP yang selalu memberikan dorongan dan motivasi kepada mahasiswa.
3. Kukuh Andri Aka, M.Pd. selaku kepala prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Nusantara PGRI Kediri yang selalu memberikan dorongan dan motivasi kepada mahasiswa.
4. Kukuh Andri Aka, M.Pd. selaku dosen pembimbing 1 dalam pelaksanaan skripsi.
5. Rian Damariswara, M.Pd. selaku dosen pembimbing 2 dalam pelaksanaan skripsi.
6. Ibu Sumarsih, S.Pd.SD selaku Kepala Sekolah SDN Lirboyo 1 Kediri.
7. Ibu Frinda W. S., S.Pd. selaku guru kelas IV SDN Lirboyo 1 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 : 17.1.01.10.0038

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN_.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN_.....	iv
MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR_.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB 1 PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	6

E. Tujuan Pengembangan	6
F. Sistematika Penelitian	7
G. Manfaat Penelitian.....	8

BAB II LANDASAN TEORI

A. Hakikat Media Pembelajaran	10
1. Pengertian Media	10
2. Fungsi Media Pembelajaran	12
3. Jenis-jenis Media Pembelajaran	13
B. Media Pembelajaran <i>Pop-Up Book</i>	16
1. Pengertian Media Pembelajaran <i>Pop-Up Book</i>	16
2. Karakteristik Media Pembelajaran <i>Pop-Up Book</i>	17
3. Kelebihan dan Kekurangan Media <i>Pop-Up Book</i>	19
4. Media <i>Pop-Up Book</i> Yang Baik	19
5. Prinsip-prinsip Media <i>Pop-Up Book</i>	20
C. Kompetensi Dasar Bahasa Indonesia di SD	21
D. Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD	22
1. Cerita Fiksi	23
E. Kajian Penelitian Terdahulu	24
F. Kerangka Berfikir	26

BAB III METODE PENGEMBANGAN

A. Model Pengembangan	29
B. Prosedur Pengembangan.....	30
C. Lokasi dan Subyek Penelitian.....	32
D. Validasi Model/Produk.....	33
1. Ahli Media	33
2. Ahli Materi.....	33
E. Uji Coba Model/Produk.....	33
F. Instrumen Pengumpulan Data.....	34
1. Pengembangan Instrumen.....	34
2. Validasi Instrumen.....	35
G. Teknik Analisis Data.....	38
1. Tahapan-tahapan Analisis Data.....	38
2. Norma Pengujian.....	44

BAB IV DESKRIPSI, INTERPRETASI DAN PEMBAHASAN HASIL PENGEMBANGAN

A. Hasil Pengembangan Tahap Analisis	45
1. Hasil Analisis Kinerja.....	45
2. Hasil Analisis Kebutuhan	46
B. Hasil Penelitian dan Pengembangan	47
1. Hasil Validasi Media dan Materi.....	48
2. Hasil Kepraktisan dan <i>Post Test</i>	56

C. Hasil Pengembangan Media <i>Pop-Up Book</i>	60
1. Kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media <i>Pop-Up Book</i>	60
D. Pembahasan Hasil Pengembangan Media <i>Pop-Up Book</i>	63
1. Prinsip-prinsip, keunggulan dan kelemahan Media <i>Pop-Up Book</i>	63

BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, SARAN

A. Simpulan	64
B. Implikasi	65
C. Saran	66
DAFTAR PUSTAKA	68

DAFTAR TABEL

2.1	KD dan Indikator	21
3.1	Angket Validasi Ahli Media	35
3.2	Angket Validasi Ahli Materi.....	36
3.3	Angket Uji Kepraktisan Guru	37
3.4	Skor Penilaian Media dan Materi.....	39
3.5	Kriteria Kevalidan Media dan Materi	40
3.6	Skor Penilaian Angket Respon Guru	41
3.7	Kriteria Penilaian Angket Respon Guru.....	42
3.8	Penilaian Kecakapan akademik	43
4.1	Rekapitulasi Hasil Validasi ahli Media	49
4.2	Cover Depan Media <i>Pop-Up Book</i>	50
4.3	Halaman Pertama Media <i>Pop-Up Book</i>	50
4.4	Halaman Kedua Media <i>Pop-Up Book</i>	51
4.5	Halaman Kedua Media <i>Pop-Up Book</i>	51
4.6	Halaman Kedua Media <i>Pop-Up Book</i>	51
4.7	Halaman Kedua Media <i>Pop-Up Book</i>	52
4.8	Cover Belakang Media <i>Pop-Up Book</i>	52
4.9	Hasil akhir Validasi Media	53
4.10	Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Materi.....	53
4.11	Soal Evaluasi Awal	55
4.12	Hasil akhir Soal Evaluasi.....	55
4.13	Rekapitulasi Hasil Angket Guru	56
4.14	Kevalidan dan Kepraktisan Media Pembelajaran <i>Pop-Up Book</i>	58
4.15	Data Hasil <i>Post Test</i> siswa.....	69

