

Pengembangan Media Gambar Berseri Berbasis *Pop-Up Book* pada Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Keterampilan Menulis Karangan Narasi

Yeti Nurhikmah*, Sri Awan Asri, Syamzah Ayuningrum

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP Kusuma Negara, Indonesia

*rdnayu03@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan dan keefektifan media gambar berseri berbasis *Pop-Up Book* pada pelajaran Bahasa Indonesia materi keterampilan menulis karangan narasi siswa kelas IV SD Negeri Sukamaju 2 Tapos-Depok. Jenis penelitian ini adalah Research and Development (R&D) dengan menggunakan langkah-langkah metode penelitian dan pengembangan menurut Sugiyono. Adapun tahapan dalam penelitian dan pengembangan yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk. Tahap validasi produk divalidasi oleh 1 dosen dan 1 guru yaitu ahli media dan ahli materi. Produk diuji coba pada siswa kelas IV dengan memberikan angket. Hasil validasi pada media pembelajaran *Pop-Up Book* oleh ahli media memperoleh rata-rata persentase 78% dengan kriteria layak, ahli materi memperoleh rata-rata persentase 75% dengan kriteria layak, dan respon siswa pada uji coba di SD Negeri Sukamaju 2 memperoleh rata-rata persentase 87% dengan kriteria sangat layak. Disimpulkan bahwa media pembelajaran gambar berseri berbasis *Pop-Up Book* pada materi pokok keterampilan menulis karangan narasi kelas IV SD yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata kunci: keterampilan menulis karangan narasi, *Pop-Up Book*.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu hal pokok yang dibutuhkan oleh manusia, baik pendidikan formal maupun pendidikan non formal. Dalam proses pendidikan selalu hadir interaksi antara guru dan siswa yang kemudian disebut belajar dan mengajar. Proses belajar dan mengajar akan berjalan apabila pelajaran yang disampaikan oleh guru dapat diterima dengan baik oleh siswa, begitu juga sebaliknya. Yang menjadi pertanyaan adalah bagaimana caranya agar apa yang disampaikan oleh guru dapat diterima dengan baik oleh siswa? Jawabannya sederhana yakni guru harus menggunakan media pembelajaran. Sebab ketika guru masih menggunakan metode ceramah, maka siswa akan ambigu dalam memahami materi yang disampaikan. Karena antara guru dan siswa masih ada ruang yang memisahkan dan untuk mempersatukan antara keduanya dalam menerima dan menyampaikan informasi maka harus menggunakan media sebagai penghubung antara keduanya.

Namun, fakta di lapangan sungguh jauh dari harapan. Masih ditemukan guru-guru yang jarang menggunakan media sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi atau pelajaran. Guru-guru cenderung menggunakan metode ceramah sebagai alternatif utama dalam mengajar, akhirnya siswa hanya duduk diam dan mendengarkan apa yang disampaikan oleh guru. Dan yang terjadi ialah siswa

kebanyakan mengantuk dan kadang sibuk sendiri dengan aktifitasnya masing-masing tanpa memperhatikan apa yang disampaikan oleh guru. Hal ini juga terjadi di SD Negeri Sukamaju 2 Tapos-Depok pada siswa kelas IV. Berdasarkan hasil wawancara yang didapat antara peneliti dan guru kelas IV, dapat dikatakan bahwa media pembelajaran belum bervariasi terutama pada media pembelajaran visual misalnya seperti gambar, model, objek, bagan, grafik, dan alat-alat lain yang dapat memberikan pengalaman nyata, dan memotivasi minat belajar serta dapat mempermudah siswa dalam menyerap materi yang diajarkan media yang terdapat di sekolah. Dilihat dari media pembelajaran yang belum bervariasi, maka peneliti membuat sebuah media pembelajaran yaitu gambar berseri berbasis *Pop-Up Book* yang diterapkan pada pelajaran Bahasa Indonesia materi menulis narasi.

