

**PENGEMBANGAN MEDIA *POP UP BOOK* DALAM PEMBELAJARAN
TEKS FABEL DI SMP KELAS VII**

(Skripsi)

Oleh

APRILIA WULANDARI



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2023**

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MEDIA *POP UP BOOK* DALAM PEMBELAJARAN TEKS FABEL DI SMP KELAS VII

Oleh

APRILIA WULANDARI

Masalah pada penelitian ini adalah terbatasnya media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik pada pembelajaran teks fabel di SMP. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini dibuat dengan tujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *pop up book* sebagai media pembelajaran teks fabel di SMP.

Metode yang digunakan pada penelitian adalah metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development/ R&D*) yang terdiri atas enam tahapan yaitu 1) potensi dan masalah, 2) pengumpulan data, 3) desain produk, 4) validasi desain, 5) revisi desain, dan 6) produk akhir.

Hasil penelitian ini berupa produk media pembelajaran *pop up book* untuk materi teks fabel di SMP kelas VII. Media pembelajaran ini telah melalui uji validasi berdasarkan aspek kelayakan isi dan penyajian dengan hasil layak digunakan. Uji validasi dari ahli materi diperoleh persentase 86% dengan kategori “sangat layak”,

penilaian ahli media diperoleh persentase 86% dengan kategori “sangat layak”, dan penilaian praktisi diperoleh persentase 88% dengan kategori “sangat layak”. Kemudian dari hasil validasi tersebut dilakukan perbaikan untuk menciptakan media pembelajaran yang layak digunakan.

Kata kunci : media pembelajaran, *pop up book*, teks fabel

**PENGEMBANGAN MEDIA *POP UP BOOK* DALAM PEMBELAJARAN
TEKS FABEL DI SMP KELAS VII**

Oleh

APRILIA WULANDARI

(Skripsi)

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

pada

**Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2023**

Judul Tesis : **PENGEMBANGAN MEDIA *POP UP BOOK*
DALAM PEMBELAJARAN TEKS FABEL
DI SMP KELAS VII**

Nama Mahasiswa : **Aprilia Wulandari**

Nomor Pokok Mahasiswa : **1613041039**

Program Studi : **Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia**

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



Pembimbing I,

Dr. Mulyanto Widodo, M.Pd.
NIP 196202031988111001

Pembimbing II,

Rian Andri Prasetya, M.Pd.
NIP 199009022019031010

Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni

Dr. Sumarti, M.Hum
NIP 197003181994032002

MENGESAHKAN

I. Tim Penguji

Ketua

Dr. Mulyanto Widodo, M.Pd.



Sekretaris

Rian Andri Prasetya, M.Pd.



Penguji

Dr. Farida Ariyani, M.Pd.



Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Prof. Dr. Sunyono, M.Si.
NIP 196512301991111001

Tanggal Lulus Ujian : 13 Juni 2023

SURAT PERNYATAAN

Sebagai civitas akademik Universitas Lampung, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

NPM : 1613041039
Nama : Aprilia Wulandari
Judul Skripsi : Pengembangan Media *Pop Up Book* Dalam Pembelajaran Teks Fabel Di SMP Kelas VII
Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Jurusan : Pendidikan Bahasa dan Seni
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Dengan ini menyatakan bahwa,

1. karya tulis ilmiah ini bukan suduran/terjemahan, murni gagasan, rumusan, dan pelaksanaan penelitian/implementasi saya sendiri, tanpa batuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik,
2. dalam karya tulis ini terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka,
3. saya menyerahkan hak milik saya atas karya tulis ini kepada Universitas Lampung, dan oleh karenanya Universitas Lampung berhak melakukan pengelolaan atas karya tulis ini sesuai dengan norma hukum dan etika yang berlaku, dan
4. pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Lampung.

Bandarlampung, Juni 2023



Aprilia Wulandari
Aprilia Wulandari
NPM 1613041039

RIWAYAT HIDUP

Penulis bernama lengkap Aprilia Wulandari lahir di Bandar Lampung, 25 April 1998 sebagai anak pertama dari tiga bersaudara dari pasangan Bapak Rohim dan Ibu Siti Nuryati. Penulis memulai pendidikan di SD Negeri 2 Sawah Brebes Bandar Lampung (2004-2010), melanjutkan sekolah menengah pertama di SMP Negeri 12 Bandar Lampung (2010-2013), kemudian melanjutkan sekolah menengah kejuruan di SMK Negeri 1 Bandar Lampung (2013-2016). Pada tahun 2016 penulis diterima sebagai mahasiswa program studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Lampung melalui jalur Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi (SBMPTN). Pada tahun 2019 penulis telah melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Bengkulu, Kecamatan Gunung Labuhan, Kabupaten Way Kanan dan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di SMPN 2 Gunung Labuhan.

MOTO

مُؤْمِنِينَ كُنْتُمْ إِنْ الْأَعْلُونَ وَأَنْتُمْ تَحْزَنُوا وَلَا تَهْنُوا وَلَا

"Jangan kamu merasa lemah dan jangan bersedih, sebab kamu paling tinggi derajatnya jika kamu beriman."
(Q.S Ali Imran: 139)

“Jangan takut terjatuh, karena yang tidak pernah memanjatlah yang tidak pernah jatuh. Jangan takut gagal, karena yang tak pernah gagal hanyalah mereka yang tak pernah melangkah.”
(Buya Hamka)

“...and now that you don't have to be perfect, be good.”
(John Steinbeck)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmanirohhim.

Dengan izin Allah atas segala nikmat, rahmat, dan karunia-Nya y. Aku persembahkan karya sederhana ini kepada kedua orang tuaku, Bapak Rohim dan Ibu Siti Nuryati yang senantiasa merawat, mendidik, mendoakan, dan memberi dukungan dan melimpahkan kasih sayang tak terhingga.

SANWACANA

Puji syukur kepada Tuhan yang Maha Esa atas limpahan rahmat-Nya yang tiada tara, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul Pengembangan *Media Pop Up Book* Dalam Pembelajaran Teks Fabel Di SMP Kelas VII. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar Strata 1 (S1) pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini tidak akan terwujud dengan baik tanpa adanya bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada para pihak yang telah memberikan kontribusi dan dukungan yang sangat berarti dalam penyelesaian skripsi ini.

1. Dr. Mulyanto Widodo, M.Pd., selaku dosen pembimbing I yang telah membimbing, memotivasi, dan memberikan arahan hingga skripsi ini selesai.
2. Rian Andri Prasetya, M.Pd., selaku dosen pembimbing II yang telah membimbing, memotivasi, dan memberikan arahan hingga skripsi ini selesai.
3. Dr. Farida Ariyani, M.Pd., selaku dosen pembahas yang telah memberi kritik dan saran yang sangat membangun hingga skripsi ini selesai.

4. Eka Sofia Agustina, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pengetahuan Universitas Lampung.
5. Dr. Sumarti, M.Hum., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni Fakultas Keguruan dan Ilmu Pengetahuan Universitas Lampung.
6. Prof. Dr. Sunyono, M.Si., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
7. Kedua orang tuaku tercinta, Bapak Rohim dan Ibu Siti Nuryati yang senantiasa membimbing, mendoakan, dan memberi dukungan dan kasih sayang tak terhingga.
8. Kedua adikku, M. Fiqi Sanjaya dan Erlin Berliana yang selalu memberi semangat dan dukungan.
9. Teman seperjuangan, Anas, Asri, Indah, Ipah, Laras, Nay, Rani, Ratna dan Widi yang telah berjuang bersama dan memberikan semangat serta doa dalam menggapai gelar sarjana.
10. Teman-teman angkatan 2016 Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FKIP Universitas Lampung.
11. Almamater tercinta Universitas Lampung.
12. Semua pihak yang terlibat dalam proses penyusunan skripsi ini.

Bandarlampung, Juni 2023
Penulis,

Aprilia Wulandari
NPM 1613041039

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	ii
HALAMAN SAMBUNG	iv
LEMBAR PENGESAHAN	v
SURAT PERNYATAAN	vi
RIWAYAT HIDUP	vii
MOTTO	viii
PERSEMBAHAN	ix
SANWACANA	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan	5
D. Manfaat	6
E. Ruang Lingkup Penelitian	7
II. TINJAUAN PUSTAKA	8
A. Media Pembelajaran	8
1. Pengertian Media Pembelajaran	8
2. Fungsi dan Kegunaan Media Pembelajaran	9
3. Klasifikasi Media Pembelajaran	10
4. Prinsip Pemilihan Media Pembelajaran	13
B. Media Pembelajaran Visual	16
1. Pengertian Media Pembelajaran Visual	16
2. Kelebihan dan Kelemahan Media Pembelajaran Visual	17
3. Prinsip-Prinsip Desain Media Pembelajaran Visual	18
4. Pengembangan Media Pembelajaran Visual	19
C. Hakikat <i>Pop Up Book</i>	22
1. Pengertian <i>Pop Up Book</i>	22
2. Kelebihan dan Kelemahan <i>Pop Up Book</i>	23

3. Manfaat <i>Pop Up Book</i>	24
4. Teknik <i>Pop Up Book</i>	25
5. Langkah Penggunaan <i>Pop Up Book</i>	25
C. Teks Fabel	28
1. Pengertian Teks Fabel	28
2. Ciri Teks Fabel	28
3. Unsur Kebahasaan dari Cerita Fabel	29
4. Struktur Teks Fabel	30
5. Langkah-Langkah Memahami Teks Fabel	31
6. Manfaat Teks Fabel	33
7. Menceritakan Kembali Isi Teks Fabel	35
III. METODE PENELITIAN	38
A. Desain Penelitian	38
B. Prosedur Penelitian	39
1. Potensi dan Masalah	40
2. Pengumpulan Data	40
3. Desain Produk	40
4. Validasi Desain	42
5. Revisi Desain	43
C. Data dan Sumber Data	43
D. Teknik Pengumpulan Data	44
1. Wawancara	44
2. Angket	44
E. Instrumen Penelitian	45
1. Lembar Angket Wawancara Pendidik	45
2. Lembar Angket Validasi Ahli	46
F. Teknik Analisis Data	47
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	50
A. Hasil Penelitian	50
1. Analisis Potensi dan Masalah	50
2. Pengumpulan Data	51
3. Desain Produk	54
4. Validasi Desain	66
5. Revisi Desain	71
B. Pembahasan Hasil Penelitian	75
V. SIMPULAN DAN SARAN	79
A. Simpulan	79
B. Saran	80
DAFTAR PUSTAKA	xvii

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Langkah-Langkah Pengembangan Media Pembelajaran	19
2. Langkah-Langkah Penggunaan Metode Penelitian dan Pengembangan	39
3. Desain Awal Produk	41
4. Rumus Rata-Rata Penilaian Angket.....	48
5. Dasar Penentuan Skala Persentase.....	48

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Angket Wawancara Pendidik.....	45
2. Angket Kelayakan Media.....	46
3. Angket Kelayakan Materi	46
4. Angket Validasi Praktisi	47
5. Hasil Analisis SK, KD, Materi, dan Indikator	52
6. Angket Wawancara Pendidik.....	52
7. Teks Fabel.....	54
8. Desain <i>Storyboard</i> Pendidik	56
9. Desain Validasi Produk.....	60
10. Hasil Validasi Ahli Materi	66
11. Hasil Validasi Ahli Media.....	67
12. Hasil Validasi Praktisi.....	69
13. Kritik dan Saran Ahli Materi	71
14. Revisi Materi.....	72
15. Kritik dan Saran Ahli Media.....	73
16. Revisi Media	74

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1	83
Lampiran 2	103
Lampiran 3	107
Lampiran 4	117
Lampiran 5	121

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran merupakan kegiatan terencana yang merangsang seseorang agar dapat belajar dengan baik untuk mencapai suatu tujuan. Aktivitas yang terjadi dalam pembelajaran ialah interaksi antara pendidik, peserta didik dan sumber belajar dalam sebuah lingkungan belajar. Dengan demikian, pembelajaran memungkinkan peserta didik untuk memperoleh informasi dan mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya dengan bantuan pendidik.

