
Pengembangan Media *Pop Up Book* Berbasis Cerita Rakyat Rejang dalam Pembelajaran Tematik Terpadu Bermuatan Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar di Kelas IV

Ade Agustin

Program Magister Pendidikan Dasar Universitas Bengkulu

adeagustin15081997@gmail.com

Abdul Muktadir

Program Magister Pendidikan Dasar Universitas Bengkulu

abdulmuktadir@unib.ac.id

Puspa Djuwita

Program Magister Pendidikan Dasar Universitas Bengkulu

puspadjuwita@unib.ac.id

Abstract

This study aims to develop pop up book media products, describe the feasibility, and practicality of developing pop up book media based on the Rejang folklore. This study uses a research and development (R&D) type that adapts the ADDIE model, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. Data collection techniques used are interviews with teachers to find out the needs, and teacher responses. Besides that, it also uses student questionnaires to find out the needs and responses of students to the pop up book media based on the Rejang folklore. The data obtained were analyzed using the content validity index (CVI). This development research produces a product in the form of a pop up book based on the Rejang folklore. The feasibility of the material, language, and graphics was declared feasible, as well as the practicality of the teacher's response, and the student's response was stated to be very practical.

Keywords: Development, Media pop up book, Media pop up book based on Rejang folklore.

Pendahuluan

Indonesia memiliki beragam kebudayaan daerah. Kebudayaan daerah dapat dilihat dari kekayaan sastra yang dimilikinya, termasuk cerita rakyat. Cerita rakyat tersebar luas di setiap daerah. Salah satunya cerita rakyat Rejang yang merupakan bagian dari cerita rakyat Bengkulu. Cerita ini menyebar turun temurun dari generasi ke generasi yang ada di Provinsi Bengkulu. Pada perkembangannya, cerita rakyat Rejang belum menjadi sorotan bahkan cenderung terisolir karena kurang dikenalkan. Kesadaran untuk mengenalkan cerita rakyat Rejang ini masih kurang oleh masyarakat Rejang itu sendiri, maupun masyarakat Bengkulu. Masyarakat sudah melupakan cerita rakyat Rejang bahkan banyak siswa belum mengetahui sama sekali adanya keberadaan cerita rakyat Rejang. Hal ini sesuai dengan pendapat Ariesha (2018), kurangnya pengetahuan masyarakat suku Rejang, membuat para generasi berikutnya jarang mengetahui keberadaan cerita rakyat Rejang. Berdasarkan hasil wawancara dua guru dan hasil pemberian angket kepada dua puluh siswa, terdapat beberapa penyebab cerita rakyat Rejang kurang dikenal dan sudah mulai ditinggalkan yaitu: 1) kurangnya sosialisasi cerita rakyat Rejang kepada generasi penerus; 2) guru belum mengangkat cerita rakyat Rejang dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia; 3) tidak tersedianya referensi bacaan berupa cerita rakyat di daerah Rejang, hanya ada cerita rakyat daerah lain seperti daerah kepulauan Jawa.

Pengenalan cerita rakyat kepada siswa sangat perlu dilakukan kepada siswa, karena cerita rakyat mulai kehilangan eksistensinya seiring dengan pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya teknologi informasi. Saat ini anak-anak lebih menyenangi cerita kontemporer seperti doraemon, spongebob, naruto, atau shincan yang hampir setiap hari disiarkan oleh beberapa stasiun televisi. Jika hal ini berlanjut, dampak yang kurang baik akan terjadi terhadap hilangnya jati diri budaya etnisnya. Idealnya cerita rakyat harus tetap diberikan kepada siswa, agar mampu memahami, mengenal kebudayaannya, dan memberikan pengajaran tentang nilai kehidupan. Upaya yang dapat dilakukan untuk mewariskan cerita rakyat dalam pembelajaran Bahasa Indonesia salah satunya melalui media pembelajaran. Media pembelajaran adalah sarana untuk menyampaikan pesan dan memperjelas pesan yang disampaikan guru.

Pemilihan media pembelajaran harus memperhatikan kompetensi dasar, dan indikator-indikator pembelajaran yang harus dicapai siswa. Media yang digunakan juga harus mempertimbangkan kebutuhan dan karakteristik siswa. Dalam penelitian ini peneliti memilih media berbasis visual berbentuk gambar tiga dimensi yaitu media *pop up book*. Media *pop up book* mampu menciptakan kegiatan pembelajaran yang menarik dan dapat membuat siswa lebih fokus dalam menangkap informasi yang disampaikan oleh guru. Menurut Sholeh (2017: 13), *pop up book* mendapat respon yang baik dari siswa, sehingga siswa merasa senang ketika menggunakan media *pop up book*.