Pembelajaran Bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan berbahasa pada siswa. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia terdapat beberapa keterampilan yang harus dikuasai oleh siswa yaitu keterampilan menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Keempat keterampilan bahasa tersebut memiliki hubungan yang sangat erat, meskipun masing-masing memiliki ciri tertentu. Semua keterampilan tersebut saling berkaitan satu dengan yang lainnya, misalnya ada hubungan antara menulis dengan membaca, hubungan menulis dengan berbicara, setelah dapat menulis dan membaca pada akhirnya siswa akan dapat berbicara sehingga dapat berkomunikasi. Dari keempat keterampilan berbahasa salah satu keterampilan yang selama ini dituntut untuk dapat dikuasai dengan baik adalah keterampilan menulis.

Pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi keterampilan menulis karangan narasi dikembangkan dengan menghadirkan media pembelajaran gambar berseri berbasis *Pop-Up Book* di dalam proses pembelajaran di kelas IV. Dapat disimpulkan bahwa di SD Negeri Sukamaju 2 Tapos-Depok, ternyata media pembelajaran terutama pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dapat dikatakan masih kurang maksimal dan kurang memadai, media pada pelajaran Bahasa Indonesia hanya sekedar menempel kertas puisi dan pantun di dinding kelas saja. Kurangnya penggunaan media pembelajaran tersebut yang mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa di kelas IV SD Negeri Sukamaju 2 Tapos-Depok.

Pada awalnya guru dalam menjelaskan materi tentang menulis khususnya menulis narasi hanya mengajak siswa untuk berimajinasi membayangkan sesuatu tanpa adanya media yang konkret yang mampu merangsang daya khayal pada siswa, guru hanya menggunakan gambar-gambar yang tertera pada buku paket atau pun LKS yang dimiliki siswa. Dalam hal ini siswa belum mampu untuk berimajinasi, membayangkan sesuatu tanpa adanya media yang konkret yang mampu merangsang daya khayal pada siswa dalam menulis suatu karangan narasi. Padahal dalam menulis suatu karangan narasi seharusnya guru menggunakan media konvensional sehingga apa yang disampaikan bisa secara konkret dilihat dan dipraktikkan secara langsung. Dengan demikian konsep tersebut dapat dipahami oleh siswa secara keseluruhan dengan baik dan benar.

Definisi atau pengertian keterampilan adalah kelebihan atau kecakapan yang dimiliki oleh seseorang untuk mampu menggunakan akal, fikiran, ide, dan kreatifitasnya dalam mengerjakan atau menyelesaikan sesuatu (Fadillah & Lestari, 2016). Selain itu keterampilan menulis menuntut gagasan yang tersusun secara logis, diekspresikan dengan jelas, dan ditata secara menarik. Untuk itu, keterampilan menulis harus melibatkan berbagai keterampilan, yaitu: (a)

keterampilan mengekspresikan ide atau gagasan; (b) keterampilan mengorganisasi ide atau gagasan tersebut; (c) keterampilan menerapkan gramatika dan pola-pola sintaksis; (d) keterampilan memilih struktur dan kosakata; dan (e) keterampilan mekanik, yaitu menggunakan konvensi grafik bahasa.

Menulis adalah proses dalam berkomunikasi yang dilakukan secara tidak langsung antara penulis dan pembaca (Rahmatilah, Hidayat, Apriliya, 2017). Menulis merupakan suatu kemampuan menghasilkan sebuah tulisan (Oktaviana, Yudha, Ulfa, 2019). Kegiatan menulis bersifat kompleks karena di dalam proses kegiatan menulis diperlukan adanya suatu pemikiran yang bersifat logis. Kegiatan menulis dilakukan dengan mengungkapkan suatu pikiran, perasaan dan gagasan dengan menggunakan kemampuan bahasa yang efektif dalam menuangkan ide-ide sehingga menjadi sebuah tulisan (Slamet, 2017).

