

**PENGEMBANGAN MEDIA *POP-UP BOOK* SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN KETERAMPILAN MENULIS TEKS
CERITA FANTASI PADA SISWA KELAS VII
SMP NEGERI 5 WADASLINTANG**

ARTIKEL



Oleh

Umi Prastya

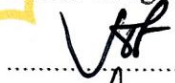

17144800061

**PROGRAM SARJANA PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA
2021**


**PENGEMBANGAN MEDIA *POP-UP BOOK* SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN KETERAMPILAN MENULIS TEKS
CERITA FANTASI PADA SISWA KELAS VII
SMP NEGERI 5 WADASLINTANG**

Oleh:
Umi Prastya
17144800061

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada Tanggal 15 September 2021
Dan dinyatakan telah memenuhi syarat
Susunan Dewan Penguji

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Penguji I : Yanuar Bagas Arwansyah, M.Pd.		21/9 2021
Penguji II : Fitri Jamilah, M.Pd.		22/9 2021

Yogyakarta, 15 September 2021
Mengetahui,
Kaprosdi Pendidikan Bahasa dan
Sastra Indonesia


Yanuar Bagas Arwansyah, M. Pd
NIS. 1993 0113 2018 051 024

**PENGEMBANGAN MEDIA POP-UP BOOK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
KETERAMPILAN MENULIS TEKS CERITA FANTASI PADA SISWA
KELAS VII SMP NEGERI 5 WADASLINTANG**

Umi Prastya, Fitri Jamilah

Program Sarjana Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan

Universitas PGRI Yogyakarta

E-mail: umiprastya27@gmail.com

Abstract: This study aims to: 1) know the development of Pop-Up Book as a medium of writing fantasy story text skills; 2) know the quality of media Pop-Up Book based on expert judgment; 3) knowing the student's appeal to media Pop-Up Book; and 4) know the effectiveness of media Pop-Up Book as a writing fantasy story text. Type of research is a research development (R&D) model of ADDIE. The research was conducted in SMP Negeri 5 Wadaslintang academic of 2021/2022. The subjects of the study were the students of class VII of 6 students. This procedure development through analysis stage, design, development, implementation, and evaluation. Data collection techniques used student questionnaire responses, expert material validation sheets, media experts, pre-test, and post-test. The results of this study indicate: 1) this research resulted a product development Pop-Up Book media as a medium for learning the skills of writing fantasy story text the student's SMP Negeri 5 Wadaslintang; 2) the quality of the Pop-Up Book media as a learning medium for writing fantasy story texts is said to be valid based on the assessment of media experts get a score of 69 in very good criteria, the assessment of material experts scored 81 in very good criteria; 3) attractiveness of students with a value score 58 with a percentage value of 96.6% in very good criteria; 4) Student test results are effective with the results showing a different and significant average.

Keywords: Development, Learning Media, Pop-Up Book, Writing Fantasy Story Text

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk: 1) mengembangkan *Pop-Up Book* sebagai media pembelajaran keterampilan menulis teks cerita fantasi; 2) mengetahui kualitas media *Pop-Up Book* berdasarkan penilaian ahli; 3) mengetahui daya tarik siswa terhadap media *Pop-Up Book* yang dikembangkan; dan 4) mengetahui efektivitas media *Pop-Up Book* sebagai media pembelajaran menulis teks cerita fantasi.

Jenis penelitian ini yaitu penelitian pengembangan (R&D) dengan model ADDIE. Penelitian ini dilaksanakan di SMP N 5 Wadaslintang tahun Ajaran 2021/2022. Subjek penelitian uji coba terbatas dengan siswa kelas VII sebanyak 6 Siswa. Prosedur pengembangan ini melalui tahap *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Teknik pengumpulan data menggunakan angket respon siswa, lembar validasi ahli media, ahli materi, *pre-test*, dan *post-test*.

Hasil penelitian ini menunjukkan: 1) penelitian ini menghasilkan produk pengembangan media *Pop-Up Book* sebagai media pembelajaran keterampilan menulis teks cerita fantasi siswa SMP Negeri 5 Wadaslintang; 2) kualitas media *Pop-Up Book* sebagai media pembelajaran menulis teks cerita fantasi dikatakan valid berdasarkan penilaian ahli media memperoleh skor 69 dengan kriteria sangat baik, penilaian ahli materi memperoleh skor 81 dengan kriteria sangat baik; 3) daya tarik siswa dengan nilai 58 dengan nilai persentase 96,6% pada kriteria sangat baik; 4) Hasil tes siswa efektif dengan hasil menunjukkan rata-rata yang berbeda dan signifikan.

