

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Media pembelajaran adalah suatu alat bantu yang dapat memudahkan guru dalam mentransfer ilmu ataupun materi pembelajaran. Kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media pembelajaran dapat merangsang siswa agar cepat tanggap dalam merespon juga menyerap materi pembelajaran. Media pembelajaran yang akan diterapkan di jenjang sekolah dasar haruslah media yang mudah digunakan dan diterima oleh siswa. Siswa yang mengalami kesulitan dalam menerima dan memahami suatu materi pembelajaran dapat dibantu dengan menggunakan media pembelajaran.

Usia anak sekolah dasar masih memiliki rasa bermain yang tinggi, mereka belum bisa memfokuskan diri untuk belajar secara serius, belajar sambil bermain adalah metode yang cocok diterapkan pada anak-anak tingkat sekolah dasar untuk memperoleh pengetahuan dan juga keterampilan. Siswa cenderung pasif pada saat proses pembelajaran berlangsung apabila sarana prasarana yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar kurang mendukung. Upaya untuk mengatasi hal tersebut, penggunaan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat membantu mengatasi sikap siswa yang pasif dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar. Sikap siswa

yang cenderung pasif dalam kegiatan pembelajaran dapat menimbulkan rendahnya minat siswa. Untuk itu peneliti ingin melakukan penelitian tentang keterampilan berbicara pada siswa sekolah dasar karena berbicara merupakan keterampilan yang perlu dipelajari anak sekolah dasar sebagai alat sosialisasi.

Keterampilan berbicara merupakan hal yang paling sering dilakukan oleh semua orang, termasuk anak-anak. Keterampilan berbicara selalu dibutuhkan seseorang setiap hari mulai dari bangun tidur hingga akan tidur kembali. Berbicara merupakan salah satu keterampilan yang sangat penting disamping keterampilan bahasa lainnya seperti keterampilan membaca, keterampilan menulis, dan keterampilan menyimak. Hal ini dikarenakan kita lebih sering berbicara untuk menyatakan pendapat, menyampaikan maksud dan pesan, mengungkapkan perasaan dan segala kondisi emosional, dan lain sebagainya. Keterampilan yang dipelajari dengan baik dan benar akan berkembang menjadi kebiasaan. Berbicara sangat perlu dikembangkan karena berkaitan dengan penyampaian ide atau gagasan yang anak inginkan dan sesuai dengan kata-kata atau artikulasi seperti saat guru menjelaskan kemudian anak dapat menyampaikan ide atau gagasan yang mereka punya, dan anak dapat dengan mudah bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya.

Salah satu media yang dapat membantu meningkatkan keterampilan berbicara adalah media gambar berseri berbasis *pop-up book*. Media gambar berseri dapat diartikan sebagai media yang menggambarkan suatu rangkaian cerita atau peristiwa namun saling berkaitan antara gambar satu dengan gambar lainnya. Media gambar berseri berbasis *pop-up book* merupakan

suatu rangkaian atau peristiwa yang disusun secara urut dalam bentuk gambar tiga dimensi. Gambar berseri berbasis *pop-up book* ini merupakan media rancang yang dibuat sendiri oleh peneliti. Gambar atau seri gambar pada hakikatnya mengekspresikan suatu hal. Maksud dari ekspresi tersebut dalam bentuk gambar bukan dalam bentuk bahasa. Bagi seseorang berbicara merupakan penyampaian kesan-kesan batinnya, dapat mengungkapkan kembali apa yang didengar atau yang dibacanya. Seseorang yang berani dan membiasakan berlatih berbicara merupakan orang yang mempunyai kecakapan dalam berbicara. Dengan demikian peran seorang guru dibutuhkan untuk menjadi penyimak dan pendengar baik apabila terdapat siswa yang ingin mengajukan pendapat, pesan, serta gagasan.

Media pembelajaran digunakan sebagai fasilitas guru untuk berkomunikasi kepada peserta didik dalam pembelajaran. Komunikasi sangat penting dilakukan oleh guru dan peserta didik karena dengan begitu guru dapat mengetahui tingkat pemahaman materi peserta didik dalam pembelajaran. Penggunaan media gambar berbasis *pop-up book* diharapkan dapat membantu siswa untuk memusatkan perhatian terhadap materi yang disampaikan. Media tersebut dapat berupa gambar berseri yang disusun secara berurutan dan saling berkaitan. Dengan memanfaatkan media gambar berseri berbasis *pop-up book* siswa akan terinspirasi menuangkan gagasannya secara sistematis sesuai peristiwa yang terjadi.

Menurut Susanti dan Hariani (2013: 2), media gambar berseri mempunyai peranan penting untuk memperjelas maksud gambar tersebut

berdasarkan urutan gambar cerita, sehingga siswa dapat lebih mudah memahami maksud gambar tersebut berdasarkan urutan cerita yang terdapat pada gambar. Mereka juga mengungkapkan bahwa dengan media gambar berseri siswa dapat dengan mudah menuangkan ide-ide gagasan dengan kata-kata sesuai urutan gambar. Guru dapat menggunakan media pembelajaran visual yang menarik bagi peserta didik seperti media gambar berseri berbasis *pop-up book*. Dengan menerapkan media gambar berseri berbasis *pop-up book* ini, minat belajar siswa akan tertarik pada pesan gambar yang ditampilkan sehingga secara tidak langsung dapat membantu siswa untuk lebih memahami materi yang diberikan oleh guru.

Di simpulkan bahwa media *pop-up book* adalah media berbentuk buku yang mempunyai unsur tiga dimensi dan gerak. Materi pada *pop-up book* dalam bentuk gambar menarik terdapat bagian yang apabila dibuka dapat bergerak atau berubah bentuk. Media pembelajaran *pop-up book* sesuai dengan tahap perkembangan peserta didik sekolah dasar dan mampu memberikam imajinasi bagi peserta didik sehingga dalam proses pembelajaran tematik dapat lebih menekankan keaktifan siswa sehingga siswa dapat memperoleh pengalaman langsung. Dengan adanya media *pop-up book* dapat memvisualisasikan cerita menjadi lebih baik, tampilan gambar yang memiliki dimensi dapat bergerak saat dibuka dapat mendukung proses pembelajaran, dan siswa menjadi tertarik dengan materi yang di sampaikan, mempermudah siswa dalam memahami materi.

Peneliti melakukan penelitian di SDN Arjowinangun dimana peneliti akan membuat dan mengembangkan produk atau media pembelajaran gambar berseri berbasis *pop-up book*. Media pembelajaran tersebut tidak hanya digunakan di satu sekolah saja, melainkan dapat digunakan di semua sekolah. Pengembangan media pembelajaran juga perlu direncanakan dengan baik agar media yang dibuat sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran. Media pembelajarannya pun perlu inovatif dan kreatif untuk menarik perhatian siswa. Tak terkecuali pada pembelajaran tematik. Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang dirancang dan disusun berdasarkan tema-tema tertentu untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran. Penyusunan secara tema-tema dimaksudkan agar memberikan pengalaman bermakna kepada siswa.

Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas IV diperoleh data mengenai penggunaan media pembelajaran di sekolah yang diterapkan dalam penyampaian materi pelajaran oleh tenaga pendidik. Guru wali kelas IV mengatakan bahwa masih banyak peserta didik yang belum mendapatkan media pembelajaran dalam penyampaian materi bahan ajar, bahkan siswa belum mengetahui apa itu media pembelajaran. Media yang sering digunakan hanya buku tematik. Hal ini dikarenakan terdapat alasan-alasan tertentu dan juga kurangnya fasilitas media pembelajaran di sekolah. Minat dan motivasi siswa tergolong rendah karena mereka mudah bosan saat pembelajaran berlangsung. Selain itu karena keterbatasan penggunaan media ini menyebabkan siswa kurang aktif pada saat proses pembelajaran. Terlebih saat siswa disuruh untuk menyatakan pendapatnya oleh guru di depan kelas

maupun saat hanya disuruh berdiri di tempat dan menyatakan pendapat. Siswa merasa tidak percaya diri, malu dan *nerveous*. Mereka banyak diam karena takut akan jawaban maupun pendapatnya itu tidak diterima dengan baik oleh guru dan juga teman-temannya. Berkenaan dengan itu, maka dalam kegiatan pembelajaran perlu mengembangkan media untuk menunjang pembelajaran, salah satunya yaitu pengembangan media gambar berseri berbasis *pop-up book* yang belum dikembangkan dan belum digunakan di SDN Arjowinangun.

Sesuai dengan permasalahan di atas, selanjutnya pada penelitian ini akan dikembangkan media gambar berseri berbasis *pop-up book* pada pembelajaran tematik kelas IV sekolah dasar. Oleh karena itu, dengan dikembangkannya media gambar berseri berbasis *pop-up book* diharapkan keaktifan siswa dalam proses belajar mengalami peningkatan dengan asumsi bahwa media gambar berseri berbasis *pop-up book* memenuhi kelayakan serta efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Siswa akan menunjukkan minat belajar jika siswa aktif saat proses pembelajaran berlangsung, yaitu siswa mampu mengungkapkan pendapatnya di depan guru dan juga teman-temannya.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Penggunaan media gambar berseri berbasis *pop-up book* yang belum dikembangkan dan belum digunakan sebagai media pembelajaran di SDN Arjowinangun.
2. Minimnya penggunaan media pembelajaran yang digunakan guru saat mengajar pada mata pelajaran tematik.
3. Kurangnya keaktifan siswa pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung.
4. Minat dan motivasi belajar siswa yang rendah pada saat proses pembelajaran.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka pembatasan masalah pada penelitian ini diuraikan sebagai berikut:

1. Penelitian ini mengembangkan media gambar berseri berbasis *pop-up book* untuk meningkatkan keterampilan berbicara pada mata pelajaran tematik siswa kelas IV SD Negeri Arjowinangun.
2. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SD Negeri Arjowinangun tahun pelajaran 2020/2021.
3. Produk penelitian ini dilakukan uji validasi oleh dosen ahli dan diujikan kepada siswa kelas IV SDN Arjowinangun untuk meningkatkan keterampilan berbicara.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka dapat diperoleh rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana prosedur pengembangan media gambar berseri berbasis *pop-up book* untuk meningkatkan keterampilan berbicara pada siswa kelas IV SDN Arjowinangun?
2. Bagaimana hasil pengembangan media gambar berseri berbasis *pop-up book* untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas IV SDN Arjowinangun?
3. Bagaimana peningkatan keterampilan berbicara siswa kelas IV SDN Arjowinangun dengan menggunakan media gambar berseri berbasis *pop-up book* hasil pengembangan?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka dapat diperoleh tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Mengetahui prosedur pengembangan media gambar berseri berbasis *pop-up book* untuk meningkatkan keterampilan berbicara pada siswa kelas IV SDN Arjowinangun.
2. Mengetahui hasil pengembangan media gambar berseri berbasis *pop-up book* untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas IV SDN Arjowinangun.
3. Mengetahui peningkatan keterampilan berbicara siswa kelas IV SDN Arjowinangun setelah menggunakan media gambar berseri berbasis *pop-up book* hasil pengembangan.

F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini mempunyai spesifikasinya sebagai berikut:

1. Aspek Pembelajaran
 - a. Tujuan: Pembelajaran yang mampu meningkatkan keterampilan berbicara siswa yang cenderung pasif dengan media gambar berseri berbasis *pop-up book* yang sudah disediakan oleh guru.
 - b. Materi: Materi yang digunakan yaitu materi pada buku tema 8 subtema 3 pembelajaran 1 siswa kelas IV SDN Arjowinangun.
2. Aspek Model
 - a. Produk yang dihasilkan berupa gambar seri berbasis *pop-up book* yang terdiri dari beberapa gambar namun saling berkaitan. Media pembelajaran gambar berseri pada *pop-up book* menceritakan kembali cerita yang didengarkan secara lisan yang di tujukan untuk siswa kelas IV sekolah dasar pada mata pelajaran tematik.
 - b. Bahan yang digunakan yaitu kertas ivory yang berisi beberapa gambar dan dibentuk seperti buku dengan gambar tiga dimensi di dalamnya.

G. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini mempunyai beberapa manfaat, antara lain:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat positif dalam memahami pentingnya kegunaan suatu media pembelajaran

dalam proses kegiatan belajar mengajar. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dan pertimbangan dalam pemilihan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan yang ada. Dengan menggunakan media pembelajaran tersebut, maka akan merangsang pikiran siswa, membangkitkan semangat, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran pada siswa yang efektif.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Dengan adanya pengembangan media gambar berseri berbasis *pop-up book* ini diharapkan akan menjadi media yang dapat membantu siswa dalam meningkatkan keterampilan berbicara sekaligus pada aspek menyimak, membaca, dan menulis. Dengan memiliki keterampilan berbicara maka anak akan memiliki imajinasi yang optimal.

b. Bagi Guru

Melalui penelitian ini, diharapkan pemanfaatan media oleh guru dalam proses pembelajaran dapat lebih meningkat dan produk ini juga bisa menambah kreatifitas guru dalam memadukan media. Selain itu pengembangan media ini memberikan manfaat bagi guru dimana dalam proses kegiatan belajar mengajar mereka harus mengutamakan tingkat perkembangan siswa sehingga bisa

memberikan pengalaman belajar yang cocok bagi peserta didik sesuai perkembangan siswanya.

c. Bagi Sekolah

Melalui uji coba produk dalam penelitian ini , salah satu visi misi sekolah ikut tercapai melalui peningkatan kompetensi peserta didiknya.

d. Bagi Peneliti

Bagi peneliti sendiri, penelitian ini memberikan banyak manfaat diantaranya yaitu peneliti dapat memperoleh kesempatan untuk menerapkan produk yang dibuat dengan uji coba siswa. Apabila produk ini berhasil, peneliti dapat menjadikan produk tersebut sebagai pegangan untuk dikembangkan di sekolah.

H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan sebelumnya, terdapat beberapa asumsi yang menjadi titik ukur pengembangan media gambar berseri berbasis *pop-up book*:

- a. Media pembelajaran gambar berseri *pop-up book* bisa menumbuhkan minat belajar siswa untuk terus meningkatkan keterampilan berbicaranya di tempat umum, terutama saat berada di dalam kelas.
- b. Media pembelajaran gambar berseri berbasis *pop-up book* bisa memotivasi siswa dalam menyampaikan pendapat.

- c. Media pembelajaran gambar berseri berbasis *pop-up book* akan membantu guru dalam meningkatkan keaktifan siswa pada saat proses belajar mengajar berlangsung, sehingga hasil belajar juga meningkat.
- d. Ada kelancaran komunikasi dan transfer materi pembelajaran dari guru ke siswa terbantu dengan menggunakan media pembelajaran gambar berseri berbasis *pop-up book*.
- e. Langkah-langkah kegiatan pembelajaran tematik lebih terorganisir dengan penggunaan media pembelajaran gambar berseri berbasis *pop-up book*.

2. Keterbatasan Pengembangan

a. Materi Pengembangan

Materi yang digunakan dalam media pembelajaran ini yaitu hanya terbatas pada materi pembelajaran yakni tema 8 subtema 3 pembelajaran 1 kelas IV sekolah dasar.

b. Model Pengembangan

Model yang akan dikembangkan pada media yaitu pada gambar yang saling berkaitan antara gambar satu dengan gambar lainnya dalam bentuk *pop-up book*. Dan bagaimana kreatifitas guru dalam membuat media semenarik mungkin sesuai kebutuhan guru dan aturan yang ada.

I. Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman persepsi, beberapa istilah penting dalam pelaksanaan pengembangan ini didefinisikan sebagai berikut:

1. Pengembangan

Pengembangan merupakan suatu proses yang digunakan dalam mengembangkan dan memvalidasi suatu produk pendidikan yang telah ada sebelumnya menuju kearah perbaikan produk yang akan dikembangkan yaitu media pembelajaran.

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan salah satu interaksi antara guru dengan siswa. Siswa dirangsang untuk menerima pesan tersebut, bahkan adakalanya digunakan kombinasi beberapa indera untuk menerima pesan yang lebih lengkap. Pesan yang ingin disampaikan adalah isi pelajaran yang berasal dari kurikulum.

3. Gambar Berseri

Gambar berseri adalah media pembelajaran yang digunakan oleh guru yang berupa gambar datar namun mengandung cerita dengan urutan tertentu, sehingga antara satu gambar dengan gambar lainnya memiliki hubungan cerita dan pembentuk satu kesatuan.

4. *Pop-up Book*

Pop-up book hampir sama dengan cerita bergambar anak. Namun, dalam buku *pop-up* gambar tidak berbentuk dua dimensi melainkan tiga

dimensi. *Pop-up book* memiliki ciri khas yaitu ketika halaman dibuka gambar akan berdiri menjadi tiga dimensi.

5. Kemenarikan Media

Kemenarikan media pembelajaran gambar berseri ini yaitu dilihat dari desain *pop-up* yang dapat berdiri saat halamannya dibuka. Dengan detail gambar dan juga kejelasan warna gambar. Gambar yang bagus dan saling berkaitan akan memudahkan siswa dalam menerima materi yang diberikan. Guru harus lebih kreatif dengan memberikan contoh hasil tangan gambaran guru itu sendiri. Selain itu kemenarikan gambar bisa dilihat dari gradasi warna yang terdapat pada gambar.

6. Validitas Media

Validitas media merupakan ukuran yang menunjukkan kevalidan suatu produk yang dibuat melalui tes. Validitas media pada penelitian ini juga digunakan untuk membuktikan apakah media yang dibuat dapat membantu dan digunakan oleh guru dan siswa.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Teori Perkembangan Siswa

a. Karakteristik Siswa Sekolah Dasar

Perkembangan siswa yang terjadi merupakan sesuatu yang kompleks dan sudah konkret adanya. Artinya terdapat banyak sekali faktor yang turut berpengaruh dalam berlangsungnya proses perkembangan anak. Faktor tersebut seperti faktor-faktor bawaan maupun faktor pengalaman yang diperoleh dalam berinteraksi dengan lingkungan yang sama-sama memberikan kontribusi tertentu terhadap perkembangan anak.

Guru pada tingkat sekolah dasar diharapkan mempunyai pemahaman konseptual tentang perkembangan dan cara belajar pada siswa di sekolah dasar. Pemahaman konseptual tersebut meliputi gambaran tentang siapa siswa sekolah dasar yang sedang berkembang dan bagaimana mereka berkembang, yang mencakup tentang karakteristik perkembangan anak usia sekolah dasar dalam berbagai aspek fisik, biologis, kognitif, bahasa, dan psikososial.

Terdapat beberapa karakteristik pada anak usia sekolah dasar yang perlu diketahui, antara satu siswa dengan siswa yang lain memiliki karakteristik yang berbeda-beda. Siswa pada rentang usia

sekolah dasar dikategorikan memiliki perubahan yang sangat drastis baik secara mental maupun fisik. Berikut beberapa karakteristik perkembangan anak usia sekolah menurut (Sutima, 2013: 34):

1) Perkembangan Fisik Siswa SD

Perkembangan fisik pada siswa SD mencakup beberapa faktor biologis individu yang tertuju pada faktor genetik yang diturunkan oleh kedua orang tuanya. Pertumbuhan biologis mencakup pertumbuhan tulang, otak, dan otot. Siswa pada usia 10 tahun baik laki-laki maupun perempuan, tinggi dan juga berat badannya dapat bertambah kurang lebih 3,5 kg. Setelah usia remaja yaitu 12-13 tahun anak akan mengalami perubahan tinggi badan juga perubahan fisik lainnya.

2) Perkembangan Psikologis (Emosi dan Sosial)

Pada usia sekolah dasar (khususnya di kelas tinggi yaitu kelas 4, 5, dan 6), anak mulai menyadari bahwa pengungkapan emosi secara kasar tidaklah diterima atau tidak disenangi oleh orang lain. Oleh karena itu, anak mulai belajar untuk mengendalikan dan mengontrol diri terlebih emosinya. Adapun perkembangan sosial pada usia ini ditandai dengan adanya perluasan hubungan dengan lingkungannya, disamping dengan para anggota keluarga, juga dengan teman sebaya. Tetapi, akibat perluasan hubungan ini anak tidak lagi mudah menuruti perintah yang diberikan dan lebih banyak dipengaruhi oleh teman sebaya.

b. Perkembangan Kognitif Siswa Sekolah Dasar

Pada siswa usia sekolah dasar, anak sudah dapat menangkap rangsangan intelektual, atau melaksanakan tugas-tugas belajar yang menuntut kemampuan intelektual atau kemampuan kognitif (seperti membaca, menulis, dan berhitung). Menurut Piaget, dilihat dari aspek perkembangan kognitif masa ini berada pada tahap operasi konkret yang ditandai dengan kemampuan: mengklasifikasikan benda-benda berdasarkan ciri yang sama, menyusun (menghubungkan atau menghitung) angka-angka, dan memecahkan masalah yang sederhana.

Piaget (dalam Sutirna, 2013: 28) membagi tahap perkembangan menjadi 4 tahap sebagai berikut:

1) Tahap Sensori Motor (0-2 Tahun)

Tahap ini ditandai dengan individu yang sudah mulai berinteraksi dengan lingkungannya melalui alat indera dan gerakan-gerakan. Perkembangan kognitif pada tahap ini didasarkan pada pengalaman langsung dengan menggunakan panca indera. Pada tahap ini secara berangsur-angsur anak mulai mampu mempresentasikan realita melalui simbol-simbol dan menemukan cara dalam memenuhi keinginannya.

2) Tahap Pra-operasional (2-7 Tahun)

Tahap ini disebut juga dengan tahap intuitif dimana terjadinya perkembangan fungsi, bahasa, dan simbol, pemecahan masalah

yang bersifat fisik serta kemampuan dalam mengategorikan sesuatu. Proses berfikir pada tahap ini ditandai dengan keterpusatan, egosentris, dan tidak dapat diubah keinginannya.

3) Tahap Operasi Konkret (7-11 Tahun)

Tahap ini proses berfikir anak sudah harus konkret, tetapi masih belum bisa berfikir secara abstrak. Dengan demikian, pada tahap ini dalam penyelesaian masalah anak menggunakan logika yang konkret atau bersifat fisik. Pada tahap ini anak sudah dapat menyusun kategori berdasarkan hal yang telah didapatkan.

4) Tahap Operasi Formal (11 Tahun ke atas)

Proses berfikir pada tahap ini sudah mulai abstrak dan tersusun berdasarkan pengalaman-pengalaman yang telah dilalui juga didapatkan. Penalaran yang bersifat kompleks sudah mulai digunakan, dan sudah dapat menguji satu hipotesis dalam menumbuhkan mentalnya.

c. Perkembangan Sosial Emosional Siswa Sekolah Dasar

Menurut Jahja (2011: 28-29) perkembangan (*development*) adalah bertambahnya kemampuan (*skill*) dalam struktur dan fungsi tubuh yang lebih kompleks dalam pola yang teratur dan dapat diramalkan, sebagai hasil dari proses pematangan. Perkembangan menyangkut adanya proses diferensiasi dari sel-sel tubuh, jaringan tubuh, organ-organ dan sistem organ yang berkembang sedemikian rupa sehingga masing-masing dapat memenuhi fungsinya.

Perkembangan sosial merupakan pencapaian kematangan dalam hubungan sosial. Perkembangan sosial anak sangat dipengaruhi oleh proses perlakuan atau bimbingan orang tua terhadap anak dalam berbagai aspek kehidupan sosial, atau norma-norma kehidupan bermasyarakat serta mendorong dan memberikan contoh kepada anaknya bagaimana menerapkan norma-norma ini dalam kehidupan sehari-hari. Dapat juga diartikan sebagai proses belajar untuk menyesuaikan diri terhadap norma-norma kelompok, moral dan tradisi, meleburkan diri menjadi satu kesatuan dan saling berkomunikasi dan bekerjasama. (Susanto, 2011: 40).

Dari pengertian perkembangan diatas bisa diketahui bahwa perkembangan sosial anak sangat tergantung pada individu anak, peran orang tua, orang dewasa, lingkungan masyarakat termasuk Taman Kanak-kanak. Adapun yang dimaksud dengan perkembangan sosial anak adalah bagaimana anak usia dini berinteraksi dengan teman sebaya, orang dewasa dan masyarakat luas agar dapat menyesuaikan diri dengan baik. Menurut Jahja (2011: 47) tahap perkembangan sosial anak dibagi menjadi 5, yaitu:

- 1) Masa Kanak-kanak awal (0-3 Tahun) subjektif

Masa dimana anak belajar mengenal dirinya maupun orang lain, belajar berbagai macam gerak olah tubuh dan pengenalan terhadap lingkungannya, contohnya merangkak, belajar berdiri, dan memperhatikan orang sekitarnya saat berinteraksi.

2) Masa Krisi (3-5 Tahun) *tort alter*

Masa tingkat sosialisasi anak dalam proses kepekaan dirinya terhadap teman, keluarga atau lingkungan sekitar.

3) Masa Kanak-kanak akhir (4-6 Tahun) subjektif menuju objektif

Pada masa ini proses perkembangan sosial mulai terlihat dari segi perilaku didasari dari bimbingan orang tua sejak awal yang memperlihatkan dari cara berbicara dan berinteraksi dengan teman sebayanya. Tanda-tanda perkembangan dari tahap ini adalah:

- a. Anak mulai memahami akan aturan-aturan yang ada dikeluarga dan lingkungan sekolahnya.
- b. Anak mulai mampu membedakan baik dan buruk buat dirinya.
- c. Anak mulai bisa memahami hak dan kepentingan orang lain.
- d. Anak mulai bermain dan berkomunikasi dengan orang disekitarnya dan teman-teman sekolahnya.

