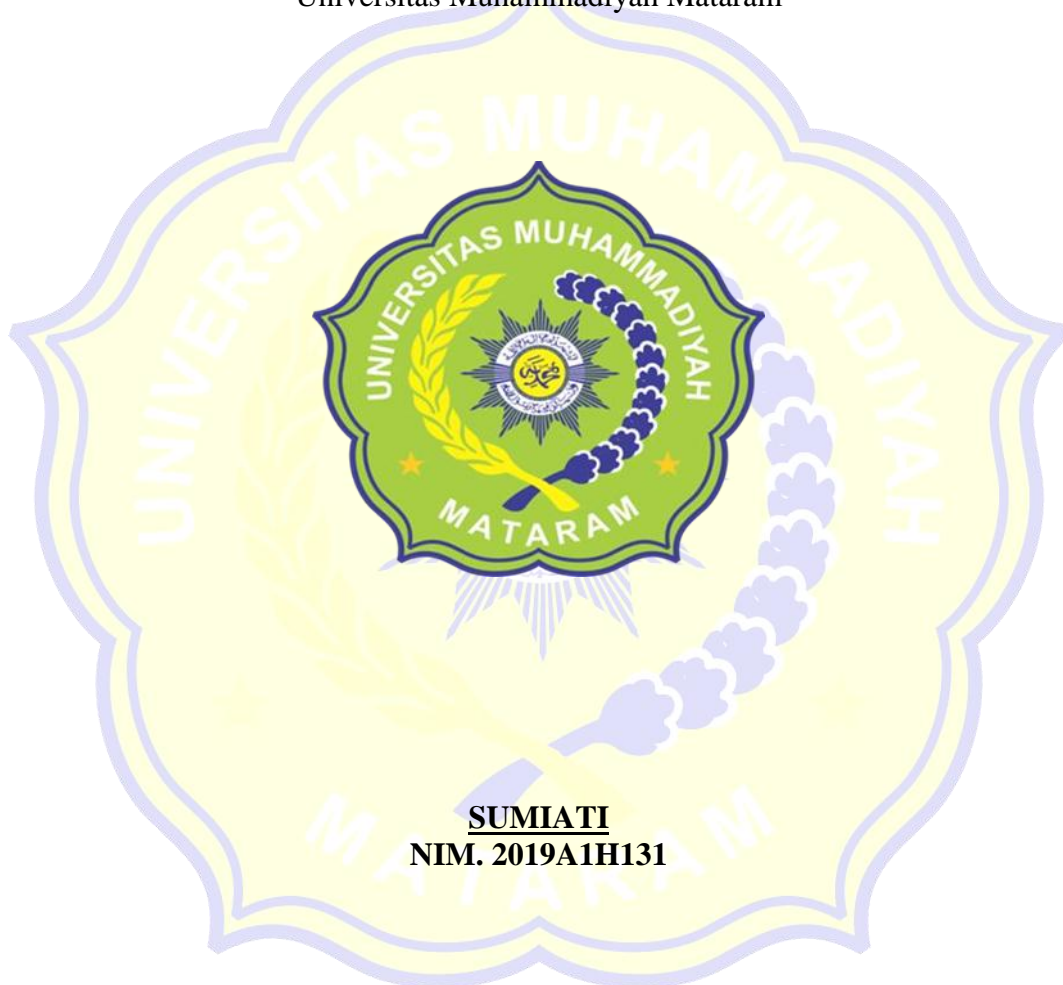


**SKRIPSI**

**PENGEMBANGAN MEDIA *POP UP* BUKU PINTAR UNTUK  
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA SISWA KELAS II  
TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Penulisan Skripsi  
Sarjana Strata Satu (S1) Pada Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Mataram



**SUMIATI**  
**NIM. 2019A1H131**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM  
TAHUN 2023**

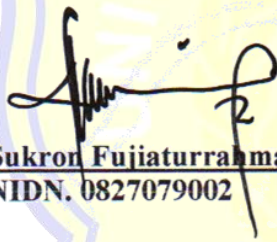
**HALAMAN PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PENGEMBANGAN MEDIA *POP UP* BUKU PINTAR UNTUK  
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA SISWA KELAS II  
TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

Telah memenuhi syarat dan disetujui  
Tanggal, 31 Mei 2023

**Dosen Pembimbing I**



**Sukron Fujiaturrahman, M.Pd.**  
NIDN. 0827079002

**Dosen Pembimbing II**



**Syafruddin Muhdar, M.Pd.**  
NIDN. 0813078701

**Menyetujui**

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**Ketua Program Studi**



**Hafidurrachmah, M.Pd**  
NIDN. 0804048501

**HALAMAN PENGESAHAN**

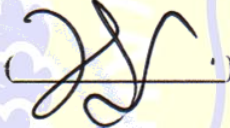
**SKRIPSI**

**PENGEMBANGAN MEDIA *POP UP* BUKU PINTAR UNTUK  
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA SISWA KELAS II  
TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

Skripsi Atas Nama Sumiati Telah Dipertahankan Didepan Dosen Penguji  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Mataram

Tanggal, 12 Juni 2023

Dosen Penguji


1. Sukron Fujiaturrahman, M. Pd. (Ketua Penguji) (NIDN. 0827079002) 
2. Haifaturrahmah, M. Pd. (Anggota Penguji I) (NIDN.0804048501) 
3. Baiq Desi Milandari, M. Pd. (Anggota Penguji II) (NIDN. 0808128901) 

Mengesahkan:

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM**



Dekan

  
Dr. Muhammad Nizaar, M. Pd. Si  
NIDN. 0821078501

## HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram bahwa :

Nama : Sumiati

Nim : 2019A1H131

Alamat : Jln. Kali Beryok Lingkungan Bebidas

Judul Skripsi : Pengembangan Media *Pop Up* Buku Pintar Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas 2 Tahun Pelajaran 2022/2023

Menyatakan asli karya saya sendiri diajukan sebagai salah satu syarat untuk memenuhi persyaratan dalam memperoleh Gelar Sarjana Strarta Satu (S1) Pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Mataram.

Skripsi ini adalah murni gagasan, rumusan dan dan penelitian saya sendiri tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing. Jika terdapat karya atau pendapat orang lain yang telah dipublikasikan, memang diacu sebagai sumber dan dicantumkan di daftar pustaka.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sadar tanpa tekanan dari pihak manapun.

Mataram, Mei 2023  
Yang membuat pernyataan,



Sumiati  
2019A1H131



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN DAN  
PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM  
UPT. PERPUSTAKAAN H. LALU MUDJITAHID UMMAT

Jl. K.H.A. Dahlan No.1 Telp.(0370)633723 Fax. (0370) 641906 Kotak Pos No. 108 Mataram  
Website : <http://www.lib.ummat.ac.id> E-mail : [perpustakaan@ummat.ac.id](mailto:perpustakaan@ummat.ac.id)

SURAT PERNYATAAN BEBAS  
PLAGIARISME

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Mataram, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sumiati  
NIM : 2019A1H131  
Tempat/Tgl Lahir : Ndanondere, 21 Juli 2001  
Program Studi : P55D  
Fakultas : FKIP  
No. Hp : 085 337 244 814  
Email : asumig5487@gmail.com

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi/KTI/Tesis\* saya yang berjudul :

Pengembangan Media Pop up Buku Pintar untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca siswa kelas II Tahun Pelajaran 2022/2023

Bebas dari Plagiarisme dan bukan hasil karya orang lain. 41 %

Apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian dari Skripsi/KTI/Tesis\* tersebut terdapat indikasi plagiarisme atau bagian dari karya ilmiah milik orang lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dan disebutkan sumber secara lengkap dalam daftar pustaka, saya **bersedia menerima sanksi akademik dan/atau sanksi hukum** sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Mataram.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari siapapun dan untuk dipergunakan sebagai mana mestinya.

Mataram, 10 Agustus 2023  
Penulis

Mengetahui,  
Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT



Sumiati  
NIM. 2019A1H131

Iskandar, S.Sos..M.A.  
NIDN. 0802048904

\*pilih salah satu yang sesuai



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN DAN  
PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM  
UPT. PERPUSTAKAAN H. LALU MUDJITAHID UMMAT

Jl. K.H.A. Dahlan No.1 Telp.(0370)633723 Fax. (0370) 641906 Kotak Pos No. 108 Mataram  
Website : <http://www.lib.ummat.ac.id> E-mail : [perpustakaan@ummat.ac.id](mailto:perpustakaan@ummat.ac.id)

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN  
PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Mataram, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sumiati  
NIM : 2019A1H131  
Tempat/Tgl Lahir : Ndanondere, 21 Juli 2001  
Program Studi : PGSD  
Fakultas : FKIP  
No. Hp/Email : 085 337 244 814  
Jenis Penelitian :  Skripsi  KTI  Tesis

Menyatakan bahwa demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Mataram hak menyimpan, mengalih-media/format, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Repository atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama **tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta** atas karya ilmiah saya berjudul:

Pengembangan media pop up Buku Pintar untuk Meningkatkan kemampuan  
membaca siswa kelas II Tahun Pelajaran 2022/2023

Pernyataan ini saya buat dengan sungguh-sungguh. Apabila dikemudian hari terbukti ada pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah ini menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa ada unsur paksaan dari pihak manapun.

Mataram, 10 Agustus 2023  
Penulis



Sumiati  
NIM. 2019A1H131

Mengetahui,  
Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT

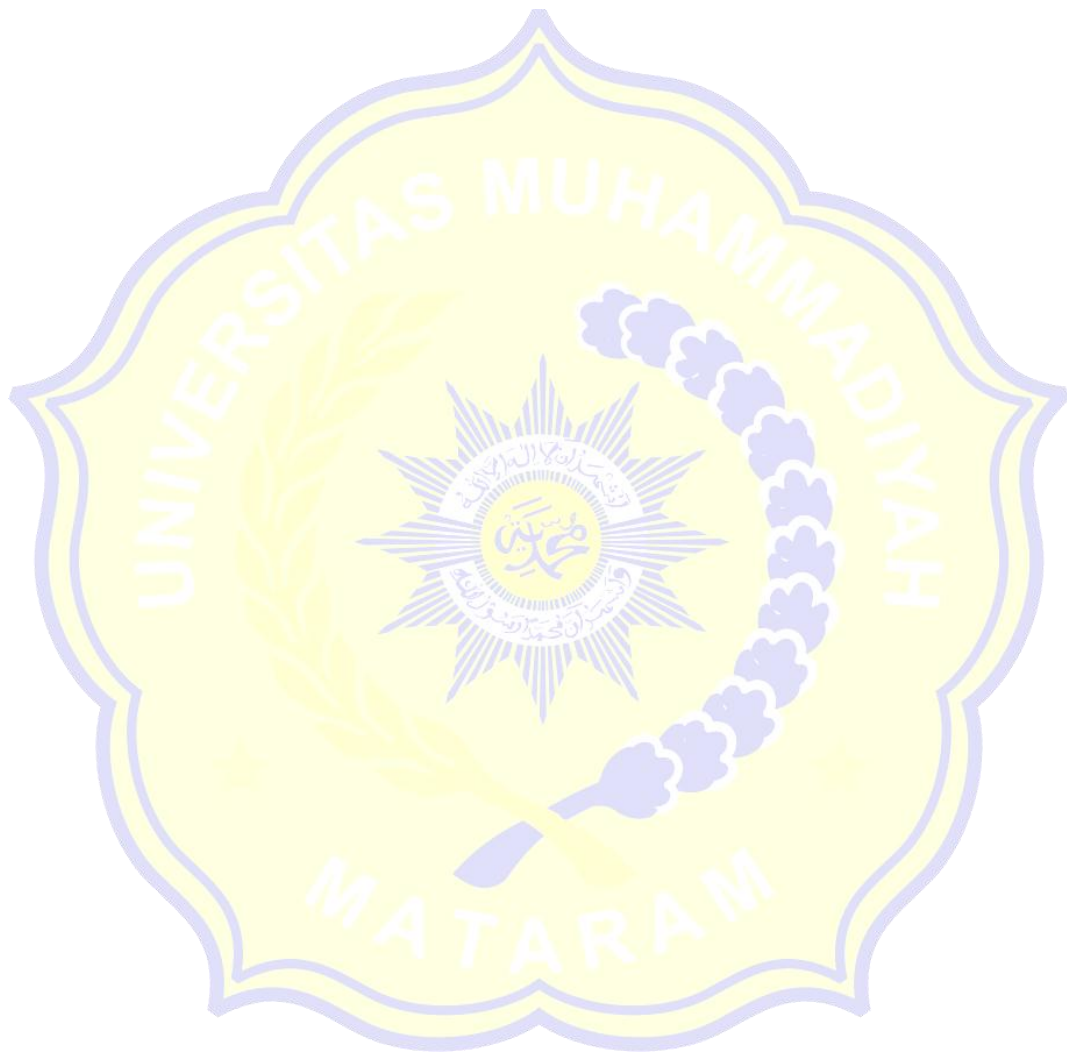


Iskandar, S.Sos.,M.A.  
NIDN. 0802048904

## MOTTO

**“Pantang Dalam Menyerah, Pantang Dalam Berpatah Arang.**

**Tidak Ada Kata Gagal Untuk Orang Yang Enggan Berhasil”**



## PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk diri sendiri dan orang-orang yang mempunyai makna istimewa dalam kehidupan saya, diantaranya :

