

PENGEMBANGAN *PUCI (POP UP CULTURE OF INDONESIA)* SEBAGAI MEDIA MENULIS KARANGAN SEDERHANA PADA SISWA SD/MI

Eva Alviana Rahmawati
Prodi PGMI Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Sunan Kalijaga Jogjakarta
Email : evaalvianar@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini, merupakan penelitian *Research & Devolepment* dengan model pengembangan Borg & Gall yang terdiri dari sepuluh tahap, namun dalam penelitian ini hanya sampai tahap ketujuh. Instrumen penilaian yang digunakan yaitu lembar skala penilaian. Media pembelajaran ini dinilai oleh ahli materi, ahli media, dan 2 guru Bahasa Indonesia. Media pembelajaran ini juga direspon oleh 28 siswa kelas II SD 1 Sanden melalui metode *check list*. Data nilai kualitas yang diperoleh masih dalam bentuk data kuantitatif kemudian diubah menjadi data kualitatif. Data kuantitatif dianalisis pada tiap aspek penilaian. Skor terakhir yang diperoleh, dikonversi menjadi tingkat kelayakan produk secara kualitatif.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) Media pembelajaran *PUCI (Pop Up Culture of Indonesia)* dengan materi menulis karangan sederhana telah berhasil dikembangkan, (2) Penilaian dari ahli materi adalah Baik dengan rata-rata 3,95. Penilaian oleh ahli media adalah Sangat Baik dengan rata-rata 4,40. Penilaian guru Bahasa Indonesia kelas III adalah Sangat Baik dengan rata-rata 4,21. Penilaian guru Bahasa Indonesia kelas IV adalah Sangat Baik dengan rata-rata 4,29, sehingga media pembelajaran ini layak digunakan dalam pembelajaran. (3) Respon 28 siswa kelas II SD 1 Sanden adalah 100% siswa merespon positif dengan skor rata-rata 13,71.

Kata Kunci: *Research & Devolepment*, Media Pembelajaran, *PUCI (Pop Up Culture of Indonesia)*, Bahasa Indonesia

A. PENDAHULUAN

Dalam pelaksanaan pendidikan, setiap manusia harus melakukan interaksi dan komunikasi dengan manusia lainnya untuk menyampaikan maksud dan tujuannya. Kegiatan berinteraksi ini membutuhkan alat dan media. Alat yang digunakan oleh manusia untuk saling berkomunikasi adalah bahasa. Memahami bahasa sebagai media aktivitas aktif dan kreatif ini, didasarkan pada pemahaman latar belakang kebahasaan siswa dan kreativitas guru dalam memerankan bahasa sebagai penyampai materi dan berkomunikasi dengan siswa. Setiap orang menyadari bahwa interaksi dan semua kegiatan dalam masyarakat tidak dapat berjalan lancar tanpa bahasa.

Menurut Surat Edaran Sekretaris Daerah Nomor 041/01659, pemerintah telah mencanangkan program literasi bagi masyarakat khususnya siswa di sekolah. Pemerintah Kabupaten Bantul melakukan *launching* Gerakan Bantul Literasi yang dimotori Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kabupaten Bantul pada hari Selasa, 13 Juni 2017. Peluncuran *Gerakan Bantul Literasi* juga ditandai dengan gerakan membaca serentak di setiap sekolah se-Kabupaten Bantul pada pukul 09.00 WIB. Program literasi tersebut diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan siswa dan dapat meningkatkan kemampuan berbahasa siswa. Dengan banyak membaca, kosa kata yang diketahui siswa semakin bertambah. Hal tersebut sangat membantu meningkatkan kemampuan berbicara dan menulis pada siswa.

Kegiatan literasi di sekolah sudah diupayakan oleh guru kelas. Berdasarkan observasi di SD 1 Sanden, adapun kendalanya adalah jumlah buku yang tersedia belum mencukupi untuk dibaca seluruh siswa setiap harinya. Jumlah keseluruhan siswa di SD 1 Sanden Bantul 257 siswa,

sedangkan buku bacaan siswa tidak sebanding dengan jumlah siswa tersebut. Selain itu, beberapa buku yang ada di sekolah sudah termasuk buku terbitan lama sehingga sudah pernah dibaca sebelumnya oleh siswa. Jumlah pengunjung perpustakaan SD 1 Sanden hanya sebesar 31% setiap harinya. Menurut salah satu siswa, buku yang tersedia di sekolah masih kurang menarik. Hal itu dikarenakan masih sedikit gambar maupun ilustrasinya. Pada kenyataannya buku fiksi dan non fiksi sangat dibutuhkan siswa untuk belajar.

Menulis dan membaca sebagai aktivitas komunikasi ibarat dua sisi mata uang yang saling melengkapi. Kebiasaan menulis tidak mungkin terlaksana tanpa kebiasaan membaca. Berdasarkan observasi penulis di SD 1 Sanden Bantul, masih banyak dijumpai permasalahan yang berkaitan dengan keterampilan menulis. Siswa masih merasakan kesulitan dalam menulis sebuah teks/karangan sederhana. Hal tersebut dikarenakan siswa malas membaca buku sehingga dalam menulis karangan belum runtut. Penggunaan kosa kata dalam menulis karangan masih sedikit, bahkan sering terjadi pengulangan kalimat dalam menulis karangan.

Di samping itu, pembelajaran yang dilakukan oleh guru terlihat kurang menarik karena hanya satu arah. Guru lebih sering menjelaskan materi dan siswa mendengarkan. Saat kegiatan pembelajaran, guru jarang menggunakan media dalam pembelajaran menulis karangan. Media yang pernah digunakan guru hanya gambar yang dicetak di kertas hvs dan gambar yang ada di buku cetak. Kondisi tersebut mengakibatkan keterampilan menulis siswa dalam kegiatan menulis karangan kurang berhasil. Mengingat siswa usia dasar termasuk di dalam tahap operasional konkrit, maka dalam kegiatan menulis karangan perlu dihadirkan media pembelajaran menarik yang bersifat konkrit.

Guru-guru dituntut kreatif menemukan dan menciptakan macam-macam media. Media yang efektif memuat bermacam-macam pesan (*massage*). Menurut Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto (2013: 38), media pembelajaran tidak hanya bisa menampung satu materi, tetapi beberapa materi sekaligus. Dengan adanya media tersebut diharapkan siswa dapat mencermati dan menulis teks/karangan sederhana menggunakan huruf kapital, tanda titik, dan tanya dalam bentuk kalimat yang benar.

Pembelajaran tanpa menggunakan media tidak dapat memberikan rangsangan kepada siswa untuk lebih terampil menulis. Peran guru sangatlah penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran agar kualitas pembelajaran lebih baik. Oleh karena itu, perlu dihadirkan media pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan kemampuan menulis karangan pada siswa.