Narasi merupakan suatu bentuk karangan atau tulisan yang bersifat menjejarahkan sesuatu berdasarkan perkembangan dari waktu ke waktu (Mahmudi, Zulaeha & Supriyanto, 2013). Menurut Lbov, narasi merupakan tulisan yang menceritakan atau melaporkan sebuah peristiwa atau kejadian dimasa lampau (Zainurrahman, 2011).

Adapun indikator keterampilan menulis karangan narasi adalah kesesuaian dengan gambar, ketepatan logika urutan cerita, ketepatan makna keseluruhan cerita, ketepatan kata, ketepatan kalimat, ejaan dan tata tulis.

Salah satu komponen pembelajaran adalah media pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun di luar kelas, lebih lanjut dijelaskan bahwa media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi intruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar (Arsyad, 2011). Selain itu media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif (Asyar, 2012). Gambar berseri termasuk kedalam media pembelajaran visual yaitu berupa media gambar.

Gambar berseri merupakan rangkaian kegiatan atau cerita yang disajikan secara berurutan. Dengan gambar berseri, siswa dilatih mengungkapkan adegan dan kegiatan yang ada dalam gambar (Azhar, 2009). Manfaat dari penggunaan media gambar berseri menurut Angkowo dan Kosasih, antara lain: (1) membantu siswa dalam mengingat nama benda atau orang yang mereka lihat; (2) membantu mempercepat siswa dalam memahami materi; (3) Membantu siswa dalam memahami konsep-konsep dari materi yang dipelajari.

Pop-Up Book merupakan media cetak yang bersifat fleksibel, mudah dibawa kemana-mana, bisa disimpan, bisa dibawa kemana saja, tidak terikat waktu, dan proses produksinya dengan cara dicetak. "*Pop Up*" merupakan jenis buku atau kartu yang didalamnya terdapat lipatan gambar yang dipotong dan muncul membentuk lapisan tiga dimensi ketika halama tersebut dibuka (Laila & Sumijo, 2017). Adapun indikator *Pop-Up Book* adalah sebagai berikut: (1) memiliki isi cerita, topik dan ilustrasi gambar pop-up yang menarik, relevan dengan budaya, latar belakang budaya dan disukai pembaca khususnya anak-anak; (2) cerita, tokoh, alur, dan pesan yang terkandung disesuaikan dengan perkembangan intelektual dan bahasa anak; (3) memberikan cerita ataupun gambar yang berhubungan dengan pengalaman dan ketertarikan anak serta penulisan cerita yang mudah dipahami bagi

anak; (4) ilustrasi gambar memberikan informasi yang baru bagi anak dan membantu pembaca dalam memahami isi cerita; (5) Keterpaduan antara gambar, isi cerita dan teks yang akan disampaikan (Fadillah & Lestari, 2016).

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah diuraikan diatas, maka yang dapat dirumuskan dalam penelitian ini adalah: (1) Bagaimana mengembangkan media pembelajaran Gambar Berseri Berbasis *Pop-Up Book* Pada Materi Pokok Keterampilan Menulis Karangan Narasi Dalam Subtema Indahnya Keragaman Budaya Negeriku Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar? (2) Bagaimana kualitas produk media pembelajaran Gambar Berseri Berbasis *Pop-Up Book* Pada Materi Pokok Keterampilan Menulis Karangan Narasi Dalam Subtema Indahnya Keragaman Budaya Negeriku Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar?

Dari beberapa permasalahan tersebut peneliti tertarik untuk mencoba memecahkannya dengan cara mengembangkan media pembelajaran yang mencakup kebutuhan guru dan siswa pada umumnya dengan judul “Pengembangan Media Gambar Berseri Berbasis *Pop-Up Book* Pada Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Keterampilan Menulis Karangan Narasi (Studi *Research and Development* Pada Siswa Kelas IV, Semester Genap, Tahun Ajaran 2019/2020 SD Negeri Sukamaju 2 Tapos-Depok)”.

