

**PENGEMBANGAN MEDIA POP UP BOOK CERITA RAKYAT NUSANTARA  
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENYIMAK DALAM  
PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS IV SD**

(Yuninta Ahsanatuz Zahro<sup>1</sup>), (Lina Putriyanti<sup>2</sup>), (Husni Wakhyudin<sup>3</sup>)

<sup>123</sup>PGSD FIP Universitas PGRI Semarang

Alamat e-mail : ([1yunintazahro@gmail.com](mailto:1yunintazahro@gmail.com)), ([2linaputriyanti@upgris.ac.id](mailto:2linaputriyanti@upgris.ac.id))  
([3husniwakhyudin@upgris.ac.id](mailto:3husniwakhyudin@upgris.ac.id))

**ABSTRACT**

*This study aims to develop instructional media in the form of a Pop-Up Book based on Indonesian folklore, particularly the story of Putri Mandalika, to enhance the listening skills of fourth-grade students in Indonesian language learning. The method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Data were collected through observations, interviews, and validation questionnaires from subject matter experts, media experts, and instructional experts, as well as student trials. The validation results show that the Pop-Up Book media is categorized as highly feasible in terms of content, visuals, and instructional aspects. This is evidenced by media expert validation with a percentage of 100% (very feasible), material expert with 96% (very feasible), and instructional expert with 76% (feasible). The implementation of this media at SDN Purworejo 01 demonstrated a significant improvement in students' listening skills, as shown by the comparison between pretest and posttest results using the N-Gain test, which yielded a score of 60.46%, indicating a moderately effective category. This study concludes that the folklore-based Pop-Up Book is effective for use in Indonesian language learning to develop listening skills through interactive and contextual approaches.*

*Keywords: Development, Media, Pop-Up Book, Folklore, Listening, R&D.*

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa *Pop Up Book* berbasis cerita rakyat Nusantara, khususnya cerita Putri Mandalika, guna meningkatkan kemampuan menyimak siswa kelas IV dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development,

Implementation, Evaluation). Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket validasi ahli materi, media, dan ahli pembelajaran serta uji coba kepada siswa. Hasil Peneliti menunjukkan bahwa media *Pop Up Book* memenuhi kriteria sangat layak dari aspek isi, visual, dan pembelajaran. Yang di tunjukkan dari hasilvalidasi ahli media dengan persentase 100% dalam kategori sangat layak, ahli materi dengan persentase 96% dalam kategori sangat layak dan ahli pembelajaran dengan persentase 76% dalam kategori layak. Implementasi media ini di SDN Purworejo 01 menunjukkan peningkatan signifikan pada kemampuan menyimak siswa, yang ditunjukkan melalui perbandingan hasil pretest dan posttest menggunakan uji N-Gain dengan skor yang di dapatkan 60,46% yang dapat di Tarik kesimpulan dalam kategori cukup efektif. Penelitian ini menyimpulkan bahwa media *Pop Up Book* cerita rakyat efektif digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk membangun kemampuan menyimak secara interaktif dan kontekstual.

Kata Kunci: Pengembangan, Media, Pop Up Book, Cerita Rakyat, Menyimak, R&D.

### **A. Pendahuluan**

Pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kompetensi bagi peserta didik agar mampu berkomunikasi menggunakan bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik itu secara lisan maupun tulisan. Sholikhah (2017:3) menjelaskan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia tidak terlepas dari empat keterampilan berbahasa, yakni membaca, menulis, menyimak, dan berbicara. Salah satu keterampilan berbahasa yang banyak digunakan

dalam kehidupan sehari-hari adalah keterampilan berbicara.

Perkembangan teknologi pembelajaran telah berkembang secara pesat dan membawa dampak signifikan dalam dunia pendidikan di Indonesia. Kemajuan ini membuka peluang bagi inovasi dalam proses belajar mengajar, baik dari segi metode maupun media yang digunakan. Pendidikan merupakan pilar utama dalam membangun generasi yang berkualitas dan adaptif terhadap perkembangan zaman. Peningkatan kualitas guru melalui

pelatihan dan pengembangan profesional menjadi sangat penting dalam rangka reformasi kurikulum yang mampu meningkatkan relevansi dan kualitas pendidikan itu sendiri. Guru sebagai ujung tombak pendidikan dituntut untuk mampu mengikuti perkembangan zaman, tidak hanya dalam hal penguasaan materi, tetapi juga dalam penguasaan teknologi dan penggunaan media pembelajaran yang efektif dan menarik (Sari dan Rusnilawati, 2022:13354).