Penggunaan media *pop up book* untuk pembelajaran materi cerita rakyat memberikan visualisasi cerita yang lebih menarik karena tampilannya berbentuk tiga dimensi, gambar dapat digerakkan, bagian yang berubah bentuk, memiliki tekstur seperti benda asli, bahkan beberapa ada yang dapat mengeluarkan bunyi. Berdasarkan analisis studi literatur yang peneliti lakukan bahwa belum terdapat penelitian yang mengembangkan media *pop up book* untuk cerita rakyat daerah Bengkulu, terkhususnya cerita rakyat Rejang. Pada penelitian sebelumnya Anggara (2020), media yang dikembangkan adalah media komik dengan materi cerita rakyat Anak Lumang, sehingga peneliti perlu mengembangkan media pembelajaran lain yakni media *pop up book* berbasis cerita rakyat Rejang.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka tujuan penelitian ini adalah: (a) mendeskripsikan pengembangan media *pop up book* berbasis cerita rakyat Rejang

dalam pembelajaran tematik bermuatan Bahasa Indonesia siswa sekolah dasar kelas IV, (b) mengetahui kelayakan aspek materi, bahasa, dan kegrafikan media media *pop up book* berbasis cerita rakyat Rejang dalam pembelajaran tematik bermuatan Bahasa Indonesia siswa sekolah dasar kelas IV, (c) mengetahui kepraktisan dari respon guru dan siswa terhadap pengembangan media *pop up book* berbasis cerita rakyat Rejang dalam pembelajaran tematik bermuatan Bahasa Indonesia siswa sekolah dasar kelas IV.

Metode

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)* dengan Model ADDIE dikembangkan oleh Dick and Carey. Model ADDIE merupakan singkatan dari kepanjangan: *analysis, design, development, implementation dan evaluation*. Prosedur atau langkah-langkah pada model ADDIE. Analisis, merupakan kegiatan yang menjadi awal dalam menentukan produk yang dikembangkan. Desain, menjadi tahap perencanaan produk yang dikembangkan. Pengembangan, kegiatan mengembangkan membuat produk yang telah direncanakan. Implementasi, pada tahap ini produk yang telah diuji diterapkan pada pengguna produk yaitu mahasiswa. Evaluasi, langkah kegiatan dan produk yang dihasilkan dinilai sudah sesuai dengan spesifikasi atau belum.

Subjek penelitian yakni siswa-siswi kelas IV Sekolah Dasar Negeri 06 Ujanmas. Objek penelitian yakni sebuah produk media *pop up book* berbasis cerita rakyat Rejang “Legenda Batu Panco”.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian yakni: (1) lembar analisis kebutuhan guru, dan siswa, (2) lembar angket validasi produk, (3) lembar respon guru, dan siswa.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yakni: (1) wawancara, untuk analisis kebutuhan guru, dan respon guru, (2) angket, analisis kebutuhan siswa, validasi ahli, dan respon siswa.

Teknik analisis data secara kualitatif-kuantitatif. Untuk hasil analisis kebutuhan siswa dianalisis dengan menghitung persentase kemunculan Ya dan Tidak. Validitas ahli dianalisis menggunakan *Content Validity Index (CVI)* dengan rater 3 orang kelayakan materi, 3 orang kelayakan bahasa, dan 3 orang kelayakan kegrafisan. Hasil uji kepraktisan dianalisis dengan menghitung persentase kemunculan respon Ya dan Tidak

Hasil

1. Pengembangan media *pop up book* berbasis cerita rakyat Rejang

Pengembangan media *pop up book* diawali dengan analisis kurikulum, analisis kebutuhan guru, dan siswa. Pada analisis kurikulum ini, peneliti melakukan pemetaan pada tema, subtema, kompetensi dasar, indikator, dan materi ajar sebagai bahan merancang pengembangan media *pop up book* berbasis cerita rakyat Rejang. Berdasarkan hasil analisis tersebut cerita rakyat yang digunakan pada pengembangan *pop up book* ini adalah cerita rakyat “Legenda Batu Panco”. KD yang dijadikan acuan adalah KD 3.9 Mencermati tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi dan KD. 4.9 Menyampaikan hasil identifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara lisan, tulis dan visual. Hasil analisis kebutuhan guru yakni siswa belum mengenal cerita rakyat Rejang, salah satu penyebabnya adalah belum terdapat konten bacaan mengenai cerita rakyat Rejang, dan guru belum berorientasi terhadap penggunaan media pembelajaran khususnya materi cerita rakyat. Hasil analisis kebutuhan siswa belum ada media yang cocok untuk mengajarkan materi cerita rakyat.