Kata kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran, *Pop-Up Book*, Menulis Teks Cerita Fantasi

PENDAHULUAN

Perencanaan pembelajaran merupakan salah satu komponen penting yang memainkan peran sangat besar dan dapat mempengaruhi keberhasilan dalam proses belajar mengajar di dunia pendidikan. Pada dasarnya, perencanaan pembelajaran dapat digunakan untuk memperoleh informasi atau data dari situasi yang ada. Menggunakan informasi dan data yang ada, guru dapat mengambil keputusan yang tepat dalam kegiatan belajar mengajar. Setiap guru dituntut mampu menerapkan penggunaan media sebagai sarana dalam pelaksanaan perencanaan pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan seorang guru profesional yang dapat memiliki andil besar terhadap keberhasilan pembelajaran di sekolah.

Seorang guru yang profesional tugasnya tidak hanya mengajar saja, melainkan juga mendidik, mengasuh, membimbing, membentuk kepribadian siswa serta menyiapkan dan mengembangkan sumber daya manusia. Apabila setiap guru telah menguasai karakteristik tersebut serta diiringi pengetahuan dan keterampilan mengenai media pembelajaran, maka dapat menciptakan proses belajar mengajar yang menyenangkan. Media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam sebuah proses pembelajaran. Akhiruddin, dkk, (2019: 139) menjelaskan media pembelajaran adalah perantara atau penghubung antara dua pihak yaitu sumber pesan dan penerima pesan, maksudnya adalah sesuatu yang mengantarkan pesan pembelajaran antara pemberi pesan dan penerima pesan. Pembelajaran akan menyenangkan dan mudah dipahami oleh siswa apabila seorang guru dapat memilih media pembelajaran yang tepat.

Menurut Nurdin (2019: 18) kondisi yang terjadi di madrasah atau sekolah saat ini adalah sumber belajar dan media pembelajaran yang digunakan guru yakni masih menggunakan media konvensional atau media manual berupa cara guru menjelaskan dengan metode ceramah dan

media yang digunakan adalah papan tulis, kertas, spidol, buku paket tanpa menggunakan media alternatif lainnya yang dapat mengikat hati peserta didiknya sehingga dapat dikatakan bahwa guru masih memiliki keterbatasan dalam menjalankan perannya.

Berdasarkan pada permasalahan ini. Peneliti ingin mengembangkan sebuah buku dalam pembelajaran dengan bahan yang mudah didapat yaitu *Pop-Up Book*. Penggunaan media ini dapat menggunakan kertas kardus, kertas ivory, kertas asturo, dan kertas art paper, karena kertas tersebut dapat dicari dengan mudah dan dicetak. Pembuatan media pembelajaran tidak harus mahal dan bagus, akan tetapi dapat membantu proses belajar dan mengajar sehingga tidak akan membosankan. Peneliti memilih media konvensional bertujuan agar media tidak hanya dapat dimanfaatkan di sekolah-sekolah dengan kemampuan dan ketersediaan teknologi yang bagus, akan tetapi dapat diterapkan pada sekolah yang memiliki keterbatasan sarana. Sehingga media *Pop-Up Book* cocok digunakan sebagai media pembelajaran keterampilan menulis teks cerita fantasi di sekolah SMP Negeri 5 Wadaslintang.

IDENTIFIKASI MASALAH

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Masih ditemukan guru yang belum mampu mengembangkan media pembelajaran pada saat proses belajar mengajar.
2. Kurangnya kreativitas guru dalam proses belajar mengajar untuk membuat dan mendesain media pembelajaran sehingga menyebabkan kurangnya ketertarikan, minat, dan motivasi siswa ketika belajar.
3. Kurangnya minat siswa dalam mengungkapkan gagasan dalam bentuk tulis
4. Mayoritas masih menggunakan media yang konvensional

5. Pengaplikasian media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa belum maksimal
6. Belum ada pengembangan media *Pop-Up Book* sebagai media pembelajaran keterampilan menulis teks cerita fantasi di SMP Negeri 5 Wadaslintang