Pada prinsipnya proses pembelajaran di sekolah mengarah pada peningkatan kualitas manusia secara utuh, yang meliputi dimensi kognitif, keterampilan dan nilai-nilai lainnya (Iskandarwassid dan Suhendar, 2016: 2). Hal tersebut sejalan dengan penerapan kurikulum 2013 yang berfokus pada tiga ranah, yaitu pengetahuan, sikap dan keterampilan sebagaimana termuat dalam Permendikbud Nomor 20 Tahun 2016 tentang Standar Kompetensi Lulusan (SKL) Pendidikan Dasar dan Menengah. Untuk mencapai SKL tersebut, diperlukan beberapa komponen pendukung pembelajaran, meliputi peserta didik, pendidik, materi/isi, metode, media dan evaluasi pembelajaran yang semuanya saling berkaitan.

Salah satu komponen pendukung pembelajaran yang berpengaruh pada hasil belajar peserta didik adalah media pembelajaran. Media berperan penting pada pembelajaran berbasis kurikulum 2013 yang mana proses pembelajaran berubah dari *teacher centered learning* (TCL) menjadi *student centered learning* (SCL). Artinya, kurikulum 2013 menuntut peserta didik untuk berperan lebih aktif dalam pembelajaran, di antaranya dengan menemukan sendiri materi yang akan dipelajari. Terkait hal ini, pendidik berperan sebagai pendamping saja. Oleh karena itu, seorang pendidik harus mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat.

Media adalah semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan atau pendapat, sehingga ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju (Latuheru dalam Arsyad, 2017: 4). Pada konteks pembelajaran, media merupakan alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran. Sebagai sebuah alat bantu, media pembelajaran yang baik adalah media yang dibuat sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik. Untuk itu diperlukan peran pendidik dalam memilih dan merancang media yang tepat agar dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran, juga dapat menjadi salah satu solusi bagi pembelajaran yang monoton dan membosankan.

Pada pembelajaran bahasa Indonesia, media pembelajaran yang sering digunakan adalah buku paket. Hal ini sejalan dengan data yang ditemukan peneliti saat melakukan penelitian pendahuluan di SMP Perintis 2 Bandarlampung. Setelah

melakukan wawancara terhadap pendidik terkait, dapat disimpulkan bahwa di sekolah ini media pembelajaran yang digunakan masih terbatas pada buku paket dan papan tulis. Kedua media tersebut digunakan pada seluruh materi pembelajaran bahasa Indonesia tanpa adanya variasi dengan media pembelajaran yang lain.

Teks fabel adalah teks berupa cerita pendek atau dongeng yang menggambarkan watak dan budi pekerti yang diibaratkan pada binatang (Wahono, 2015: 222).

Materi teks fabel terdapat dalam kompetensi dasar 3.15 mengidentifikasi informasi tentang fabel/legenda daerah setempat yang dibaca dan didengar dan 4.15 menceritakan kembali isi cerita fabel/legenda daerah setempat yang dibaca/didengar. Pada materi teks fabel peserta didik diharapkan dapat memahami pengertian teks fabel, mengidentifikasi informasi yang terdapat dalam teks fabel serta mampu untuk memproduksi teks fabel baik secara lisan maupun tulisan. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran inovatif yang dapat merangsang kreativitas peserta didik dalam memahami dan memproduksi teks.

Salah satu media yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran teks fabel adalah *pop up book*. *Pop up book* adalah sebuah buku tiga dimensi yang dapat bergerak timbul ketika halamannya dibuka. Secara visual *pop up book* dapat menarik perhatian peserta didik, karena tampilannya yang dipenuhi warna dan gambar. Selain itu, penggunaan *pop up book* juga cenderung lebih mudah, terutama bagi sekolah dengan pendidik yang belum mampu menggunakan media berbasis teknologi seperti *augmented reality*, berbasis aplikasi, LCD, dll.

Penggunaan *pop up book* pada pembelajaran memahami dan memproduksi teks fabel telah memenuhi kriteria pemilihan media pembelajaran jika dilihat dari tujuan belajar. Media cetak (buku) lebih tepat digunakan jika kompetensi atau tujuan yang ingin dicapai adalah memahami isi bacaan (Munadi, 2013: 190). Oleh karena itu, media ini dapat menjadi solusi dari kurangnya media pembelajaran yang digunakan pada pembelajaran teks fabel.

Penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis *pop up book* belum pernah dilakukan dalam materi teks fabel di SMP. Akan tetapi, terdapat penelitian lain yang berhubungan dengan pengembangan media pembelajaran teks fabel yang dilakukan oleh Septiana (2012) dengan judul “Pengembangan Media *Tunnel Book* Untuk Pembelajaran Mengidentifikasi Teks Fabel siswa Kelas VII Semester Genap di SMP Negeri 26 Surabaya.” Hasil dari penelitian tersebut jika dilihat dari kevalidan produk memiliki persentase 80,29% atau “sangat baik”. Kemudian jika dilihat dari keterlaksanaan hasil belajar peserta didik menunjukkan rata-rata 81,44 %, aktivitas peserta didik menunjukkan persentase 86,6 % dan aktivitas pendidik menunjukkan persentase 81,81 %. Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang telah dipaparkan, maka peneliti merasa perlu untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan berbasis *pop up book* dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Pop Up Book* dalam Pembelajaran Teks Fabel di SMP Kelas VII”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut rumusan masalah yang akan dipaparkan dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagaimanakah proses mengembangkan media pembelajaran berbentuk *pop up book* untuk pembelajaran teks fabel kelas VII di SMP Perintis 2 Bandarlampung?
2. Bagaimanakah kelayakan media pembelajaran berbentuk *pop up book* untuk pembelajaran teks fabel kelas VII di SMP Perintis 2 Bandarlampung?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini sebagai berikut :

1. Mendeskripsikan hasil pengembangan media pembelajaran berbentuk *pop up book* untuk pembelajaran teks fabel kelas VII di SMP Perintis 2 Bandarlampung.
2. Mendeskripsikan hasil validasi kelayakan media pembelajaran berbentuk *pop up book* untuk pembelajaran teks fabel kelas VII di SMP Perintis 2 Bandarlampung.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada para pembaca, baik secara teoretis maupun secara praktis. Adapun manfaat penelitian ini sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber referensi dan menambah wawasan serta pengetahuan pembaca mengenai pengembangan media pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Pendidik

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan dan menginspirasi pendidik dalam hal memilih dan merancang media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan pada materi pembelajaran teks fabel.

b. Bagi Peserta Didik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi pengalaman baru serta membantu peserta didik dalam memahami pembelajaran teks fabel, khususnya pembelajaran mengidentifikasi informasi dan menceritakan kembali teks fabel yang dibaca/didengar.

c. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini diharapkan menambah pengetahuan dan dapat dijadikan acuan dalam mengembangkan media pembelajaran berbentuk *pop up book*.

E. Ruang Lingkup Penelitian

Adapun ruang lingkup dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Pengembangan media pembelajaran berbentuk *pop up book* untuk pembelajaran teks fabel berdasarkan kompetensi dasar 3.15 Mengidentifikasi informasi yang terdapat pada teks fabel/legenda yang dibaca tau didengar, dan 4.15 Menceritakan kembali isi teks fabel/legenda yang dibaca/didengar.
2. Pengukuran uji kelayakan media pembelajaran berbentuk *pop up book* untuk teks fabel.

II. KAJIAN PUSTAKA

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin, *medium* yang berarti sesuatu yang terletak di tengah atau sebuah alat. Menurut AECT (*Assosiation of Education and Communication Technology*) dalam Arsyad (2017: 3) media adalah segala bentuk saluran untuk menyampaikan pesan atau informasi. Pada kegiatan belajar mengajar, media digunakan sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi pembelajaran.

Menurut Gagne dan Briggs dalam Arsyad (2017: 4) media pembelajaran adalah alat yang secara fisik digunakan oleh penididik untuk menyampaikan isi materi pembelajaran, yang terdiri atas buku, *tape recorder*, kaset, *video camera*, *video recorder*, film, *slide* (gambar bingkai), foto, gambar grafik, televisi dan komputer. Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sebuah alat bantu untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada penerima pesan dalam hal ini peserta didik agar dapat merangsang minat belajar peserta didik.

2. Fungsi dan Kegunaan Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar dapat membangkitkan motivasi belajar, serta dapat membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan membantu keefektifan penyampaian materi pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran juga dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data dan memadatkan informasi (Hamalik dalam Arsyad, 2017: 20).

Secara garis besar, fungsi media pembelajaran terbagi menjadi dua, pertama sebagai alat bantu pembelajaran (*teaching aids*). Artinya, media digunakan untuk membantu pendidik dalam menyampaikan materi. Contoh, papan tulis, grafik, OHP, dll. Kedua, sebagai media untuk belajar sendiri tanpa bantuan pendidik (*self instructional media*) yang meliputi. Modul, buku petunjuk pengoperasian, komputer multimedia, dll (Gafur 2012: 109).

Selain fungsi, media pembelajaran juga mempunyai kegunaan seperti, (a) memperjelas penyajian pesan, (b) mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, (c) mengatasi sikap pasif peserta didik dan (d) menciptakan pengalaman dan persepsi yang sama antara pendidik dan peserta didik (Sadiman dkk, 2009: 17).

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan beberapa fungsi dan kegunaan media pembelajaran, diantaranya untuk menyampaikan informasi, meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam belajar, memberikan

intruksi dalam pembelajaran, serta dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu. Dengan demikian, media memegang peranan penting dalam kegiatan pembelajaran.