1. Terima kasih kepada Allah SWT yang telah memberikan Rahmat dan Karunia-nya, sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan waktu yang tepat.
2. Teruntuk kedua orang tua ku tercinta Ayahanda Syafrudin dan Ibunda Erni yang telah menjadi motivator terhebat, sumber penyemangat hidup saya dan tidak pernah bosan mendoakan saya, membimbing dan menyayangi, mencintai serta tidak pernah letih untuk membiayai hidup dan Pendidikan saya. Mereka rela bekerja keras dan banting tulang demi membiayai saya untuk menempuh Pendidikan. Mereka yang selalu menjadi pahlawan dalam jiwa saya, terima kasih atas semua pengorbanan, cinta dan kasih sayangnya yang mampu membuat saya pada titik ini.
3. Teruntuk keluarga dari ibu, keturunan M. saleh dan Maemunah juga dari keluarga ayah, keturunan M.said dan Siti Salmah, baik itu Bibi, Tante, Paman terima kasih untuk kontribusinya selama saya kuliah. Tanpa doa dan dukungan dari kalian, saya tidak mungkin seperti ini.
4. Teruntuk Kakak-kakak ku, Abang-abangku dan Adikku. Tita, Sri Anggriani, Radiatun, Dimansyah Arianto, Ihwansyah, ovan, Firdaus, Nur Wahyu, Jihan Fahirah, Nur Leni, terima kasih karena sudah sering memberikan motivasi untuk meraih cita-cita ini. Berkat kalian saya tidak bisa sampai pada titik sekarang ini.
5. Teruntuk para guru dan dosen-dosenku tercinta yang selalu membimbing, mendidik, dan mengajarkan saya. Terima kasih untuk jasa-jasanya selama ini yang tidak mampu terbalaskan, terutama untuk dosen pembimbing saya bapak Sukron Fujiaturrahman, M.Pd dan bapak Syafruddin Muhdar, M.Pd yang telah



sabar membimbing saya, sehingga skripsi saya dapat terselesaikan dalam waktu yang tepat, ilmu yang kalian berikan tidak akan terhenti dan In Sya Allah akan tersalurkan pada generasi selanjutnya.

6. Teruntuk sahabat ku tercinta Fazriatun, Deviatul dan Defi Lianta, terima kasih sudah menjadi patner terbaik saya yang sudah membantu saya untuk menyelesaikan skripsi ini, yang selalu sabar untuk antar jemput saya mulai dari saya bimbingan judul sampai dari akhir bimbingan skripsi.
7. Teruntuk anak kos Pak Irfan, terima kasih sudah memberikan saya semangat, sehinggannya saya bisa sampai pada ketitik sekarang.
8. Teruntuk anak PGSD kelas C, teman-teman seperjuangan PGSD UMMAT angkatan 2019 yang telah memberikan dukungan dan do'a, saya ucapkan terima kasih banyak, kalian hebat, baik, peduli kepada sesama.
9. Teruntuk teman-teman HIMSI dan HIMASDOM, yang sudah memberikan dukungan, arahan dan semangat kepada saya, saya ucapkan jazakumullahu khairan katsir atas semua dukungannya selama ini, berkat kalian semua juga, akhirnya saya bisa sampai ketitik sekarang ini.
10. Teruntuk aplikasi Tik Tok, terima kasih sudah menjadi teman penghibur saya di kala saya gabut, di kala saya sedih, di kala saya stress, pokoknya kamu merupakan aplikasi yang bisa membuat saya terasa kehilangan rasa pusing dan stress.

Semoga apa yang saya peroleh selama kuliah di Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram bisa bermanfaat bagi pembaca khususnya dan bagi saya pribadi. Disini penulis sebagai manusia lemah tak pernah luput dari dosa dan jauh dari kesempurnaan.

## KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan Alhamdulillah segala puji dan syukur peneliti panjatkan atas kehadiran Allah SWT. Karena dengan rahmat, taufik dan hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media *Pop Up* Buku Pintar Pada Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas II Tahun Pelajaran 2023/2024”**, sebagai syarat peneliti untuk memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Mataram.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bimbingan, pengarahan, dan bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu peneliti mengucapkan banyak terimakasih kepada:

1. Bapak Drs. Abdul Wahab, MA, sebagai Rektor Universitas Muhammadiyah Mataram
2. Bapak Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd.Si sebagai Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Mataram
3. Ibu Haifaturrahmah, M.Pd sebagai Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram.
4. Bapak Sukron Fujiaturrahman, M.Pd sebagai pembimbing I
5. Bapak Syafruddin Muhdar, M.Pd sebagai pembimbing II
6. Semua Dosen PGSD yang tak hentinya memberikan ilmu

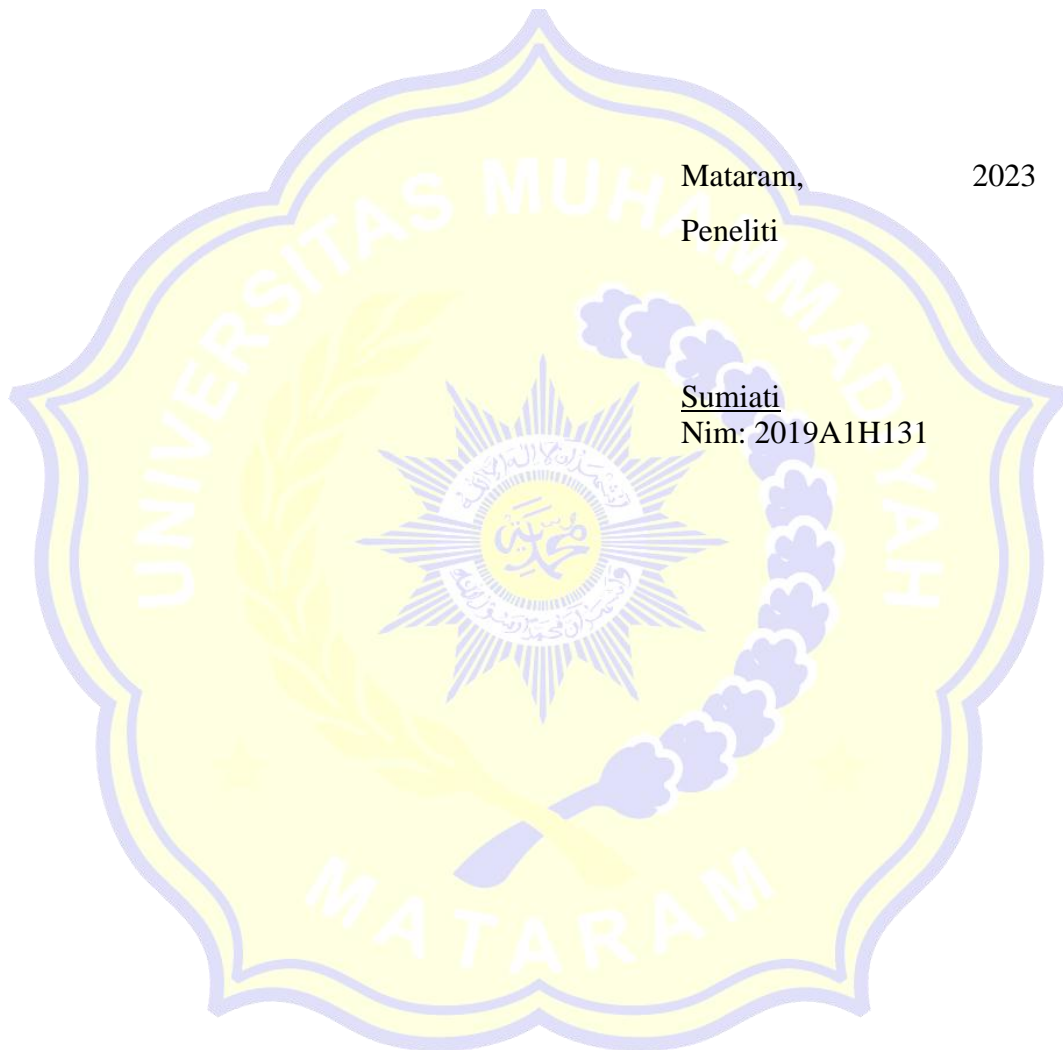
Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, dengan penuh kerendahan hati, pada kesempatan ini patutlah kiranya peneliti mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah banyak membantu selama penulisan rencana penelitian ini.

Mataram, 2023

Peneliti

Sumiati

Nim: 2019A1H131



Sumiati 2019AIH131. **Pengembangan Media *Pop Up* Buku Pintar Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas II Tahun Pelajaran 2022/2023.** Skripsi : Universitas Muhammadiyah Mataram.

**Pembimbing 1 : Sukron Fujiaturrahman, M.Pd**

**Pembimbing 2 : Syafruddin Muhdar, M.Pd**

### **ABSTRAK**

Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah pengembangan media *pop up* buku pintar untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa pada kelas 2 tahun pelajaran 2022/2023. Jenis penelitian yang digunakan peneliti adalah 4-D. Pada penelitian pengembangan ini sebagai uji kevalidan dilakukan oleh para ahli media dan materi kepraktisan dilakukan pada kelas 3 dilakukan oleh 12 peserta didik dan uji keefektifan di kelas 2 dilakukan oleh 19 peserta didik di SDN Inpres Bajo. Berdasarkan hasil validasi dari ahli media mendapatkan nilai rata-rata 87.5% “sangat valid” dan hasil validasi dari ahli materi mendapatkan nilai rata-rata 84.7% “sangat valid”, hasil uji coba lapangan menghasilkan skor rata-rata pretest : 43.15, skor post-test : 88.94 yang menunjukkan hasil kemampuan membaca siswa setelah menggunakan media *pop up* buku pintar, kemudian untuk N-Gain skor mendapatkan 80.70% yang dimana apabila dimasukkan ke dalam data kualitatif termasuk ke dalam kriteria “sangat efektif”.

**Kata Kunci :Pengembangan, Media Pembelajaran, *Pop Up* Buku Pintar, Kemampuan Membaca siswa.**

Sumiati 2019AIH131. *Development of Smart Pop-Up Book Media to Enhance Reading Abilities at the Second Grade Students in Academic Year 2022/2023. A Thesis: Muhammadiyah University of Mataram.*

*Advisor 1 : Sukron Fujiaturrahman, M.Pd*

*Advisor 2 : Syafruddin Muhdar, M.Pd*

### ABSTRACT

This study aims to develop smart pop-up book media to improve the reading abilities of second-grade students during the academic year 2022/2023. The research design employed by the researcher is 4-D (Define, Design, Develop, and Disseminate). The validity testing involved experts in media, while practicality testing was conducted with 12 students from grade 3, and the effectiveness was evaluated with 19 students from grade 2 at SDN Inpres Bajo. The validation results from media experts yielded an average score of 87.5%, indicating "highly valid," while the validation results from subject matter experts obtained an average score of 84.7%, also indicating "highly valid." The field trial resulted in an average pretest score of 43.15 and an average post-test score of 88.94, demonstrating the improvement in students' reading abilities after using the smart pop-up book media. The N-Gain score was 80.70%, categorizing the intervention as "highly effective" when considering qualitative data.