METODE PENELITIAN

Pada penelitian pengembangan ini mengacu kepada langkah-langkah penelitian pengembangan menurut Sugiyono yang nantinya disesuaikan dengan kebutuhan peneliti. Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2017).

Langkah-langkah penelitian dan pengembangan kedalam sepuluh langkah sebagai berikut: (1) Potensi dan masalah, (2) Pengumpulan data, (3) Desain produk, (4) Validasi desain, (5) Revisi desain, (6) Uji coba produk, (7) Revisi produk, (8) Uji coba pemakaian, (9) Revisi produk, (10) Produksi masal (Sugiyono, 2017). Berdasarkan prosedur pengembangan tersebut diatas, akan dijadikan sebagai acuan dalam penelitian ini sesuai dengan kebutuhan peneliti. Namun karena keterbatasan waktu maka penelitian ini hanya dibatasi pada 6 langkah prosedur pengembangan, yaitu (1) Potensi dan masalah, (2) Pengumpulan data, (3) Desain produk, (4) Validasi desain, (5) Revisi desain, (6) Uji coba produk.

Metode Penelitian Tahap I

Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri Sukamaju 2 Tapos-Depok yang terdiri dari tiga kelas yaitu kelas IVA, IVB, dan IVC. Sampel dalam penelitian dan pengembangan ini mengambil satu kelas yaitu kelas dari keseluruhan kelas yang dijadikan populasi penelitian. Kelas yang terpilih sebagai sampel adalah kelas IVA sebanyak 38 siswa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan angket.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian pengembangan tahap I ini adalah berupa angket, yaitu sebuah daftar pernyataan yang harus ditanggapi oleh responden yang memilih alternatif jawaban yang ada. Sebelum menyusun angket terlebih dahulu menyusun konsep alat ukur berupa kisi-kisi angket. Teknik analisis

data yang digunakan dalam penelitian tahap I ini adalah dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif.

Perencanaan desain produk dilakukan setelah langkah potensi dan masalah serta mengumpulkan informasi lalu mendesain awal dari produk. Beberapa tahapan serta langkah penyusunan media pembelajaran gambar berseri berbasis *Pop-Up Book* diantaranya proses awal pembuatan alur cerita, proses penentuan gambar yang akan digunakan pada slide, proses desain gambar, proses mencetak gambar, dan proses pembuatan atau perakitan agar gambar dapat dibuka dan ditutup dengan baik pada saat akan membukanya.

Tahap uji validasi desain merupakan proses untuk menilai apakah rancangan desain produk sesuai dengan kriteria pengembangan penilaian yang akan dibuat atau tidak. Kemudian, untuk mengetahui kelemahan dan kelebihan produk yang dikembangkan (Sugiyono, 2013). Sebelum produk tersebut diuji cobakan di lapangan produk di validasi terlebih dahulu oleh ahli media dan ahli materi. Untuk ahli media adalah dosen yang sudah berpengalaman mengajar pada bidang media pembelajaran. Untuk ahli materi adalah dosen yang juga sudah berpengalaman dalam materi pembelajaran khususnya pada materi keterampilan menulis karangan narasi di sekolah dasar. Validasi ahli dilakukan agar produk gambar berseri berbasis *Pop-Up Book* yang peneliti kembangkan mendapatkan suatu jaminan bahwa produk layak untuk diuji cobakan kepada siswa.

Metode Penelitian Tahap II

Model rancangan eksperimen untuk menguji pada penelitian tahap II menggunakan pendekatan kuantitatif karena pendekatan ini adalah untuk mengumpulkan data statistik dan untuk menjawab masalah dalam penelitian. Pendekatan kuantitatif adalah pendekatan yang banyak dituntut menggunakan angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data tersebut, serta penampilan dari hasilnya. Dengan pula pemahaman tentang kesimpulan penelitian akan lebih baik apabila juga disertai dengan tabel, grafik, bagan, gambar atau tampilan lain (Arikunto, 2006).