4) Masa anak sekolah (6-12 Tahun) objektif

Masa ini adalah periode dimana anak mulai bisa bertanggung jawab pada diri sendiri dan mulai bisa menghargai keputusan orang lain.

5) Masa kritis II (12-13 Tahun) *pre-puber*

Anak mulai berkembang memahami orang lain secara individu yang menyangkut pada sifat-sifat pribadi, minat, nilai-nilai atau

perasaan sehingga mendorong anak bersosialisasi lebih akrab dengan teman sebaya dan lingkungan masyarakat.

2. Teori Belajar Siswa SD

Pada sub-sub ini akan membahas yang berkaitan dengan teori-teori belajar siswa. Teori merupakan landasan agar setiap implementasi berjalan lurus dan tidak melenceng dari apa yang telah ditetapkan. Teori belajar yakni suatu teori yang di dalamnya terdapat cara-cara atau penerapan yang bagaimana kegiatan belajar mengajar antara guru dengan siswa akan dilaksanakan. Belajar merupakan akibat adanya interaksi antara stimulus dan respon. Pada sub-bab ini teori-teori belajar yang akan dibahas adalah sebagai berikut:

a. Teori Belajar Behaviorisme

Belajar merupakan suatu proses dimana suatu organisasi berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman (Dahar, 2011: 2). Saat ini di dalam dunia pendidikan banyak sekali dikembangkan dan digunakan teori belajar. Teori belajar sendiri merupakan gabungan prinsip yang saling berhubungan dan penjelasan atas sejumlah fakta serta penemuan yang berkaitan dengan peristiwa belajar (Nahar, 2016: 64). Teori belajar behavioristik adalah sebuah teori yang mempelajari tingkah laku manusia. Para ahli behaviorisme berpendapat bahwa belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman. Belajar merupakan akibat adanya stimulus dan respon (R). Menurut teori ini, dalam belajar yang penting adalah

adanya input berupa stimulus dan output yang berupa respon (Andriyani, 2015: 165).

b. Teori Belajar Konstruktivisme

Konstruktivisme merupakan teori belajar yang menekankan pada proses mencari dan membangun pengetahuan sendiri melalui pengalaman siswa sendiri. Pengalaman siswa dibentuk melalui proses belajar dari dirinya sendiri maupun melalui pengalaman dari lingkungan sekitar. Saat siswa mendapatkan pengalamannya sendiri, tanpa sadar siswa tersebut akan mendapatkan pemahaman mengenai suatu pengetahuan.

Fieda (2020: 215) menyatakan bahwa konstruktivisme merupakan landasan berfikir (filosofi) pembelajaran kontekstual yaitu bahwa pengetahuan dibangun oleh manusia sedikit demi sedikit, yang hasilnya diperluas melalui konteks yang terbatas dan tidak secara tiba-tiba. Pengetahuan bukanlah seperangkat fakta-fakta, konsep, atau kaidah yang siap untuk diambil dan diingat. Manusia harus mengkonstruksi pengetahuan itu dan memberi makna melalui pengalaman nyata.

Lebih jelas lagi, Slavin (dalam Fieda, 2020: 216) menyatakan bahwa teori konstruktivisme adalah teori yang menyatakan bahwa peserta didik secara individual harus menemukan dan mentransformasi informasi kompleks, mengecek informasi yang baru terhadap aturan-aturan yang lama, dan merevisi aturan-aturan

yang lama bila sudah tidak sesuai lagi. Belajar dalam teori konstruktivisme bukanlah sekedar menghafal saja, akan tetapi membangun, mengkonstruksi sebuah pengetahuan melalui pengalaman siswa itu sendiri. Menurut Fieda (2020: 218), tujuan dari teori belajar konstruktivisme adalah sebagai berikut :

- 1) Adanya motivasi untuk siswa bahwa belajar adalah tanggung jawab siswa itu sendiri.
 - 2) Mengembangkan kemampuan siswa untuk mengajukan pertanyaan dan mencari sendiri pertanyaannya.
 - 3) Membantu siswa untuk mengembangkan pengertian dan pemahaman konsep secara lengkap.
 - 4) Mengembangkan kemampuan siswa untuk menjadi pemikir yang mandiri.
 - 5) Lebih menekankan pada proses belajar.
- c. Teori Belajar Winkel

Belajar menurut Winkel merupakan aktivitas mental atau psikis yang berlangsung baik di lingkungan dengan interaksi yang aktif. Selain itu belajar diharuskan atau menghasilkan perubahan yang langsung ataupun tidak langsung dalam pribadi yang melakukannya. Perubahan yang dimaksud yakni perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan sikap. Dalam belajar akan ada hasil perubahan dalam pengelolaan pemahaman dalam sisi apapun. Terutama untuk anak-anak yang baru mengenal.

3. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media adalah alat untuk menyampaikan suatu pesan atau informasi. Pesan atau informasi ini berupa pembelajaran. Makna umum dari media yaitu segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi. Istilah media ini sangat populer dalam bidang informasi dan komunikasi. Media pembelajaran digunakan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi kepada siswa. Menurut Sadiman (2011: 7), media adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Menurut Falahudin (2014: 108) media pembelajaran adalah segala yang dapat menyalurkan pesan, interaksi, merangsang fikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik dan mereka dapat berinteraksi dengan lingkungan belajar yang ada.

Dalam dunia pendidikan dan pembelajaran media diartikan sebagai alat dan sarana untuk memperoleh informasi atau bahan pembelajaran yang memiliki tujuan untuk mempermudah seorang pendidik dalam mencapai tujuan pembelajaran (Suprihatiningrum, 2016: 319). Pengertian media pembelajaran adalah media yang

digunakan untuk membantu merangsang pikiran, perasaan, kemampuan, dan perhatian siswa dalam proses belajar mengajar di kelas. Media tersebut dapat berupa alat ataupun bahan mengajar. Dalam pengertian lain, media pembelajaran adalah bahan, alat, atau segala sumber daya yang digunakan dalam proses penyampaian informasi guru kepada murid. Menurut Daryanto (2010: 5) menjelaskan bahwa media merupakan sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan.

Media biasanya digunakan untuk mempermudah suatu pekerjaan maupun memperjelas suatu informasi. Menurut Arsyad (2014: 29), media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar mandiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.

b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar dapat membangkitkan minat belajar dan rasa ingin tahu siswa, membangkitkan motivasi dalam diri dan merangsang cara berfikir siswa dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu penggunaan media juga sangat membantu guru dalam mengefektifkan proses belajar

mengajar dan penyampaian materi pembelajaran. Media pembelajaran mempunyai beragam fungsi. Berikut fungsi Media Pembelajaran secara umum:

a) Menarik Perhatian Siswa

Terkadang siswa kurang tertarik atau antusias terhadap suatu pelajaran dikarenakan materi pelajaran yang sulit dan susah dicerna. Dengan media pembelajaran, suasana kelas akan lebih baik dan siswa dapat lebih berkonsentrasi, terlebih ketika media pembelajaran yang digunakan bersifat unik dan menarik. Hal ini akan membuat siswa merasa penasaran dengan media yang digunakan untuk belajar.

b) Memperjelas Penyampaian Pesan

Dalam pelajaran, terkadang ada hal-hal berkonsep abstrak yang sulit bila dijelaskan secara lisan. Misalnya bagian-bagian tubuh manusia. Dengan media pembelajaran, misalnya video, gambar ataupun kerangka manusia tiruan. Siswa akan lebih jelas memahami apa yang dijelaskan guru saat berada di dalam kelas.

c) Mengatasi Keterbatasan Ruang, Waktu, dan Biaya

Ketika menjelaskan tentang misalnya hewan-hewan karnivora. Tidak mungkin jika seorang guru membawa hewan sungguhan. Dengan media pembelajaran seperti gambar, siswa akan mengerti apa yang dimaksud guru walaupun belum melihat bentuk objek secara langsung.

d) Menghindari Kesalahan Tafsir

Ketika guru berbicara secara verbal, sudut pandang murid kadang berbeda antara satu dengan lainnya dan maksud yang disampaikan guru berbeda dengan pemahaman para murid. Dengan media pembelajaran tafsir sebuah teori menjadi sama dan tidak ada kesalahpahaman informasi.

e) Mengakomodasi Perbedaan Tipe Gaya Belajar Siswa

Manusia dibekali kemampuan berbeda-beda, termasuk dalam hal gaya belajar, yakni visual, auditori, dan kinestetik. Dengan memadukan media pembelajaran dalam bentuk audio, audio video, gambar atau tulisan. Siswa yang lemah dalam menangkap pelajaran secara lisan bisa tertutupi dengan media pembelajaran lain yang lebih dipahami.

f) Untuk Mencapai Tujuan Pembelajaran Secara Efektif

Dengan media pembelajaran, proses belajar mengajar di kelas diharapkan sukses sesuai dengan tujuan-tujuan yang ingin dicapai oleh tenaga pendidik di kelas.

Berdasarkan fungsi di atas maka dengan menggunakan media gambar berseri akan meningkatkan semua fungsi media visual dalam meningkatkan keterampilan berbicara. Menurut Arsyad (2010: 25-26) beberapa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi, sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
 - 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan keterampilan dan minatnya.
 - 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.
 - 4) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kegiatan siswa tentang peristiwa yang memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungan, misalnya dengan karyawisata, kunjungan ke museum.
- c. Prinsip-prinsip Penggunaan Media Pembelajaran

Fadlillah (2012: 209) mengemukakan ada beberapa prinsip dalam penggunaan media pembelajaran yang perlu diperhatikan, diantaranya:

- 1) Penggunaan media pengajaran hendaknya dipandang sebagai alat bantu yang berfungsi sebagai tambahan jika digunakan dianggap perlu dan hanya dimanfaatkan sewaktu-waktu dibutuhkan untuk membantu dalam belajar.

- 2) Media pengajaran hendaknya dipandang sebagai sumber belajar yang digunakan dalam usaha memecahkan masalah yang dihadapi dalam proses belajar mengajar.
 - 3) Guru hendaknya menguasai teknik-teknik dari suatu media pengajaran yang digunakan.
 - 4) Guru seharusnya menghitung untung ruginya pemanfaatan suatu media pengajaran.
 - 5) Penggunaan media pengajaran harus diorganisasi secara sistematis, bukan sembarang orang menggunakannya.
 - 6) Pokok bahasan yang memerlukan lebih dari satu macam media, guru dapat memanfaatkan multimedia yang menguntungkan dan memperlancar proses belajar dan dapat merangsang siswa.
- d. **Macam-macam Media Pembelajaran**
- Media pembelajaran yang digunakan dalam membantu proses belajar mempunyai beberapa macam jenis. Tergantung ahli yang menjabarkannya. Menurut Fadlillah (2012: 211-212) membagi media dalam beberapa kelompok, yaitu:

1) **Media Audio**

Yaitu sebuah media pembelajaran yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (pendengaran), serta hanya mengandalkan keterampilan suara saja, seperti radio dan kaset.

2) **Media Visual**

Yaitu media yang hanya mengandalkan indera penglihatan.

3) Media Audiovisual

Yaitu media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar.

Sedangkan Fadlillah (2012: 214-217) juga membagi media kedalam 2 kelompok, yaitu:

1) Media Lingkungan

Yaitu media yang dimana anak-anak di dalam proses pembelajaran dikenalkan atau dibawa ke suatu tempat yang dapat mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangannya.

2) Media Permainan

Yaitu media yang sangat disukai anak-anak. Permainan adalah suatu benda yang dapat digunakan peserta didik sebagai sarana bermain dalam rangka mengembangkan kreativitas dan segala potensi yang dimiliki anak. Media permainan dapat berupa puzzle, ayunan, dakon, papan flannel, dan lain sebagainya.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan media gambar berseri berbasis *pop-up book* yang merupakan suatu media visual yang berisi urutan gambar, antara gambar satu dengan yang lain saling berhubungan dan menyatakan suatu peristiwa. Media ini digunakan untuk merangsang daya pikir anak agar mampu menuangkan ide, gagasan dalam keterampilan berbicara anak dalam isi bicara, kerumitan bahan yang akan disampaikan dapat diatasi dengan bantuan media.

e. Prinsip-prinsip Pemilihan dan Penggunaan Media Pembelajaran

Prinsip-prinsip yang dapat diamati berupa tingkah laku. Jadi dapat dipahami bahwa yang dimaksud dengan prinsip-prinsip *active learning* adalah tingkah laku yang mendasar yang selalu nampak dan menggambarkan keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar baik keterlibatan mental, intelektual maupun emosional yang dalam banyak hal dapat diisyaratkan keterlibatan langsung dalam berbagai bentuk keaktifan fisik. Pemilihan media harus menyesuaikan karakteristik siswa sekolah dasar. Media yang digunakan juga harus aman dan pastinya sesuai dengan materi yang akan disampaikan pada saat proses belajar mengajar.

