

INTRODUCTION

Bidang studi bahasa Indonesia harus diajarkan di semua tingkat pendidikan. Dalam bidang studi bahasa Indonesia, empat keterampilan yang wajib dikembangkan guru kepada siswanya. Bahasa Indonesia mendapat bagian khusus dalam kurikulum 2013 (k13) dengan standar kompetensi (SK) yang mencakup keempat keterampilan berbahasa meliputi kemampuan siswa untuk mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis, serta proses berpikir yang mendasari suatu bahasa sangat berkaitan dengan keempat keterampilan berbahasa ini. Dengan membaca kita dapat memahami huruf, lambang, dan simbol serta memahami kumpulan kata dan kalimat (Hoerudin, 2023). Membaca adalah proses melihat dan memahami teks dengan suara atau dari dalam hati sambil membaca tulisan. Membaca juga bisa dikatakan untuk mengisi waktu luang (Megantara & Abdul Wachid BS, 2021).

Kemampuan terdiri dari kata "mampu", artinya "bisa" atau "sanggup" melakukan sesuatu, dan "kemampuan", yang berarti "kesanggupan", "kecakapan", atau "kekuatan". Dengan demikian, kemampuan yaitu ada hal pada diri seseorang dalam menguasai satu keterampilan dan melakukan berbagai tugas dalam suatu pekerjaan (Inaya rizki khaesarani, 2023). Salah satu kemampuan berbahasa yang harus dimiliki siswa diawal persekolahan adalah kemampuan membaca dasar (Putri & Kasrman, 2022). Kemampuan membaca merupakan hal penting yang harus dimiliki setiap orang (Sulastris et al., 2020). Pada dasarnya, aktivitas membaca suatu keterampilan menantang yang menarik aktivitas visual dan berpikir selain melafalkan tulisan. Kemampuan seorang siswa dalam proses pembelajaran bergantung pada kemampuan mereka untuk membaca dan memahami (Muliawanti, 2022).

Pembelajaran didefinisikan sebagai upaya pendorong siswa agar siswa mau belajar, sehingga dapat mencapai tingkat pembelajaran yang lebih tinggi (Harefa, 2023). Pembelajaran akan dimaksimalkan dengan desain pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan siswa (Nanda: 2023). Guru tidak hanya menyampaikan ide mereka, juga mengajarkan siswa bagaimana menjadi warga negara yang berbudi luhur. Dalam mencapai tujuan ini, guru harus menggunakan media yang menarik (Noor & Halimah, 2023). Media biasanya digambarkan sebagai perantara sumber informasi yang di tujukan untuk penerima. Media adalah alat yang dapat menangkap, memproses, dan mengedit data visual atau verbal. Dampak yang diberikan oleh media pembelajaran sangat besar dikarenakan adanya korelasi guru dengan murid (Ardian:2022).

Media pembelajaran dianggap sebagai cara alternatif untuk menyelesaikan masalah pembelajaran di kelas (Andriani & Siregar, 2023). Media pembelajaran sangat penting untuk mencapai tujuan pembelajaran (Simbolon & Fitriyani, 2021). Media pembelajaran memainkan peran penting dalam proses pembelajaran karena dapat berfungsi sebagai sumber belajar yang membantu guru memperkaya pengetahuan siswa (Lisnawati, 2023). Alat Pendidikan sama dengan media Pendidikan, sarana pendidikan (Wandini, 2020). Banyak alat pembelajaran yang digunakan di sekolah dasar termasuk gambar. Bukan sekedar gambar, tetapi gambar yang memiliki imajinasi yang luar biasa. Kemunculan buku tiga dimensi memang sudah sejak lama tetapi masih sulit ditemukan ataupun langka, jika ada yang menjual pasti dijual dengan harga yang tidak murah. Belum semua karya seni berupa gambar di implementasikan ke dalam bentuk tiga dimensi. Media *pop-up book* adalah alat peraga tiga dimensi yang dapat menumbuhkan imajinasi anak dan membantu mereka memahami bentuk benda dan memperkaya kemampuan anak (Setiyanigrum, 2020).