BATASAN MASALAH

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka permasalahan yang akan diteliti dibatasi pada pengembangan *Pop-Up Book* sebagai media pembelajaran keterampilan menulis teks cerita fantasi pada siswa kelas VII SMP Negeri 5 Wadaslintang

RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang identifikasi dan pembatasan masalah di atas, perumusan masalah yang dapat diajukan yaitu:

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran *Pop-Up Book* untuk keterampilan menulis teks cerita fantasi kelas VII di SMP Negeri 5 Wadaslintang?
2. Bagaimana kualitas media pembelajaran *Pop-Up Book* untuk keterampilan menulis teks cerita fantasi kelas VII di SMP Negeri 5 Wadaslintang?
3. Bagaimana daya tarik siswa terhadap media pembelajaran *Pop-Up Book* untuk keterampilan menulis teks cerita fantasi kelas VII di SMP Negeri 5 Wadaslintang?
4. Bagaimana efektivitas penggunaan media pembelajaran *Pop-Up Book* untuk keterampilan menulis teks cerita fantasi kelas VII di SMP Negeri 5 Wadalintang?

TUJUAN MASALAH

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengembangkan media pembelajaran *Pop-Up Book* untuk keterampilan menulis teks cerita fantasi kelas VII di SMP Negeri 5 Wadaslintang.

2. Mengetahui kualitas media pembelajaran *Pop-Up Book* untuk keterampilan menulis teks cerita fantasi kelas VII di SMP Negeri 5 Wadaslintang.
3. Mengetahui daya tarik siswa terhadap media pembelajaran *Pop-Up Book* untuk keterampilan menulis teks cerita fantasi kelas VII di SMP Negeri 5 Wadaslintang.
4. Mengetahui efektivitas media pembelajaran *Pop-Up Book* untuk keterampilan menulis teks cerita fantasi kelas VII di SMP Negeri 5 Wadaslintang.

MANFAAT PENGEMBANGAN

Manfaat yang diperoleh dari penelitian pengembangan ini, yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat teoritis tentang pemanfaatan media konvensional dalam pengembangan media pembelajaran
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi Siswa

Peneliti diharapkan dapat memberikan hal positif kepada siswa dalam meningkatkan keterampilan menulis teks cerita fantasi melalui media pembelajaran *Pop-Up Book*
 - b. Bagi Guru

Hasil dari penelitian ini dapat digunakan sebagai salah satu alternatif mengembangkan media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran dan untuk mengembangkan keterampilan menulis.
 - c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat dijadikan masukan dalam rangka peningkatan kualitas pendidikan di SMP. Selain itu, sekolah dapat memberikan kesempatan yang lebih luas kepada guru untuk mengembangkan pembelajaran yang inovatif.
 - d. Bagi Peneliti

Menambah wawasan tentang membuat pengembangan media konvensional untuk keterampilan menulis teks cerita fantasi.

KAJIAN TEORI

1. Pembelajaran Bahasa Indonesia

Menurut Krissandi, dkk, (2018: 5) menjelaskan bahwa di dalam pembelajaran bahasa ada pembelajaran bahasa terpadu maksudnya adalah pembelajaran yang didasarkan pada penggunaan bahasa sehari-hari baik secara formal maupun non formal, aspeknya tidak pernah berdiri sendiri misalnya saat membaca, berhadapan dengan ejaan, kosa kata, struktur kalimat dan saat berbicara atau menulis perlu memilih kosa kata yang tepat, hal ini jelas bahwa kegiatan membaca, berbicara, menyimak dan menulis merupakan kegiatan yang terpadu.

2. Media Pembelajaran

Menurut Yuliawati, Aribowo, Hamid (2020: 36) mengatakan bahwa media pembelajaran dalam konteks ini merupakan suatu teknologi dan/atau seperangkat tools yang membawa pesan konten materi yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sarana komunikasi dalam bentuk teks, gambar visual, audio, video, virtual reality, multimedia interaktif, termasuk teknologi perangkat keras maupun perangkat lunak yang menunjang proses pembelajaran.

3. Keterampilan Menulis

Tarigan (2013: 3) menjelaskan bahwa menulis adalah suatu keterampilan berbahasa yang digunakan saat berkomunikasi secara tidak langsung, tidak secara tatap muka dengan orang lain. Menulis adalah kegiatan produktif dan ekspresif.

