

P-ISSN ----

E-ISSN ----



Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan

Volume 1, Nomor 1, September 2020

PENGEMBANGAN MEDIA POP UP TERHADAP KETERAMPILAN MEMBACA PERMULAAN SISWA KELAS 1 SD

Khairal Nafisa, Zaki Al Fuad dan Cut Marlini

Program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

STKIP Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh

Email: khairalnafisa14@gmail.com

ABSTRAK

Membaca permulaan adalah tahapan proses belajar membaca bagi siswa sekolah dasar kelas awal. Siswa belajar untuk memperoleh kemampuan dan menguasai teknik-teknik membaca dan menangkap isi bacaan dengan baik. Oleh karena itu guru perlu merancang pembelajaran membaca dengan baik sehingga mampu menumbuhkan kebiasaan membaca sebagai suatu yang menyenangkan. Salah satu faktor yang menyebabkan kemampuan membaca anak tergolong rendah adalah media yang dipakai oleh guru tidak menarik sehingga siswa bosan. Salah satu tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media *Pop Up* untuk keterampilan membaca permulaan. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Rasearch and Development*), model pengembangan terdiri dari 4 tahap, yaitu: Potensi dan Masalah, Pengumpulan Data, Desain Produk, Validasi Produk. Media pembelajaran ini menggunakan angket untuk mengevaluasi kualitas media. Hasil penelitian ini berupa produk media *Pop Up* yang telah divalidasi oleh setiap ahli, 1. Ahli materi aspek pembelajaran dengan skor 4.3 kategori sangat baik, aspek isi skor 3.6 kategori baik. 2. Ahli media aspek tampilan dengan skor 3.7 kategori baik, aspek pemograman skor 3.75 kategori baik. 3. Ahli bahasa aspek penggunaan bahasa dengan skor 4.3 kategori sangat baik. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media *Pop Up* yang telah dikembangkan layak digunakan atau diuji coba dilapangan.

Kata Kunci : Media *Pop Up*, Keterampilan Membaca Permulaan

ABSTRACT

Beginning reading is the stages of the process of learning to read for elementary school students in the early grades. Students learn to acquire abilities and master reading techniques and capture reading contents well. Therefore, teachers need to design learning to read well so that they can foster reading habits as something fun. One of the factors that causes children's reading ability is low is the media used by the teacher is not interesting so students are bored. One of the objectives of this research is to develop pop up media for early reading skills. The method used in this study is research development (research and development), this deleopment model consists of 4 stages, namely: potential and problems, data collection, product design, product validation. This learning media uses a questionnaire to evaluate the quality of the media. The results of this research are pop up media products that have validated by each expert 1. Expert learning material aspects with a score of 4.3 categories is very good, aspects of the contents of the score 3.6 categories are good. 2.

Media aspect experts display with a score of 3.7 good categories, programming aspects score 3.75 good categories. 3. Linguists in the aspect of language use with a score of 4.3 are very good. Based on these results it can be concluded the pop up media that have been developed are suitable for use or field trials,

Keywords: *Pop Up Media, Starting reading skills*

PENDAHULUAN

Keterampilan membaca merupakan salah satu dari empat keterampilan berbahasa (menyimak, berbicara, membaca dan menulis). Membaca merupakan sarana yang tepat untuk mempromosikan pendidikan sepanjang hayat (*long life education*). Dengan mengajarkan anak cara membaca berarti memberi anak sebuah masa depan yaitu memberi suatu teknik bagaimana cara mengeksplorasi “ dunia” mana pun yang dia pilih dan memberikan kesempatan untuk mendapatkan tujuan hidupnya (Al Fuad: 2015). Membaca merupakan melafalkan huruf yang didalamnya mengandung ide atau gagasan yang akan tersampaikan kepada setiap pembaca, yang menambah pengetahuan dan kecerdasan bagi setiap pembacanya, membaca memiliki peran yang sangat penting dalam menyubangkan generasi-generasi emas pembawa kemajuan.

Kegagalan membaca adalah masalah besar diseluruh dunia dan banyak perhatian yang telah diberikan secara internasional terhadap penyebab, kejadian, dan perawatan dari kesulitan-kesulitan ini, singkatnya, kesulitan membaca jika tidak ditangani pada tahap awal, memiliki konsekuensi yang mengerikan. Masa anak-anak dengan kesulitan membaca terganggu karena kegagalan membaca membatasi kesempatan yang tersedia bagi individu untuk berpartisipasi dalam angkatan kerja dan berkontribusi pada pertumbuhan suatu negara (Hornery Samantha: 2014). Maka sangat penting mengajarkan siswa untuk belajar mengenal teknik-teknik membaca terutama membaca ditahap awal. Membaca adalah kegiatan yang membuat keterampilan seseorang untuk memahami teks lebih baik (Rahmawati, Dkk. 2018).