Observasi pertama dilakukan di Sd Negeri 060877. Media yang tersedia di Sd Negeri 060877 dapat dikatakan baik karena banyak variasi dan juga sudah cukup mendukung dalam penyampaian materi. Namun, buku cerita di setiap kelas sama seperti buku cerita biasanya. Buku yang digunakan berwarna tetapi bukan tiga dimensi. Buku-buku seperti ini dapat membantu siswa yang sudah mahir membaca. Tetapi mereka yang kurang lancar akan menghadapi kesulitan saat membacanya. Peneliti sempat melakukan observasi pada bagian perpustakaan sekolah banyak buku cerita yang monoton bergambar

saja dan tidak ada buku cerita tiga dimensi. Pendidik juga menggunakan buku paket atau buku cetak sebagai media pembelajaran untuk membaca. Kemudian peserta didik diminta untuk memperhatikan isi cerita yang ada didalam buku tersebut. Dengan begitu peserta didik kurang tertarik untuk membaca teks cerita tersebut dan hal itu membuat minat baca dan kemampuan membaca peserta didik tidak meningkat. Hasil penelitian (Andi Husnul Khatimah et al., 2023), menunjukkan bahwa penggunaan Media *pop-up book* memberikan dampak positif terhadap kemampuan membaca siswa kelas II SDN No 138 Inpres Mangulabbe Kabupaten Takalar. Setelah di berikan perlakuan menggunakan Media *pop-up book*, mengalami peningkatan kemampuan membaca cerita siswa. Pada peristiwa ini menunjukkan Media *pop-up book* bisa menjadi alternatif yang efektif untuk permasalahan kesulitan membaca cerita pada siswa. Media *pop-up book* juga dapat membantu meningkatkan minat belajar siswa dan memberikan dampak positif terhadap kemampuan membaca cerita siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan buku *pop-up book* memiliki pengaruh signifikan terhadap kemampuan membaca siswa kelas I di SDN Wonokerto 1. Dengan N-Gain sebesar 0,47 buku *pop-up book* memenuhi kriteria sedang atau efektif. Ini menunjukkan bahwa penggunaan buku *pop-up book* efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas I SDN Wonokerto 1 (Nurhidayah, 2023)

Berdasarkan hasil observasi kemampuan membaca peserta didik Sd Negeri belum semuanya lancar dalam membaca. Peneliti mendapatkan informasi bahwa ada beberapa kendala yang memengaruhi peserta didik ketika belajar. Bahan ajar yang digunakan ketika mengajar hanya buku paket. Ketika siswa bergiliran membaca bagian-bagian dari buku paket, mereka membaca dengan suara yang lemas dan ketika ada titik/koma siswa melewatinya dan langsung membaca kalimat selanjutnya. Media membantu guru memecahkan masalah pembelajaran dalam bidang studi Bahasa Indonesia, peneliti ingin memanfaatkan media cerita. Tujuannya untuk meningkatkan kemampuan membaca cerita dan mengasihkan hal positif atas hasil belajar peserta didik, terutama dalam hal kemampuan membaca cerita. Penulis mengajukan judul karena mereka menyadari pentingnya menggunakan media cerita yang menarik untuk meningkatkan kemampuan membaca. sehingga penulis mengajukan judul "Penggunaan Media Pop Up Book 3D Untuk Mengatasi Kesulitan Membaca Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas III SD".