Berikut ini beberapa prinsip yang harus diperhatikan saat guru memilih media pembelajaran:

1) Prinsip Efektivitas dan Efisiensi

Dalam konsep pembelajaran, efektivitas adalah keberhasilan pembelajaran yang diukur dari tingkat ketercapaian tujuan setelah pembelajaran selesai dilaksanakan.

Jika semua tujuan pembelajaran telah tercapai maka pembelajaran disebut efektif. Media yang telah memenuhi aspek efektivitas dan efisiensi ini tentunya akan meningkatkan ketertarikan siswa dalam proses belajar dan mendukung pencapaian dalam pembelajaran.

2) Prinsip Taraf Berfikir Siswa

Media hanya berfungsi sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar. Yakni berupa sarana yang dapat memberikan pengalaman visual kepada peserta didik dalam rangka memotivasi belajar, memperjelas, dan mempermudah konsep yang kompleks dan abstrak menjadi lebih sederhana, konkrit, serta mudah dipahami.

3) Prinsip Interaktivitas Media Pembelajaran

Bila siswa diberikan tontonan video, tentunya interaksi yang terjadi antara siswa dengan media pembelajaran hanya satu arah saja dari media ke siswa. Sedangkan bila menggunakan media pembelajaran berbentuk multi media interaktif yang dapat dioperasikan pada sebuah komputer, maka interaksi siswa dengan media lebih tinggi. Jika media yang digunakan berupa gambar tiga dimensi, maka siswa juga akan memfokuskan pandangan pada gambar yang diberikan guru.

4) Ketersediaan Media Pembelajaran

Media untuk mencapai tujuan pembelajaran, sesuai dengan materi pembelajaran, dan mempunyai interaktivitas yang tinggi, guru harus melihat ketersediaan media yang akan digunakan.

5) Kemampuan Guru Menggunakan Media Pembelajaran

Media harus disesuaikan dengan kemampuan guru, baik dari pengayaan maupun penggunaan atau operasi media. Akan

lebih efektif lagi jika guru memiliki media sendiri yang akan digunakan pada saat pembelajaran.

6) Alokasi Waktu

Penggunaan media pembelajaran yang notabnya efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran, mempunyai relevansi yang baik dengan materi pelajaran, dan berbagai kelebihan lainpun kadang-kadang terpaksa harus dikesampingkan bila alokasi waktu menjadi pertimbangan yang penting. Akan tetapi ketersediaan waktu seringkali bisa disiasati dengan berbagai cara berdasarkan pengalaman yang dimiliki oleh guru.

7) Fleksibel (mudah)

Dalam memilih media, guru haruslah memilih media yang fleksibel sehingga dapat digunakan dalam berbagai situasi, tahan lama, menghemat biaya, dan tidak berbahaya sewaktu digunakan dalam media pembelajaran.

8) Keamanan Penggunaan Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang dipilih haruslah media yang aman bagi peserta didik sehingga hal-hal yang tidak diinginkan saat kegiatan pembelajaran sedang berlangsung tidak terjadi.

Untuk mendapatkan kualitas media pembelajaran yang baik agar dapat memberikan pengaruh yang signifikan dalam proses belajar mengajar, maka diperlukan pemilihan dan perencanaan penggunaan media pembelajaran yang baik dan tepat. Pemilihan media

pembelajaran yang tepat ini menjadikan media pembelajaran efektif digunakan dan tidak sia-sia jika diterapkan.

Kriteria pemilihan media bersumber dari konsep bahwa media pembelajaran merupakan bagian dari sistem instruksional secara keseluruhan (Azhar Arsyad, 2013: 74). Maka beberapa kriteria yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran yang baik adalah sebagai berikut:

1) Sesuai Dengan Tujuan

Media pembelajaran harus dipilih berdasarkan tujuan instruksional dimana akan lebih baik jika mengacu setidaknya dua dari tiga ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hal ini bertujuan agar media pembelajaran sesuai dengan arahan dan tidak melenceng dari tujuan.

2) Praktis, Luwes, dan Bertahan

Media pembelajaran tidak harus mahal dan selalu berbasis teknologi. Pemanfaatan lingkungan dan sesuatu yang sederhana namun secara tepat guna akan lebih efektif dibandingkan media pembelajaran mahal dan rumit. Media yang akan digunakan sebagai penunjang belajar tetap harus disesuaikan dengan siswa.

3) Mampu dan Terampil Menggunakan

Apapun media yang dipilih, guru harus mampu menggunakan media tersebut dengan baik dan benar. Nilai dan manfaat media pembelajaran sangat ditentukan oleh bagaimana keterampilan

guru menggunakan media pembelajaran. Keterampilan guru dalam kreatifitas membuat media pembelajaran sangat dibutuhkan agar media yang akan digunakan nantinya tampak menarik dan siswa semangat untuk belajar.

4) Keadaan Peserta Didik

Kriteria pemilihan media yang baik adalah disesuaikan dengan keadaan peserta didik, baik keadaan psikologis, filosofis, maupun sosiologis anak, sebab media yang tidak sesuai dengan keadaan anak didik tidak akan membantu banyak dalam memahami materi pembelajaran.

5) Ketersediaan

Menurut Wilkinson, media merupakan alat mengajar dan belajar yang dibutuhkan untuk memenuhi keperluan siswa dan guru. Jika guru tidak mampu membuat dan memproduksi media maka pilihlah alternatif yang tersedia di sekolah untuk menjelaskan materi pembelajaran.

4. Gambar Berseri

1. Pengertian Gambar Berseri

Gambar berseri termasuk ke dalam media pembelajaran visual yang berupa media gambar. Gambar berseri merupakan rangkaian cerita gambar yang saling berhubungan pada setiap gambarnya. Dengan menggunakan media pembelajaran gambar berseri siswa lebih mudah memahami materi pada saat proses belajar mengajar. Di

dalam media pembelajaran gambar berseri rangkaian cerita yang dibentuk menjadi gambar disajikan secara sistematis artinya berurutan antara gambar satu dengan gambar yang lainnya. Cerita pada gambar berseri memiliki tema dan alur cerita. Menurut Sudjana dan Rivai (2009: 56), media gambar dibagi menjadi dua yaitu: 1) media gambar tunggal yaitu kesatuan informasi yang dituangkan dalam satu lembar; 2) media gambar berseri yaitu kesatuan informasi yang dituangkan dalam beberapa tahapan dibuat dalam satu tahapan pada satu lembar sehingga kesatuan informasi memerlukan beberapa gambar.

Kelebihan dari media gambar berseri adalah (1) umumnya murah harganya, media gambar menggunakan kertas sebagai bahan baku sehingga harga relatif murah. (2) mudah didapat, untuk mendapatkannya guru bisa menggendakannya. (3) mudah digunakan, penggunaan media ini dapat dilihat dari segala arah sehingga siswa tidak kesulitan untuk mengamati media. Dengan pemanfaatan gambar berseri maka akan memberikan nilai yang berarti. Penggunaan media gambar dapat menimbulkan daya tarik siswa sehingga siswa lebih senang dalam belajar.

5. *Pop-Up Book*

1. Pengertian *Pop-Up Book*

Pembelajaran akan berjalan kondusif apabila siswa antusias dan fokus mengikuti kegiatan pembelajaran. Hal tersebut dapat terwujud

jika didukung oleh beberapa komponen, baik dari segi guru maupun siswa. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang bisa mendukung tujuan pembelajaran. Media *Pop-up book* merupakan sebuah media buku yang menampilkan potensi gambar untuk bergerak dan interaksinya melalui penggunaan kertas sebagai bahan lipatan, gulungan, bentuk, roda, atau putarannya. Menurut Yulia (Hariani: 2015) *pop-up book* adalah sebuah buku dengan bentuknya yang menarik karena dapat bergerak dan berdiri ketika halamannya dibuka.

2. Jenis-jenis Teknik *Pop-up Book*

Pop-up book merupakan salah satu media pembelajaran yang menarik karena media ini berbentuk karya tiga dimensi dan memiliki bermacam-macam jenis. Media *pop-up book* memiliki tampilan gambar yang saat dibuka bisa berdiri. Kreatifitas dan kemenarikan dari bentuk media memudahkan siswa untuk belajar. Gambar yang berbentuk tiga dimensi ini membuat rasa penasaran siswa muncul dan ingin mencoba membuka media pembelajaran yang digunakan. Menurut Bernadette (2010) terdapat beberapa teknik *pop-up* diantaranya sebagai berikut:

a. *Flaps*

Flaps adalah salah satu bentuk paling awal dan paling sederhana dalam teknik *pop-up*. Ketika *flap* diangkat ilustrasi tersembunyi terungkap.

b. *V-Folding*

Teknik *V-Folding* menambahkan panel lipat pada sisi gambar yang akan ditempelkan. Panel ini diletakkan disisi dalam kartu sehingga tidak tampak dari luar.

c. *Internal Stand*

Biasanya digunakan sebagai sandaran kecil, sehingga pada saat dibuka, gambarnya akan berdiri. Dibuat dengan cara potongan kertas yang dilipat tegak lurus dan diberi panel untuk ditempelkan pada kartu.

d. *Transformation*

Transformation menunjukkan bentuk tampilan yang terdiri dari potongan *pop-up* yang disusun secara vertikal.

e. *Volvelles*

Bentuk tampilan menggunakan unsur lingkaran dalam pembuatannya. Tampilan ini memiliki bagian yang dapat diputar.

f. *Peepshow*

Tampilan yang tersusun dari serangkaian tumpukan kertas yang disusun bertumpuk menjadi satu sehingga menciptakan ilusi kedalaman dan perspektif.

g. *Pull-tabs*

Pull-tabs merupakan kertas geser yang ditarik dan didorong untuk memperlihatkan gerakan gambar baru yang lebih menarik.

h. *Caraosel*

Teknik *caraosel* ini didukung dengan tali, pita atau kancing sebagai pelengkap yang apabila dibuka dan dilipat kembali berbentuk benda yang kompleks.

i. *Box and cylinder*

Gerakan sebuah kubus atau tabung yang bergerak naik dari tengah halaman ketika dibuka.

6. Keterampilan Berbicara

a. Pengertian Keterampilan Berbicara

Berbicara merupakan salah satu keterampilan yang sangat penting disamping ketiga keterampilan bahasa lainnya, yaitu membaca, menulis, menyimak. Hal ini dikarenakan dengan sesama manusia, menyatakan pendapat, menyampaikan maksud dan pesan, mengungkapkan perasaan dan segala kondisi emosional, dan lain sebagainya. Menurut Ngalimun & Alfulaila (2014: 55), berbicara adalah sarana utama untuk saling membina, saling pengertian, komunikasi timbal balik, dengan menggunakan bahasa sebagai medianya. Berbicara secara umum dapat diartikan sebagai suatu penyampaian ide atau gagasan, pikiran seseorang kepada orang lain dengan menggunakan bahasa lisan sehingga maksud tersebut dapat dipahami orang lain yang mendengarkannya.

Keterampilan berbicara pada hakikatnya merupakan keterampilan mereproduksi arus sistem bunyi artikulasi untuk

menyampaikan kehendak, kebutuhan perasaan, dan keinginan pada orang lain. Jadi dapat disimpulkan dari beberapa pendapat para ahli bahwa keterampilan berbicara merupakan alat komunikasi antara individu satu dengan individu yang lainnya untuk menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan karena berbicara mempengaruhi penyesuaian pribadi anak untuk sosialisasi.

b. Tahapan Keterampilan Berbicara

Perkembangan merupakan suatu perubahan yang berlangsung seumur hidup dengan bertambahnya struktur dan fungsi tubuh yang lebih kompleks dalam keterampilan gerak kasar, gerak halus, bicara dan bahasa, serta sosialisasi dan kemandirian. Ciri-ciri pertumbuhan dan perkembangan pada anak antara lain, menimbulkan perubahan, berkolerasi dengan pertumbuhan, memiliki tahap yang berurutan dan mempunyai pola yang tetap. Kemampuan berbahasa yang paling nampak dalam kehidupan sehari-hari adalah berbicara. Pada awal masa kanak-kanak mempunyai keinginan yang sangat kuat untuk berbicara karena: (1) Sebagai sarana bersosialisasi. Kalau mereka tidak dapat berbicara, tidak dapat diterima sebagai anggota kelompok, (2) Mereka belajar berbicara sebagai sarana untuk memperoleh kemandirian. Kalau mereka tidak dapat berbicara, orang tua tidak mengerti keinginan anak, sehingga anak selalu dibantu seperti bayi, akibatnya tidak mandiri. (Sri Rumini dan Siti Sundari, 2004: 43).

c. Aspek-aspek Keterampilan Berbicara

Untuk dapat menjadi pembicara yang baik, selain harus memberikan kesan dan penguasaan, berbicara juga harus memperlihatkan keberanian. Selain itu, pembicara harus berbicara dengan jelas dan tepat, dalam hal ini ada beberapa aspek yang dapat digunakan untuk menilai kemampuan berbicara, antara lain:

1) Aspek Kebahasaan

a) Ketepatan Pengucapan/pelafalan

Seorang pembicara harus membiasakan diri mengucapkan bunyi-bunyi bahasa secara tepat. Pengucapan bunyi bahasa yang kurang tepat dalam mengalihkan perhatian pendengar. Gaya bahasa seseorang berbeda-beda dan berubah-ubah sesuai dengan pembicaraan, perasaan, dan sasaran.

b) Ketepatan Intonasi

Ketidaktepatan dalam berbicara misalnya pada saat pembicara berbicara dengan intonasi yang datar. Selain itu, tekanan nada dan kecepatan berbicaranya masih kurang. Pada saat berbicara dalam menyampaikan materi siswa tidak dapat membangkitkan emosi pendengar.

c) Kosa Kata/diksi

Pembicara akan lebih tertarik dan senang mendengarkan jika pembicara memakai bahasa yang mereka pahami dan kuasai. Bahasa yang digunakan pembicara dapat disesuaikan apabila

pembicara melihat terlebih dahulu siapa dan dimana pembicara akan berbicara.