Pada tahap perancangan (*design*) terdapat tiga tahapan yang harus dilakukan, yaitu (1) membuat konsep isi tampilan media *pop up book*, (2) pemilihan format berupa judul, kompetensi dasar, mata pelajaran, dan evaluasi, (3) membuat rancangan awal. Ketiga tahapan tersebut dilakukan berpedoman dari hasil analisis kurikulum, analisis kebutuhan guru dan siswa.

1) Hasil validasi kelayakan materi, bahasan, dan kegrafisan.

a. Hasil validasi kelayakan materi

Produk media *pop up book* diperlihatkan dan dinilai oleh 3 validator ahli

Tabel 1. Hasil validasi ahli materi

No	Pernyataan	Nilai Validator			CVI	Kriteria
		Ahli 1	Ahli 2	Ahli 3		
1	1	1	1	1	1	Valid
2	2	1	1	1	1	Valid
3	3	0	0	1	0,3	Tidak Valid
4	4	1	1	1	1	Valid
5	5	1	1	0	0,6	Tidak Valid
6	6	1	1	1	1	Valid
7	7	1	1	1	1	Valid
8	8	1	1	1	1	Valid
9	9	1	1	1	1	Valid
10	10	1	1	1	1	Valid
11	11	1	1	1	1	Valid
12	12	1	1	1	1	Valid
13	13	1	1	1	1	Valid

Dari hasil validasi kelayakan materi, menunjukkan nilai CVI dari masing-masing butir kelayakan materi berkisar dari 0,3 sampai dengan 1. Oleh karena perhitungan CVI pada masing-masing butir kelayakan materi/penyajian $\geq 0,8$ maka 10 butir dinyatakan valid dan 2 butir dinyatakan tidak valid. 2 butir yang dinyatakan tidak valid tersebut adalah belum muncul tujuan pembelajaran dan media *pop up book* belum berpusat pada siswa, sehingga validator memberikan masukan dengan menambahkan bagian tujuan pembelajaran dan penambahan bagian evaluasi sehingga media *pop up book* berpusat pada siswa. Selanjutnya instrumen diuji reliabilitasnya agar produk media *pop up book* berbasis cerita rakyat Rejang ini lebih reliabel/ajeg dari segi kelayakan materi. Nilai reliabilitas instrumen dihitung menggunakan *percent agreement*. Hasil reliabilitas kelayakan materi yaitu 85% dengan kategori sangat baik.

Tabel 2. Hasil validasi ahli bahasa

No	Pernyataan	Nilai Validator			CVI	Kriteria
		Ahli 1	Ahli 2	Ahli 3		
1	1	1	1	1	1	Valid
2	2	1	1	1	1	Valid
3	3	1	1	1	1	Valid

4	4	0	0	1	0,3	Tidak Valid
5	5	1	1	1	1	Valid
6	6	1	1	1	1	Valid
7	7	1	1	1	1	Valid

Dari hasil validasi kelayakan bahasa, menunjukkan nilai CVI dari masing-masing butir kelayakan materi/penyajian berkisar dari 0,3 dan 1. Oleh karena perhitungan CVI pada masing-masing butir kelayakan bahasa $\geq 0,8$ maka 6 butir dinyatakan valid dan 1 butir dinyatakan tidak valid. 1 butir yang dinyatakan tidak valid tersebut adalah ketepatan struktur kalimat dalam *pop up book* belum berpedoman pada kaidah bahasa, sehingga validator memberikan masukan dengan memperbaiki struktur kalimat sesuai dengan kaidah bahasa. Selanjutnya instrumen diuji reliabilitasnya agar produk media *pop up book* berbasis cerita rakyat Rejang ini lebih reliabel/ajeg dari segi kelayakan bahasa. Nilai reliabilitas instrumen dihitung menggunakan *percent agreement*. Hasil reliabilitas kelayakan bahasa yaitu 86% dengan kategori sangat baik.