LITERATURE REVIEW

Membaca Nyaring

Membaca membantu kita memperkaya masa kini, menghargai masa lalu dan mempersiapkan diri untuk di masa depan (Riyanti, 2021). Menurut pendapat Soedarsono membaca dianggap sebagai aktivitas yang kompleks dengan mengarahkan sejumlah besar tindakan yang terpisah-pisah, meliputi orang harus menggunakan pemahaman, imajinasi dan pengamatan dan pengingat (Harianto, 2020). Artinya, pembaca mengumpulkan kata demi kata sampai mereka menyatu dengan maksud dan alur bacaan, memungkinkan pembaca memahami maksud penulis melalui pemikiran dan idenya. Rohman mengatakan membaca adalah yang dapat membantu kemampuan berbahasa lainnya, seperti berbicara dan menulis (Bungsu & Dafit, 2021). Siswa diharapkan memahami dasar-dasar kepiawaian membaca. Dua metode paling umum untuk memperoleh informasi adalah membaca dan mendengar. Semakin memahami dasar-dasar ini, mereka akan memiliki kemampuan (Bungsu & Dafit, 2021). Supaya bisa mengeksplorasi berbagai topik yang sebagian besar terkandung dalam tulisan. Semakin rajin seorang siswa membaca, semakin besar kemungkinan mereka akan memahami isi teks yang mereka baca.

Membaca nyaring juga dapat didefinisikan sebagai proses membaca tulisan atau bacaan dengan ucapan dan intonasi yang tepat sehingga pendengar dan pembaca mendapatkan informasi (Utami, 2022). Membaca nyaring adalah aktivitas atau kegiatan yang memungkinkan pembaca, guru atau murid

bekerjasama dengan pendengar untuk menangkap atau memahami informasi. Tujuan dalam membaca nyaring yaitu membantu pembaca mengucapkan kata atau kalimat dengan tepat dan jelas. Membaca nyaring diharapkan dengan teliti dan menggunakan intonasi yang tepat dan jelas. Artinya, membaca nyaring adalah melafalkan pengucapan kalimat atau kata menggunakan intonasi dengan tepat dan jelas. Membaca nyaring adalah membaca dengan suara jelas dan keras.

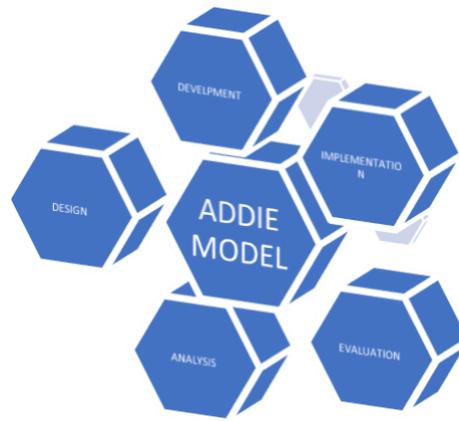
Media *Pop-Up Book*

Kata “media” atau bentuk tunggalnya “medium” berasal dari bahasa latin dan berarti “antara” atau “perantara”, yang mengacu pada sesuatu yang memiliki kemampuan untuk menghubungkan data sumber dan penerima (Kurniawati, 2017). Media pembelajaran membantu guru berinteraksi dan berbicara dengan siswa selama proses pembelajaran (Marsa & Desnita, 2020). Buku *pop-up* menjadi alternatif yang dapat digunakan guru untuk membantu siswa dalam pelajaran (Nisaa' & Adriyani, 2021). *Pop-Up Book* adalah sejenis buku yang ketika dibuka gambarnya muncul di dalamnya (Sari, 2021). Media *pop-up book* adalah media baca yang memiliki bagian yang dapat bergerak atau komponen dua dimensi dan tiga dimensi serta memberikan visualisasi cerita yang menarik, mulai dari tampilan gambar yang dapat bergerak ketika di buka (Hartono, 2023).

Pop-up Book adalah buku dengan bagian yang bergerak atau elemen tiga dimensi yang memberikan visualisasi cerita yang menarik mulai dari tampilan *Pop-up Book* memiliki kemampuan untuk meningkatkan semangat belajar siswa dan memungkinkan mereka menggunakan media secara mandiri maupun kelompok dengan gambar yang dapat bergerak ketika halamannya di buka (Sukmawarti, 2021).