Melihat beberapa permasalahan tersebut, penulis menawarkan sebuah media yang dirancang untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa khususnya menulis karangan. Media tersebut berupa PUCI (*Pop Up Culture of Indonesia*). *Pop up* menurut Joko Muktiono (2003:65) adalah sebuah buku yang memiliki tampilan gambar yang bisa ditegakkan serta membentuk obyek-obyek yang indah dan dapat bergerak atau memberi efek yang menakjubkan. *PUCI (Pop Up Culture of Indonesia)* merupakan sebuah media visual tiga dimensi yang berisi materi tentang menulis karangan sederhana. Materi dalam *PUCI (Pop Up Culture of Indonesia)* disajikan dengan menarik sehingga dapat meningkatkan minat siswa dalam membaca materi tentang menulis karangan sederhana. Gambar yang digunakan sebagai acuan mengarang sesuai dengan taraf perkembangan berpikir siswa, yaitu gambar konkrit yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.

Selain membantu siswa menulis karangan berdasarkan gambar seri, di dalam *PUCI (Pop Up Culture of Indonesia)* juga terkandung unsur pendidikan multikultural. Contoh karangan sederhana yang ada dalam *PUCI (Pop Up Culture of Indonesia)* bertema kebudayaan Indonesia yang mengambil budaya Yogyakarta. Hal itu juga dapat menambah wawasan siswa tentang multikulturalisme. Menurut Andre Ata Ujan (2011:14), multikulturalisme meliputi sebuah pemahaman, penghargaan, dan penilaian atas budaya seseorang, serta sebuah penghormatan dan keingintahuan tentang budaya etnis lain. Multikultural di Indonesia bukan menjadi hal yang

harus dipertentangkan, namun hendaknya menjadi hal yang patut dibanggakan. Pembelajaran tentang multikultural di Indonesia dapat disampaikan dalam setiap mata pelajaran, baik secara tekstual maupun kontekstual. Dengan mempelajari potensi dan budaya di Indonesia, kecintaan siswa kepada Indonesia diharapkan semakin meningkat. Siswa dapat memahami pentingnya menghargai perbedaan, baik suku, agama, ras, maupun antargolongan.

Tema di dalam gambar *PUCI (Pop Up Culture of Indonesia)* mengenalkan budaya Indonesia, yaitu budaya Yogyakarta. *PUCI* diharapkan dapat membantu keberhasilan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas II SD/MI semester 2, yaitu dalam aspek menulis khususnya:

KI 3.10 : Mencermati penggunaan huruf kapital (nama Tuhan) nama agama, nama orang, serta tanda titik dan tanda tanya dalam bentuk kalimat yang benar.

KI 4.10 : Menulis teks dengan penggunaan huruf kapital (nama Tuhan) nama agama, nama orang, serta tanda titik, dan tanda tanya dalam bentuk kalimat yang benar.

Kelebihan dari media *PUCI* adalah lebih menarik, karena pada saat dibuka lembaran *pop up* akan berdiri tegak dan berkesan menghadirkan gambaran nyata sehingga siswa akan mendapat pengalaman langsung. Tampilan gambar ilustrasi yang berbentuk tiga dimensi membuat cerita semakin terasa nyata, sehingga pesan yang disampaikan akan lebih jelas dan kuat. Cara visualisasi ini akan membuat anak tidak merasa bosan membaca cerita yang berbentuk gambar. Siswa juga dapat menjelaskan alur suatu gambar seri secara runtut dan jelas. Secara tidak langsung, siswa juga akan mengenal budaya Indonesia khususnya budaya Daerah Istimewa Yogyakarta. Selain memiliki kelebihan, media *pop up* juga mempunyai kekurangan.

Terdapat kekurangan *pop up*, yaitu proses pembuatan tergolong rumit sehingga membutuhkan waktu dan biaya yang tidak sedikit. Jika tidak menggunakan bahan yang bagus *pop up* akan mudah sobek mengingat penggunaannya adalah anak-anak. Penulis meyakini bahwa *PUCI* merupakan media pembelajaran yang efektif khususnya dalam pembelajaran menulis karangan pada siswa kelas II SD/MI. Gambar *PUCI* dikemas lebih menarik karena apabila dibuka gambar yang berada dalam *pop up* dapat tegak berdiri. Siswa usia dasar lebih termotivasi untuk mencermati penggunaan huruf kapital, tanda titik, dan tanda tanya dalam bentuk kalimat yang benar, serta dapat menuliskan karangan secara runtut sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar yang ada.

B. Kajian Teori

Menulis Karangan sederhana

Menurut Muhammad Rohmadi dan Aninditya Sri Nugraheni (2011:38), bahasa memiliki fungsi sebagai alat komunikasi dalam berbagai konteks, baik komunikasi secara tulis maupun lisan. Empat kompetensi dasar yang harus dimiliki dalam berbahasa adalah menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Kegiatan ini dimulai oleh seseorang sejak lahir hingga memperoleh pendidikan. Di sekolah, seorang siswa juga diajarkan kompetensi tersebut. Dari keempat kompetensi tersebut, menulis adalah salah satu keterampilan berbahasa yang sangat potensial.

Dalam Al-Qur'an, Allah memerintahkan secara tegas agar manusia mencatat segala bentuk muamalah yang dilaksanakannya dengan orang lain, sebagaimana yang termaktub dalam firman Allah yang artinya: Hai orang-orang yang beriman, apabila kamu bermu'amalah tidak secara tunai untuk waktu yang ditentukan, hendaklah kamu menuliskannya, dan hendaklah seorang penulis di antara kamu menuliskannya dengan benar. dan janganlah penulis enggan menuliskannya sebagaimana Allah mengajarkannya, maka hendaklah ia menulis, dan hendaklah orang yang berhutang itu mengimlakkan (apa yang akan ditulis itu), dan hendaklah ia bertakwa kepada Allah Tuhannya, dan janganlah ia mengurangi sedikitpun daripada hutangnya. Jika yang berhutang itu orang yang lemah akalnya atau lemah (keadaannya) atau Dia sendiri tidak mampu mengimlakkan, Maka hendaklah walinya mengimlakkan dengan jujur. dan persaksikanlah dengan dua orang saksi dari orang-orang lelaki (di antaramu). Jika tak ada dua orang lelaki, Maka (boleh) seorang lelaki dan dua orang perempuan dari saksi-saksi yang kamu ridhai, supaya jika seorang

lupa maka yang seorang mengingatkannya. Janganlah saksi-saksi itu enggan (memberi keterangan) apabila mereka dipanggil; dan janganlah kamu jemu menulis hutang itu, baik kecil maupun besar sampai batas waktu membayarnya. Yang demikian itu, lebih adil di sisi Allah dan lebih menguatkan persaksian dan lebih dekat kepada tidak (menimbulkan) keraguanmu. (Tulislah mu'amalahmu itu), kecuali jika mu'amalah itu perdagangan tunai yang kamu jalankan di antara kamu, Maka tidak ada dosa bagi kamu, (jika) kamu tidak menulisnya. Dan persaksikanlah apabila kamu berjual beli; dan janganlah penulis dan saksi saling sulit menyulitkan. Jika kamu lakukan (yang demikian), maka sesungguhnya hal itu adalah suatu kefasikan pada dirimu. Dan bertakwalah kepada Allah, Allah mengajarmu, dan Allah Maha mengetahui segala sesuatu. Q.S. Al-Baqoroh [2]: 282.