3. Klasifikasi Media Pembelajaran

Pada aktivitas belajar mengajar, seorang pendidik harus mampu untuk mengklasifikasikan berbagai jenis media pembelajaran agar dapat memilih media yang tepat. Perkembangan jenis media pembelajaran sejalan dengan perkembangan teknologi. Teknologi tertua yang dimanfaatkan dalam penggunaan media pembelajaran adalah percetakan. Kemudian lahir teknologi audio visual, hingga yang terakhir teknologi mikroprosesor (komputer). Berdasarkan perkembangan teknologi tersebut, Seels dan Glasgow dalam Arsyad (2017: 35) membagi media pembelajaran menjadi empat jenis sebagai berikut.

a. Media Tradisional

- 1) Visual diam yang diproyeksikan
 - a) Proyeksi *opaque* (tak-tembus pandang)
 - b) Proyeksi *overhead*
 - c) *Slides*
 - d) *films trips*
- 2) Visual yang tak diproyeksikan
 - a) Gambar, poster
 - b) Foto
 - c) *Charts*, grafik, diagram
 - d) Pameran, papan foto, papan-bulu

3) Audio

- a) Rekaman piringan
- b) Pita kaset, *rell*, *cartridge*

4) Penyajian multimedia

- a) *Slide* dan suara
- b) *Multi-image*

5) Visual dinamis yang diproyeksikan

- a) Film
- b) Video
- c) Televisi

6) Cetak

- a) Buku teks
- b) Modul, teks terprogram
- c) *Workbook*
- d) Majalah ilmiah berkala
- e) Lembaran lepas (*hand-out*)

7) Permainan

- a) Teka-teki
- b) Simulasi
- c) Permainan papan

8) Realita

- a) Model
- b) *Specimen* (contoh)
- c) Manipulatif (peta, boneka)

b. Media Teknologi Mutakhir

- 1) Media berbasis telekomunikasi
 - a) Telekonferen
 - b) Kuliah jarak jauh
- 2) Media berbasis mikroprosesor
 - a) Permainan computer
 - b) Interaktif
 - c) *Hypermedia*
 - d) Sistem tutor intelejen
 - e) *Compact (video) disc*

Menurut Arsyad (2017: 29) media terbagi ke dalam empat kelompok, , yaitu media hasil teknologi cetak, media hasil teknologi audio-visual, media hasil teknologi yang berdasarkan komputer dan media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer.

a. Teknologi Cetak

Pada teknologi cetak, media pembelajaran digunakan untuk menghasilkan atau menyampaikan materi, seperti buku dan materi visual statis terutama melalui proses percetakan mekanis atau fotografis. Kelompok media hasil teknologi cetak meliputi teks, grafik, foto atau representasi fotografik dan reproduksi.

b. Teknologi Audio-Visual

Pada teknologi audio-visual, media pembelajaran digunakan untuk menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio-visual.

Pengajaran melalui audio-visual bercirikan pemakaian perangkat keras selama proses belajar, seperti mesin proyektor film, tape recorder dan proyektor visual yang lebar.

c. Teknologi Berbasis Komputer

Pada teknologi berbasis komputer, media pembelajaran digunakan untuk menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis mikro-prosesor. Pada dasarnya teknologi berbasis komputer dalam pembelajaran menggunakan layar kaca untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik.

d. Teknologi Gabungan

Pada teknologi gabungan, media pembelajaran digunakan untuk menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggabungkan pemakaian beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh komputer.

4. Prinsip Pemilihan Media Pembelajaran

Pada dasarnya pemilihan media perlu didasarkan atas prinsip relevansi dan konsistensi antara tujuan pembelajaran, materi dan karakteristik media yang tepat. Untuk memudahkan dalam memilih media, harus diingat bahwa media pembelajaran adalah bagian dari sistem instruksional. Artinya keberadaan media tidak terlepas dari konteksnya sebagai komponen dari sistem instruksional secara keseluruhan.

Berdasarkan komponen-komponen dari sistem instruksional inilah kriteria pemilihan media dibuat. Berikut kriteria-kriteria yang menjadi fokus dalam pemilihan media (Munadi, 2013: 187).

a. Karakteristik Peserta Didik

Karakteristik peserta didik adalah keseluruhan pola kelakuan dan kemampuan yang ada pada siswa sebagai hasil dari pembawaan dan pengalamannya sehingga menentukan pola aktivitas peserta didik.

Pengetahuan mengenai karakteristik peserta didik ini memiliki arti yang cukup penting dalam interaksi belajar mengajar. Pendidik dapat merekonstruksi materi pelajaran, memilih dan menentukan metode serta media pembelajaran yang tepat, sehingga akan terjadi proses belajar mengajar yang optimal.

b. Tujuan Belajar

Salah satu kriteria penting dalam pemilihan media tujuan belajar. Media pembelajaran yang dipilih harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran atau kompetensi yang ingin dicapai. Secara umum tujuan belajar di sekolah meliputi tiga hal, yaitu mendapatkan pengetahuan, penanaman konsep dan keterampilan, serta pembentukan sikap.

c. Sifat Bahan Ajar

Bahan ajar memiliki keragaman dari sisi tugas yang ingin dilakukan peserta didik. Tugas-tugas tersebut biasanya menuntut aktivitas peserta didik. Setiap kategori pembelajaran menuntut aktivitas yang berbeda-beda, dengan demikian akan mempengaruhi pemilihan media beserta teknik pemanfaatannya.

d. Pengadaan Media

Dilihat dari segi pengadaannya, media pembelajaran terbagi menjadi dua, yaitu media jadi (*by utilization*) dan media rancangan (*by design*). Aspek

teknis lainnya yang butuh perhatian dan menjadi pertimbangan pemilihan media adalah kemampuan biaya, ketersediaan waktu, tenaga, fasilitas dan peralatan pendukung.

e. Sifat Pemanfaatan Media

Dalam pemilihan media untuk proses belajar mengajar perlu mempertimbangkan sifat pemanfaatannya. Dilihat dari sifat pemanfaatannya, media pembelajaran terdapat dua macam, yaitu media primer dan media sekunder. Media primer, yakni media yang harus digunakan pendidik dalam proses pembelajaran. Kemudian, media sekunder adalah media yang bertujuan untuk memberi pengayaan materi.

Sejalan dengan pendapat Munadi, menurut Arsyad (2017: 74-76) kriteria yang patut diperhatikan dalam memilih media sebagai berikut :

a. Sesuai dengan Tujuan Pembelajaran

Media dipilih berdasarkan tujuaninstruksional yang telah ditetapkan yang mengacu kepada salah satu atau gabungan dari tiga ranah kognitif, afektif dan psikomotor.

b. Tepat untuk Mendukung Isi Pelajaran

Sebuah media harus bisa mendukung isi pelajaran yang bersifat fakta, konsep, prinsip atau generalisasi. Artinya, sebuah media pembelajaran harus selaras dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dan kemampuan peserta didik.

c. Praktis, Luwes dan Bertahan

Kriteria ini menuntut pendidik untuk dapat memilih media yang ada, mudah diperoleh, atau dapat dibuat sendiri. Media yang dipilih juga sebaiknya dapat digunakan di mana pun dan kapan pun dengan peralatan yang tersedia disekitar.

d. Pendidik Harus Terampil Menggunakannya

Nilai dan manfaat media pembelajaran amat ditentukan oleh pendidik yang menggunakannya. Pendidik yang terampil menggunakan media pembelajaran akan lebih mudah menjelaskan materi pembelajaran. Peserta didik juga akan lebih mudah menerima pesan yang ingin disampaikan oleh pendidik.

e. Pengelompokkan Sasaran

Media pembelajaran akan efektif jika digunakan sesuai dengan pengelompokkan sasaran. Ada media yang hanya cocok digunakan perorangan dan ada media yang cocok digunakan secara berkelompok. Pengelompokkan sasaran bisa dilihat dari karakteristik peserta didik. Karakteristik peserta didik tentu berbeda-beda. Di sinilah peran pendidik menjadi penting dalam memilih media yang cocok.

B. Media Pembelajaran Visual**1. Pengertian Media Pembelajaran Visual**

Media pembelajaran visual adalah media pembelajaran yang dalam penggunaannya melibatkan indera penglihatan. Terdapat dua jenis pesan yang dimuat dalam media visual, yakni pesan verbal dan nonverbal. Pada pesan

verbal, visual yang ditampilkan terdiri atas kata-kata (bahasa verbal dalam bentuk tulisan) dan pada pesan nonverbal, visual yang ditampilkan dituangkan dalam simbol-simbol nonverbal-visual (Munadi, 2013: 81).

Media berbasis visual memegang peran penting dalam pembelajaran. Media ini bertujuan untuk mengenalkan, membentuk dan memperjelas pemahaman materi yang bersifat abstraks kepada peserta didik, mengembangkan fungsi afektif dan mendorong kegiatan peserta didik lebih lanjut. Selain itu, media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan peserta didik, menumbuhkan minat peserta didik dan dapat menghubungkan antara materi pelajaran dengan dunia nyata. Agar menjadi efektif, visual (*image*) sebaiknya ditempatkan pada konteks yang bermakna dan peserta didik harus berinteraksi dengan media visual agar informasi yang disampaikan lebih maksimal (Arsyad, 2017: 89).

2. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran Visual

Setiap peserta didik memiliki karakteristik yang berbeda-beda. Oleh karena itu, seorang pendidik harus dapat memilih media yang tepat untuk memaksimalkan penyampaian materi pembelajaran. Adapun setiap media memiliki keunggulan dan keterbatasan. Keunggulan yang ada pada media visual berupa, mempermudah dan mempercepat pemahaman peserta didik terhadap pesan yang disajikan, karena peserta didik melihatnya secara konkrit, dilengkapi dengan warna-warna sehingga lebih menarik perhatian peserta didik, pembuatannya relatif mudah dan murah. Keterbatasan pada media visual dapat berupa, membutuhkan keterampilan khusus dalam pembuatannya, terutama

untuk grafis yang lebih kompleks, penyajian pesan hanya berupa unsur pengelihatian sehingga kurang mengasah indera peserta didik yang lain.