2) Aspek Nonkebahasaan

a) Sikap yang Wajar, Tenang, dan Tidak Kaku

Saat berbicara di depan umum, sikap yang dimiliki pembicara akan menentukan keberhasilan seseorang. Jika sikap pembicara tidak tenang, lesu, dan kaku maka akan mengakibatkan kesan yang kurang menarik bagi pendengar. Kesan pertama saat seseorang berbicara sangat penting untuk kesinambungan pembicara selanjutnya.

b) Mimik/Gerak-gerak

Ketepatan gerak-gerak atau mimik wajah akan menunjang keefektifan berbicara. Dalam menyampaikan suatu hal yang dianggap penting hendaknya disertai dengan tekanan dan dukungan oleh gerak tangan atau mimik wajah. Hal ini dapat menarik perhatian pendengar karena tidak terlihat kaku dan suasanapun menjadi lebih komunikatif.

c) Kenyaringan Suara

Dalam berbicara misalnya kegiatan berpidato volume suara juga sangat mendukung keberhasilan. Kenyaringan suara yang digunakan tentu harus disesuaikan dengan situasi, tempat, dan jumlah pendengar. Penempatan pembicaraanpun harus disesuaikan dengan pendengar. Hal ini dikarenakan

pendengar yang berjarak jauh dengan pembicara bisa mengerti apa yang dibicarakannya.

d) Kelancaran

Kelancaran dalam berbicara akan lebih memudahkan pendengar dalam menangkap isi pembicaraan. Dalam kegiatan berbicara biasanya seseorang mengalami *nerveous* dan mengakibatkan pembicaraannya tidak lancar dan terputus-putus.

e) Penguasaan Topik

Topik yang ingin disampaikan hendaknya benar-benar dikuasai. Penguasaan topik akan mempengaruhi kelancaran dan keberanian pembicara. Misalnya topik yang dipilih siswa mengambil materi dari buku kelas IV tema 8 subtema 3 yaitu “Bangga Dengan Lingkungan Sekitar”, maka siswa tersebut harus menjabarkan topik tersebut dengan didukung oleh pendapat maupun fakta-fakta.

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa, dengan penguasaan topik yang baik dan latihan yang cukup serta persiapan mental yang memadai akan dapat menentukan keberhasilan sebuah praktik berbicara. Penguasaan topik yang baik akan menumbuhkan keberanian dan kelancaran. Dengan demikian penguasaan topik sangat penting bahkan merupakan faktor utama dalam kegiatan berbicara di depan umum.

d. Strategi/Metode Pembelajaran Keterampilan Berbicara

Metode berasal dari bahasa Yunani “*methodos*” yang berarti cara atau jalan yang ditempuh. Jadi, metode adalah suatu cara yang digunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Metode merupakan rencana keseluruhan bagi penyaji bahan bahasa secara rapi dan tertib. Metode-metode yang dapat diterapkan dalam pembelajaran berbicara yaitu:

1) Metode Ulang Ucap

Penerapan metode ulang ucap dilakukan guru dengan cara mendengarkan suaranya sendiri atau rekaman suara tertentu kepada siswa. Kemudian siswa diminta mengucapkan kembali sesuai dengan model suara yang didengarnya. Suara yang didengarkan boleh berupa kalimat sederhana, misalnya: Guru ini buku baru. dll.

2) Metode Lihat Ucap

Metode lihat ucap dilakukan dengan cara guru memperlihatkan gambar atau benda tertentu, lalu siswa diminta menyebutkan nama benda yang ada digambar. Misalnya guru memperlihatkan gambar laptop dan bertanya pada siswa apakah nama benda tersebut. Cara ini dapat juga ditanyakan secara satu persatu kepada siswa dengan menunjukkan gambar atau benda yang berbeda kepada setiap siswa. Hal ini dimaksudkan agar semua siswa berani mengungkapkan pendapatnya.

3) Metode Memerikan

Memerikan berarti menjelaskan perincian suatu benda atau kegiatan. Pemberian perincian dapat berupa struktur suatu benda atau langkah-langkah suatu kegiatan. Sebagai contoh, siswa disuruh memperhatikan benda atau gambar. Selanjutnya siswa diminta memerikan atau membuat perincian tentang apa yang diperlihatkan guru kepada mereka. Misalnya guru memperlihatkan “tiga alat tulis”. Maka siswa menyebutkan alat tulis yang dilihatnya.

4) Metode Menjawab Pertanyaan

Metode ini memancing siswa untuk berani bertanya jawab. Misalnya, guru dapat meminta seorang siswa untuk memperkenalkan diri kepada siswa lain secara bergantian. Metode ini dapat juga dilakukan dengan cara guru mengajukan sejumlah pertanyaan pertanyaan kepada siswa tentang nama, alamat, atau hobi masing-masing siswa.

5) Metode Bertanya

Metode bertanya dapat dilakukan dengan cara meminta siswa mengajukan pertanyaan berbagai hal tentang suatu benda, diantaranya mengenai gunanya, cara membuat dimana benda itu, dijualnya dimana, terbuat dari apa. Misalnya tentang pensil, dimana pensil dibuat, dimana dijual, dan apa kegunaannya. Untuk menerapkan metode ini, sebaiknya guru terlebih

memberikan contoh untuk mengajukan pertanyaan. Dengan begitu maka siswa akan terpancing dan mampu bertanya maupun mengungkapkan pendapatnya.

6) Metode Pertanyaan Menggali

Metode pertanyaan menggali dapat dimanfaatkan untuk menggali, mengetahui keluasan dan kedalaman pemahaman atau pengetahuan siswa terhadap suatu masalah atau hal. Misalnya, guru memperlihatkan sebuah benda kepada siswa. Kemudian guru menanyakan sejumlah pertanyaan kepada siswa sehubungan dengan benda tersebut, seperti namanya dan kegunaannya. Selain itu, guru dapat juga menanyakan materi pembelajaran yang telah diikuti sebelumnya.

7) Metode Reka Cerita Gambar

Metode reka cerita gambar dapat diterapkan dengan cara, guru memperlihatkan sebuah gambar atau serangkaian gambar. Siswa ditugaskan memperhatikan gambar tersebut. Selanjutnya, guru menyuruh siswa bercerita tentang gambar tersebut.

8) Metode Bercerita

Misalnya siswa disuruh bercerita tentang pengalamannya, kenangan atau peristiwa yang pernah dialami atau kejadian yang direkayasa. Misalnya, guru menyuruh seorang siswa di depan kelas untuk menceritakan kegiatan upacara bendera yang dilakukan pada hari senin yang lewat.

9) Metode Melaporkan

Metode melaporkan dilakukan dengan cara menugaskan siswa untuk melakukan melihat suatu peristiwa atau kegiatan, misalnya melihat siswa kelas lain mengikuti pelajaran olahraga bermain kasti dilapangan. Kemudian siswa membuat laporan tentang permainan kasti tersebut dengan menyampaikan, berapa orang pemainnya, siapa saja yang bermain, tim siapa yang menang, dan tim siapa yang kalah.

10) Metode Bermain Peran

Metode ini dapat dilakukan dengan cara menugaskan siswa memainkan peran dari salah seorang tokoh terkenal. Jadi siswa diajarkan untuk bermain peran tentang peran tokoh tersebut dan gaya bicaranya. Peran bisa dimainkan dengan satu orang maupun kelompoknya. Cerita yang diambil bisa dari buku mata pelajaran, misalnya dari buku tematik.

e. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Keterampilan Berbicara

1) Persiapan Fisik untuk Berbicara

Kemampuan berbicara tergantung pada kematangan mekanisme bicara. Sebelum semua orang mencapai bentuk yang lebih matang, saraf dan otot mekanisme suara tidak dapat menghasilkan bunyi yang diperlukan bagi kata-kata.

2) Kesiapan Mental untuk Berbicara

Kesiapan mental untuk berbicara tergantung pada kematangan otak, khususnya bagian-bagian asosiasi otak. Biasanya kesiapan tersebut berkembang diantara umur 12 dan 18 bulan dalam perkembangan bicara dipandang sebagai “saat dapat diajar”.

3) Model yang Baik untuk Ditiru

Model yang baik untuk ditiru diperlukan agar anak tahu mengucapkan kata yang benar. Model tersebut mungkin orang yang berada di lingkungan sekitar. Jika seseorang kekurangan model yang baik, maka akan sulit belajar berbicara dan hasil yang dicapai berada dibawah kemampuan. Maksud dari model yang baik untuk ditiru ini yaitu setiap perkataan yang diucapkan harus baik dan benar, serta sopan agar anak tahu mana baik buruknya sebuah kata-kata ataupun kalimat.

4) Kesempatan untuk Berpraktik

Jika seorang anak tidak diberikan kesempatan untuk berpraktik maka mereka akan putus asa dan motivasi anak menjadi sangat rendah, untuk bermain peran dalam situasi kehidupan yang sebenarnya serta mempraktikkan kemampuan berbahasa. Dengan diberikannya kesempatan berpraktik maka anak akan mempunyai pengalaman dan pengetahuan baru.

5) Motivasi

Jika anak mengetahui bahwa mereka dapat memperoleh apa saja yang mereka inginkan tanpa memintanya, dan jika seorang anak

tahu bahwa pengganti berbicara seperti tangis dan isyarat dapat mencapai tujuan tersebut, maka motivasi anak untuk belajar berbicara akan melemah. Untuk itu anak perlu diberikan motivasi agar dia rajin belajar.

6) Bimbingan

Cara yang paling baik untuk membimbing belajar berbicara adalah menyediakan model yang baik, mengadakan kata-kata dengan jelas, serta memberikan bantuan mengikuti model. Bimbingan yang baik akan mempengaruhi karakteristik siswa. Jika seorang anak dibimbing dengan perlakuan baik maka anak akan menunjukkan sikap baik, begitupun sebaliknya.

7. Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar

a. Pengertian Pembelajaran Tematik

Kamus besar Bahasa Indonesia menyatakan bahwa tematik dapat diartikan sebagai “berkenaan dengan tema”. Kemudian Lubis (2020: 7) menambahkan bahwa pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada peserta didik.

b. Karakteristik Pembelajaran Tematik

Setiap pembelajaran tentunya memiliki karakteristik tersendiri dan berbeda-beda antara pembelajaran satu dengan pembelajaran yang lain. Walaupun ada kesamaan satu sama lain, tidak semuanya

sama. Tak terkecuali dengan pembelajaran tematik. Menurut Sukayati (dalam Prastowo, 2019: 15) menyebutkan ada lima karakteristik yang dimiliki pembelajaran tematik. Karakteristik tersebut adalah: 1) pembelajaran berpusat pada siswa; 2) menekankan pembentukan pemahaman dan kebermaknaan; 3) belajar melalui pengalaman; 4) lebih memperhatikan proses daripada hasil semata; 5) syarat dengan muatan keterkaitan.