Membaca permulaan merupakan tahapan proses belajar membaca bagi siswa sekolah dasar kelas awal. Siswa kelas awal belajar membaca untuk memperoleh keterampilan dan menguasai teknik-teknik membaca serta menangkap isi bacaan dengan baik (Marlini: 2019). Membaca permulaan merupakan suatu proses keterampilan dan kognitif. Proses keterampilan menunjuk pada pengenalan dan penguasaan lambing-lambang fonem, sedangkan proses kognitif menunjuk pada penggunaan lambing-lambang fonem yang sudah dikenal untuk memahami makna suatu kata atau kalimat.

Oleh karena itu guru perlu merancang pembelajaran membaca dengan baik sehingga mampu menumbuhkan kebiasaan membaca sebagai suatu yang menyenangkan. Salah satu faktor yang menyebabkan kemampuan membaca anak tergolong rendah, karena sarana dan prasarana pendidikan khususnya perpustakaan kurang memadai, sehingga siswa tidak tertarik untuk datang ke perpustakaan, faktor berikutnya disebabkan media yang dipakai oleh guru tidak menarik, sehingga siswa bosan dan tidak tertarik untuk membaca, menyebabkan siswa tidak lancar dalam membaca. Maka dari itu pada saat proses belajar mengajar, guru selalu dituntut untuk memberikan inovasi baru agar siswa mampu mendapatkan pengalaman baru dalam proses belajar mengajar,

inovasi ini perlu agar proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan menarik. Inovasi ini, dapat berupa pengembangan media pembelajaran, media pembelajaran ini contohnya: Media pop up

Media pop up adalah buku yang dapat menampilkan gambar dengan efek tiga dimensi muncul ketika buku dibuka dan memberikan efek unik ketika ditarik pada beberapa bagian (Sari Sri Adelila: 2017). Media pop up dianggap mempunyai daya tarik bagi peserta didik karena mampu menyajikan visualisasi dengan bentuk-bentuk yang dibuat dengan melipat, bergerak dan muncul sehingga memberikan kejutan dan kekaguman bagi peserta didik ketika membuka setiap halamannya (Junita: 2018) (dalam Rasyid, M. Dkk, 2016). Media pop up merupakan sebuah buku yang memiliki bagian yang dapat bergerak ketika halaman dibuka sehingga konstruksi kertas pada halaman berubah. Media pop up merupakan jenis buku yang dapat didorong dan interksi yang timbul dari kertas yang dapat di putar seperti roda (Rahmawati: 2018).

Media pop up adalah buku interaktif termasuk sarana untuk melipat dan membuka lipatan permukaan dan sarana untuk menghibur pembaca (Sari Engla: 2019). Sekilas pop up hampir sama dengan origami dimana kedua seni ini mempergunakan teknik melipat kertas. Walau demikian, origami lebih memfokuskan diri pada menciptakan objek atau benda sedangkan *pop up* lebih cenderung pada pembuatan mekanis kertas yang dapat membuat gambar tampak secara lebih berbeda baik dari sisi perpektif / dimensi, perubahan bentuk hingga dapat bergerak yang disusun sealam mungkin (Dzuanda: 2009). Nancy dan Rondha (2012:1) media *pop up* adalah buku yang menawarkan gerakan serta interaktif melalui penggunaan mekanisme kertas seperti lipatan, gulungan, slide, tab, atau putaran. Penggunaan buku pop up atau buku uang memiliki tiga elemen dimensi ketika buku dibuka dianggap cocok untuk digunakan sebagai media pembelajaran (Anggraini, W: 2019).

Kelebihan Dan Kelemahan Media Pop Up

1. Kelebihan Media Pop Up
 - a. Ilustrasi dalam cerita bergambar terlihat lebih menarik dan jelas
 - b. Memberikan kejutan-kejutan dalam setiap halamannya
 - c. Meningkatkan daya imajinasi anak, memahami isi dari buku tersebut
 - d. Membantu anak memahami dan mengerti materi pembelajaran yang disampaikan guru
2. Kelemahan Media Pop Up
 - a. Harga yang cukup mahal
 - b. Proses pembuatan rumit
 - c. Modal biaya besar
 - d. Memakan waktu lebih lama

Jenis-jenis Media Pop Up

1. Transformations

Tampilan *pop up* yang terdiri dari potongan *pop up* yang disusun secara vertical. Apakah menarik lembar halaman ke samping atau ke atas sehingga tampilan dapat berubah ke bentuk yang berbeda.