Pendidikan sangat erat kaitannya dengan proses pembelajaran. Pembelajaran merupakan jantung dari kegiatan pendidikan yang memegang peran sentral dalam pencapaian tujuan pendidikan nasional. Di dalamnya, terjadi proses interaksi dua arah antara pendidik dan peserta didik yang berfungsi untuk mentransformasikan ilmu pengetahuan dan nilai-nilai kehidupan. Seperti yang diungkapkan oleh Seran (2021), proses pembelajaran adalah bentuk komunikasi dua arah antara guru dan siswa yang bertujuan untuk membelajarkan siswa melalui pendekatan yang sesuai dengan

asas pendidikan dan teori belajar. Oleh sebab itu, keberhasilan pendidikan sangat bergantung pada bagaimana proses pembelajaran dirancang dan dilaksanakan secara efektif dan efisien.

Indonesia memiliki beragam kebudayaan daerah. Kebudayaan daerah dapat dilihat dari kekayaan sastra yang dimilikinya, termasuk cerita rakyat. Cerita rakyat tersebar luas di setiap daerah. Salah satunya cerita rakyat Putri Mandalika yang merupakan cerita rakyat suku sasak pulau Lombok Nusa Tenggara Barat. Cerita ini menyebar secara turun temurun yang ada di Provinsi Nusa Tenggara Barat. Di era perkembangan zaman yang semakin modern, cerita rakyat sering kali diabaikan di masyarakat. Pengenalan cerita rakyat kepada siswa sangat perlu dilakukan kepada siswa, karena cerita rakyat mulai kehilangan eksistensinya seiring dengan pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya teknologi informasi. Saat ini anak-anak lebih menyenangi cerita kontemporer seperti doraemon, spongebob, naruto, atau upin - ipin yang hampir setiap hari disiarkan oleh beberapa stasiun televisi. Jika

hal ini berlanjut, dampak yang kurang baik akan terjadi terhadap hilangnya jati diri budaya etnisnya. Idealnya cerita rakyat harus tetap di berikan kepada siswa, agar mampu memahami, mengenal kebudayaannya, dan memberikan pengajaran tentang nilai kehidupan. Upaya yang dapat dilakukan untuk mewariskan cerita rakyat dalam pembelajaran Bahasa Indonesia salah satunya melalui media pembelajaran. Media pembelajaran adalah sarana untuk menyampaikan pesan dan memperjelas pesan yang disampaikan guru.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada guru kelas IV SDN Purworejo 01, terdapat beberapa sebab cerita rakyat kurang dikenal dan mulai ditinggalkan yaitu: 1). Kurangnya sosialisasi cerita rakyat Putri Mandalika kepada siswa SDN Purworejo 01; 2). Guru belum sepenuhnya mengangkat cerita rakyat Putri Mandalika dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia; 3). kurang tersedianya referensi bacaan berupa cerita rakyat luar daerah. Hal ini disebabkan oleh model pembelajaran yang masih bersifat konvensional, yaitu ceramah satu

arah dari guru kepada siswa. Model ini membuat siswa menjadi pasif dan kurang tertarik terhadap materi yang diajarkan, sehingga siswa tidak menyimak dan kurang memperhatikan pembelajaran. Situasi ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang digunakan selama ini belum mampu menjawab kebutuhan belajar siswa secara menyeluruh (Mulyani, 2021).

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, sangat diperlukan adanya inovasi media pembelajaran yang dapat menarik minat siswa serta mendukung proses pembelajaran secara optimal. Penggunaan media yang menarik dan interaktif dapat meningkatkan antusiasme siswa dalam mengikuti pelajaran serta mempermudah mereka dalam memahami materi yang disampaikan. Oleh karena itu, guru perlu mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar dan mampu menyajikan konsep belajar secara visual, konkret, dan menyenangkan.