Kemudian Dalman (2016: 3) menjelaskan bahwa menulis adalah suatu kegiatan komunikasi yang berupa penyampaian pesan (informasi) secara tertulis kepada pihak lain dengan bahasa tulis sebagai medianya.

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengertian menulis adalah suatu proses merangkai

huruf menjadi sebuah kata yang berisi pesan, gagasan, ide untuk disampaikan kepada orang lain.

4. Teks Cerita Fantasi

Menurut Harsiati, dkk, (2017:44) menjelaskan bahwa teks cerita fantasi merupakan salah satu genre cerita yang sangat penting untuk melatih kreativitas seseorang. Ketika seseorang berfantasi secara aktif maka dapat mengasah kreativitas dalam berfikir. Sedangkan menurut Dwipa, dkk, (2020: 134) menjelaskan bahwa teks fantasi adalah teks yang mempunyai manfaat bagi siswa, dengan adanya teks fantasi siswa dapat melatih rasa percaya dirinya melalui kata-kata tanpa harus ada lawan bicara dalam menyampaikan sesuatu. Selain itu, teks fantasi juga dapat membuat siswa menjadi lebih mudah dalam menemukan ide-ide baru dan gagasan sehingga dapat mengasah kreativitas berfikir dalam diri siswa.

KERANGKA BERPIKIR

Keterampilan menulis memiliki peran untuk mengungkapkan gagasan, ide, pikiran, pendapat kepada orang lain secara tulis. Melatih keterampilan menulis harus dilakukan secara rutin. Namun kenyataannya keterampilan menulis siswa SMP Negeri 5 Wadaslintang belum optimal. Masalah yang tampak misalnya, siswa mengalami kesulitan dalam menyampaikan gagasan, pikiran, kehendak secara tertulis. Masalah lain yang muncul yaitu kurangnya kreatifitas guru untuk mengembangkan media pembelajaran. Salah satu yang mampu meningkatkan antusias siswa dalam proses pembelajaran adalah suatu media yang menarik. Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan media pembelajaran *Pop-Up Book* diharapkan dapat melatih keterampilan menulis siswa. Melalui media *Pop-Up Book* dalam penelitian ini, siswa kelas VII SMP Negeri 5 Wadaslintang berlatih mengoptimalkan kemampuan menulis, bagaimana menyampaikan ide, gagasan, maupun pendapat melalui tulisan.

METODE PENELITIAN

Metode Pengembangan

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (Research and Development). Penelitian pengembangan menurut Borg and Gall dalam Sugiyono (2013: 9) adalah suatu metode penelitian yang dipergunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang dipergunakan dalam pendidikan pembelajaran.

Prosedur Pengembangan

Prosedur pelaksanaan penelitian pengembangan media *pop-up book* ditempuh dengan serangkaian tahap sebagai berikut:

1. Analisis (*Analyze*)

Tahap pertama yang harus dilakukan dalam penelitian ini yaitu analisis. Pada tahap ini bertujuan untuk mengumpulkan informasi mengenai perlunya pengembangan *Pop-Up Book* untuk pembelajaran menulis teks fantasi pada siswa kelas VII. Sehingga dapat dijadikan sebagai bahan perancangan pengembangan media pembelajaran.

2. Perancangan (*Design*)

Tahap perancangan disesuaikan dengan hasil analisis dan pengumpulan informasi yang telah dilakukan, antara lain: a. penyusunan kerangka acuan pembuatan media pembelajaran. b. penyusunan perangkat penilaian *Pop-Up Book*.

3. Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan ini merupakan tahap pembuatan media pembelajaran *Pop-Up Book*. Peneliti mulai merancang produk media yang akan dibuat. Pengembangan media pembelajaran dibuat sesuai dengan langkah-langkah pengembangan. Setelah itu, media akan divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Pada proses validasi, validator menggunakan lembar validasi yang sudah disusun sebelumnya. Validasi dilakukan untuk menilai media. Peneliti melakukan revisi jika dirasa ada yang

perlu diperbaiki setelah ada masukan dari ahli media dan ahli materi.

4. Implementasi (*Implement*)

Tahap implementasi ini merupakan hasil media yang sudah dikembangkan diterapkan dalam pembelajaran untuk mengetahui pengaruhnya terhadap kualitas pembelajaran yang meliputi keefektivan, kemenarikan, dan efisiensi pembelajaran.