**Keywords:** Development, Learning Media, Smart Pop-Up Book, Reading Abilities, Students.

MENGESAHKAN  
SALINAN FOTO COPY SESUAI ASLINYA  
MATARAM

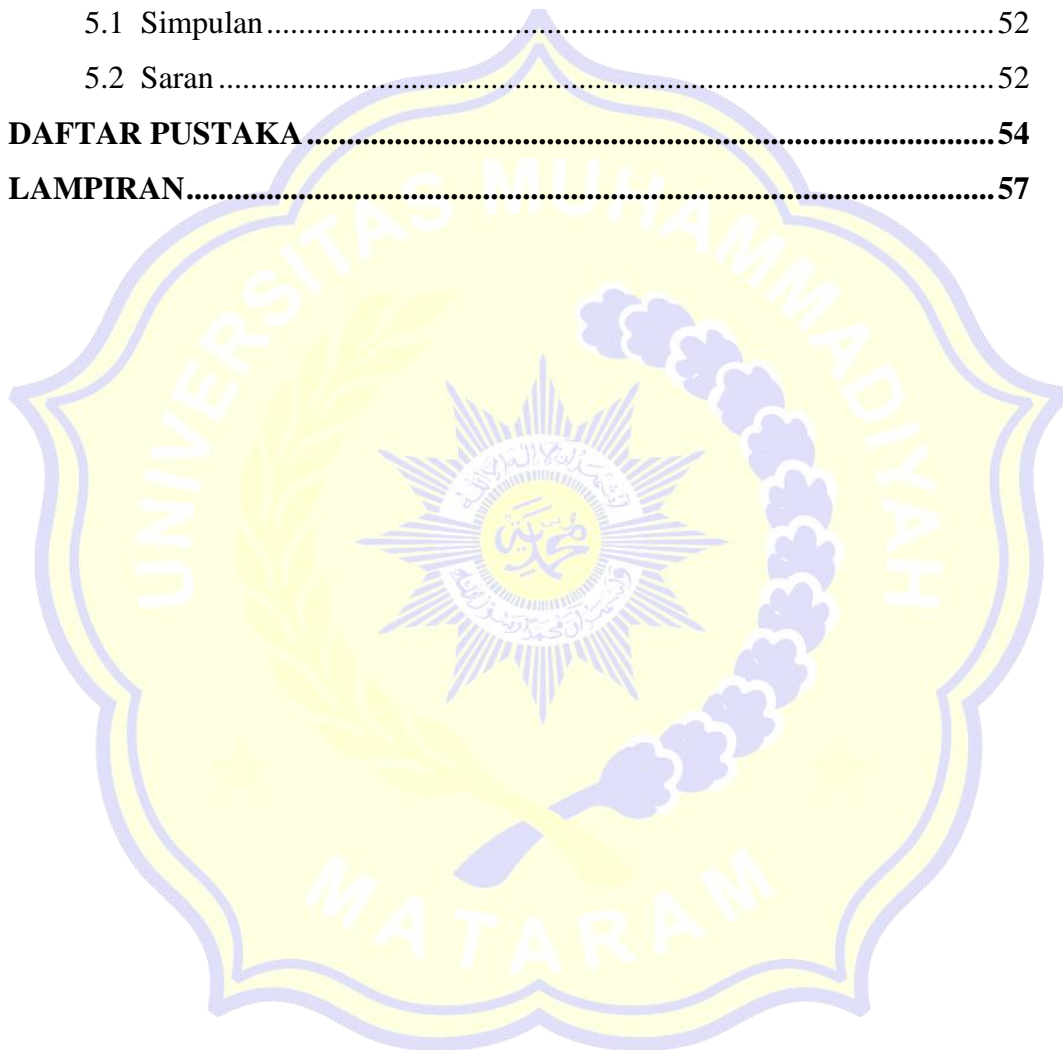


## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI.....</b>	<b>v</b>
<b>SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI.....</b>	<b>vi</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>vii</b>
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>viii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>x</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>xii</b>
<b>ABSTARCT .....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xvii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xviii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xix</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	4
1.3 Tujuan Pengembangan.....	4
1.4 Spesifikasi Produk yang Diharapkan .....	5
1.5 Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan .....	5
1.5.1 Asumsi .....	5
1.5.2 Keterbatasan Pengembangan.....	6
1.6 Batasan Operasional.....	6
1.6.1 Pengembangan.....	6
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>7</b>
2.1 Penelitian yang Relevan .....	7
2.2 Kajian Pustaka .....	9
2.2.1 Media Pembelajaran.....	9
2.2.2 Fungsi Media Pembelajaran.....	11

2.2.3	Manfaat Media Pembelajaran .....	12
2.2.4	Media <i>Pop Up</i> Buku Pintar .....	13
2.2.5	Manfaat Media <i>Pop Up</i> Buku Pintar.....	14
2.2.6	Alat, Bahan dan Langkah Pembuatan Media <i>Pop Up</i> Buku Pintar .....	16
2.2.7	Kemampuan Bicara .....	17
2.2.8	Tujuan Kemampuan Berbicara .....	19
2.2.9	Manfaat Membaca.....	21
2.2.10	Jenis-jenis Berbicara .....	22
2.3	Kerangka Berpikir .....	23
<b>BAB III METODE PENGEMBANGAN.....</b>		<b>24</b>
3.1	Model Pengembangan .....	24
3.2	Prosedur Pengembangan.....	24
3.3	Uji Coba Produk .....	30
3.3.1	Desain Uji Coba .....	31
3.4	Subjek Uji Coba.....	31
3.5	Jenis Data.....	31
3.6	Instrument Pengumpulan Data .....	32
3.6.1	Observasi.....	32
3.6.2	Tes .....	33
3.6.3	Angket.....	33
3.7	Metode Analisis Data .....	37
3.7.1	Analisis Validasi Ahli .....	38
3.7.2	Analisis Kepraktisan Media .....	38
3.7.3	Analisis Keefektifan.....	39
<b>BAB IV HASIL PENGEMBANGAN .....</b>		<b>40</b>
4.1	Penyajian Data Uji Coba .....	40
4.1.1	Potensi dan Masalah.....	41
4.1.2	Pengumpulan Data .....	41
4.2	Desain Produk.....	42
4.2.1	Validasi Desain .....	42

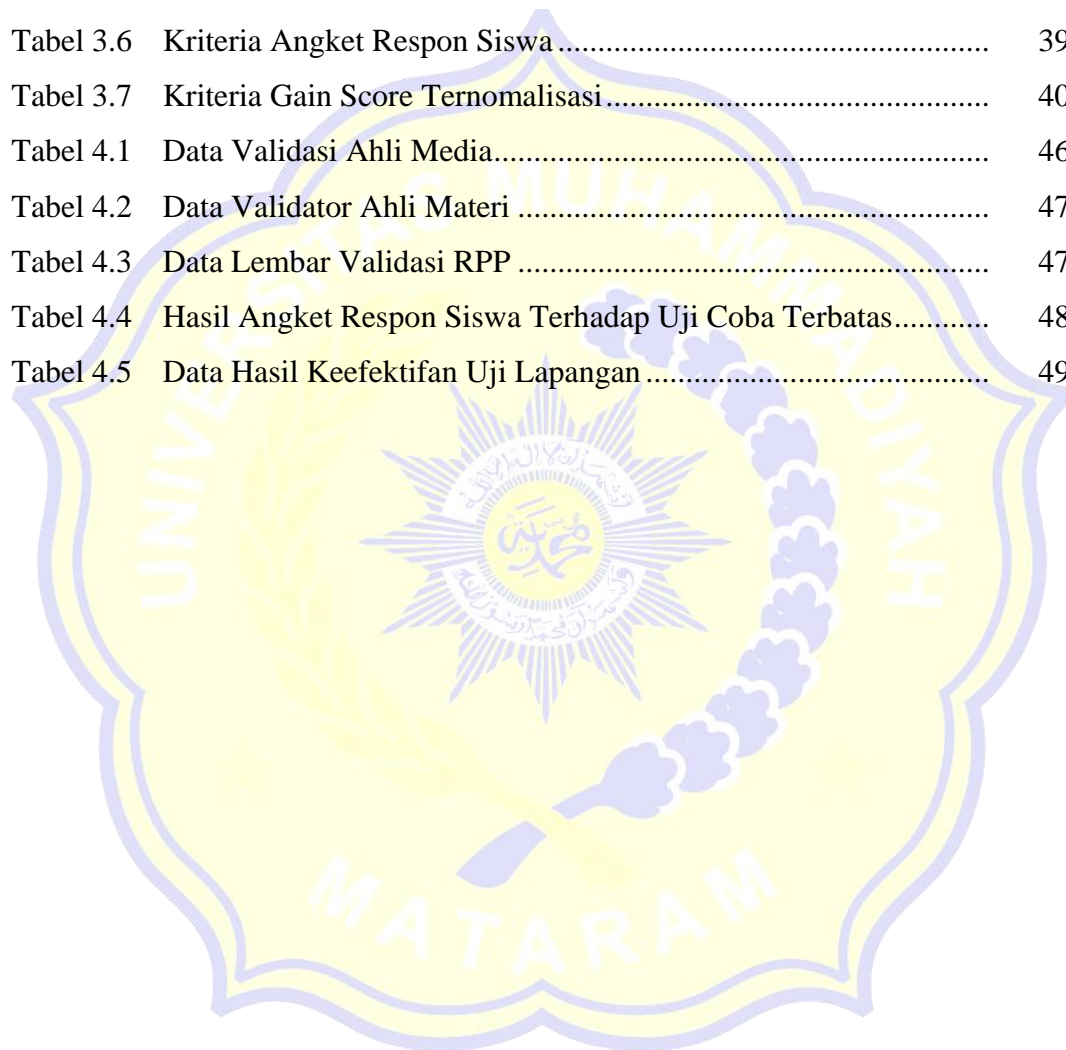
4.2.2 Revisi Produk .....	42
4.2.3 Tahap Validasi .....	45
4.2.4 Analisis Kepraktisan .....	47
4.2.5 Analisis Keefektifan.....	48
4.3 Pembahasan .....	49
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>52</b>
5.1 Simpulan.....	52
5.2 Saran .....	52
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>54</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>57</b>





## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Kisi-kisi Validasi Ahli Media .....	33
Tabel 3.2	Kisi-kisi Validasi Ahli Materi .....	34
Tabel 3.3	Angket Respon Siswa .....	35
Tabel 3.4	Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran .....	36
Tabel 3.5	Kriteria Validasi Ahli .....	38
Tabel 3.6	Kriteria Angket Respon Siswa .....	39
Tabel 3.7	Kriteria Gain Score Ternormalisasi .....	40
Tabel 4.1	Data Validasi Ahli Media .....	46
Tabel 4.2	Data Validator Ahli Materi .....	47
Tabel 4.3	Data Lembar Validasi RPP .....	47
Tabel 4.4	Hasil Angket Respon Siswa Terhadap Uji Coba Terbatas .....	48
Tabel 4.5	Data Hasil Keefektifan Uji Lapangan .....	49



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir .....	23
Bagan 3.1 Prosedur Pengembangan .....	25
Gambar 4.1 Media <i>Pop Up</i> Buku Pintar Sebelum Revisi.....	44
Gambar 4.2 Media <i>Pop Up</i> Buku Pintar Yang Sudah Direvisi.....	45



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.	Lembar Validasi Ahli Media .....	59
Lampiran 2.	Validasi Ahli Media Oleh Guru SDN Inpres Bajo .....	62
Lampiran 3.	Lembar Validasi Ahli Materi.....	64
Lampiran 4.	Lembar Validasi Ahli materi Oleh Guru SDN Inpres Bajo .....	66
Lampiran 5.	Lembar Validasi Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran .....	68
Lampiran 6.	Lembar Validasi Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran Oleh Guru SDN Inpres Bajo .....	70
Lampiran 7.	Soal Test (LKS).....	72
Lampiran 8.	Lembar Angket Respon Siswa Uji Coba Terbatas .....	75
Lampiran 9.	Lembar Angket Respon Siswa Uji Coba Lapangan .....	76
Lampiran 10.	Soal Pre-test dan Postest.....	77
Lampiran 11.	Lembar RPP.....	83
Lampiran 12.	Dokumentasi Peneliti.....	88
Lampiran 13.	Surat Izin Untuk Penelitian Di SDN Inpres Bajo.....	91
Lampiran 14.	Surat Balasan Penelitian Dari SDN Inpres Bajo .....	92

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pada umumnya tidak pernah dapat dipisahkan dari keberadaan manusia biasa dari dunia Pendidikan, setiap individu pasti membutuhkan Pendidikan, oleh karena itu dengan adanya pendidikan individu melakukan aktivitas belajar untuk memperoleh pengetahuan dan pengalaman berupa perubahan perilaku diinduksi oleh timbal balik antara individu dan lingkungan. lingkungan. Proses kegiatan belajar diharapkan terjadi timbal balik antar guru dan siswa hubungan guru dan sumber belajar. Kegiatan pembelajaran dinyatakan bermanfaat jika terjadi perubahan sikap siswa untuk merangsang keinginan untuk lebih aktif dalam belajar, tingkah laku dalam diri siswa, dan perubahan tingkah laku dapat terjadi jika siswa melakukan kegiatan berupa fisik, mental, dan aktivitas mental saat belajar (Muhardini, et al., 2020).