Salah satu keterampilan menulis yang diajarkan di SD/MI adalah keterampilan menulis karangan sederhana. Karangan sederhana merupakan keseluruhan rangkaian kegiatan seseorang mengumpulkan gagasan dan menyampaikannya melalui bahasa tulis kepada pembaca agar mudah dipahami. Karangan sederhana diperoleh dari suatu proses dimana ide yang ada dilibatkan dalam suatu kata hingga menjadi karangan sederhana yang terdiri atas beberapa kalimat, 5 sampai 10 kalimat. Menurut Gillie, dkk (2007:55), ada lima jenis karangan sederhana yang diajarkan pada siswa SD/MI, antara lain:

1. Deskripsi, artinya menguraikan, memerikan, atau melukiskan. Paragraf deskripsi adalah paragraf yang bertujuan memberikan kesan/impresi kepada pembaca terhadap objek, gagasan, tempat, peristiwa, dan semacamnya yang ingin disampaikan penulis.
2. Narasi, yang artinya kisah atau cerita. Paragraf narasi bertujuan untuk mengisahkan atau menceritakan.
3. Eksposisi, bertujuan memaparkan, menjelaskan, menyampaikan informasi, mengajarkan, dan menerangkan sesuatu tanpa disertai ajakan/desakan agar pembaca mau mengikutinya.
4. Argumentasi, artinya membuktikan atau menyampaikan alasan. Paragraf argumentasi bertujuan menyampaikan suatu pendapat, konsepsi, atau opini tertulis pada pembaca. Paragraf argumentasi digunakan untuk meyakinkan bahwa yang disampaikan penulis itu benar. Penulis menyertakan bukti, contoh, dan berbagai alasan yang sulit dibantah.
5. Persuasi, yang artinya membujuk atau menyarankan. Paragraf persuasi awalnya memaparkan gagasan dengan alasan, bukti, contoh untuk meyakinkan pembaca. Paragraf persuasi diikuti dengan ajakan, rayuan, imbauan, atau saran kepada pembaca.

Seorang penulis perlu memperhatikan tata tulis dalam membuat karangan, yaitu:

1. Diksi atau pilihan kata

Penggunaan diksi yang tepat dalam menulis karangan akan memudahkan pembaca memahami isi karangan, akan memudahkan pembaca memahami isi karangan. Kemampuan memilih kata adalah kemampuan untuk membedakan secara tepat nuansa-nuansa kata sesuai gagasan yang ingin disampaikan penulis dan kemampuan untuk menemukan bentuk yang sesuai dengan situasi dan nilai rasa oleh kelompok masyarakat. Jadi penguasaan kosa kata yang lebih banyak, lebih memungkinkan penulis untuk menyampaikan gagasannya dengan lebih jelas dan kompleks.

2. Struktur Kalimat

Kalimat adalah rangkaian kata yang dapat mengungkapkan gagasan, perasaan dan pikiran yang relatif lengkap dan utuh. Penggunaan kalimat-kalimat efektif dapat memudahkan pembaca menangkap maksud tulisan. Kalimat efektif memiliki ciri mampu secara tepat mewakili gagasan penulis. Jadi, kalimat dalam karangan harus mudah dipahami, teratur, dan jelas.

3. Pembentukan paragraf

Paragraf merupakan istilah lain dari alinea, yaitu suatu bentuk pengungkapan gagasan yang terjalin dalam rangkaian beberapa kalimat. Suatu kumpulan kalimat yang memiliki keterkaitan dan saling terhubung, sehingga merupakan satu kesatuan yang utuh untuk

menyampaikan suatu maksud. Agar karangan mudah ditangkap oleh pembaca, maka perlu disusun dalam bentuk paragraf. Dalam tahapan ini, anak diajarkan untuk menyusun paragraf secara teratur agar mudah dimengerti maksudnya.

4. Penggunaan Ejaan

Karangan disusun menggunakan bahasa tulis yang berbeda dengan bahasa lisan. Ejaan diperlukan untuk menghindari timbulnya kesalahan pemahaman karena dapat membantu menjelaskan maksud dan makna kalimat. Penggunaan ejaan meliputi dua hal pokok, yaitu a. ketetapan tentang bagaimana satuan-satuan morfologi seperti kata dasar, kata ulang, kata majemuk, partikel dan kata berimbuhan dituliskan, b. pemakaian tanda baca dalam kalimat. Dengan menggunakan tanda baca, penulis akan lebih mudah menuangkan maksudnya sedangkan pembaca juga akan lebih mudah dalam memahami makna yang ada dalam tulisan.

Tulisan yang dibuat siswa berangsur-angsur akan menjadi lebih baik dengan adanya latihan dan lingkungan menulis yang mendukung. Tulisan yang baik menurut Kondharu Saddhono (2012:100-101), memiliki ciri-ciri antara lain:

1. mencerminkan kemampuan penulis menggunakan nada yang serasi
2. mampu menyusun bahan-bahan yang tersedia menjadi kesatuan yang utuh
3. jelas dan tidak samar-samar
4. menarik minat pembaca dan mencerminkan kebanggaan penulis.

Menulis merupakan kegiatan yang sangat kompleks. Dalam kegiatan menulis, seorang penulis harus mampu mengelola dan mengorganisir ide dan gagasannya dalam sebuah tulisan yang menarik dalam ragam bahasa tulis yang ada. Ketepatan pengungkapan gagasan harus didukung dengan ketepatan bahasa yang digunakan, kosakata dan gramatikal serta penggunaan ejaan. Keterampilan menulis seperti halnya keterampilan berbahasa yang lain perlu dimiliki oleh siswa.

Dalam materi menulis ada beberapa aspek untuk menilai kualitas dan kuantitas hasil karangan. Aspek penilaian menulis karangan dapat dikembangkan menurut materi yang diajarkan. Berikut adalah aspek menulis teks/karangan berdasarkan rangsangan gambar menurut Burhan Nurgiyantoro (2012:430), antara lain:

1. Kesesuaian dengan gambar
2. Ejaan dan tata tulis
3. Ketetapan logika urutan cerita
4. Ketetapan makna keseluruhan cerita
5. Ketetapan kata dan kalimat.

Menurut Burhan Nurgiyantoro (2012:439), dalam mengembangkan rubrik penilaian dapat dilakukan dengan memberi bobot secara proporsional terhadap setiap komponen berdasarkan pentingnya komponen-komponen itu dalam mendukung eksistensi sebuah karya tulis. Komponen yang lebih penting mendapat skor yang tinggi, sedangkan komponen yang kurang penting mendapat skor yang lebih rendah. Hasil penilaian tersebut berskala 1-100. Berikut rubrik penilaian menulis teks/karangan sederhana berdasarkan rangsangan gambar, yaitu:

Tabel 1. Rubrik Penilaian Menulis

No	Aspek yang Dinilai	Rentang Skor
1	Kesesuaian isi dengan gambar	13-30
2	Ketetapan logika urutan cerita	7-20
3	Ejaan dan tata tulis	5-25
4	Ketetapan makna keseluruhan cerita	7-15
5	Ketetapan kata dan kalimat	3-10
Jumlah Maksimal		100