2. Volvelles

Tampilan bentuk pop up yang menggunakan unsur lingkaran dalam pembuatannya, tampilan ini memiliki bagian-bagian yang dapat berputar

3. *Carousel*

Didukung dengan tali, pita, kancing, dan lain sebagian jika dibuka dan dilipat kembali akan berbentuk benda yang komplek. Hal ini menciptakan serangkaian tampilan dua dimensi ataupun tiga dimensi sehingga menyajikan bentuk nyata.

4. *Pull tab pull*

Menunjukkan perubahan bentuk serta gerakan objek dengan cara menarik salah satu bagian pada halaman kertas.

5. *Buku tunner*

Disebut juga buku terowongan. Buku ini terdiri dari satu set halaman yang diikat dengan dua potong kerta yang terlipt di setiap sisi

Adapun kerangka berpikir dalam penelitian ini adalah: Membaca permulaan merupakan tahapan yang harus dicapai oleh siswa usia 5-6 tahun. Akan tetapi, kenyataan yang terjadi, masih ada siswa yang belum lancar membaca, ada juga siswa yang tidak tahu membaca kalimat sederhana, bahkan ada juga yang tidak bisa membedakan huruf, media yang dipakai oleh guru tidak menarik, sehingga siswa bosan dan tidak tertarik untuk membaca.

Berdasarkan masalah diatas agar keterampilan membaca permulaan siswa meningkat, siswa membaca tanpa terbata-bata, siswa tahu membaca kalimat sederhana, siswa mampu membedakan huruf-huruf, dengan mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran seperti media *pop up* agar siswa lebih mudah untuk memahami suatu pembelajaran.

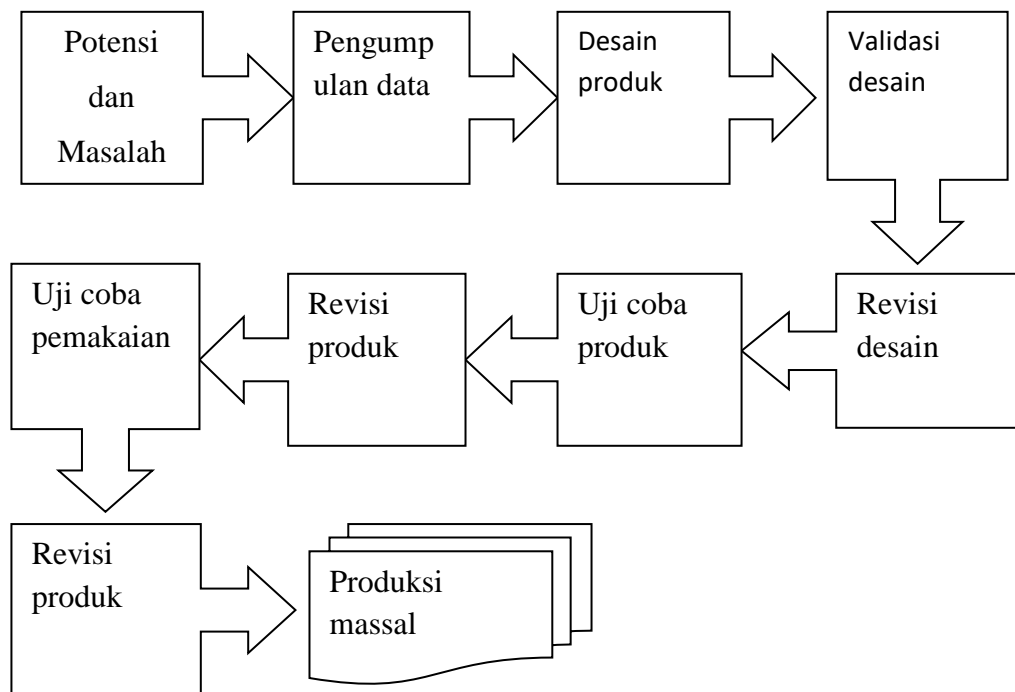
Pengembangan media pembelajaran yang menarik merupakan salah satu solusi guru untuk membantu keterampilan membaca permulaan siswa, salah satunya adalah dengan mengembangkan dan penggunaan media pop, dengan media pop up guru bisa melihat apakah keterampilan membaca permulaan pada siswa meningkat, karena keunggulan media *pop up* dapat menarik perhatian anak dengan menampilkan bentuk dan gambar yang dapat menggambarkan suatu benda. Berdasarkan beberapa uraian diatas mengenai pengembangan media pop up dan membaca permulaan, membuat peneliti memilih media *pop up* untuk membantu anak dalam pembelajaran membaca permulaan, penggunaan media *pop up* mempermudah mengetahui keterampilan membaca permulaan siswa.

