

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *POP UP BOOK* DIGITAL  
PADA MATERI DONGENG UNTUK SISWA KELAS III SD NEGERI  
LAMREUNG ACEH BESAR**

**SKRIPSI**

**Diajukan Oleh:**

**SITI SAMSIDAR**  
**NIM. 190209046**

**Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR – RANIRY  
DARUSSALAM – BANDA ACEH  
2022 M / 1444 H**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *POP UP BOOK* DIGITAL  
PADA MATERI DONGENG UNTUK SISWA KELAS III SD NEGERI  
LAMREUNG ACEH BESAR**

**SKRIPSI**

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)  
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh  
Sebagai Beban Studi untuk Memperoleh Gelar Sarjana  
Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Oleh:

**SITI SAMSIDAR**  
**NIM. 190209046**

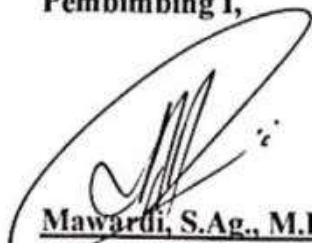
Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Disetujui Oleh:

جامعة الرانيري


A R - R A N I R Y

**Pembimbing I,**



**Mawardi, S.Ag., M.Pd.**  
NIP. 196905141994021001

**Pembimbing II,**



**Dr. Khadijah, M.Pd.**  
NIP. 197008301994122001

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POP UP BOOK DIGITAL  
PADA MATERI DONGENG UNTUK SISWA KELAS III SD NEGERI  
LAMREUNG ACEH BESAR**

**SKRIPSI**

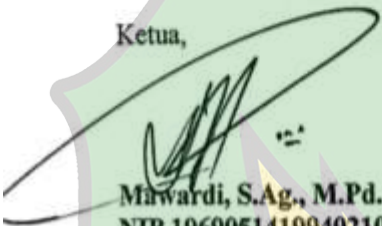
Telah Diuji oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi  
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus  
serta Diterima sebagai Salah-Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1)  
dalam Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah


Pada Hari/Tanggal: Selasa, 20 Desember 2022  
26 Jumadil Awal 1444 H

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua,

Sekretaris,


  
Mirwardi, S.Ag., M.Pd.  
NIP.196905141994021001

  
Evaida Ulfha Aunies, S.P., M.Si  
NIP. 198010242014112004

Penguji I,

Penguji II,

  
Dr. Khadijah, M.Pd.  
NIP.197008301994122001

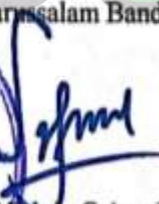
  
Syahidan Nurdin, S.Pd.I., M.Pd.  
NIP. 198104282009101002

A R - R A N I R Y

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry  
Darussalam Banda Aceh



  
Prof. Saiful Mukti, S.Ag., MA., M.Ed., Ph.D  
197301021997031003

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Siti Samsidar  
NIM : 190209046  
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran *Pop Up Book* Digital pada Materi Dongeng untuk Siswa Kelas III SD Negeri Lamreung Aceh Besar

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkannya dan mempertanggung jawabkan.
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah karya orang lain.
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya.
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data.
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu mempertanggung jawabkan atas karya ini.

Bila di kemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggung jawabkan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi terhadap aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun

Banda Aceh, 07 Desember 2022



Yang Menyatakan,

*Siti Samsidar*  
Siti Samsidar  
NIM. 190209046

## ABSTRAK

Nama : Siti Samsidar  
NIM : 190209046  
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/ Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Judul Tugas Akhir : Pengembangan Media Pembelajaran *Pop Up Book* digital pada Materi Dongeng untuk Siswa Kelas III SD Negeri Lamreung Aceh Besar  
Pembimbing I : Mawardi, S.Ag., M.Pd.  
Pembimbing II : Dr. Khadijah, M.Pd.  
Kata Kunci : Media *Pop Up Book* Digital, Dongeng

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh terbatasnya penggunaan media pembelajaran, dan terdapat siswa yang tidak memahami materi pembelajaran salah satunya materi dongeng. Tujuan penelitian ini, yaitu; (1) untuk mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran *Pop Up Book* digital pada materi dongeng; (2) untuk menganalisis respon guru di kelas III terhadap kelayakan media pembelajaran *Pop Up Book* digital pada materi dongeng yang sedang dikembangkan oleh peneliti. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D), dengan menggunakan model ADDIE. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran *Pop Up Book* digital pada materi dongeng di kelas III SD Negeri Lamreung Aceh Besar sudah memenuhi kategori sangat layak berdasarkan hasil validasi terhadap media, maka diperoleh skor 94% dan hasil validasi materi diperoleh skor 94% dengan kriteria “sangat layak”. Sedangkan data hasil respon dua orang guru kelas diperoleh skor yaitu; guru kelas III-A skor 92% dan guru kelas III-B skor 96% dengan kriteria “sangat layak”. Berdasarkan hasil penelitian maka media pembelajaran *Pop Up Book* digital pada materi dongeng di kelas III SD Negeri Lamreung Aceh Besar sangat layak untuk dikembangkan lebih lanjut.

## UCAPAN TERIMAKASIH

Alhamdulillah, segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, dengan berkat rahmat, karunia, dan hidayah-Nya, maka penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Skripsi ini penulis persembahkan untuk kedua orang tua tercinta yaitu Ayahanda Rusli dan Ibunda Mardiaty yang telah memberikan do'a dan kasih sayang tak pernah henti-hentinya serta sudah menjadi investor setia. Penulis juga mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang telah membantu penulis, yaitu:

1. Adik tercinta, Nasrizal yang telah memberikan dukungan baik moril maupun materil serta doa yang tulus sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan sebaik-baiknya.
2. Untuk seseorang, yang tidak bisa penulis sebutkan namanya yang selalu membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Seluruh teman-teman program studi S1 Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Angkatan 2019 yang telah banyak memberikan saran, motivasi, do'a, dan dukungan kepada penulis.
4. Seluruh pihak yang tidak dapat disebut satu-persatu yang turut memberikan bantuan, pengertian, do'a, dan saran secara tulus.

Semoga Allah SWT senantiasa membalas semua kebaikan yang telah diberikan.

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji dan syukur kami panjatkan kepada Allah subhanahu wa ta'ala yang telah memberikan Rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan Skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Digital pada Materi Dongeng untuk Siswa Kelas III SD Negeri Lamreung Aceh Besar”**. Shalawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, kepada keluarga dan para sahabatnya.

Dalam kesempatan kali ini penulis bermaksud ingin mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu sehingga penulis dalam menyelesaikan Skripsi ini, pihak-pihak tersebut antara lain:

1. Bapak Prof. Safrul Muluk, S.Ag., MA., M.Ed., Ph.D. Selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan keguruan dan dosen beserta seluruh Civitas Akademik Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh yang telah membantu penulis untuk bisa mengadakan penelitian yang diperlukan dalam skripsi ini.
2. Bapak Mawardi, S.Ag., M. Pd selaku ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah sekaligus pembimbing 1 yang telah banyak meluangkan waktu sehingga skripsi ini terselesaikan. Dan ucapan terima kasih kepada seluruh dosen beserta staf yang telah banyak memberikan motivasi dan arahan dalam penyusunan skripsi ini.

3. Ibu Dr. Khadijah, M.Pd. Selaku pembimbing II yang juga telah banyak meluangkan waktu, pikiran, serta tenaganya dalam membimbing sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

4. Ibu Fetti Elliani, S.Pd.I, M.Pd., selaku Kepala Sekolah SD Negeri Lamreung Aceh Besar dan seluruh dewan guru khususnya kepada ibu Nurhaida, S.Pd., dan ibu Nadira, S.Ag., selaku guru kelas yang sudah banyak membantu dan memberikan izin kepada penulis untuk mengadakan penelitian skripsi ini.

Semoga segala doa dan dukungan yang telah diberikan menjadi amalan yang bermanfaat dan mendapatkan balasan dari Allah subhanahu wa ta'ala. Peneliti sudah berusaha semaksimal mungkin dalam menyelesaikan skripsi ini, namun peneliti yakin masih banyak kekurangan sehingga diharapkan kritik dan saran yang membangun dari semua pihak untuk menyempurnakannya.

Demikian peneliti sampaikan, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan khususnya peneliti sendiri. Amin ya rabbal'Alamin.

جامعة الرانيري Banda Aceh, 26 Oktober 2022

A R - R A N I R Penulis,

**Siti Samsidar**



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL JUDUL</b>	
<b>LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING</b>	
<b>LEMBAR PENGESAHAN SIDANG</b>	
<b>LEMBAR KEASLIAN KARYA ILMIAH</b>	
<b>ABSTRAK</b> .....	v
<b>UCAPAN TERIMAKASIH</b> .....	vi
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	ix
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xi
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xii
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xiii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Manfaat Penelitian.....	6
E. Definisi Operasional.....	7
<b>BAB II KAJIAN TEORI</b> .....	9
A. Pengembangan Media Pembelajaran.....	9
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	9
2. Media dalam Proses Pembelajaran.....	11
3. Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	12
4. Fungsi Media Pembelajaran.....	14
B. Media <i>Pop Up Book</i> Digital.....	16
1. Pengertian Media <i>Pop Up Book</i> Digital.....	16
2. Manfaat Media <i>Pop Up Book</i> Digital.....	17
3. Kelebihan dan Kekurangan Media <i>Pop Up Book</i> Digital.....	18
4. Pemanfaatan Media Pembelajaran <i>Pop Up Book</i> Digital dalam Pembelajaran.....	19
C. Definisi Materi Dongeng.....	20
1. Pengertian Dongeng.....	20
2. Jenis-Jenis Dongeng.....	21
3. Unsur-Unsur Dongeng.....	22
D. Langkah-langkah Penggunaan Media <i>Pop Up Book</i> Digital.....	23
E. Langkah-langkah Pembuatan Media <i>Pop Up Book</i> Digital.....	23
F. Penelitian Terdahulu yang Relevan.....	24

<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>27</b>
A. Jenis Penelitian .....	27
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan.....	28
C. Subjek Penelitian .....	31
D. Instrument Pengumpulan Data .....	32
1. Angket Validasi Ahli Media .....	32
2. Angket Validasi Ahli Materi.....	33
3. Angket Respon Guru.....	33
E. Teknik Analisis Data .....	34
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>37</b>
A. Hasil Penelitian Pengembangan .....	37
1. <i>Analysis</i> (Analisis) .....	37
2. <i>Design</i> (Desain) .....	38
3. <i>Development</i> (Pengembangan) .....	50
4. <i>Implementation</i> (Implementasi).....	59
5. <i>Evaluation</i> (Evaluasi).....	66
B. Pembahasan .....	66
1. Pengembangan Media Pembelajaran <i>Pop Up Book</i> Digital .....	66
2. Respon Guru Terhadap Media Pembelajaran <i>Pop Up Book</i> Digital .....	70
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>73</b>
A. Kesimpulan .....	73
B. Saran.....	74
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>75</b>
<b>LAMPIRAN LAMPIRAN.....</b>	<b>78</b>
<b>RIWAYAT HIDUP PENULIS.....</b>	<b>107</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1: Model ADDIE.....	28
Gambar 4.1: Grafik Validator Media Pembelajaran .....	64
Gambar 4.2: Grafik Hasil Respon Guru.....	28



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1: Kisi-Kisi Angket Validasi Media.....	32
Tabel 3.2: Kisi-Kisi Angket Validasi Materi .....	33
Tabel 3.3: Kisi-Kisi Angket Respon Guru .....	34
Tabel 3.4: Interval Skala <i>Likert</i> .....	35
Tabel 3.5: Kriteria Kelayakan Media.....	36
Tabel 4.1: Rancangan Media <i>Pop Up Book</i> Digital Pada Materi Dongeng...	49
Tabel 4.2: Hasil Desain Rancangan Media <i>Pop Up Book</i> Digital .....	44
Tabel 4.3: Angket Hasil Validasi Ahli Media.....	52
Tabel 4.4: Komentar dan Saran Oleh Validator Media.....	53
Tabel 4.5: Angket Validasi Ahli Materi.....	54
Tabel 4.6: Komentar dan Saran Oleh Validator Materi .....	55
Tabel 4.7: Bagian Halaman Cover .....	57
Tabel 4.8: Bagian Halaman Peta Konsep.....	57
Tabel 4.9: Bagian Halaman Jenis Dongeng .....	58
Tabel 4.10: Bagian Halaman Penutup ( <i>Backcover</i> ).....	58
Tabel 4.11: Hasil Angket Respon Guru Kelas III-A.....	60
Tabel 4.12: Komentar dan Saran Oleh Guru Kelas III-A .....	61
Tabel 4.13: Hasil Angket Respon Guru kelas III-B.....	62
Tabel 4.14: Komentar dan Saran Oleh Guru Kelas III-B.....	63
Tabel 4.15: Data Hasil Persentase Validator.....	64
Tabel 4.16: Data Hasil Persentase Respon Guru .....	65
Tabel 4.17: Data Persentase Kelayakan Media <i>Pop Up Book</i> Digital .....	72



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Surat Keputusan Skripsi .....	78
Lampiran 2: Surat Penelitian.....	79
Lampiran 3: Surat Telah Penelitian.....	80
Lampiran 4: Surat Pengantar Validasi .....	81
Lampiran 5: Angket Hasil Validasi Ahli Media .....	83
Lampiran 6: Angket Hasil Validasi Ahli Materi.....	90
Lampiran 7: Hasil Angket Respon Guru.....	97
Lampiran 8: Hasil Media Yang Dikembangkan .....	103
Lampiran 9: Dokumentasi Penelitian.....	106



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran merupakan suatu usaha sadar guru atau pengajar dalam membantu siswa sehingga siswa bisa belajar sesuai dengan kebutuhan dan kemauannya. Dengan kata lain, pembelajaran merupakan usaha yang sudah terencana agar terjadi proses belajar dalam diri siswa. Dalam proses pembelajaran melibatkan dua pihak yaitu siswa sebagai yang belajar dan guru sebagai yang mengajar. Pembelajaran diharapkan dapat tercapainya kompetensi siswa dari aspek kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotor (keterampilan).<sup>1</sup> Tentunya dalam mencapai kompetensi siswa, harus ada usaha-usaha dari seorang guru agar proses pembelajaran berlangsung dengan maksimal, dan guru harus bisa mengatur suasana kelas yang kondusif agar siswa semangat dan nyaman selama proses pembelajaran berlangsung. Guru dituntut harus bisa kreatif dalam membuat siswa aktif dan memperhatikan segala arahan dan penjelasan dari gurunya selama proses pembelajaran berlangsung.

Dalam pembelajaran aspek yang paling penting adalah siswa harus memperhatikan penjelasan guru dan harus semangat selama proses pembelajaran berlangsung. Memperhatikan penjelasan guru merupakan kewajiban bagi seorang siswa selama proses pembelajaran, sama halnya dengan semangat belajar yang

---

<sup>1</sup> Sari, N. A., "Penerapan Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar", *Jurnal Pendidikan*, Vol. 3, No. 12, 2018, h. 1572.

merupakan aspek yang sangat penting pula dalam proses pembelajaran agar tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Tentunya agar siswa tertarik dan semangat dalam memperhatikan penjelasan guru selama proses pembelajaran maka sangat perlu adanya dorongan-dorongan berupa motivasi dari seorang guru, dan guru juga harus bisa menarik perhatian dan semangat siswa selama proses pembelajaran berlangsung, salah satunya dengan cara pemilihan dan penggunaan media pembelajaran yang sesuai. Media yang digunakan harus cocok dan tepat sasaran serta harus diimbangi dengan yang diperlukan siswa dan tetap mengikuti perkembangan zaman sekarang.

Peran media sangatlah penting yaitu akan menciptakan proses komunikasi antara guru dan siswa akan terjalin secara optimal. Selain itu, siswa akan merasa senang dalam mengikuti pembelajaran sehingga siswa bisa lebih mudah memahami materi pelajaran. Penggunaan media pembelajaran harus semaksimal mungkin dan harus disesuaikan dengan kebutuhan siswa supaya bisa mencapai tujuan dalam pembelajaran.<sup>2</sup>

Berdasarkan observasi awal yang peneliti lakukan di SD Negeri Lamreung Aceh Besar tepatnya pada kelas III pada saat proses pembelajaran di kelas, siswa terlihat kurang bersemangat, bosan, dan sangat kurang memperhatikan penjelasan guru padahal guru sudah berusaha untuk menarik perhatian siswa dan guru juga sudah menggunakan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar seperti papan tulis dan gambar *print out*, namun tampaknya kurang maksimal dan siswa

---

<sup>2</sup> Nuraini Kasman, *Problematika Quipper School Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia*, (Bandung: Indonesia Emas Group, 2022), h. 5.

juga tidak semangat dalam belajar. Selain itu, ada juga ditemukan beberapa permasalahan dalam pembelajaran yang terjadi didalam kelas, salah satunya yaitu kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik di kelas sehingga siswa kurang pemahaman terhadap materi. Salah satunya materi pada muatan bahasa indonesia yaitu materi dongeng yang disampaikan oleh guru membuat siswa tidak mengerti karna guru menjelaskan materi hanya dengan berfokus pada buku saja dan sesekali guru hanya menggunakan media gambar *print out* yang kurang menarik perhatian siswa, sehingga membuat siswa bosan selama proses pembelajaran dan tidak mengerti akan materi pembelajaran.

Padahal banyak sekali inovasi-inovasi media pembelajaran yang bisa digunakan oleh guru ketika mengajar. Contohnya seperti media berbasis teknologi/digital yang sesuai dengan perkembangan zaman sekarang sehingga bisa menarik perhatian siswa dengan kecanggihan yang menarik didalamnya. Tetapi guru tidak menggunakannya dikarenakan guru kurang pengetahuan dalam bidang teknologi sehingga sulit untuk mengembangkan sebuah media.<sup>3</sup> Sebenarnya, di sekolah tersebut juga terdapat proyektor atau *infocus* sebagai alat mengajar yang bisa dimanfaatkan guru, sehingga bisa membantu guru untuk mengembangkan berbagai konten media pembelajaran yang lebih menarik dan memusatkan perhatian siswa. Tetapi guru juga sangat kurang memanfaatkannya, sehingga membuat siswa tidak memperhatikan penjelasan guru dan kurang pemahaman terhadap materi yang di sampaikan oleh guru, dengan begitu guru sangat

---

<sup>3</sup> Hasil Wawancara Guru Kelas III SD Negeri Lamreung. 17 Maret 2022.



membutuhkan sebuah inovasi media pembelajaran yang bisa membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan bisa membuat siswa semangat selama proses pembelajaran berlangsung agar tercapainya kompetensi siswa baik dari segi kognitif, afektif, dan psikomotor.<sup>4</sup>

Berdasarkan permasalahan tersebut maka pada penelitian ini peneliti akan mengembangkan media *pop up book* sebagai salah satu solusi untuk mengatasi masalah kekurangan penggunaan media pembelajaran yang mengakibatkan siswa tidak memperhatikan penjelasan guru dan tidak semangat selama proses pembelajaran. Menurut Dzuanda, media *pop up Book* merupakan sebuah buku dengan memiliki bagian yang bisa bergerak atau memiliki unsur 2 dimensi serta bisa memberikan visualisasi cerita yang sangat menarik<sup>5</sup>. Media *pop up book* yang peneliti kembangkan adalah *pop up book* dalam bentuk digital yang dikemas dengan menarik dan praktis sehingga memudahkan guru dan siswa saat menggunakannya. Dengan adanya media pembelajaran *pop up book* digital ini suasana kelas akan lebih menarik perhatian siswa dan membuat siswa semangat belajar selama proses pembelajaran dikarenakan terdapat animasi-animasi yang menarik didalamnya. *Pop up book* digital ini sebelumnya juga belum pernah digunakan sama sekali, jadi peneliti akan mengembangkannya sebagai salah satu media pembelajaran yang bisa digunakan di kelas tersebut.

---

<sup>4</sup> Hasil Wawancara Guru Kelas III SD Negeri Lamreung. 17 Maret 2022

<sup>5</sup> Muhammad Sholeh, "Pengembangan Media Pop Up Book Berbasis Budaya Lokal Keberagaman Budaya Bangsa Siswa Kelas IV Sekolah Dasa" *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, Vol. 4 No. 1, 2018, h. 139.

Konten media pembelajaran dalam *pop up book* digital dengan isi didalamnya menggunakan materi dongeng. Materi dongeng merupakan salah satu materi yang ada di tingkat SD/MI khususnya kelas III semester I (satu) yang terdapat pada tema 2 menyanggahi tumbuhan dan hewan, sub tema 1 manfaat tumbuhan bagi kehidupan manusia, pembelajaran ke 1 dengan muatan pembelajaran bahasa indonesia, kompetensi dasar (KD). 3.8 Menguraikan pesan dalam dongeng yang disajikan secara lisan, tulis, dan visual dengan tujuan untuk kesenangan. Materi dongeng sangat perlu diketahui siswa agar bisa meningkatkan rasa ingin tahu, semangat belajar siswa, dan menumbuhkan minat baca siswa. Tujuan dari pengembangan ini disesuaikan dengan kebutuhan dan gaya belajar siswa yang suka mendengar dan melihat sendiri materi yang di ajarkan guru, sehingga siswa mudah dalam memahami dan mengingat materi yang disampaikan oleh gurunya. Oleh karena itu, maka di penelitian ini peneliti akan mengembangkan media pembelajaran *pop up book* digital pada materi dongeng untuk siswa kelas III SD Negeri Lamreung Aceh Besar.

#### **B. Rumusan Masalah**

Permasalahan yang terdapat dalam penelitian ini, dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran *Pop Up Book* digital pada materi dongeng siswa kelas III SD Negeri Lamreung Aceh Besar?
2. Bagaimana respon guru terhadap media pembelajaran *Pop Up Book* digital pada materi dongeng siswa kelas III SD Negeri Lamreung Aceh Besar?

### C. Tujuan Penelitian

Dalam pelaksanaannya, penelitian ini mempunyai tujuan yang diharapkan akan tercapai. Tujuan dalam penelitian ini ialah sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran *Pop Up Book* digital pada materi dongeng siswa kelas III SD Negeri Lamreung Aceh Besar
2. Untuk menganalisis respon guru terhadap media pembelajaran *Pop Up Book* digital pada materi dongeng siswa kelas III SD Negeri Lamreung Aceh Besar

### D. Manfaat Penelitian

Dari penelitian ini, diharapkan dapat bermanfaat baik secara teoritis maupun secara praktis :

1. Teoritis
  - a. Dapat menjadi bahan ajar dan bahan untuk penelitian lanjutan bagi mahasiswa
  - b. Menambah referensi penelitian dalam bidang media pembelajaran
2. Praktis
  - a. Bagi guru, penelitian ini dapat digunakan sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi pembelajaran oleh guru kepada siswa dan menjadi variasi baru dalam pembelajaran
  - b. Bagi siswa, penelitian ini dapat digunakan untuk mempermudah dalam memahami materi pembelajaran.
  - c. Bagi sekolah, dengan hasil penelitian ini, diharapkan dapat mendukung SD Negeri Lamreung Aceh Besar untuk memajukan sekolah dan

menciptakan sekolah yang aktif dan kreatif terutama dalam bidang penggunaan media pembelajaran.

- d. Bagi peneliti, dapat memperoleh wawasan dan pengalaman mengenai pengembangan media pembelajaran.