Pemilihan media pembelajaran harus memperhatikan kompetensi dasar, dan indikator-indikator pembelajaran yang harus dicapai

siswa. Media yang digunakan juga harus mempertimbangkan kebutuhan dan karakteristik siswa. Dalam penelitian ini peneliti memilih media berbasis visual berbentuk gambar tiga dimensi yaitu media *pop up book*. Media *pop up book* mampu menciptakan kegiatan pembelajaran yang menarik dan dapat membuat siswa lebih fokus dalam menangkap informasi yang disampaikan oleh guru. Menurut Sholeh (2017: 13), *pop up book* mendapat respon yang baik dari siswa, sehingga siswa merasa senang ketika menggunakan media *pop up book*.

Penggunaan media *pop up book* untuk pembelajaran materi cerita rakyat memberikan visualisasi cerita yang lebih menarik karena tampilannya berbentuk tiga dimensi, gambar dapat digerakkan, bagian yang berubah bentuk, memiliki tekstur seperti benda asli, bahkan beberapa ada yang dapat mengeluarkan bunyi. Berdasarkan analisis studi literatur yang peneliti lakukan bahwa belum terdapat penelitian yang mengembangkan media *pop up book* cerita rakyat daerah NTB untuk meningkatkan kemampuan menyimak pembelajaran Bahasa Indonesia, terkhususnya

cerita rakyat Putri Mandalika. Pada penelitian sebelumnya Maike Megawati (2024), mengembangkannya media *pop up* untuk menanamkan nilai – nilai pendidikan karakter, sehingga peneliti mengembangkan media *pop up book* berbasis cerita rakyat Putri Mandalika untuk meningkatkan kemampuan menyimak pembelajaran Bahasa Indonesia .

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti merasa perlu untuk mengembangkan media pembelajaran berupa media *pop up book* sebagai upaya untuk menstimulus kemampuan menyimak siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Media ini diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan bagi siswa, sehingga mereka lebih tertarik dan fokus dalam proses pembelajaran. Selain itu, *pop up book* dapat membantu siswa dalam memahami konsep secara visual dan konseptual, serta meningkatkan hasil belajar siswa. Implikasi dari penggunaan media *pop up book* tidak hanya pada peningkatan hasil belajar, tetapi juga dalam memberikan ruang bagi siswa untuk membangun pemahaman konseptual yang kuat terhadap

pembelajaran Bahasa Indonesia yang diajarkan, khususnya untuk meningkatkan kemampuan menyimak pembelajaran.

Dengan memodifikasi media Pop up book dan mengintegrasikan literasi budaya di Indonesia, diharapkan bahwa siswa tidak hanya akan belajar tentang budaya lain, tetapi juga mengembangkan ketrampilan social dan empati. Melalui pendekatan ini, diharapkan dapat ditemukan metode yang inovatif dan efektif untuk mengajarkan literasi budaya yang dapat diterapkan di berbagai konteks pendidikan.

Berdasarkan uraian tersebut maka akan dilakukan penelitian lebih lanjut mengenai “Pengembangan Media Pop Up Book Cerita Rakyat Nusantara Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD”.

Tujuan dari Penelitian ini adalah Mengembangkan media Pop Up Book Cerita Rakyat Nusantara yang valid untuk digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian *research and development model* pengembangan ADDIE. Sugiyono (2015:407) mengemukakan bahwa “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”.

Penelitian ini mengacu pada model pengembangan ADDIE yang meliputi lima tahapan yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluate* (Evaluasi). Tahap-tahap proses dalam model ADDIE memiliki kaitan satu sama lain, oleh karena itu penggunaan model ini perlu dilakukan secara bertahap dan menyeluruh untuk menjamin terciptanya suatu produk pembelajaran yang efektif. Tujuan utama model pengembangan ini digunakan untuk mendesain dan mengembangkan sebuah produk yang efektif dan efisien.

Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data digunakan untuk

mendapatkan informasi untuk mengolah data.

antara lain, buku, jurnal dan dokumentasi.

### Data

Data menurut Ghozali (2011) adalah fakta atau informasi, terutama ketika diperiksa dan digunakan untuk mengetahui sesuatu atau untuk membuat keputusan. Data dibagi menjadi 2 yaitu:

#### a. Data

##### 1. Data Primer

Menurut Sugiyono (2013) Data primer adalah data yang langsung diberikan oleh sumber data kepada pengumpul data. Ini berarti bahwa peneliti atau pengumpul data langsung berinteraksi dengan sumber informasi untuk mendapatkan data. Data primer pada penelitian ini di ambil berdasarkan hasil observasi, wawancara, nilai hasil belajar, hasil pretest dan posttest.