Tabel 3. Hasil validasi ahli kegrafisan.

No	Pernyataan	Nilai Validator			CVI	Kriteria
		Ahli 1	Ahli 2	Ahli 3		
1	1	1	1	1	1	Valid
2	2	1	1	1	1	Valid
3	3	1	1	1	1	Valid
4	4	1	1	1	1	Valid
5	5	1	1	1	1	Valid
6	6	1	1	1	1	Valid
7	7	1	1	1	1	Valid
8	8	0	1	1	0,6	Tidak Valid
9	9	1	1	1	1	Valid
10	10	1	1	1	1	Valid
11	11	1	1	1	1	Valid
12	12	1	1	1	1	Valid
13	13	1	1	1	1	Valid

Dari hasil validasi kelayakan kegrafisan, menunjukkan nilai CVI dari masing-masing butir kelayakan kegrafisan berkisar dari 0,6 dan 1. Oleh karena perhitungan CVI pada masing-masing butir kelayakan kegrafisan $\geq 0,8$ maka 12 butir dinyatakan valid dan 1 butir dinyatakan tidak valid. 1 butir yang dinyatakan tidak valid tersebut adalah *pop up book* belum dilengkapi dengan nomor halaman., sehingga validator memberikan masukan dengan menambahkan nomor halaman pada media *pop up book*. Selanjutnya instrumen diuji reliabilitasnya agar produk media pembelajaran berbasis cerita rakyat Rejang ini lebih reliabel/ajeg dari segi kelayakan kegrafisan. Nilai reliabilitas instrumen dihitung menggunakan *percent agreement*. Hasil reliabilitas kelayakan kegrafisan yaitu 92% dengan kategori sangat baik.

- 2) Hasil uji kepraktisan media *pop up book* berbasis cerita rakyat rejang
 - a. Uji kepraktisan siswa

Angket respon siswa terdiri dari 3 aspek penilaian yaitu materi/penyajian, bahasa, dan kemenarikan tampilan media pembelajaran. Sistematika pelaksanaan uji kepraktisan pada penelitian ini sebagai berikut: (a) Peneliti menemui guru dengan memberikan media pembelajaran dan cara penggunaan media *pop up book*. (b) Produk media *pop up book* diberikan kepada guru untuk dibawa pulang ke rumah untuk dibaca dan dipelajari. Peneliti memberikan media *pop up book* kepada guru selama tiga hari. (c) Hari selanjutnya, peneliti memantau guru untuk melakukan proses pembelajaran menggunakan media *pop up book* berbasis cerita rakyat Rejang, dan setelah itu memberikan lembar angket respon siswa dan melakukan wawancara respon guru terhadap media *pop up book* berbasis cerita rakyat Rejang.

Tabel 4. Hasil uji kepraktisan respon siswa

No	Pernyataan	Frekuensi (%) Pilihan Jawaban Siswa		Kriteria
		Ya	Tidak	
1	Alur cerita rakyat “Legenda Batu Panco” menggunakan media <i>pop up book</i> mudah dipahami.	20 (100%)	0	Sangat praktis
2	Keruntutan alur cerita rakyat “Legenda Batu Panco” dalam media <i>pop up book</i> .	20(100%)	0	Sangat praktis
3	Mendorong rasa ingin tahu.	18(90%)	2(10%)	Sangat praktis
4	Media <i>pop up book</i> cerita rakyat “Legenda Batu Panco” dapat memotivasi siswa.	19(95%)	1(5%)	Sangat praktis
5	Pembelajaran menggunakan media <i>pop up book</i> menyenangkan.	20(100%)	0	Sangat praktis
6	Menambah wawasan mengenai cerita rakyat “Legenda Batu Panco”.	18(90%)	2(10%)	Sangat praktis
7	Kalimat di dalam media <i>pop up book</i> mudah dipahami.	15(75%)	5(25%)	Praktis
8	Paragraf dalam media <i>pop up book</i> mudah dipahami.	18(90%)	2(10%)	Sangat praktis
9	Bahasa dalam media <i>pop up book</i> mudah dipahami.	19(95%)	1(5%)	Sangat praktis
10	Tulisan dalam media <i>pop up book</i> mudah dipahami.	18(90%)	2(10%)	Sangat praktis
11	Warna sampul media <i>pop up book</i> bagus, dan menarik.	18(90%)	2(10%)	Sangat praktis
12	Gambar dalam media <i>pop up book</i> bagus, dan menarik.	20(100%)	0	Sangat praktis
13	Belajar menggunakan media <i>pop up book</i> cerita rakyat “Legenda Batu Panco” tidak membosankan.	20(100%)	0	Sangat praktis
14	Siswa menyukai gambar-gambar yang disajikan.	20(100%)	0	Sangat praktis
15	Judul media <i>pop up book</i> sangat menarik.	18(90%)	2(10%)	Sangat praktis
Jumlah skor total		94%		Sangat praktis