## **E. Definisi Operasional Variabel**

Untuk menghindari kesalahan penafsiran terhadap istilah yang digunakan dalam penelitian ini, diberikan definisi operasional beberapa istilah sebagai berikut:

### **1. Media Pembelajaran**

Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Pesan yang dimaksud adalah informasi baru baik berita maupun pengetahuan baru, media dapat digunakan untuk menyalurkan pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat. Media pembelajaran ialah suatu alat yang dapat digunakan guru dalam membantu proses pembelajaran sehingga membuat siswa lebih semangat dan dapat memahami materi yang disampaikan oleh gurunya.

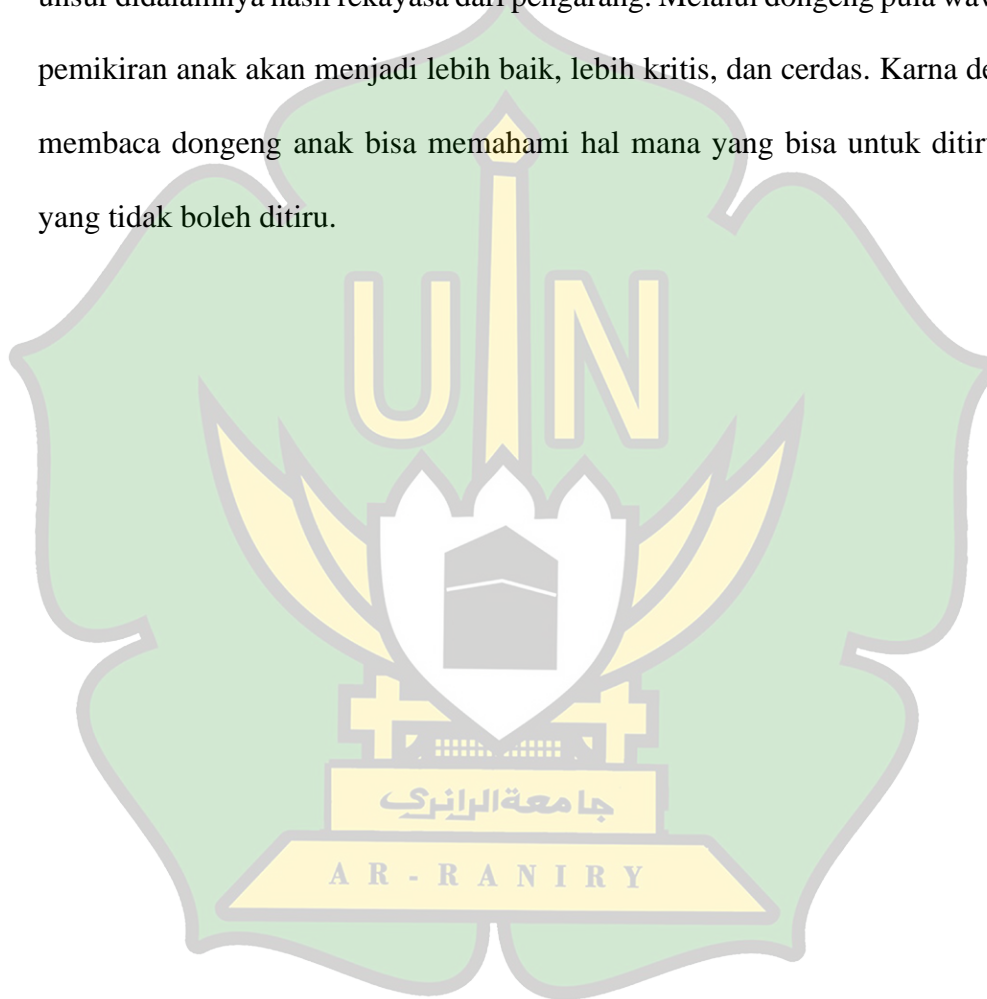
### **2. Pop Up Book Digital**

*Pop up book* yaitu sejenis buku yang di desain sedemikian rupa yang mengandung unsur 2 dimensi ketika halaman dibuka bagian dalamnya dapat menghasilkan gambar yang timbul, serta memberikan visualisasi yang lebih menarik bagi pemahaman siswa terkait materi yang diajarkan oleh gurunya. *pop up book* yang peneliti kembangkan disini yaitu *pop up book* berbasis digital yang mengandung unsur 2 dimensi (2D) dengan tampilan gambar-gambar yang

menarik, dan bisa di akses kapan saja dan dimana saja, praktis, penggunaan jangka panjang, dan tidak mudah rusak seperti media pembelajaran lainnya.

### 3. Dongeng

Dongeng merupakan cerita sederhana yang bersifat fiksi, dimana unsur-unsur didalamnya hasil rekayasa dari pengarang. Melalui dongeng pula wawasan pemikiran anak akan menjadi lebih baik, lebih kritis, dan cerdas. Karna dengan membaca dongeng anak bisa memahami hal mana yang bisa untuk ditiru dan yang tidak boleh ditiru.



## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan ialah suatu proses yang digunakan saat mengembangkan dan memvalidkan suatu produk pendidikan dari segi proses, produk, dan rancangan.<sup>6</sup> Sementara media ialah semua yang bisa digunakan dalam menyalurkan pesan dari pemberi ke penerima sehingga minat belajar dan perhatian siswa fokus pada pembelajaran.<sup>7</sup> Jadi yang dimaksud dengan pengembangan media ialah suatu proses yang digunakan pada saat mengembangkan sebuah produk yang bisa memberikan perubahan pada siswa saat proses pembelajaran berlangsung.

##### 1. Pengertian Media Pembelajaran

Media merupakan pengantar atau perantara pesan dari pengirim ke penerima pesan. Gerlach dan Ely berpendapat, jika dipahami secara logika maka media dapat berupa manusia, materi, atau kejadian yang bisa membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian lain, maka guru, buku teks, dan sekolah bisa menjadi sebuah media.<sup>8</sup> Sedangkan pembelajaran ialah kegiatan yang mempunyai tujuan, tujuan yang dimaksud harus sejalan dengan tujuan belajar siswa dan kurikulum. Adapun tujuan belajar pada

---

<sup>6</sup> Punaji Setyosari, *Metode Penelitian dan Pengembangan* (Jakarta: Prenamedia Group, 2013), h. 277.

<sup>7</sup> Arif S Sadiman, *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya* (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2011), h. 7

<sup>8</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2006), h 3.

siswa ialah untuk mencapai perkembangan yang optimal, yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.<sup>9</sup>

Media pembelajaran menjadi suatu komponen yang amat penting yang bisa mendukung guru pada saat menyampaikan materi pembelajaran saat proses pembelajaran berlangsung dalam kelas. Istilah media bermula dari kata “medium” yang berarti perantara. Seperti yang dikemukakan oleh Alwi Suparman dimana alat yang dipakai untuk menyalurkan pesan atau informasi dari pengirim pesan ke penerima berupa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung diantara pengajar dan siswa.<sup>10</sup>

Munadi juga menjelaskan bahwasanya media pembelajaran sebagai sesuatu yang dapat menyampaikan dan mengirimkan pesan dari sumber secara terencana sehingga akan tercipta sebuah lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Menurut Azhar media pembelajaran ialah alat bantu saat proses belajar baik didalam kelas maupun didalam kelas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ialah komponen sumber belajar atau acuan fisik yang didalamnya mengandung materi instruksional di lingkungan siswa sehingga bisa merangsang siswa untuk belajar.

Kustandi juga berpendapat bahwasanya media pembelajaran mencakup alat yang secara fisik bisa digunakan dalam menyampaikan isi materi pelajaran yang terdiri atas buku, *tape recorder*, kaset, video kamera, *video recorder*, film, *slide* (gambar), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Berdasarkan pendapat

---

<sup>9</sup> Cecep Kustandi, Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2011), h 7.

<sup>10</sup> Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran*, (Bandung: Kencana, 2013), h 163.

beberapa para ahli diatas, maka dapat ditarik kesimpulan bawasanya media pembelajaran ialah suatu alat pengantar atau pengantara untuk menyampaikan pesan maupun materi yang ingin disampaikan untuk bisa merangsang belajar siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung.

## 2. Media Dalam Proses Pembelajaran

Mengenai dengan proses pembelajaran sudah tentu terjadi sebuah perubahan perilaku, yang bisa mengubah tingkah laku seseorang itu keterampilan serta sikap pribadinya sendiri. Dengan digunakan media pada saat proses pembelajaran, maka otomatis media lah yang berperan sebagai alat yang bisa meningkatkan minat dalam pembelajaran. Dengan begitu dalam memilih media harus sangat selektif dan harus tepat dengan karakteristik dan pemahaman peserta didik.

Nana Sudjana mengemukakan bahwa kriteria yang harus diutamakan pendidik dalam pemilihan media yaitu<sup>11</sup>:

- a. Ketepatan media dengan tujuan pembelajaran
- b. Kesesuaian terhadap isi dengan materi
- c. Mudah dalam memperoleh media
- d. Keahlian guru dalam mengaplikasikannya
- e. Mempunyai waktu pada proses penggunaannya
- f. Sesuai dengan karakteristik anak.

---

<sup>11</sup> Sungkono, "Pemilihan dan Penggunaan Media dalam Proses Pembelajaran", *Majalah Ilmiah Pembelajaran*. Vo. 1, No. 4, 2008, h. 71-80.



### 3. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Penting untuk mengetahui jenis media yang berhubungan dengan materi yang disajikan untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Berikut ini beberapa jenis media pembelajaran yaitu sebagai berikut:

#### a. Media Grafis

Media grafis, termasuk media visual, media grafis mencakup beberapa jenis, yaitu: gambar/foto, sketsa, diagram, bagan/chart, grafik, kartun, poster, papan flanel, papan pengumuman, peta dan globe.

#### b. Media audio

Media audio berbasis pendengaran berbeda dengan media grafis berbasis visual. Pesan yang dikirim ditransmisikan ke media audio seperti radio, perekam pita magnetik, piringan hitam, dan laboratorium bahasa.

#### c. Media proyeksi diam

Media proyeksi senyap sangat mirip dengan media grafis yang berhubungan dengan visual. Materi grafis umumnya digunakan dalam media proyeksi gambar diam. Contohnya seperti film bingkai, film rangkai, televisi, video, permainan dan simulasi.<sup>12</sup>

#### d. Media serbaneka

adalah media pembelajaran yang menyesuaikan dengan potensi masyarakat, sekitar sekolah, atau di masyarakat. Contoh berbagai jenis media

---

<sup>12</sup> Sadima, S, *Media Pendidikan (Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya)*, (Depok: Rajawali Pers.2012), h. 28-81.

termasuk guru menggunakan benda nyata seperti papan tulis dan burung, dan sumber belajar masyarakat seperti pariwisata dan berkemah.<sup>13</sup>

e. Media auditif

Media auditif adalah media yang hanya mengandalkan kemampuan suara, seperti radio dan *recorder*.

f. Media visual

Media visual adalah media yang hanya mengandalkan penglihatan karena hanya menampilkan gambar diam seperti bingkai, foto, dan lukisan.

g. Media audio visual

Media audio visual adalah media yang mengandung unsur suara dan penglihatan. Jenis media ini memiliki fitur yang lebih baik. Dimana pada media audio visual ini terdapat tampilan visual yang menarik dan juga terdapat iringan audio. Contohnya seperti media pembelajaran *pop up book* digital yang sedang dikembangkan oleh peneliti.

h. Media *Pop up book* Digital

Media *pop up book* digital termasuk ke dalam jenis media audio visual dikarenakan terdapat unsur suara dan penglihatan, media ini terdapat suara yang bisa didengarkan sehingga bisa menarik perhatian bagi yang melihatnya. media *pop up book* digital ini dikemas dengan menarik sehingga bisa digunakan dimanapun dan kapanpun.

---

<sup>13</sup> Asep Herry, dkk, *Media Pembelajaran Sekolah Dasar*, (Bandung: Upi Press.2013), h. 215.

#### 4. Fungsi Media Pembelajaran

Pada dasarnya media mempunyai fungsi dan kegunaan yang bisa memunculkan nilai positif terhadap proses pembelajaran. Berikut ini terdapat beberapa fungsi media pembelajaran, yaitu:

- a. Memberikan penjelasan yang disampaikan agar tidak terlalu bersifat visual
- b. Dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indra. Misalnya seperti sesuatu yang tidak bisa dihadirkan dalam kelas dapat dihadirkan melalui gambar, *slide*, dan lain-lain.
- c. Meningkatkan motivasi belajar dan bisa menghindari sikap pasif siswa dalam belajar

McKown dalam M. Miftah menjelaskan empat fungsi media yang terdapat dalam bukunya mengenai media audio visual yaitu sebagai berikut:<sup>14</sup>

- a. Meningkatnya motivasi dan semangat belajar siswa, karena media ini bisa menarik minat dan perhatian siswa pada proses pembelajaran.
- b. Menyajikan penjelasan, pengetahuan serta pengalaman sehingga pada saat pembelajaran siswa akan lebih mudah memahami materi.
- c. Memberikan simulasi belajar. Media pembelajaran dapat membangkitkan rasa ingin tahu peserta didik dalam belajar.

Levie & Lents berpendapat bahwa ada empat fungsi media pembelajaran, khususnya pada media visual, yaitu :<sup>15</sup>

- a. Fungsi Atensi

<sup>14</sup> M.Miftah, "Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa", *Jurnal KWANGSAN*, Vol. 1, No. 2, Desember 2013, h.100.

<sup>15</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 2003 ), h. 16.

Fungsi atensi media visual adalah pada intinya adalah menarik dan mengarahkan pandangan siswa pada isi pelajaran dalam kaitannya dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai isi materi pelajaran. Biasanya di awal pembelajaran, mereka tidak memperhatikan karena siswa tidak tertarik dengan materi pelajaran atau salah satu mata pelajaran yang tidak mereka sukai. Media gambar terutama yang diproyeksikan melalui proyektor dapat menenangkan perhatian mereka dan memfokuskan mereka pada pelajaran yang akan mereka pelajari. Dengan demikian, kemampuan menyerap dan mengingat isi pelajaran akan meningkat.

b. Fungsi Afektif

Media visual dapat terlihat dari seberapa besar minat dalam mempelajari (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual yang dapat membangkitkan perasaan dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut dalam suatu cerita

c. Fungsi Kognitif

Media visual dapat dilihat dari temuan penelitian yang menunjukkan bahwa lambang visual atau gambar membantu dalam mencapai tujuan memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

d. Fungsi Kompensatoris

Fungsi kompensatoris media pembelajaran dapat dilihat dalam temuan penelitian bahwa media visual memberikan konteks untuk pemahaman teks untuk membantu pembaca dalam mengatur dan mengingat informasi dalam teks.

Berdasarkan fungsi media yang dikemukakan dari beberapa ahli diatas, maka dapat diketahui bahwa dengan menggunakan media pembelajaran pada proses belajar mengajar mempengaruhi terhadap alat indra, dan juga berpengaruh terhadap motivasi dan semangat belajar siswa dan bisa membuat siswa memahami materi pembelajaran.

## **B. Media *Pop Up Book* Digital**

### **1. Pengertian Media *Pop Up Book* Digital**

*Pop up book* merupakan sebuah buku yang memiliki unsur 2 atau 3 dimensi selain itu *pop up book* memiliki tampilan gambar yang indah dan dapat ditegakkan.<sup>16</sup> *pop up book* dalam bentuk digital memiliki kemampuan untuk meningkatkan kesan bahwa materi tersebut dimaksudkan untuk disampaikan, sehingga lebih mudah untuk diingat dan dipelajari. *pop up book* digital dapat memberikan visualisasi materi yang lebih menarik. Misalnya, mulai dengan gambar yang tampak memiliki tampilan yang menarik, gambar yang pada saat membuka halamannya bisa berbentuk seperti gambar aslinya, hal lain yang menarik dan berbeda dari buku ilustrasi biasa ialah pembaca seakan-akan menjadi bagian dari isi tersebut.

Pengembangan *pop up book* digital bertujuan untuk memudahkan siswa dalam mempelajari materi yang dikembangkan dalam *pop up book* digital tersebut. penggunaan *pop up book* digital dalam proses pembelajaran sangat praktis, tidak

---

<sup>16</sup> Tisna Umi Hanifah, "Pemanfaatan Media Pop-Up Book Berbasis Tematik Untuk Meningkatkan Kecerdasan Verbal-Linguistik Anak Usia 4-5 Tahun (Studi Eksperimen di TK Negeri Pembina Bulu Temanggung)", *Early Childhood Education Papers (Belia)*, Vol.3 No. 2, 2014, h. 50.

mudah rusak, bisa diakses kapan saja, dan penggunaan jangka panjang. *pop up book* digital juga berguna untuk meningkatkan daya ingat siswa di kelas, dan merangsang semangat belajar siswa. berbeda dengan buku cerita yang biasa, *pop up book* isi didalamnya terdapat keseruan bagi siswa ketika membacanya karena saat membaca *pop up book* siswa dapat berimajinasi dan berinteraksi dengan apa yang mereka baca. Selain itu, orang tua dan guru juga lebih mudah mengajarkan anak dalam membaca karena media yang akan dibaca anak menarik hatinya.<sup>17</sup>

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan media *pop up book* digital dengan bagian yang bergerak atau elemen dua dimensi. *pop up book* digital memberikan visualisasi materi yang menarik. media ini juga memiliki kejutan di setiap halaman yang mungkin mengejutkan anda ketika halaman dibuka, yaitu dengan timbulnya setiap gambar didalamnya. sehingga media *pop up book* digital sangat bagus untuk digunakan sebagai alat bantu belajar di tingkat sekolah dasar. selain itu, proses belajar dengan menggunakan *pop up book* digital jauh lebih menyenangkan dan sangat cocok digunakan pada tingkat kelas rendah.

## **2. Manfaat Media Pop Up Book Digital**

Media *pop up book* digital memiliki beberapa manfaat yang sangat berguna yaitu:

- a. Mengajari siswa menghargai buku termasuk buku digital atau apapun itu.
- b. Kesesuaian media dengan gaya belajar siswa yaitu gaya belajar visual dan mendengar.

---

<sup>17</sup> Anisati Siregar dan Elva Rahmah, "Model Pop Up Book Keluarga Untuk Mempercepat Kemampuan Membaca Anak Kelas Rendah Sekolah Dasar", *Jurnal Ilmu Informasi Perpustakaan Dan Kearsipan*, Vol 5. No. 1, 2016, h. 11-13.

- c. Memperluas pengetahuan anak untuk memberikan gambaran tentang bentuk suatu benda (pengenalan benda).
- d. Dapat digunakan sebagai media untuk menanamkan kecintaan membaca pada anak.<sup>18</sup>

Adapun beberapa kegunaan media *pop up book* digital yaitu sebagai berikut:

- a. Menumbuhkan kecintaan anak terhadap membaca
- b. Bagi anak-anak bisa untuk menjembatani hubungan antara keadaan sebenarnya dengan simbol-simbol yang mewakilinya.
- c. Membantu siswa yang berbakat dengan keterampilan dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif.

### **3. Kelebihan dan Kekurangan Media *Pop Up Book* Digital**

Adapun beberapa kelebihan dan kekurangan *pop up book* digital yaitu sebagai berikut:

- a. Kelebihan media buku *pop up book* digital
  - 1) Memberikan visualisasi materi yang lebih menarik
  - 2) Selain di sekolah bisa digunakan dimanapun dan kapanpun
  - 3) Bisa diakses di perangkat apasaja
  - 4) Memiliki petunjuk penggunaan yang jelas
  - 5) Penggunaan jangka Panjang
  - 6) Bisa membuat anak belajar secara mandiri
  - 7) Materi yang disajikan jelas dan sesuai dengan tujuan pembelajaran
  - 8) Desain yang unik dan hanya dimiliki oleh media *pop up book* digital ini

---

<sup>18</sup>Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Bandung: CV, Yrama Widya. 2010), h. 21.

9) memunculkan cerita dongeng kearifan lokal aceh yang hanya terdapat pada media *pop up book* digital ini

10) Dapat memperjelas materi dengan representasi visual yang lebih dimensional, cerita terasa lebih nyata dan kejutan diberikan pada setiap halamannya.<sup>19</sup>

b. Kekurangan media *pop up book* digital

1) Tidak bisa digunakan untuk materi lain

2) Pengerjaannya memakan waktu yang cukup lama karna memerlukan keahlian dan ketelitian yang ekstra

3) Harganya relative mahal.<sup>20</sup>

#### **4. Pemanfaatan Media Pembelajaran *Pop Up Book* Digital dalam Pembelajaran**

Dalam proses pembelajaran sangat perlu yang namanya sebuah media pembelajaran, sehingga bisa menarik perhatian siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Pengaruh terbesar dalam kelas adalah seorang guru, peran guru dalam proses pembelajaran ialah sebagai fasilitator yang harus melakukan berbagai macam cara agar materi mudah dipahami dan diterima oleh siswa.<sup>21</sup> Oleh karena itu guru sangat perlu memanfaatkan media pembelajaran yang dapat merangsang dan mengembangkan hal tersebut, salah satunya ialah media audio visual seperti

<sup>19</sup> Djamarah, B.S & Zain A, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2006), h. 28.

<sup>20</sup> Sadima, S, *Media Pendidikan (Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya)*, (Depok: Rajawali Pers, 2012), h. 35.

<sup>21</sup> Imam Suwardi Wibowo dan Ririn Farnisa, “Hubungan Peran Guru Dalam Proses Pembelajaran Terhadap Prestasi Belajar Siswa”, *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, Vol. 3. No. 2, 2018, h. 182.



media pembelajaran *pop up book* digital yang sedang dikembangkan yang bisa menarik perhatian siswa untuk belajar.

## C. Dongeng

### 1. Pengertian Dongeng

Menurut Habsari, dongeng adalah cerita fiktif yang digunakan untuk menghibur dan memberikan nilai karakter dari cerita tersebut. Sedangkan menurut Trianto dongeng ialah cerita yang sederhana Sebuah peristiwa yang belum benar-benar terjadi atau biasanya tidak terjadi. Dongeng dapat memberikan pendidikan akhlak, dan menarik ketika membacanya. Jadi materi dongeng sangat penting dipelajari oleh siswa sebagai bentuk pengenalan cerita-cerita yang harus diketahuinya.<sup>22</sup>

Menurut Hana, dongeng merupakan hasil karya sastra berdasarkan berdasarkan rekayasa imajinasi seorang penulis. Menurut Kurniawan, dongeng adalah dunia dalam kata. Kehidupan yang dituliskan dengan kata-kata. Dunia yang berisi cerita menakjubkan mengenai dunia binatang, kerajaan, benda-benda, bahkan roh-roh, dan raksasa. Bagi orang dewasa, dongeng tak lebih dari sekedar khayalan hanya hiburan yang menyenangkan. Namun, bagi anak-anak dongeng adalah dunia tempat mereka berimajinasi.<sup>23</sup>

---

<sup>22</sup> Habsari, Z, "Dongeng Sebagai Bentuk Pembentuk Karakter Anak", *Jurnal Kajian Perpustakaan dan Informasi*, Vol. 1, No. 1, 2017, h. 23.

<sup>23</sup> Endah Kusumaningrum, *Menulis Kreatif Dongeng Sesuai Gaya Belajar Anak*, (Yogyakarta: Jejak Pustaka, 2021). h. 31.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa dongeng merupakan cerita yang tidak benar-benar terjadi. Dongeng hanyalah hasil imajinasi dari penulis. Namun, isi didalamnya bisa membuat orang senang ketika membacanya.