METHODS

Model pengembangan ADDIE ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan Research & Development atau disebut R&D. Robert Maribe Brach (2009) mengatakan instructional Design (Desain Pembelajaran) dengan pendekatan ADDIE, yang merupakan perpanjangan dari *Analysis, Design, Development, Impelementation dan Evaluation*” (Sugiono, 2020). Penelitian ini terdiri 5 tahap yang meliputi : (1) tahap Analysis (Analisi) yang dikembangkan berdasarkan hasil analisis kinerja dan hasil kebutuhan,(2) tahap Design (Desain) yang dibuat, membentuk desain *pop-up book* pada media pembelajaran dengan cerita “Putri Tujuh”,(3) tahap pengembangan (Development) yang dilakukan dari proses mencetak, merakit, dan mengubah media untuk menghasilkan produk media asli yang dapat divalidasi oleh pakarnya langsung yaitu ahli media dan materi yang berpengalaman pada bidangnya. ,(4) tahap penerapan (Impelementation) yang di kembangkan yakni dengan lakukan tes media pada 1 kelompok, (5) langkah evaluasi (evaluation) dilakukan dengan menganalisis data hasil validasi media dan hasil belajar dengan angket respons siswa. Hasilnya adalah buku *pop-up* media berbasis cerita rakyat “Putri Tujuh”.



Gambar 1. Design ADDIE
Sumber: (Sugiono, 2020)

Adapun lokasi peneliti ini dilaksanakan di kelas III Sd Negeri 060877 Simpang Upl. Di Dusun IX indah sari, Desa Basilam BL, Kec. wampu. Subjek penelitian ini adalah orang peserta didik kelas III Sd Negeri 057751 simpang Upl. Namun yang berjumlah 12 siswa, dalam penelitian ini media yang dikembangkan yaitu *pop-up book* pada pembelajaran kelas III cerita rakyat dengan judul “Putri Tujuh” Dumai, Riau. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan validasi, tes dan angket.

Untuk menentukan validitas penelitian dan pengembangan ini oleh dosen di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara yang sudah berpengalaman pada media pembelajaran dan bahasa. Ada 12 siswa kelas III simpang Upl yang menjadi subjek uji lapangan.

Jenis data yang di kumpulkan pada penelitian dan pengembangan ini berupa data kualitatif dan kuantitatif dengan rincian sebagai berikut : (1) Data kualitatif yaitu saran dan kritik yang di berikan oleh validator ahli media dan ahli bahasa beserta angket tanggapan dari guru dan siswa. Kemudian data tersebut dideskripsikan ; (2) Data kuantitatif diperoleh dari hasil validator media dan bahasa terhadap media pembelajaran *pop-up book 3D* pada lembar validasi, media *pop-up book 3D* dikatakan valid apabila skor penilaian yang di dapatkan dengan kriteria layak. Untuk mengetahui kepraktisan media *pop-up book 3D* data diperoleh dari hasil presentase angket respon guru dan siswa. Sementara itu, untuk mengetahui keefektifan media *pop-up book 3D* data diperoleh dari *pre-test* dan *post-test* siswa.

Teknik analisis data yang di gunakan untuk memperoleh data kualitatif dan data kuantitatif pada penelitian dan pengembangan ini berupa : (1) Data hasil Validasi kelayakan media *pop-up book 3D* didapatkan melalui data hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media dan ahli bahasa. Data analisis tersebut menggunakan skala *likert* dengan kategori skor 1= Tidak Baik, 2 = Kurang Baik, 3 = Baik, 4 = Sangat Baik. Data yang dikumpulkan kemudian diolah menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Setelah melakukan penilaian, nilai di konversikan dalam kategori penilaian seperti :

Tabel 1. Kriteria Validasi Media dan Bahasa

Rentang presentase (%)	Kriteria Kualitatif
86-100	Sangat valid
76-85	valid
56-75	Cukup valid
41-45	kurang valid

Sumber: (Sugiono, 2020)