Media Pembelajaran

Media pembelajaran menurut Azhar Arsyad (2011:4), meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran, yang terdiri atas buku, *tape recorder*, kaset, video kamera, *video recorder*, film, *slide* (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Media pembelajaran menurut pandangan Rayandra Asyhar (2012:8), yaitu sebagai segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari guru secara terencana, sehingga tercipta lingkungan belajar yang baik, dimana dalam diri peserta didik dapat terjadi proses belajar yang efektif. Dalam pelaksanaan pembelajaran, guru harus menentukan media pembelajaran. Guru sebaiknya memperhatikan beberapa hal dalam menggunakan media pembelajaran agar dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang tepat dan bermakna bagi siswa. Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media PUCI (*Pop Up Culture of Indonesia*) yang merupakan kategori media cetak. Azhar Arsyad (2011:86-89) mengemukakan kriteria pemilihan media cetak yang baik sebagai berikut:

- a. Konsisten
Dalam penulisan huruf, jarak spasi dan format halaman hendaknya konsisten.
- b. Format
Dalam penulisan paragraf, paragraph yang pendek dijadikan dalam satu kolom sedangkan paragraf yang panjang dijadikan dalam dua kolom. Selain itu jika isi paragraf berbeda, maka paragraf tersebut harus dipisahkan.
- c. Organisasi
Upayakan untuk menginformasikan siswa mengenai sejauh mana mereka paham akan teks tersebut. Selain itu susunlah teks sedemikian rupa agar menarik dan tidak membosankan.
- d. Daya tarik
Perkenalkan setiap bab atau bagian dengan cara yang berbeda untuk memotivasi siswa agar membaca
- e. Ukuran huruf
Pilihlah ukuran huruf yang sesuai dengan karakteristik siswa dan hindari penggunaan huruf kapital untuk keseluruhan teks.
- f. Ruang (spasi kosong)
Gunakan spasi kosong tak berisi teks atau gambar untuk memberi kesempatan kepada siswa untuk beristirahat pada titiktitik tertentu. Sesuaikan spasi antarbaris untuk meningkatkan tampilan dan tingkat keterbacaan serta tambahkan spasi antarparagraf untuk meningkatkan tingkat keterbacaan.

Media Pembelajaran Pop Up

Pop up book menurut Bluemel & Taylor (2012:2), adalah sebuah buku yang menampilkan potensi untuk bergerak dan interaksinya melalui penggunaan kertas sebagai bahan lipatan, gulungan, bentuk, roda atau putarannya. Buku menurut Joko Muktiono (2003:62), *pop up* merupakan sebuah buku yang memiliki tampilan gambar yang bisa ditegakkan serta membentuk objek-objek yang indah dan dapat bergerak atau memberi efek yang menakjubkan.

Berdasarkan pendapat ahli tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa *pop up* adalah sebuah media pembelajaran berbentuk buku bergambar yang didesain oleh pembuatnya agar gambar tersebut dapat timbul atau berdiri membentuk gambar tiga dimensi. PUCI (*Pop Up Culture of Indonesia*) merupakan buku yang berisi gambar tiga dimensi yang apabila dibuka objek dapat berdiri tegak selah menggambarkan ilustrasi yang nyata. PUCI (*Pop Up Culture of Indonesia*) berisi materi menulis karangan sederhana, penggunaan huruf kapital, tanda titik, dan tanda tanya pada kalimat yang benar.

Pembuatan *pop up* perlu menggunakan teknik khusus. Menurut Robert Sabuda, terdapat beberapa teknik yang dapat digunakan dalam membentuk *pop up*. Jenis *pop up* ada bermacam-macam, beberapa di antaranya adalah:

1. *Transformation*
Yaitu bentuk tampilan yang terdiri dari potongan-potongan *pop up* yang disusun secara vertikal
2. *Volvelle*
Yaitu bentuk tampilan yang menggunakan unsur lingkaran dalam pembuatannya
3. *Peepsbo*
Yaitu tampilan yang tersusun dari serangkaian tumpukan kertas yang disusun bertumpuk menjadi satu sehingga menciptakan ilusi kedalaman dan perspektif
4. *Pull-tabs*
Yaitu sebuah tab kertas geser atau bentuk yang ditarik dan didorong untuk memperlihatkan gerakan gambaran baru
5. *Carousel*
Teknik ini didukung dengan tali, pita atau kancing yang apabila dibuka dan dilipat kembali berbentuk benda yang kompleks
6. *Box and cylinder*
Box and cylinder atau kotak dan silinder adalah gerakan sebuah kubus atau tabung yang bergerak naik dari tengah halaman ketika halaman dibuka.

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa jenis-jenis media *pop up* dibedakan berdasarkan bentuk serta perubahan gerakan yang terjadi. Jenis *pop up* yang digunakan dalam penelitian ini yaitu transformasi dan *pull tab*. Jenis ini tidak begitu rumit dibandingkan yang lain, mudah penggunaannya serta sesuai dengan karakteristik siswa SD/MI. Adapun langkah-langkah membuat *pop up* menurut Marion Dawidowski (2009:6), yaitu:

1. Menyiapkan desain objek pada kertas yang telah ditentukan.
2. Menentukan proporsi atau ukuran setiap objek serta mendesain gambar *background* yang cocok.
3. Memotong objek dengan *cutter*/gunting dan bantuan penggaris, serta sisakan 3 cm di bawah objek sebagai penyangga.
4. Menyiapkan kertas alas *pop up*, yaitu kertas karton yang dilapisi dengan *background* yang sesuai.
5. Menyiapkan kertas penyangga yang dilipat tiga, pada bagian tengahnya usahakan seukuran dengan sisa kertas di bawah objek yaitu 3 cm atau sesuai jarak objek dengan *background*.
6. Menempelkan salah satu bagian pinggir kertas penyangga atas dengan dengan bagian belakang gambar objek menggunakan perekat.
7. Menutup perlahan alas *pop up*, objek tidak boleh terlihat saat kartu ditutup.
8. Untuk membuat *pop up* menjadi buku yaitu dengan membuat beberapa *pop up* dengan ukuran sama, kemudian merekatkan masing-masing sisi belakang *pop up* dan diberi *hard cover* di bagian luar sampul.

Menurut Daryanto (2010:29), media pembelajaran *pop up* termasuk media pembelajaran tiga dimensi yang memiliki kelebihan-kelebihan:

1. Memberikan pengalaman secara langsung,
2. Penyajian secara konkrit dan menghindari verbalisme,
3. Dapat menunjukkan objek secara utuh baik konstruksi maupun cara kerjanya,
4. Dapat memperlihatkan struktur organisasi secara jelas, dan
5. Dapat menunjukkan alur suatu proses secara jelas.

Beberapa kegunaan media *pop up* menurut Lutviatuz Zahro , yaitu:

1. Dapat mengatasi batasan ruang dan waktu karena tidak semua benda, atau peristiwa dapat di bawa ke dalam kelas atau siswa dapat mengamati peristiwa objek tersebut.
2. Bersifat konkrit, yang berarti lebih realistis.
3. Dapat menjadi sumber belajar untuk tingkat usia berapa saja karena setiap halaman buku dapat diisi dengan gambar dan informasi sesuai konsep.
4. Buku *pop up* memiliki ruang-ruang dimensi yang bisa berbentuk struktur tiga dimensi sehingga lebih menarik bagi siswa.