## 2. Jenis-jenis dongeng

Banyak sekali jenis dongeng yang bisa diceritakan kepada anak-anak, jenis dongeng yang bisa menarik perhatian dan mengembangkan imajinasi seorang anak. Menurut Habsari jenis dongeng dapat terbagi menjadi tujuh, yaitu<sup>24</sup>:

- a. Legenda, ialah jenis dongeng suatu peristiwa asal mula terjadinya benda atau tempat. Contohnya asal usul terjadinya “Danau Toba”.
- b. Fabel, ialah jenis dongeng yang menggambarkan hewan yang bisa berbicara dan bertindak seperti manusia. Contohnya “Kisah si Kancil”.
- c. Parabel, ialah jenis dongeng yang kisah ceritanya mengandung nilai-nilai pendidikan baik nilai pendidikan moral, agama atau nilai pendidikan lainnya. Contohnya “Ahmad Rhang Manyang”
- d. Hikayat, ialah jenis cerita rekaan dalam sastra melayu lama yang menggambarkan keagungan dan kepahlawanan. Contohnya “Hang Tuah”.
- e. Mitos, ialah jenis dongeng yang berhubungan dengan makhluk halus, jin, setan atau dewa-dewi yang dipercayai oleh penganutnya. Contohnya “Nyi Roro Kidul”

---

<sup>24</sup> Habsari, Z, “Dongeng Sebagai Pembentuk Karakter Anak”, *Jurnal Kajian Perpustakaan dan Informasi*, Vol. 1. No. 1, 2017, h.23.

- f. Sage, ialah cerita lama yang berhubungan dengan sejarah, yang menceritakan keberanian, kepahlawanan, kesaktian dan keajaiban seseorang. Contohnya “Sangkuriang”.
- g. Dongeng Jenaka, ialah bagian cerita rakyat yang berunsur jenaka atau lucu sehingga dapat membangkitkan tawa. Contohnya “Si Kabayan Ngalang Nangka”

Jenis dongeng yang diceritakan pada media *pop up book* digital adalah dongeng “Ahmad Rhang Manyang” dongeng ini isinya bercampur antara fiksi, non fiksi, dongeng, dan agama islam.<sup>25</sup> Dalam dongeng ini guru dituntut harus bisa mengajari dan menyampaikan pesan moral yang terdapat didalamnya yang sesuai dengan ajaran agama islam dan bagian mana yang tidak sesuai dengan ajaran islam.

Dongeng ini termasuk ke dalam dongeng jenis (parabel) dimana didalamnya terdapat nilai-nilai pendidikan, moral, dan nilai agama yang tersirat langsung dari ceritanya.

### 3. Unsur-Unsur Dongeng

Supaya dongeng bisa lebih sempurna dan digemari oleh pembaca tentunya dalam penyusunannya memiliki unsur didalamnya. Menurut Trianto, unsur mendasar dari dongeng ada enam yaitu: 1) Tema, 2) Penokohan, 3) Latar, 4) Sudut Pandang, 5) Amanat.<sup>26</sup>

<sup>25</sup> Khadijah dan Razali Cut Lani, *Kesusastraan Aceh*. (Banda Aceh: CV. Boebon Jaya, 2016). h. 66.

<sup>26</sup> Trianto, *Pasti Bisa Pembahasan Tuntas Kompetensi Bahasa Indonesia Untuk SMP dan MTS Kelas VII*, (Jakarta: Esis, 2007). h. 46.

Berdasarkan penjelasan di atas adanya karakteristik dongeng yang harus dipelajari siswa yang bisa membantu mengembangkan imajinasi siswa dalam membaca, dan semangat belajar siswa, maka peneliti mengembangkan media *Pop up book* digital dengan materi dongeng menjadi media pembelajaran yang sangat sesuai.

#### **D. Langkah-Langkah Penggunaan Media *Pop Up Book* Digital**

Dalam menggunakan sebuah media maka sangat diperlukan langkah-langkah penggunaan sebuah media pembelajaran. Maka langkah-langkah penggunaan media pembelajaran *pop up book* digital sebagai berikut:

- a. Siswa dikondisikan untuk memperhatikan ke depan kelas
- b. Siswa diminta untuk membuka buku pada tema 2 subtema 1 pembelajaran 1
- c. Mempersiapkan alat penampil media seperti laptop dan juga layar infokus.
- d. Guru menekan link media pembelajaran untuk ditampilkan
- e. Siswa diminta untuk memperhatikan materi-materi yang terdapat pada media
- f. Siswa diminta untuk menyimpulkan materi yang terdapat didalamnya
- g. Guru menyampaikan pesan moral yang mendidik yang terdapat dalam media
- h. Penggunaan media telah selesai

#### **E. Langkah-Langkah Pembuatan Media *Pop Up Book* Digital**

Dalam proses pembuatan sebuah media tentunya terdapat langkah-langkah yang harus dilakukan. Berikut ini akan dijelaskan langkah-langkah pembuatan media pembelajaran *pop up book* digital yakni sebagai berikut;

1. Membuka aplikasi *canva*, kemudian melakukan tahap desain bagian-bagian isi media *pop up book* Digital

2. Menggabungkan bagian-bagian isi media yang sudah di desain menjadi satu file pdf.
3. Membuka aplikasi flip pdf lalu masukkan file media yang sudah di gabungkan kedalam aplikasi flip pdf sehingga menjadi sebuah bentuk buku *pop up* digital
4. Masih menggunakan aplikasi flip pdf untuk memasukkan audio dan video di bagian *slide* yang diinginkan.
5. Tahap terakhir masih menggunakan aplikasi flip pdf yaitu adalah tahap *publish* media sehingga bisa di akses hanya dengan menekan link saja.
6. Pembuatan media telah selesai.

#### **F. Penelitian Tedahulu yang Relevan**

Adapun beberapa penelitian lain, yang memiliki hubungan dengan media pembelajaran *Pop up book* digital sebagai berikut:

1. Elisan dan Luh Putu, dengan judul “*Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book pada Mata pelajaran IPA Kelas III Sekolah Dasar*” menunjukkan bahwa hasil validitas media pembelajaran berbasis *pop-up book* dinyatakan valid dari review para ahli dan pengguna dengan presentase tingkat pencapaian dari hasil review ahli isi mata pelajaran 95,8% (sangat baik), hasil review ahli desain pembelajaran 88% (baik), hasil review ahli media pembelajaran 98,5% (sangat baik), dengan demikian media pembelajaran berbasis *pop-up book* efektif meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas III A SD Mutiara Singaraja.

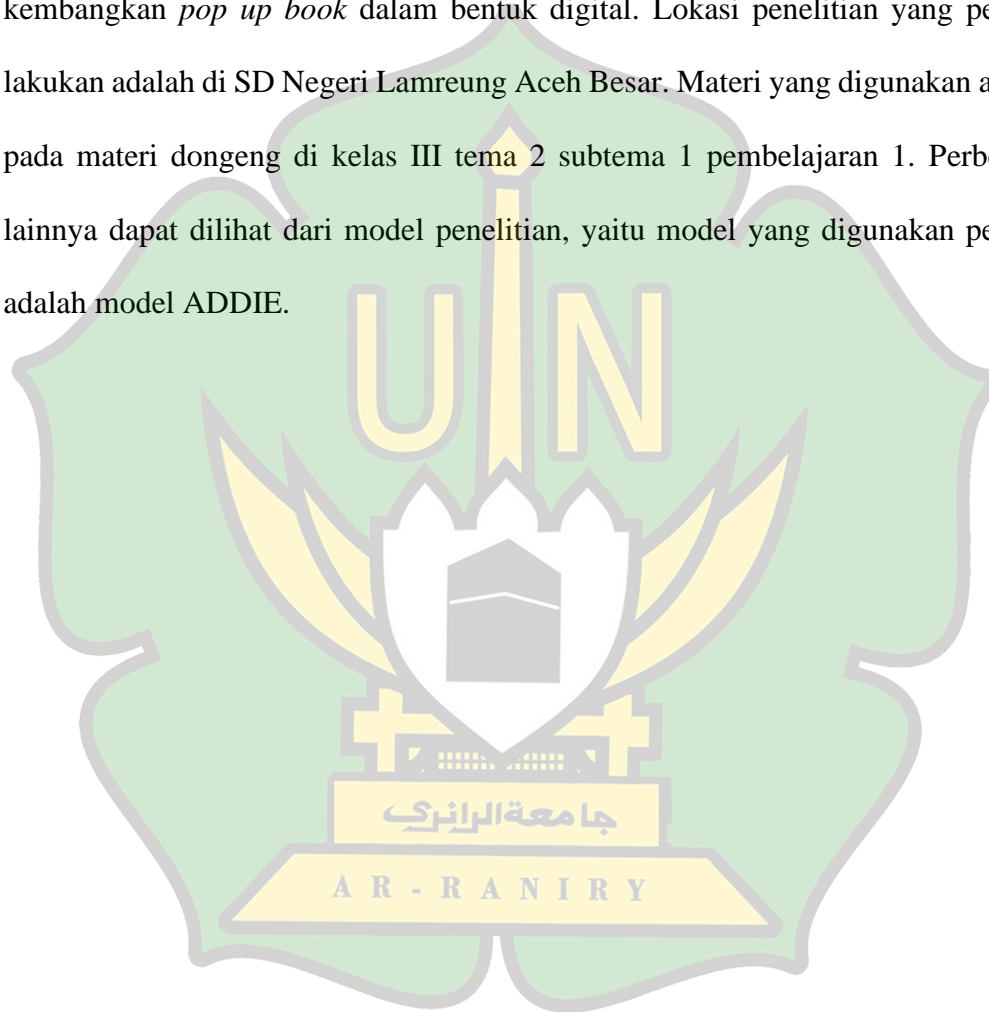
2. Melin dan Cut, dengan judul "*Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD*". Berdasarkan analisis data penilaian ahli media sebesar 3,33 dengan kategori "valid", penilaian ahli materi sebesar 3,60 dengan kategori "valid", penilaian respon tenaga pendidik sebesar 3,60 dengan kategori "valid", penilaian respon peserta didik pada uji coba I sebesar 95,8% dengan kategori "sangat baik" dan pada uji coba II sebesar 98,3% dengan kriteria "sangat baik". Sehingga pop-up book materi keanekaragaman hewan dan tumbuhan memenuhi kriteria untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

3. Rizka Wahyuni, dengan judul "*Pengembangan Media Pembelajaran Gambar Berseri Berbasis Pop Up Book Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Bahasa Indonesia Kelas IV di SD/MI*". Hasil validasi pada media pembelajaran *pop-up book* oleh ahli media memperoleh rata-rata persentase 93% dengan kriteria sangat layak, ahli materi memperoleh rata-rata persentase 93% dengan kriteria sangat layak, ahli bahasa memperoleh rata-rata persentase 95% dengan kriteria sangat layak. Disimpulkan bahwa media pembelajaran gambar berseri berbasis *pop-up book* pada menulis narasi Bahasa Indonesia kelas IV di SD/MI yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Jadi, persamaan penelitian-penelitian relevan di atas adalah sama-sama menggunakan sekolah di tingkat sekolah dasar atau madrasah ibtidaiyah serta subjek dan objek penelitian. Sama-sama mengembangkan jenis media

pembelajaran *pop up book*. Persamaan lainnya terletak pada jenis penelitian yaitu penelitian Research and Development (R&D).

Adapun perbedaan penelitian ini dengan penelitian lainnya terletak pada model penelitian, materi pembelajaran, lokasi penelitian, jenis media yang peneliti kembangkan *pop up book* dalam bentuk digital. Lokasi penelitian yang peneliti lakukan adalah di SD Negeri Lamreung Aceh Besar. Materi yang digunakan adalah pada materi dongeng di kelas III tema 2 subtema 1 pembelajaran 1. Perbedaan lainnya dapat dilihat dari model penelitian, yaitu model yang digunakan peneliti adalah model ADDIE.



## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Jenis Penelitian Pengembangan

Metode penelitian yang peneliti gunakan pada penelitian ini merupakan jenis metode penelitian pengembangan atau sering disebut dengan *Research and Development* (R&D), metode penelitian ini digunakan untuk menghasilkan sebuah produk tertentu, dan juga mengukur tingkat kelayakan produk tersebut.<sup>27</sup> Produk yang dihasilkan tidak hanya melalui benda atau *hardware*, seperti: modul, dan alat bantu proses pembelajaran di kelas atau di laboratorium sekolah, tetapi juga bisa menggunakan perangkat lunak seperti halnya multimedia dan lain sebagainya.<sup>28</sup>

Penelitian dan pengembangan merupakan suatu proses atau langkah-langkah dalam mengembangkan suatu produk baru atau melengkapi produk yang dari dulu sudah ada tetapi harus dapat dipertanggungjawabkan.<sup>29</sup> Proses penelitian pengembangan ini terdiri dari, mempelajari temuan penelitian yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan, mengembangkan produk berdasarkan temuan, validasi produk dimana produk akan divalidkan oleh ahlinya. Dan merevisi produk apabila terdapat saran perbaikan sehingga bisa menjadi produk yang layak digunakan.

---

<sup>27</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian dan Penilaian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D)*, (Bandung: Alfabeta, 2012), h.407.

<sup>28</sup> Salim dan Haidir, *Penelitian Pendidikan Metode Pendekatan dan Jenis*, (Jakarta: Kencana, 2019), h. 58.

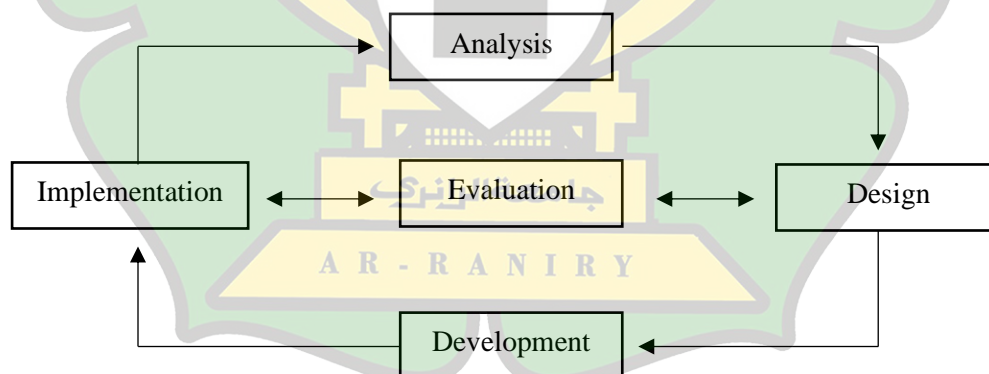
<sup>29</sup> Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pembangan*, (Jakarta: Kencana. 2010), h. 194.



Sesuai dengan tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan produk yang akan digunakan untuk pembelajaran. Maka Produk yang dihasilkan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah media pembelajaran *pop up book* digital. Dengan model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE yang terdapat beberapa tahapan yaitu: analisis (*analysis*), desain (*design*) pengembangan dan pembuatan produk (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluasi*).

### B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Penelitian dan pengembangan dalam penelitian ini menggunakan model ADDIE. Model ADDIE merupakan salah satu model penelitian pengembangan yang dapat dilakukan dalam penelitian. Dan model ADDIE ini cocok untuk diterapkan oleh peneliti dalam membuat produk pengembangan media pembelajaran dengan langkah-langkahnya sebagai berikut:<sup>30</sup>



**Gambar 3.1 Model ADDIE**

<sup>30</sup> Yudi dan Sugianti, *Penelitian Pengembangan ADDIE dan R2D2 Teori dan Praktek*, (Pasuruan: Lembaga Akademik dan Research Institute, 2020), h.29.

### **1. Analysis (Analisis)**

Analisis pada proses pencarian informasi aktual yang terjadi di lapangan, pada tahap ini peneliti menganalisa kebutuhan dengan melakukan observasi lapangan, peneliti menemukan bahwasanya masih minim penggunaan media pembelajaran yang bisa menarik perhatian siswa, maka diperlukan sebuah pengembangan media pembelajaran pada materi dongeng yaitu media pembelajaran *Pop up book* digital.

### **2. Design (Desain)**

Tahap kedua ialah tahap perancangan desain media yang akan peneliti kembangkan yaitu media pembelajaran *pop up book* digital pada materi dongeng. Pada tahap ini peneliti akan membuat suatu rancangan atau mendesain produk dari hasil analisis pada tahap sebelumnya. Produk yang akan dibuat dengan memperhatikan kompetensi dasar (KD) dan indikator yang sesuai dengan gaya belajar siswa yang bersifat visual.

### **3. Development (Pengembangan)**

Pada tahap ini membuat rancangan menjadi suatu produk yang nyata. Didalam pengembangan kegiatan yang harus dilakukan yaitu:

1. Mengembangkan media pembelajaran *Pop up book* digital

Tahap ini tujuannya untuk mengembangkan desain media pembelajaran *Pop up book* digital pada kelas III tema 2 subtema 1.

2. Mengembangkan instrument penelitian

Tahap ini digunakan untuk mengembangkan instrument penelitian berupa angket lembar validasi instrument pengumpulan data

### 3. Penilaian kelayakan

Setelah pengumpulan data sudah divalidkan oleh validator maka instrument tersebut akan digunakan untuk menilai kelayakan pada media pembelajaran yang telah dikembangkan. Kegiatan ini merupakan hasil dari skor kelayakan media pembelajaran serta masukan dan kritikan terhadap media pembelajaran yang dikembangkan, kritikan dan masukan dari validator dibuat sebagai bahan revisi perbaikan media pembelajaran. Setelah itu media pembelajaran yang sudah direvisi sudah dapat melakukan tahap selanjutnya yaitu implementasi.

### 4. *Implementation (Implementasi)*

Setelah melalui beberapa tahap maka telah dapat diketahui sejauh mana kelemahan dan kekurangan media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti. Jika dalam tahap sebelumnya terdapat hal yang harus diperbaiki, maka peneliti akan merevisi produk terlebih dahulu. Produk yang telah direvisi, selanjutnya diuji cobakan dalam kegiatan pembelajaran, agar guru dapat menggunakan hasil produk media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti.

### 5. *Evaluation (Evaluasi)*

Tahap evaluasi ini merupakan tahap terakhir yang dilalui oleh peneliti dalam pengembangan produk. Pada tahap ini peneliti melakukan revisi tahap akhir pada produk yang dikembangkan, patokannya berdasarkan hasil uji coba produk pada tahap sebelumnya, apabila respon guru menyatakan bahwa produk ini menarik dan layak maka dapat dikatakan bahwa produk ini telah selesai dikembangkan. Jika produk belum terlalu sempurna maka hasil uji coba ini akan dijadikan bahan

perbaiki produk, sehingga bisa menghasilkan produk akhir berupa media pembelajaran *pop up book* digital pada materi dongeng pada tema 2 subtema 1 yang sangat layak untuk digunakan.

Selain itu, pada tahap evaluasi peneliti memberikan angket kepada guru, ahli media, dan ahli materi yang akan digunakan sebagai alat ukur untuk dapat menilai keberhasilan dalam pembuatan media pembelajaran serta saran dan masukan yang telah di berikan sehingga peneliti dapat memperbaiki sesuai dengan revisi agar media pembelajaran yang telah dikembangkan benar-benar layak dan sesuai untuk digunakan.

Peneliti akan memperjelas penelitian ini hanya fokus kepada pengembangan media saja, yaitu Media pembelajaran *pop up book* digital. Oleh karena itu, dalam penelitian ini tidak ada dilakukan tahap-tahap seperti tes tulis pada siswa untuk menguji tingkat pemahamannya apakah meningkat setelah menggunakan media pembelajaran yang sudah dikembangkan atau bahkan tidak sama sekali. Jadi penelitian ini hanya mengembangkan media pembelajaran saja dan menguji kelayakan media dalam kegiatan belajar mengajar.

### **C. Subjek Penelitian**

Subjek dalam penelitian ini adalah yang terdiri dari 2 validator yaitu validator ahli materi dan ahli media untuk mengetahui kelayakan dari media pembelajaran yang dikembangkan. Serta guru kelas III SD Negeri Lamreung Aceh Besar untuk mengetahui respon dari guru terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.

Observasi

## D. Instrument Pengumpulan Data

Instrument atau alat ukur yang dalam pengumpulan data mempunyai peran yang sangat penting untuk memperoleh data. Hal ini dikarenakan data merupakan penggambaran variable yang akan diteliti, dan benar atau tidaknya data sangat berpengaruh terhadap bermutu atau tidaknya penelitian.<sup>31</sup> Dalam penelitian ini instrument yang akan digunakan adalah sebagai berikut:

### 1. Angket Validasi Ahli Media

Instrumen angket validasi media yang di dalamnya berisi sejumlah pertanyaan tentang aspek penyajian. Instrument ini digunakan untuk memperoleh data mengenai penilaian validator terhadap kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan sehingga menjadi acuan dalam merevisi media. Berikut ini terdapat kisi-kisi angket validasi ahli media :

**Tabel 3.1 Kisi-Kisi Angket Validasi Media**

No.	Aspek	Indikator	No. Pernyataan
1.	Aspek Tampilan Visual dan Audio	Teks dapat terbaca dengan baik	1, 2, 3, 4, 5, 6,7
		Desain cover	
		Kesesuaian animasi	
		Kesesuaian petunjuk penggunaan	
		Kejelasan <i>background</i>	
		Kesesuaian tata letak	
2.	Aspek Rekayasa Perangkat Media Pembelajaran	Keefektifan dan keefisien program media	8, 9, 10, 11, 12, 13
		Kesesuain dengan perangkat apa saja	
		Kemudahan penggunaan	
		Kelancaran program	
		Kesesuain pemilihan format <i>font</i> (huruf)	
		Pemilihan video pembelajaran	

Adaptasi dari skripsi Hafidh Syifaunnur (2015)

<sup>31</sup> Muslich Anshori dan Sri Iswati, *Buku Ajar Metodologi Penelitian Kuantitatif*, (Surabaya: UNAIR, 2009), h. 89.

## 2. Angket Validasi Ahli Materi

Instrumen angket validasi materi yang di dalamnya berisi sejumlah pertanyaan tentang aspek kelengkapan materi. Instrument ini digunakan untuk memperoleh data mengenai penilaian validator terhadap kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan sehingga menjadi acuan dalam merevisi materi. Berikut ini terdapat kisi-kisi angket validasi ahli materi:

**Tabel 3.2. Kisi-Kisi Angket Validasi Materi**

Aspek	Indikator Penilaian	No Pernyataan
a. Aspek Kelayakan Isi	Kesesuaian materi dengan kurikulum	1, 2, 3, 4
	Keruntutan materi yang disajikan	
	Kesesuaian penggunaan animasi dengan materi	
	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	
b. Aspek Pembelajaran	Penyajian materi membuat siswa lebih cepat memahami materi pembelajaran	5, 6, 7, 8
	Pemilihan cerita yang sesuai dan mendidik	
	Kesesuaian soal latihan dengan indikator pencapaian siswa	
	Kedalaman materi	
c. Aspek Kebahasaan	Penggunaan bahasa yang komunikatif	9, 10
	Penulisan kalimat yang tepat dan mudah dipahami	

Adaptasi dari skripsi Hafidh Syifaunnur (2015)

## 3. Angket Respon Guru

Angket respon ini digunakan untuk mengumpulkan data mengenai respon guru terkait media yang akan dikembangkan oleh peneliti yaitu media pembelajaran *pop up book* digital pada materi dongeng.