Sedangkan Prastowo (2019: 15) menyatakan bahwa karakteristik pembelajaran tematik ada sepuluh, yaitu:

- 1) Pembelajaran berpusat pada siswa.
- 2) Menekankan pembentukan pemahaman dan kebermaknaan.
- 3) Belajar melalui pengalaman atau memberikan pengalaman.
- 4) Lebih memperhatikan proses daripada hasil semata.
- 5) Syarat dengan muatan keterkaitan.
- 6) Pemisahan aspek tidak begitu jelas.
- 7) Menyajikan konsep dari berbagai aspek.
- 8) Bersifat fleksibel.
- 9) Hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan.
- 10) Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan.

c. Ruang Lingkup Materi Pembelajaran Tematik di SD

Menurut Malawi dan Kadarwati (2017: 4) ruang lingkup pembelajaran tematik meliputi semua Kompetensi Dasar (KD) dari

semua mata pelajaran kecuali agama. Mata pelajaran yang dimaksud adalah: Bahasa Indonesia, PPKn, Matematika, IPA, IPS, Penjasorkes, Seni Budaya dan Prakarya. Dalam pembelajaran tematik, untuk kelas I, II, III terdapat 8 tema pembelajaran, dengan setiap tema terdapat 4 subtema dan 6 pembelajaran. Sedangkan untuk kelas IV, V, VI terdapat 9 tema dengan 4 subtema dan 6 pembelajaran. Pada setiap subtema biasanya terdapat 2-3 mata pelajaran dengan alokasi waktu satu hari. Setiap mata pelajaran terdapat KD yang harus dipenuhi setiap harinya.

B. Kajian Penelitian Yang Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Ani Solikhah pada tahun 2016 dengan judul “Pengembangan Media Gambar Berseri Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Indonesia Siswa Kelas II SD”. Berdasarkan hasil pengamatan yang sudah dilakukan, peneliti menyimpulkan bahwa secara keseluruhan produk gambar media berseri pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas II SD ini layak untuk dikembangkan. Hal ini dapat ditunjukkan dari hasil rekapitulasi kualitas media ditinjau dari aspek pembelajaran dan isi berdasarkan ahli materi 1 yang menunjukkan rerata 4,80 dengan kriteria sangat baik dan rerata 4,60 dengan kriteria sangat baik. Sedangkan ahli materi 2 menunjukkan rerata 3,80 dengan kriteria baik. Hasil peningkatan keterampilan berbahasa siswa meliputi aspek mendengarkan, aspek membaca, dan aspek berbicara pada uji coba terbatas mencapai 39,16% dan pada uji coba lapangan peningkatan

menunjukkan sebesar 42,37%, hasil peningkatan keterampilan berbahasa siswa pada aspek menulis pada uji coba terbatas mengalami peningkatan 4,16% dan pada uji coba lapangan peningkatan pada siswa menunjukkan sebesar 1,9%.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Fajar Fitri Utami pada tahun 2010 dengan judul “Peningkatan Keterampilan Berbicara Dengan Reka Cerita Gambar”. Hasil penelitiannya yaitu adanya peningkatan rata-rata nilai yang diperoleh siswa dari sebelumnya pada tes awal sebesar 54,8 kemudian pada tes siklus pertama 69,3 menjadi 84 pada siklus kedua. Adanya peningkatan presentase ketuntasan belajar siswa yang pada tes awal hanya 37% dan pada tes siklus pertama 74%, kemudian pada siklus kedua menjadi 100%. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Fajar Fitri Utami, maka dapat disimpulkan bahwa dengan penggunaan reka cerita gambar dapat meningkatkan keterampilan berbicara pada siswa kelas III SD Negeri 03 Tunggulrejo, Kecamatan Jumantono Kabupaten Karanganyar Tahun pelajaran 2010/2011.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Zahra Salsabila pada tahun 2014 yang berjudul “Meningkatkan Keterampilan Berbicara Melalui Media Gambar Seri Pada Siswa Kelas V SD Muhammadiyah 11 Mangkuyudan Surakarta Tahun pelajaran 2013/2014. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Zahra Salsabila menunjukkan nilai rata-rata keterampilan berbicara siswa pada saat prasiklus adalah 65,5 meningkat menjadi 72,07 pada siklus I dan meningkat menjadi 83,71 pada saat siklus II. Presentase

ketuntasan klasikal pada prasiklus adalah 39,29% atau 11 siswa. Pada siklus I meningkat menjadi 67,89% atau 19 siswa, dan pada siklus II meningkat menjadi 92,86% atau 26 siswa. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran gambar seri dapat meningkatkan keterampilan berbicara pada pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas V SD Muhammadiyah 11 Mangkuyudan Surakarta.

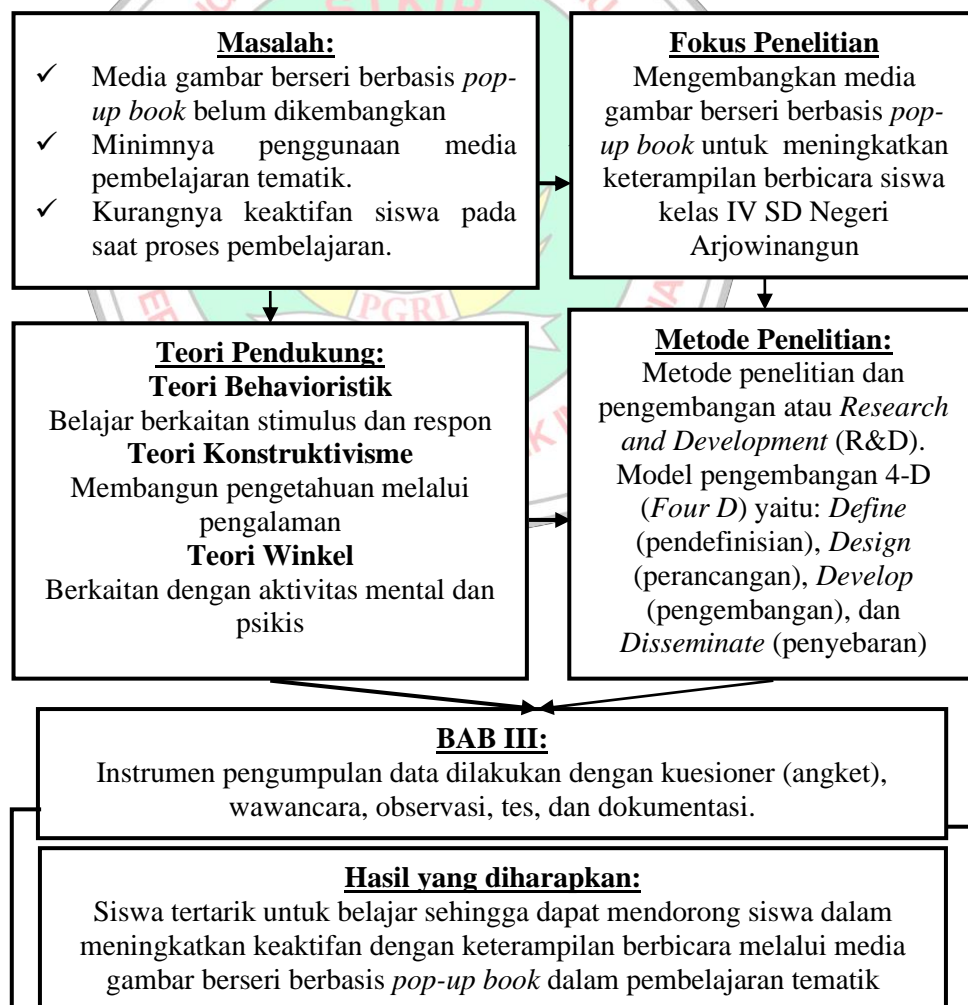
4. Penelitian dilakukan oleh Erwin Putera Permana dan Yeny Endah Purnama Sari pada tahun 2018 dalam *International Journal of Elementary Education* dengan judul “*Development of pop-up book Media Material Distinguishing Characteristics of Healthy and Unfit Environments Class III Students Elementary School*”. Metode yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan mengadaptasi model pengembangan ADDIE. Dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa (1) Hasil pengembangan media *pop-up book* dengan materi untuk membedakan karakteristik lingkungan sehat dan tidak sehat valid. (2) Respon guru terhadap media pembelajaran *Pop-up book* yang dikembangkan, setelah digunakan dalam pembelajaran materi, karakteristik lingkungan yang sehat dan tidak sehat memperoleh respon baik. Demikian juga respon siswa terhadap media ini mendapat respon positif. (3) *Pop-up book* media karakteristik lingkungan yang sehat dan tidak sehat berdasarkan penilaian keseluruhan dari presentase penilaian berada dalam kategori sangat tepat untuk digunakan sebagai media pembelajaran IPA untuk siswa kelas III SD.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Meiriawan Sulistyو Indriastanto pada tahun 2019 dalam *European Journal of Public Health Studies* dengan judul “*The Use of Serial Image for Improving Deaf Children Expressive Writing Skill in Class IV of SLB Dharma Bakti, Bantul, Indonesia 2018/2019*”. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Hasil dari penelitian ini yaitu gambar berseri dapat digunakan untuk perbaikan keterampilan menulis ekspresif pada siswa tunarungu di kelas IV SLB Dharma Bakti Bantul. Hal ini dapat ditunjukkan dengan peningkatan keterampilan menulis ekspresif siswa dari siklus I dan II. Ada peningkatan yang signifikan dengan mencapai kriteria penguasaan minimal 60. Prosedur dalam melakukan pembelajaran dengan menggunakan gambar berseri untuk meningkatkan keterampilan menulis ekspresif adalah guru membagikan gambar berseri dan siswa berusaha mengucapkan kata dan kalimat dalam gambar. Siklus I belum mendapat skor di atas standar penguasaan minimal. Siklus II dilakukan dengan menggunakan gambar berseri berwarna.

C. Kerangka Berpikir

Penyajian materi dalam buku pembelajaran oleh guru yang kurang memanfaatkan media pembelajaran menyebabkan peserta didik kurang tertarik dalam memperhatikan pelajaran khususnya pada kemampuan berbicara. Penyampaian pelajaran khususnya materi yang mengandung teks bacaan panjang, pendidik hendaknya memilih dan menggunakan strategi, metode, dan media yang sesuai agar tujuan pembelajaran tercapai dengan

baik. Dengan begitu siswa akan termotivasi untuk belajar. Media merupakan salah satu dari komponen pembelajaran yang memiliki fungsi penting dalam pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran ditujukan untuk menarik perhatian siswa dan meningkatkan motivasi siswa dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran dapat meningkatkan ketertarikan peserta didik dengan memanfaatkan media gambar berseri berbasis *pop-up book*. Oleh karena itu, penelitian ini dimaksudkan agar siswa mampu meningkatkan keterampilan berbicaranya terutama dalam keaktifan bertanya jawab saat proses pembelajaran.



Bagan 2.1 Kerangka Berpikir

D. Pertanyaan Penelitian

1. Bagaimana prosedur pengembangan media gambar berseri berbasis *pop-up book* untuk meningkatkan keterampilan berbicara pada siswa kelas IV SDN Arjowinangun?
2. Bagaimana hasil pengembangan media gambar berseri berbasis *pop-up book* siswa kelas IV SDN Arjowinangun?
3. Bagaimana peningkatan keterampilan berbicara siswa kelas IV SDN Arjowinangun dengan menggunakan media gambar berseri berbasis *pop-up book* hasil pengembangan?



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Model Pengembangan

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau yang sering disebut juga dengan *Research and Development (R&D)*. Penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan dan menguji produk dalam dunia pendidikan. Penelitian pengembangan bertujuan untuk mengembangkan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada sebelumnya dengan memberikan inovasi yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa.

Penelitian pengembangan produk yang akan dikembangkan berupa media pembelajaran gambar berseri berbasis *pop-up book* untuk meningkatkan keterampilan berbicara pada mata pelajaran tematik siswa kelas IV SDN Arjowinangun. Hasil dari penelitian pengembangan ini tidak hanya pengembangan sebuah produk yang sudah ada, melainkan juga untuk menemukan pengetahuan atau jawaban atas permasalahan praktis. Metode penelitian dan pengembangan juga didefinisikan sebagai suatu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tersebut (Sugiyono, 2011: 297).