Terdapat dua instrumen penilaian media *PUCI (Pop Up Culture of Indonesia)* yang dilakukan dalam pengembangan ini. Instrumen penilaian tersebut yaitu instrumen penilaian dari segi materi dan instrumen penilaian dari segi kelayakan media. BSNP (2016) mengeluarkan beberapa kriteria sebagai standar penilaian. Standar yang dikeluarkan BSNP tersebut digunakan sebagai acuan umum untuk menilai *PUCI (Pop Up Culture of Indonesia)*. Penilaian *PUCI (Pop Up Culture of Indonesia)* ini meliputi empat komponen diantaranya kelayakan isi, kebahasaan dan gambar, penyajian, serta kegrafikaan. Modul dikatakan layak apabila rata-rata tiap komponen $\geq 2,5$ atau 62,5%.

Karakteristik Siswa SD/MI

Sekolah dasar merupakan sekolah formal pertama yang wajib diduduki siswa usia dasar. Kini pemerintah menggunakan kurikulum 2013 dalam pelaksanaan pendidikan di sekolah formal. Siswa yang duduk di SD/MI berusia antara 7-12 tahun yang merupakan tahapan perkembangan yang penting, sehingga guru perlu mengetahui karakteristik siswa SD/MI.

Berikut tahap-tahap perkembangan kognitif seseorang menurut Piaget dalam Sunarto dan B. Agung Hartono (2013:24-25):

1. Tahap sensori motor (0,0-2,5 tahun)
Masa ketika seseorang menggunakan indera dan aktivitas motorik untuk mengenal lingkungan.
2. Tahap pra-operasional (2,5- 7, 0 tahun)
Pada masa ini anak mampu menggunakan simbol yang mewakili konsep. Misalnya kata “pisau plastik”, kata “pisau” atau tulisan “pisau” mewakili makna benda yang sesungguhnya. Kemampuan simbolik memungkinkan anak melakukan tindakan-tindakan yang berkaitan dengan hal-hal yang telah lewat. Misalnya seorang anak yang pernah melihat dokter berpraktik, akan dapat bermain “dokter-dokteran”.
3. Tahap operasional konkrit (7,0-11,0 tahun)
Pada masa ini anak-anak dapat melakukan berbagai macam tugas konkrit. Anak mulai mengembangkan tiga macam operasi berpikir, yaitu:
 - a. identifikasi : mengenali sesuatu
 - b. negasi : meningkari sesuatu, dan
 - c. reprovokasi : mencari hubungan timbal-balik antara beberapa hal.
4. Tahap operasioal (11,0 tahun-dewasa)
Dalam tahap ini seseorang sudah mampu berpikir abstrak. Seseorang bisa memperkirakan apa yang mungkin terjadi. Selain itu, seseorang dapat menarik suatu kesimpulan tanpa hadirnya media yang konkrit.

Berdasarkan teori Piaget tersebut, dapat ditegaskan bahwa siswa kelas II SD/MI berada dalam tahap operasional konkrit. Oleh sebab itu, perlu adanya media untuk membantu mengkonkritkan hal-hal yang masih bersifat abstrak, sehingga menjadi media menulis siswa.

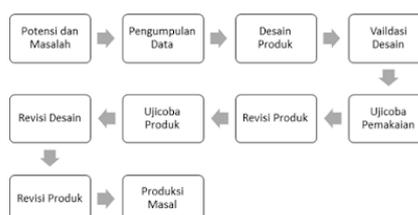
C. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan atau yang sering disebut *Re&D (Research and Development)*. Menurut Sugiyono (2012:407), *Re&D (Research and Development)* merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk dan menguji

keefektifan produk tertentu. Penelitian *R&D (Riset and Development)* menurut Nana Syaodih Sukmadinata (2010:164), adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan.

Menurut Rita C. Richey and James D Klein (2007:1), R&D is the systematic study of design, development and evaluation processes with the aim of establishing an empirical basis for the creation of instructional and noninstructional products and tools and new or enhanced models that govern their development.

Alur penelitian pengembangan dapat dilihat pada bagan berikut:



Bagan 1. Langkah Penelitian Pengembangan

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan suatu produk berupa media pembelajaran berbentuk buku *pop up* sebagai media pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas II semester 2. Model pengembangan yang akan peneliti gunakan adalah model Borg and Gall. Borg dan Gall (1981) dalam Emzir (2012:270), mengemukakan langkah-langkah dalam penelitian dan pengembangan yang bersifat siklus seperti dalam tabel berikut:

Tabel 2. Langkah-langkah Penelitian Pengembangan Borg&Gall

Langkah Utama Borg and Gall	10 Langkah Borg and Gall
Penelitian dan Pengumpulan Informasi (<i>Research and Information Collecting</i>)	1. Penelitian dan Pengumpulan Informasi
Perencanaan (<i>Planning</i>)	2. Perencanaan
Pengembangan Bentuk Awal Produk (<i>Develop Preliminary Form of Product</i>)	3. Pengembangan Bentuk Awal Produk
Uji Lapangan dan Revisi Produk (<i>Field Testing and Product Revision</i>)	4. Uji Lapangan Awal
	5. Revisi Produk
	6. Uji Lapangan Utama
	7. Revisi Produk Operasioal
8. Uji Lapangan Operasional	
Revisi Produk Akhir (<i>Final Product Revision</i>)	9. Revisi Produk Akhir
Diseminasi dan Implementasi (<i>Dissemination and Implementation</i>)	10. Desiminasi dan Implementasi

Dalam model tersebut ada 10 tahapan prosedural pengembangan. Namun yang diterapkan oleh peneliti hanya sampai tahap ketujuh. Hal ini dikarenakan pengembangan produk hanya untuk menguji kualitas produk yang dikembangkan sehingga tidak untuk diimplementasikan atau pun diproduksi masal.

D. Hasil Penelitian

1. Pengembangan Media PUCI (*Pop Up Culture of Indonesia*)

Pelaksanaan penelitian R&D dengan model Borg and Gall pada pengembangan PUCI (*Pop Up Culture of Indonesia*) diawali dengan penelitian dan pengumpulan informasi awal. Penelitian dan pengumpulan informasi awal meliputi studi putaka dan observasi lapangan lapangan di beberapa sekolah dan toko buku. Observasi lapangan dilakukan di SD 1 Sanden Bantul dengan mengamati pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia dan kegiatan literasi di perpustakaan. Data menunjukkan bahwa pengunjung perpustakaan di SD 1 Sanden rata-rata hanya sebesar 31% setiap harinya. Di samping itu, media pembelajaran yang digunakan guru saat pelajaran masih kurang menarik. Guru hanya menggunakan media gambar yang dicetak di lembaran kertas hvs dan buku cetak berwarna hitam putih. Dengan demikian, perlu adanya media pembelajaran yang lebih menarik dan konkrit untuk menulis sebuah karangan sesuai dengan Kompetensi Dasar yang telah ditetapkan.