Tabel 3.3. Kisi-Kisi Angket Respon Guru

No.	Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Materi dalam media sesuai dengan tujuan pembelajaran					
2.	Susunan kalimat yang digunakan dalam menyajikan materi mudah dipahami					
3.	Media <i>pop up book</i> digital ini dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran					
4.	Warna tulisan dan gambar pada media sesuai					
5.	Media <i>pop up book</i> digital mudah dipahami dan dijalankan					
6.	Media <i>pop up book</i> digital efisien antara waktu dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan.					
7.	Desain media <i>pop up book</i> digital sesuai dengan karakteristik peserta didik					
8.	Dalam pembelajaran menggunakan media <i>pop up book</i> digital ini menarik perhatian siswa					
9.	Media <i>pop up book</i> mampu menumbuhkan rasa ingin tau peserta didik					
10.	Secara keseluruhan media <i>pop up book</i> digital ini layak digunakan pada kelas III tema 2 sub tema 1 pembelajaran 1					

Adaptasi dari skripsi Laurensius Yulian Novena Aji (2020)

#### E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data pada penelitian ini berupa teknik analisis data statistik deskriptif. Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membawa kesimpulan untuk umum atau generalisasi.<sup>32</sup> Penyajian data deskriptif dapat dilakukan melalui penyajian tabel, skala, penghitungan presentase.

<sup>32</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2012), h 147

Skala yang digunakan dalam data angket yang dibagikan adalah skala *likert* yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang gejala atau kejadian sosial.<sup>33</sup> Berikut ini indikator pernyataan yang di ukur oleh validator ahli materi, ahli media dan respon guru diberikan skor 1-5 dengan keterangan seperti di dalam tabel dibawah ini.

**Tabel 3.4. Interval Skala Likert.<sup>34</sup>**

Keterangan	Skor
Sangat Setuju (SS)	5
Setuju (ST)	4
Ragu-ragu (RG)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Persentase hasil validasi dari ahli media, ahli materi dan respon guru kemudian akan dianalisis dengan menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\% \dots\dots\dots (3.1)$$

Keterangan:

P = Persentase

f = Nilai yang diperoleh

N = Jumlah nilai maksimal

Untuk mengetahui kelayakan terhadap media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti menggunakan kriteria penilaian validasi oleh pakar ahli dapat dilihat dalam tabel berikut.

<sup>33</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian* .... h 93.

<sup>34</sup> Ni Nyoman Yuliarni dan Marhaeni, *Metode Riset Jilid 2*. (Bali : CV. Sastra utama, 2019), h. 11.



**Tabel 3.5. Kriteria Kelayakan Media.<sup>35</sup>**

Penilaian	Kriteria Interpretasi
$81\% < x \leq 100\%$	Sangat Layak
$61\% < x \leq 80\%$	Layak
$41\% < x \leq 60\%$	Cukup
$21\% < x \leq 40\%$	Tidak Layak
$0\% < x \leq 20\%$	Sangat Tidak Layak

Sumber: Arikunto dan Jabar

Dalam penelitian ini kelayakan media ditentukan dengan nilai minimal dari 61% sampai dengan 80% dengan kategori “Layak” jadi jika hasil penelitian dari angket ahli media, ahli materi dan angket respon guru yang dianalisis dengan hasil jumlah skor memperoleh nilai 61 sampai 80 dengan kategori “Layak” maka pengembangan media *pop up book* digital pada materi dongeng dianggap layak digunakan.

<sup>35</sup> Arikunto dan Jabar, Evaluasi Program Pendidikan, (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), h.35.

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian Pengembangan

Hasil penelitian dan pengembangan ini adalah untuk menghasilkan sebuah produk pengembangan yaitu media pembelajaran *pop up book* digital pada materi dongeng. Media ini telah divalidasi oleh 2 ahli validator dan 2 orang guru wali kelas yang diantaranya ialah dosen program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) serta guru kelas SD Negeri Lamreung Aceh Besar.

Media pembelajaran *pop up book* digital yang dikembangkan dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang telah dikembangkan oleh Dick and Carry dengan berdasarkan langkah-langkahnya yaitu: *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), *evaluation* (evaluasi).<sup>36</sup>

Adapun langkah-langkah dan proses dalam penelitian pengembangan media pembelajaran *pop up book* digital sebagai berikut:

##### 1. *Analysis* (Analisis)

Pada tahap ini, kegiatan utama yang peneliti lakukan adalah menganalisis. Hasil analisis dari pra penelitian di SD Negeri Lamreung Aceh Besar dijadikan sebagai pedoman dalam mengembangkan media pembelajaran. Analisis yang dilakukan meliputi analisis kebutuhan di SD Negeri Lamreung Aceh Besar. Sebagaimana dari hasil analisis yang telah peneliti lakukan di kelas III SD Negeri

---

<sup>36</sup> Endang Mulyatiningsih, "Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan, (Bandung: Alfabeta, 2014), h. 200.

Lamreung Aceh Besar bahwasanya peneliti informasi mengenai minimnya penggunaan media pembelajaran, guru sudah menggunakan media pembelajaran akan tetapi belum maksimal sehingga membuat siswa kurang tertarik, tidak semangat, dan tidak memahami materi selama proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil analisis tersebut peneliti menemukan solusi yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran *pop up book* digital tema 2 subtema 1 yang bisa membuat siswa semangat dan bisa memahami materi pembelajaran dengan baik selama proses pembelajaran berlangsung. Media *pop up book* digital merupakan media audio visual dengan disajikan cerita-cerita yang menarik didalamnya, dengan penggunaan yang sangat sederhana yang bisa membantu siswa untuk belajar.

## **2. Design (Desain)**

Tahap desain ini merupakan lanjutan dari tahap analisis, pada tahap ini dilakukan perancangan produk melalui beberapa proses yaitu pemilihan media, pemilihan format, rancangan awal, dan penyusunan tes acuan patokan.

### **a. Pemilihan Media**

Pemilihan media merupakan hal yang terpenting untuk dilakukan dalam mengoptimalkan proses pengembangan media pembelajaran. Media yang peneliti pilih ialah media *pop up book* dalam bentuk digital. Media yang dikembangkan menggunakan aplikasi canva dan aplikasi flip pdf.

### **b. Pemilihan Format**


Peneliti mengumpulkan materi tentang dongeng dari berbagai sumber yaitu buku, artikel, dan internet. Setelah pengumpulan materi, peneliti merancang

media menggunakan aplikasi canva dan flip pdf. Peneliti memilih format media dengan format HTML yang bisa di akses hanya melalui link saja.

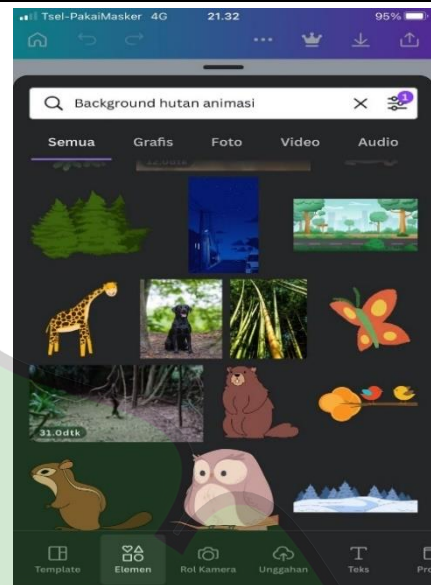
c. Rancangan Awal

Dalam perancangan media ini mempunyai beberapa tahapan yang dilakukan yaitu pemilihan materi, mendesain gambar-gambar, memasukkan audio dan video, dan meng *publish* media sehingga bisa di akses melalui link. Hasil rancangan media *pop up book* digital menggunakan aplikasi *canva* dan flip pdf sebagai berikut:

**Tabel 4.1 Rancangan Media *Pop Up Book* Digital Pada Materi Dongeng**

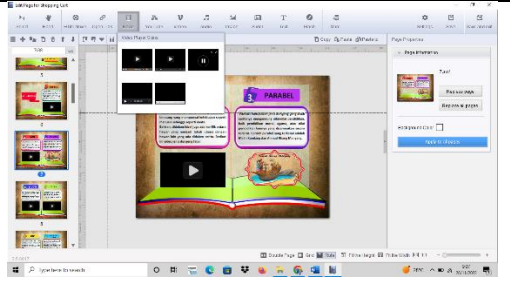
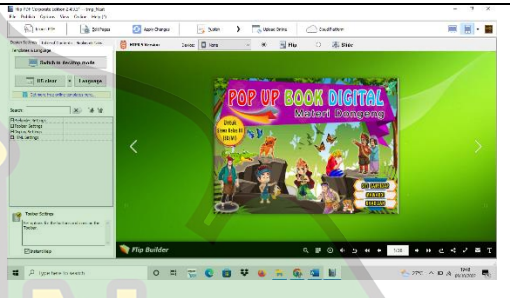
No	Keterangan	Gambar
1.	Buka aplikasi <i>canva</i>	

2. Tekan dibagian “Elemen”  
lalu ketik sesuai keinginan



<p>3. Tampilan Desain Cover menggunakan <i>Canva</i></p>	
<p>4. Tampilan isi didalam <i>Media Pop Up Book</i> digital</p>	

<p>5.</p>	<p>Tampilan bagian isi cerita dongeng “Ahmad Rhang Manyang” dalam media <i>Media Pop Up Book</i></p>	
<p>6.</p>	<p>Buka aplikasi Flip PDF</p>	
<p>7.</p>	<p>Tampilan proses konversi menjadi dari gambar PDF menjadi flip.</p>	
<p>8.</p>	<p>Tampilan proses memasukkan audio kedalam beberapa slide</p>	

9.	Tampilan proses memasukkan video contoh dongeng kedalam beberapa slide	
10.	Tampilan proses meng publish sehingga bisa di akses melalui link saja	

#### d. Penyusunan Tes Acuan Patokan

Setelah spesifikasi media selesai dibuat, tahap berikutnya peneliti membuat instrument penilaian terhadap media *pop up book* digital. Pada instrument ahli media terdiri dari 13 indikator penilaian, dan instrument ahli materi terdiri dari 10 indikator penilaian. Dengan skor penilaian terhadap media ini menggunakan skala *likert* dengan 5 kriteria yaitu sangat layak, layak, cukup layak, tidak layak, dan sangat layak.

Hasil rancangan media *pop up book* digital dengan menggunakan materi dongeng dapat dilihat dalam tabel berikut ini:



Tabel 4.2 Hasil Desain Rancangan Media *Pop Up Book* Digital

Keterangan	Gambar
<p>1. Menentukan bentuk cover media</p> <p>Sebagai pembuka media pembelajaran, diperlukan tampilan awal yang menarik, karna dengan tampilan yang menarik diharapkan siswa tertarik dengan media pembelajaran ini. Cover berisi tentang nama media, materi, dan nama penulis.</p>	
<p>2. Tampilan halaman kata pengantar, petunjuk penggunaan, kompetensi dasar, indikator pencapaian, dan tujuan pembelajaran dengan</p>	

<p>diiringi <i>backsound</i> yang menarik</p>	
<p>3. Halaman Peta Konsep dan Pengertian Dongeng</p> <p>Pada halaman ini terdapat peta konsep sebagai gambaran materi yang akan dibahas dalam media pembelajaran ini, dan juga terdapat halaman pengertian dongeng yang dapat dibaca dengan diiringi <i>backsound</i> yang menarik.</p>	
<p>4. Halaman jenis-jenis dongeng</p> <p>Pada halaman ini terdapat berbagai jenis-jenis dongeng yang dapat diketahui siswa yang dilengkapi dengan video</p>	

pada setiap jenis dongeng, sehingga memudahkan siswa dalam membedakan jenis-jenis dongeng yang penting untuk diketahuinya.



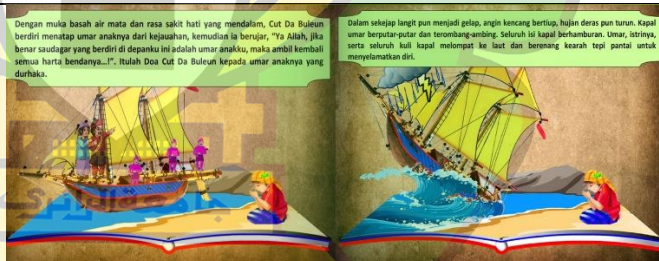
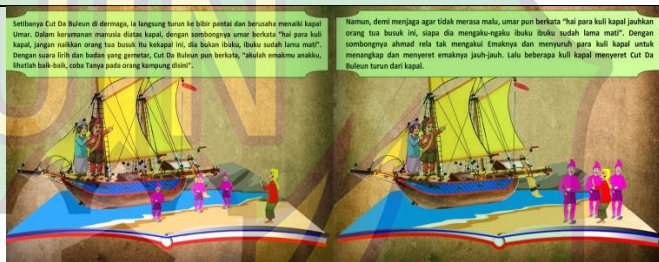
**5. Halaman fungsi dongeng, ciri-ciri dongeng, unsur-unsur dongeng dan struktur dongeng**

Pada halaman ini terdapat fungsi, ciri-ciri, unsur-unsur, dan struktur dongeng dengan tampilan yang lebih menarik yang bisa dibaca, serta diiringi dengan *background* yang menarik.



<p><b>6. Halaman cerita dongeng "Ahmad Rhang Manyang"</b></p> <p>Pada halaman ini terdapat cerita dongeng "Ahmad Rhang Manyang" sebagai cerita yang dapat dibaca dan juga didengarkan secara langsung, karna pada halaman ini jika tidak mau membacanya, bisa dengan menghidupkan audio sehingga cerita dongeng ini bisa didengarkan isi didalamnya. Pada halaman siswa ini dituntut untuk memperhatikan cerita</p>	<div data-bbox="694 376 1356 734"> <p><b>Ahmad Rhang Manyang</b></p> <p>Terdahulu sebuah desa yang berada di Aceh Besar, yaitu kampung Uluh Desa yang menyimpan cerita yang menjadi tauladan dalam hidup. Cerita yang akan terus dikenang oleh masyarakat disana dan diceritakan kepada masyarakat lainnya juga. Di desa ini tinggalah seorang pemuda yang rajin dan berbakti kepada orang tua, Umar namanya.</p> <p>Umar tinggal di sebuah gubuk tua dengan ibunya yang telah renta. Dalam kesehariannya, Umar menyibukkan diri di kebun dan sawah milik orang lain sebagai buruh tani di desa. Upah yang didapat Umar dari bekerja itulah yang menghidupi dia dan ibunya.</p>  </div> <div data-bbox="694 772 1356 1108"> <p>Suatu hari, Umar menyampaikan isi hatinya kepada emaknya. Ia pun berkata, "Mak, Umar sudah dewasa, Umar ingin sekali membalas jasa emak yang sudah membesarkan dari kecil. Izinkanlah Umar merantau selama lima tahun mencari kerja keluar desa".</p> <p>Sambil mengusap kepala Umar dan memandang dalam – dalam keanaknya, Cut Da Buleun emaknya pun berujar "angan pergi Ananda, emak sudah tua, hanya ananda satu-satunya harapan emak. Tidak orang lain tempat untuk berbagi kasih sayang, tiada orang lain yang akan melihat jika emak sakit atau melarat".</p>  </div> <div data-bbox="694 1146 1356 1482"> <p>Tersentak dengan kata-kata yang keluar dari mulut emaknya, Umar pun berujar, "Mak, apa yang emak katakan benar, tapi apa yang bisa dikerjakan lagi desa? Didesa ini sudah padat, dan kondisinya semua hidup miskin. Mak, izinkan Umar merantau, jika Umar sudah punya uang, Umar akan segera pulang". Dengan tetesan air mata dan doang' doang' akhirnya Cut Da Buleun mengizinkan Umar untuk pergi merantau.</p> <p>Setelah berpisah dengan seluruh warga desa, akhirnya Umar pun berangkat dengan perlengkapan seadanya. Dia hendak merantau ke pulau pinang negeri Malaya, dan perjalanan akan dilalui dengan Kapal air dari pelabuhan Krueng raya.</p>  </div> <div data-bbox="694 1520 1356 1856"> <p>Umar dan emaknya saling melepaskan kata-kata perpisahan hingga suara lonceng kapal mulai terdengar. Umar pun memundurkan tangan dan berlutut memciumi kali Emaknya, Umar pamit dan berangkat merantau. Cut Da Buleun masih berdiri di dermaga menatap hilangnya kapal yang diteleui banyunya laut Krueng raya.</p> <p>Singkat cerita akhirnya Umar tiba di pulau pinang negeri malaya dan bekerja pada seorang saudagar, musa namanya Bersama saudagar musa, Umar ikut berjualan. Umar bekerja dengan tekun, berdo'a dengan ikhlas dan mendoakan kedua orang tuanya.</p>  </div>
---	--

dengan teliti sehingga isi  
didalamnya bisa  
dipahami dengan baik.



Hari berganti hari, bulan berganti bulan dan tak terasa kehidupan Umar telah berubah di sekitar orang. Melihat kehidupan Umar itu, akhirnya saudagar musa membagi hartanya dan mengangkat Umar menjadi menantunya. Kini Umar telah menjadi seorang saudagar disana, dan kini juga telah menjadi orang terpandang.

Suatu hari Umar pun teringat akan kampung halamannya yaitu Krugung raya. Ia pun meminta izin kepada saudagar musa untuk pulang ke kampung halaman membawa serta istrinya. Setelah semua dipersiapkan, berangkatlah sebuah kapal mewah untuk mengangkut lutan menuju ke Krugung raya, tanah kelahiran Umar.

Akhirnya mereka pun sampai di kampung halaman Umar. Tampak di dermaga Krugung raya sebuah kapal besar dengan bermacam-macam barang. Semua anak kapal terlihat berpemandu di dermaga mengintili kapal Umar tersebut.

Cut Da Buleun yang mendengar kepelangan Umar bergegas menuju pelabuhan Krugung raya. Hatinya sangat gembira mendengar kepelangan Umar anaknya.

Sementara Cut Da Buleun di dermaga, ia bingung terus ke bibir pantai dan berusaha mencari kapal Umar. Dalam keheranan manula diatas kapal, dengan sombongnya umar berkata "hai para kuli kapal, jangan naikkan orang tua busuk ke kapal ini, dia bukan ibuku, ibuku sudah lama mati". Dengan nada ini dia badan orang gemetar. Cut Da Buleun pun berkata, "mohon emakmu anakku, luhut baik-baik, coba Tanyai para orang kampung disini".

namun, demi menjaga agar tidak merasa malu, umar pun berkata "hai para kuli kapal jangan orang tua busuk ini, siapa dia mengaki-ngaki ibuku ibuku sudah lama mati". Dengan sombongnya ahmad rela tak mengakui emaknya dan memuruh para kuli kapal untuk menangkai dan menyeret emaknya jauh-jauh. Lalu beberapa kuli kapal menyeret Cut Da Buleun turun dari kapal.

Dengan muka basah air mata dan rasa sakit hati yang mendalam, Cut Da Buleun berdiri menatap umar anaknya dari kejauhan, kemudian ia berujar, "Ya Allah, jika benar saudagar yang berdiri di depanku ini adalah umar anakku, maka ambil kembali semua harta bendanya...!". Hulah Doo Cut Da Buleun kepada umar anaknya yang durhaka.

Dalam sekejap langit pun menjadi gelap, angin kencang bertiup, hujan deras pun turun. Kapal umar berputar-putar dan terombang-ambing. Seluruh isi kapal berhamburan. Umar, istrinya, serta sekawah kuli kapal melompat ke laut dan berenang kearah tepi pantai untuk menyelamatkan diri.


Akhirnya Umar pun tersadar, segera ia berenang kearah ibunya yang berdiri di tepi pantai. Umar berputar dan berlutut memohon kaki ibunya seraya memohon maaf dan ampunan. Melihat perilaku umar anaknya yang telah sadar, Cut Da Buleun pun merasa kasihan. Dengan lillah, Cut Da Buleun pun berkata pada umar anaknya, "duhai anakku, buah hatiku, aku sudah memaafkanmu".

Setelah Cut Da Buleun memaafkan umar anaknya, seketika itu pula seluruh harta benda termasuk Kapal umar tenggelam keddasar laut, menyatu dan berubah menjadi batu. Sampai sekarang di desa Krugung raya terdapat masih terlihat sebuah Bukit berbentuk kapal yang dinamai "Giee Kapal" atau Bukit Kapal.

## 7. Halaman soal latihan, pesan moral, dan daftar pustaka

Pada halaman ini terdapat soal latihan mengenai cerita dongeng yang telah dibaca atau didengarkan, siswa dapat mengerjakannya untuk mengetahui tingkat pemahamannya terhadap materi dongeng, halaman pesan moral sebagai motivasi untuk siswa agar bisa melihat yang mana yang baik dan buruknya sebagai ajaran dalam hidup, dan juga terdapat halaman daftar pustaka sebagai referensi atau sumber yang jelas terhadap materi didalam media pembelajaran.



<p>Serta diiringi dengan backsound yang menarik sehingga siswa tidak bosan selama menggunakan media ini.</p>	
<p><b>8. Halaman tentang penulis</b></p> <p>Pada halaman ini terdapat informasi tentang penulis yang bisa dibaca oleh siswa, dan juga diiringi oleh backsound yang menarik sehingga membuat siswa tidak bosan selama menggunakan media pembelajaran <i>pop up book</i> digital ini.</p>	

### 3. *Development* (pengembangan)

Setelah peneliti selesai merancang media *pop up book* digital menggunakan aplikasi *canva* dan *flip pdf* tahap selanjutnya yang dilakukan adalah pengujian media yaitu dengan ahli materi dan ahli media dengan cara penilaian dan pemberian saran terhadap media *pop up book* digital dengan cara mengisi lembar angket

penilaian kelayakan media *pop up book* digital serta saran dan komentar untuk agar media yang dikembangkan sangat layak untuk digunakan.

Penelitian ini pada dasarnya hanya fokus kepada pengembangan media saja, yakni media pembelajaran *pop up book* digital pada materi dongeng. Oleh karena itu, dalam penelitian ini tidak ada dilakukan tahap-tahap seperti tes tulis pada siswa untuk menguji tingkat pemahamannya apakah meningkat setelah menggunakan media pembelajaran yang sudah dikembangkan atau bahkan tidak sama sekali. Jadi penelitian ini hanya mengembangkan media pembelajaran saja dan menguji kelayakan media dalam kegiatan belajar mengajar.

a. Uji kelayakan produk

Data yang dikumpulkan dari penelitian pengembangan media *Pop up book* digital adalah kuantitatif sebagai data utama dan data kualitatif berupa komentar dan saran dari para validator. Validasi adalah tahap penilaian media yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi Sehingga media pembelajaran yang dikembangkan dengan kelayakan yang baik. Teknik pengolahan data angket validasi menggunakan skala *Likert*.

1) Validasi Ahli Media

Validasi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil koreksi oleh tim ahli terhadap produk yang dikembangkan yaitu media pembelajaran *pop up book* digital pada materi dongeng. Validasi ahli media terdiri dari 13 pernyataan mengenai media yang dikembangkan, kemudian validator menjawab dengan cara memberi tanda centang pada kategori yang terdiri dari 5 skala penilaian.