Berdasarkan data pada Tabel 4, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *pop up book* berbasis cerita rakyat Rejang dikategorikan sangat praktis karena digunakan tanpa kendala yang berakibat fatal.

b. Uji kepraktisan guru

Berdasarkan analisis uji kepraktisan guru, dinyatakan sangat praktis, materi cerita rakyat Rejang “Legenda Batu Panko” ini sangat mudah dipahami oleh siswa karena terbantu dengan media *pop up book* yang menarik, bahasa yang digunakan dalam media *pop up book* ini cukup mudah dipahami oleh siswa karena sesuai dengan tahap perkembangan bahasa usia sekolah dasar, dan tampilan media *pop up book* ini sangat menarik, baik dari segi gambar, ilustrasi *pop up* dan huruf sangat sesuai dengan tingkat usia sekolah dasar.

Pembahasan

Penelitian model ADDIE ini terdapat 5 tahapan. Tetapi, karena penelitian dilakukan di masa *new normal* akibat adanya pandemi covid-19, pada penelitian ini hanya dilakukan 4 tahapan saja yaitu analisis, perancangan, pengembangan dan implementasi yang dilakukan hanya uji coba terbatas. Analisis dalam penelitian ini berupa analisis kurikulum, analisis kebutuhan guru dan siswa. Berdasarkan hasil analisis kurikulum, tidak ditemukan konten cerita rakyat yang berasal dari daerah Bengkulu, khususnya cerita rakyat Rejang. Hasil wawancara terhadap guru dapat disimpulkan bahwa guru belum berorientasi terhadap penggunaan media pembelajaran materi cerita rakyat. Proses pembelajaran diperlukan media pembelajaran yang cocok untuk materi cerita rakyat dan sesuai dengan karakteristik anak usia sekolah dasar. Karakteristik anak usia sekolah dasar lebih tertarik dengan materi bergambar dan warna-warna, sehingga membuat rasa ingin tahu siswa menjadi meningkat (Dyk dan Hewit, 2017:1).

Pada tahap perancangan (design) terdapat langkah-langkah yang harus dilakukan yaitu, Pertama, membuat konsep isi tampilan media *pop up book*, berupa objek yang akan ditampilkan di setiap lembar halaman *pop up*. Kedua, pemilihan format media *pop up book* ini berpedoman pada struktur pengembangan media pembelajaran yang diadaptasi dari BSNP (2011). Struktur media *pop up book* tersebut adalah judul, kompetensi dasar, mata pelajaran, indikator, dan tujuan pembelajaran dan penilaian berupa evaluasi. Semua struktur media pembelajaran tersebut sudah tertuang lengkap pada media *pop up book* berbasis cerita rakyat Rejang.

Pada tahap pengembangan peneliti membuat desain media *pop up book* secara keseluruhan sesuai dengan rancangan awal, mulai dari bagian sampul depan sampai bagian sampul belakang. Peneliti mendesain media *pop up book* ini menggunakan aplikasi Photoshop cs 6. Setelah media *pop up book* berbasis cerita rakyat Rejang dibuat, peneliti menyerahkan produk beserta instrumen kelayakan aspek materi/penyajian, bahasa, dan kegrafisan kepada validator ahli. Berdasarkan hasil validasi tersebut produk ini telah direvisi dan memenuhi kelayakan materi/penyajian, bahasa, dan kegrafisan. Pada tahap implementasi hanya dilakukan uji coba terbatas.

Kelayakan aspek materi media *pop up book* berbasis cerita rakyat Rejang berada dalam kategori sangat layak untuk digunakan ditinjau dari aspek kesesuaian materi, keakuratan materi, dan teknik penyajian sesuai dengan ketentuan yang tertera pada BSNP (2011), dan memperoleh hasil baik berdasarkan perhitungan uji reliabilitas. Media *pop up book* berbasis cerita rakyat Rejang dikembangkan untuk membantu guru menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna, dan pembelajaran yang aktif. Media *pop up book* dapat membantu siswa dalam memahami materi, dan menanamkan kecintaan anak terhadap membaca. Sejalan dengan pendapat

Dzuanda (2009:5), manfaat media *pop up book* salah satunya untuk menanamkan kecintaan anak terhadap membaca.