3. Prinsip-Prinsip Desain Media Pembelajaran Visual

Keberhasilan penggunaan media berbasis visual ditentukan oleh kualitas dan efektivitas bahan-bahan visual dan grafik yang digunakan. Hal ini hanya dapat dicapai dengan mengatur dan mengorganisasikan gagasan-gagasan yang timbul, merencanakannya dengan seksama dan menggunakan teknik-teknik dasar visualisasi objek. Selain ketiga hal tersebut, terdapat prinsip-prinsip desain visual yang harus diperhatikan. Berikut prinsip-prinsip desain media pembelajaran visual (Arsyad, 2017: 102-106).

a. Kesederhanaan

Secara umum, kesederhanaan itu mengacu pada jumlah elemen yang terkandung dalam suatu visualisasi. Jumlah elemen yang lebih sedikit memudahkan peserta didik menangkap dan memahami pesan yang disajikan visual itu. Pesan atau informasi, teks yang menyertai bahan visual, penggunaan kata harus dengan huruf yang mudah dipahami.

b. Keterpaduan

Keterpaduan mengacu pada hubungan yang terdapat di antara elemen-elemen visual, ketika diamati akan berfungsi seteknik bersama-sama. Elemen-elemen itu harus saling terkait dan menyatu sebagai suatu keseluruhan, sehingga sajian visual itu merupakan suatu bentuk meyeluruh yang dapat dikenal dan dapat membantu pemahaman pesan serta informasi yang dikandungnya.

c. Penekanan

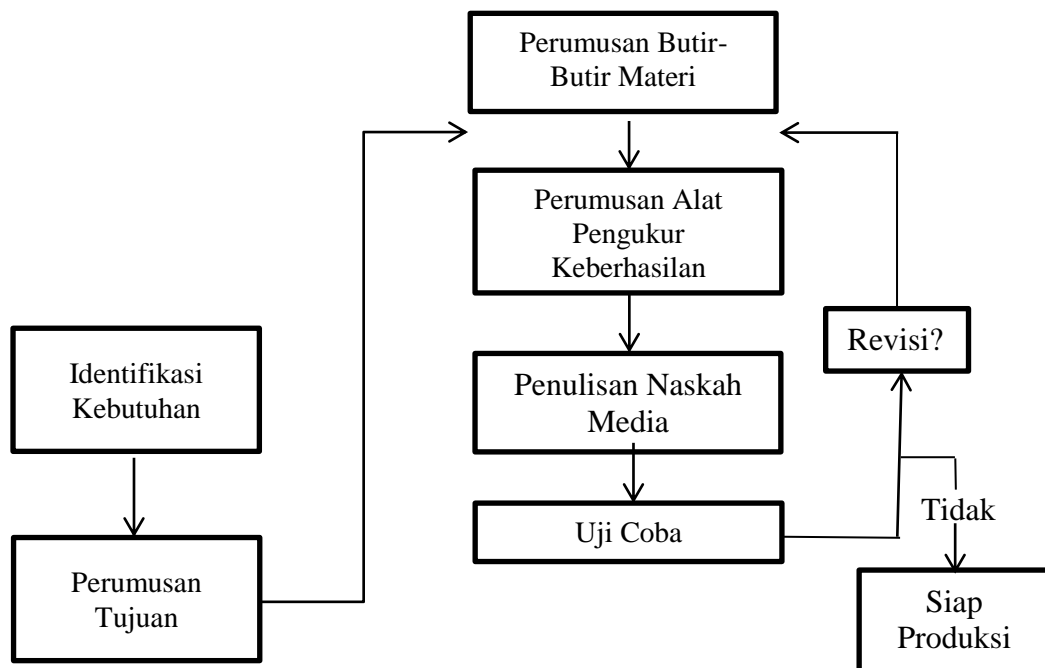
Meskipun penyajian visual dirancang sesederhana mungkin, namun seringkali konsep yang ingin disajikan memerlukan penekanan terhadap salah satu unsur yang akan menjadi pusat perhatian peserta didik. Dengan menggunakan ukuran, hubungan-hubungan perspektif, warna, atau ruang, penekanan dapat diberikan kepada unsur terpenting.

d. Keseimbangan

Bentuk atau pola yang dipilih sebaiknya menempati ruang penayangan yang memberikan persepsi keseimbangan meskipun tidak seluruhnya simetris.

4. Pengembangan Media Pembelajaran Visual

Menurut Sadiman dkk (2009 : 100) media visual dapat dikembangkan menjadi berbagai macam bergantung kebutuhan pembelajaran. Terdapat enam langkah yang harus diambil dalam pengembangan media pembelajaran yang dapat digambarkan bentuk *flow chart* berikut.



Gambar 1 Langkah-Langkah Pengembangan Media Pembelajaran

a. Menganalisis Kebutuhan dan Karakteristik Peserta Didik

Kebutuhan dalam proses belajar mengajar adalah kesenjangan antara apa yang dimiliki peserta didik dengan apa yang diharapkan. Setelah kita menganalisis kebutuhan peserta didik, maka kita juga perlu menganalisis karakteristik peserta didiknya, baik menyangkut kemampuan pengetahuan atau keterampilan yang telah dimiliki peserta didik sebelumnya. Cara mengetahuinya bisa dengan tes atau dengan yang lainnya. Langkah ini dapat disederhanakan dengan cara menganalisa topik-topik materi ajar yang dipandang sulit dan memerlukan bantuan media. Pada langkah ini sekaligus pula dapat ditentukan ranah tujuan pembelajaran yang hendak dicapai, termasuk rangsangan indera mana yang diperlukan (audio, visual, gerak atau diam).

b. Merumuskan Tujuan Pembelajaran (*Instructional Objective*)

Untuk dapat merumuskan tujuan instruksional dengan baik, tujuan pembelajaran haruslah berorientasi kepada peserta didik; artinya tujuan itu benar-benar harus menyatakan adanya perilaku peserta didik yang dapat dilakukan atau diperoleh setelah proses belajar dilakukan.

Sebuah tujuan pembelajaran hendaknya memiliki empat unsur pokok yang dapat diakronimkan dalam ABCD (*Audience, Behavior, Condition dan Degree*). Penjelasan dari masing-masing komponen tersebut sebagai berikut:

- 1). *Audience* adalah peserta didik yang menjadi sasaran pembelajaran
- 2). *Behavior* menyatakan perilaku spesifik yang diharapkan atau yang dapat dilakukan setelah pembelajaran berlangsung

- 3). *Condition* adalah kondisi yang bagaimana atau dimana sasaran dapat mendemonstrasikan kemampuannya atau keterampilannya.
- 4). *Degree* adalah tingkatan yang diharapkan dapat dicapai.

c. Merumuskan Butir-Butir Materi Secara Terperinci yang Mendukung Tercapainya Tujuan

Penyusunan rumusan butir-butir materi adalah dilihat dari sub kemampuan atau keterampilan yang dijelaskan dalam tujuan khusus pembelajaran, sehingga materi yang disusun adalah dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan dari kegiatan proses belajar mengajar tersebut. Setelah daftar butir-butir materi dirinci maka langkah selanjutnya adalah mengurutkannya dari yang sederhana sampai kepada tingkatan yang lebih rumit dan dari hal-hal yang konkrit kepada yang abstrak.

d. Mengembangkan Alat Pengukur Keberhasilan

Alat pengukur keberhasilan harus dikembangkan sesuai dengan tujuan yang akan dicapai dan dari materi-materi pembelajaran yang disajikan. Bentuk alat pengukurnya bisa dengan tes, pengamatan, penugasan atau *checklist* perilaku. Instrumen tersebut akan digunakan oleh pengembang media, ketika melakukan tes uji coba dari program media yang dikembangkannya.

e. Menulis Naskah Media

Naskah media adalah bentuk penyajian materi pembelajaran melalui media rancangan yang merupakan penjabaran dari pokok-pokok materi yang telah disusun secara baik. Supaya materi pembelajaran itu dapat disampaikan melalui media, maka materi tersebut perlu dituangkan dalam tulisan atau gambar yang disebut naskah program media.

f. Mengadakan Tes atau Uji Coba dan Revisi

Tes adalah kegiatan untuk menguji atau mengetahui tingkat efektifitas dan kesesuaian media yang dirancang dengan tujuan yang diharapkan dari program tersebut. Program media yang oleh pembuatnya dianggap telah baik, tetapi bila program itu tidak menarik, atau sukar dipahami atau tidak merangsang proses belajar bagi peserta didik yang dituju, maka program semacam ini tentu saja tidak dapat dikatakan baik.

Tes atau uji coba tersebut dapat dilakukan baik melalui perseorangan atau melalui kelompok kecil atau juga melalui tes lapangan, yaitu dalam proses pembelajaran yang sesungguhnya dengan menggunakan media yang dikembangkan. Sedangkan revisi adalah kegiatan untuk memperbaiki hal-hal yang dianggap perlu mendapatkan perbaikan atas hasil dari tes. Jika semua langkah-langkah tersebut telah dilakukan dan telah dianggap tidak ada lagi yang perlu direvisi, maka langkah selanjutnya adalah media tersebut siap untuk diproduksi.

C. Hakikat *Pop Up Book*

1. Pengertian *Pop Up Book*

Istilah *pop up* muncul pertama kali pada abad ke-13 di Eropa oleh Mathew Paris (1200-1259) dan Ramon Lull (1235-1316). *Pop Up* berasal dari kata dalam bahasa Inggris yang memiliki arti muncul. Sebelum tercetus istilah *pop up*, media ini disebut sebagai *movable book*. *Movable book* merupakan buku

yang melibatkan peran mekanis pada kertas yang disusun sedemikian rupa sehingga gambar/objek pada kertas timbul dan memiliki bentuk atau dimensi.

Menurut Montanaro dalam Dzuanda (2011: 1) *pop up book* adalah sebuah buku yang memiliki bagian yang dapat bergerak atau memiliki unsur tiga dimensi.

Sekilas *pop up* hampir sama dengan origami dimana kedua seni ini mempergunakan teknik melipat kertas. Walau demikian, origami lebih memfokuskan pada menciptakan objek atau benda sedangkan *pop up* lebih cenderung pada pembuatan mekanis kertas yang dapat membuat gambar tampak berbeda baik dari sisi perspektif/dimensi serta perubahan bentuk hingga dapat bergerak. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa *pop up book* adalah sebuah buku yang mempunyai unsur tiga dimensi, yang memiliki gambar yang dapat bergerak, berubah atau memberi kesan timbul saat halamannya dibuka.

2. Kelebihan dan Kelemahan Media *Pop Up Book*

Pada penggunaannya sebagai sebuah media pembelajaran, *pop up book* memiliki kelebihan dan kelemahan. Menurut Dzuanda (2011: 1) kelebihan *pop up book* sebagai sebuah media antara lain sebagai berikut.

- a. Dapat mengatasi batasan ruang, waktu dan pengamatan, karena tidak semua benda, objek atau peristiwa dapat dibawa ke dalam kelas.
- b. Bersifat konkret, yang berarti lebih realistis daripada media verbal.
- c. Dapat menjadi sumber belajar untuk semua usia, karena setiap halaman buku dapat diisi dengan gambar dan informasi yang sesuai konsep.

d. *Pop up book* memiliki ruang-ruang dimensi dimana buku ini bisa berbentuk struktur tiga dimensi sehingga buku ini lebih menarik untuk dibaca.