1. Adapun rumusan dalam penelitian ini adalah: Bagaimana mengembangkan media pop up yang valid untuk siswa SD kelas 1 ?
2. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana mengembangkan media pop up yang valid.

Berdasarkan uraian tersebut penelitian ini dilakukan dalam rangka mengembangkan media pembelajaran yaitu media pop up. Dengan itu peneliti mengambil judul **“Pengembangan Media Pop Up Terhadap Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 SD “**

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau sering disebut *Rsearch and Development* (R&D). Sugiyono (2016: 407) yang mengatakan bahwa metode penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Sugiyono (2016: 408) menyebutkan bahwa terdapat 10 tahapan Dalam mengembangkan suatu media atau menghasilkan suatu produk, diperlukan prosedur tertentu. Sugiyono (2016: 408) mengatakan terdapat 10 langkah dalam menghasilkan suatu produk yakni sebagai berikut:



Namun peneliti hanya menggunakan 4 langkah, yaitu: Potensi dan Masalah, Pengumpulan Data, Desain Produk, dan Validasi Desain Adapun penjelasan sebagai berikut:

1. Potensi dan Masalah

Pada tahap yang pertama ini, peneliti melakukan sebuah observasi untuk mengetahui potensi dan masalah. Peneliti masuk ke dalam kelas untuk mengamati kondisi di dalam kelas.

2. Pengumpulan Data

Pada tahap yang kedua ini, peneliti mengumpulkan data dan informasi yang dapat digunakan untuk bahan perencanaan produk. Pengumpulan data dan informasi pada penelitian ini terkait hasil data observasi dan mereview pustaka seperti jurnal-jurnal, buku-buku, dan referensi lainnya. Selain itu, peneliti bersama dengan guru menentukan materi pembelajaran yang dibutuhkan pembelajaran berdasarkan silabus.

3. Desain Produk

Setelah mengumpulkan data dan informasi dari teori maupun referensi, selanjutnya peneliti merancang produk yang akan dikembangkan dalam bentuk flowchart dan dilanjutkan dalam bentuk story board. Desain tersebut merupakan sebuah gambar terkait konten media, konten materi dan bahasa yang dapat pada media tersebut.

4. Validasi Desain

Langkah berikutnya adalah melakukan validasi desain. Validasi merupakan suatu kegiatan untuk menguji atau menilai kelayakan suatu produk sebelum diuji coba agar media menjadi lebih efektif. Validasi dilakukan oleh ahli materi, ahli media dan ahli bahasa.

Dalam penelitian ini peneliti mengevaluasi dengan menggunakan angket yang akan dibagi kepada validator: yaitu validasi ahli media, validasi ahli materi dan validasi ahli bahasa. Dengan rumus :

$$\text{Rata-rata tiap aspek} = \frac{\text{jumlah skor rata-rata tiap indikator}}{\text{jumlah indikator}}$$

Data yang diperoleh melalui kegiatan uji coba diklasifikasikan menjadi dua, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif berupa kritik dan saran yang dikemukakan ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Data kuantitatif yang diperoleh dari angket selanjutnya dikonversikan ke data kualitatif dengan skala 5 (skala likert) untuk mengetahui kualitas produk dengan uraian berikut:

Sangat Kurang	(SK)	untuk nilai 1
Kurang	(K)	untuk nilai 2
Cukup Baik	(CB)	untuk nilai 3
Baik	(B)	untuk nilai 4
Sangat Baik	(SB)	untuk nilai 5

Konversi skala lima tersebut menggunakan acuan konversi pada pendekatan Acuan Patokan (PAP) yang dikembangkan oleh Eko Putro Widoyoko (2009: 238) sebagaimana tabel dibawah ini:

konversi Nilai

Data kuantitatif	Skor		Kriteria
	Rumus	Rerata Skor	
5.	$X > X_i + 1,8 S_{b_i}$	$X > 4,2$	Sangat baik
4.	$X_i + 0,6 S_{b_i} < X \leq X_i + 1,8 S_{b_i}$	$3,4 < X \leq 4,2$	Baik
3.	$X_i - 0,6 S_{b_i} < X \leq X_i + 0,6 S_{b_i}$	$2,6 > X \leq 3,4$	Cukup
2.	$X_i - 1,8 S_{b_i} < X \leq X_i - 0,6 S_{b_i}$	$1,8 < X \leq 2,6$	Kurang
1.	$X \leq X_i - 1,8 S_{b_i}$	$X \leq 1,8$	Sangat kurang

Sumber : Eko Putro Widoyoko (2009: 238)

Keterangan:

X_i (Rarata skor ideal) = $\frac{1}{2}$ (skor maksimal ideal + skor minimal ideal)
 Sb_i (Simpangan baku ideal) = $\frac{1}{6}$ (skor maksimal ideal - skor minimal ideal)
 X = Skor empiris