Perencanaan mencakup perumusan tujuan dan desain produk yang akan dikembangkan. Adapun tujuan dari pembuatan produk PUCI (*Pop Up Culture of Indonesia*) ini adalah untuk menciptakan media pembelajaran yang praktis dan dapat digunakan untuk menarik minat belajar siswa sekaligus sebagai pemudah mengingat materi. Pada penggunaan media pembelajaran PUCI (*Pop Up Culture of Indonesia*) ini pun siswa dapat belajar secara mandiri, tanpa perlu didampingi oleh guru, mengingat PUCI (*Pop Up Culture of Indonesia*) ini begitu mudah digunakan. Setelah mempertimbangkan apa yang peneliti temukan, baik dalam studi pustaka maupun observasi tersebut, maka peneliti memutuskan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran tentang materi menulis karangan sederhana untuk siswa kelas II semester 2 dengan Kompetensi Dasar 3.10 dan 4.10.

Rancangan pembuatan PUCI (*Pop Up Culture of Indonesia*) terdiri atas pemaparan mengenai alat dan bahan membuat PUCI (*Pop Up Culture of Indonesia*), cara membuat PUCI (*Pop Up Culture of Indonesia*), serta penggunaannya sebagai media menulis karangan sederhana. Pembuatan produk dibuat secara mandiri. Gambar diunduh dari internet dan didesain menggunakan aplikasi *paint* serta *Corel Draw x7*. Dalam media PUCI (*Pop Up Culture of Indonesia*) terdapat Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar, petunjuk penggunaan mengenai PUCI (*Pop Up Culture of Indonesia*), materi menulis karangan sederhana, contoh karangan sederhana, dan evaluasi materi. Adapun teknik PUCI (*Pop Up Culture of Indonesia*) yang digunakan yakni *Transformation* dan *Pull-tabs*. Media yang selesai didesain kemudian diprint menggunakan kertas *ivory* 260 pada background dan kertas *ivory* 320 untuk kartu. Pemilihan kertas *ivory* 260 agar mudah dilipat untuk membentuk dengan teknik *pop-up* tertentu dan kertas *ivory* 320 pada kartu agar media PUCI (*Pop Up Culture of Indonesia*) tidak mudah sobek. Adapun spesifikasi pengembangan produk awal antara lain:

a. Pemilihan huruf

Terdapat beberapa jenis huruf yang digunakan pada media PUCI (*Pop Up Culture of Indonesia*) yaitu *Arial* dan *Comic San MS*. Penggunaan beberapa jenis huruf agar siswa tidak bosan saat membaca teks dan disesuaikan dengan kebutuhan siswa agar siswa mudah membacanya. Font *Arial* digunakan untuk menulis cover sedangkan font *Comic San MS* digunakan pada teks cerita. Selain jenis huruf, pemilihan warna huruf juga disesuaikan dengan warna *background* agar huruf dapat dibaca dengan jelas.

b. Penggunaan gambar

Gambar yang digunakan yakni gambar dengan karya sendiri dan gambar yang diambil dari internet. Adapun tahap yang peneliti lakukan yaitu membuat sketsa tokoh secara manual menggunakan pensil kemudian melakukan proses menggambar ulang menggunakan aplikasi *paint* dan proses edit gambar menggunakan *Corel Draw X7*.

c. Pemilihan warna

Pemilihan warna berpengaruh dalam kemenarikan media. Warna *background* pada materi, contoh karangan sederhana, dan lembar evaluasi berbeda dan disesuaikan dengan tema per

halaman. Pemilihan warna juga dibuat bervariasi agar media menarik untuk siswa. Umumnya siswa kelas II SD menyukai warna-warna yang cerah. Selain warna dasar, peneliti juga menggunakan kombinasi warna agar media terlihat menarik.

d. Pemilihan teknik-teknik PUCI (*Pop Up Culture of Indonesia*)

Pemilihan teknik PUCI (*Pop Up Culture of Indonesia*) bertujuan untuk menentukan teknik yang akan digunakan pada pengembangan media PUCI (*Pop Up Culture of Indonesia*). Adapun teknik PUCI (*Pop Up Culture of Indonesia*) yang digunakan yakni *Transformation* dan *Pull-tabs*. Teknik *Transformations* digunakan oleh penulis untuk membuat gambar tentang pemaparan materi penggunaan huruf kapital, halaman judul contoh karangan sederhana, dan isi karangan sederhana berdasarkan gambar seri. Teknik *pull-tabs* digunakan pada teks pengertian karangan dan cara menulis karangan sederhana berdasarkan gambar seri, serta evaluasi di akhir halaman.

Media yang selesai didesain kemudian diprint menggunakan kertas *ivory* 260 pada background dan *ivory* 320 untuk kartu. Pemilihan kertas *ivory* 260 agar mudah dilipat untuk membentuk dengan teknik *pop-up* tertentu dan *ivory* 320 pada kartu agar media PUCI (*Pop Up Culture of Indonesia*) tidak mudah sobek. Setelah media diprint, langkah selanjutnya yakni proses pemotongan media menggunakan gunting dan *cutter* serta disusun berdasarkan teknik *Pop-Up* yang dipilih dan membentuknya dengan merekatkan menggunakan lem dan isolasi. Langkah terakhir yakni penjilidan media dengan cara menggabungkan antar halaman.

Validasi produk PUCI (*Pop Up Culture of Indonesia*) dilakukan dengan menghadirkan beberapa pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk tersebut. Berikut adalah nama para ahli sebagai validator produk PUCI (*Pop Up Culture of Indonesia*):

Tabel 3. Daftar Nama Para Ahli

No	Nama Lengkap	Status	Institusi
1	Deri Anggraini, M. Pd.	Dosen ahli mata kuliah Bahasa Indonesia FKIP PGSD	UPY
2	Moch. Fuad, M. Pd	Ahli Teknologi Pendidikan dan Antropologi di FITK	UIN Sunan Kalijaga

Aspek kriteria penilaian media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kelayakan isi, penyajian materi, bahasa dan keterbacaan, dan kelayakan media. Instrumen dalam penelitian ini berupa angket yang berisi tentang kualitas produk PUCI (*Pop Up Culture of Indonesia*) yang disusun dengan mengadaptasi dari BSNP dan pengembangan lebih lanjut oleh peneliti. Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner atau angket. Kuesioner atau angket adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.

Lembar angket yang digunakan adalah dalam bentuk *check list*. Angket yang diberikan ini ada dua macam, yaitu angket yang digunakan untuk validasi produk untuk ahli materi, ahli media, dan guru, menggunakan skala *likert* dan juga angket untuk pemberian respon dari siswa menggunakan skala *guttman*. Berikut ini kualitas media pembelajaran PUCI (*Pop Up Culture of Indonesia*) ditinjau dari beberapa aspek, yaitu:

- a. Aspek Penilaian untuk Ahli Materi, Ahli Media, dan Guru SD 1 Sanden
 - 1) Aspek Kelayakan Isi
 - 2) Aspek Penyajian Materi
 - 3) Aspek Bahasa dan Keterbacaan
 - 4) Aspek Kelayakan Media
- b. Aspek Penilaian (Respon) untuk Siswa Kelas II SD 1 Sanden
 - 1) Aspek kemudahan pemahaman
 - 2) Aspek kemandirian belajar
 - 3) Aspek minat untuk belajar

- 4) Aspek minat terhadap media pembelajaran
- 5) Aspek penyajian media pembelajaran
- 6) Aspek penggunaan media pembelajaran

Produk PUCI (*Pop Up Culture of Indonesia*) direvisi berdasarkan kritik dan saran dari ahli materi dan ahli media. Revisi media PUCI (*Pop Up Culture of Indonesia*) masing-masing ahli sebanyak tiga kali. Setelah media dikatakan layak untuk diuji coba, media PUCI (*Pop Up Culture of Indonesia*) diproduksi sesuai dengan kebutuhan untuk uji coba di lapangan.