Kelemahan *pop up book* adalah waktu pengerjaanya cenderung lebih lama, karena memiliki mekanik yang dapat membuat *pop up book* bergerak, muncul hingga lebih berdimensi sehingga menuntut ketelitian yang lebih ekstra. Selain itu, penggunaan material buku yang lebih berkualitas juga membuat buku ini cenderung lebih mahal.

Berdasarkan kelebihan dan kelemahan yang telah dipaparkan, *pop up book* berpotensi dikembangkan menjadi media pembelajaran yang menarik. Media pembelajaran yang menarik dapat mendukung proses pembelajaran, mempermudah peserta didik dalam memahami materi, serta meningkatkan kualitas mengajar pendidik yang akan berdampak pada kualitas hasil belajar peserta didik.

3. Manfaat *Pop Up Book*

Menurut Dzuanda (2011: 5-6) manfaat dari media *pop up book* sebagai berikut.

- a. Mengajarkan peserta didik untuk menghargai buku dan merawatnya dengan baik.
- b. Mendekatkan anak dengan orang tua, karena *pop up book* memberi kesempatan orang tua mendampingi peserta didik saat menggunakannya.
- c. Mengembangkan kreatifitas peserta didik.
- d. Merangsang imajinasi peserta didik.
- e. Menambah pengetahuan serta memberi pengenalan bentuk pada benda.

- f. Dapat digunakan sebagai media untuk menumbuhkan minat baca pada peserta didik.

4. Teknik *Pop Up Book*

Adapun beberapa teknik *pop up* yang dapat dijadikan sebagai dasar dalam pembuatan *pop up book*. Menurut Dzuanda (2011: 23) jenis-jenis teknik *pop up book* sebagai berikut.

- a. *Transformations*, yaitu bentuk tampilan yang terdiri atas potongan-potongan *pop up* yang disusun secara vertikal,
- b. *volvelles*, yaitu bentuk tampilan yang menggunakan unsur lingkaran dalam pembuatannya,
- c. *peepshow*, yaitu tampilan yang tersusun dari serangkaian kertas yang disusun bertumpuk menjadi satu sehingga menciptakan ilusi kedalaman dan perspektif,
- d. *pull-tabs*, yaitu sebuah bentuk yang ditarik dan didorong untuk memperlihatkan gerakan gambaran baru,
- e. *carousel*, teknik ini didukung dengan tali, pita atau kancing yang apabila dibuka dan dilipat kembali berbentuk benda yang lebih kompleks,
- f. *box and cylinder*, adalah gerakan sebuah kubus atau tabung yang bergerak naik dari tengah halaman ketika halaman dibuka.

5. Langkah Penggunaan Buku *Pop Up*

Petunjuk atau langkah-langkah penggunaan media *pop up* menurut Sadiman dalam Fitri (2018: 45) terdapat tiga tahapan sebagai berikut.

a. Persiapan sebelum menggunakan buku *pop up*

Tahap ini perlu adanya persiapan yang perlu dilakukan yang menunjang penggunaan media berjalan dengan lancar yaitu mempelajari petunjuk tata cara menggunakan media *pop up*, perlu mempersiapkan peralatan media yang akan digunakan dalam kegiatan proses belajar, adapunkegiatannya sebagai berikut.

- 1) Guru mempersiapkan peralatan dan media *pop up* yang akan digunakan dalam proses kegiatan belajarmengajar.
- 2) Guru mempelajari tata cara penggunaan media *pop up* sehingga guru mampu menjelaskan terhadap siswa tata cara menggunakan media *popup*.

b. Kegiatan selama menggunakan media *pop up*

Tahap ini perlu adanya ruangan yang nyaman dan tenang, sehingga dalam proses kegiaan belajar siswa tidak mengalami gangguan yang dapat mengganggu perhatian dan konsentrasinya. Selain itu kegiatan belajar mengajar dalam menjelaskan tentang pemahaman kosakata nama anggota tubuh dan benda untuk merawat tubuh. Pada tahap ini siswa dikenalkan nama-nama anggota tubuh, dan benda untuk merawat tubuh. Adapun langkah-langkah penggunaan media *pop up* dalam pembelajaran pada tahap ini adalah sebagai berikut.

- 1) Guru mempersiapkan ruangan yang nyaman untuk proses kegiatan belajar mengajar.
- 2) Guru menjelaskan bahwa akan menjelaskan tentang nama-nama anggota tubuh dan benda untuk merawattubuh.

- 3) Siswa diminta menyimak dan memperhatikan petunjuk dan perintah guru, sehingga siswa dapat memahami tentang materi.
- 4) Guru menjelaskan cara menggunakan media *pop up*.
- 5) Guru membuka media *pop up* dan menunjukkan gambar anggota tubuh dan nama benda untuk merawat tubuh
- 6) Guru memperkenalkan siswa gambar beserta nama-nama anggota dan benda untuk merawat tubuh yang terdapat pada media *pop up*.
- 7) Siswa diminta mengamati dan menirukan nama-nama anggota tubuh dan benda untuk merawat tubuh yang telah disebutkan oleh guru.

c. Kegiatan tindak lanjut

Tahap ini digunakan untuk menjajagi apakah tujuan apakah tujuan telah tercapai, dan memantapkan pemahaman terhadap materi yang telah disampaikan melalui media *pop up*, dan memberikan evaluasi terhadap hasil belajar. Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut.

- 1) Guru memberikan pengayaan terhadap siswa tentang materi pembelajaran yang telah diberikan sebelumnya.
- 2) Guru mengulang kembali pembelajaran tentang pemahaman kosakata anggota tubuh dan benda untuk merawat tubuh apabila masih banyak mengalami kesalahan dalam hasil belajar siswa dengan menggunakan media *pop up*.

D. Hakikat Teks Fabel

1. Pengertian Teks Fabel

Cerita adalah wujud ekspresi menggunakan kata-kata terhadap suatu kejadian atau peristiwa yang dialami oleh manusia atau makhluk dan hal lain yang diperinsankan (dipersonifikasikan). Pada kurikulum 2013 materi yang berhubungan dengan cerita terbagi dalam beberapa teks yang di pelajari di kelas yang berbeda-beda. Salah satu materi cerita yang dipelajari adalah teks fabel yang terdapat pada jenjang SMP kelas VII.

Secara etimologis fabel berasal dari bahasa Latin *fabula* yang memiliki arti jalan cerita menurut logika dan kronologi peristiwa yang terdapat dalam suatu cerita sebagai bagian alur. Wahono dkk (2015: 222) menyebutkan pengertian fabel sebagai cerita pendek yang berupa dongeng yang menggambarkan watak dan budi pekerti yang diibaratkan pada binatang.

2. Ciri Teks Fabel

Menurut Wahono dkk (2015: 223) teks fabel memiliki ciri-ciri sebagai berikut.

- a. Teks fabel bersifat fiksi (rekaan); kisah dan peristiwa yang disajikan hanya berdasarkan khayalan (fantasi) belaka.
- b. Binatang sebagai tokoh utama yang dapat bertingkah seperti manusia (berbicara dan berpikir).
- c. Pembukaan cerita sering menggunakan kata-kata yang menunjukkan kisah terjadi dimasa lampai, seperti : dikisahkan, pada zaman dahulu, pada suatu hari, waktu itu, alkisah, ketika itu.

- d. Umumnya tokoh baik akan berakhir bahagia dan tokoh jahat berakhir sengsara sebagai akibat dari perbuatan yang pernah dilakukannya.
- e. Menunjukkan penggambaran nilai moral dan karakter manusia serta kritik tentang serba-serbi kehidupan.
- f. Menggunakan latar belakang alam sesuai dengan tokoh binatang yang hidup menyatu dengan alam.

3. Unsur Kebahasaan Teks Fabel

Unsur kebahasaan memegang peranan penting dalam menghidupkan sebuah cerita. Pada teks fabel, bahasa dimanfaatkan untuk menggambarkan sifat-sifat binatang yang memiliki kemiripan atau kesamaan dengan manusia. Menurut (Wahono 2015:237) bahwa dalam cerita fabel memiliki ciri-ciri bahasanya yaitu sebagai berikut.

- a. Memuat kata-kata sifat untuk mendeskripsikan karakter pelaku, baik penampilan fisik maupun kepribadiannya.
- b. Memuat kata-kata keterangan untuk menggambarkan latar (latar waktu, tempat dan suasana).
- c. Memuat kata kerja yang memuat peristiwa-peristiwa yang dialami para pelaku.
- d. Banyak menggunakan kata denotatif (makna sebenarnya) sehingga mudah untuk dipahami.
- e. Kadang disisipkan kalimat langsung, yaitu kalimat yang diucapkan secara langsung oleh tokoh untuk menghidupkan suasana cerita. Kalimat langsung ditandai dengan penggunaan tanda petik (“...”).

Teks Fabel memiliki unsur-unsur kebahasaan sebagai berikut:

- a. Menggunakan kata kerja. Kata kerja terbagi menjadi kata kerja aktif transitif yang memerlukan objek dan kata kerja aktif intransitif yang tidak memerlukan objek dalam kalimat.
- b. Menggunakan kata benda. Kata benda biasanya digunakan sebagai kata ganti orang, hewan dan benda.
- c. Menggunakan kata sifat. Kata sifat dapat menerangkan kuantitas, kecukupan, urutan, kualitas maupun penekanan suatu kata.
- d. Penggunaan kata sandang Si dan Sang adalah kata yang menentukan atau membatasi kata benda. Kata sandang umumnya terletak di depan (sebelum) kata benda. Kaidah penulisan si dan sang terpisah dengan kata yang diikutinya. Kata si dan sang ditulis dengan huruf kecil, bukan huruf kapital.
- e. Penggunaan kata keterangan tempat dan waktu digunakan untuk menghidupkan suasana. Untuk keterangan tempat biasanya digunakan kata depan di dan keterangan waktu biasanya digunakan kata depan pada atau kata yang menunjukkan informasi waktu,
- f. Penggunaan kata penghubung lalu, kemudian dan akhirnya digunakan sebagai penghubung antarkalimat dan intrakalimat. Kata akhirnya biasanya digunakan untuk menyimpulkan dan mengakhiri informasi dalam paragraf atau dalam teks (Arsyad 2017: 29).

4. Struktur Teks Fabel

Struktur teks fabel tidak jauh beda dengan struktur cerita pendek. Cerita pendek disusun dengan struktur yang terdiri atas orientasi, komplikasi dan

resolusi. Sementara itu, teks fabel ditambah dengan koda pada bagian akhir sehingga terbentuk struktur teks yang berupa, (1) orientasi: pendahuluan cerita dengan memperkenalkan tokoh-tokoh dan tempat terjadinya cerita; (2) komplikasi: pengenalan masalah hingga terjadi konflik dan klimaks cerita; (3) resolusi: konflik yang memuncak mulai masuk pada tahap penyelesaian/leraian; dan (4) koda: bagian penutup cerita yang biasanya memuat tentang kesadaran atau akibat yang dirasakan oleh tokoh (Wahono, dkk, 2016: 236).