Desain penelitian dengan menggunakan metode pretest dan posttest. Design penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut (Sugiyono, 2009).

$$O1 \times O2$$

O1= nilai pretes; O2= nilai postes. Penelitian ini juga bisa digambarkan sebagai berikut.

Pretest	Variabel Bebas (Perlakuan)	Posttest
Y1	X	Y2

Keterangan: Y1= tes awal (pretest) untuk kelas IVA; Y2= tes akhir (posttest) untuk kelas IVA; X= perlakuan pembelajaran dengan pengembangan media pembelajaran atau menggunakan media pembelajaran (Nana sujana, 2001).

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri Sukamaju 2 Tapos-Depok, dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Sumber Data Populasi Penelitian Menurut Kelas Dan Jenis Kelamin

Kelas	Jumlah Siswa		Jumlah Siswa Per Kelas
	Laki-laki	Perempuan	
IVA	19 siswa	19 siswa	38 siswa
IVB	18 siswa	20 siswa	38 siswa
IVC	18 siswa	19 siswa	37 siswa
Total Jumlah Siswa			113 siswa

Sampel data yang terpilih untuk dijadikan kelas pengembangan media pembelajaran adalah kelas IVA, dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Sampel Penelitian

Kelas	Siswa		Total
	laki-laki	perempuan	
IVA	19	19	38 siswa

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini diperoleh dengan cara wawancara, angket, dokumentasi dan tes. Metode tes yang digunakan untuk mengukur kemampuan siswa setelah melakukan proses pembelajaran tentang keterampilan menulis karangan narasi. Proses pengujian instrumen dilakukan dengan mengadakan uji validitas, yaitu dengan membandingkan isi instrumen dengan teori. Instrumen penelitian yang digunakan peneliti dalam penelitian pengembangan ini berupa pedoman wawancara dan lembar angket.

Teknik menganalisis data merupakan suatu cara yang digunakan untuk menguraikan data yang diperoleh agar dapat dipahami bukan hanya oleh orang yang meneliti, tetapi juga oleh orang lain yang ingin mengetahui hasil penelitian. Setelah data diperoleh, selanjutnya adalah menganalisis data tersebut. Penelitian ini lebih menitikberatkan pada bagaimana mengembangkan media pembelajaran sehingga data dianalisis dengan sistem *deskriptif persentase*.

Menghitung persentase dari tiap-tiap sub variabel dengan rumus:

$$P(s) = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan: $P(s)$ = Persentase sub variable; F = Frekuensi data; N = Jumlah skor maksimum.

Analisis hasil tes ini dilakukan dengan melibatkan satu kelas sampel, maka analisis tes menggunakan model desain eksperimen *one group pretest-posttest design*. Adapun penelitian *one group pretest-posttest* menurut Gall & Borg (dalam Setyosari, 2013) meliputi tiga langkah, yaitu: (1) pelaksanaan pretes untuk mengukur variabel terikat, (2) pelaksanaan perlakuan atau eksperimen, dan (3) pelaksanaan pascates untuk mengukur hasil atau dampak terhadap variable terkait. Dengan demikian, dampak perlakuan ditentukan dengan cara membandingkan skor hasil pretes dan pascates.

Sebelum subjek dikenai perlakuan terlebih dahulu, peneliti melakukan observasi yang berupa prates (O1), kemudian dilakukan perlakuan (X) dan setelah

itu diadakan observasi atau pascates (O2). Berikut rancangan kelompok control prates-pascates (*Group Pretest-Posttest Design*)

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum d^2 - \frac{(\sum d)^2}{n}}{n(n-1)}}$$

Keterangan: Md = rata-rata dari gain antara tes akhir dan tes awal; D = gain (selisih) skor tes akhir terhadap skor tes awal setiap subjek; N = jumlah subjek.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran gambar berseri berbasis *Pop-Up Book*. Pemilihan perancangan media *Pop-Up Book* ini selain sesuai dengan potensi visual anak, juga dipandang praktis karena mudah digunakan.