Tabel 2. Kriteria kepraktisan media

Rentang presentase (%)	Kriteria Kualitatif
86% - 100%	Sangat Praktis
76% - 85%	Praktis
56% - 75%	Cukup Praktis
41 % - 45%	kurang Praktis

(Habibi & Setyaningtyas, 2021)

Media *pop-up book 3D* bisa terbilang layak jika hasil yang di dapatkan sesuai dengan kriteria ≥ 56 . Kepraktisan media *pop-up book 3D* diukur melalui survei yang diberikan kepada guru dan siswa. Data yang dikumpulkan dengan menggunakan rumus berikut :

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Sekolah menggunakan rumus kriteria ketuntasan, yaitu 65 untuk menganalisis hasil tes *pre-test* dan *post-test* siswa. Untuk menghitung, rumus yang digunakan adalah sebagai berikut :

$$P = \frac{\text{Nilai} \geq 65}{\text{siswa}} \times 100\%$$

Penelitian menggunakan N-Gain untuk menentukan apakah ada peningkatan nilai siswa yang menunjukkan efektif media *pop-up book 3D* sebagai berikut :

$$g = \frac{\text{posttest} - \text{pretest}}{100 - \text{pretest}}$$

Setelah perhitungan selesai, peneliti menggunakan tabel kriteria N-Gain berikut sebagai acuan :

Tabel 3. Kriteria N-Gain

Kriteria	presentase
Terjadi Penurunan	$-1,00 \leq g \leq 0,0$
Tidak Terjadi Peningkatan	$g = 0$
Rendah	$0,0 < g < 0,30$
Sedang	$0,30 < g < 0,70$
Tinggi	$0,70 < g < 1,00$

(Perdana et al., 2020)

RESULTS AND DISCUSSION

Dalam penelitian ini, sebuah produk media *pop-up book 3D* untuk keterampilan membaca nyaring. Produk ini telah divalidasi oleh ahli media dan ahli bahasa dinyatakan sangat valid. Setelah uji coba, ternyata media *pop-up book 3D* berguna untuk keterampilan membaca nyaring siswa kelas III . Dengan 12 siswa subjek uji coba, peneliti ini dilakukan di Sd Negeri 057751 simpang Upl. Dalam penelitian pengembangan ini, model ADDIE digunakan, yang terdiri dari lima tahap Analysis, Perencanaan, Pengembangan, Implementasi dan evaluasi.

Media *pop-up book 3D* sangat penting dalam pembelajaran karena dapat menarik perhatian siswa untuk membaca nyaring. Selain itu, *pop-up book 3D* ini dapat memenuhi kebutuhan siswa dengan meningkatkan kreativitas dan imajinasi mereka. Dalam langkah selanjutnya, yaitu perancangan. Cerita yang digunakan

untuk media *pop-up book 3D* adalah cerita asli asal dari kota Dumai, Riau. Desain yang dipakai diambil dari akun youtube Dongeng Kita "Asal Usul Kota Dumai". Kisah Putri Tujuh Dumai yang diceritakan pada akun Dongeng Kita memiliki kemenarikan untuk membuat penonton terkesan saat menikmatinya. Ketika dituangkan kedalam bentuk *pop-up book 3D* akan membuat pembaca tertarik untuk menikmati isi cerita. Pada tahap pengembangan, media pembelajaran *pop-up book 3D* yang dibuat sesuai dengan desain. Setelah itu di *print* lalu di gunting dan ditempelkan pada karton sesuai dengan ukuran yang telah ditetapkan. Ahli media dan ahli bahasas telah melakukan validasi media *pop-up book 3D* untuk melihat kevalidan media. Hasil validasi menunjukkan bahwa media ini memperoleh nilai 97% dan dinyatakan sangat valid atau layak digunakan dalam skala *likert*. Ahli media memberikan masukan peletakan gambar dan tulisan di buat bervariasi agar siswa tidak bosan saat membacanya. Untuk huruf juga disarankan menggunakan jenis huruf yang unik agar siswa tertarik untuk membaca. Selain itu, hasil validasi bahasa mendapatkan nilai sebesar 97% dan dinyatakan sangat layak untuk digunakan.