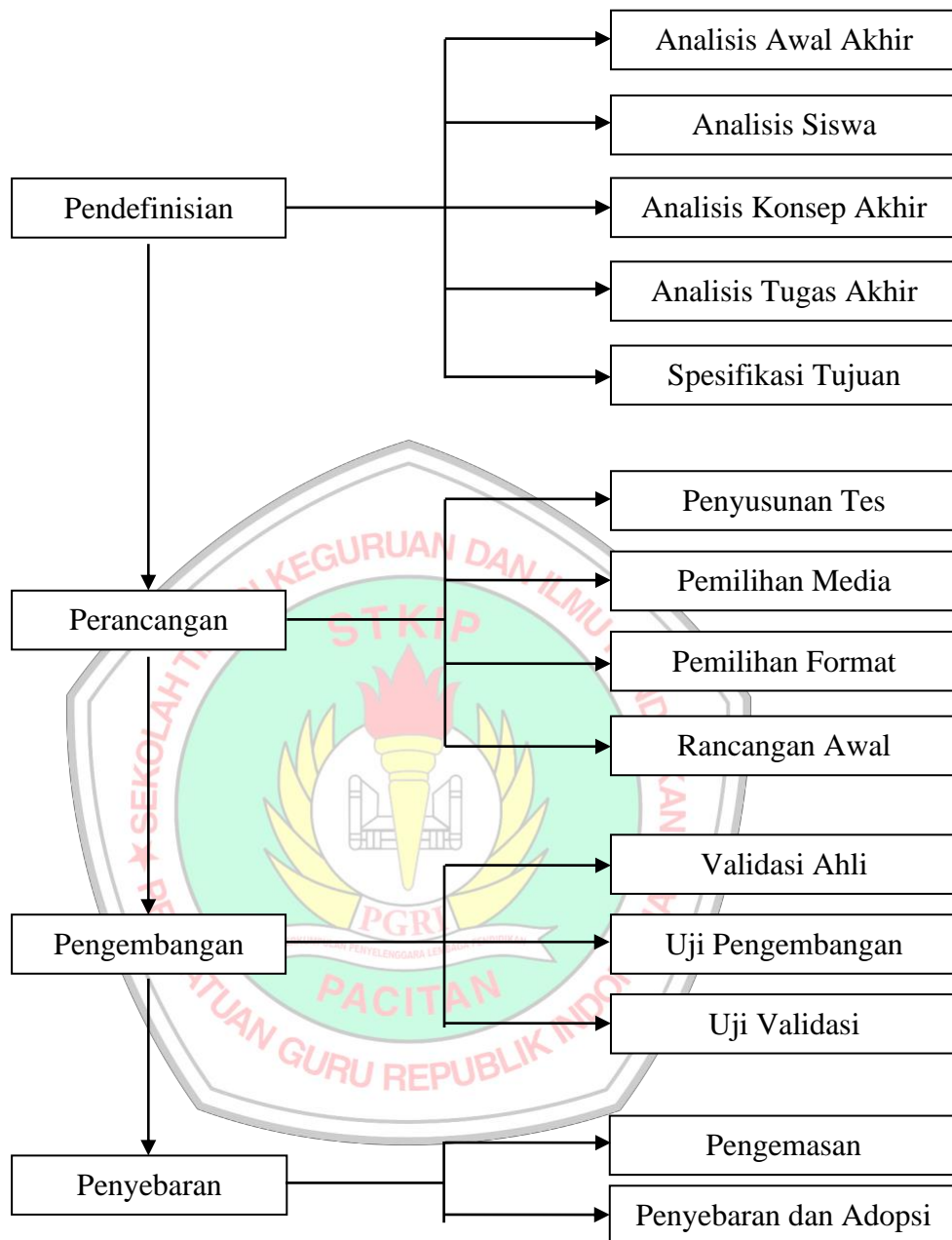
Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengembangan model 4-D. Model pengembangan 4-D (*Four D*) merupakan model pengembangan perangkat pembelajaran yang dikembangkan oleh S.

Thiagarajan (1974: 5). Model pengembangan 4-D terdiri atas tahap utama yaitu: *Define* (Pendefisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan), dan *Disseminate* (Penyebaran). Model pengembangan produk yang dikembangkan akan diuji kelayakannya dengan validitas dan uji coba produk pada beberapa ahli media dan ahli materi untuk mengetahui sejauh mana kelayakan media pembelajaran yang akan diuji cobakan pada siswa hasil pengembangan oleh peneliti.

B. Prosedur Pengembangan

Berdasarkan pemaparan di atas adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian dan pengembangan ini di adaptasi dari model *research and development* model 4-D seperti gambar 3.1 berikut:





Bagan 3.1 Prosedur Pengembangan Model 4-D

Penelitian dan pengembangan ini menggunakan empat langkah tahap penelitian pengembangan Thiagarajan (dalam Kodir, 2011: 27). Langkah-langkah penelitian dan pengembangan yang dilakukan untuk menghasilkan produk tertentu yaitu sebagai berikut:

1. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Tahap pendefinisian digunakan untuk menentukan dan mendefinisikan kebutuhan-kebutuhan didalam proses pembelajaran serta pengumpulan berbagai informasi yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan. Dalam tahap ini dibagi menjadi lima langkah yaitu sebagai berikut:

a. Analisis Awal (*Front-end Analysis*)

Analisis awal dilakukan untuk mengetahui permasalahan dasar dalam pengembangan media gambar berseri. Pada tahap ini dimunculkan fakta-fakta alternatif penyelesaian yang digunakan untuk mempermudah dalam menentukan langkah-langkah awal yang sesuai untuk dikembangkan.

b. Analisis Peserta Didik (*Learner Analysis*)

Analisis peserta didik dilakukan dengan cara mengamati karakteristik peserta didik. Analisis ini dilakukan dengan mempertimbangkan ciri, kemampuan, dan pengalaman peserta didik, baik sebagai kelompok maupun sebagai individu.

c. Analisis Tugas (*Task Analysis*)

Analisis tugas bertujuan untuk mengidentifikasi tugas-tugas pokok yang harus dilakukan oleh siswa. Analisis tugas terdiri dari analisis terhadap Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) terkait dengan materi yang akan dikembangkan melalui media pembelajaran yang akan dibuat.

d. Analisis Konsep (*Concept Analysis*)

Analisis konsep bertujuan untuk mengidentifikasi, merinci dan menyusun secara sistematis konsep-konsep relevan yang akan diajarkan berdasarkan analisis awal-akhir. Analisis ini merupakan dasar dalam menyusun tujuan pembelajaran.

e. Analisis Tujuan Pembelajaran (*Specifying Instructional Objectives*)

Analisis tujuan pembelajaran dilakukan dengan menentukan indikator pencapaian pembelajaran. Dengan menuliskan tujuan pembelajaran, peneliti dapat mengetahui kajian yang akan ditampilkan dalam media, menentukan kisi-kisi soal, dan yang terakhir menentukan seberapa besar tujuan pembelajaran yang nantinya dapat tercapai.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap perancangan dilakukan setelah memperoleh permasalahan dari tahap pendefinisian. Tahap perancangan ini bertujuan untuk merancang suatu media pembelajaran gambar berseri berbasis *pop-up book* yang dapat digunakan dalam pembelajaran tematik. Tahap perancangan ini meliputi:

a. Penyusunan Tes (*Criterion-test Construction*)

Penyusunan tes instrumen berdasarkan penyusunan tujuan pembelajaran yang menjadi tolak ukur kemampuan peserta didik berupa produk, proses, psikomotor selama dan setelah kegiatan pembelajaran berlangsung.

b. Pemilihan Media (*Media Selection*)

Pemilihan media dilakukan untuk mengidentifikasi media pembelajaran yang relevan dengan karakteristik materi dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Media dipilih untuk menyesuaikan analisis siswa, analisis konsep dan analisis tugas, serta karakteristik target pengguna. Hal ini berguna untuk membantu siswa dalam mencapai kompetensi inti dan kompetensi dasar yang diharapkan.

c. Pemilihan Format (*Format Selection*)

Pemilihan format dilakukan pada langkah awal. Pemilihan format dilakukan agar format yang dipilih sesuai dengan materi pembelajaran. Pemilihan bentuk penyajian disesuaikan dengan media pembelajaran yang digunakan. Pemilihan format dalam pengembangan dimaksudkan dengan mendesain gambar berseri agar terlihat lebih menarik dalam bentuk *pop-up*, yang meliputi desain ukuran gambar, gambar, dan warna.

d. Desain Awal (*Initial Design*)

Desain awal (*initial design*) yaitu rancangan media gambar berseri yang telah dibuat oleh peneliti kemudian diberi masukan oleh dosen pembimbing. Masukan dari dosen pembimbing akan digunakan untuk memperbaiki media gambar berseri berbasis *pop-up book* sebelum dilakukan produksi. Kemudian melakukan revisi setelah mendapatkan saran perbaikan. Rancangan ini yang kemudian akan dilakukan tahap validasi.

3. Tahap Pengembangan (*Develop*)

Tahap pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media yang sudah direvisi berdasarkan masukan ahli dan uji coba kepada siswa. Terdapat dua langkah dalam tahapan ini, yaitu sebagai berikut:

a. Validasi Ahli (*Expert Appraisal*)

Validasi ahli ini berfungsi untuk memvalidasi materi pada pembelajaran sebelum dilakukan uji coba dan hasil validasi akan digunakan untuk melakukan revisi produk awal. Media pembelajaran gambar berseri berbasis *pop-up book* yang telah disusun kemudian akan dinilai oleh ahli materi dan ahli media, pada akhirnya dapat diketahui apakah media tersebut layak diterapkan atau tidak. Hasil dari validasi oleh ahli ini digunakan sebagai bahan perbaikan untuk kesempurnaan media pembelajaran gambar berseri berbasis *pop-up book* yang akan dikembangkan.

b. Uji Coba Produk (*Development Testing*)

Setelah dilakukan validasi ahli kemudian dilakukan uji coba lapangan terbatas kepada subjek yang sesungguhnya yakni siswa kelas IV SDN Arjowinangun untuk mengetahui hasil penerapan media pembelajaran gambar berseri berbasis *pop-up book* dalam pembelajaran yang dilakukan di kelas, meliputi pengukuran keaktifan dalam berbicara peserta didik. Hasil yang diperoleh dalam tahap ini berupa media pembelajaran gambar berseri berbasis *pop-up book* yang telah direvisi.

4. Tahap Penyebaran (*Disseminate*)

Setelah uji coba terbatas dan instrumen telah direvisi, tahap selanjutnya adalah tahap diseminasi atau tahap penyebaran. Tujuan dari tahap ini yaitu menyebarluaskan media pembelajaran gambar berseri berbasis *pop-up book*. Pada penelitian ini hanya dilakukan diseminasi terbatas, yaitu dengan menyebarluaskan dan mempromosikan produk akhir media gambar berseri berbasis *pop-up book* secara terbatas kepada guru sekolah dasar yang diharapkan mampu mengimplementasikan hasil pengembangan produk dengan baik.

C. Uji Coba Produk

1. Desain Uji Coba

Desain uji coba produk pengembangan ini memiliki tahap konsultasi, tahap validasi ahli, dan tahap uji coba lapangan berkala. Masing-masing tahap dijelaskan sebagai berikut:

a. Tahap Validasi Ahli

Tahap validasi ahli terdiri dari beberapa kegiatan, sebagai berikut:

- 1) Ahli materi, ahli media, ahli bahasa memberikan penilaian dan masukan berupa saran dan kritikan terhadap media pembelajaran gambar berseri berbasis *pop-up book* untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa terhadap teks bacaan yang dihasilkan.
- 2) Analisis data pengembangan dilakukan dengan data penilaian berdasarkan kritik dan saran yang diberikan oleh setiap ahli.

- 3) Penelitian pengembangan ini akan melakukan perbaikan produk berdasarkan kritik dan saran yang diberikan.

Adapun kriteria ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa adalah sebagai berikut:

- 1) Ahli bahasa, ahli materi, dan ahli media adalah guru pengampu mata pelajaran minimal S1 dan mengajar minimal 1 tahun.

Uji coba ini dilakukan dengan tujuan agar ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa memberikan penilaian dan masukan mengenai kesesuaian materi dan tampilan media gambar berseri berbasis *pop-up book*. Apabila terdapat saran perbaikan, maka dilakukan revisi dan hasil revisi akan diuji cobakan kembali pada ahli untuk mendapatkan hasil yang maksimal.

b. Tahap Uji Coba Lapangan

Uji coba lapangan terdiri dari beberapa kegiatan sebagai berikut:

- 1) Melakukan pengamatan terhadap siswa yang sedang belajar menggunakan produk hasil pengembangan.
- 2) Siswa memberikan penilaian terhadap media pembelajaran.
- 3) Peneliti melakukan analisis data berdasarkan data hasil penilaian yang diperoleh.
- 4) Peneliti melakukan perbaikan produk sesuai berdasarkan hasil analisis penilaian yang diperoleh.

Uji coba lapangan dilakukan dengan kelompok kecil terdahulu pada siswa kelas IV sekolah dasar sekitar 3 sampai 5 siswa. Produk

yang akan diuji cobakan yaitu media gambar berseri berbasis *pop-up book*. Uji coba dilakukan pada siswa kelas IV untuk mengamati gambar berseri berbasis *pop-up book* pada pembelajaran tematik yang akan digunakan untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa dalam keaktifan dan kreatifitas bercerita sesuai dengan gambar yang sudah diurutkan secara benar. Setelah mengamati dan bercerita sesuai urutan gambar yang benar.

2. Subjek Coba

Penelitian ini melibatkan subjek yaitu peserta didik kelas IV SDN Arjowinangun. Pada tahap awal subjek yang dilibatkan dalam penelitian pengembangan ini adalah dengan membentuk kelompok kecil yang terdiri dari 4 siswa.