Kelayakan aspek bahasa media *pop up book* berbasis cerita rakyat Rejang dalam kategori sangat layak untuk digunakan ditinjau dari aspek pemakaian bahasa yang komunikatif dan dialogis sesuai dengan ketentuan yang tertera pada BSNP (2008), dan memperoleh hasil baik berdasarkan perhitungan uji reliabilitas. Menurut Wulandari, dan Hapsari, (2018), media *pop up book* dari aspek bahasa layak digunakan sebagai media literasi siswa. Kelayakan kegrafisan media *pop up book* berbasis cerita rakyat Rejang dalam kategori sangat layak untuk digunakan ditinjau dari aspek ukuran buku, desain isi buku, dan desain kulit buku sesuai dengan ketentuan yang tertera pada BSNP (2011), dan memperoleh hasil sangat baik berdasarkan perhitungan uji reliabilitas. Aspek kegrafikan masuk dalam kategori sangat layak setelah dilakukan uji validitas (Umam, Bakhtiar, dan Iskandar, 2019).

Hasil analisis kepraktisan respon siswa memperoleh rata-rata keseluruhan sebesar 94%. dinyatakan sangat praktis. Hal ini dibuktikan Zainurrahman, azizah, dan kadarisman (2018), hasil respon siswa terhadap media *pop up book* yang dikembangkan sangat praktis, sehingga media *pop up book* dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Media *pop up book* yang dikembangkan dapat menarik perhatian, memotivasi siswa, mengasah kemampuan motorik saat menggerakkan komponen-komponen yang terdapat di dalamnya. Merangsang siswa memperoleh kosa kata dengan melihat secara langsung setiap lembar *pop up book* yang ditampilkan guru, sehingga siswa memiliki bahan yang dikembangkan untuk menjadi sebuah cerita yang akan dilisankan, atau diceritakan. Berdasarkan hasil wawancara tersebut, media *pop up book* berbasis cerita rakyat Rejang ini sangat praktis digunakan karena media *pop up book* ini memuat komponen-komponen penting seperti kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, evaluasi dan materi cerita rakyat yang sistematis sehingga dapat membantu tercapainya tuntutan pembelajaran.

Berdasarkan hasil dari respon siswa dan guru tersebut dapat disimpulkan bahwa media *pop up book* berbasis cerita rakyat Rejang ini sangat praktis digunakan karena media *pop up book* ini menyediakan komponen-komponen penting yang dibutuhkan siswa dan guru. Sejalan dengan pendapat Ulfa, dan Nasryah (2020), media *pop up book* sangat praktis digunakan oleh siswa. Oleh karena itu pembelajaran dapat terlaksana dengan baik, aktif, dan kreatif.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media *pop up book* berbasis cerita rakyat Rejang siswa kelas IV sekolah dasar, maka dapat disimpulkan sebagai berikut;

1. Media *pop up book* berbasis cerita rakyat Rejang dikembangkan melalui empat tahapan pengembangan yaitu tahap analisis, kegiatan yang dilakukan adalah menganalisis kurikulum, kebutuhan guru dan siswa. Pada tahap perencanaan, kegiatan yang dilakukan adalah membuat konsep isi tampilan media *pop up book*, memilih format, dan membuat rancangan awal. Pada tahap pengembangan, kegiatan yang dilakukan adalah mendesain produk menjadi media *pop up book* yang utuh, menyusun instrumen, dan melakukan uji validitas dan reliabilitas kelayakan materi, bahasa, dan kegrafisan. Selanjutnya tahap terakhir yaitu implementasi, yaitu hanya dilakukan uji coba terbatas.
2. Kelayakan pengembangan media *pop up book* berbasis cerita rakyat Rejang memperoleh hasil kelayakan materi 11 butir dinyatakan valid dengan pencapaian nilai CVI yaitu 1, sehingga media *pop up book* ini layak untuk digunakan dalam pembelajaran, dan berada pada kategori sangat baik dengan

skor 85%. Hasil kelayakan bahasa 6 butir dinyatakan valid dengan pencapaian nilai CVI 1, sehingga media *pop up book* ini layak untuk digunakan dalam pembelajaran, dan berada pada kategori sangat baik dengan skor 86%. Kelayakan kegrafisan 12 butir dinyatakan valid dengan pencapaian nilai CVI yaitu 1, sehingga media *pop up book* ini layak untuk digunakan dalam pembelajaran, dan berada pada kategori sangat baik dengan skor 92%.