Uji lapangan utama dilakukan di SD 1 Sanden Bantul. Penulis menggunakan kelas II sebanyak 28 siswa sebagai subjek uji coba. Siswa menggunakan media (*Pop Up Culture of Indonesia*) dalam pembelajaran menulis karangan sederhana serta mengerjakan lembar evaluasi yang ada di akhir halaman. Di akhir pembelajaran, siswa mengisi angket respon mengenai kualitas media (*Pop Up Culture of Indonesia*). Angket respon juga diberikan kepada dua guru Bahasa Indonesia kelas III dan IV di SD 1 Sanden.

Berdasarkan kritik dan saran guru Bahasa Indonesia serta berdasarkan angket respon yang diisi oleh siswa, penulis dapat menganalisis data. Penulis dapat melakukan perbaikan media PUCI (*Pop Up Culture of Indonesia*) untuk menentukan kelayakan media pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas II.

2. Kelayakan Media PUCI (*Pop Up Culture of Indonesia*)

Kualitas media pembelajaran PUCI (*Pop Up Culture of Indonesia*) berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media berdasarkan 4 aspek yaitu, aspek kelayakan isi, aspek penyajian materi, aspek bahasa dan keterbacaan, dan aspek kelayakan media. Hasil penilaian kualitas media pembelajaran PUCI (*Pop Up Culture of Indonesia*) tersebut, yaitu:

Tabel 4. Kualitas Media Pembelajaran PUCI (*Pop Up Culture of Indonesia*) sebagai Media Menulis Karangan Berdasarkan Penilaian Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Skor Rata-rata	Kategori
1.	Kelayakan Isi	3,87	Baik
2.	Penyajian Materi	4,00	Baik
3.	Bahasa dan Keterbacaan	4,00	Baik

Tabel 5. Kualitas Media Pembelajaran PUCI (*Pop Up Culture of Indonesia*) sebagai Media Menulis Karangan Berdasarkan Penilaian Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Skor Rata-rata	Kategori
1.	Kelayakan Media	4,40	Sangat Baik

Tabel 6. Kualitas Media Pembelajaran PUCI (*Pop Up Culture of Indonesia*) sebagai Media Menulis Karangan Berdasarkan Penilaian Guru Bahasa Indonesia Kelas III

No	Aspek Penilaian	Skor Rata-rata	Kategori
1.	Kelayakan Isi	4,38	Sangat Baik
2.	Penyajian Materi	4,00	Baik
3.	Bahasa dan Keterbacaan	4,14	Baik
4.	Kelayakan Media	4,33	Sangat Baik

Tabel 7. Kualitas Media Pembelajaran PUCI (*Pop Up Culture of Indonesia*) sebagai Media Menulis Karangan Berdasarkan Penilaian Guru Bahasa Indonesia Kelas IV

No	Aspek Penilaian	Skor Rata-rata	Kategori
1.	Kelayakan Isi	4,50	Sangat Baik
2.	Penyajian Materi	3,80	Baik

3.	Bahasa dan Keterbacaan	4,28	Sangat Baik
4.	Kelayakan Media	4,60	Sangat Baik

3. Respon Siswa

Berdasarkan respon 28 siswa kelas II SD 1 Sanden dengan 6 aspek penilaian yaitu aspek kemudahan pemahaman, kemandirian belajar, minat untuk belajar, minat terhadap media pembelajaran, penyajian media pembelajaran, dan penggunaan media pembelajaran, hasil responnya adalah 100% siswa merespon positif. Berikut ini 6 aspek yang dimaksud, tertera pada tabel berikut, yang disertai skor rata-ratanya sebagai berikut:

Tabel 8. Aspek Respon Siswa dan Skor Rata-rata Setiap Aspek

No	Aspek Penilaian	Skor Rata-rata	Kategori
1	Kemudahan pemahaman	1,78	Positif
2	Kemandirian belajar	1,75	Positif
3	Minat untuk belajar	1,82	Positif
4	Minat terhadap media pembelajaran <i>PUCI</i>	2,71	Positif
5	Penyajian media pembelajaran <i>PUCI</i>	3,96	Positif
6	Penggunaan media pembelajaran <i>PUCI</i>	1,75	Positif

Penjelasan respon siswa tiap aspek adalah sebagai berikut:

- Aspek kemudahan pemahaman, memiliki skor rata-rata 1,78 dengan mendapatkan respon "Ya" (1,00) sebanyak 89,28% pada masing-masing kriteria penjabaran aspek tersebut. Jadi, dapat peneliti simpulkan bahwa media pembelajaran PUCI (*Pop Up Culture of Indonesia*) sudah memudahkan pemahaman siswa dalam mendalami materi menulis karangan sederhana.
- Aspek kemandirian belajar, memiliki skor rata-rata 1,75 dengan mendapatkan respon "Ya" (1,00) sebanyak 87,50% pada masing-masing kriteria penjabaran aspek tersebut. Jadi, dapat peneliti simpulkan bahwa media pembelajaran PUCI (*Pop Up Culture of Indonesia*) sudah dapat menjadi media pembelajaran yang dapat digunakan secara mandiri oleh siswa.
- Aspek minat belajar, memiliki skor rata-rata 1,82 dengan mendapatkan respon "Ya" (1,00) sebanyak 91,07% pada masing-masing kriteria penjabaran aspek tersebut. Jadi, dapat peneliti simpulkan bahwa media pembelajaran PUCI (*Pop Up Culture of Indonesia*) sudah memberikan minat belajar yang tinggi pada materi menulis karangan sederhana.
- Aspek minat menggunakan media pembelajaran *smart disk* IPS, memiliki skor rata-rata 2,71 dengan mendapatkan respon "Ya" (1,00) sebanyak 90,47% pada masing-masing kriteria penjabaran aspek tersebut. Jadi, dapat peneliti simpulkan bahwa siswa sangat menyukai dan tertarik untuk belajar materi menulis karangan sederhana menggunakan media pembelajaran PUCI (*Pop Up Culture of Indonesia*).
- Aspek penyajian media pembelajaran PUCI (*Pop Up Culture of Indonesia*), memiliki skor rata-rata 3,96 dengan mendapatkan respon "Ya" (1,00) sebanyak 97,32% pada masing-masing kriteria penjabaran aspek tersebut. Jadi, dapat peneliti simpulkan bahwa penyajian media pembelajaran PUCI (*Pop Up Culture of Indonesia*) sudah baik dan disukai oleh siswa.
- Aspek penggunaan media pembelajaran PUCI (*Pop Up Culture of Indonesia*), memiliki skor rata-rata 1,75 dengan mendapatkan respon "Ya" (1,00) sebanyak 87,50% pada masing-masing kriteria penjabaran aspek tersebut. Jadi, dapat peneliti simpulkan bahwa siswa sangat tertarik dan terbantu dengan menggunakan media pembelajaran PUCI (*Pop Up Culture of Indonesia*) ini untuk belajar mata pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi menulis karangan sederhana.