5. Langkah-langkah Memahami Isi Cerita Fabel

Untuk mencapai kompetensi menceritakan ulang teks fabel, maka peserta didik perlu memahami isi dari cerita fabel tersebut. Terdapat beberapa langkah yang perlu dilakukan untuk memahami isi cerita fabel yaitu sebagai berikut.

a. Membaca Fabel Secara Keseluruhan

Membaca fabel secara keseluruhan dimaksudkan agar mampu memahami isi cerita sehingga lebih mudah menemukan nilai-nilai yang terkandung dalam teks.

b. Mencatat Tokoh dan Perwatakannya

Terdapat tiga jenis tokoh yaitu; (1) tokoh sentral, tokoh yang selalu hadir dalam setiap peristiwa; (2) tokoh bawahan, tokoh yang tidak begitu besar perannya dalam cerita, namun terlibat dalam pengembangan alur; dan (3) Tokoh latar, tokoh yang sama sekali tidak berpengaruh dalam terhadap pengembangan alur. Selain tokoh, terdapat pula istilah penokohan atau sering pula disebut perwatakan yakni pelukisan gambaran yang jelas tentang

tokoh yang ditampilkan dalam sebuah cerita. Pengarang dapat melukiskan atau menggambarkan tokoh dalam ceritanya dengan dua teknik.

- 1) Teknik analitik. Pelukisan tokoh dengan teknik ini adalah pengarang langsung memberikan deskripsi, uraian, atau penjelasan. Pengarang menghadirkan tokoh langsung disertai deskripsinya seperti sifat, tingkah laku, atau ciri fisiknya.
- 2) Teknik dramatik. Teknik pelukisan tokoh ini berbanding terbalik dengan teknik sebelumnya. Pada teknik dramatik atau sering juga disebut teknik dramatis, pelukisan tokoh secara tidak langsung. Pengarang membiarkan tokoh dalam cerita menunjukkan dirinya sendiri melalui aktivitas yang dilakukan atau peristiwa yang terjadi. Teknik ini menuntut pembaca dapat menyimpulkan sendiri watak atau karakter sang tokoh.

c. Mencatat Latar Cerita

Latar memberikan pijakan cerita secara konkret dan jelas untuk memberikan kesan seolah-olah peristiwa dalam cerita benar-benar terjadi dalam kehidupan. Pada umumnya latar dapat dibagi menjadi tiga, yaitu (1) latar tempat merujuk pada tempat atau lokasi terjadinya peristiwa yang diceritakan dalam sebuah fabel. (2) Latar suasana berhubungan suasana yang diceritakan dalam fabel. (3) Latar waktu merujuk pada kapan waktu terjadinya peristiwa dalam fabel tersebut.

d. Mencatat Alur Cerita

Pemahaman terhadap alur cerita diperlukan agar dapat menceritakan dari awal sampai akhir cerita secara runtut dan sistematis. Secara umum fabel

menggunakan tahapan alur: orientasi (pendahuluan cerita dengan memperkenalkan tokoh-tokoh dan di mana terjadinya cerita), koplikasi (pengenalan masalah hingga terjadi konflik dan klimaks cerita), resolusi (konflik yang memuncap mulai memasuki tahap peleraian) dan koda (bagian penutup cerita yang biasanya memuat tentang kesadaran atau akibat yang dirasakan oleh tokoh).

e. Mencatat Gagasan Pokok Cerita

Pada fabel, gagasan pokok cerita berkaitan erat dengan rangkaian peristiwa demi peristiwa yang dialami tokoh dalam cerita.

6. Manfaat Teks Fabel

Teks fabel memiliki banyak manfaat bagi pembacanya. Teks fabel pada dasarnya merupakan teks yang bergendre teks sastra pada anak, sehingga pendapat Ampera dalam Suprihatin (2015: 47) ini menjabarkan manfaat teks fabel yang dapat dirasakan oleh kalangan anak di antaranya sebagai berikut.

Pertama, anak akan memperoleh kesenangan dan mendapatkan kenikmatan ketika membaca atau mendengarkan cerita yang dibacakan untuknya. Daya tarik cerita mengikat emosi pembaca untuk larut ke dalam arus cerita. Perilaku tokoh cerita adakalanya memberi hiburan sehingga anak tertawa dan senang hati. Rasa senang yang diperoleh anak sebagai pembaca sastra akan membentuk minat anak terhadap bacaan. Hal ini dapat menimbulkan reaksi yang sama pada peserta didik kelas VII.

Kedua, anak dapat mengembangkan imajinasinya. Masa kanak-kanak adalah masa perkembangan imajinasi. Sastra sebagai sebuah karya seni yang

mengandalkan kekuatan imajinasi menawarkan petualangan imajinasi kepada anak. Imajinasi yang ditawarkan dalam sastra berpengaruh besar pada kemampuan anak untuk mengelola kecerdasan emosinya. Sehubungan dengan hal ini dapat memacu kreatifitas mandirinya peserta dalam membuat sebuah cerita fabel baru, karena motivasi dari hasil bacaan sebelumnya.

Ketiga, anak memperoleh pengalaman yang luar biasa. Melalui karya sastra, seorang anak akan memperoleh pengalaman baru tentang berbagai petualangan, perjuangan melawan kejahatan, mengatasi berbagai rintangan, pertentangan antara baik dan buruk, dan pengalaman aneh lainnya yang belum tentu dapat diperoleh dari kehidupan yang sebenarnya. Dalam hal ini dapat diimplementasikan dalam salah satu penanaman karakter yaitu sikap tidak pantang menyerah, bekerja keras, dan cinta damai.

Keempat, anak dapat mengembangkan intelektualnya. Melalui cerita, anak tidak hanya mendapatkan kesenangan semata, melainkan dapat pula mengembangkan kemampuan intelektualnya. Dalam hal ini manfaat yang sesuai dengan pembelajaran peserta didik kelas VII yaitu memperluas pengetahuan (kognitif peserta didik) dalam penambahan kosakata baru dari hasil bacaannya.

Kelima, kemampuan bahasa anak akan meningkat. Teks fabel dapat bermanfaat untuk menunjang perkembangan kemampuan anak dalam berbahasa. Dengan menyimak atau membaca karya sastra, disadari atau tidak, anak akan diperkaya dengan kemampuan berbahasa. Bertambahnya kosakata, akan meningkatkan keterampilan bahasa pada anak-anak. Keterampilan berbahasa terdiri atas

keterampilan meyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat keterampilan tersebut dapat dicapai dalam pembelajaran teks fabel pada jenjang SMP kelas VII.

Keenam, anak akan lebih memahami kehidupan sosial. Tokoh-tokoh dalam cerita saling berinteraksi untuk bekerja sama, saling membantu dalam menghadapi kesulitan, dan saling menyayangi. Perilaku tokoh yang menggambarkan hubungan antarindividu dapat menumbuhkembangkan kesadaran anak-anak hidup bermasyarakat. Hal ini juga merupakan implementasi dari penanaman karakter pada peserta didik yakni, peduli lingkungan, peduli sosial, dan bertanggung jawab.

Ketujuh, anak akan memahami nilai keindahan. Membaca sastra sama dengan memahami keindahan. Sebagai karya seni, sastra memiliki aspek keindahan. Penyajian cerita yang menarik merupakan salah satu keindahan dalam sastra. Jadi, sastra dapat diyakini mampu memenuhi kebutuhan batin seorang anak akan keindahan.

Kedelapan, anak akan mengenal budaya begitupu pada peserta didik. Sastra sebagai unsur budaya menyajikan keragaman budaya yang diungkapkan melalui bahasa sebagai medianya. Melalui sastra, seorang anak akan menjumpai berbagai sikap dan perilaku yang mencerminkan budaya suatu kelompok masyarakat. Sehingga dalam penanaman karakter cinta tanah air akan tercapai melalui pembelajaran cerita febel.

Dengan demikian, teks fabel ternyata sangat penting bagi peserta didik. Karena febel merupakan genre sastra anak, baik secara langsung maupun tidak

langsung akan menambah kemampuan imajinasi dan intelektual anak. Selain itu, kecerdasan sosial, aspek emosi, aspek moral, dan kesadaran beragama anak juga dapat dikembangkan melalui cerita febel ini.

7. Menceritakan Kembali Isi Fabel

Berdasarkan kompetensi dasar teks fabel pada kurikulum 2013, peserta didik dituntut untuk dapat menceritakan kembali isi fabel yang dibaca atau didengar, maka diperlukan keterampilan berbicara dengan bercerita sambil memerankan isi fabel dengan penghayatan dan ekspresi yang tepat. Adapun langkah-langkah memerankan isi fabel yaitu sebagai berikut.

a. Menguasai cerita

Cara terbaik menguasai isi cerita fabel bukanlah menghafalkannya, melainkan memahami seluruh isi cerita. Biasanya dibutuhkan membaca berkali-kali agar peserta didik bisa menguasai cerita itu sepenuhnya atau bisa mengemas cerita dengan menggunakan kata-kata yang mudah dipahami.

b. Menghayati Penokohan

Menghayati penokohan dalam cerita fabel juga penting. Semakin sedikit tokoh yang terlibat dalam teks fabel, biasanya cerita akan semakin mudah dan menarik untuk diceritakan dan diperankan. Hal ini juga memudahkan peserta didik dalam menghayati watak tokoh yang ada dalam cerita. Semakin dalam memahami karakter tokoh, semakin mudah pula untuk mengekspresikannya. Jangan lupa untuk menggunakan ekspresi, gaya dan suara yang lucu agar terlihat menarik.

c. Menguasai Alur Cerita

Alur atau struktur teks fabel terdiri atas: orientasi, komplikasi, resolusi dan koda. Bagian-bagian tersebut perlu dikuasai dengan baik sehingga runtutan peristiwa dalam fabel bisa disampaikan secara runtut.

d. Menjalinkan Kontak Mata dengan Penonton

Kontak mata sangat penting untuk menarik perhatian penonton. Jika pendongeng tidak menjalin kontak mata dengan penonton, cerita yang dibawakan akan kehilangan daya tarik.

e. Menggunakan Media atau Alat Peraga

Jika memungkinkan, lengkapi pemeranan isi fabel dengan menggunakan media (alat peraga) pendukung. Hal ini dimaksudkan agar menghidupkan suasana cerita sehingga penonton seolah-olah ikut menjadi bagian dari cerita.