##### 1. Data Sekunder

Data sekunder adalah sumber data yang tidak secara langsung memberikan data kepada pengumpul data. Data sekunder yang digunakan pada penelitian ini

#### b. Sumber data

Menurut Arikunto (2010) sumber data adalah subjek dari mana data dapat diperoleh. Jadi sumber data merupakan informasi yang diperoleh oleh peneliti untuk menjawab pertanyaan dalam penelitian. Dalam penelitian ini, sumber data yang digunakan yaitu sumber data yaitu data primer dan data sekunder

##### 1. Sumber data primer

Sumber data primer adalah data yang langsung dikumpulkan oleh peneliti dari sumber pertamanya. Sumber data primer dalam penelitian ini adalah siswa dan guru kelas IV SDN Purworejo 01.

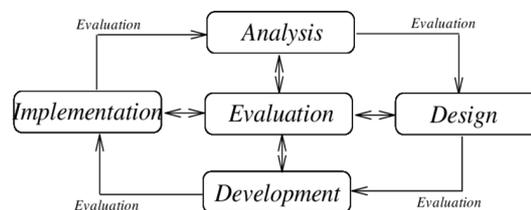
##### 2. Sumber data sekunder

Sumber data sekunder adalah data yang langsung dikumpulkan oleh peneliti sebagai penunjang dari sumber pertama. Dapat juga dikatakan data yang tersusun dalam bentuk dokumen. Sumber data sekunder dalam penelitian ini adalah buku, jurnal, artikel sebelumnya tentang media pop up book dan R&D.

### **C.Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan Research and Development (R&D) yang bertujuan untuk mengembangkan media *pop up book* bagi siswa SD kelas IV. Penelitian Pengembangan adalah suatu proses atau Langkah – Langkah untuk mengembangkan suatu produk baru, atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat di pertanggungjawabkan (Sujadi, 2023). Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran *pop up book* untuk meningkatkan kemampuan menyimak dalam pembelajaran bahasa Indonesia siswa kelas IV. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE merupakan model desain pembelajaran yang berlandaskan pada pendekatan system yang efektif dan efisien serta prosesnya yang bersifat interaktif yakni hasil evaluasi setiap fase dapat membawa pengembangan pembelajaran ke fase selanjutnya.

Penelitian ini mengacu pada model pengembangan ADDIE yang meliputi lima tahapan yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *implementation* (Implementasi), dan *Evaluate* (Evaluasi). Tahap-tahap proses dalam model ADDIE memiliki kaitan satu sama lain, oleh karena itu penggunaan model ini perlu dilakukan secara bertahap dan menyeluruh untuk menjamin terciptanya suatu produk pembelajaran yang efektif. Tujuan utama model pengembangan ini digunakan untuk mendesain dan mengembangkan sebuah produk yang efektif dan efisien. Terdapat lima langkah yaitu: Analisis (analisis), design (desain), development (pengembangan), implementation (implementasi), evaluation (evaluasi). Langkah-langkah tersebut sebagai berikut:



Menurut Tegeh (2013:42) terdiri dari 5 langkah dalam pengembangan model ADDIE. Adapun Langkah-langkah model pengembangan ADDIE adalah sebagai berikut:

a. *Analysis* (Analisis)

Tahapan analisis merupakan langkah awal yang penting dalam proses pengembangan produk. Langkah analisis terdiri dari dua tahapan yaitu analisis kinerja dan analisis kebutuhan. Tahapan pertama kinerja yang dilakukan untuk mengetahui dan mengklasifikasikan permasalahan yang dihadapi di sekolah yang berkaitan dengan media pembelajaran yang digunakan di sekolah, kemudian menemukan solusi dengan mengembangkan media pembelajaran. Tahap kedua disini analisis kebutuhan yaitu menentukan media pembelajaran yang diperlukan oleh peserta didik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan prestasi belajar peserta didik. Dalam penelitian ini berfokus pada kemampuan menyimak dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

b. *Design* (Perancangan)