Skor seluruh aspek dirata-rata sehingga mendapatkan skor rata-rata akhir dari media pembelajaran PUCI (*Pop Up Culture of Indonesia*) sebesar 13,71. Skor rata-rata tiap aspek sudah

dijelaskan di atas, sedangkan skor dari tiap siswa dipresentasikan kemudian dikategorikan menjadi respon positif dan negatif, yang dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 9. Persentase Respon Siswa

No	Siswa	Persentase Respon	Kategori
1	Siswa 1	93,33 %	Positif
2	Siswa 2	100 %	Positif
3	Siswa 3	80,00 %	Positif
4	Siswa 4	93,33 %	Positif
5	Siswa 5	80 %	Positif
6	Siswa 6	100 %	Positif
7	Siswa 7	80 %	Positif
8	Siswa 8	93,33 %	Positif
9	Siswa 9	100%	Positif
10	Siswa 10	100 %	Positif
11	Siswa 11	86,67%	Positif
12	Siswa 12	100%	Positif
13	Siswa 13	86,67 %	Positif
14	Siswa 14	93,33 %	Positif
15	Siswa 15	93,33 %	Positif
16	Siswa 16	80%	Positif
17	Siswa 17	100 %	Positif
18	Siswa 18	86,67 %	Positif
19	Siswa 19	100 %	Positif
20	Siswa 20	80 %	Positif
21	Siswa 21	86,67 %	Positif
22	Siswa 22	100 %	Positif
23	Siswa 23	93,33 %	Positif
24	Siswa 24	73,33 %	Positif
25	Siswa 25	100 %	Positif
26	Siswa 26	100 %	Positif
27	Siswa 27	93,33 %	Positif
28	Siswa 28	86,67 %	Positif

Dari hasil persentase respon siswa yang didapatkan, kemudian dihitung jumlah siswa yang merespon positif serta negatif, hasil perhitungan menunjukkan bahwa 100% siswa yaitu sebanyak 28 siswa merespon positif. Sedangkan, berdasarkan penilaian dari ahli media, ahli materi, dan 2 guru Bahasa Indonesia yang telah dijabarkan pada analisis data, media pembelajaran PUCI (*Pop Up Culture of Indonesia*) ini sudah mencakup kriteria-kriteria penilaian media pembelajaran yang baik, sehingga media pembelajaran PUCI (*Pop Up Culture of Indonesia*) ini layak digunakan.

E. Kesimpulan

Produk akhir dari penelitian ini adalah tersusunnya media pembelajaran PUCI (*Pop Up Culture of Indonesia*) untuk kelas II Semester 2 di SD/MI yang telah mengalami revisi melalui masukan dari ahli (ahli media dan ahli materi), dan guru Bahasa Indonesia. Produk akhir media pembelajaran PUCI (*Pop Up Culture of Indonesia*) terdapat pada lampiran berikut, dengan komponen-komponen sebagai berikut:

1. Judul: PUCI (*Pop Up Culture of Indonesia*)
2. Ukuran panjang: 23 cm, lebar: 20 cm, dan tebal: 3,5 cm
3. Isi media PUCI (*Pop Up Culture of Indonesia*) yaitu :

- a. Materi dasar
- b. Kotak Kuis
- c. Evaluasi
- d. Glosarium

Media pembelajaran PUCI (*Pop Up Culture of Indonesia*) untuk SD/MI kelas III pada materi menulis karangan sederhana yang telah dikembangkan dan dinilai kualitasnya ini, dapat digunakan dan dikembangkan lebih lanjut sesuai kreativitas masing-masing, agar guru lebih kreatif serta siswa lebih aktif sehingga tercipta suasana pembelajaran yang menyenangkan dan bermanfaat.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Munirul. *Menjadi Kreatif dengan Menulis*. Malang: UIN Malang Press. 2010.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers. 2011.
- Asyhar, Rayandra. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi. 2012.
- Blumel & Taylor. *Pop-up Books A Guide For Teachers and Librarians*. California: ABC-CLJO. LLC. 2012.
- Daryanto. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Graha Media. 2010
- Dawidowski, Marion. *Kreasi Pop Up*. Jakarta: Erlangga. 2009.
- Emzir. *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kuantitatif dan Kualitatif*. Jakarta: Rajawali Press. 2012.
- Gillie, dkk. *Pendidikan Bahasa Indonesia*. Malang: IKIP. 2007.
- Kurniawan, Heru. *Pembelajaran Menulis Kreatif*. Bandung: Remaja Rosdy Karya. 2014.
- Kustandi, Cecep dan Bambang Sutjipto. *Media Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia. 2013.
- Lawrence Erlbaum Associates, Publishers. 2007.
- Zahro, Lutviatuz. "Pengembangan buku ajar berbasis multimedia Pop Up di Kelas II MI Al-Azhaar Bandung 'Tulungagung'". dalam <http://etheses.uin-malang.ac.id/5563/1/14760022.pdf>.
- Muktiono, Joko. *Menumbuhkan Minat Baca Pada Anak*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo. 2003.
- Nurgiyantoro, Burhan. *Penilaian Pembelajaran Bahasa Berbasis Kompetensi*. Yogyakarta: BPFE. 2012.
- Peraturan Badan Standar Nasional Pendidikan Nomor: 0041/P/BSNP/VIII/2016.
- Richey, Rita C. and James D Klein. *Design and Development Research: Methods, Strategies, and Issues*. Mahwah, New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, Publishers. 2007.
- Rohmadi, Muhammad dan Aninditya Sri Nugraheni. *Belajar Bahasa Indonesia: Upaya Terampil Berbicara dan Menulis Karya Ilmiah*. Surakarta: Cakrawala Media. 2011.
- Sabuda, Robert. "How to Make Pop-Ups". dalam <http://wp.robertsabuda.com/category/how-to-make-a-pop-up/pop-up-basics/>.
- Saddhono, Kondharu. *Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Indonesia (Teori dan Aplikasi)*. Bandung: Karya Putra Darwatim. 2012.
- Slamet. *Dasar-dasar Keterampilan Berbahasa Indonesia*. Surakarta: UNS Press. 2008.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta. 2012.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdyakarya. 2010.
- Sunarto dan B. Agung Hartono. *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Rineka Cipta. 2013.
- Surat Edaran Sekretaris Daerah Nomor 041/01659/ Dispusip tentang Gerakan Literasi Bantul. Di samping itu Instruksi Bupati Nomor 03 Tahun 2017 tentang Gerakan Literasi Bantul dalam rangka "Makarya Mbangun Desa" untuk mewujudkan Bantul cerdas.
- Tarigan. *Menulis sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Aksara. 2008).
- Ujan, Andre Ata. *Multikulturalisme Belajar Hidup Bersama dalam Perbedaan*. Jakarta: Indeks. 2011.