Penilaian oleh ahli media terhadap produk media pembelajaran *pop up book* digital pada materi dongeng dapat dilihat pada table berikut:

**Tabel 4.3 Angket Hasil Validasi Ahli Media.**

No.	Indikator penilaian	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Teks dapat terbaca dengan baik					5
2.	Desain cover menarik dan jelas				4	
3.	Pemilihan animasi sesuai					5
4.	Kesesuaian petunjuk penggunaan dengan media yang ditampilkan					5
5.	<i>Backsound</i> terdengar dengan jelas dan sesuai dengan media				4	
6.	Tampilan pada media pembelajaran <i>pop up book</i> digital memiliki tata letak yang bagus dan jelas.					5
7.	Kualitas gambar yang bagus					5
8.	Keefektifan dan efisiensi program media pembelajaran					5
9.	Kemudahan dan sesuai dengan perangkat saat menjalankannya					5
10.	Kemudahan dalam memahami materi dengan menggunakan media <i>pop up book</i> digital					5
11.	Kelancaran program media pembelajaran					5
12.	Kesesuain pemilihan format <i>font</i> (huruf)				4	
13.	Pemilihan video pembelajaran				4	
<b>Jumlah Skor</b>					16	45
<b>Total Jumlah Skor</b>		<b>61</b>				
<b>Persentase</b>		<b>94%</b>				
<b>Kriteria</b>		<b>Sangat Layak</b>				

Sumber: Angket hasil validasi media *Pop up book* digital dengan ahli media.

Hasil validasi yang diperoleh dari ahli media terhadap desain maupun tampilan di dalam media ini adalah sangat layak. Untuk menghitung persentase hasil validasi, maka dapat menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100 \% \dots\dots\dots (4.1)$$

Keterangan :

P = Persentase

f = Nilai yang diperoleh

N = Nilai maksimal

Adapun jumlah skor yang diperoleh adalah 61 dari 13 pernyataan. Total dari skor maksimal dapat dihitung berdasarkan skor skala *likert* terbesar dikali dengan banyaknya butir pernyataan, sehingga diperoleh skor maksimal sebesar  $5 \times 13 = 65$ . Setelah itu diperoleh, maka langsung dapat dimasukkan kedalam rumus seperti dibawah ini.

$$P = \frac{61}{65} = 100 \% = 94\%$$

Setelah dikonversikan dengan skala 5, maka hasil menunjukkan kriteria “Sangat Layak”. akan tetapi ada beberapa bagian yang harus di revisi sesuai dengan masukan dan saran yang diberikan oleh validator ahli media. Berikut ini komentar dan saran dari ahli media:

**Tabel 4.4. Komentar dan Saran Oleh Validator Media.**

Nama	Komentar dan Saran
Azmil Hasan Lubis, M.Pd.	1. Sesuaikan halaman cover tambahkan nama pembimbing 2. Tambahkan/lengkapi peta konsep 3. Tambahkan cerita binatang 4. Buat cover penutup

Sumber: Hasil komentar dan saran media *Pop up Book digital* dengan ahli media.

Berdasarkan Tabel di atas data kualitatif yang diutarakan dalam komentar dan saran ahli media pada lembar validasi media pembelajaran menunjukkan bahwa secara umum media pembelajaran sudah baik dan media ini dapat digunakan dalam pembelajaran.

## 2) Validasi Ahli Materi

Validasi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil koreksi oleh tim ahli terhadap produk yang dikembangkan yaitu media pembelajaran *pop up book digital* pada materi dongeng. Validasi ahli materi terdiri dari 10 pernyataan

mengenai materi yang dikembangkan, kemudian validator menjawab dengan cara memberi tanda centang pada kategori yang terdiri dari 5 skala penilaian. Penilaian oleh ahli materi terhadap produk media pembelajaran *pop up book* digital pada materi dongeng dapat dilihat pada table berikut:

**Tabel 4.5 Angket Validasi Ahli Materi**

No.	Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Materi dalam media sesuai dengan tujuan pembelajaran					5
2.	Susunan kalimat yang digunakan dalam menyajikan materi mudah dipahami					5
3.	Media <i>pop up book</i> digital ini dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran					5
4.	Warna tulisan dan gambar pada media sesuai					5
5.	Media <i>pop up book</i> digital mudah dipahami dan dijalankan					5
6.	Media <i>pop up book</i> digital efisien antara waktu dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan.					5
7.	Desain media <i>pop up book</i> digital sesuai dengan karakteristik peserta didik				4	
8.	Dalam pembelajaran menggunakan media <i>pop up book</i> digital ini menarik perhatian siswa				4	
9.	Media <i>pop up book</i> mampu menumbuhkan rasa ingin tau peserta didik					5
10.	Secara keseluruhan media <i>pop up book</i> digital ini layak digunakan pada kelas III tema 2 sub tema 1 pembelajaran 1				4	
<b>Jumlah Skor</b>					<b>12</b>	<b>35</b>
<b>Total Jumlah Skor</b>		<b>47</b>				
<b>Persentase</b>		<b>94%</b>				
<b>Kriteria</b>		<b>Sangat Layak</b>				

Sumber: Angket hasil validasi media *Pop up book* digital dengan ahli materi.

Hasil validasi yang diperoleh dari ahli materi terhadap materi di dalam media ini adalah sangat layak. Untuk menghitung persentase hasil validasi, maka dapat menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100 \% \dots\dots\dots (4.2)$$

Keterangan :

P = Persentase

f = Nilai yang diperoleh

N = Nilai maksimal

Adapun jumlah skor yang diperoleh adalah 47 dari 10 pernyataan. Total dari skor maksimal dapat dihitung berdasarkan skor skala *likert* terbesar dikali dengan banyaknya butir pernyataan, sehingga diperoleh skor maksimal sebesar  $5 \times 10 = 50$ . Setelah itu diperoleh, maka langsung dapat dimasukkan kedalam rumus seperti dibawah ini.

$$P = \frac{47}{50} = 100 \% = 94\%$$

Setelah dikonversikan dengan skala 5, maka hasil menunjukkan kriteria “Sangat Layak”. Sehingga tidak ada komentar dan saran penambahan, pengurangan, maupun revisi terhadap materi di dalam media pembelajaran *pop up book* digital ini, berikut komentar dan saran dari validator ahli materi:

**Tabel 4.6 Komentar dan Saran Oleh Validator Materi**

Nama	Komentar dan Saran
Rafidhah Hanum, M.Pd.	Media pembelajaran <i>Pop Up Book</i> digital yang dikembangkan sudah bagus dan sesuai dengan materi.

Sumber: Hasil komentar dan saran media *Pop up Book* digital dengan ahli materi

Berdasarkan Tabel di atas data kualitatif yang diutarakan dalam komentar dan saran ahli media pada lembar validasi media pembelajaran menunjukkan bahwa secara umum media pembelajaran sudah baik dan media ini dapat digunakan dalam pembelajaran.

## b. Revisi Produk

Setelah diperoleh hasil validasi dari ahli materi dan ahli media pembelajaran *pop up book* digital pada materi dongeng yang dikembangkan, selanjutnya peneliti akan melakukan revisi sesuai dengan saran komentar yang ditulis oleh validator terhadap media pembelajaran *pop up book* digital yang dikembangkan antara lain:

### 1) Validasi Ahli Media

Setelah tahap penilaian yang dilakukan oleh validator media, peneliti mendapatkan komentar dan saran. Adanya perbaikan pada bagian halaman *cover* tambahkan nama kedua pembimbing dibawah nama penulis, tambahkan atau lengkapi bagian halaman peta konsep yaitu tambahkan bagian “Contoh Dongeng” yang sebelumnya tidak dicantumkan padahal ada disebutkan contoh dongeng dalam media, lalu dibagian halaman jenis-jenis dongeng tambahkan jenis dongeng “Cerita Binatang” agar siswa dapat membedakan antara jenis dongeng “fabel“ dan dongeng “cerita bintang” yang serupa namun tidak sama. Kemudian tambahkan bagian halaman *backcover* yang menarik sehingga sesuai yaitu dibuka dengan *cover* dan di akhiri dengan *backcover* yang menarik. Berikut ini hasil perbaikan produk berdasarkan komentar dan saran dari validator media:

Tabel 4.7 Bagian Halaman Cover



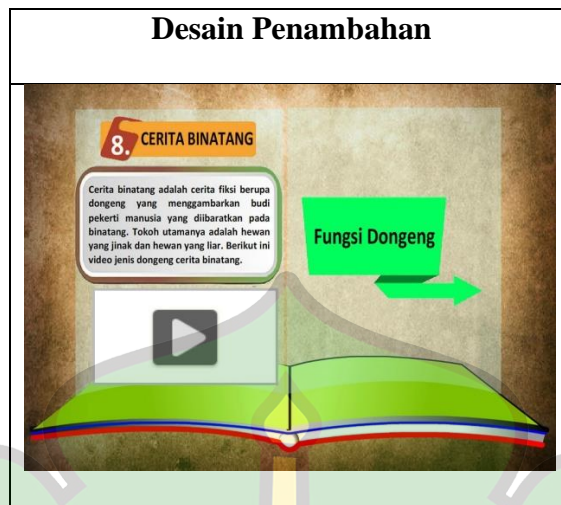
Pada bagian halaman desain *cover* sebelum direvisi semuanya sudah bagus. Namun, menurut validator ahli media alangkah baiknya jika ditambahkan nama kedua pembimbing dibawah nama penulis. Karna produk yang dihasilkan adalah hasil kerjasama antara penulis dan pembimbing.

Tabel 4.8 Bagian Halaman Peta Konsep



Pada bagian halaman peta konsep terdapat masukan dari validator ahli media yaitu harus ditambahkan bagian contoh dongeng, dikarenakan isi didalam media ada menyebutkan contoh dongeng, jadi harus ditambahkan bagian “Contoh Dongeng”.

Tabel 4.9 Bagian Halaman Jenis Dongeng



Pada bagian halaman jenis-jenis dongeng adanya penambahan sesuai dengan saran dari validator ahli media, yaitu penambahan jenis dongeng “Cerita Binatang”. Walaupun sebelumnya sudah dijelaskan dibagian jenis dongeng “Fabel” yang namun intinya berbeda dengan dongeng “Cerita Binatang”. Supaya siswa dapat membedakan antara jenis dongeng “Fabel” dengan jenis dongeng “Cerita Binatang” yang kesannya serupa namun tidak sama.

Tabel 4.10 Bagian Halaman Penutup (*backcover*)

Pada bagian halaman ini adanya penambahan di bagian penutup yaitu setelah halaman “Tentang Penulis”. Saran dan masukan dari validator ahli media alangkah baiknya harus ditambahkan bagian *cover* penutup atau *backcover* agar tampilan menjadi lebih menarik dan lengkap.

## 2) Validasi Materi

Setelah tahap penilaian yang dilakukan oleh validator materi, peneliti mendapatkan komentar dan saran yang bahwasanya materi yang dikembangkan di dalam media *Pop Up Book* digital sudah sangat layak tanpa adanya perbaikan.

## 4. *Implementation* (Implementasi)

Setelah melalui tahap sebelumnya, produk yang telah direvisi selanjutnya diuji coba dalam kegiatan pembelajaran. Pada tahap ini uji coba dilakukan pada 2 orang guru dan 25 orang siswa di SD Negeri Lamreung Aceh Besar yaitu pada tanggal 11 s.d 14 oktober 2022. Uji coba dilakukan secara langsung di SD Negeri Lamreung Aceh Besar. Pada saat penelitian, peneliti memperkenalkan diri terlebih dahulu kemudian peneliti melanjutkan dengan mengenalkan media yang telah peneliti kembangkan. Selanjutnya peneliti membagikan angket respon guru kepada dua guru kelas yaitu kelas IIIA dan IIIB penilaian yang berisi 10 butir pernyataan dengan 5 pilihan kategori jawaban dengan menggunakan skala *likert*.

### a. Hasil Respon Guru

Berikut tabel persentase hasil respon dari dua orang guru yaitu guru kelas IIIA dan IIIB terhadap kelayakan Media Pembelajaran *pop up book* digital pada materi dongeng di kelas III SD Negeri Lamreung Aceh Besar.



Tabel 4.11 Hasil Angket Respon Guru Kelas IIIA

No.	Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Materi dalam media sesuai dengan tujuan pembelajaran					5
2.	Susunan kalimat yang digunakan dalam menyajikan materi mudah dipahami				4	
3.	Media <i>pop up book</i> digital ini dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran					5
4.	Warna tulisan dan gambar pada media sesuai					5
5.	Media <i>pop up book</i> digital mudah dipahami dan dijalankan					5
6.	Media <i>pop up book</i> digital efisien antara waktu dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan.					5
7.	Desain media <i>pop up book</i> digital sesuai dengan karakteristik peserta didik				4	
8.	Dalam pembelajaran menggunakan media <i>pop up book</i> digital ini menarik perhatian siswa				4	
9.	Media <i>pop up book</i> mampu menumbuhkan rasa ingin tau peserta didik					5
10.	Secara keseluruhan media <i>pop up book</i> digital ini layak digunakan pada kelas III tema 2 sub tema 1 pembelajaran 1				4	
<b>Jumlah Skor</b>					<b>16</b>	<b>30</b>
<b>Total Jumlah Skor</b>		<b>46</b>				
<b>Persentase</b>		<b>92%</b>				
<b>Kriteria</b>		<b>Sangat Layak</b>				

Sumber: Hasil respon guru kelas III-A SD Negeri Lamreung Aceh Besar.

Hasil angket respon guru kelas III-A adalah sangat layak. Untuk menghitung persentase hasil respon guru, maka dapat menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100 \% \dots \dots \dots (4.3)$$

Keterangan :

P = Persentase

f = Nilai yang diperoleh

N = Nilai maksimal

Adapun jumlah skor yang diperoleh adalah 41 dari 10 pernyataan. Total dari skor maksimal dapat dihitung berdasarkan skor skala *likert* terbesar dikali dengan banyaknya butir pernyataan, sehingga diperoleh skor maksimal sebesar  $5 \times 10 = 50$ . Setelah itu diperoleh, maka langsung dapat dimasukkan kedalam rumus seperti dibawah ini.

$$P = \frac{46}{50} = 100 \% = 92\% \%$$

Setelah dikonversikan dengan 5 skala, maka hasil menunjukkan kriteria “Sangat Layak”, dan mendapatkan masukan dari guru kelas IIIA. Berikut ini komentar dan saran yang ditulis:

**Tabel 4.12 Komentar dan Saran Oleh Guru Kelas III-A**

Nama	Komentar dan Saran
Nurhaida. S.Pd.	Penggunaan media <i>Pop Up Book</i> digital sangat menarik minat belajar siswa sehingga penerapan <i>Pop Up Book</i> digital bisa diterapkan lebih dalam pembelajaran di kelas. Anak-anakn lebih memahami penjelasan dan melihat langsung di layar seperti kejadiannya, anak-anak lebih fokus, menyenangkan, menikmati dan lebih mendalami materi.

Sumber: Hasil komentar dan saran media *Pop up Book* digital dengan guru kelas III-A

Berdasarkan Tabel di atas data kualitatif yang diutarakan dalam komentar dan saran ahli media pada lembar validasi media pembelajaran menunjukkan bahwa media tersebut sangat layak sehingga dapat diterapkan pada siswa terutama kelas IIIA.

Tabel 4.13 Hasil Angket Respon Guru kelas III-B

No.	Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Materi dalam media sesuai dengan tujuan pembelajaran					5
2.	Susunan kalimat yang digunakan dalam menyajikan materi mudah dipahami					5
3.	Media <i>pop up book</i> digital ini dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran					5
4.	Warna tulisan dan gambar pada media sesuai					5
5.	Media <i>pop up book</i> digital mudah dipahami dan dijalankan					5
6.	Media <i>pop up book</i> digital efisien antara waktu dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan.				4	
7.	Desain media <i>pop up book</i> digital sesuai dengan karakteristik peserta didik					5
8.	Dalam pembelajaran menggunakan media <i>pop up book</i> digital ini menarik perhatian siswa				4	
9.	Media <i>pop up book</i> mampu menumbuhkan rasa ingin tau peserta didik					5
10.	Secara keseluruhan media <i>pop up book</i> digital ini layak digunakan pada kelas III tema 2 sub tema 1 pembelajaran 1					5
<b>Jumlah Skor</b>					<b>8</b>	<b>40</b>
<b>Total Jumlah Skor</b>		<b>48</b>				
<b>Persentase</b>		<b>96%</b>				
<b>Kriteria</b>		<b>Sangat Layak</b>				

Sumber: Hasil respon guru kelas III-B SD Negeri Lamreung Aceh Besar

Hasil angket respon guru kelas III-B adalah sangat layak. Untuk menghitung persentase hasil respon guru, maka dapat menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100 \% \dots\dots\dots (4.4)$$

Keterangan :

P = Persentase

f = Nilai yang diperoleh

N = Nilai maksimal

Adapun jumlah skor yang diperoleh adalah 48 dari 10 pernyataan. Total dari skor maksimal dapat dihitung berdasarkan skor skala *likert* terbesar dikali dengan banyaknya butir pernyataan, sehingga diperoleh skor maksimal sebesar  $5 \times 10 = 50$ . Setelah itu diperoleh, maka langsung dapat dimasukkan kedalam rumus seperti dibawah ini.

$$P = \frac{48}{50} = 100 \% = 96 \%$$

Setelah dikonversikan dengan 5 skala, maka hasil menunjukkan kriteria “Sangat Layak”. Sehingga tidak ada penambahan, pengurangan, maupun revisi terhadap media pembelajaran *Pop up book* digital pada materi dongeng ini. Berikut komentar dan saran dari guru kelas III-B:

**Tabel 4.14 Komentar dan Saran Oleh Guru Kelas III-B**

Nama	Komentar dan Saran
Nadira, S.Ag.	Media <i>Pop Up Book</i> digital layak digunakan pada era digital sekarang karena anak-anak mudah memahami dan belajarnya juga menyenangkan juga sesuai dengan yang ada di tema 2 subtema 1 pembelajaran 1.

*Sumber: Hasil komentar dan saran media Pop up Book digital dengan guru kelas III-B*

Berdasarkan Tabel di atas data kualitatif yang diutarakan dalam komentar dan saran ahli media pada lembar validasi media pembelajaran menunjukkan bahwa media tersebut sangat layak sehingga dapat diterapkan pada siswa terutama kelas III-B.

#### **b. Interpretasi Data**

1) Data Hasil Validasi Media Pembelajaran *Pop Up Book* Digital pada Materi

Dongeng

Data dari Tabel 4.3 dan 4.5 merupakan hasil validasi Media Pembelajaran *Pop Up Book* Digital pada Materi Dongeng di kelas III SD Negeri Lamreung Aceh Besar dari dua validator ahli yaitu validator ahli media diperoleh skor persentase 94% dan validator ahli materi diperoleh skor 94% dengan kriteria sangat layak. Data hasil persentase dari setiap validator dapat dilihat pada table atau dalam bentuk Gambar grafik, sebagai berikut:

**Tabel 4.15 Data Hasil Persentase Validator**

No.	Validator	Persentase (%)	Kriteria
1.	Validator Ahli Media	94%	Sangat Layak
2.	Validator Ahli Materi	94%	Sangat Layak
Rata-rata Persentase Total		94%	Sangat Layak



**Gambar 4.1: Grafik Validator Media Pembelajaran**

Berdasarkan data hasil validasi oleh validator pada Gambar 4.1 menunjukkan bahwa media pembelajaran *pop up book* digital pada materi dongeng sangat layak untuk digunakan pada saat belajar mengajar. Hasil persentase keduanya secara keseluruhan memperoleh skor rata-rata 94% dengan kriteria sangat layak untuk digunakan.

2) Data Hasil Respon Guru Kelas

Data dari Tabel 4.7 dan 4.8 merupakan hasil respon guru terhadap Media Pembelajaran *Pop Up Book* Digital pada Materi Dongeng di kelas III SD Negeri Lamreung Aceh Besar dari dua orang guru kelas yaitu guru kelas III-A dan III-B diperoleh skor persentase 82% dari guru kelas III-A dan persentase 96% dari guru kelas III-B dengan kriteria sangat layak. Data hasil persentase dari setiap guru kelas dapat dilihat pada table atau dalam bentuk Gambar grafik, sebagai berikut:

**Tabel 4.16 Data Hasil Persentase Respon Guru**

No.	Validator	Persentase (%)	Kriteria
1.	Guru Kelas III-A	92%	Sangat Layak
2.	Guru Kelas III-B	96%	Sangat Layak
Rata-rata Persentase Total		94%	Sangat Layak



**Gambar 4.2: Grafik Hasil Respon Guru**

Berdasarkan data hasil respon guru pada Gambar 4.2 menunjukkan bahwa media pembelajaran *pop up book* digital pada materi dongeng sangat layak untuk digunakan pada proses pembelajaran. Hasil persentase keduanya secara keseluruhan memperoleh skor rata-rata 94% dengan kriteria sangat layak untuk digunakan dalam kegiatan belajar mengajar di SD Negeri Lamreung Aceh Besar.

## 5. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi ini adalah tahap akhir dari pengembangan media pembelajaran dengan model ADDIE yang dilakukan. Pada tahap ini peneliti melakukan revisi tahap akhir pada media pembelajaran yang dikembangkan. Produk yang telah diuji cobakan dapat dilihat hasilnya melalui angket yang telah diisi, hal ini digunakan sebagai alat ukur untuk menilai keberhasilan pembuatan media pembelajaran sehingga peneliti dapat melakukan revisi agar media pembelajaran yang dikembangkan benar-benar sesuai dan layak untuk digunakan.

### B. Pembahasan

#### 1. Proses Pengembangan Media Pembelajaran *Pop Up Book Digital* pada Materi Dongeng Siswa Kelas III SD Negeri Lamreung Aceh Besar

Dari hasil pengumpulan data yang peneliti lakukan, produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah Media Pembelajaran *Pop Up Book Digital* pada Materi Dongeng untuk Siswa Kelas III SD Negeri Lamreung Aceh Besar dengan menggunakan model ADDIE. Berdasarkan teori Yudi Hari Rayanto dan Sugianti bahwa pengembangan model ADDIE meliputi 5 tahapan yaitu: *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi).<sup>37</sup> Pada tahap pertama yaitu analisis (*Analysis*), pada tahap ini peneliti menganalisis proses pembelajaran berdasarkan temuan dalam proses pembelajaran sangat dibutuhkan inovasi media pembelajaran

---

<sup>37</sup> Yudi dan Sugianti, *Penelitian Pengembangan ADDIE dan R2D2 Teori dan Praktek*, (Pasuruan: Lembaga Akademik dan Research Institute, 2020), h.29.

yang menarik perhatian siswa seperti media *Pop Up Book* digital. Namun pada faktanya proses pembelajaran di sekolah guru hanya menggunakan media seadanya seperti gambar *print out* dan tidak adanya media yang menarik perhatian siswa pada materi dongeng, sehingga membuat siswa bosan selama proses pembelajaran. Selanjutnya, tahapan analisis terhadap kebutuhan memerlukan media pembelajaran yaitu *Pop Up Book* digital pada materi dongeng tema 2 subtema 1 pembelajaran 1.

Berikutnya tahap kedua perancangan (*design*), pada tahap ini peneliti merancang media pembelajaran yang dibutuhkan yaitu media pembelajaran *Pop Up Book* Digital pada Materi Dongeng. Perancangan desain ini dimulai dengan pemilihan tema, subtema, dan materi. Setelah semua selesai dipilih, maka peneliti akan melanjutkan proses desain menggunakan aplikasi *canva* dan aplikasi flip pdf sehingga proses perancangan selesai dilakukan.