5. Evaluasi (*Evaluate*)

Pada tahap ini, peneliti melakukan revisi terakhir terhadap media pembelajaran berdasarkan angket respon guru dan siswa dengan tetap mempertimbangkan masukan dari ahli media dan ahli materi pada sebelum implementasi penggunaan media pembelajaran.

Desain Uji Coba Produk

Uji coba dilakukan menggunakan desain eksperimen *before after* dalam Intan Nurul (2019: 31)

Uji Coba Terbatas

Dalam penelitian ini hanya dilakukan dengan uji coba terbatas saja. Kondisi yang tidak memungkinkan untuk melakukan penelitian di sekolah akibat pandemi *COVID-19* dan PPKM. Uji coba terbatas bertujuan untuk menemukan data mengenai produk yang dihasilkan apakah sudah memiliki kelayakan, dilihat dari aspek pembelajaran dan materi, sehingga layak untuk digunakan.

Subyek Coba

Subyek uji coba dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Negeri 5 Wadaslintang pada pembelajaran menulis teks fantasi. Jumlah subyek uji coba yaitu 6 siswa. Uji coba hanya sampai pada uji coba terbatas yang melibatkan 6 siswa.

Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu validasi produk, penyebaran angket responden dan tes. Sehingga data yang diperoleh dalam penelitian ini yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Data

kualitatif diperoleh peneliti dari hasil saran perbaikan produk dari ahli materi dan ahli media. Teknik yang digunakan dalam penelitian ini yaitu angket dan tes.

2. Instrumen Pengumpulan Data

Widoyoko (2014: 51) menjelaskan bahwa instrumen penelitian adalah alat bantu yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data dari peneliti dengan cara melakukan pengukuran. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket dan tes.

3. Validitas Soal

Arikunto (2013:211) mengatakan bahwa validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kebenaran suatu instrument penelitian. Suatu instrument dapat dikatakan valid atau benar jika mempunyai validitas tinggi. Sebaliknya, instrument penelitian yang kurang valid berarti memiliki validitas rendah.

Untuk mengetahui soal dapat dinyatakan valid yaitu dengan membandingkan nilai pearson correlation dengan r_{tabel} , dengan jumlah siswa sebanyak 6 ($N=6$) dan taraf signifikansi 5% menurut r_{tabel} . Soal dapat dinyatakan valid apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$. Berikut hasil data nilai r_{hitung} dibandingkan dengan r_{tabel} :

No.	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
1.	0,970	0,811	VALID
2.	0,899	0,811	VALID
3.	0,821	0,811	VALID

Dari tabel di atas, soal nomor 1 sampai 3 memiliki pearson correlation lebih besar dari r_{tabel} . Maka dapat ditarik kesimpulan soal nomor 1 sampai 3 dinyatakan valid.

4. Reliabilitas Soal

Uji reliabilitas merupakan tes yang digunakan untuk mengetahui apakah suatu tes dapat mengukur secara konsisten sesuatu yang akan di ukur

dari waktu ke waktu (Sunarti dan Selly Rahmawati, 2014:98). Sebuah butir soal dapat dikatakan reliabel apabila butir soal tersebut mempunyai atau dapat memberikan hasil yang tetap dan dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data apabila instrument tersebut sudah baik.

Cronbach's Alpha	N of Items
.802	3

Berdasarkan tabel terlihat bahwa seluruh koefisien butir alpha pada butir soal diatas 0,800. Apabila dikonversikan ke dalam tabel konversi reliabilitas, maka dapat diketahui bahwa reliabilitas soal berada pada tingkat sangat tinggi. Oleh sebab itu, butir soal dapat dikatakan reliabel.

Teknik Analisis Data

1. Analisis Keefektifan

Menentukan kualitas keefektifan pada media yang dikembangkan menggunakan analisis tes hasil belajar dengan Langkah-langkah sebagai berikut:

a. Uji Normalitas Data

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan bantuan program aplikasi SPSS untuk mentukan hasil dari pengembangan tersebut. Dengan ketentuan hasil tes siswa baik menggunakan *pre-test* maupun *pos-test* berdistribusi normal.