Berikut perhitungan data pada masing-masing skala:

Skor Mak = 5

Skor Min = 1

X_i = $\frac{1}{2}$ (5+1)

= 3

Sb_i = $\frac{1}{6}$ (5-1)

= 0,67

Skala 5 = $X > 3 + (1,8 \times 0,67)$

= $X > 3 + 1,2$

= $X > 4,2$

Skala 4 = $3 + (0,6 \times 0,67) < X \leq 3 + (1,8 \times 0,67)$

= $3 + 0,4 < X \leq 4,2$

= $3,4 < X \leq 4,2$

Skala 3 = $3 - (0,6 \times 0,67) < X \leq 3 + (0,6 \times 0,67)$

= $3 - 0,4 < X \leq 3 + 0,4$

= $2,6 < X \leq 3,4$

Skala 2 = $3 - (1,8 \times 0,67) < X \leq 3 + (0,6 \times 0,67)$

= $3 - 1,2 < X \leq 3 + 0,4$

= $1,8 < X \leq 2,6$

Skala 1 = $X \leq 3 + (1,8 \times 0,67)$

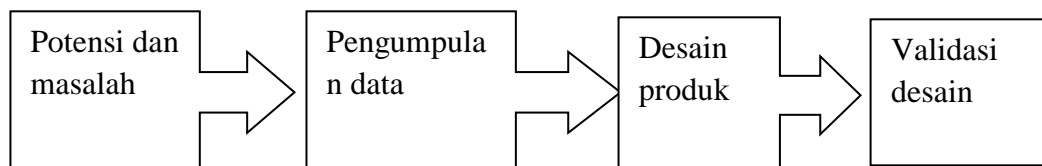
= $X \leq 3 + 1,2$

= $X \leq 4,2$

Dalam penelitian ini, apabila hasil penelitian dari ahli materi, ahli media dan ahli bahasa telah didapat hasil penilaian akhir dengan nilai minimal yang telah ditentukan yaitu 3,4 maka produk hasil pengembangan tersebut dianggap layak digunakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam peneliti menggunakan 4 langkah, yaitu: Potensi Dan Masalah, Pengumpulan Data, Desain Produk, dan Validasi Desain. Berikut adalah alur penelitian yang digunakan peneliti:



1. Potensi dan Masalah

Potensi dalam penelitian dan pengembangan ini adalah berupa media pembelajaran berupa media pop up pada materi keterampilan membaca permulaan pada kelas 1 SD. Masalah dalam penelitian dan pengembangan ini adalah bahwa siswa sudah

menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran akan tetapi media yang digunakan seadanya dan kurang bervariasi sehingga siswa kurang focus mengikuti proses pembelajaran didalam kelas. Karena proses belajar mengejar tersebut terasa membosankan bagi siswa. Oleh karena itu peneliti akan mengembangkan media pembelajaran berupa media pop up sebagai salah satu media pembelajaran agar siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran.

2. Pengumpulan Data

Setelah potensi dan masalah selesai. Selanjutnya tahap berikutnya adalah pengumpulan informasi. Pengumpulan informasi sangatlah penting dilakukan untuk mengetahui kebutuhan dari siswa terhadap produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini. Tahap pertama yang dilakukan yaitu, mengumpulkan informasi yang didapat melalui wawancara, tahap selanjutnya yaitu mengumpulkan sumber referensi untuk menunjang pengembangan media pembelajaran berupa media pop up pada tingkat SD. Sumber referensi untuk mengembangkan media pembelajaran didapat dari sumber informasi yaitu buku, jurnal, dan internet.

3. Desain Produk

Setelah pengumpulan data yang didapat melalui wawancara kemudian ditunjang informasi baik dari buku, jurnal maupun internet. Tahap selanjutnya adalah mendesain produk media pembelajaran berupa media pop up materi keterampilan membaca permulaan pada kelas 1 SD. Berdasarkan materi yang diajarkan, peneliti mulai mendesain ukuran bahan yang akan digunakan peneliti seperti: ukuran karton, kain flannel, kardus. Setelah ukuran disesuaikan kemudian proses membuat background dan memasukan gambar-gambar sesuai materi disetiap halamannya yang setiap dibuka halaman, gambar tersebut akan bermunculan, dan kemudian memasukkan huruf-huruf yang sesuai dengan materi. Media ini didesain sebagai media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa dalam belajar.