Undang-Undang Pendidikan Nasional Indonesia No. 20 Tahun 2003 menetapkan tujuan pendidikan “Pendidikan nasional bertujuan mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada tuhan yang maha esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Anak usia sekolah dasar senang bermain, memiliki kemampuan berpikir kritis yang tinggi, dan mudah dipengaruhi oleh lingkungannya, sehingga proses pembelajaran di sekolah dasar harus dibuat lebih kreatif agar tercipta

lingkungan siswa yang aktif dan menyenangkan. Akibatnya, pengajar harus fokus pada berbagai konsep pembelajaran, antara lain belajar sambil bekerja, belajar sambil bermain, dan gagasan integrasi (Depdikbud, 1995: 1-2).

Pengajar dianalogikan sebagai pemandu wisata, yang bertanggung jawab atas kelancaran perjalanan peserta didik dalam proses belajar berdasarkan ilmu dan pengalaman. Tentunya ada beberapa faktor yang mempengaruhi proses belajar siswa, seperti motivasi, kematangan, keterampilan membaca siswa, hubungan siswa-guru, kemampuan verbal, rasa aman, dan keterampilan guru dalam berkomunikasi atau berinteraksi dengan siswa (Milandari, Muhdar, & Nurmiwati, 2020). Sedangkan pada manusia, belajar dapat diartikan sebagai aktivitas mental atau psikis yang terjadi dalam kontak aktif dengan lingkungan, sehingga menghasilkan perubahan nilai pengetahuan dan sikap. Perubahannya konsisten dan tahan lama. Akibatnya, instruktur memainkan peran penting dalam proses belajar siswa untuk mencapai perubahan sikap dan perilaku (S Suprihatin, 2015).

Berdasarkan observasi yang dilakukan di lapangan dengan guru kelas 2 SDN Inpres Bajo pada Senin, 3 Oktober 2022. Ditemukan bahwa guru terobsesi dengan buku teks ketika mengajar; Guru juga lebih banyak menggunakan teknik demonstrasi, ceramah, dan media yang kurang sehingga menyebabkan siswa bosan dan tidak fokus saat belajar. Kemampuan membaca untuk meningkatkan pembelajaran kurang efektif terutama dalam pembelajaran bahasa Indonesia, oleh karena itu proses pemilihan media pembelajaran harus diadakan dan diubah ke banyak variabel seperti tujuan

pembelajaran, materi pembelajaran, dan hal-hal lain yang berkaitan dengan pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan suatu inovasi atau sesuatu yang menarik untuk meningkatkan kemampuan membaca anak; guru dapat membuat media pop up buku pintar bertema pengalaman di rumah. Maka diperlukan sesuatu yang unik dalam pembelajaran, seperti menggunakan media pop up buku pintar dengan buku-buku yang berisi materi dari pengalaman di rumah yang dikemas dalam bentuk pop up buku pintar. Karena kebanyakan buku hanya memiliki tampilan dua dimensi, buku ini dilengkapi dengan gambar tiga dimensi. Dengan hadirnya buku tiga dimensi ini diharapkan siswa lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran, sehingga nantinya pesan yang disampaikan oleh guru akan sangat mudah diterima dan dipahami oleh siswa, dan motivasi belajar siswa juga akan meningkat.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti berkeinginan untuk melakukan kajian tentang pembuatan media pop-up buku pintar dalam pembelajaran bahasa Indonesia guna meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas 2 SDN Inpres Bajo tahun pelajaran 2022/2023.

## **1.2 Rumusan Masalah**

1. Bagaimana kevalidan penggunaan media pembelajaran *pop up* buku pintar untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas II SDN Inpres Bajo?

2. Bagaimana kepraktisan penggunaan media pembelajaran *pop up* buku pintar untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas II SDN Inpres Bajo?
3. Bagaimana keefektifan penggunaan media pembelajaran *pop up* buku pintar untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas II SDN Inpres Bajo?

### 1.3 Tujuan Pengembangan

1. Mengetahui kevalidan penggunaan media pembelajaran *pop up* buku pintar untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas II SDN Inpres Bajo!
2. Mengetahui kepraktisan penggunaan media pembelajaran *pop up* buku pintar untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas II SDN Inpres Bajo!
3. Mengetahui keefektifan penggunaan media pembelajaran *pop up* buku pintar untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas II SDN Inpres Bajo!

### 1.4 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. *Pop up* buku pintar adalah alat yang efisien untuk menyampaikan pengetahuan dalam pembelajaran. Buku pintar muncul dalam bentuk buku dengan grafik dan cerita di setiap halaman.

2. Visual yang muncul di buku pintar adalah foto asli, yang membangkitkan rasa ingin tahu siswa. Selain itu, media *pop up* buku pintar ini menghibur, aman, portabel, dan tahan lama.
3. Gunting, pemotong pisau, ujung dabel, staples, penggaris, lem kertas, kertas manila, kertas A4, pensil, penghapus, dan spidol warna adalah beberapa peralatan dan bahan yang digunakan dalam pembuatan produk buku pintar pop-up.
4. Buku pintar *pop up* berbasis materi pembelajaran bahasa Indonesia pada mata pelajaran 5 pengalaman saya, subtema 1 pengalaman rumah saya, belajar 1.
5. *Pop up* buku pintar berisi konsep-konsep tentang pengalamanku dirumah.

## **1.5 Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan**

### **1.5.1 Asumsi**

Media yang digunakan untuk pengembangan adalah media *pop up* buku pintar dengan paradigma pengembangan buku tiga dimensi.

### **1.5.2 Keterbatasan Pengembangan**

1. Materi pembelajaran dibatasi pada topik pengalaman saya 5 subtema 1 pembelajaran 1 kelas 2 SD.
2. Penelitian diuji cobakan pada siswa kelas 2 di SDN Inpres Bajo.
3. Kemampuan media dan reaksi minat siswa terhadap media dibahas dalam inkuiri pengembangan ini.
4. Satu media pop up buku pintar disediakan oleh produk pengembangan studi.



## 1.6 Batasan Operasional

Konsep-konsep berikut harus didefinisikan dalam konstruksi media pembelajaran pop-up buku pintar:

1. Ketika kartu atau buku *pop up* buku pintar dibuka, itu menunjukkan bentuk 3 dimensi atau timbul.
2. Kemampuan membaca merupakan salah satu ajaran bahasa Indonesia yang menuntut siswa untuk memiliki kompetensi atau mahir dalam membaca agar siswa dapat berkomunikasi secara efektif dan efisien.

### 1.6.1 Pengembangan

Proses mengubah atau mengembangkan spesifikasi desain menjadi karakteristik nyata disebut sebagai pengembangan. Pengembangan mengacu pada proses penciptaan sumber daya media pembelajaran.

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Penelitian yang Relevan

1. Penelitian yang dilakukan Khofifah Agustina (2023) dengan judul “pengembangan media *pop up* buku pintar untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa untuk mengenal kosa kata pada anak wiyata bhakti desa Gedung negara kabupaten lampung utara”. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan membaca anak dalam mengenal huruf pada anak kelompok B yang berjumlah 12 orang dengan presentase 83.4% dan pada siklus terdapat 10 siswa yang mampu menyelesaikan soal dengan presentase 84.34 sehingga termasuk dalam kriteria “sangat valid”.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian Khofifah Agustina adalah sama-sama menyelidiki perkembangan dan perancangan media pembelajaran *pop up* buku pintar dan sama-sama menggunakan materi tematik. Sedangkan perbedaannya pada materi yang berbeda, lokasi penelitian, sekolah, kelas, tema dan sub tema yang berbeda, penelitian sebelumnya menggunakan tema 6 sub tema 2 pembelajaran 3 kelas 3 sedangkan pada penelitian ini pada tema 5 sub tema 1 pembelajaran 1 kelas 2.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Hidayati Subekti (2023) dengan judul “pengembangan *pop up* buku pintar untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas 3 SD Supriyadi Semarang”. Hasil penelitian ini, penggunaan

media *pop up* buku pintar dikelas 3 materi hak dan kewajiban di SD Supriyadi Semarang dapat menyebabkan peningkatan jumlah keaktifan belajar yang terjadi di kalangan siswa. Hasil penelitian pada siklus 1 menunjukkan bahwa proporsi siswa yang memenuhi kriteria peningkatan aktivitas belajar siswa meningkat dari 72,50% menjadi 75% pada siklus 2 dengan keterangan isi. Penelitian ini dilaksanakan selama dua siklus keberhasilan, dibuktikan dengan peningkatan antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran sebesar 68,75%, keaktifan siswa bertanya kepada guru sebesar 69,38%, partisipasi siswa dalam kelompok sebesar 76,25%, dan peningkatan keberanian siswa mendemonstrasikan media smart book pop up sebesar 75,63% dengan persentase skor 72,50%. Pada siklus 2 keantusiasian siswa mengikuti pembelajaran 71.88%, keaktifan siswa bertanya kepada guru 72.65%, partisipasi siswa dalam kelompok 73.13%, partisipasi siswa dalam kelompok 76.25%, keberanian siswa mendemonstrasikan media *pop up* buku pintar sebesar 84.36% guru memiliki kekuatan untuk menginspirasi partisipasi siswa di kelas dan meningkatkan pendekatan siswa secara keseluruhan untuk belajar sehingga masuk kategori “sangat valid”.

Penelitian ini berkaitan dengan penelitian Hidayati Subekti yang sama-sama melihat perkembangan media pop up buku pintar. Sedangkan perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada bahan dan tempat penelitian, kelas, dan juga desain media nya berbeda, pada penelitian media *pop up* yang dilakukan oleh Sinaga M

Panjaitan menggunakan bahan dari kardus sedangkan saya media *pop up* menggunakan bahan dari kertas manila.

3. Sinaga M Panjaitan (2022) melakukan penelitian dengan judul “pengembangan media booklet terhadap kemampuan membaca siswa kelas IV Negeri SD 094109 Raya Pinantar.” Temuan penelitian diperoleh dari data pretest sebesar 50,84 dengan persentase kemampuan membaca siswa sebesar 73,33% dan skor rata-rata posttest sebesar 79,83% dengan kemampuan membaca siswa setelah menggunakan media Booklet yang bercirikan sangat layak untuk digunakan.

Kemiripan penelitian ini dengan penelitian Sinaga M Panjaitan, yaitu sama-sama melihat evolusi media pop up buku pintar. Perbedaan antara penelitian ini dan penelitian lain terletak pada materi, mode media, tempat penelitian, dan mata kuliah.

## **2.2 Kajian Pustaka**

### **2.2.1 Media Pembelajaran**

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius*, yang secara harfiah berarti "tengah" atau "perantara", oleh karena itu media berarti "tengah" atau "perantara" dalam pengertian linguistik. AECT (Asosiasi Teknologi Pendidikan dan Komunikasi) membatasi media, termasuk semua bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Sukiman (2012), hal. 28. Media berperan sebagai perantara atau penyampai pesan antara pengirim dan penerima pesan. Menurut Gerlach dan Ely (1971) dalam buku Arsyah (2016:3), media diartikan secara umum sebagai individu,

materi, atau peristiwa yang menyediakan kondisi bagi siswa untuk memperoleh informasi, keterampilan, atau sikap. Dalam proses belajar mengajar, media sering dianggap sebagai alat grafis, fotografi, atau elektronik untuk merekam, memproses, dan mengatur ulang informasi visual atau lisan, Arsyad (2016:30).