DAFTAR GAMBAR

2.1	Kerangka Berfikir	28
3.1	Tahapan ADDIE	29
4.1	Cover depan	50
4.2	Halaman Pertama	50
4.3	Halaman Kedua.....	50
4.4	Halaman Ketiga.....	51
4.5	Halaman Keempat	51
4.6	Halaman Kelimat	52
4.7	Cover Belakang.....	52
4.8	Desain Awal.....	53
4.9	Desain Akhir	53

DAFTAR LAMPIRAN

1. Lampiran 1 Perangkat Pembelajaran
2. Lampiran 2 Angket Ahki Media
3. Lampiran 3 Angket Ahli Materi
4. Lampiran 4 Angket Respon Guru
5. Lampiran 5 Surat Izin Penelitian
6. Lampiran 6 Surat Keterangan Penelitian di SD
7. Lampiran 7 Lembar Pengajuan Judul
8. Lampiran 8 Berita Acara Bimbingan
9. Lampiran 9 Surat Undangan Penguji
10. Lampiran 10 Lembar Revisi
11. Lampiran 11 Berita Acara Penilaian
12. Lampiran 12 Dokumentasi Kegiatan

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Salah satu materi Bahasa Indonesia adalah 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 didukung oleh pendapat Huck dkk (dalam Sumardi 2012:104) menyatakan ciri esensial sastra anak, termasuk cerita anak, ialah penggunaan pandangan anak atau kacamata anak dalam menghadirkan cerita atau dunia imajiner.

Manfaat cerita fiksi dapat dikelompokkan dalam dua kategori yaitu: (1) di lihat dari segi kepribadian anak dan (2) dilihat dari nilai pendidikan Cerita fiksi mempunyai peranan yang sangat penting khususnya dalam peningkatan minat membaca bagi siswa. Ditinjau dari segi manfaatnya pragmatikahnya 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 dari harga diri, menanamkan kemampuan yang realitas, membekali anak untuk memahami kelebihan dan kekurangan diri, dan membentuk sifat-sifat kemanusiaan pada diri si anak. Seperti ingin dihargai, ingin mendapatkan cinta kasih yang tulus, ingin menikmati keindahan dan ingin meraih kebahagiaan.

Berdasarkan observasi yang di lakukan di SDN Lirboyo 1 pada tahun 2020 pembelajaran materi 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 pembelajaran kurang bisa maksimal.

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 kebutuhan, pembelajaran akan mudah tercapai. Seperti yang diungkapkan William H. Allen (1975) (dalam M. Bashoirul, 2018) mengatakan bahwa pemilihan media pada pembelajaran harus disesuaikan dengan klasifikasi materi pembelajaran.

Media *Pop-Up Book* memiliki kelebihan. Menurut (Adelia, 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 *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 pembelajaran materi 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 Mengidentifikasi tokoh-tokoh cerita fiksi secara lisan untuk siswa kelas IV SDN Lirboyo 1 Kota Kediri”.

Namun, jika dicermati pada kegiatan pembelajaran di sekolah dasar khususnya di SDN Lirboyo 1 masih banyak yang perlu dibenahi. Permasalahan yang ditemui ketika magang di SDN Lirboyo 1 yaitu pertama, siswa kurang memahami 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 pembelajaran kurang bisa maksimal. Oleh karena itu dalam sekolah dasar para pendidik harus bisa menyesuaikan atau mau berinovasi 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 materi 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 menggunakannya dengan terampil.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, terdapat masalah pokok yang perlu dikaji dalam penelitian ini “Bagaimana kevalidan media *Pop-Up Book* pada materi mengidentifikasi tokoh-tokoh cerita fiksi secara lisan untuk 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, dari situ maka dapat diidentifikasi masalah berikut. “Bagaimana kepraktisan media *Pop-Up Book* pada materi mengidentifikasi tokoh-tokoh cerita fiksi secara lisan untuk siswa kelas IV SDN Lirboyo 1?”.