4. Validasi desain

Dalam penelitian ini peneliti menilai kelayakan media pop up dengan memvalidasikan pada ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Ahli materi terdapat 2 aspek yaitu pembelajaran dan isi, untuk aspek pembelajaran terdapat jumlah skor validasi pada aspek pembelajaran oleh ahli materi adalah 34 dengan 8 indikator yaitu:

NO	Aspek yang dinilai	Skor	Kategori
1.	Relevansi materi dengan kompetensi dasar	5	Sangat baik
2.	Kesesuai materi dengan indicator	5	Sangat baik
3.	Sistematika penyajian materi	4	Baik
4.	Kejelasan uraian materi	4	Baik
5.	Kecukupan pemberian umpan balik terhadap motivasi belajar	4	Baik
6.	Penyajian materi menarik siswa untuk belajar	4	Baik
7.	Kegiatan belajar dapat memotivasi siswa	4	Baik

8.	Penyampaian materi yang runtut	4	Baik
Jumlah		34	
Rata-rata		4,2	Sangat baik

Berdasarkan tabel 6 hasil validasi ahli materi pada aspek pembelajaran diatas diperoleh nilai rata-rata 4.2. Jika dilihat dari tabel konversi, maka hasil penilaian dari ahli materi dalam aspek pembelajaran adalah sangat baik, sesuai dengan hasil yang telah divalidasi oleh ahli materi. Hal ini dapat disimpulkan bahwa media pop ini layak digunakan atau di uji coba dilapangan sesuai dengan hasil yang telah divalidasi oleh ahli materi.

Untuk aspek isi terdapat jumlah skor validasi pada ahli materi terhadap aspek isi adalah 22 dari 6 indikator yaitu:

NO	Aspek yang dinilai	Skor	Kategori
1.	Kebenaran materi	4	Baik
2.	Kesesuaian pemberian contoh dengan materi	4	Baik
3.	Kesesuaian gambar untuk memperjelas isi	3	Cukup
4.	Teks atau tukisan dalam media terlihat jelas dan mudah dimengerti	3	Cukup
5.	Kemudahan sajian untuk diikuti	4	Baik
6.	Mendorong rasa keingintahuan	4	Baik
Jumlah		22	
Rata-rata		3.6	Baik

Jumlah skor rata-rata validasi pada ahli materi terhadap aspek isi adalah 3.6. Jika dilihat dari tabel konversi maka penilaian pada aspek isi adalah baik. Dengan hasil dari ahli materi pada aspek isi ini dapat dinyatakan bahwa media pop ini layak digunakan atau di uji coba dilapangan. Sesuai dengan hasil yang telah ditentukan yaitu 3.4 maka produk hasil pengembangan tersebut dianggap layak digunakan.

Untuk ahli media terdapat 2 aspek yaitu tampilan dan pemrograman, untuk aspek tampilan terdapat jumlah skor validasi pada ahli media terhadap aspek tampilan adalah 37 dari 10 indikator yaitu:

NO	Aspek yang dinilai	Skor	Kategori
1.	Ketepatan pemilihan dan komposisi warna	3	Baik

2.	Ketepatan gambar atau kualitas tampilan gambar	4	Sangat baik
3.	Ketepatan huruf	4	Sangat baik
4.	Gambar dalam media terlihat jelas	3	Baik
5.	Tampilan halaman judul menarik perhatian siswa	3	Baik
6.	Ketepatan ukuran huruf	4	Sangat baik
7.	Ketepatan susunan gambar dalam media	4	Sangat baik
8.	Ketepatan pemilihan gambar	4	Sangat baik
9.	Ukuran gambar dalam media	4	Sangat baik
10.	Penempatan teks dalam media	4	Sangat baik
Jumlah		37	
Rata-rata		3.7	Baik

Berdasarkan hasil validasi ahli media pada aspek tampilan diatas diperoleh nilai rata-rata 3.7. Jika dilihat dari tabel konversi, maka hasil penilaian dari ahli media dalam aspek tampilan ini adalah baik, dengan hasil yang telah divalidasi oleh ahli media, maka dapat disimpulkan bahwa media pop ini layak digunakan atau di uji coba dilapangan. Sesuai dengan hasil yang telah ditentukan yaitu 3.4 maka produk hasil pengembangan tersebut dianggap layak digunakan.

dan untuk aspek pemograman terdapat jumlah skor validasi pada ahli media terhadap aspek pemograman adalah 30 dari 8 indikator yaitu:

NO	Aspek yang dinilai	Skor	Kategori
1.	Kemudahan dalam penggunaan	4	Sangat baik
2.	Kemenarikan media	3	Baik
3.	Kejelasan petunjuk	3	Baik
4.	Efisiensi gambar	4	Sangat baik
5.	Respon terhadap siswa	4	Sangat baik
6.	Media mudah digunakan tanpa perlu bantuan orang lain	4	Sangat baik
7.	Media mudah dibawa dan dipindah saat pembelajaran berlangsung	4	Sangat baik
8.	Media sangat mudah digunakan oleh siswa saat pembelajaran berlangsung	4	Sangat baik
Jumlah		30	
Rata-rata		3.75	Baik

Jumlah skor rata-rata validasi pada ahli media terhadap aspek pemograman adalah 3.75. Jika dilihat dari tabel konversi maka penilaian pada aspek pemograman ini adalah baik. Dengan hasil dari ahli media pada aspek pemograman ini dapat dinyatakan bahwa media pop ini layak digunakan atau di uji coba dilapangan. Sesuai dengan hasil yang telah ditentukan yaitu 3.4 maka produk hasil pengembangan tersebut dianggap layak digunakan.