Kemudian tahap ketiga pengembangan (*development*), tahap ini merupakan proses pembuatan media pembelajaran berdasarkan tahap sebelumnya yaitu tahap desain media. setelah membuat dan mengembangkan media, selanjutnya yang dilakukan adalah pengujian media untuk menilai apakah rancangan produk layak dikembangkan atau tidak. Penilaian media ini dilakukan oleh 1 orang yang ahli dibidang media dan 1 orang yang ahli dibidang materi agar dapat diketahui kekurangan dari produk yang dikembangkan. Berdasarkan hasil validasi dari dua orang validator ahli maka peneliti mendapatkan saran dan komentar membangun terhadap media yang dikembangkan yaitu:



a. Ahli media

Hasil validasi ahli media diperoleh skor persentase 94% dengan kriteria “sangat layak” dan terdapat saran perbaikan pada bagian halaman *cover* tambahkan nama kedua pembimbing dibawah nama penulis, tambahkan atau lengkapi bagian halaman peta konsep yaitu tambahkan bagian “Contoh Dongeng” yang sebelumnya tidak dicantumkan padahal ada disebutkan contoh dongeng dalam media, lalu dibagian halaman jenis-jenis dongeng tambahkan jenis dongeng “Cerita Binatang” agar siswa dapat membedakan antara jenis dongeng “fabel“ dan dongeng “cerita bintang” yang serupa namun tidak sama. Kemudian tambahkan bagian halaman *backcover* yang menarik sehingga sesuai yaitu dibuka dengan *cover* dan di akhiri dengan *backcover* yang menarik. Dengan kekurangan tersebut peneliti mencoba untuk memperbaiki desain sebelumnya.

b. Ahli materi

Hasil validasi ahli materi diperoleh skor 94% dengan kriteria “sangat layak” dan mendapatkan komentar yaitu tidak ada yang harus diperbaiki dari media yang sudah dikembangkan, media pembelajaran *Pop Up Book Digital* pada Materi Dongeng sudah sangat layak untuk digunakan.

Sejalan dengan temuan sebelumnya yang dilakukan oleh Handaruni, bahwasanya sesuai dengan kriteria validitas produk jika persentase berada pada

75% - 100% dengan kriteria “sangat valid”.<sup>38</sup> Maka dapat dijelaskan media pembelajaran *Pop Up Book* digital layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Setelah itu dilakukan tahap keempat implementasi (*Implementation*), yaitu uji coba dalam kegiatan pembelajaran untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *Pop Up Book* Digital agar bisa digunakan sebagai salah satu media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Hasil pengumpulan data menunjukkan bahwasanya produk media pembelajaran yang dikembangkan mendapatkan kriteria sangat layak oleh ahli media, sangat layak oleh ahli materi, dan sangat layak oleh respon guru. Tahap ini juga bertujuan untuk memperoleh masukan dan saran agar memperoleh produk akhir yang sangat layak yaitu media pembelajaran *Pop Up Book* Digital pada materi dongeng. Implementasi dalam penelitian ini juga sebagai upaya memberikan semangat siswa untuk belajar dan memberikan manfaat atas hasil penelitian yang telah dilakukan.

Tahap yang terakhir adalah *Evaluation* (Evaluasi) pada tahap ini peneliti melakukan revisi tahap akhir pada media pembelajaran yang dikembangkan. Produk yang telah diuji cobakan dapat dilihat hasilnya melalui angket respon guru yang telah diisi sehingga peneliti mengetahui bagian apa saja yang harus peneliti revisi kembali, agar nantinya dapat menghasilkan produk yang benar-benar layak dan berkualitas.

Sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Indah dan Nurlaely bahwa media pembelajaran *Pop-Up Book* sangat cocok digunakan sebagai media

---

<sup>38</sup> Shella Nabila, “Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar”, *JURNAL BASICEDU*. Vol. 5. No. 5, 2021, h. 3933.

pembelajaran untuk siswa SD/MI, adanya ketertarikan anak terhadap *Pop-Up Book* daripada buku biasa, dan *Pop-Up Book* bisa menunjang minat siswa dalam belajar.<sup>39</sup> Sementara itu, menurut Dzuanda proses pembelajaran dengan media *pop-up book* lebih menyenangkan karena media ini bisa memperbesar minat dan perhatian siswa di dalam proses pembelajaran.<sup>40</sup> Berdasarkan pendapat diatas, maka media pembelajaran *Pop up book* digital adalah tampilan gambar yang memiliki unsur tiga atau dua dimensi yang memberikan visualisasi yang unik, menarik dan bermakna, dan terdapat gambar yang timbul ketika halamannya dibuka, dan dapat menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran.

## **2. Respon Guru Terhadap Media Pembelajaran *Pop Up Book* Digital pada Materi Dongeng Siswa Kelas III SD Negeri Lamreung Aceh Besar**

Setelah merevisi produk, peneliti kemudian melakukan uji coba produk kepada dua guru kelas III yaitu III-A dan III-B di SD Negeri Lamreung dengan memberikan angket yang berisi 10 pernyataan yang berkaitan dengan media yang dikembangkan. Angket diberikan secara langsung kepada guru, untuk memberi jawaban terhadap beberapa pernyataan yang telah disediakan. Berdasarkan hasil angket respon guru, diperoleh respon dan tanggapan yang positif terhadap kelayakan media yang dikembangkan. Hal ini dapat dilihat dari hasil skor persentase yang diperoleh dari 2 orang guru, yaitu:

---

<sup>39</sup> Handaruni Dewanti, "Pengembangan Media Pop-Up Book Untuk Pembelajaran Lingkungan Tempat Tinggalku Kelas IV SDN 1 Pakunden Kabupaten Ponorogo", *JKTP*, Vol. 1. No. 3, 2018, h. 222.

<sup>40</sup> Melin.Sri Ulfa dan Cut Eva Nisryah, "Pengembangan Media Pop Up Book Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD", *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, Vol 1. No. 1, 2019, h. 12

a. Guru kelas III-A

Respon guru kelas III-A memperoleh skor 92% dengan kriteria “Sangat Layak” dan juga memperoleh saran dan masukan yaitu “Penggunaan media *pop up book* digital sangat menarik minat belajar siswa sehingga penerapan *pop up book* digital bisa diterapkan lebih dalam pembelajaran di kelas. Anak-anak lebih memahami penjelasan dan melihat langsung di layar seperti kejadiannya, anak-anak lebih fokus, menyenangkan, menikmati dan lebih mendalami materi.”

b. Guru kelas III-B

Memperoleh skor 96% dengan kategori “sangat layak” dan juga memperoleh saran dan masukan yaitu “media *pop up book* digital layak digunakan pada era digital sekarang karena anak-anak mudah memahami dan belajarnya juga menyenangkan juga sesuai dengan yang ada di tema 2 subtema 1 pembelajaran 1”.

Sejalan dengan temuan sebelumnya yang dilakukan oleh Handaruni, sesuai dengan hasil analisis persentase respon guru menunjukkan jika aspek kelayakan isi dengan persentase 80% maka media pembelajaran dalam kriteria layak.<sup>41</sup> Didukung juga oleh pendapat Rahma Setyanigrum yang menyatakan bahwa media *pop up book* dapat memberikan visualisasi yang menarik dalam meningkatkan pemahaman siswa terkait materi.<sup>42</sup> Maka dapat disimpulkan media *pop up book* digital layak digunakan dalam proses pembelajaran.

---

<sup>41</sup> Shella Nabila, ”Pengembangan Media Pembelajaran ....., h. 3937.

<sup>42</sup> Rahma Setyanigrum, “Media Pop Up Book Sebagai Media Pembelajaran Pasca Covid-19”, *Prosiding Seminar Nasional Pasca UNNES*, 2020, h. 217.

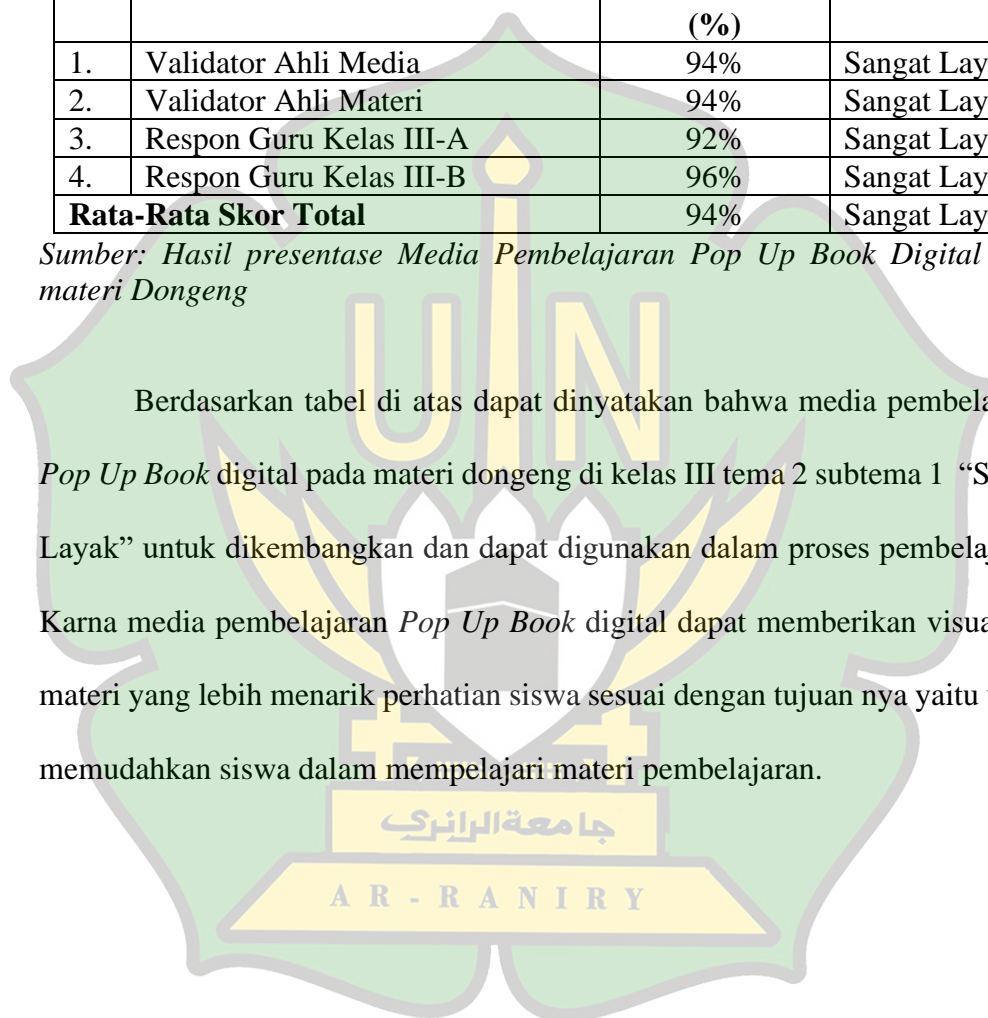
Hasil keseluruhan penilaian terhadap media pembelajaran *pop up book* digital yang dikembangkan oleh peneliti dapat dilihat dalam bentuk tabel berikut.

**Tabel 4.17 Data Presentase Kelayakan Media *Pop Up Book* Digital**

No.	Validator	Presentase (%)	Kriteria
1.	Validator Ahli Media	94%	Sangat Layak
2.	Validator Ahli Materi	94%	Sangat Layak
3.	Respon Guru Kelas III-A	92%	Sangat Layak
4.	Respon Guru Kelas III-B	96%	Sangat Layak
<b>Rata-Rata Skor Total</b>		94%	Sangat Layak

Sumber: Hasil presentase Media Pembelajaran *Pop Up Book* Digital pada materi Dongeng

Berdasarkan tabel di atas dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran *Pop Up Book* digital pada materi dongeng di kelas III tema 2 subtema 1 “Sangat Layak” untuk dikembangkan dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Karna media pembelajaran *Pop Up Book* digital dapat memberikan visualisasi materi yang lebih menarik perhatian siswa sesuai dengan tujuannya yaitu untuk memudahkan siswa dalam mempelajari materi pembelajaran.



## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dari hasil penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran *pop up book* digital pada materi dongeng di kelas III SD Negeri Lamreung Aceh Besar, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Proses pengembangan media pembelajaran *pop up book* digital pada materi dongeng dapat menarik perhatian siswa sehingga bisa menimbulkan semangat belajar dalam diri siswa kelas III SD Negeri Lamreung Aceh Besar yang menggunakan model ADDIE, yang memiliki 5 tahapan yaitu: (*Analysis*) analisis masalah dan analisis kebutuhan. (*Design*) meliputi langkah-langkah pembuatan media. (*Development*) meliputi validasi ahli media dan ahli materi yang memperoleh skor yaitu dari ahli media diperoleh skor 94% dan dari ahli materi diperoleh skor 94% dengan kriteria Sangat Layak untuk digunakan, serta revision produk terhadap saran dan komentar yang diberikan. (*Implementation*) pengisian lembar penilaian angket respon terhadap media pembelajaran *pop up book* digital pada materi dongeng. (*Evaluation*) meliputi hasil analisis kelayakan untuk memperoleh hasil dan kualitas media yang sangat layak.
2. Respon dua guru di SD Negeri Lamreung Aceh Besar menunjukkan kriteria “Sangat Layak” terhadap media pembelajaran yang sedang dikembangkan oleh peneliti dengan skor yang diperoleh dari angket yang telah diisi yaitu:

dari guru kelas III-A memperoleh skor 92% dan dari guru kelas III-B memperoleh skor 96% dengan kriteria “Sangat Layak”

## **B. Saran**

Berdasarkan kesimpulan dari penelitian, maka diperlukan beberapa saran dalam pengembangan media pembelajaran *pop up book* digital, yaitu sebagai berikut:

1. Bagi peneliti selanjutnya terhadap media ini, diharapkan file bisa diakses tanpa adanya internet jadi tanpa jaringan internet juga bisa mengakses media ini.
2. Produk ini hanya terbatas pada materi dongeng , oleh karena itu perlu adanya pengembangan lebih lanjut pada materi yang lainnya seperti materi puisi,cerpen, pantun, dan lain-lain.
3. Bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengembangkan media ini, maka perlu dilakukan pengujian keefektifan terhadap media. karna penelitian ini hanya fokus pada pengembangan media saja, namun tidak menilai hasil belajar siswa setelah menggunakan media yang sudah dikembangkan. Jadi sangat diharapkan pada peneliti selanjutnya untuk melanjutkan penelitian ini sampai pada tahap uji keefektifan. R A N I R Y

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto dan Jabar, (2009). *Evaluasi Program Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar, (2003). *Media Pembelajaran*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. (2006). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Ggrafindo Persada.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Bandung: Yrama Widya.
- Dewantara, A. H. (2020). “Kreativitas Guru Dalam Memanfaatkan Media Berbasis IT Ditinjau dari Gaya Belajar Siswa”. *Journal of Primary Education*. 1(2): 17.
- Djaali H. dan Pudji Muljono. (2008). *Pengukuran dalam Bidang Pendidikan*. Jakarta: Grasindo.
- Djamarah, B.S & Zain A. (2006). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Haidir & Salim. (2019). *Penelitian Pendidikan Metode Pendekatan dan Jenis*. Jakarta: Kencana.
- Hanafy, M. S. (2014). ”Konsep Belajar dan Pembelajaran”. *Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*. 17(1).
- Handaruni Dewanti. (2018). “Pengembangan Media Pop-Up Book Untuk Pembelajaran Lingkungan Tempat Tinggalku Kelas IV SDN 1 Pakunden Kabupaten Ponorogo”. *JKTP*. 1(3): 222.
- Hanifah, T. U. (2014). “Pemanfaatan Media Pop-Up Book Berbasis Tematik Untuk Meningkatkan Kecerdasan Verbal-Linguistik Anak Usia 4-5 Tahun (Studi Eksperimen di TK Negeri Pembina Bulu Temanggung)”. *Early Childhood Education Papers (Belia)*. 3(2).
- Herry Asep, dkk. (2013). *Media Pembelajaran Sekolah Dasar*. Bandung: Upi Press.
- Iswati, Sri dan Muslich Anshori. (2009). *Buku Ajar Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Surabaya: UNAIR.
- Kartikasari, Fitria Dyah dan Joni Susilowibowo. (2016). “Pengembangan Modul Paket Program Pengolah Angka / Spreadsheet Siklus Akuntansi Perusahaan Dagang Sebagai Pendukung Implementasi Kurikulum 2013 Untuk Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Ponogoro”. *Jurnal Pendidikan Akutansi*. 4(3): 3.
- Kasman, Kasman. (2022). *Problematika Quipper School Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Bandung: Indonesia Emas Group.



- Kesumadewi, Vemmi. (2021). *Keajaiban dongeng Teori dan Praktek Mendongeng*. Surabaya: Cipta Media Nusantara.
- Khadijah dan Razali, C. L, (2016). *Kesusastraan Aceh* Banda Aceh: Boebon Jaya.
- Kustandi, Cecep, Bambang Sutjipto. (2011). *Media Pembelajaran* Bogor: Ghalia Indonesia.
- M.Miftah. (2013). "Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa". *Jurnal KWANGSAN*. 1(2):100.
- Mardiah, Ainun. dkk. *Perkembangan Peserta Didik*. TAHTA MEDIA GROUP.
- Melin, Sri Ulfa dan Cut Eva Nisryah. (2019). "Pengembangan Media Pop Up Book Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD". *Jurnal Ilmiah Pendidikan*. 1(1): 12.
- Mulyatiningsih, Endang. (2012). *Metode Penelitian Terapan*. Bandung: Alfabeta.
- Punaji Setyosari. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pembangan*. Jakarta: Kencana.
- Rahma Setiyanigrum, "Media Pop Up Book Sebagai Media Pembelajaran Pasca Covid-19", *Prosiding Seminar Nasional Pasca UNNES, 2020* : 217.
- Sadima, S. (2012). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Depok: Rajawali Pers.
- Sadiman, Arif S. (2011). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Sanjaya, Wina. (2013). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: Kencana.
- Saregar, Anatomi dan Riyo Arie Pratama. (2019). "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis *Scaffolding to Train Concept Understanding*". *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*. 2(1): 92.
- Sari, N. A. (2018). "Penerapan Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar". *Jurnal Pendidikan*. 3(12): 1572.
- Setyosari, Punaji. (2013). *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Jakarta: Prenamedia Group.
- Shella Nabila. (2021). "Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar". *JURNAL BASICEDU*. 5(5): 3933.

- Siregar A, R. E. (2016). "Model Pop Up Book Keluarga Untuk Mempercepat Kemampuan Membaca Anak Kelas Rendah Sekolah Dasar". *Jurnal Ilmu Informasi Perpustakaan Dan Kearsipan*. 5(1).
- Sugiati dan Yudi. (2020). *Penelitian Pengembangan ADDIE dan R2D2 Teori dan Praktek*. Pasuruan: Lembaga Akademik dan Research Institute.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian dan Penilaian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sumiharsono, Rudy dan Hisbiyatul Hasanah. (2017). *Media Pembelajaran*. Jawa Timur: CV Pustaka Abadi.
- Sungkono. (2008). "Pemilihan dan Penggunaan Media dalam Proses Pembelajaran". *Majalah Ilmiah Pembelajaran*. 1(4): 71-80.
- Suwardi, I., & Farnisa, R. (2018). "Hubungan Peran Guru Dalam Proses Pembelajaran Terhadap Prestasi Belajar Siswa". *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*. 3(2).
- Trianto. (2007). *Pasti Bisa Pembahasan Tuntas Kompetensi Bahasa Indonesia Untuk SMP dan MTS Kelas VII*. Jakarta: Esis.
- Wahyuni, T. H. (2016). "Implementasi Pembelajaran Tematik Kelas 1 SD". *Jurnal Pendidikan*. 1(2): 129.
- Yudi dan Sugianti. (2020). *Penelitian Pengembangan ADDIE dan R2D2 Teori dan Praktek*. Pasuruan: Lembaga Akademik dan Research Institute.
- Yuliarni Ni Nyoman dan Marhaeni. (2019). *Metode Riset Jilid 2*. Bali: CV. Sastra Utama

## LAMPIRAN 1

### SURAT KEPUTUSAN SKRIPSI

SURAT KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY  
Nomor: B-10603/Un.08/FTK/KP.07.6/08/2022

#### TENTANG PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY

##### DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY

- Menimbang : a. Bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi Mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry, maka dipandang perlu menunjuk pembimbing;  
: b. Bahwa yang namanya tersebut dalam Surat Keputusan ini dianggap cakap dan mampu untuk diangkat sebagai pembimbing Skripsi dimaksud;
- Mengingat : 1. Undang Undang Nomor 20 tahun 2003, Tentang Sistem Pendidikan Nasional;  
2. Undang Undang Nomor 14 Tahun 2005, Tentang Guru dan Dosen  
3. Undang Undang Nomor 12 Tahun 2012, Tentang Pendidikan Tinggi;  
4. Peraturan Pemerintah No. 74 Tahun 2012 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang Pengelolaan Keuangan Badan Layanan Umum;  
5. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;  
6. Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang Perubahan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;  
7. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014, tentang Organisasi & Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;  
8. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 21 Tahun 2015, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;  
9. Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan, dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Depag RI;  
10. Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/KMK.05/2011 tentang Penetapan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang Menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;  
11. Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 tahun 2015, tentang Pendelegasian Wewenang kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
- Memperhatikan : Keputusan Sidang/Seminar Proposal Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry, tanggal 10 Agustus 2022
- Menetapkan  
PERTAMA : Menunjuk Saudara:
1. Mawardi, S.Ag., M.Pd sebagai pembimbing pertama  
2. Dr. Khadijah, M.Pd sebagai pembimbing kedua
- Untuk membimbing skripsi :  
Nama : Siti Samsidar  
NIM : 190209046  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Digital pada Materi Dongeng untuk Siswa Kelas III SD Negeri Lamreung Aceh Besar
- KEDUA : Pembiayaan honorarium pembimbing pertama dan kedua tersebut di atas dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
- KETIGA : Surat Keputusan ini berlaku sampai akhir Semester Ganjil Tahun Akademik 2022/2023
- KEEMPAT : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan diubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini.

#### MEMUTUSKAN



Ditetapkan di : Banda Aceh,  
Pada Tanggal : 22 Agustus 2022  
An. Rektor  
Dekan,

Muslim Razali

#### Tembusan

1. Rektor UIN Ar-Raniry di Banda Aceh;
2. Ketua Prodi PGMI FTK UIN Ar-Raniry;
3. Pembimbing yang bersangkutan untuk dimaklumi dan dilaksanakan;
4. Yang bersangkutan

## LAMPIRAN 2

## SURAT PENELITIAN



**KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY  
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Syeikh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh  
Telepon : 0651- 7557321, Email : uin@ar-raniry.ac.id

Nomor : B-13461/Un.08/FTK.1/TL.00/10/2022

Lamp : -

Hal : **Penelitian Ilmiah Mahasiswa**

Kepada Yth,  
Kepala SD Negeri Lamreung Aceh Besar

Assalamu`alaikum Wr.Wb.  
Pimpinan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

Nama/NIM : **SITI SAMSIDAR / 190209046**  
Semester/Jurusan : VII / Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Alamat sekarang : Gampoeng Tanjung Selamat Lorong Bakti Kec. Darussalam Kab. Aceh Besar

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul **Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Digital pada Materi Dongeng untuk Siswa Kelas III SD Negeri Lamreung Aceh Besar**

Demikian surat ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami mengucapkan terimakasih.

Banda Aceh, 10 Oktober 2022

an. Dekan  
Wakil Dekan Bidang Akademik dan  
Kelembagaan,



Berlaku sampai : 10 November  
2022

Habiburrahim, M.Com., M.S., Ph.D.