3. Kepraktisan pengembangan media *pop up book* berbasis cerita rakyat Rejang respon guru dan siswa memperoleh hasil sangat praktis, untuk respon siswa rata-rata skor 94% artinya media *pop up book* berbasis cerita rakyat Rejang sangat praktis untuk digunakan dalam pembelajaran karena media *pop up book* berpusat pada siswa, teknik penyajian runtun dan jelas. Bahasa yang digunakan mudah dipahami, dan memiliki tampilan yang menarik.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media *pop up book* berbasis cerita rakyat Rejang untuk peningkatan literasi sains, maka peneliti mengemukakan beberapa saran sebagai berikut;

1. Dalam proses tahap pengembangan, media *pop up book* berbasis cerita rakyat Rejang kesulitan dibagian penyatuan objek pada *layout* karena peletakkan objek dan *layout* harus seimbang. Bagi peneliti selanjutnya yang ingin menindaklanjuti penelitian media *pop up book* hendaknya, membuat konsep peletakkan objek pada *layout* terlebih dahulu, sehingga memudahkan dalam membuat, dan penyatuan *layout*.
2. Dalam kelayakan, media *pop up book* berbasis cerita rakyat Rejang ini layak digunakan dalam pembelajaran. Namun, dalam mengembangkan media *pop up book* perlu penambahan tujuan pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran. Pada penelitian media *pop up book* selanjutnya diharapkan menggunakan tujuan pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran. Agar guru mengetahui tuntutan yang harus dicapai, dan kegiatan diakhir pembelajaran dapat berpusat pada siswa.
3. Dalam kepraktisan, media *pop up book* berbasis cerita rakyat Rejang ini sangat praktis digunakan. Namun, penggunaan kalimat dalam teks media *pop up book* masih sulit dipahami oleh siswa. Pada penelitian media *pop up book* selanjutnya diharapkan menggunakan kalimat yang lebih sederhana sesuai tingkatan usia sekolah dasar khususnya siswa kelas IV. Agar siswa lebih mudah memahami setiap kalimat yang disajikan dalam media *pop up book*.

Referensi

- Anggara, A.Y., (2019), Pengembangan Bahan Ajar Cerita Rakyat Berbasis Komik Untuk Penanaman Kemampuan Literasi Siswa Sekolah Dasar Kabupaten Rejang Lebong, JP3D, 2(2), 210-222.
- Ariesha, (2018), Kajian Folklor Suku Rejang Bengkulu Melalui Lagu Daerah (Telaah Budaya Lisan pada Masyarakat Kabupaten Kepahiang Bengkulu, *Jurnal Artikulasi*, 10 (2), 1-13.
- Dyk,V, S., & Hewitt,C., (2017), *Paper Engineering: Fold, Pull, Pop & Turn. National Museum of American History Washington DC: The Smithsonian Libraries Exhibition Gallery*, Smithsonian Institution Libraries: Washington DC.
- BSNP, (2011), *Panduan Pengembangan Bahan Ajar*, Jakarta: Depdiknas.

- Ulfa, M.S., Nasryah, C., E., (2020), Pengembangan Media Pembelajaran *Pop Up Book* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD, *Jurnal Ilmiah Pendidikan*. 1(1), 10-16.
- Umam, N., K., Bakhtiar, A., K., & Iskandar, H., (2019), Pengembangan Media *Pop Up Book* Bahasa Indonesia Berbasis Budaya Slemptan. *Jurnal Pendidikan Dasar*. 1(2), 1-11.
- Wulandari, A., & Hapsari., T.,P.,R.,N., (2018), *Pop Up Book* Legenda Sindoro Sumbing Berbasis Kearifan Lokal Sebagai Media Literasi Siswa. *Jurnal Bahasa, Sastra dan Pengajarannya*, 2(2), 130-139.
- Zainurrahman., Azizah, L.,F., & Kadarisman., (2018), Pengembangan Media Berbasis *Pop Up Book* Pembelajaran IPA di MTS Raudhatut Thalibin, *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(2), 99-108