Untuk ahli Bahasa terdapat 1 aspek saja yaitu aspek penggunaan Bahasa, jumlah skor validasi pada ahli bahasa terhadap aspek penggunaan bahasa adalah 35 dari 8 indikator yaitu:

NO	Aspek yang dinilai	Skor	Kategori
1.	Penggunaan bahasa mudah dipahami	4	Baik
2.	Ketepatan penulisan(baku atau tidak baku)	5	Sangat baik
3.	Kejelasan penggunaan bahasa	5	Sangat baik
4.	Tidak menggunakan jenis bahasa hias	4	Baik
5.	Bahasa yang digunakan tidak terlalu tinggi	4	Baik
6.	Bahasa sesuai dengan isi materi	4	Baik
7.	Pemenggalan kata	4	Baik
8.	Bahasa yang digunakan berdasarkan EBI	5	Sangat baik
Jumlah		35	
Rata-rata		4,3	Sangat baik

Berdasarkan hasil validasi ahli bahasa pada aspek penggunaan bahasa diatas diperoleh nilai rata-rata 4.3. Jika dilihat dari tabel konversi, maka hasil penilaian dari ahli bahasa dalam aspek penggunaan bahasa ini adalah sangat baik, dengan hasil yang telah divalidasi oleh ahli media, maka dapat disimpulkan bahwa media pop ini layak digunakan atau di uji coba dilapangan dengan hasil yang telah divalidasi oleh ahli media. Sesuai dengan hasil yang telah ditentukan yaitu 3.4 maka produk hasil pengembangan tersebut dianggap layak digunakan.

Kelayakan Media Pembelajaran

a. Kelayakan Media pembelajaran Berdasarkan Ahli Materi

Validasi ahli materi dilaksanakan untuk menilai sejauh mana tingkat kelayakan media pop up yang telah disusun. Kelayakan media pop up dalam penelitian ini meliputi kelayakan pada aspek yaitu aspek pembelajaran dan aspek isi, dalam aspek pembelajaran skor rata-rata 4.2 dan 3.6 aspek isi. Sehingga tingkat kelayakan media pembelajaran media pop up ini berdasarkan validasi ahli materi layak dipergunakan sebagai media pembelajaran untuk kelas 1 SD.

b. Kelayakan Media pembelajaran Berdasarkan Ahli Media

Kelayakan media pembelajaran yang divalidasi oleh ahli media sudah termasuk dalam kategori layak digunakan dengan jumlah skor 3.7 pada aspek tampilan dan 3.75

pada aspek pemograman. Sehingga tingkat kelayakan media pembelajaran media pop up ini berdasarkan validasi ahli materi layak dipergunakan sebagai media pembelajaran untuk kelas 1 SD.

c. Kelayakan Media pembelajaran Berdasarkan Ahli Bahasa

Berdasarkan hasil dari validasi ahli bahasa, media pop up ini telah dinyatakan layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran, dari hasil validasi ahli bahasa yang diperoleh 4.3 pada aspek penggunaan bahasa. Sehingga tingkat kelayakan media pembelajaran media pop up ini berdasarkan validasi ahli media masuk kategori layak dipergunakan sebagai media pembelajaran untuk kelas 1 SD. Maka dapat disimpulkan bahwa media pop ini layak digunakan atau di uji coba dilapangan dengan hasil yang telah divalidasi oleh ahli media.

SIMPULAN DAN SARAN

Pengembangan media pembelajaran media pop up ini melalui 4 tahap yaitu: 1. Potensi dan masalah 2. Pengumpulan data 3. Desain produk 4. Validasi produk, Sugiyono (2016:409). Proses pembuatan dilaksanakan untuk menghasilkan media pembelajaran yang layak, maka dari itu dilakukan serangkaian validasi ahli, yaitu: ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Semua rangkaian tersebut dimaksudkan untuk memperoleh data yang layak dan bermanfaat bagi penggunaannya.