## LAMPIRAN 3

## SURAT TELAH PENELITIAN



**PEMERINTAH KABUPATEN ACEH BESAR  
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
SDN LAMREUNG**

Jln. Lamreung Kecamatan Krueng Barona Jaya Kode Pos : 23371 Email : sdnergilamreung108@gmail.com

**SURAT IZIN PENELITIAN DAN PENGUMPULAN DATA**

NO. 422 / 342 / 2022

Berdasarkan Surat dari Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh, B-13461/Un.08/FTK.1/TL.00/10/2022, maka Kepala Sekolah SD Negeri Lamreung Kecamatan Krueng Barona Jaya Kabupaten Aceh Besar dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Siti Samsidar  
NIM : 190209046  
Jurusan / Prodi : PGMI  
Jenjang : S - I

Benar nama tersebut diatas telah diberikan izin penelitian dan pengumpulan data di SD Negeri Lamreung Kecamatan Krueng Barona Jaya Kabupaten Aceh Besar, pada tanggal 11 s.d. 14 Oktober 2022 dalam rangka menyusun Tugas Akhir ( Skripsi ) :

**“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POP UP BOOK DIGITAL PADA MATERI DONGENG UNTUK SISWA KELAS III SD NEGERI LAMREUNG ACEH BESAR ”**

Demikian Surat Keterangan ini diperbuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Lamreung, 18 Oktober 2022  
Kepala SD Negeri Lamreung  
**Fetti Elliani, S.Pd.I, M.Pd**  
Nip. 19770225 200801 2 001

ST

## LAMPIRAN 4

## SURAT PENGANTAR VALIDASI



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
PRODI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH**

Jl. Syech Abdur Rauf Kopelma Darussalam, Banda Aceh, 23111  
Telepon. (0651) 7551423 – Faksimile (0651) 7553020  
EMAIL : [ftk.uin@ar-raniry.ac.id](mailto:ftk.uin@ar-raniry.ac.id) Web: [ftk.uin.ar-raniry.ac.id](http://ftk.uin.ar-raniry.ac.id)

Nomor : B-448/Un.08/PGMI/09/2022 Banda Aceh, 30 September 2022  
Lampiran : -  
Hal : Pengantar Validasi Instrumen Skripsi

Kepada Yth:  
Bapak Azmil Hasan Lubis, M.Pd  
di-  
Tempat

*Assalamu'alaikum warahmatullah wabarakatuh*  
Dengan hormat,

Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh memohon kepada Bapak untuk dapat menjadi Validator, mahasiswa yang namanya tersebut di bawah ini:

Nama : Siti Samsidar  
NIM : 190209046  
Prodi : PGMI  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Digital pada Materi Dongeng untuk Siswa Kelas III SDN Lamreung Aceh Besar

Demikianlah surat pengantar ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

*Wassalamu'alaikum warahmatullah wabarakatuh.*

AR - RANIRY

Ketua Prodi PGMI

Mawardi



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
PRODI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH**

Jl. Syech Abdur Rauf Kopelma Darussalam, Banda Aceh, 23111  
Telepon. (0651) 7551423 – Faksimile (0651) 7553020  
EMAIL : [ftk.uin@ar-raniry.ac.id](mailto:ftk.uin@ar-raniry.ac.id) Web: [ftk.uin.ar-raniry.ac.id](http://ftk.uin.ar-raniry.ac.id)

Nomor : B-447/Un.08/PGMI/09/2022

Banda Aceh, 30 September 2022

Lampiran : -

Hal : Pengantar Validasi Instrumen Skripsi

Kepada Yth:

**Ibu Rafidhah Hanum, S.Pd.I., M.Pd**

di-

Tempat

*Assalamu'alaikum warahmatullah wabarakatuh*

Dengan hormat,

Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh memohon kepada Ibu untuk dapat menjadi Validator, mahasiswa yang namanya tersebut di bawah ini:

Nama : Siti Samsidar  
NIM : 190209046  
Prodi : PGMI  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Digital pada Materi Dongeng untuk Siswa Kelas III SDN Lamreung Aceh Besar

Demikianlah surat pengantar ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

*Wassalamu'alaikum warahmatullah wabarakatuh.*

Ketua Prodi PGMI

Mawardi

AR-RANIRY

## LAMPIRAN 5

### ANGKET HASIL VALIDASI AHLI MEDIA

**ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA TERHADAP  
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *POP UP BOOK*  
DIGITAL PADA MATERI DONGENG SISWA KELAS III SD NEGERI  
LAMREUNG ACEH BESAR**

Kepada Yth.

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Dengan hormat,

Dalam rangka menyelesaikan pendidikan Strata-1 (S1) pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Ar-Raniry, penulis melaksanakan penelitian sebagai salah satu bentuk tugas akhir dan kewajiban yang harus diselesaikan. Penelitian yang dilakukan berjudul "Pengembangan media pembelajaran *Pop Up Book* Digital pada Materi Dongeng Siswa Kelas III SD Negeri Lamreung".

Untuk mencapai tujuan penelitian, penulis dengan hormat meminta kesediaan dari Bapak/Ibu untuk menilai media pembelajaran yang dikembangkan dengan melakukan pengisian angket yang penulis ajukan sesuai dengan keadaan sebenarnya. Kerahasiaan jawaban dan identitas Bapak/Ibu akan dijamin sesuai dengan kode etik dalam penelitian. Penulis menyampaikan banyak terima kasih atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi angket yang diajukan.

جامعة الرانيري

A R - R A N I R Y

Hormat Saya,

  
Siti Samsidar



**A. Identitas Ahli**

Nama Lengkap : Azmil Hasan Lubis, M.pd.  
 Pekerjaan : Pns/dosen

**B. Petunjuk**

Sebelum mengisi angket silahkan Bapak/Ibu membaca terlebih dahulu petunjuk pengisian berikut ini:

1. Bacalah semua poin yang tersedia dalam angket ini dengan teliti.
2. Berilah pendapat Bapak/ibu pada setiap pernyataan yang tersedia pada poin F dengan memberikan tanda cek list (✓) pada kolom yang telah disediakan.
3. Jika perlu diadakan revisi, mohon Bapak/Ibu memberikan komentar/saran atau langsung pada naskah yang divalidasi.

**C. Keterangan Skor**

Angka 5 : Sangat Setuju (SS)

Angka 4 : Setuju (ST)

Angka 3 : Ragu-ragu (RG)

Angka 2 : Tidak Setuju (TS)

Angka 1 : Sangat Tidak Setuju

**D. Kisi-kisi instrument penilaian**

No.	Aspek	Indikator	No. Pertanyaan
1.	Aspek Tampilan Visual dan Audio	Teks dapat terbaca dengan baik	1, 2, 3, 4, 5, 6,7
		Desain cover	
		Kesesuaian animasi	
		Kesesuaian petunjuk penggunaan	
		Kejelasan <i>background</i>	
		Kesesuaian tata letak	
2.	Aspek Rekayasa	Keefektifan dan keefesien program media	6, 7, 8, 9,10

Perangkat Media Pembelajaran	Kesesuaian dengan perangkat apa saja	
	Kemudahan penggunaan	
	Kelancaran program	
	Kesesuaian pemilihan format <i>font</i> (huruf)	
	Pemilihan video pembelajaran	

### E. Rubrik Penilaian

No	Pernyataan	Skor	Indikator Penilaian
1.	Teks dapat terbaca dengan baik	5	Jika teks dapat terbaca dengan meliputi jelas, mudah dibaca, konsisten dan menarik.
		4	Hanya mencakup 3 dari semua aspek
		3	Hanya mencakup 2 dari semua
		2	Hanya mencakup salah 1 dari semua aspek
		1	Tidak memenuhi semua aspek
2.	Desain cover menarik dan jelas	5	Jika tampilan cover menarik, jelas, rapi, dan memiliki tata letak yang bagus
		4	Hanya mencakup 3 dari semua aspek
		3	Hanya mencakup 2 dari semua
		2	Hanya mencakup salah 1 dari semua aspek
		1	Tidak memenuhi semua aspek
3.	Pemilihan animasi sesuai dengan cerita	5	Animasi memenuhi semua aspek yang meliputi relevan dengan materi, memudahkan penjelasan konsep materi, tidak terdapat buram, resolusi bagus
		4	Hanya mencakup 3 dari semua aspek
		3	Hanya mencakup 2 dari semua
		2	Hanya mencakup salah 1 dari semua aspek
		1	Tidak memenuhi semua aspek
4.	Kesesuaian petunjuk penggunaan dengan media yang ditampilkan	5	Terdapat petunjuk penggunaan yang memenuhi semua aspek yang meliputi, jelas, sederhana, dan mudah dipahami
		4	Terdapat petunjuk penggunaan yang memenuhi 2 dari semua aspek
		3	Terdapat petunjuk penggunaan yang hanya memenuhi salah satu dari semua aspek
		2	Terdapat petunjuk penggunaan tapi tidak memenuhi semua aspek
		1	Tidak terdapat petunjuk penggunaan.
5.	<i>Backsound</i>	5	<i>Backsound</i> memenuhi semua aspek yang

	terdengar dengan jelas dan sesuai dengan media		meliputi menarik, menimbulkan kenyamanan, tidak mengganggu konsentrasi dan sesuai
		4	Hanya mencakup 3 dari semua aspek
		3	Hanya mencakup 2 dari semua
		2	Hanya mencakup salah 1 dari semua aspek
		1	Tidak mencakup semua aspek
6.	Tampilan pada media pembelajaran <i>pop up book</i> digital memiliki tata letak yang bagus dan sesuai.	5	Memenuhi semua aspek yang meliputi letak tombol, teks, animasi dan gambar sudah tepat, dan tidak ada ruang kosong pada layar
		4	Memenuhi 3 dari semua aspek tata letak
		3	Memenuhi 2 dari semua aspek tata letak
		2	Memenuhi salah 1 dari semua aspek tata letak
		1	Tidak memenuhi semua aspek tata letak
7.	Kualitas gambar yang bagus	5	Memenuhi semua aspek yang meliputi jelas, tidak blur, menarik, sesuai, dan rapi
		4	Memenuhi 3 dari semua aspek tata letak
		3	Memenuhi 2 dari semua aspek tata letak
		2	Memenuhi salah 1 dari semua aspek tata letak
		1	Tidak memenuhi semua aspek tata letak
8.	Keefektifan dan efisiensi program media pembelajaran	5	Jika media pembelajaran sangat efektif dan sangat efisien
		4	Jika media pembelajaran efektif dan efisien
		3	Jika media pembelajaran cukup efektif dan efisien
		2	Jika media pembelajaran kurang efektif dan efisien
		1	Jika media pembelajaran tidak efektif dan efisien
9.	Kemudahan dan sesuai dengan perangkat saat menjalankannya	5	Media pembelajaran mudah dipasang tanpa menggunakan perangkat lunak tambahan.
		4	Media pembelajaran mudah dipasang dengan menggunakan perangkat lunak tambahan mudah dicari.
		3	Media pembelajaran mudah dipasang dengan menggunakan perangkat lunak tambahan yang sulit dicari
		2	Media pembelajaran sulit dipasang dengan menggunakan perangkat lunak tambahan.
		1	Media pembelajaran tidak dapat dipasang dengan perangkat lunak manapun.
10.	Kemudahan	5	Memenuhi semua aspek yang meliputi sesuai

	dalam memahami materi dengan menggunakan media <i>pop up book</i> digital		dengan tujuan, mudah dipahami, konsisten dan memudahkan pengguna dalam memanfaatkan media.
		4	Hanya mencakup 3 dari semua aspek
		3	Hanya mencakup 2 dari semua
		2	Hanya mencakup salah 1 dari semua aspek
		1	Tidak memenuhi semua aspek
11.	Kelancaran program media pembelajaran	5	<i>Hang</i> atau berhenti tidak terjadi selama pengoperasian program
		4	<i>Hang</i> atau berhenti terjadi 1 kali selama pengoperasian program
		3	<i>Hang</i> atau berhenti terjadi maksimal 2 kali selama pengoperasian program
		2	<i>Hang</i> atau berhenti terjadi lebih dari 2 kali selama pengoperasian program
		1	<i>Hang</i> atau berhenti terjadi sering terjadi selama pengoperasian program
12.	Kesesuaian pemilihan format <i>font</i> (huruf)	5	Jika huruf dapat dibaca dengan jelas, huruf sesuai, bagus dan jelas.
		4	Hanya mencakup 3 dari semua aspek
		3	Hanya mencakup 2 dari semua
		2	Hanya mencakup salah 1 dari semua aspek
		1	Tidak memenuhi semua aspek
13.	Pemilihan video yang sesuai	5	Jika video memenuhi aspek sesuai dengan materi, jelas, mendidik, menarik, dan mudah dipahami.
		4	Hanya mencakup 3 dari semua aspek
		3	Hanya mencakup 2 dari semua
		2	Hanya mencakup salah 1 dari semua aspek
		1	Tidak memenuhi semua aspek

### F. Instrument Penilaian

No.	Indikator penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Teks dapat terbaca dengan baik				✓	✓
2.	Desain cover menarik dan jelas				✓	
3.	Pemilihan animasi sesuai					✓
4.	Kesesuaian petunjuk penggunaan dengan media yang ditampilkan					✓
5.	<i>Background</i> terdengar dengan jelas dan sesuai dengan media				✓	
6.	Tampilan pada media pembelajaran <i>pop up book</i> digital memiliki tata letak yang bagus dan jelas.					✓
7.	Kualitas gambar yang bagus					✓
8.	Keefektifan dan efisiensi program media pembelajaran					✓
9.	Kemudahan dan sesuai dengan perangkat saat menjalankannya					✓
10.	Kemudahan dalam memahami materi dengan menggunakan media <i>pop up book</i> digital					✓
11.	Kelancaran program media pembelajaran					✓
12.	Kesesuaian pemilihan format <i>font</i> (huruf)				✓	
13.	Pemilihan video pembelajaran				✓	

**G. Mohon berikan komentar dan saran secara keseluruhan tentang media pembelajaran *Pop up book* digital ini sehingga benar-benar layak untuk dikembangkan**

- Sesuaikan halam cover (Nama pembuat)
- Tambahkan / lengkapi peta konsep
- Tambahkan (Cerita Binatang)
- Cover penutup dibuat

**H. Kesimpulan**

Program dinyatakan

- a. Layak digunakan tanpa revisi
- b. Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
- c. Tidak layak digunakan

*(Mohon lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan bapak/ibu)*

Banda Aceh, 07 10, 2022

Validator Media

*Azmit Hasan Lubis, M.Pd.*

NIP/NIDN. ...1993.0624... 202012 1016

جامعة الرانيري

AR-RANIRY

**LAMPIRAN 6****ANGKET HASIL VALIDASI AHLI MATERI****ANGKET VALIDASI AHLI MATERI TERHADAP  
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *POP UP BOOK*  
DIGITAL PADA MATERI DONGENG SISWA KELAS III SD NEGERI  
LAMREUNG ACEH BESAR**

Kepada Yth.

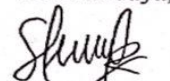
Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Dengan hormat,

Dalam rangka menyelesaikan pendidikan Strata-1 (S1) pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Ar-Raniry, penulis melaksanakan penelitian sebagai salah satu bentuk tugas akhir dan kewajiban yang harus diselesaikan. Penelitian yang dilakukan berjudul "Pengembangan media pembelajaran *Pop Up Book* Digital pada Materi Dongeng Siswa Kelas III SD Negeri Lamreung".

Untuk mencapai tujuan penelitian, penulis dengan hormat meminta kesediaan dari Bapak/Ibu untuk menilai media pembelajaran yang dikembangkan dengan melakukan pengisian angket yang penulis ajukan sesuai dengan keadaan sebenarnya. Kerahasiaan jawaban dan identitas Bapak/Ibu akan dijamin sesuai dengan kode etik dalam penelitian. Penulis menyampaikan banyak terima kasih atas perhatian dan kesedian Bapak/Ibu untuk mengisi angket yang diajukan.

Hormat Saya,

  
Siti Safridar

**A. Identitas Ahli**

Nama Lengkap : *Rafidkiah Hanum, M.Pd*  
 Pekerjaan : *Dosen*

**B. Petunjuk**

Sebelum mengisi angket silahkan Bapak/Ibu membaca terlebih dahulu petunjuk pengisian berikut ini:

1. Bacalah semua poin yang tersedia dalam angket ini dengan teliti.
2. Berilah pendapat Bapak/ibu pada setiap pernyataan yang tersedia pada poin F dengan memberikan tanda cek list (✓) pada kolom yang telah disediakan.
3. Jika perlu diadakan revisi, mohon Bapak/Ibu memberikan komentar/saran atau langsung pada naskah yang divalidasi.

**C. Keterangan Skor**

Angka 5 : Sangat Setuju (SS)

Angka 4 : Setuju (ST)

Angka 3 : Ragu-ragu (RG)

Angka 2 : Tidak Setuju (TS)

Angka 1 : Sangat Tidak Setuju

**D. Kisi-kisi Instrument Penilaian**

Aspek	Indikator Penilaian	No Pernyataan
a. Aspek Kelayakan Isi	Kesesuaian materi dengan kurikulum	1, 2, 3, 4
	Keruntutan materi yang disajikan	
	Kesesuaian penggunaan animasi dengan materi	



	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	
b. Aspek Pembelajaran	Penyajian materi membuat siswa lebih cepat memahami materi pembelajaran	5, 6, 7, 8
	Pemilihan cerita yang sesuai dan mendidik	
	Kesesuaian soal latihan dengan indikator pencapaian siswa	
	Kedalaman materi	
c. Aspek Kebahasaan	Penggunaan bahasa yang komunikatif	9, 10
	Penulisan kalimat yang tepat dan mudah dipahami	

#### E. Rubrik Penilaian

No	Pernyataan	Skor	Indikator Penilaian
1.	Kesesuaian materi dengan kurikulum yang berlaku	5	Jika seluruh isi materi dan animasi pada media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan kompetensi dasar
		4	Jika ada satu materi yang disajikan pada media pembelajaran yang dikembangkan tidak sesuai dengan kompetensi dasar
		3	Jika ada dua materi yang disajikan pada media pembelajaran yang dikembangkan tidak sesuai dengan kompetensi dasar
		2	Jika ada lebih dari dua materi yang disajikan pada media pembelajaran yang dikembangkan tidak sesuai dengan kompetensi dasar
		1	Jika seluruh materi yang disajikan pada media pembelajaran yang dikembangkan tidak sesuai dengan kompetensi dasar
2.	Keruntutan materi yang disajikan	5	Jika penyajian materi antar sub bab sudah mencerminkan keruntutan, keterkaitan isi dan keutuhan makna
		4	Jika penyajian materi antar sub bab sudah mencerminkan keruntutan dan keterkaitan isi
		3	Jika penyajian materi antar sub bab sudah

			mencerminkan keruntutan, namun masih kurang dalam keterkaitan isi
		2	Jika penyajian materi antar sub bab sedikit mencerminkan keruntutan, namun masih belum dalam keterkaitan isi
		1	Jika penyajian materi antar sub bab tidak mencerminkan keruntutan dan keterkaitan isi
3.	Kesesuaian penggunaan animasi dengan materi	5	Jika animasi yang disajikan sangat dapat berperan sebagai media untuk menyampaikan pesan
		4	Jika animasi yang disajikan dapat berperan sebagai media untuk menyampaikan pesan secara benar
		3	Jika animasi yang disajikan cukup dapat berperan sebagai media untuk menyampaikan pesan secara benar
		2	Jika animasi yang disajikan kurang dapat berperan sebagai media untuk menyampaikan pesan secara benar
		1	Jika animasi yang disajikan tidak dapat berperan sebagai media untuk menyampaikan pesan secara benar
4.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	5	Seluruh pokok bahasan materi yang disajikan sudah mencakup semua tujuan pembelajaran
		4	Terdapat 1 pokok bahasan materi belum mencakup tujuan pembelajaran
		3	Terdapat maksimal 2 pokok bahasan materi belum mencakup tujuan pembelajaran
		2	Terdapat lebih dari 2 pokok bahasan materi belum mencakup tujuan pembelajaran
		1	Seluruh pokok bahasan materi belum mencakup tujuan pembelajaran
5.	Penyajian materi membuat siswa lebih cepat memahami materi pembelajaran	5	Dengan media ini siswa akan memahami dan termotivasi terhadap materi pembelajaran
		4	Dengan media ini akan memudahkan siswa belajar memahami materi namun kurang memotivasi siswa
		3	Dengan media ini akan memudahkan siswa belajar memahami materi namun belum secara utuh
		2	Dengan media ini tidak akan berpengaruh apapun terhadap siswa
		1	Media ini akan membingungkan siswa belajar memahami materi
6.	Pemilihan	5	Cerita dongeng "Ahmad Rhang Manyang"

	cerita yang sesuai dan mendidik		meliputi aspek mudah dimengerti, mengandung tema yang mendidik, gaya bahasa mudah dipahami, dan memiliki alur cerita yang jelas.
		4	Memenuhi 3 dari semua aspek
		3	Memenuhi 2 dari semua aspek
		2	Memenuhi salah 1 dari semua aspek
		1	Tidak memenuhi semua aspek
7.	Kesesuaian soal latihan dengan indikator pencapaian siswa	5	Mengandung soal latihan yang meliputi aspek sesuai dengan indikator pencapaian, sesuai dengan materi pembelajaran, sesuai dengan tujuan pembelajaran, dan sesuai dengan kemampuan siswa.
		4	Memenuhi 3 dari semua aspek
		3	Memenuhi 2 dari semua aspek
		2	Memenuhi salah 1 dari semua aspek
		1	Tidak memenuhi semua aspek
8.	Kedalaman materi pembelajaran	5	Seluruh uraian materi mencukupi untuk menjelaskan definisi dongeng dan sesuai dengan kemampuan siswa SD kelas III
		4	Terdapat satu uraian materi yang tidak mencukupi untuk menjelaskan definisi dongeng dan tidak sesuai dengan kemampuan siswa SD kelas III
		3	Terdapat maksimal 2 uraian materi yang tidak mencukupi untuk menjelaskan definisi dongeng dan tidak sesuai dengan kemampuan siswa SD kelas III
		2	Terdapat lebih dari 2 uraian materi yang tidak mencukupi untuk menjelaskan definisi dongeng dan tidak sesuai dengan kemampuan siswa SD kelas III
		1	Seluruh uraian materi tidak mencukupi untuk menjelaskan definisi dongeng dan tidak sesuai dengan kemampuan siswa SD kelas III
9.	Penggunaan bahasa yang komunikatif	5	Memenuhi semua aspek yang meliputi jelas, mudah dipahami, efektif dan komunikatif
		4	Memenuhi 3 dari semua aspek
		3	Memenuhi 2 dari semua aspek
		2	Memenuhi salah 1 dari semua aspek
		1	Tidak memenuhi semua aspek
10.	Penulisan kalimat yang	5	Memenuhi semua aspek yang meliputi tepat, efektif, efisien dan tidak menimbulkan penafsiran ganda

tepat dan mudah dipahami	4	Memenuhi 3 dari semua aspek
	3	Memenuhi 2 dari semua aspek
	2	Memenuhi salah 1 dari semua aspek
	1	Tidak memenuhi semua aspek

#### F. Instrumen Penilaian

No.	Indikator Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian materi dengan kurikulum yang berlaku					✓
2.	Keruntutan materi yang disajikan					✓
3.	Kesesuaian penggunaan animasi dengan materi					✓
4.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran					✓
5.	Penyajian materi membuat siswa lebih cepat memahami materi pembelajaran					✓
6.	Pemilihan cerita yang sesuai dan mendidik					
7.	Kesesuaian soal latihan dengan indikator pencapaian siswa				✓	
8.	Kedalaman materi pembelajaran				✓	
9.	Penggunaan bahasa yang komunikatif					✓
10.	Penulisan kalimat yang tepat dan mudah dipahami				✓	

Hafidh Syifaunnur, "Pengembangan dan Analisis Kelayakan Multimedia Interaktif *Smart Chemist* Berbasis Intertekstual sebagai Media Pembelajaran Kimia SMA", *Skripsi*, 2015, h. 128.