Pandangan lain diungkapkan Sanjaya dalam Haryono (2015:47) terkait dengan media pembelajaran, yang meliputi perangkat lunak yang membawa pesan. Menurut Falahudin (2014:110), media pembelajaran, atau alat bantu pengajaran, meliputi alat bantu visual seperti foto, model, grafik, atau benda nyata lainnya. Dalam skenario ini, teknologi asistif dimaksudkan untuk menciptakan pengalaman yang lebih nyata, mendorong, dan meningkatkan daya serap dan kapasitas belajar dalam pembelajaran.

Menurut Sadiman dkk. (2014: 7), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima untuk merangsang ide, perasaan, minat, atau perhatian siswa sehingga proses belajar dapat terjadi. Rusman (2012), hal. 46. Media adalah alat yang dapat membantu pekerjaan. Setiap orang menginginkan agar tugas dilakukan dengan benar dan dengan hasil yang memuaskan. Media adalah metode penyalur informasi atau pesan pembelajaran.

Banyak ahli yang telah mengemukakan definisi media pembelajaran, salah satunya yang dikemukakan oleh Rossi dan Breidle bahwa media pembelajaran mencakup semua alat dan bahan yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan pendidikan, seperti radio, televisi, buku, surat kabar,

majalah, dan sebagainya (Muhardini et al., 2020); (Haifaturrahmah, Fujiaturrahman, Muhardini, & Nurmiwati, 2020).

Berdasarkan temuan beberapa sudut pandang di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah media yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima dalam rangka merangsang ide, perasaan, minat, dan perhatian siswa terhadap isi pembelajaran.

### **2.2.2 Fungsi Media Pembelajaran**

Azhar Arsyad (2006): 21 Dapat dikatakan bahwa media berfungsi sebagai instrumen perantara dalam proses pengajaran, menghasilkan siswa yang terlibat dalam pembelajaran mereka. Media memiliki tugas dan kewajiban masing-masing yang semuanya bekerja untuk tujuan yang sama, yaitu membantu melampaui batasan lokasi, waktu, dan daya indera. Sebagai teknik mengkomunikasikan pikiran, ide, dan fakta kepada khalayak umum. Hal ini menunjukkan bahwa tujuan media pembelajaran membantu mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan rasa gaya dalam menyajikan pemikiran, konsep, dan gagasan kepada orang yang membutuhkan.

Fungsi media pembelajaran menurut (Hujar, 2013: 7) berfungsi mengatasi masalah dengan dihadirkan berbagai solusi dalam pembelajaran untuk mengatasi masalah keterbatasan terlebih pada siswa dengan mengubah gagasan abstrak menjadi konsep nyata dan mengatasi batasan seperti waktu, lokasi, jumlah, dan jarak. Hal ini menunjukkan bahwa tujuan media adalah untuk membantu orang mengatasi hambatan belajar.

Dengan mengubah gagasan abstrak menjadi konsep nyata dan mengatasi batasan seperti waktu, lokasi, jumlah, dan jarak. Hal ini menunjukkan bahwa tujuan media adalah untuk membantu orang mengatasi hambatan belajar.

### **2.2.3 Manfaat Media Pembelajaran**

Manfaat media pembelajaran menurut Nana Sudjana (2010: 2) sebagai berikut:

1. Seorang pendidik diusahakan semaksimal mungkin membuat siswa merasa nyaman dengan pelajaran dan dengan sendirinya siswa akan termotivasi dan menumbuhkan keinginan untuk belajar.
2. Dalam proses pembelajaran, pendidik harus pandai dan kreatif dalam memaparkan materi pembelajaran siswa agar mudah menularkan pengetahuan maknanya sehingga siswa dapat lebih memahami dan menguasai tujuan pengajaran. Hal ini menunjukkan bahwa manfaat media pembelajaran antara lain memudahkan pengajaran dan menarik perhatian siswa dalam rangka mengembangkan motivasi belajar, melaksanakan kegiatan pembelajaran, dan mendengarkan penjelasan instruktur, serta kegiatan lain seperti menonton, melakukan, dan memamerkan.

Arsyad (2002:26)b mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar mengajar sebagai berikut:

1. Media alat peraga dapat membantu memperjelas penyampaian pesan dan informasi dari pengirim ke penerima pesan, sehingga mempercepat dan meningkatkan proses dan hasil pembelajaran.
2. Pemanfaatan media di dalam kelas untuk meningkatkan dan memfokuskan perhatian anak guna mengembangkan keinginan belajar, keterlibatan yang lebih langsung antara siswa dengan lingkungannya, dan kemampuan siswa untuk belajar secara bebas sesuai dengan bakat dan minatnya.
3. Media pembelajaran berpotensi mengatasi kendala panca indera, serta lokasi dan waktu.
4. Media alat pengajaran dapat memberikan siswa pengalaman yang sama dengan gejala atau kejadian di daerahnya, sekaligus memungkinkan hubungan langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungan.

Menurut beberapa pendapat ahli, fungsi media pembelajaran adalah untuk meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak agar menimbulkan motivasi belajar, interaksi atau hubungan yang lebih langsung antara siswa dengan lingkungannya, serta mengatasi keterbatasan indra, ruang, dan waktu.

#### **2.2.4 Media *Pop Up* Buku Pintar**

1. Pengertian Media *Pop Up* Buku Pintar

Menurut Dzuanda (2011: 11), media pembelajaran pop up buku pintar adalah buku dengan bagian-bagian kertas yang bergerak ketika halaman buku dibuka atau dengan elemen tiga dimensi dan memberikan gambar cerita yang lebih menarik perhatian, dimulai dengan tampilan



gambar. gambar yang bergerak saat halaman dibuka. dibuka untuk buku berwarna-warni dengan topik instruksional. Artinya, media pop up buku pintar, seperti yang didefinisikan oleh Dzuanda, memiliki aspek tiga dimensi dan menceritakan kisah yang lebih menarik.

Buku pintar pop-up, menurut Nancyc dan Ronddha (2012: 1), adalah lembaran yang menciptakan gerakan dengan cara melipat, menggeser, mendorong, dan memutar kertas. Hal ini menandakan bahwa smart book pop up adalah buku dengan pergerakan kertas seperti lipatan, slide roll, tab, atau round.

Menurut para ahli, media pop up buku pintar adalah buku dengan bagian-bagian yang dapat digerakkan atau elemen tiga dimensi yang berpotensi bergerak dan interaktif melalui penggunaan mekanisme kertas seperti lipatan, gulungan, slide, tab, atau putaran untuk mendapatkan kebaikan. cetakan.

### **2.2.5 Manfaat Media *Pop Up* Buku Pintar**

Menurut Dzuanda (2011: 5-6), media *pop up* buku pintar menawarkan beberapa keunggulan, antara lain:

1. Ajari anak-anak untuk menghargai buku dan merawatnya dengan baik.
2. Mengembangkan kreatifitas anak.
3. Mendekatkan hubungan anak dengan orang tua.
4. Merangsang imajinasi anak.
5. Ini dapat dimanfaatkan untuk mempromosikan kecintaan membaca pada anak-anak.

Artinya bahwa manfaat media *pop up* buku pintar menurut Dzuanda yaitu mengajarkan anak untuk lebih menghargai buku, dapat mengembangkan kreatifitas anak juga mendekatkan hubungan anak dengan orang tua.

Keunggulan media pop-up smart book Blumel dan Taylor (2012: 23) menyebutkan berbagai keunggulan media pop up smart book, antara lain:

1. Menumbuhkan minat generasi muda terhadap buku dan membaca.
2. Dapat dimanfaatkan untuk menumbuhkan pemikiran kritis dan kreativitas.
3. Mampu menangkap makna melalui representasi grafis yang menarik dan menginspirasi pembaca untuk membaca.

Menurut Blumel dan Taylor, manfaat media pop up smart book antara lain dapat dimanfaatkan untuk berpikir kritis serta menangkap makna melalui representasi grafis yang menarik dan membangkitkan hasrat dan motivasi untuk membaca.

Menurut para ahli, manfaat media pop up buku pintar antara lain mendidik anak untuk lebih menikmati buku, membiasakan mereka berpikir kritis, menangkap makna melalui representasi grafis yang menarik, serta membangkitkan hasrat dan dorongan untuk membaca.

## 2.2.6 Alat, Bahan dan Langkah Pembuatan Media *Pop Up* Buku Pintar

Media *pop up* buku pintar



a. Alat media *pop up* buku pintar pada umumnya

1. Gunting
2. Pisau cutter
3. Dabel tip
4. Steples
5. Mistar
6. Lem kertas

b. Bahan

1. Kertas manila
2. Kertas A4
3. Pensil
4. Penghapus
5. Spidol warna

c. Langkah-langkah pembuatan

1. Print gambar pengalamanku di rumah pada tema 5 pengalamanku sub tema 1

2. Potonglah kertas manila menjadi dua bagian yang sama besar dan Panjang
3. Hapus sebagian dari pengalaman rumah saya untuk membuat gambar tiga dimensi yang bisa bergerak.
4. Rekatkan kedua ujung gambar untuk menghasilkan gambar tegak lurus pada bagian tiga dimensi.
5. Rona bagian gambar yang sesuai dengan topik materi.
6. Media siap disajikan sebagai buku tiga dimensi yang bergerak saat halaman dibuka.

#### **2.2.7 Kemampuan Membaca**

##### **1. Pengertian Kemampuan Membaca**

Menurut Tampubolong (Asdam : 2016 : 159) adalah kegiatan mengumpulkan informasi secara fisik dan mental yang tertulis dalam bahan bacaan. Yunus (2007 : 87) Membaca didefinisikan sebagai tindakan linguistik di mana informasi atau pesan langsung diserap melalui media tertulis seperti buku, artikel, modul surat kabar, atau media tertulis lainnya. Membaca disebut aktif karena tidak hanya sekedar memahami simbol-simbol tertulis tetapi juga membangun makna, memahami, menerima, menolak, membandingkan, dan meyakini apa yang tertulis.

Membaca adalah kegiatan fisik dan non fisik yang berusaha memahami semua informasi yang terkandung dalam sebuah teks untuk tujuan tertentu. Itu harus memiliki tindakan logis agar semua informasi

yang diberikan dalam bacaan menjadi lengkap. Dapat dimengerti dalam waktu singkat dan dapat direproduksi dalam istilah Anda sendiri.

Kegiatan membaca menurut Wulan dan Alpian (2019:23) tidak hanya sekedar mengubah apa yang tertulis ke dalam bentuk lisan, tetapi juga proses berpikir dan berefleksi untuk menginterpretasikan apa yang dibaca menjadi pesan dan informasi. Dalman (2013, p. 5) Membaca adalah sekumpulan proses pengetahuan atau kegiatan yang dilakukan untuk mendapatkan berbagai informasi dari isi bacaan. Manusia dapat memperbaiki tingkat kehidupannya dengan mengenali apa yang telah mereka pelajari melalui konten bacaan. Kegiatan membaca yang efektif membantu siswa mencapai kesuksesan atau prestasi.

Seseorang dapat mempelajari apa yang tidak Anda ketahui sebelumnya dengan membaca. Membaca diperkenalkan sejak usia dini. Membaca adalah teknik yang digunakan pembaca untuk memperoleh pesan yang ingin disampaikan oleh pengarang melalui media bahasa lisan/tulisan (2015: 7). Membaca menurut Lee Tzu Peng (Susanto, 2018: 84) adalah transformasi simbol (huruf) menjadi bunyi dan gabungannya dengan kata-kata Hartati (Susanto, 2011: 84). Membaca adalah aktivitas mental dan fisik yang mencari makna dalam tulisan, meskipun aktivitas ini terbatas pada huruf.

Membaca adalah pusat pendidikan, menurut Far (Dalman 2013:89), yang artinya membaca adalah jantungnya pendidikan. Seseorang yang banyak membaca akan terdidik dan memiliki berbagai informasi dan

pengalaman dalam skenario ini. Membaca mengembangkan skema di otak. Akibatnya, semakin banyak seseorang membaca, semakin luas wawasannya. Akibatnya, banyak orang mengklaim bahwa membaca itu seperti membuka jendela ke alam semesta, bahwa membaca memungkinkan Anda mempelajari seluruh dunia dan menciptakan perspektif.