Langkah kedua yang dilakukan yaitu merancang (desain), pada media pembelajaran ini langkah merancang media dilihat dari segi desain, segi materi dan Bahasa. Pengembangan media pop up book memerlukan desain atau perancangan, adapun desain produk

dalam pengembangan ini pertama, menentukan Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD) sesuai dengan kurikulum yang digunakan pada materi pembelajaran bahasa Indonesia. Kedua, pop up book ini berisi cerita rakyat Nusantara dan materi Bahasa Indonesia, *pop up book* ini berisi kuis interaktif untuk menguji pemahaman siswa dalam menyimak. Bagian pop up book terdiri dari cover, halaman judul, kata pengantar daftar isi, cerita rakyat mandalika, materi Bahasa Indonesia biografi penulis, daftar pustaka.

c. *Development* (Pengembangan)

Langkah ketiga yaitu mengembangkan media pembelajaran berdasarkan rancangan media awal. Pada tahap pengembangan dapat dilakukan langkah-langkah sebagai berikut pertama, melakukan pembuatan media pembelajaran dengan menentukan bahan yang digunakan yaitu art paper. Kedua, menentukan ukuran bentuk yang akan digunakan. Setelah desain produk jadi, selanjutnya akan divalidasi oleh para ahli, akan direvisi kembali. Setelah direvisi maka akan dilakukan uji coba produk. Pada tahapan ini dapat dilakukan langkah sebagai berikut:

1. Validasi

Validasi dilakukan untuk mengetahui apakah produk layak atau tidak. Validasi dilakukan oleh validator yang ahli pada bidangnya. Setelah validasi, maka adanya penyempurnaan atau revisi produk yang dikembangkan, selanjutnya akan dilakukan uji coba produk.

2. Revisi Produk

Setelah melalui validasi, peneliti melakukan perbaikan produk dan membuat kesimpulan produk berdasarkan dari penilaian validator. Apabila produk dinyatakan belum layak digunakan, maka revisi dilakukan untuk perbaikan. Jika produk dinyatakan layak selanjutnya produk dapat diuji coba dikelas.

d. *Implementation* (Implementasi)

Tahap ini dilakukan untuk mengetahui kepraktisan dan kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan yaitu *pop up book*. Setelah produk direvisi, dan akan diuji cobakan dikelas.

e. *Evaluation* (Evaluasi)

Setelah media diuji coba, akan muncul kekurangan dan kesalahan media pembelajaran yang dikembangkan yaitu *pop up book*,

oleh karena itu pada tahap evaluasi ini media yang dikembangkan perlu adanya penyempurnaan dan perbaikan. Setelah semuanya selesai sesuai yang diinginkan, maka media pembelajaran tersebut telah siap digunakan.

**Tabel 1 Pretest Posttest dan N-Gain Siswa SDN Purworejo 01**

No	Nama	Pretest	Posttest	N-Gain Skor(%)
1.	AGM	40	95	91,66666667
2.	AHA	60	90	75
3.	ACNH	60	85	62,5
4.	AKF	80	90	50
5.	ASF	60	70	25
6.	AR	80	85	25
7.	DAS	80	90	50
8.	GHA	80	80	0
9.	GPR	40	85	75
10.	KRP	60	90	75
11.	MS	40	80	66,66666667
12.	MRHP	40	90	83,33333333
13.	NRW	40	90	83,33333333
14.	RJP	80	90	50
15.	RASH	0	80	0
16.	SBP	40	85	75
Rata - rata		55	85,9375	60,46875

Berdasarkan hasil skor yang tertera pada tabel di atas, di lakukan uji N-Gain dengan dapatkan N-Gain score 60,46 %, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media sudah cukup efektif yang dapat disimpulkan pada tabel di bawah ini:

**Tabel 4.5.** Kategori Tafsiran efektifitas N-Gain

Persentase (%)	Tafsiran
<40	Tidak Efektif
40 – 55	Kurang Efektif
56 - 75	Cukup Efektif
>76	Efektif

(sumber : Hake, R, R, 1999)

Data yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara, serta angket, disusun secara sistematis untuk kemudian dapat dilakukan analisa. Metode yang dipakai untuk menganalisis data yaitu metode analisis data deskriptif. Analisis data deskriptif adalah penelitian untuk mengetahui hasil evaluasi dari validator serta respon siswa terhadap produk yang dikembangkan. Analisis data kualitatif diperoleh dari data deskriptif hasil validasi ahli materi, ahli media dan ahli pembelajaran serta hasil wawancara. Perolehan data dari ahli untuk meningkatkan hasil produk yang dikembangkan. Sedangkan, data kuantitatif yang dimaksud pada penelitian ini yaitu hasil dari validasi untuk memperoleh kevalidan data. Langkah – langkah yang dilakukan dalam penelitian ini adalah:

a. Uji Kelayakan

Uji Kelayakan validasi dilakukan dengan menggunakan angket yang sudah dikembangkan dengan skor seperti berikut:

**Tabel 2.** Skala nilai pada responden

Kategori	Skala Nilai
Sangat Baik (SB)	5
Baik (B)	4
Sedang (S)	3
Buruk (B)	2
Buruk Sekali (BS)	1

Selanjutnya, data yang diperoleh dari penyebaran angket di olah serta dihitung dengan menggunakan rumus dari Fauzi Bakri, yaitu:

$$P = \frac{\sum x}{n} \times 100\%$$

Keterangan

P = Presentase

Kelayakan

$\sum x$  = Skor Perolehan

N = Skor Maksimum

Sesudah evaluasi angket terakhir dihitung persentasenya, sampai sesi berikutnya merupakan pemaparan angka yang diperoleh dari hasil perhitungan. Hasil yang diperoleh bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan produk Pop Up Book yang sudah dikembangkan oleh peneliti. Kriteria persentase angket pada Tabel 3 sebagai berikut

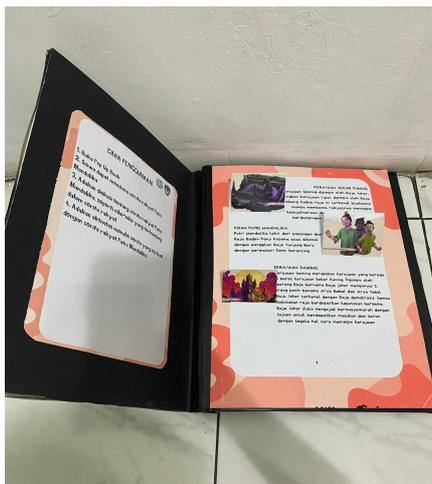
**Tabel 3.** Kriteria Validasi Produk

Skor	Kriteria
85% – 100 %	Sangat Baik/sangat valid
70% – 84.9%	Baik/valid
50% – 69.9%	Cukup
0% - 49.9%	Kurang Baik/kurang valid

b. Uji N – Gain

Analisis uji N - Gain didapatkan dari hasil posttest dan pretest uji coba produk yang di implementasikan di kelas. Yang diukur dengan rumus:

$$N - Gain = \frac{\text{skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pretest}}$$



Gambar 1 Media Pop Up Book



Gambar 2 Implementasi media pada kelas IV

1. Media pembelajaran pop up book cerita rakyat nusantara pada kelas IV Sekolah Dasar muatan pelajaran Bahasa Indonesia sudah dinyatakan valid oleh ahli

media dan ahli materi tanpa perbaikan karena saran dan komentar yang diberikan validator sehingga media *komik digital* layak untuk digunakan pada proses pembelajaran.

2. Media pembelajaran pop up book merupakan suatu alternatif media pembelajaran yang dapat membantu siswa untuk meningkatkan kemampuan menyimak pelajaran Bahasa Indonesia dan membantu guru dalam penyampaian materi.
3. Pengembangan media pembelajaran pop up book dikatakan berhasil, layak untuk digunakan dan valid, karena uji validasi yang dilakukan oleh ahli media yang menunjukkan presentase 100% yang berada pada kategori “Sangat Layak.”
4. Pengembangan media pembelajaran pop up book dikatakan berhasil, layak untuk digunakan dan valid, karena uji validasi yang dilakukan oleh ahli materi yang menunjukkan presentase 96% yang berada pada kategori “Sangat Layak.”
5. Pengembangan media pembelajaran pop up book dikatakan berhasil, layak untuk

digunakan dan valid, karena uji validasi yang dilakukan oleh ahli pembelajaran yang menunjukkan presentase 76% yang berada pada kategori "Layak."

6. Pada hasil kebertrimaan terhadap media pembelajaran pop up book, media pembelajaran dikatakan valid dan layak digunakan karena hasil analisis angket respon guru terhadap media pop up book menunjukkan persentase 94% berada pada kategori "Sangat Layak.