#### G. Mohon berikan komentar dan saran secara keseluruhan tentang media pembelajaran *Pop up book* digital ini sehingga benar-benar layak untuk dikembangkan

Media Pembelajaran POP UP book digital yg dikembangkan sudah bagus & sesuai dengan materi.

## H. Kesimpulan

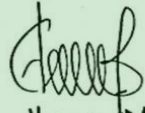
Produk dinyatakan

- a. Layak digunakan tanpa revisi
- b. Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
- c. Tidak layak digunakan

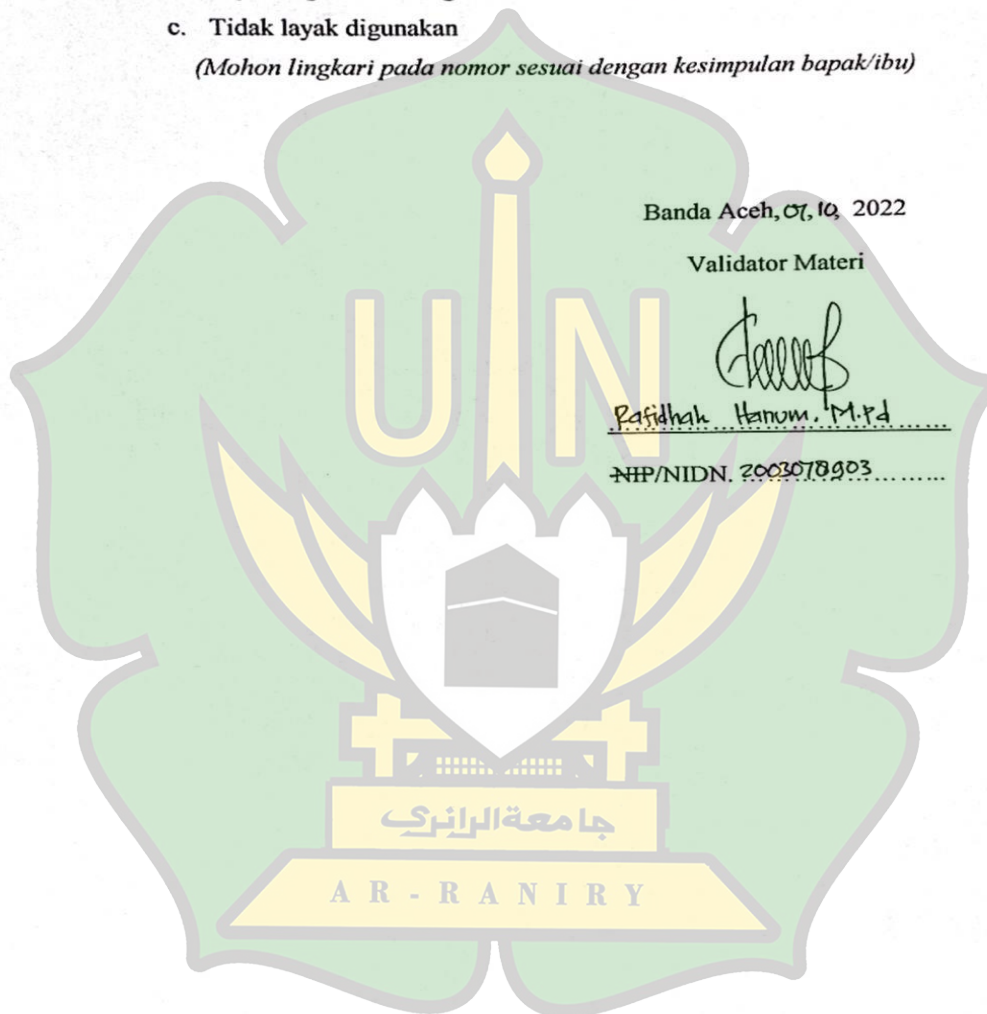
*(Mohon lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan bapak/ibu)*

Banda Aceh, 07, 10, 2022

Validator Materi

  
Rafidhak Hanum, M.Pd

NIP/NIDN. 2003078903



## LAMPIRAN 7

## HASIL ANGGKET RESPON GURU

ANGKET RESPON GURU TERHADAP PENGEMBANGAN  
MEDIA PEMBELAJARAN *POP UP BOOK* DIGITAL PADA  
MATERI DONGENG SISWA KELAS III SD NEGERI LAMREUNG  
ACEH BESAR

**A. Identitas Guru**

Nama lengkap : NURHAIDA. S-pd  
NIP :  
Pekerjaan : GURU KONTRAK

**B. Petunjuk Pengisian Angket**

1. Berilah pendapat Bapak/ibu pada setiap pernyataan yang tersedia dengan memberikan tanda cek list (✓) pada kolom yang telah disediakan.
2. Jika perlu diadakan revisi, mohon Bapak/Ibu memberikan komentar/saran atau langsung pada naskah yang divalidasi.

**C. Keterangan Skor**

Angka 5 : Sangat Setuju (SS)

Angka 4 : Setuju (ST)

Angka 3 : Ragu-ragu (RG)

Angka 2 : Tidak Setuju (TS)

Angka 1 : Sangat Tidak Setuju

AR - RANIRY

#### D. Aspek Penilaian

No.	Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Materi dalam media sesuai dengan tujuan pembelajaran					✓
2.	Susunan kalimat yang digunakan dalam menyajikan materi mudah dipahami				✓	
3.	Media <i>pop up book</i> digital ini dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran					✓
4.	Warna tulisan dan gambar pada media sesuai					✓
5.	Media <i>pop up book</i> digital mudah dipahami dan dijalankan					✓
6.	Media <i>pop up book</i> digital efisien antara waktu dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan.					✓
7.	Desain media <i>pop up book</i> digital sesuai dengan karakteristik peserta didik				✓	
8.	Dalam pembelajaran menggunakan media <i>pop up book</i> digital ini menarik perhatian siswa				✓	
9.	Media <i>pop up book</i> mampu menumbuhkan rasa ingin tau peserta didik					✓
10.	Secara keseluruhan media <i>pop up book</i> digital ini layak digunakan pada kelas III tema 2 sub tema 1 pembelajaran 1					✓

Laurensius Yulian Novena Aji, "Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Berbasis Multikulturalisme pada Materi Hari Besar Keagamaan untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar", *Skripsi*, 2020. h. 119

#### E. Mohon berikan komentar dan saran secara keseluruhan tentang media pembelajaran *Pop up book* digital ini sehingga benar-benar layak untuk dikembangkan

Penggunaan media *pop up book* sangat menarik minat, belajar anak sehingga penerapan *pop up book* bisa di terapkan lebih dalam pembelajaran di kelas. Anak-anak lebih mudah memahami penjelasan dan melihat langsung seperti kejadiannya, anak-anak lebih fokus, memperhatikan, menikmati dan lebih mendalami Materi.

**F. Kesimpulan**

Produk dinyatakan

- a. Layak digunakan tanpa revisi
- b. Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
- c. Tidak layak digunakan

*(Mohon lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan bapak/ibu)*

Terimakasih atas penilaian Bapak/Ibu yang telah yang diberikan kepada peneliti, semoga dengan ini peneliti mampu menghasilkan media pembelajaran yang bermanfaat bagi guru maupun bagi siswa.

Banda Aceh, 14, 10, 2022

Guru KELAS III A



NURHAIDA, S.Pd

NIP.....

جامعة الرانيري

A R - R A N I R Y



**ANGKET RESPON GURU TERHADAP PENGEMBANGAN  
MEDIA PEMBELAJARAN *POP UP BOOK* DIGITAL PADA  
MATERI DONGENG SISWA KELAS III SD NEGERI LAMREUNG  
ACEH BESAR**

**A. Identitas Guru**

Nama lengkap : *Nawipa Saq*  
NIP : *-*  
Pekerjaan : *Guru*

**B. Petunjuk Pengisian Angket**

1. Berilah pendapat Bapak/ibu pada setiap pernyataan yang tersedia dengan memberikan tanda cek list (✓) pada kolom yang telah disediakan.
2. Jika perlu diadakan revisi, mohon Bapak/Ibu memberikan komentar/saran atau langsung pada naskah yang divalidasi.

**C. Keterangan Skor**

Angka 5 : Sangat Setuju (SS)

Angka 4 : Setuju (ST)

Angka 3 : Ragu-ragu (RG)

Angka 2 : Tidak Setuju (TS)

Angka 1 : Sangat Tidak Setuju (Y)

#### D. Aspek Penilaian

No.	Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Materi dalam media sesuai dengan tujuan pembelajaran					✓
2.	Susunan kalimat yang digunakan dalam menyajikan materi mudah dipahami					✓
3.	Media <i>pop up book</i> digital ini dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran					✓
4.	Warna tulisan dan gambar pada media sesuai					✓
5.	Media <i>pop up book</i> digital mudah dipahami dan dijalankan					✓
6.	Media <i>pop up book</i> digital efisien antara waktu dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan.				✓	
7.	Desain media <i>pop up book</i> digital sesuai dengan karakteristik peserta didik					✓
8.	Dalam pembelajaran menggunakan media <i>pop up book</i> digital ini menarik perhatian siswa				✓	
9.	Media <i>pop up book</i> mampu menumbuhkan rasa ingin tau peserta didik					✓
10.	Secara keseluruhan media <i>pop up book</i> digital ini layak digunakan pada kelas III tema 2 sub tema 1 pembelajaran 1					✓

Laurensius Yulian Novena Aji, "Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Berbasis Multikulturalisme pada Materi Hari Besar Keagamaan untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar", *Skripsi*, 2020. h. 119

#### E. Mohon berikan komentar dan saran secara keseluruhan tentang media pembelajaran *Pop up book* digital ini sehingga benar-benar layak untuk dikembangkan

Media *pop up book* digital layak untuk di gunakan para era digital. sekarang karena anak-anak mudah memahami dan belajarnya juga menyenangkan juga sesuai dengan yang ada di tema 2 sub 1 pembelajaran 1.

**F. Kesimpulan**

Produk dinyatakan

- a. Layak digunakan tanpa revisi
- b. Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
- c. Tidak layak digunakan

*(Mohon lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan bapak/ibu)*

Terimakasih atas penilaian Bapak/Ibu yang telah yang diberikan kepada peneliti, semoga dengan ini peneliti mampu menghasilkan media pembelajaran yang bermanfaat bagi guru maupun bagi siswa.

Banda Aceh, 14 - 10 2022

Guru KELAS III B



Nadira SAG

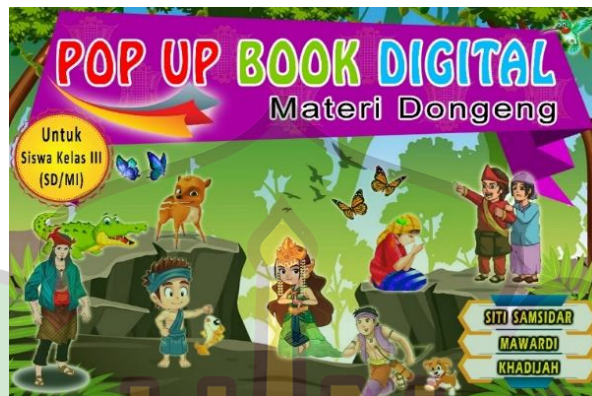
NIP.....

جامعة الرانيري

AR - RANIRY

## LAMPIRAN 8

### HASIL MEDIA YANG DIKEMBANGKAN



**UNSUR UNSUR DONGENG**

1. Berjudul menarik, yaitu menarik pembaca untuk ingin membacanya.

2. Berisi pesan moral, berupa ajaran atau pelajaran yang harus dipelajari.

3. Mendeskripsikan tokoh-tokoh yang terlibat dalam cerita.

4. Menjelaskan latar belakang cerita, yaitu latar waktu dan tempat.

5. Menjelaskan alur cerita, yaitu urutan kejadian yang dialami oleh tokoh-tokoh.

6. Berjudul menarik dan mudah diingat.

7. Berisi pesan moral yang harus dipelajari.

8. Berisi pesan moral yang harus dipelajari.

9. Berisi pesan moral yang harus dipelajari.

10. Berisi pesan moral yang harus dipelajari.

**STRUKTUR DONGENG**

Pendahuluan

Isi (Peristiwa)

Penutup

1. Berjudul menarik, yaitu menarik pembaca untuk ingin membacanya.

2. Berisi pesan moral, berupa ajaran atau pelajaran yang harus dipelajari.

3. Mendeskripsikan tokoh-tokoh yang terlibat dalam cerita.

4. Menjelaskan latar belakang cerita, yaitu latar waktu dan tempat.

5. Menjelaskan alur cerita, yaitu urutan kejadian yang dialami oleh tokoh-tokoh.

6. Berjudul menarik dan mudah diingat.

7. Berisi pesan moral yang harus dipelajari.

8. Berisi pesan moral yang harus dipelajari.

9. Berisi pesan moral yang harus dipelajari.

10. Berisi pesan moral yang harus dipelajari.

**Ahmad Rihang Mampang**

Terduduklah seorang tua yang bernama Ach. Dia tua karena usianya sudah lanjut. Dia duduk di bawah pohon yang rindang.

Umar tinggal di sebuah rumah tua dengan halaman yang luas. Di halaman itu, ada banyak tanaman yang subur.

Suatu hari, Umar menyimpulkan bahwa hari ini adalah hari yang baik. Dia memutuskan untuk pergi ke pasar.

Sambil mengaspas kepala Umar dia memandang dalam-dalam kealamannya. Cat Di Bulan emalnya pun beraja. Tangis peng Ananda, emak sudah tua, hanya ananda satu-satunya harapan emak. Tidak orang lain tempat untuk berbagi kasih sayang. Sada orang lain yang akan memeluk jika emak sakit atau melautur.

Tersentak dengan kata-kata yang keluar dari mulut emalnya, Umar pun beraja. "Mak, apa yang emak katakan benar, tapi apa yang bisa dipikirkan lagi emak? Dia sudah tua, dan kondisinya semakin hari semakin parah. Mak, jangan terus memarah-marahkan Umar. Umar akan segera pulang." Dengan terkejut si mata dia diteliti dia, akhirnya Cat Di Bulan menjelaskan Umar sudah pergi merantau.

Setelah berjumpa dengan seorang warga desa, akhirnya Umar pun berangkat dengan perlengkapan yang sudah disiapkan. Dia hendak merantau ke pulau pinang negeri Melayu, dan perjalanan akan dilalui dengan kapal air dari pelabuhan Krageng Raya.

Umar dan emalnya saling memeluk erat di pelabuhan Krageng Raya. Mereka berdua akan berpisah untuk sementara waktu.

Singkat cerita akhirnya Umar tiba di pulau pinang negeri Melayu dan bekerja pada seorang saudagar, nama namanya Besama saudagar muda, Umar ikut berjualan. Umar bekerja dengan telus, berdaya dengan luhur dan mendidik kepada orang-orang di sekitarnya.

Mari berangkat hari, bulan berganti bulan dan lain teresa kehidupan Umar telah berubah di rantau orang. Melihat ketekunan Umar itu, akhirnya saudagar muda menjadi tertarik dan mengangkat Umar menjadi penolongnya. Dari Umar telah menjadi seorang saudagar sukses, dan itu juga telah menjadi orang berpengaruh.

Suatu hari Umar pun berangkat dengan persiapan yang sudah lengkap. Dia pun merantau ke pulau pinang negeri Melayu. Umar berangkat dengan perlengkapan yang sudah disiapkan. Dia hendak merantau ke pulau pinang negeri Melayu, dan perjalanan akan dilalui dengan kapal air dari pelabuhan Krageng Raya.

Ahliannya mereka pun sampai di kampung halaman Umar. Ternyata di kampung Krageng Raya suasana telah berubah. Semua orang telah berkecukupan dan berprestasi.



Cat Di Bulan yang mendengar kepulangan Umar bergasap menanti perubahan Krageng Raya. Akhirnya sangat gembira mendengar kepulangan Umar anaknya.

Sebelum Cut Da Bulun di darangi, ia sanggup beranikan diri pergi dan berucap memaki benci. Setelah beberapa ketika dia berpaling dengan menyanyikan lagu berentak "Puti paku keli kapul" dengan iringan bunyi-bunyi gitar. Dia berkata, "Puti paku keli kapul" adalah iringan bunyi-bunyi gitar yang tak baik itu, dan dia mengira-gurunya itu baik-baik saja. Dengan menyanyikan lagu itu dia merasa senang dan menyanyikan lagu itu untuk merayakan dan merayakan eratan jalinan. Itu adalah lagu yang menyanyikan Cut Da Bulun dan kapul.






Dengan muka basah air mata dan rasa sakit hati yang mendalam, Cut Da Bulun berdiri menatap umar anaknya dari kejauhan, kemudian ia berucap, "Ya Allah, jika benar saudara yang berdiri di depanku ini adalah umar anakku, maka ambil kembali semua harta bendanya!". Itulah Dia Cut Da Bulun kepada umar anaknya yang sudah tua.

Umar selangkah lagi pun menjadi pucat, angah berucap bertakut, halin tentu pun heran. Kapal umar berpatah-patah dan terhempas angin, seluruh isi kapal berhamburan. Umar, enting, serta seluruh isi kapal terhempas ke laut dan berenang kesana-kenana untuk menyelamatkan diri.

Abangnya Umar pun bersesak, segera ia berenang kearah buaya yang berdiri di tepi pantai. Umar bersempit dan berlutut memohon kali buaya segera memeluk maaf dan ampunan. Melihat perilaku umar anaknya yang telah sedar, Cut Da Bulun pun merasa kasihan. Dengan lila, Cut Da Bulun pun berlutut pada umar anaknya, "Abah maafkan, baik baiklah, aku sudah memaafkanmu".

Seterusnya Cut Da Bulun memaafkan umar anaknya, setelah itu pulak seluruh harta benda termasuk kapal umar tergelambir ke laut, menyisat dan berubah menjadi batu. Sampai sekarang di desa Krang rapa tersebut masih terdapat sebuah Bukit berbentuk kapal yang dinamakan "Bukit Kapal" atau Bukit Kapal.

**SOAL LATIHAN**

1. Setelah anak umar dan Cut Da Bulun berucap memaki benci...

2. Setelah Cut Da Bulun berlutut pada umar anaknya...

**PESAN MORAL**

1. Menghormati orang tua.

2. Menghormati orang tua.

3. Menghormati orang tua.

4. Menghormati orang tua.

5. Menghormati orang tua.

**DAFTAR PUSTAKA**

1. Dendawati, H. (2018). Anak-anak dan Cerita Rakyat. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

2. Hidayat, S. (2016). Cerita Rakyat. Bandung: Alfabeta.

3. Hidayat, S. (2016). Mengungkap Cerita Rakyat. Bandung: Alfabeta.

4. Hidayat, S. (2016). Mengungkap Cerita Rakyat. Bandung: Alfabeta.

5. Hidayat, S. (2016). Mengungkap Cerita Rakyat. Bandung: Alfabeta.

**TENTANG PENULIS**

**SITI SAMSIDAR**

Siti Samsidar, lahir pada tanggal 02 Juli 2001 di Alang Menganda Kecamatan Timur Kabupaten Banteng. Dari pasangan Rusli dan Muardati. Diterima pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Al-Manzil tahun 2019. Periode 2019 sampai sekarang aktif di berbagai organisasi, baik itu organisasi dalam kampus maupun diluar kampus. Saat ini, dia merasa yang menggali di Aceh barat ini selain disibukkan dengan penyelesaian tugas akhir juga menyempatkan diri belajar dalam suatu komunitas sebagai tempat untuk mencari jejak-kambuhan sehingga bisa meringankan sedikit beban orang tua. Anak pertama dari dua bersaudara yang hobi membaca, dan rebahan ini menggairah dia-cita menjadi seorang Dosen, Penulis Aktif, dan sekaligus pengusaha sukses.



**POP UP BOOK DIGITAL Materi Dongeng**

Sudah sejauh mana Anda mengetahui tentang materi dongeng? Tahukah Anda ciri-ciri dongeng Nusantara? Ciptakan Anda masyarakat cinta dongeng di Nusantara!

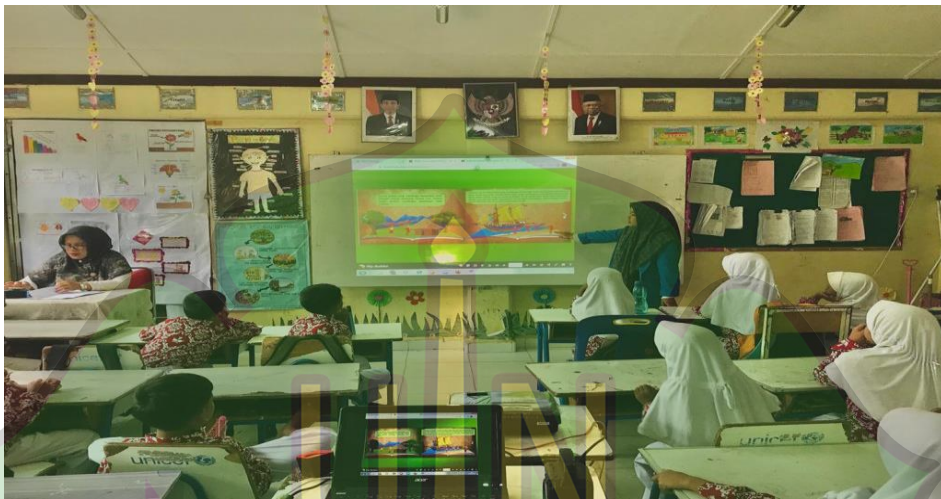
Fasilitas Pop Up Book Digital Materi Dongeng ini akan membantu Anda. Hal ini karena wawasan Anda tentang materi dongeng beserta contohnya, akan semakin bertambah.

**SITI SAMSIDAR**  
**MAWADDI**  
**KHADJAH**

Untuk Siswa Kelas III (SD/MI)



**LAMPIRAN 9**  
**DOKUMENTASI PENELITIAN**



## DAFTAR RIWAYAT HIDUP

### Profil

Nama Lengkap : Siti Samsidar  
 Tempat. Tanggal Lahir : Alue Meuganda 02 Juli 2001  
 Jenis Kelamin : Wanita  
 Agama : Islam  
 Status Pernikahan : Belum Menikah  
 Nomor Handphone : 082298877228  
 Email : [sitisamsidar0207@gmail.com](mailto:sitisamsidar0207@gmail.com)  
 Alamat : Desa Alue Meuganda, Kec. Woyla Timur, Kab Aceh Barat



### Riwayat Pendidikan

- ❖ SD Negeri Alue Meuganda, Woyla Timur, Aceh Barat (2008-2013)
- ❖ SMP Negeri 3 Woyla Timur, Aceh Barat (2013-2017)
- ❖ SMA Negeri 1 Woyla, Aceh Barat (2017-2019)
- ❖ UIN Ar-Raniry Banda Aceh (2019-Sekarang)

### Pengalaman Organisasi

- ❖ Anggota Bidang HUMAS HMPS PGMI (Hubungan Masyarakat dan Alumni Himpunan Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah)
- ❖ Anggota Kementrian SEKRET DEMA FTK (Kementrian Kesekretariatan Dewan Eksekutif Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan)
- ❖ Wakil Bendahara Umum IPELMASLA BANDA ACEH (Ikatan Pelajar Mahasiswa Woyla Banda Aceh)