III. METODE PENELITIAN

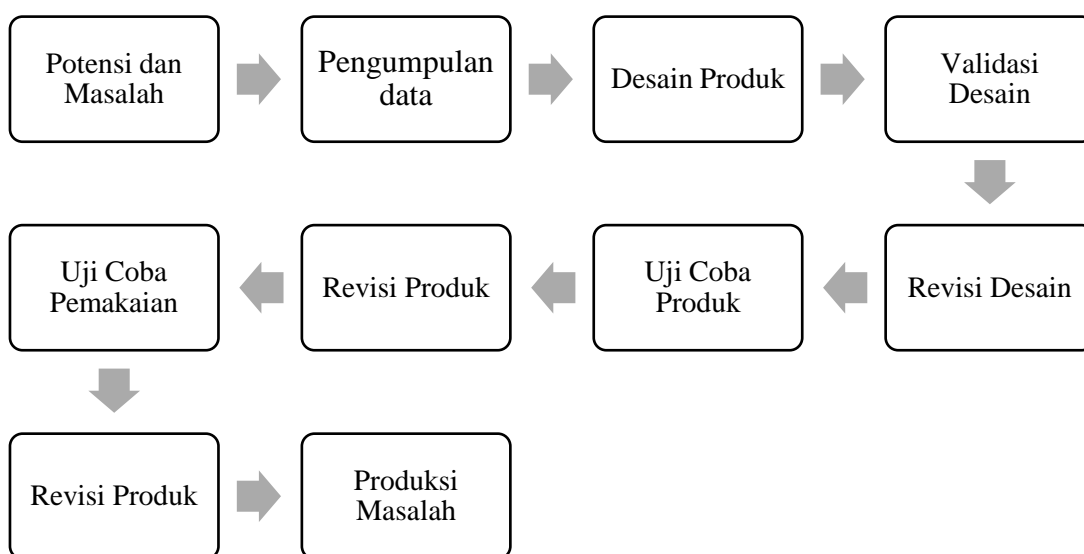
A. Desain Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*). Metode penelitian dan pengembangan adalah metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk dapat menghasilkan produk diperlukan analisis kebutuhan sebagai langkah awal penelitian dan untuk menguji produk.

Pentingnya pengembangan produk dalam bidang pendidikan sangatlah besar, namun sayangnya, penelitian dan pengembangan yang menghasilkan produk tertentu untuk bidang pendidikan masih tergolong rendah. Dengan adanya pengembangan produk dalam bidang pendidikan, maka akan memungkinkan pengembangan pendidikan dan kemajuan yang lebih baik. (Sugiyono, 2017: 297). Pada penelitian ini akan dikembangkan sebuah media pembelajaran berupa *pop up book* untuk materi teks fabel pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas VII di SMP.

B. Prosedur Penelitian

Prosedur pada penelitian ini mengikuti prosedur yang telah dijelaskan oleh Sugiyono (2017: 298). Berikut sepuluh langkah penelitian dan pengembangan.



Gambar 2. Langkah-Langkah Penggunaan Metode Penelitian Dan Pengembangan *Research And Development (R&D)*

Pada penelitian strata 1 (S1) langkah-langkah tersebut tidak diterapkan seluruhnya, melainkan disederhanakan menjadi lima langkah sampai dengan langkah revisi desain, karena disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan peneliti. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Borg and Gall dalam Putra (2012: 119) yaitu ,“yang terbaik adalah melakukan proyek dengan skala kecil yang hanya melibatkan sedikit rancangan pembelajaran yang asli. Juga, kecuali anda memiliki sumber keuangan yang memadai, anda perlu menghindari penggunaan media pembelajaran yang mahal seperti film. Cara lain untuk memperkecil proyek

adalah membatasi pengembangan hanya pada beberapa langkah dari siklus penelitian dan pengembangan”.

Berikut ini penjelasan dari ke lima langkah penelitian dan pengembangan:

1. Potensi dan Masalah

Potensi adalah kemampuan yang mempunyai kemungkinan untuk dikembangkan, sedangkan masalah adalah sesuatu atau persoalan yang harus diselesaikan (Sugiyono, 2017: 298). Berdasarkan hasil penelitian pendahuluan di SMP Perintis 2 Bandarlampung, peneliti menemukan permasalahan terkait pembelajaran teks fabel, yaitu terbatasnya media pembelajaran. Pada saat pembelajaran pendidik hanya menggunakan media pembelajaran buku teks dan papan tulis. Hal tersebut dapat diatasi dengan mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis *pop up book* untuk membantu pendidik dan peserta didik dalam pembelajaran teks fabel di sekolah.

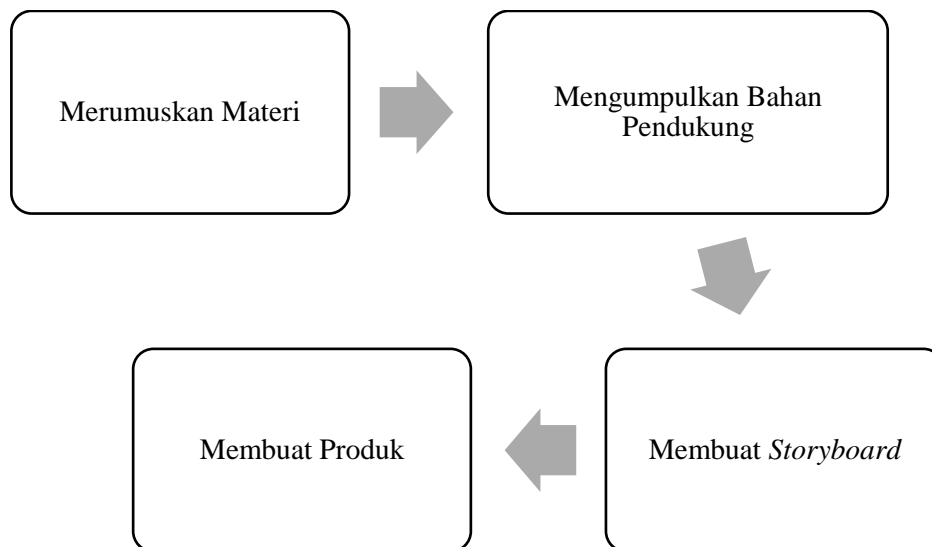
2. Pengumpulan Data

Setelah peneliti menemukan potensi dan masalah, langkah selanjutnya yang perlu dilakukan adalah mengumpulkan informasi sebanyak-banyaknya yang dapat digunakan untuk perencanaan produk dalam rangka mengatasi masalah. Peneliti mengumpulkan data dengan cara melakukan wawancara dan menyebarkan angket validasi produk.

3. Desain Produk

Produk yang dihasilkan pada penelitian ini berupa *pop up book*. Sebelum memproduksi *pop up book*, peneliti perlu membuat desain awal produk. Desain produk harus diwujudkan dalam gambar atau bagan, sehingga dapat digunakan

sebagai pegangan untuk menilai dan membuatnya. Berikut adalah gambaran desain awal produk *pop up book* dalam bentuk bagan.



Gambar 3. Desain Awal Produk

a. Merumuskan Materi

Merumuskan materi pelajaran dilakukan sebagai acuan dalam pembuatan produk. Materi yang dipilih pada penelitian ini adalah teks fabel. Materi teks fabel terdapat pada kompetensi dasar 3.15 mengidentifikasi informasi tentang fabel/legenda daerah setempat yang dibaca dan didengar dan 4.15 menceritakan kembali isi cerita fabel/legenda daerah setempat yang dibaca/didengar. Materi tersebut kemudian dirumuskan menjadi pokok-pokok materi yang selanjutnya akan dibuat menjadi *pop up book*.

b. Mengumpulkan Bahan Pendukung

Setelah merumuskan materi teks fabel, langkah selanjutnya dalam proses pembuatan produk adalah mengumpulkan bahan pendukung. Bahan pendukung yang dimaksud adalah gambar dan ilustrasi penjelas teks fabel.

c. Membuat *Storyboard*

Storyboard merupakan sebuah urutan sketsa yang disusun berdasarkan cerita atau materi yang telah dirumuskan. Tahap pembuatan *storyboard* dilakukan untuk memastikan bahwa alur cerita telah terstruktur dengan baik dan terlihat jelas. Dalam proses pembuatan produk melalui *software*, *storyboard* menjadi landasan yang mempermudah peneliti dalam merancang produk, karena di dalamnya terdapat sketsa awal yang telah tersusun dengan baik. Dengan menggunakan *storyboard*, proses desain produk menjadi lebih efektif dan efisien karena kesalahan dalam pengembangan produk dapat diminimalisir.

d. Membuat Produk

Produk dibuat menggunakan bantuan *software* olah gambar, *procreate*.

Sketsa gambar yang telah digambar pada *storyboard*, kemudian digambar ulang pada aplikasi tersebut dengan menambahkan tekstur dan warna.

Setelah itu, produk dicetak dan dibentuk menggunakan teknik-teknik *pop up* seperti *pull tabs*, *box and cylinder*, *transformation*, dll.

4. Validasi Desain

Validasi desain merupakan langkah dalam penelitian pengembangan untuk menilai efektivitas sebuah rancangan produk. Validasi dilakukan dengan cara berdiskusi dengan pakar atau dosen ahli yang sudah berpengalaman dalam bidang materi dan media yang dirancang. Setiap pakar diminta untuk menilai desain produk untuk mengetahui kelebihan dan kelemahannya.

a. Uji Ahli atau Pakar

Pelaksanaan uji ahli atau pakar dimaksudkan untuk memperoleh masukan dari ahli atau pakar yang memiliki kompetensi pada bidang kajian yang relevan. Berhubungan dengan uji ahli yang dilakukan kepada tenaga ahli media pembelajaran. Hasil uji ahli atau pakar juga berupa komentar, meliputi kritik, saran, koreksi, dan penilaian terhadap produk pengembangan. Uji ahli atau pakar dilakukan dengan teknik angket penilaian produk. Hasil uji dari praktisi atau pakar digunakan untuk merevisi desain produk sampai diperoleh desain produk yang layak.

b. Uji Validasi Praktisi

Uji coba ini dilakukan dengan menanyakan kepada pendidik tentang kelayakan dan keefektivan produk yang berupa komentar, meliputi kritik, saran, koreksi, dan penilaian terhadap produk pengembangan. Uji validasi pendidkdan revisi produk dilakukan dengan teknik angket penilaian produk.

5. Revisi Desain

Setelah produk divalidasi melalui diskusi dengan pakar atau ahli, maka akan dapat diketahui kekurangannya. Kekurangan tersebut selanjutnya dicoba untuk dikurangi dengan cara memperbaiki desain oleh peneliti.

C. Data dan Sumber Data

Data pada penelitian ini ialah hasil wawancara yang dilakukan terhadap pendidik SMP Perintis 2 Bandarampung. Data tersebut kemudian dikembangkan untuk

media pembelajaran berbasis *pop up book*. Sumber data dalam penelitian ini ialah instrumen penelitian berupa angket validasi produk dan angket wawancara.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah angket dan wawancara.