Membaca adalah tugas yang sulit dan memakan waktu. Disebut demikian karena dalam membaca harus memperhatikan berbagai faktor, antara lain: (1) Unsur sensorik, yang meliputi kemampuan menangkap simbol-simbol tekstual yang terkandung dalam teks bacaan. (2) Aspek skemata, termasuk kapasitas untuk mengintegrasikan informasi tertulis dengan struktur pengetahuan yang ada. (3) Aspek berpikir, yaitu kemampuan mengintervensi dan mengevaluasi isi bacaan saat ini, dan (4) Aspek efektif, khususnya segala sesuatu yang berhubungan dengan sikap, minat, dan motivasi seseorang dalam kegiatan membaca.

### **2.2.8 Tujuan Kemampuan Membaca**

Kegiatan membaca menurut pembaca mempunyai tujuan. Tujuan utama setiap pembaca adalah untuk memahami semua informasi yang terkandung dalam teks yang dibacanya sehingga menjadi transfer pengetahuan (pengembangan intelektual) untuk masa depan mereka sendiri. Akibatnya, pemahaman adalah komponen penting dari membaca.

Tujuan utama membaca adalah untuk mencari dan menerima informasi. Pengertian meliputi informasi, berita, atau berita (tentang apa

saja). Anderson (Junus, 2011: 54) merekomendasikan hal-hal berikut sebagai tujuan membaca:

1. Membaca untuk menemukan atau mengetahui penemuan-penemuan yang dilakukan oleh tokoh: apa yang terjadi pada tokoh tertentu, atau untuk mengatasi kesulitan yang ditimbulkan oleh tokoh tersebut, dikenal dengan membaca untuk memperoleh rincian atau fakta (*reading for details or fact*).
2. Baca terus untuk mengetahui mengapa itu adalah topik yang bagus dan menarik, tantangan cerita, apa yang dipelajari atau dialami oleh karakter, dan ringkasan tentang apa yang dilakukan karakter untuk mencapai tujuan mereka. Jenis bacaan ini dikenal dengan istilah membaca gagasan utama (*reading for key concept*).
3. Membaca untuk menemukan atau menemukan apa yang terjadi pertama, kedua, dan ketiga, sehingga setiap langkah dirancang untuk memecahkan suatu masalah, situasi, dan peristiwa untuk didramatisasi. Ini disebut sebagai bacaan untuk urutan atau organisasi (*reading for sequence or organization*).
4. Membaca untuk mengungkap dan mempelajari mengapa karakter merasa seperti yang mereka lakukan, apa yang ingin ditunjukkan oleh penulis kepada pembaca, mengapa karakter berkembang, dan atribut apa yang dimiliki karakter yang menyebabkan mereka berhasil atau gagal. Membaca untuk menyimpulkan disebut juga dengan membaca inferensi (*reading for inference*).

5. Baca untuk menemukan dan menemukan sesuatu yang tidak biasa, tidak biasa untuk mengenal karakter, apa yang lucu dalam narasinya, atau apakah ceritanya asli atau tidak. Ini disebut sebagai membaca untuk mengkategorikan atau membaca untuk mengklarifikasi (membaca untuk mengklarifikasi).

### **2.2.9 Manfaat Membaca**

Manfaat membaca adalah mempersiapkan kemampuan membaca siswa. Hal ini sesuai dengan hipotesis Darmiyati Zchdi dan Budisasih bahwa kemampuan membaca berpengaruh signifikan terhadap kemampuan membaca. Artinya, siswa kelas 1 SD harus sudah bisa membaca agar proses pembelajaran lancar di semua mata pelajaran. Jika keterampilan ini tidak diperoleh, anak-anak akan lamban mempelajari mata pelajaran lain.

Menurut Tampubolon (2008:5), berikut manfaat membaca dalam kehidupan sehari-hari:

1. Kegiatan membaca secara alami berusaha untuk memahami bahasa; Hal ini jelas penting dalam ranah pemerolehan bahasa klasik yang kini sedang berlangsung di Indonesia.
2. Memperoleh informasi melalui kegiatan membaca. Kegiatan membaca memberikan pengetahuan yang tidak diragukan lagi terkait dengan berbagai bidang keilmuan, pengalaman, dan kemampuan lainnya.
3. Kegiatan membaca dapat berupa reaksi, kritik, dan pendapat terhadap suatu hal yang menyangkut orang, organisasi, atau lembaga.
4. Kegiatan membaca, seperti cerita pendek, majalah, dan surat kabar, dapat menyalurkan kesenangan atau mengisi waktu luang.



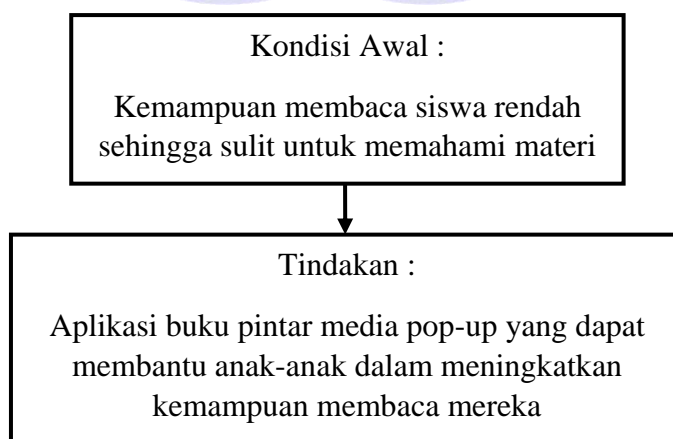
Menurut pendapat ahli, ada budaya di Indonesia yang masih tergolong budaya baca lamban. Akibatnya, tidak heran jika kualitas pendidikan di Indonesia tetap rendah. Terakhir SDM masih tergolong tertinggal dibandingkan negara lainnya. Inilah tantangan nasional yang harus segera diatasi dengan meningkatkan minat baca, khususnya dikalangan pelajar, mahasiswa, dan masyarakat luas. Atas dasar ini guru harus mampu mengajarkan kemampuan dasar yang berkaitan dengan pemahaman bacaan kepada siswa. Hal ini dicapai melalui pelaksanaan pembelajaran yang baik. Rencana baik materi, metode, media dan pengembangannya diperlukan agar pembelajaran dapat terlaksana dengan baik.

#### **2.2.10 Jenis-jenis Membaca**

(Depdiknas, 2013) Kegiatan membaca dibagi menjadi dua bagian yaitu membaca sebagai proses dan membaca sebagai produk. Membaca adalah proses yang mencakup tindakan fisik dan mental. Sedangkan membaca sebagai produk mengacu pada hasil kegiatan yang dilakukan saat membaca. Membaca adalah kegiatan yang sangat sulit dan menuntut karena menggabungkan berbagai tindakan, baik fisik maupun mental.

#### **2.3 Kerangka Berpikir**

Gambar di bawah ini menggambarkan alur dari framework yang digunakan dalam penelitian ini:



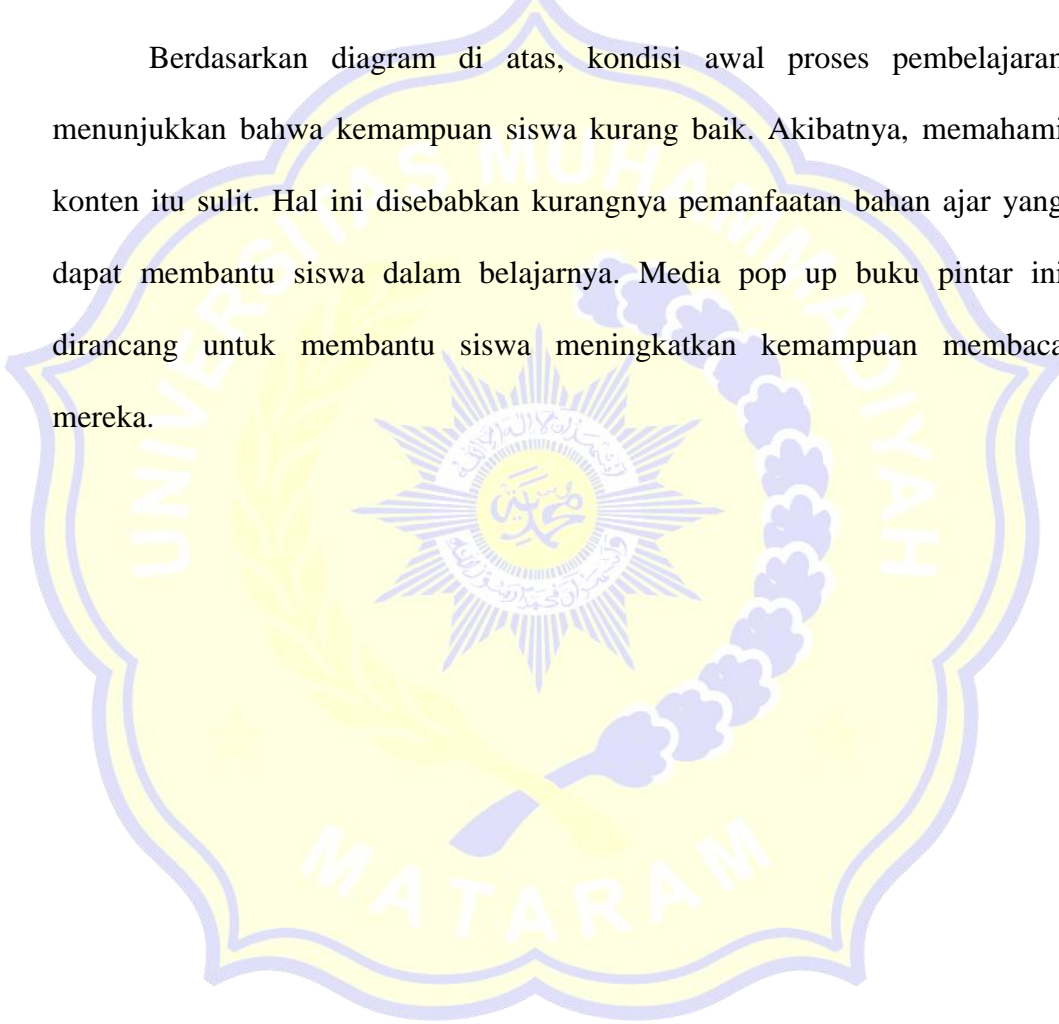


Kondisi Akhir :

Media pop up buku pintar yang dihasilkan rencananya akan dimanfaatkan sebagai model untuk meningkatkan kemampuan membaca anak.

**Gambar 2.1 Kerangka Berpikir**

Berdasarkan diagram di atas, kondisi awal proses pembelajaran menunjukkan bahwa kemampuan siswa kurang baik. Akibatnya, memahami konten itu sulit. Hal ini disebabkan kurangnya pemanfaatan bahan ajar yang dapat membantu siswa dalam belajarnya. Media pop up buku pintar ini dirancang untuk membantu siswa meningkatkan kemampuan membaca mereka.



## **BAB III**

### **METODE PENGEMBANGAN**

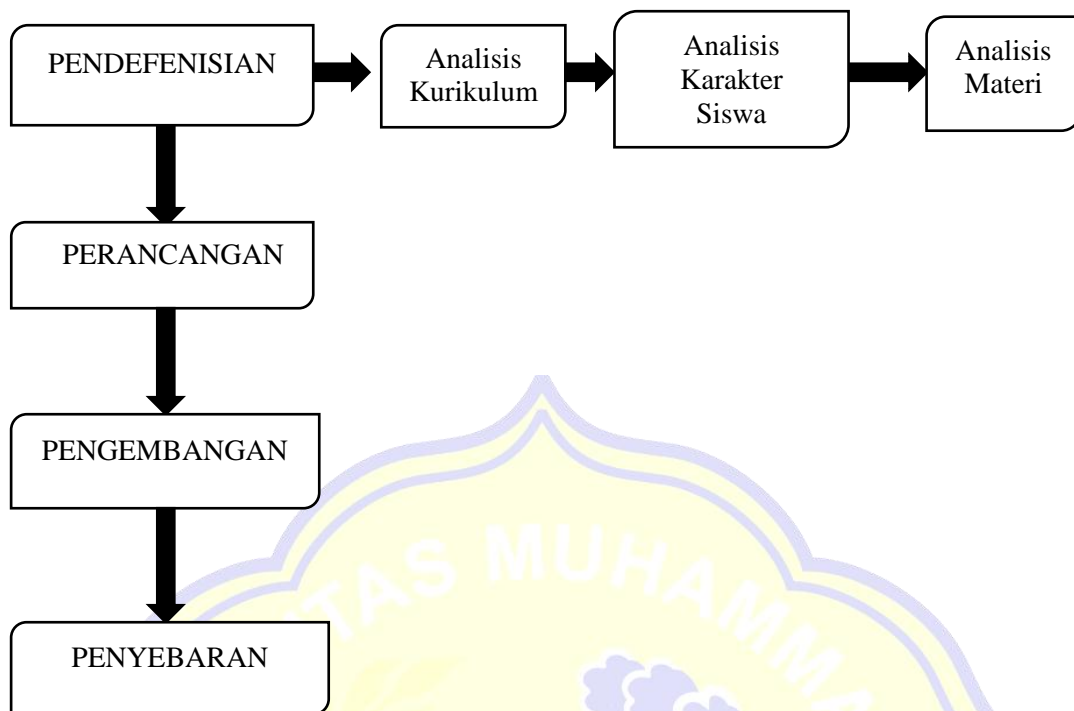
#### **3.1 Model Pengembangan**

Metodologi penelitian dan pengembangan digunakan dalam pembuatan media pembelajaran berupa pop up buku pintar. Menurut Sugiyono (2013:297), penelitian dan pengembangan adalah suatu pendekatan penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan barang-barang tertentu dan memverifikasi kegunaannya.