Metode pembelajaran yang monoton sehingga mengakibatkan proses pembelajaran yang membosankan dan kurang menarik perhatian minat belajar siswa, dan kurangnya kreatifitas menulis pada siswa. Adanya hal-hal tersebut maka diperlukannya suatu sarana baru untuk menunjang proses pembelajaran yang monoton agar menjadi pembelajaran yang menarik dan dapat mengembangkan kreatifitas menulis pada siswa. Hal tersebut dapat diwujudkan

dengan menggunakan media pembelajaran.

### **E. Kesimpulan**

Berdasarkan dari hasil penelitian dan pengembangan pada penelitian pengembangan media pop up book cerita rakyat nusantara dapat disimpulkan.

Pengembangan media pembelajaran pop up book yang telah dikembangkan. Pengembangan oleh peneliti yang dilakukan dengan menggunakan model penelitian ADDIE: yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Dapat disimpulkan bahwa media yang telah dikembangkan dapat menjadi salah satu alternatif pembantu guru dalam mengajar materi Bahasa Indonesia dalam kemampuan menyimak siswa. Media pop up book dikembangkan dalam bentuk buku cerita rakyat Nusantara putri mandalika, dapat membantu siswa dalam melaksanakan kegiatan belajar. Media pop up book digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya untuk kemampuan.

Menurut Adisti Fitriyani, Rofian, dan Lina Putriyanti (2023:3) menyatakan media pembelajaran di

sekolah dasar tentu harus bersifat menarik dan lucu karena sifat dari siswa sekolah dasar yang lebih memilih bermain daripada belajar. Oleh sebab itu, media yang digunakan harus tepat sasaran dan praktis sehingga materi yang akan disampaikan dapat diterima dengan baik oleh siswa sekolah dasar. Setelah melalui proses belajar, peserta didik diharapkan dapat mengalami perubahan tingkah laku ke arah yang lebih baik dari sebelumnya tidak tahu menjadi tahu, peserta didik yang sebelumnya tidak paham menjadi paham terhadap materi yang diajarkan.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

A Fitriyani, R.Rofian, L.Putriyanti (2023) Kepraktisan Media Monopoli Puisi (Monopus) Dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar

FW Sari, H Wakhyudin, A Zahra (2024) Mengembangkan Literasi Budaya Melalui Media Pop Up Book Dalam Pembelajaran IPAS Kelas 4 SDN Sendang Mulyo 02

J. Alifa, I Listyarini, L Putriyanti (2024) Pengembangan Media Smart Box

Untuk meningkatkan Keterampilan Menulis Surat Pribadi Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar (PENDAS)

Mulyani, Y. (2021). Metode Pembelajaran Problem Based Learning Pada Pembelajaran Ekonomi Materi Ketenagakerjaan. *Sice, enggering, Education And Development Studies (SEEDS): Coference Series*, 5(1), 12-16

Sari dan Rusnilawati. (2022). Pengaruh Penerapan Model PBL dengan Media Takalintar terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol 6 No. 6

Seran1 , Vera Rosalina Bulu, dan Asti Yunita Benu. (2021). Pengaruh Alat Peraga Mistar Bilangan Terhadap Hasil Belajar Operasi Hitung Penjumlahan Dan Pengurangan Bilangan Bulat Kelas Iv Sd Kristen Citra Bangsa. *SPASI: Jurnal Mahasiswa Pendidikan Dasar*, Vol 2 No 2

Sholeh (2017) Pengaruh Model Discovery Learning

Berbantuan Media Pop-Up  
Book Terhadap Hasil Belajar  
Tematik Siswa kelas IV SD  
Gugus X Bengkulu

Sholikhah (2017) Media Pop Up Book  
Dalam Pembelajaran Bercerita

Sugiyono. (2015). Metode Penelitian  
& Pengembangan. Bandung :  
Alfabeta.

Sugiyono. (2017). Metode Penelitian  
Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.  
Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2020). Penelitian  
Kualitatif. Bandung: Alfabeta

Sugiyono (2019). Efektivitas  
Penagihan Tunggakan  
Rekening Listrik Dengan  
Menggunakan Pratul Pada PT  
PLN (PERSERO) ULP KUTA

Sujadi, I. (2013). Pendidikan  
Matematika Realistik: Suatu  
Alternatif Pendekatan  
Pembelajaran Matematika.  
Yogyakarta: Graha Ilmu.

Tegeh, I. M., Jampel, I. N., &  
Pudjawan, K. (2014). Model  
Penelitian Pengembangan.  
Yogyakarta: Graha Ilmu.