3. Jenis Data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini ada dua, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh berdasarkan kritikan, tanggapan, dan saran yang disampaikan oleh pembimbing, ahli materi, ahli media, ahli bahasa, dan siswa kelas IV SDN Arjowinangun terhadap kualitas penampilan dan materi pada gambar berseri *pop-up book* yang dihasilkan dan terdapat dalam saran/catatan komentar pada angket uji validitas para ahli dan angket respon siswa. Data kuantitatif diperoleh dari hasil penilaian pembimbing, ahli media, ahli materi melalui angket validasi.

4. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran gambar berseri berbasis *pop-up book* ini berupa kuesioner (angket), wawancara, observasi, tes, dan dokumentasi. Ketersediaan instrumen digunakan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran dan memvalidasi produk yang dikembangkan.

a. Observasi

Observasi dilakukan untuk mengetahui respon guru serta siswa saat penggunaan media pembelajaran gambar berseri berbasis *pop-up book* dengan fokus pada peningkatan keterampilan berbicara siswa terhadap gambar yang sudah diurutkan dengan benar. Observasi dilakukan oleh peneliti yang juga berperan sebagai observer saat media digunakan.

b. Kuesioner (angket)

Kuesioner (angket) adalah instrumen pengumpulan data penelitian yang penggunaannya dengan cara memberikan pertanyaan-pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab (Sugiono, 2015: 199). Angket dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh data kevalidan produk dari validator terhadap media yang dikembangkan dalam penelitian.

c. Wawancara

Menurut Sugiyono (2015: 194) wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data jika peneliti menginginkan untuk melakukan studi

pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang akan diteliti, juga dilakukan untuk mengetahui hal-hal dari responden dengan lebih mendalam dan jumlah responden yang sedikit atau kecil. Wawancara dapat dilakukan secara terstruktur maupun tidak terstruktur, juga dapat dilakukan dengan tatap muka maupun dengan menggunakan telepon.

d. Tes

Tes merupakan rangkaian pertanyaan atau alat yang digunakan untuk mengukur kemampuan, keterampilan, pengetahuan, intelegensi, juga bakat yang dimiliki oleh individu maupun kelompok (Fathurahman, 2011: 185).

e. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan secara langsung yang ditujukan pada subjek penelitian, tetapi melalui suatu dokumen (Fathurahman, 2011: 183). Teknik dokumentasi biasanya digunakan untuk mengumpulkan data berupa data sekunder (data yang telah dikumpulkan oleh orang lain).

Instrumen pada penelitian ini berupa lembar validasi dari ahli materi, ahli media, ahli bahasa, dan lembar observasi, dan pedoman wawancara. Lembar validasi ahli materi akan digunakan untuk mengukur pemahaman siswa dalam memahami materi yang disampaikan dan keterkaitannya dengan kompetensi yang diharapkan. Lembar validasi ahli media akan digunakan untuk mengetahui kelayakan media yang dikembangkan untuk

digunakan dalam pembelajaran. Lembar observasi digunakan peneliti untuk mengetahui penggunaan media dalam proses pembelajaran. Pedoman wawancara digunakan untuk mengetahui respon, tanggapan, komentar ataupun saran dari guru juga dari siswa setelah menggunakan media dalam pembelajaran. Instrumen penelitian disusun berdasarkan pendapat dari Walker & Hess (Azhar Arsyad, 2011: 175-176) mengenai kriteria penilaian media pembelajaran berdasarkan pada kualitas. Kriteria yang dimaksudkan adapun sebagai berikut:

Tabel 3.1. Kriteria Dalam Penilaian Media Pembelajaran Berdasarkan Pada Kualitas Menurut Walker & Hess

No	Aspek	Indikator
1.	Kualitas isi dan Tujuan	<ul style="list-style-type: none"> a. Ketetapan b. Kepentingan c. Kelengkapan d. Keseimbangan e. Minat dan perhatian f. Keadilan g. Kesesuaian dengan keadaan siswa
2.	Kualitas instruksional	<ul style="list-style-type: none"> a. Memberikan kesempatan belajar b. Memberikan bantuan belajar c. Kualitas motivasi d. Fleksibilitas instruksional e. Hubungan dengan program pembelajaran lain f. Kualitas sosial interaksi instruksionalnya g. Kualitas tes dan penilaiannya h. Dapat memberi dampak bagi siswa i. Dapat membawa dampak bagi guru dan pembelajarannya
3.	Kualitas teknis	<ul style="list-style-type: none"> a. Mudah digunakan b. Kualitas tampilan c. Kualitas penanganan jawaban d. Kualitas pendokumentasian

Berdasarkan kriteria di atas yang dikemukakan oleh Walker dan Hess kemudian peneliti membuat instrumen penelitian yang telah

dimodifikasi dan disesuaikan dengan kebutuhan penelitian. Peneliti membagi instrumen menjadi empat instrumen, yaitu: 1) Lembar validasi ahli materi yang terdiri dari aspek isi atau materi, aspek pembelajaran dan respon siswa. 2) Lembar validasi oleh ahli media yang terdiri dari aspek tampilan. 3) Lembar pedoman observasi. 4) Pedoman wawancara untuk siswa dan guru.

5. Teknik Analisis Data

Analisis data proses pengembangan produk media pembelajaran gambar berseri berbasis *pop-up book* berupa data deskriptif, yaitu tinjauan dan saran dari ahli materi dan ahli media sesuai dengan prosedur pengembangan yang dilakukan. Analisis data yang akan digunakan dalam penelitian pengembangan ini menggunakan dua teknik, sebagai berikut:

a. Analisis Data Tingkat Kevalidan Produk Media Pembelajaran

Analisis data ini digunakan untuk menganalisis data tingkat kevalidan produk yang dihasilkan menggunakan data kuantitatif. Analisis data dilakukan dengan menggunakan analisis deskriptif kualitatif. Penghitungan data terlebih dahulu dilakukan dengan melakukan perhitungan rerata dari setiap data yang diperoleh. Perhitungan rerata atau *mean* dilakukan dengan menggunakan rumus sebagai berikut (Sugiyono, 2015: 280):

$$\text{Mean (Me)} = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

Mean (M): Skor rata-rata

$\sum X$: Jumlah skor yang diperoleh

N : Jumlah item keseluruhan

Berdasarkan perhitungan menggunakan rumus di atas, penilaian hasil validasi menggunakan konversi skala tingkat pencapaian, dalam penilaian diperlukan standar pencapaian (skor) dan disesuaikan dengan kategori yang telah ditetapkan.

Tabel 3.2. Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif Skala Lima

Interval Skor	Kategori	Keterangan
$X > X_i + 1,80 S_{bi}$	Sangat valid	Tidak revisi
$X_i + 0,60 S_{bi} < X \leq X_i + 1,80 S_{bi}$	Valid	Tidak revisi
$X_i - 0,60 S_{bi} < X \leq X_i + 0,60 S_{bi}$	Cukup valid	Perlu revisi
$X_i - 1,80 S_{bi} < X \leq X_i - 0,60 S_{bi}$	Kurang valid	Revisi
$X \leq X_i - 1,80 S_{bi}$	Sangat kurang valid	Revisi

(Sumber: Adaptasi Purwanto, 2013)

Keterangan:

Rerata ideal (X_i) : $\frac{1}{2}$ (skor maksimum ideal + skor minimum ideal)

Simpangan baku ideal (S_{bi}) : $\frac{1}{6}$ (skor maksimum ideal + skor minimum ideal)

Skor aktual (X) : skor empiris

Berdasarkan rumus konversi di atas, perhitungan data kuantitatif dilakukan untuk memperoleh data kualitatif dengan menerapkan rumus konversi sebagai berikut:

Diketahui:

Skor maksimal ideal : 5

Skor minimal ideal : 1

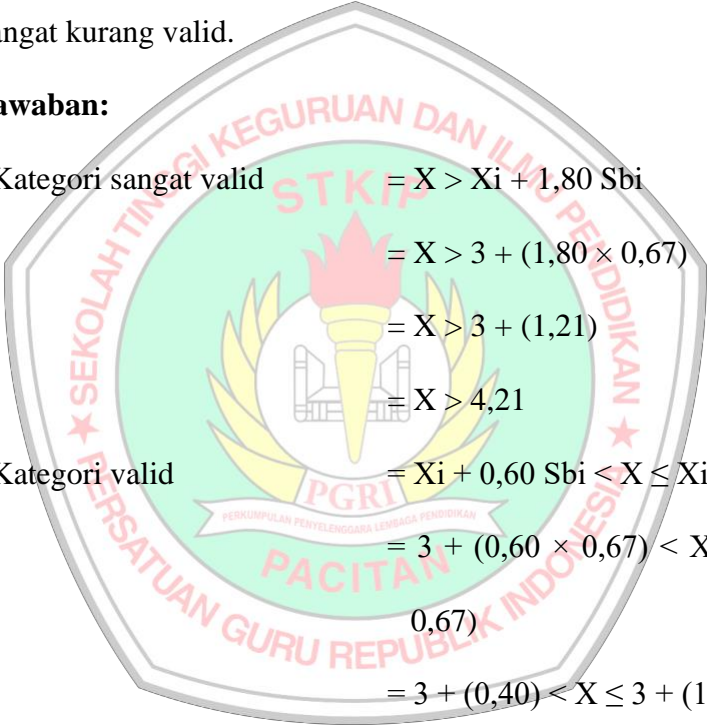
Rerata ideal (X_i) : $\frac{1}{2}(5-1) = 3$

Simpangan baku ideal (S_{bi}) : $\frac{1}{6}(5-1) = 0,67$

Dinyatakan:

Interval skor kategori sangat valid, valid, cukup valid, kurang valid, dan sangat kurang valid.

Jawaban:



Kategori sangat valid $= X > X_i + 1,80 S_{bi}$
 $= X > 3 + (1,80 \times 0,67)$
 $= X > 3 + (1,21)$
 $= X > 4,21$

Kategori valid $= X_i + 0,60 S_{bi} < X \leq X_i + 1,80 S_{bi}$
 $= 3 + (0,60 \times 0,67) < X \leq 3 + (1,80 \times 0,67)$
 $= 3 + (0,40) < X \leq 3 + (1,21)$
 $= 3,40 < X \leq 4,21$

Kategori cukup valid $= X_i - 0,60 S_{bi} < X \leq X_i + 0,60 S_{bi}$
 $= 3 - (0,60 \times 0,67) < X \leq 3 + (0,60 \times 0,67)$
 $= 3 - (0,40) < X \leq 3 + (0,40)$
 $= 2,60 < X \leq 3,40$

$$\begin{aligned}
\text{Kategori kurang valid} &= X_i - 1,80 S_{bi} < X \leq X_i - 0,60 S_{bi} \\
&= 3 - (1,80 \times 0,67) < X \leq 3 - (0,60 \times \\
&\quad 0,67) \\
&= 3 - (1,21) < X \leq 3 - (0,40) \\
&= 1,79 < X \leq 2,60
\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
\text{Kategori sangat kurang} &= X \leq X_i - 1,80 S_{bi} \\
\text{valid} &= X \leq 3 - (1,80 \times 0,67) \\
&= X \leq 3 - (1,2) \\
&= X \leq 1,8
\end{aligned}$$

Berdasarkan perolehan di atas, diperoleh data kuantitatif menjadi data kualitatif skala lima sebagai berikut:

Tabel 3.3. Kriteria Skor Skala Lima

Interval Skor	Kriteria
4,22 – 5	Sangat valid
3,41 – 4,21	Valid
2,61 – 3,40	Cukup valid
1,80 – 2,60	Kurang valid
1 – 1,79	Sangat kurang valid

Berdasarkan tabel di atas, penelitian dikatakan valid apabila memenuhi syarat pencapaian rata-rata lebih dari 3,41 dari seluruh unsur yang terdapat pada angket penelitian ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran. Penilaian harus memenuhi kriteria valid, apabila penilaian menunjukkan kriteria tidak valid maka, dilakukan revisi sampai mencapai kriteria valid.

b. Analisis Data Uji Coba

Tes hasil belajar siswa diperlukan untuk mengetahui pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Menurut Burhan Nurgiyantoro (2010: 406) salah satu tes yang dapat digunakan untuk menilai kemampuan berbicara siswa melalui bercerita. Pada penelitian ini siswa bercerita berdasarkan cerita pada media *pop-up*. Uji coba sasaran yaitu siswa kelas IV SDN Arjowinangun dengan menggunakan media pembelajaran gambar berseri berbasis *pop-up book* pada pembelajaran tematik.

$$\text{Jumlah jawaban} = \frac{\text{Skor yang Diperoleh}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100$$

Presentase ketuntasan belajar siswa secara klasikal dapat dihitung dengan persamaan berikut:

$$K = \frac{T}{T1} \times 100\%$$

Keterangan:

K : Presentase ketuntasan belajar

T : Jumlah siswa tuntas belajar

T1 : Jumlah seluruh