Proses desain dilakukan dengan beberapa tahap, yang pertama adalah pada tahap awal, mempersiapkan alat dan bahan yang digunakan dalam pembuatan *Pop-Up Book*. Yaitu alatnya terdiri dari gunting, penggaris, mesin print dan laptop. Pada bahan terdiri dari Art paper A3, double tape, pensil dan sketch book A3. Menyiapkan kertas gambar A3 dan melipatnya menjadi dua bagian untuk membuat gambarnya. Alur cerita pada media gambar berseri dibuat sederhana mungkin dengan didasarkan pada kompetensi dasar yang ada pada silabus. Kompetensi dasar yang dimaksud adalah menyusun karangan tentang berbagai topik sederhana dengan memperhatikan penggunaan ejaan (huruf besar dan tanda baca).

Hasil penelitian uji coba pertama diperoleh dari uji coba produk dan nilai hasil pretest dan posttest. Uji coba media diperoleh melalui angket oleh ahli materi dan ahli media, sedangkan hasil pretest dan posttest diperoleh dari nilai hasil menulis karangan narasi siswa yang dilakukan sebelum dan sesudah adanya penggunaan media gambar berseri dalam kegiatan pembelajaran.

Hasil Uji Validasi Ahli Materi

Validasi isi angket harus dilakukan sebelum angket disebarkan kepada responden. Tujuan melakukan validasi instrument, agar data yang diperoleh dapat dipercaya kebenarannya. Hasil validasi angket yang didasarkan pada angket yang diberikan kepada ahli materi setelah penggunaan media gambar berseri berbasis *pop-up-book* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Hasil validasinya adalah sebagai berikut.

Tabel 1. Hasil Validasi Angket oleh Ahli Materi

Variabel	Skor Maksimal	Skor	Persentase	Keterangan
Kesesuaian Uraian Materi	20	15	75%	Layak
Keakuratan Materi	26	35	74%	Layak
Teknik Penyajian	23	30	77%	Layak
Rata-rata			75%	

Berdasarkan tabel hasil validasi angket ahli materi di atas, pada masing-masing variabel diperoleh hasil 75% (kategori layak) untuk aspek keakuratan materi, 74%

(kategori layak) untuk aspek ketetapan teknis produk media terhadap kesan guru, dan 77% (kategori layak) untuk aspek teknik penyajian. Untuk rata-rata hasil validasi pada semua variabel pada angket yang diberikan kepada ahli materi diperoleh hasil 75%. Maka dapat disimpulkan bahwa produk media pembelajaran yang peneliti kembangkan tergolong program yang layak.

Hasil Uji Validasi Ahli Media

Setelah mengamati media gambar berseri berbasis *Pop-Up Book*, maka diperoleh hasil validasi dari ahli media sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Validasi Media Gambar oleh Ahli Materi

Variabel	Skor Maksimal	Skor	Persentase	Ket.
Tampilan Media	23	25	92%	Sangat Layak
Keterpaduan Isi/Materi	15	8	53%	Cukup Layak
Komunikasi Visual	16	20	80%	Layak
Rata-rata			78%	

Berdasarkan tabel diatas dapat diperoleh hasil 92 % (masuk dalam kategori sangat layak) untuk aspek tampilan, 53 % (cukup layak) untuk aspek keterpaduan isi/materi, dan 80 % (masuk kategori baik) untuk aspek komunikasi visual. Untuk rata-rata hasil validasi pada semua variabel pada angket yang diberikan kepada ahli media diperoleh hasil 78%. Maka dapat disimpulkan bahwa produk media pembelajaran yang peneliti kembangkan tergolong program yang layak.