Ini adalah model pembangunan empat dimensi. Paradigma pengembangan ini didasarkan pada model pengembangan perangkat Thiagrajan dan Semmel. Semmel, Dan (1974: 5). Paradigma ini melewati empat tahap pengembangan: definisi, desain, pengembangan, dan distribusi.

#### **3.2 Prosedur Pengembangan**

Proses pengembangan dalam karya ini diturunkan dari model pengembangan 4-D Tiangajar, Sammel, dan Sammel (dalam Tabani, 2015: 233-235). Gambar 3.1 menggambarkan langkah-langkah yang dilakukan dalam pendekatan pengembangan dengan menggunakan model 4-D.



**Bagan 3.1 Prosedur Pengembangan**

1. Tahap Pendefinisian (*define*)

Proses ini mencakup aktivitas yang menetapkan dan menentukan persyaratan yang harus disampaikan selama fase pengembangan. Pada titik ini, peneliti meneliti empat tindakan yang dilakukan, yaitu:

a. Analisis kurikulum

Peneliti terlebih dahulu harus mempelajari kurikulum yang sekarang ada dan digunakan di sekolah; dalam kurikulum, ada keterampilan yang harus diperoleh untuk memenuhi persyaratan. Penerapan analisis kurikulum bermanfaat dalam menentukan kemampuan media pengembangan pembelajaran yang akan dibangun.

b. Analisis karakter siswa

Sebagaimana layaknya seorang guru, guru harus menganalisis karakter siswa yang akan menggunakan media pembelajaran. Hal ini

penting karena semua proses pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik siswa yang meliputi: kemampuan akademik, individu, karakter visual, kemampuan kerja kelompok, motivasi belajar, latar belakang ekonomi, sosial, dan pengalaman belajar sebelumnya.

c. Analisis materi

Analisis materi dilakukan dengan mengidentifikasi materi utama yang harus diajarkan, mengumpulkan dan memilih konten yang relevan, dan menyusunnya kembali secara metodis. Materi pembelajarannya adalah materi tema 4 hidup bersih dan sehat subtema 2 pembelajaran 2 kelas 2 SD.

d. Merumuskan tujuan

Sebelum membuat media, tujuan pembelajaran dan kompetensi yang akan diajarkan harus ditetapkan. Hal ini penting untuk membatasi penelitian agar tidak menyimpang.

2. Tahap perancangan (*design*)

Pembelajaran *design* dalam 4 kegiatan, yaitu:

- a. Membuat ujian kriteria sebagai langkah awal dalam menentukan kemampuan awal siswa dan sebagai alat penilaian saat kegiatan dilaksanakan.
- b. Pilih media pembelajaran berdasarkan mata pelajaran dan karakteristik siswa.
- c. Jenis penyajian pembelajaran yang dipilih disesuaikan dengan materi pembelajaran yang digunakan.

d. Simulasi penyajian materi melalui media dan tahapan pembelajaran yang disesuaikan.

3. Tahap pengembangan (*develop*)

Otoritas Thiangajar Metode pengembangan ini dibagi menjadi dua kegiatan: yang pertama adalah teknik untuk memvalidasi atau menilai keefektifan desain produk. Langkah kedua adalah melakukan uji coba desain produk pada subjek sasaran yang sebenarnya. Selama penelitian ini, target pengguna dimintai data respon, reaksi, atau komentar. Hasil uji coba digunakan untuk menyempurnakan produk. Setelah produk diperbaiki, diuji kembali hingga menghasilkan hasil yang menguntungkan. Kegiatan pengembangan (*devlop*) dilakukan dengan tahapan sebagai berikut dalam pembuatan media pembelajaran:

- a. Validasi pakar/pakar di media. Pemanfaatan media pembelajaran dari aspek pembelajaran dan komunikasi visual dibenarkan.
- b. Revisi media pembelajaran Berdasarkan pendapat atau pendapat ahli/pakar.
- c. Uji melakukan uji coba terbatas untuk mengetahui viabilitas media yang dihasilkan.
- d. Revisi media tergantung pada temuan tes.
- e. Uji coba lapangan untuk mengukur kemandirian media.
- f. Revisi media.

#### 4. Penyebaran (*desseminate*)

Tahap distribusi merupakan tahap terakhir dari pengembangan. Tahap distribusi mempromosikan pengembangan produk sehingga dapat diterima oleh pengguna, yang mungkin individu, kelompok, atau sistem. Produsen dan distributor harus selektif dan berkolaborasi untuk mengemas produk dengan benar. Thiagarajan et al. (1974: 9) menyatakan bahwa *“the terminal stages of final packaging, diffusion, and adoption are most important although most frequently overlooked.”*

Diseminasi dapat dilakukan dalam berbagai mata kuliah untuk mengetahui keefektifan penggunaan gadget dalam proses pembelajaran. Diseminasi juga dapat dilakukan melalui prosedur transmisi kepada praktisi pembelajaran sejenis dalam forum tertentu. Jenis distribusi ini mencari umpan balik, koreksi, ide, dan evaluasi untuk menyempurnakan produk akhir pengembangan dan membuatnya layak untuk diterima oleh konsumen produk.

Beberapa pertimbangan diseminasi meliputi: (1) analisis pengguna, (2) identifikasi metode dan topik, (3) penjadwalan, dan (4) pemilihan media.

##### 1. Analisis Pengguna

Langkah awal dalam tahap distribusi adalah mengidentifikasi atau menemukan pengguna dari produk yang baru dihasilkan. Pengguna produk dapat perorangan/individu atau kelompok seperti: universitas dengan fakultas/program studi pendidikan, organisasi/lembaga asosiasi

guru, sekolah, guru, orang tua siswa, komunitas tertentu, departemen pendidikan nasional, komite kurikulum, atau lembaga pendidikan yang secara khusus menangani dengan anak-anak cacat, menurut Thiagarajan et al (1974).

## 2. Penentuan strategi dan tema penyebaran

Strategi diseminasi adalah rencana untuk mendapatkan adopsi produk di antara pengguna potensial dari produk pengembangan. Guba (Thiagarajan, 1974) mengusulkan enam taktik distribusi berdasarkan asumsi pengguna: (1) strategi nilai, (2) strategi rasional, (3) strategi didaktis, (4) strategi psikologis, (5) strategi ekonomi, dan (6) kekuasaan. strategi.

## 3. Waktu

Thiagarajan et al (1974) menyatakan bahwa selain mengidentifikasi taktik dan topik, peneliti juga harus mengatur periode penyebarannya. Saat ini sangat penting, terutama bagi konsumen produk yang memutuskan apakah akan memanfaatkan (menolak) produk tersebut atau tidak.

## 4. Pemilihan media penyebaran

Beberapa bentuk media dapat digunakan dalam distribusi produk, menurut Thiagarajan et al (1974). Media dapat berbentuk majalah pendidikan, publikasi pendidikan, konferensi, pertemuan, dan berbagai perjanjian, serta distribusi e-mail.



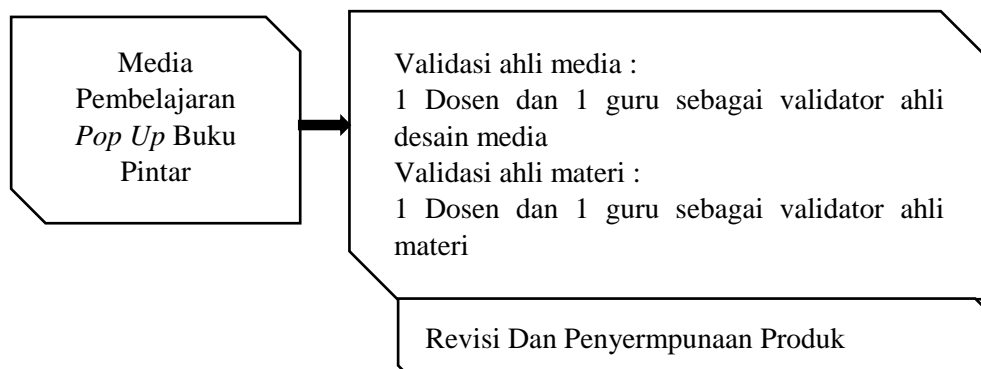
### 3.3 Uji Coba Produk

Pengalaman saya subtema 1 pembelajaran 1 kelas 2 SD akan dievaluasi dan diujicobakan pada media pembelajaran *pop-up smart book* topik 5. Uji coba dilakukan untuk mengumpulkan data yang akan digunakan untuk meningkatkan derajat validitas, kepraktisan, dan kemanjuran.

1. Uji validitas media dilakukan untuk menguji kelayakan pengembangan media dari berbagai sudut pandang.
2. Uji kepraktisan menentukan derajat kepraktisan atau kemudahan penggunaan bahan ajar yang dirancang.
3. Pada uji coba lapangan tema 5 subtema 1 pembelajaran 1 digunakan uji keefektifan untuk menguji kemampuan membaca siswa dengan menggunakan angket pre-test dan post-test.

#### 3.3.1 Desain Uji Coba

Desain uji coba produk penelitian ini dilakukan secara bertahap. Observasi lapangan, pembuatan buku pintar media pembelajaran pop-up, dan pengujian kelayakan produk dengan cara menyerahkan produk pengembangan beserta sejumlah angket penilaian kepada validator untuk menilai kelayakan pengembangan produk serta memberikan kritik dan saran perbaikan semuanya dilakukan.



### **3.4 Subjek Uji Coba**

Mata pelajaran uji coba dipisahkan menjadi uji coba praktik dan uji coba lapangan yang dipresentasikan kepada siswa kelas 2 SDN Inpres Bajo. Uji coba produk terbatas dilakukan pada siswa kelas 3 dengan jumlah 12 anak, sedangkan uji coba lapangan dilakukan pada siswa kelas 2 dengan jumlah siswa 19 orang di SDN Inpres Bajo.

### **3.5 Jenis Data**

Data adalah fakta atau informasi yang dimanfaatkan sebagai sumber atau bahan untuk menarik kesimpulan dan mengambil keputusan. Ada dua jenis data yang diperoleh dalam penyelidikan ini.

1. Data kualitatif

Kualitatif adalah data yang berupa tanggapan dan sarran

2. Data kuantitatif

Data kuantitatif adalah data yang berupa angka

### **3.6 Instrument Pengumpulan Data**

Arikunto (2012:77) menjelaskan instrumen pengumpulan data sebagai alat yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatan pengumpulan data agar kegiatan tersebut lebih metodis dan sederhana. Dalam penelitian ini data dikumpulkan dengan menggunakan pendekatan tes dan teknik non tes seperti angket pengikut.

### **3.6.1 Observasi**

Observasi, atau kegiatan yang dilakukan peneliti, dengan tujuan untuk memperoleh data validitas, kepraktisan, dan keefektifan penggunaan media (pop up buku pintar) untuk meningkatkan kemampuan membaca anak, dilakukan pada siswa kelas 2 SD Inpres Bajo . Tulisan ini mencoba memberikan gambaran secara langsung proses pembelajaran di SDN Inpres Bajo kelas 2 secara umum.