1. Wawancara

Wawancara adalah teknik atau cara pengumpulan data yang dilakukan untuk mendapatkan informasi melalui tanya jawab. Metode wawancara dipilih, karena peneliti ingin melakukan studi pendahuluan dan menemukan permasalahan yang diteliti. Wawancara dalam penelitian ini dilakukan terhadap pendidik mata pelajaran bahasa Indonesia di SMP Perintis 2 Bandarlampung, guna mengetahui permasalahan-permasalahan terkait media pembelajaran yang digunakan di sekolah.

2. Angket

Angket atau kuisisioner merupakan suatu teknik atau cara pengumpulan data yang dilakukan secara tidak langsung (peneliti tidak langsung bertanya-jawab dengan responden). Instrumen atau alat pengumpulan datanya juga disebut angket berisi sejumlah pertanyaan atau pernyataan yang harus dijawab atau direspon oleh responden (Surdayono dkk, 2013-30). Angket dalam penelitian ini berupa angket validasi yang diberikan kepada ahli materi dan ahli media.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat yang akan digunakan untuk memperoleh data untuk menjawab dan memecahkan masalah (Sugiyono, 2017: 102). Terdapat dua macam instrumen, yaitu instrumen yang berbentuk tes untuk mengukur prestasi belajar dan instrumen non-tes untuk mengukur sikap dan perilaku. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah angket. Angket atau kusioner merupakan suatu teknik atau cara pengumpulan data secara tidak langsung (Sudaryono dkk, 2013-30). Angket yang digunakan pada penelitian ini adalah angket wawancara yang diberikan kepada pendidik di SMP Perintis 2 Bandarlampung dan angket validasi yang diberikan kepada dosen ahli materi dan media.

1. Lembar Angket Wawancara Pendidik

Angket wawancara digunakan sebagai pedoman saat melakukan tanya jawab dengan pendidik di SMP Perintis 2 Bandarlampung. Angket wawancara dapat diuraikan sebagai berikut.

Tabel 1. Angket Wawancara Pendidik

No	Pertanyaan
1	Media pembelajaran jenis apa yang biasa Ibu gunakan, khususnya pada materi teks fabel?
	Apakah media pembelajaran yang digunakan sudah sesuai dengan materi yang diajarkan?
	Apakah Ibu mengalami kendala saat menggunakan media pembelajaran yang saat ini Ibu pakai, khususnya pada materi teks fabel?
	Jika ada, apa saja kendala yang Ibu alami?

3	Buku apa saja yang Bapak/Ibu guru gunakan dalam kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran bahasa Indonesia?
4	Apakah media pembelajaran membantu peserta didik dalam pembelajaran teks fabel?
5	Menurut pendapat Ibu, jenis media apa yang cocok diterapkan pada materi teks fabel?
6	Apakah menurut Ibu, media <i>pop up book</i> dapat membantu peserta didik dalam pembelajaran teks fabel?

2. Lembar Angket Validasi Ahli

Angket validasi diberikan kepada dosen ahli untuk menguji kelayakan media dan kelayakan materi.

Tabel 2. Angket Kelayakan Media

No	Indikator	Jumlah Butir soal	Nomor
1	Ketepatan warna	2	2,3
2	Ketepatan huruf	3	4,5,6
3	Ketepatan gambar	4	7,8,9,10
4	Ketepatan media	5	1,11,12,13,14

Tabel 3. Angket Kelayakan Materi

No	Indikator	Jumlah Butir soal	Nomor
1	Kesesuaian dengan kompetensi dasar (KD)	2	1,2
2	Aspek Pembelajaran	11	3,4,5,7,8,9,13,14,16,17,18
3	Penyajian materi	5	6,10,11,12,15

Tabel 4. Angket Validasi Praktisi

No	Aspek	Indikator	Nomor Instrumen	Jumlah Butir
1		Keterbacaan teks	1	1
2		Kejelasan gambar/ilustrasi	2	1
3		Ukuran kertas	3	1
4		Kemudahan pemakaian	4	1
5		Kesesuaian materi dengan SK dan KD	5	1
6		Kelengkapan materi	6	1
7		Kejelasan materi	7	1
8		Kemudahan memahami isi materi pada teks	8	1
9		Mendorong keingintahuan	9	1
Jumlah				9

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Artinya data kuantitatif yang diperoleh dari angket penilaian dosen ahli kemudian dianalisis secara deskriptif dengan mencari rata-rata skor skala likert berdasarkan tiap aspek yang ada dalam angket. Skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial.

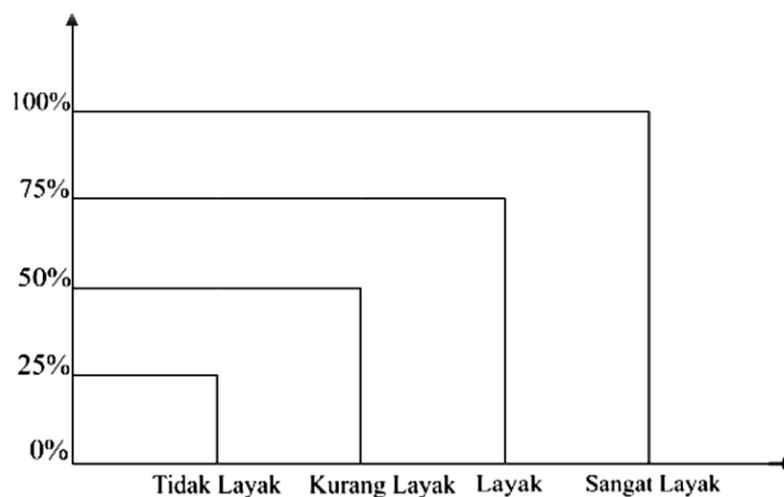
Terdapat empat kriteria penilaian pada angket yang diberikan pada dosen ahli media dan materi. Keempat kriteria tersebut, yaitu tidak layak, kurang layak, layak dan sangat layak. Kemudia keempat kriteria tersebut dituangkan dalam

bentuk angka 1, 2, 3 dan 4. Hasil rata-rata penilaian angket tersebut dihitung berdasarkan rumus berikut.

$$\text{Nilai} = \frac{\sum \text{nilai yang dihasilkan}}{\sum \text{nilai maksimal}} \times 100\%$$

Gambar 4. Rumus Rata-Rata Penilaian Angket

Skor yang diperoleh kemudian diubah dalam bentuk persentase. Dasar penentuan skala dalam bentuk persentase sebagai berikut.



Gambar 5. Dasar Penentuan Skala Persentase

Keterangan:

Angka 0% - 25% = tidak layak

Angka 26% - 50% = kurang layak

Angka 51% - 75% = layak

Angka 76% - 100% = sangat layak

V. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media *pop up book* pembelajaran teks fabel, dapat disimpulkan hal-hal berikut.

1. Tahap pengembangan media pembelajaran berbentuk *pop up book* untuk pembelajaran teks fabel di SMP kelas VII dimulai dari mengidentifikasi potensi dan masalah, kemudian dilanjutkan dengan mengumpulkan data, mendesain produk, memvalidasi produk dan merevisi produk. Identifikasi potensi dan masalah dilakukan dengan mewawancarai salah satu pendidik di SMP Perintis 2 Bandarlampung. Setelah melakukan wawancara, data yang didapat kemudian dikumpulkan untuk menjadi pedoman saat mendesain produk. Desain produk dilakukan menggunakan aplikasi *procreate*. Produk yang telah didesain kemudian dicetak dan dibuat menjadi buku *pop up*. Setelah produk selesai dibuat, kemudian produk melalui proses validasi desain oleh ahli materi, ahli media, dan praktisi guru. Berdasarkan hasil validasi produk kemudian direvisi sesuai saran dari para ahli.
2. Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan media *pop up book* yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk teks fabel. Media ini telah diuji

dan dinilai layak oleh ahli media, ahli materi, dan praktisi. Dalam validasi materi, media, dan praktisi, masing-masing diperoleh skor 86%, 86%, dan 88% dengan kategori "sangat layak". Oleh karena itu, media *pop up book* ini cocok untuk digunakan sebagai media pembelajaran teks fabel di kelas VII SMP.

B. Saran

Berdasarkan simpulan yang telah disampaikan, peneliti dapat memberikan saran sebagai berikut.

1. Bagi Pendidik

Buku *pop up* dapat dikembangkan menjadi media pembelajaran tidak hanya pada materi teks fabel tetapi pada materi lainnya.

2. Bagi Peserta Didik

Peserta didik diharapkan untuk membaca petunjuk penggunaan buku *pop up* untuk memaksimalkan pengalaman dalam menggunakan media pembelajaran ini.

3. Bagi Peneliti Lain

Untuk penelitian pengembangan *pop up book* selanjutnya agar dapat memperluas materi yang disajikan dengan tetap memperhatikan konsep dasar dan teknik-teknik pembuatan *pop up book* yang beragam.

DAFTAR PUSTAKA

- Arnum Wulandari, Pradhita. 2015. *Keefektifan Teknik Papan Cerita Dalam Pembelajaran Memproduksi Teks Fabel Pada Peserta didik Kelas VIII SMP Negeri 2 Patuk*. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta
- Arsyad, Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajagrafindo Persada
- Dzuanda. 2011. *Design Pop Up Child Book Puppet Figures Series Gatotkaca*. *Jurnal Library*. Semarang: Institut Teknologi Semarang
<http://library.its.undergraduate.ac.id> diakses pada 18 Oktober 2019
- Gafur. 2012. *Desain Pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Iskandarwassid dan Suhendar. 2016. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Munadi, Yudhi. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Referensi.
- Permendikbud Nomor 20 Tahun 2016 tentang Standar Kompetensi Lulusan Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Putra, Nusa. 2012. *Research & Development Penelitian dan Pengembangan: Suatu Pengantar*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Rayandra, Asyhar. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi.
- Sadiman, Arief S dkk. 2009. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Press
- Septiana, Sella Liftika. 2012. *Pengembangan Media Tunnel Book Untuk Pembelajaran Mengidentifikasi Teks Fabel Siswa Kelas VII Semester Genap Di SMP Negeri 26 Surabaya Volume 01 Nomor 01 Tahun 2012, 0 - 216*. Surabaya: Unesa. <https://jurnalmahapeserta.didik.unesa.ac.id/index.php/bapala/article/view/19114> diakses pada 18 Oktober 2019

Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, CV.

Universitas Lampung, 2018. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Bandarlampung: Universitas Lampung.

Wahono dkk.2016. *Mahir Berbahasa Indonesia untuk SMP/Mts Kelas VII*. Jakarta:Penerbit Erlangga