Hasil Angket Siswa

Angket siswa diberikan kepada siswa kelas IV sebanyak 38 siswa yang merupakan kelas eksperimen dalam penelitian ini. Angket siswa ini diberikan kepada siswa guna mengetahui respon siswa terhadap penggunaan media gambar berseri berbasis *Pop-Up Book*. Hasil respon siswa terhadap media gambar berseri ditampilkan dalam tabel berikut ini:

Tabel 3. Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran

Variabel	Skor		Persentase	Keterangan
	Maksimal	Rata-rata		
Efektifitas Media	15	4,33	87%	Sangat Layak
Ketepatan Teknis Produk	15	4,29	86%	Sangat Layak
Tampilan Media	20	4,39	88%	Sangat Layak
Rata-rata			87%	

Berdasarkan tabel di atas dapat diperoleh hasil 87 % (masuk dalam sangat layak) untuk aspek efektifitas media, 86% (masuk kategori sangat layak) untuk aspek ketepatan teknis produk, dan 88 % (masuk kategori sangat layak) untuk aspek tampilan media. Jadi, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran gambar berseri efektif membantu siswa dalam proses pembelajaran.

Hipotesis yang ada dalam penelitian ini adalah: H_a = Terdapat perbedaan yang signifikan keterampilan menulis karangan narasi siswa kelas IV SD Negeri Sukamaju 2 Tapos-Depok antara sebelum dan sesudah menggunakan media gambar berseri berbasis *Pop-Up Book* ($H_a: \mu_1 \neq \mu_2$). H_o = Tidak terdapat perbedaan yang signifikan keterampilan keterampilan menulis karangan narasi siswa kelas IV

SD Negeri Sukamaju 2 Tapos-Depok antara sebelum dan sesudah menggunakan media gambar berseri berbasis *Pop-Up Book* ($H_0: \mu_1 = \mu_2$).

Tabel 4. Perbedaan Pretest dan Posttest

	Jumlah Sample	Rataan	Skor Rata-rata	d	MD	t_{hitung}	t_{tabel}
Pretest	38	56,05	4,33	950	25	12,61	2,026
Posttest	38	80,26	4,29				

Berdasarkan hasil analisis, $t_{hitung} = 12,61$ dan dari t tabel dengan ($\alpha = 0,05$) untuk $dk (n-1) = (38-1) = 37$ didapat 2,026. Hal ini menunjukkan $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka terdapat perbedaan yang signifikan. Berdasarkan uji t maka H_a diterima dan H_0 ditolak sehingga kesimpulannya terdapat perbedaan yang signifikan keterampilan menulis karangan narasi siswa kelas IV SDN Sukamaju 2 Tapos-Depok antara sebelum dan sesudah menggunakan media gambar berseri berbasis *Pop-Up Book*.

Sedangkan dilihat dari konversi keterampilan menulis karangan narasi siswa kelas IV SD Negeri Sukamaju 2, nilai rata-rata post—test 80,26 berada dalam kualifikasi baik, dan berada di atas nilai KKM mata pelajaran Bahasa Indonesia sebesar 65. Melihat nilai rata-rata post-test siswa lebih besar dari pada pre-test siswa, dapat dikatakan bahwa media gambar berseri berbasis *Pop-Up Book* efektif digunakan dan dapat meningkatkan keterampilan menulis karangan narasi siswa kelas IV Negeri Sukamaju 2 Tapos-Depok.

Penyempurnaan Produk

Pengembangan media dilakukan dalam beberapa tahap. Pada langkah awal peneliti memilih materi dengan berpedoman pada Standar Kompetensi (SK), Kompetensi Dasar (KD), Indikator dan buku pelajaran kelas IV semester 2. Setelah memilih materi yang akan digunakan, langkah selanjutnya yakni merencanakan media yang akan dikembangkan dengan membuat desain media pembelajaran gambar berseri berbasis *Pop-Up Book*. *Pop-Up Book* yang telah selesai didesain kemudian dicetak (print), selanjutnya dibentuk dan dirangkai sesuai teknik *Pop-Up Book* yang digunakan.