Hasil perhitungan uji normalitas diketahui pada hasil *pre-test* nilai *Kolmogorov-smirnov* sebesar 0,200 dan nilai *Shapiro-wilk* 0,664 lebih besar dari taraf signifikansi 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa data *pre-test* pada pembelajaran keterampilan menulis teks cerita fantasi berdistribusi normal. Pada hasil perhitungan uji normalitas data *post-test* diketahui memperoleh nilai *Kolmogorov-smirnov* sebesar 0,200 dan nilai *Shapiro-wilk* 0,335. Maka dapat

disimpulkan bahwa data post-test pada pembelajaran keterampilan menulis teks cerita fantasi berdistribusi normal.

b. Uji Paired Sample t-test

Hasil dari perhitungan dengan menggunakan SPSS 16, diperoleh data soal n pre-test dengan jumlah 6 responden yang memiliki nilai rata-rata 63,00 dan untuk data dari post-test dengan jumlah 6 responden memperoleh nilai rata-rata 86,00. Dari hasil perhitungan uji-t dapat dilihat bahwa t_{hitung} adalah -7,298. Pada t_{tabel} dengan derajat kebebasan (n-1) 5 dan taraf signifikan 1% adalah 0,001. Berarti t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($t_{hitung} > t_{tabel}$) maka dapat dikatakan signifikan. Berdasarkan dari nilai rata-rata yang berbeda pada hasil tes sebelum menggunakan media *Pop-Up Book* dan sesudahnya, serta memiliki taraf yang signifikan 0,001 ($0,00 < 0,05$) oleh sebab itu, dapat disimpulkan bahwa media *Pop-Up Book* yang digunakan sebagai media pembelajaran pada keterampilan menulis teks cerita fantasi dapat dinyatakan efektif.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Tahap Analisis

Tahap Analisis pada penelitian ini adalah analisis proses pembelajaran yang bertujuan untuk mengetahui informasi kondisi sekolah mengenai perlunya pengembangan media *Pop-Up Book* sebagai media pembelajaran menulis teks cerita fantasi sesuai dengan kebutuhan peserta didik, kurikulum yang digunakan dan karakteristik peserta didik.

2. Tahap Perancangan

Pada tahap perancangan, peneliti membuat desain pengembangan media pembelajaran meliputi: pembuatan rancangan media, penyusunan rancangan media, penyusunan

instrument penilaian dan instrument evaluasi.

3. Tahap Pengembangan

Pada tahap ini melakukan pengembangan terhadap media *Pop-Up Book* untuk siswa kelas VII di SMP Negeri 5 Wadaslintang.

4. Tahap Implementasi

Setelah tahap pengembangan, tahap selanjutnya adalah tahap implementasi. Terdapat beberapa tahap implementasi diantaranya yaitu uji coba terbatas atau uji coba kelompok kecil, penyebaran angket respon siswa terhadap media yang dikembangkan, penyebaran angket respon guru mengenai media yang dikembangkan, dan pelaksanaan tes untuk mengukur keefektifan media yang dikembangkan. Uji Coba terbatas dilakukan pada tanggal 12 Agustus 2021 dengan subjek sebanyak 6 siswa. Berdasarkan angket dari respon siswa yang telah dilakukan pada uji coba terbatas memperoleh jumlah skor sebanyak 58 dengan persentase pada rentan 85% - 100% dapat disimpulkan bahwa respon siswa terhadap media *Pop-Up Book* memiliki kriteria sangat baik.

5. Uji Efektivitas

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 Pretest	63.00	6	8.485	3.464
Posttest	86.00	6	7.321	2.989

Hasil dari perhitungan dengan menggunakan SPSS 16, diperoleh data soal n *pre-test* dengan jumlah 6 responden yang memiliki nilai rata-rata 63,00 dan untuk data dari *post-test* dengan jumlah 6 responden memperoleh nilai rata-rata 86,00.

6. Tahap Evaluasi

Setelah tahap implementasi selesai tahap terakhir pada penelitian ini yaitu evaluasi. Tujuan dari tahap evaluasi untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran *Pop-Up Book* dibandingkan menggunakan buku paket

untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Alat pengumpulan data dalam penelitian pengembangan ini adalah soal tes, yang bertanggung jawab pada setiap prosesnya adalah guru dan pengembang media sendiri. Di tahap evaluasi ini, peneliti menggunakan evaluasi formatif dan evaluasi sumatif.