Pengamatan adalah strategi pengumpulan data yang melibatkan pengamatan individu serta item lainnya. Menurut Sugiyono (2019:203), pendekatan pengumpulan data observasional ini digunakan ketika peneliti tertarik pada perilaku manusia, proses kerja, kejadian alam, dan jika reaksi yang diamati tidak terlalu besar.

### **3.6.2 Tes**

Tes menurut Poerwati (2008:37) adalah kumpulan tugas yang harus dikerjakan siswa atau rangkaian pertanyaan yang harus dijawab siswa dalam rangka mengukur pemahaman dan penguasaan materi dan tujuan pembelajaran. Dalam penelitian pengembangan ini, soal-soal tes diberikan kepada siswa untuk menilai pengetahuan kognitifnya sebelum (pretest) dan sesudah (posttest) dengan memanfaatkan media LKS berbasis gagasan lingkungan. Lembar tes yang digunakan dalam penelitian ini untuk menilai keefektifan kemampuan membaca siswa berupa soal dan lembar pelaksanaan pembelajaran.

### 3.6.3 Angket

Sugiono (2001: 54) mendefinisikan kuesioner sebagai pendekatan pengumpulan data dimana responden diminta untuk bereaksi terhadap serangkaian pertanyaan atau komentar tertulis.

Beberapa kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### a. Angket untuk ahli media

Kuesioner ini dirancang untuk mengumpulkan data tentang kualitas yang dikembangkan. Berikut ini adalah pendapat para profesional media tentang berbagai bidang penilaian media.

**Tabel 3.1 Kisi-kisi Validasi Ahli Media**

No	Keterangan	Skor
1.	Tidak sesuai, tidak tepat, tidak jelas, dan tidak menarik	
2.	Kurang tepat, kurang sesuai, kurang jelas, kurang menarik	
3.	Tepat, sesuai, jelas, menarik	
4.	Sangat tepat, sangat sesuai, sangat jelas, sangat menarik	

No	Aspek	Nilai			
		1	2	3	4
<b>Aspek pembelajaran</b>					
1	Desain media pembelajaran <i>pop up</i> buku pintar sesuai dengan isi materi didalamnya				
2	Tampilan media <i>pop up</i> buku pintar ini menarik dan sesuai dengan materi “pengalamanku dirumah”				
3	Keseluruhan desain media <i>pop up</i> buku pintar ini sangat tepat digunakan oleh siswa kelas 2 SD				
4	Media pembelajaran <i>pop up</i> buku pintar mudah disimpan				
5	Media <i>pop up</i> buku pintar pembelajaran mudah digunakan oleh siswa				
6	Kejelasan petunjuk penggunaan media <i>pop up</i> buku pintar sesuai isi materi pada pengalamanku				

	di rumah				
7	Penggunaan media <i>pop up</i> buku pintar berpusat pada siswa				
8	Media <i>pop up</i> buku pintar dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa				
9	Media dapat digunakan didalam maupun diluar kelas				
10	Mempermudah siswa memahami materi pengalamanku di rumah melalui media <i>pop up</i> buku pintar				

b. Kisi-kisi Validasi ahli materi

Kuesioner ini dimaksudkan untuk mengumpulkan data tentang validitas produk yang sedang dibuat. Berikut ini adalah beberapa bidang evaluasi media oleh ahli materi.

**Tabel 3.2 Kisi-kisi Validasi Ahli Materi**

No	Keterangan	Skor
1.	Tidak sesuai, tidak tepat, tidak jelas, dan tidak menarik	1
2.	Kurang tepat, kurang sesuai, kurang jelas, kurang menarik	2
3.	Tepat, sesuai, jelas, menarik	3
4.	Sangat tepat, sangat sesuai, sangat jelas, sangat menarik	4

No	Aspek	Nilai			
		1	2	3	4
1	Materi pada media pembelajaran <i>pop up</i> buku pintar ini sesuai dengan kompetensi inti pada kurikulum 2013				
2	Materi pada media pembelajaran <i>pop up</i> buku pintar ini sesuai dengan kompetensi dasar pada kurikulum 2013				
3	Materi pada media pada pembelajaran <i>pop up</i> buku pintar ini sesuai dengan indikator yang dikembangkan				
4	Media pembelajaran <i>pop up</i> buku pintar ini sesuai dengan konsep materi tema 5 sub tema 1 pembelajaran 1				
5	Materi yang dikembangkan dalam media <i>pop up</i> buku pintar ini dapat meningkatkan kemampuan				

	membaca siswa				
6	Bahasa yang digunakan pada media pembelajaran <i>pop up</i> buku pintar ini menggunakan Bahasa yang komunikatif untuk usia siswa				
7	Kejelasan dan kemudahan perintah-perintah pada media pembelajaran <i>pop up</i> buku pintar ini sudah tepat				
8	Ketepatan ilustrasi yang digunakan dengan materi				
9	Media pembelajaran <i>pop up</i> buku pintar ini tidak mengandung unsur nilai-nilai negative				

- c. Balasan siswa untuk mengetahui kegunaan media dalam kaitannya dengan angket respon siswa.

Siswa akan menerima angket sebagai tanggapan atas media *pop up* buku pintar. Tujuan dari kuis ini adalah untuk menemukan bagaimana media telah berkembang. Kuesioner respon siswa ditampilkan.

**Tabel 3.3 Angket Respon Siswa**

No	Keterangan	Skor
1.	Tidak sesuai, tidak tepat, tidak jelas dan tidak menarik	1
2.	Kurang tepat, kurang sesuai, kurang jelas, kurang menarik	2
3.	Tepat, sesuai, jelas, menarik	3
4.	Sangat tepat, sangat sesuai, sangat jelas, sangat menarik	4

No	Aspek	Jumlah Angka			
		1	2	3	4
1	Tampilan media <i>pop up</i> buku pintar ini bagus				
2	Warna media <i>pop up</i> buku pintar yang digunakan sangat menarik				
3	Media <i>pop up</i> buku pintar ini mudah disimpan				
4	Media <i>pop up</i> buku pintar ini membuat saya lebih bersemangat				
5	Media <i>pop up</i> buku pintar ini menumbuhkan rasa ingin tahu saya				
6	Media <i>pop up</i> buku pintar pembelajaran tidak membosankan				
7	Saya merasa nyaman belajar dengan media <i>pop up</i> buku pintar ini				

8	Media <i>pop up</i> buku pintar pembelajaran ini sangat cocok dengan cara belajar saya				
9	Media <i>pop up</i> buku pintar pembelajaran membantu siswa meningkatkan kemampuan membaca siswa				
10	Media <i>pop up</i> buku pintar pembelajaran mudah digunakan				

d. Lembar observasi Keterlaksanaan pembelajaran siswa

Kisi-kisi lembar observasi keterlaksanaan belajar siswa Lembar observasi keterlaksanaan belajar siswa sebagai data pendukung proses pembelajaran di kelas melalui pengembangan media *pop up smart book* untuk mengukur kemampuan membaca siswa.

**Tabel 3.4. Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran**

No.	Aspek yang diamati	Penilaian				Catatan
		1	2	3	4	
<b>Pendahuluan</b>						
1.	Guru memberikan salam pembuka dan menanyakan kabar, dan mengecek kehadiran siswa.					
2.	Kelas dilanjutkan dengan doa dan di pimpin oleh ketua kelas.					
3.	Siswa difasilitasi untuk bertanya jawab pentingnya mengawali setiap kegiatan dengan doa. Selain berdoa, guru dapat memberikan penguatan tentang sikap syukur.					
4.	Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang tujuan, manfaat, dan aktivitas pembelajaran yang akan dilakukan.					
5.	Guru mengajak siswa menyanyikan lagu daerah setempat untuk menyegarkan suasana kembali.					
<b>Inti</b>						
6.	Guru menjelaskan materi tentang pengalamanku di rumah pada mata pembelajaran Bahasa Indonesia tema 5, sub tema 1 pengalamanku, pembelajaran 1 yang ada dalam media <i>pop up</i> buku pintar.					
7.	Guru mengarahkan kepada siswa untuk mendengarkan teks percakapan Beni dengan					

	Ibunya yang ada dalam media <i>pop up</i> buku pintar					
8.	Guru mengarahkan siswa untuk bertanya jawab Berdasarkan gambar yang telah di amati di dalam media <i>pop up</i> buku pintar.					
9.	Guru mengarahkan kepada siswa untuk mengamati gambar Beni meminta maaf kepada ibunya, mengarahkan untuk berlatih meminta maaf secara bergantian dengan pasangannya yang ada dalam media <i>pop up</i> buku pintar.					
10.	Siswa mengerjakan soal yang diberikan guru tentang materi yang telah diajarkan					
<b>Penutup</b>						
11.	guru menyimpulkan materi yang telah diajarkan dan menanyakan kembali kepada siswa					
12.	Kelas ditutup dengan doa bersama dipimpin oleh ketua kelas.					

### 3.7 Metode Analisis Data

Data dari ahli media dan uji coba terbatas melalui survei diteliti dengan menggunakan pendekatan analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Pendekatan analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk mengolah data yang terkumpul dari survei berupa angka (skor). Ini harus ditemukan melalui bahan pelajaran.

#### 3.7.1 Analisis Validasi Ahli

Survei validasi ahli untuk media pembelajaran dikaji dengan menggunakan rumus persentase:

$$Y = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100 \%$$

Keterangan :

$Y$  = Nilai uji validasi produk

$\sum x$  = Nilai yang diperoleh

$\sum x i$  = Nilai maximal



Tingkat kelayakan produk media pembelajaran yang digunakan menentukan hasil perhitungan yang disajikan. Sugiyono (2008: 93) mendefinisikan Kualifikasi yang memenuhi kriteria sebagai berikut:

**Tabel 3.5 Kriteria Validasi Ahli**

Presentase	Kualifikasi
84% < skor ≤ 100%	Sangat valid
68% < skor ≤ 84%	Valid
52% < skor ≤ 68%	Cukup valid
36% < skor ≤ 52%	Kurang Valid
20% < skor ≤ 36%	Tidak valid

(Kusuma, 2018: 67)

### 3.7.2 Analisis Kepraktisan Media

Perhitungan dengan menggunakan rumus digunakan untuk menganalisis proporsi jawaban survei siswa.

$$xi = \frac{\text{jumlah skor respon siswa}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan :

$xi$  = Respon siswa

a) Menghitung skor rata-rata penilaian angket respon siswa

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

Keterangan:

$P$  = Rata-rata respon siswa

$\Sigma x$  = Jumlah nilai respon siswa

$n$  = Banyak siswa

Mirip dengan Kuesioner Validasi Ahli dan Analisis Kuesioner siswa, untuk tingkat pencapaian dan kesesuaian jawaban siswa, lima kategori skala digunakan. Kelima kategori tersebut dijelaskan sebagai berikut:

**Tabel 3.6 Kriteria Angket Respon Siswa**

<b>Tingkat Pencapaian</b>	<b>Kualifikasi</b>
84% < skor ≤ 100%	Sangat Praktis
68% < skor ≤ 84%	Praktis
52% < skor ≤ 68%	Cukup Praktis
36% < skor ≤ 52%	Kurang Praktis
20% < skor ≤ 36%	Sangat Kurang Praktis

Sumber: Kusuma (2018: 67)

### 3.7.3 Analisis Keefektifan

Temuan survei kemampuan membaca pre-test dan post-test dapat digunakan untuk melakukan analisis efektivitas. Selisih antara pre-test dan post-test akan dihitung dengan menggunakan rumus di bawah ini.

$$N - Gain = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor ideal} - \text{skor pretest}}$$

Uji N-Gain dilakukan dengan menilai selisih nilai pretest dan posttest (sebelum dan sesudah mengkonsumsi materi pembelajaran kartun).

Nilai N-Gain yang dinyatakan sebagai persentase (persen) dapat digunakan untuk memilih kategori untuk menghitung skor N-Gain.

Tabel 3.7 menunjukkan perincian kategori perolehan nilai N-Gain.

**Tabel 3.7 Kriteria Gain Score Ternormalisasi**

<b>Nilai N-Gain</b>	<b>Kategori</b>	<b>Kualifikasi</b>
$G > 0,7$	Tinggi	Sangat Efektif
$0,3 < G < 0,7$	Sedang	Efektif
$G < 0,3$	Rendah	Tidak Efektif