Berdasarkan hasil validasi ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa diperoleh kesimpulan bahwa media pop up layak digunakan untuk pembelajaran membaca permulaan siswa kelas 1 SD. Hasil validasi ahli materi pada aspek pembelajaran menunjukkan kategori sangat baik dengan nilai rata-rata 4.2 dan aspek isi dengan kategori baik dengan nilai rata-rata 3.6. Sedangkan hasil dari validasi ahli pada aspek tampilan menunjukkan kategori baik dengan nilai rata-rata 3.7 dan aspek pemogramana dengan kategori baik dengan nilai rata-rata 3.75, dan untuk hasil validasi ahli bahasa menunjukkan kategori sangat baik dengan nilai rata-rata 4,3 dari aspek penggunaan bahasa.

Saran yang dapat diberikan dalam penelitian ini adalah: Diharapkan program pengembangan ini bisa dijadikan program sekolah sehingga memungkinkan guru untuk mengembangkan media pembelajaran pada Kompetensi Dasar yang lain. Hendaknya implementasi tidak dilakukan pada satu sekolah saja, sehingga dapat melihat kebermanfaat media pada sekolah lain. Media tidak hanya terfokus pada satu materi. Pada pengembangan media selanjutnya, konten materi bias diperluas lagi. Pengembangan media pop up ini selanjutnya tidak terfokus pada satu keterampilan saja. Mungkin bias mencakup semua keterampilan agar lebih bermanfaat.

DAFTAR PUSTAKA

- Al Fuad, Z., 2015. *Penerapan Model Cooperative Integrated Reading And Composition (Circ) Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Cerita Siswa Kelas V Sd Negeri 16 Tanah Jambo Aye Aceh Utara*. Tunas Bangsa Journal, 2(2), pp.14-31.
- Anggraini, Nurul 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash Cs5 Untuk Smk Kelas X1 Kompetensi Keahlian Adminitrasi*

- Perkantoran Pada Kompetensi Dasar Menguraikan System Informasi Manajemen. Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran Jurusan Pendidikan Adminitrasi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta.*
- Anggraini, W., et al. " *Development of pop up book integrated with quranic verses learning media on temperature and changes in matter.*" *Jurnal Of Phycis: Conf. Series.* Vol. 1155.2019.
- Dzuanda, B. 2009. *Perancangan Buku Cerita Anak Pop-Up Tokoh-Tokoh Wayang Berseri "Gatokaca"*. Surabaya: Desain Produk Institut Teknik Surabaya.
- Eko Putro Widoyoko. 2009. *Evaluasi Program Pembelajaran (Panduan Praktis bagi Pendidikan dan Calon Pendidikan)*. Yogyakarta: Puataka Pelajar.
- HORNERY, Samantha, et al. *Enhancing Reading Skill and Reading Self-Concept of Children with Reading Difficulties: Adopting a Dual Approach Intervention.* *Australia journal of Education & Developmental Psychology*, 2014, 14: 131-143.
- Julita, Safrina 2020. *Penerapan Media Pop Up Book Untuk Pemahaman Sub Tema Ketampakan Rupa Bumi Di Sekolah Dasar.* *Tunas Bangsa Journal*, 7(1), 127-132.
- Marlini, Cut. "Praktikalitas Penggunaan Media Pembelajaran Membaca Permulaan Berbasis Macromedia Flash." *Tunas Bangsa Journal* 6.2 (2019): 277-289.
- Nancy, Larson Bluemel. Rhonda, Harris Taylor. 2012. *Pop-Up Books: A Guide for Teachers and Librarians.* California: Santa Barbara
- Rasyid, M. Ddk. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Dalam Konsep Sistem Indera Pada Siswa Kelas XI SMA.* *Jurnal Pendidikan Biologis*, 7(2): 69-80
- RAHMAWATI, Dian Idha; RUKIYATI, Rukiyati. *Developing Pop Up Learning Media To Improve Cognitive Ability Of Children Agen 4-5 Years.* In: *4th Internasional Conference On Early Childhood Education. Semarang Early Childhood Research And Education Talks (SECRET 2018)*. Atlantis Press, 2018.
- RAHMAWATI, Sri; RAHMA, Wahyu Sopandi; Darmawati, Bases. *Pop Up Book in Reading Comprehension Ability Context In Thematic Learning 2018.*
- SARI, Novi Engla; SURYA, Dadan. *Thematic Pop-Up Book as a Learning Media For Early Childhood Language Development.* *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 2019, 13.1: 43-57.
- SARI, Sri Adelila. *The development of pop-up book on the role of buffer in the living body.* *European Journal of Social Science Education And Research*, 2017, 4.4: 213-221.
- Sugiyono, 2016. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.* Bandung: Alfabeta.
- Taufina, 2016. *Mozaik Keterampilan Berbahasa Di Sekolah Dasar.* Bandung: Cv. Angkasa