C. 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.

1. Subjek Penelitian : Siswa Kelas IV
2. Obyek Penelitian : SDN Lirboyo 1 Kota Kediri
3. Materi yang digunakan : Mengidentifikasi Tokoh-tokoh Cerita fiksi
4. Masa Penelitian : Bulan Februari – Juni Tahun Ajaran 2020/2021

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, maka dapat disimpulkan rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana kevalidan produk pengembangan media *Pop-Up Book* dalam materi mengidentifikasi tokoh-tokoh cerita fiksi secara lisan untuk siswa kelas IV SDN Lirboyo 1?
2. Bagaimana kepraktisan produk pengembangan media *Pop-Up Book* dalam materi mengidentifikasi tokoh-tokoh cerita fiksi secara lisan untuk siswa kelas IV SDN Lirboyo 1?
3. Bagaimana keefektifan produk pengembangan media *Pop-Up Book* dalam materi mengidentifikasi tokoh-tokoh cerita fiksi secara lisan untuk siswa kelas IV SDN Lirboyo 1?

E. Tujuan Pengembangan

Secara umum, tujuan penelitian ini adalah menghasilkan produk pengembangan berupa media *Pop-Up Book* untuk menunjang pembelajaran materi mengidentifikasi tokoh-tokoh cerita fiksi secara lisan pada siswa kelas IV Sekolah Dasar. Tujuan ini dapat dijabarkan ke dalam tujuan - tujuan sebagai berikut.

- (1) Untuk mengetahui kevalidan produk media *Pop-Up Book* pada materi mengidentifikasi tokoh-tokoh cerita fiksi secara lisan untuk siswa kelas IV SDN Lirboyo 1 Kota Kediri Tahun 2020/2021.

- (2) Untuk mengetahui kepraktisan produk media *Pop-Up Book* pada materi mengidentifikasi tokoh-tokoh cerita fiksi secara lisan untuk siswa kelas IV SDN Lirboyo 1 Kota Kediri Tahun 2020/2021.
- (3) Untuk mengetahui keefektifan produk media *Pop-Up Book* pada materi mengidentifikasi tokoh-tokoh cerita fiksi secara lisan untuk siswa kelas IV SDN Lirboyo 1 Kota Kediri Tahun 2020/2021.

F. 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 dipaparkan rumusan masalah yang berupa pertanyaan yang hendak dipecahkan. Selanjutnya adalah tujuan pengembangan yang digunakan 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 mengenal konsep, prinsip, atau teori, yang digunakan sebagai landasan dalam memecahkan masalah yang dihadapi atau dalam mengembangkan Media *Pop-Up Book* yang diharapkan. Kemudian untuk memaparkan mengenai metode dijelaskan pada 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 dalam produk 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.

G. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang diuraikan di atas, diharapkan penelitian ini memberikan manfaat teoritis dan praktis. Adapun manfaat penelitian dijabarkan sebagai berikut.

1. 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 “mengidentifikasi tokoh-tokoh cerita fiksi secara lisan”.

2. 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.

a. 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 “mengidentifikasi tokoh-tokoh cerita fiksi secara lisan”.

b. Manfaat Bagi Siswa

Pengembangan media *Pop-Up Book* kreativitas 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.

DAFTAR PUSTAKA

- Adelia, Sari. 2017."Pengembangan Media Belajar Pop-Up Book Pada Materi Minyak Bumi". *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, Vol. 05, No.01, (hlm. 107-113), <http://jurnal.unsyiah.ac.id/jpsi>.
- Aminuddin. 2014. *Pengantar Apresiasi karya Sastra*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Arsyad, A. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja.
- Bluemel, N, & Taylor, R. 2012. *Pop Up Book A Guide For Teacher and Librarians*. California Santa Barbara: Libraries Unlimeted.
- Daryanto, 2018. *Media Pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa.
- Dzuanda.2011. Design Pop-up Child Book Puppet Figure Series? Gatotkaca?. *Jurnal Library ITS Undergraduate* (Online), (<http://library.its.undergraduate.ac.id>, diakses pada 16 Desember 2014).
- Ega Rima Wati, 2016. *Ragam Media Pembelajaran*. Jy Kata Pena.
- Eko Putro Widoyoko. 2013. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Febrianto, M. Fatchul M. 2014. "*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 Simulation". *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.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2017. *Stilistika*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- 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 Cendekia.
- Sanjaya, W. 2010. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- M. Bashoirul W. 2018. “Taman Peninggalan Sejarah Berbasis Virtual Realiti”. *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 Iimo Kecamatan Prambon”. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 06, 1537–1547.
- Sufanti, Main. 2016. *Strategi Pengajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*. Surakarta: Yuma Pressindo.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung Alfabeta.
- 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.
- Widoyoko, S. Eko Putro. 2013. *Teknik Penyusunan Instrumen Penilaian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Riduwan. (2015). *Dasar-Dasar Statistika*, Bandung: Alfabeta.