Hal ini sejalan dengan penemuan dari Sholikhah (2017) yang menyatakan bahwa penelitian pengembangan media gambar berseri berbasis *Pop-Up Book* terbukti layak digunakan pada pelajaran Bahasa Indonesia materi keterampilan menulis karangan narasi. Temuan lainnya menyatakan bahwa pengembangan media gambar berseri berbasis *Pop-Up Book* dapat meningkatkan hasil belajar menulis karangan narasi (Hartati, 2017). Temuan lainnya juga menyatakan bahwa media pembelajaran *Pop-Up Book* dinyatakan valid dan dapat digunakan untuk siswa dalam kegiatan belajar mengajar (Masturah, Mahadewi, Simamora, 2018). Sesuai dengan pengembangan dan penelitian yang sudah dilakukan analisis serta merujuk kepada teori dan penelitian terdahulu maka dinyatakan bahwa media pembelajaran gambar berseri berbasis *Pop-Up Book* layak digunakan pada pelajaran Bahasa Indonesia materi keterampilan menulis karangan narasi siswa kelas IV SD Negeri Sukamaju 2 Tapos-Depok.



Gambar 1. Media Pembelajaran Berbasis *Pop-Up Book*

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pengembangan media gambar berseri berbasis *Pop-Up Book* pada pelajaran Bahasa Indonesia materi keterampilan menulis karangan narasi validasi ahli media memperoleh nilai rata-rata persentase 78% dikategorikan “Layak digunakan dengan revisi dan saran”, hasil validasi ahli materi memperoleh nilai rata-rata persentase 75% dikategorikan ”Layak digunakan dengan revisi dan saran. Respon siswa memperoleh nilai rata-rata persentase 87% “Sangat Layak”.

REFERENSI

- Aimatus Sholikhah. (2017). Pengembangan media *Pop-Up Book* untuk meningkatkan kemampuan menulis kreatif pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi menulis karangan kelas V SDN Rowoharjo. *Jurnal Simki-Pedagogia* Vol. 08.
- Arikunto, Suharsimi (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Asifa Miftahul Gina, Prana D wija Iswara, Asep Kurnia Jayadinata. (2017). Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Melalui Model PWIP (Picture Word Inductive Model), *Jurnal Pena Ilmiah*, Vol. 2 Nomor 1.
- Mahmudi, Ida Zulaeha, dan Teguh Supriyanto. (2013). Menulis Narasi Dengan Metode Karyawisata Dan Pengamatan Objek Langsung Serta Gaya Belajarnya. *Journal of Primary Education* 2 (1) ISSN2252-6889.
- Masturah, Mahadewi, Simamora. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran *Pop-Up Book* Pada Mata Pelajaran IPA Kelas III SD. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*. Vol. 6 No. (2) pp. 212-221.

- Oktaviana, Eva., Yudha, C, B., Ulfa, M. (2019). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Menulis Puisi Dengan Menggunakan Metode Picture And Picture Di Kelas IV SDN Kalisari 03 Jakarta Timur*. Simposium Nasional Multi Disiplin (SiNaMu) 2019.
- Punaji Setyosari. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendidikan & Pengembangan*. Jakarta: Prenamedia Grup.
- Rachmadini Nur Fadillah & Ika Lestari. (2016). Buku Pop-Up Untuk Pembelajaran Bercerita Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal PERSPEKTIF Ilmu Pendidikan* Vol. 30 No. 1, April.
- Rayandra Asyar. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Sisi Rahmatilah, Syarip Hidayat, Seni Apriliya. (2017). Media Buku Pop Up Untuk Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas Rendah. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Volume 4 Nomor 1.
- Slamet, St., Y. (2017). *Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Di Kelas Rendah dan Kelas Tinggi Sekolah Dasar*. Surakarta: UNS PRESS.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Zainurrahman. (2011). *Menulis Dari Teori Hingga Praktek*. Bandung: Alfabeta.