PEMBAHASAN

Prosedur penelitian pengembangan media pembelajarn *Pop-Up Book* ini menggunakan model pengembangan *ADDIE*. Pengembangan model *ADDIE* menurut Kirna dan Teguh (2013: 16) yaitu: (1) analisis (*analyze*), (2) perancangan (*design*), (3) pengembangan (*development*), (4) implementasi (*implementation*), dan (5) evaluasi (*evaluation*).

Tahap pertama pada penelitian pengembangan ini adalah analisis (*analyze*). Pada tahap analisis ada 3 hal yang dianalisis yaitu analisis kebutuhan, analisis kurikulum dan analisis karakteristik peserta didik. Hasil dari analisis kebutuhan, guru mengungkapkan bahwa adanya keterbatasan sarana yang kurang memadai saat proses pembelajaran, sehingga guru hanya menggunakan metode ceramah. Guru juga mengatakan kurangnya pengetahuan mengenai pengembangan media pembelajaran secara konvensional maupun teknologi. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan media pembelajaran konvensional *Pop-Up Book* untuk digunakan pada proses pembelajaran menulis teks cerita fantasi. Adapun hasil dari analisis kurikulum di SMP Negeri 5 Wadaslintang kelas VII menggunakan kurikulum 2013.

Tahap kedua pada penelitian pengembangan ini adalah perancangan (*Design*). Pada tahap perancangan ini terdiri dari penyusunan rancangan media *Pop-Up Book* dan penyusunan instrument penilaian. Adapun langkah perancangan media *Pop-Up Book* meliputi pemilihan materi, pemilihan bahan, dan memproduksi media. Selanjutnya penyusunan instrument penilaian yang meliputi penilaian ahli

media, penilaian ahli materi, angket respon siswa, angket respon guru, soal *pre-test* dan *post-test*.

Tahap ketiga dalam penelitian pengembangan ini adalah pengembangan (*Development*). Pada tahap ini terdiri dari pengembangan instrument, pengembangan media *Pop-Up Book* dan validasi desain. Tahap pengembangan instrument ini adalah instrument-instrument penilaian yang sudah dirancang pada tahap sebelumnya yang kemudian dikonsultasikan kepada validator untuk mengetahui kelayakan dari instrument yang digunakan. Selanjutnya pengembangan media meliputi cover *Pop-Up Book*, tahap penyampaian materi, penyampaian contoh, penyampaian gambar *Pop-Up Book* dan soal, kemudian media yang dikembangkan diajukan kepada ahli media dan ahli materi. Hasil dari penilaian ahli media dengan jumlah skor 69 menunjukkan kriteria “sangat baik”, dan hasil penilaian ahli materi dengan jumlah skor 81 menunjukkan kriteria “sangat baik”.

Tahap keempat pada penelitian ini adalah implementasi (*implementation*). Karena masa pandemic *COVID-19* dan PPKM sehingga peneliti Tidak memungkinkan untuk melakukan uji coba lapangan. Subjek yang digunakan peneliti sebanyak 6 siswa. Pada uji coba terbatas hasil angket ketertarikan siswa terhadap media *Pop-Up Book* dengan persentase 96,6% pada kriteria “sangat baik”. Maka dapat disimpulkan bahwa respon siswa terhadap media *Pop-Up Book* memiliki daya tarik yang tinggi. Dari uji coba kelompok kecil bertujuan untuk melihat respon dan daya tarik siswa terhadap media pembelajaran *Pop-Up Book*, sedangkan hasil tes siswa digunakan untuk mengetahui tingkat keefektifan media pembelajaran pada menulis teks cerita fantasi. Berdasarkan hasil rata-rata *pre-test* sebesar 63,00 dan *post-test* memperoleh hasil rata-rata sebesar 86,00 yang memiliki perbedaan pada hasil tes sebelum menggunakan media dan sesudahnya, serta memiliki taraf signifikansi 0,001 ($0,00 < 0,005$) maka

dapat disimpulkan bahwa media *Pop-Up Book* pada pembelajaran keterampilan menulis teks cerita fantasi dinyatakan efektif.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan yaitu sebagai berikut:

1. Penelitian ini menggunakan prosedur pengembangan ADDIE dan menghasilkan *Pop-Up Book* sebagai media pembelajaran keterampilan menulis teks cerita fantasi pada siswa kelas 7 SMP Negeri 5 Wadailintang.
2. Pengembangan *Pop-Up Book* sebagai media pembelajaran keterampilan menulis pada siswa kelas VII SMP apabila ditinjau dari ahli media memperoleh skor 69 dengan kriteria sangat baik. Selanjutnya hasil dari penilaian ahli materi memperoleh skor 81 dengan kriteria sangat baik. Dari hasil penilaian tersebut, maka media pembelajaran dikatakan valid.
3. Berdasarkan angket respon siswa untuk mengetahui daya tarik siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan pada uji coba terbatas memperoleh skor 58 dengan nilai persentase 96,6%. Berdasarkan persentase pada rentang 85%-100% maka respon siswa terhadap media *Pop-Up Book* sebagai media pembelajaran keterampilan menulis teks cerita fantasi memiliki kriteria yang sangat baik.
4. Efektivitas media pembelajaran *Pop-Up Book* sebagai media pembelajaran keterampilan menulis teks cerita fantasi kelas VII SMP Negeri 5 Wadailintang berdasarkan hasil tes mendapatkan rata-rata 86,00, jika dikonversikan menjadi data kualitatif termasuk dalam rentang $59,96 < X \leq 79,88$ dengan kriteria baik.

Dari perhitungan taraf signifikansi dengan uji-t diperoleh hasil t_{hitung} adalah -7,298. Pada t_{tabel} dengan derajat kebebasan (n-1) 5 dan taraf signifikan 1% adalah 0,001. Berarti t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($t_{hitung} > t_{tabel}$) maka dapat dikatakan signifikan.

Saran

1. *Pop-Up Book* yang telah dikembangkan menjadi media pembelajaran keterampilan menulis teks cerita fantasi dapat menjadi sumber alternatif belajar siswa.
2. *Pop-Up Book* dapat dikembangkan menjadi media pembelajaran keterampilan menulis pada materi yang berbeda supaya siswa tidak merasa jenuh dan bosan pada saat pembelajaran.
3. Peneliti hanya menggunakan uji coba terbatas pada penelitian ini, dikarenakan pandemic *COVID-19* dan PPKM yang tidak memungkinkan bagi peneliti untuk melakukan uji coba lapangan. Oleh karena itu, pengembangan media *Pop-Up Book* ini dapat dilanjutkan uji coba lapangan atau uji coba kelompok besar pada penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Akhiruddin, dkk. 2019. *Belajar dan Pembelajaran*. Makassar: Cahaya Bintang Cemerlang.
- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dalman, H. 2016. *Keterampilan menulis*. Depok: PT. Raja Grafindo Persada.
- Dwipa, D.P., Wardani, N.E., Anindyarini, A. 2020. Pelaksanaan Pembelajaran Menulis Cerita Fantasi: Studi Kasus di Kelas VII Smp Negeri 4 Surakarta. *Basastra: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, Vol. 8 (1), 133-142.
- Harsiati, T., Trianto, A., & Kosasih, E. 2017. *Bahasa Indonesia SMP/MTs Kelas VII: Edisi revisi*. Jakarta:

- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Intan, Nurul. 2019. *Pengembangan Video Stop Motion Sebagai Media Pembelajaran Keterampilan Menyimak Cerita Fantasi Kelas VII SMP Negeri 12 Yogyakarta Tahun Ajaran 2019/2020*. Yogyakarta: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Yogyakarta.
- Krissandi, Widharyanto, dan Dewi. 2018. *Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk SD: Pendekatan dan Teknis*. Jakarta: Media Maxima.
- Nurdin, N. 2019. Peningkatan Kompetensi Guru Dengan Pengkolaborasi Media Konvensional dan Modern Aplikasi Tajwid di BDK Aceh. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 29(1), 16-33.
- Sugiyono. 2013. *Metode penelitian pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sunarti & Selly Rahmawati. 2014. *Penilaian dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Tarigan, H.G. 2013. *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Teguh, I. M., & Kirna, I. M. 2013. Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan Addie model. *Jurnal Ika*. Vol 11 (1).
- Widyoko, Eko Putro. 2014. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Yuliawati, L., Aribowo, D., & Abi Hamid, M. (2020). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran E-Modul Berbasis Adobe Flash pada Mata Pelajaran Pekerjaan Dasar Elektromekanik. *Jupiter (Jurnal Pendidikan Teknik Elektro)*, 5(1), 35-42.