Selanjutnya tahap implementasi, setelah revisi media berdasarkan saran masukan dari ahli media *pop-up book 3D* diuji coba lapangan. Di Sd Negeri 057751 simpang Upl kelas III ada 12 siswa yang mengikuti uji coba produk. Pada tahap ini, evaluasi kepraktisan media *pop-up book 3D* dilakukan oleh guru dan siswa melalui angket. Berdasarkan hasil angket guru dan siswa dapat disimpulkan bahwa media *pop-up book 3D* untuk keterampilan membaca sangat praktis dan layak digunakan dalam pembelajaran. Hasil angket siswa memperoleh nilai 81% dan hasil angket guru memperoleh nilai sebesar 85%.

Saat dilakukan uji coba produk siswa merasa senang dan terkejut dengan kemunculan gambar yang ada pada buku. Mereka cukup antusias membaca buku *pop-up* tersebut juga sangat menikmati carita yang tersaji di dalam buku *pop-up* tersebut. Siswa aktif berinteraksi dengan guru dan berbicara dengan teman sekelompok selama pelajaran berlangsung. Tahapan terakhir pada media *pop-up book 3D* dilakukan evaluasi untuk memastikan kualitas medianya. Kegiatan evaluasi ini dilakukan pada setiap tahap pengembangan dengan bantuan ahli media dan ahli bahasa.

Setelah tes pottest dilakukan beberapa siswa mendapatkan nilai diatas kkm, tetapi ada 1 siswa yang masih mendapatkan nilai dibawah kkm namun ada perkembangan pada siswa tersebut. Penelitian berjalan dengan lancar, meskipun ada beberapa siswa yang kurang lancar dalam membaca, tetapi siswa yang lainnya berpartisipasi dalam mengikuti proses pembelajaran membaca dengan baik. Mereka juga saling bekerja sama dengan teman sekelompoknya dengan baik.

Hasil penelitian dan pengembangan ini adalah media *pop-up book 3D* untuk kemampuan membaca nyaring siswa kelas III Sd Negeri 057751 Simpang Upl. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi kualitas media *pop-up book 3D* yang ditinjau dari segi kevalidan, kepraktisan dan keefektifan. Media ini dikembangkan sesuai dengan tahapan model ADDIE dan tahapan yang disebutkan dibawah ini untuk mengembangkannya.

Tahap analisis ini, peneliti mengamati seorang siswa kelas III membaca buku tematik mengenai membaca nyaring siswa.



Hasil pengamatan menunjukkan bahwa siswa tidak memperhatikan tanda baca pada teks bacaan berupa tanda titik (.), tanda koma (,) dan suara siswa ketika membaca terdengar pelan .

Analisis media terjadi ketika pelajaran bahasa indonesia hanya menggunakan buku tematik dalam pelajaran. Guru juga hanya meminta siswa untuk membaca dalam hati dari pada membaca nyaring. Akibatnya, siswa tidak mempraktikkan membaca nyaring secara langsung dan tidak ada media yang digunakan untuk mengajar membaca nyaring. Berdasarkan masalah ini maka dikembangkan media *pop-up book 3D* untuk mendorong kemampuan membaca siswa dalam pelajaran dan memberi mereka kesempatan untuk praktik membaca nyaring.

Tahap perancangan, tahap (1) Melibatkan merancang bahan yang di gunakan seperti cerita dan elemen yang harus diperhatikan saat membaca nyaring. Pada tahap ini di buuat cerita tentang "Putri Tujuh Dumai". *Pop Up Book* ini bersumber dari chanel youtube Fitri Nurdiansyah dengan judul Tutorial *Pop Up Book- Buku Cerita Anak*.

Gambar 1. Putri Tujuh Dumai, hal-1 dan hal-2



Sumber <https://youtu.be/66hYnGU30Zk?si=BEXFQBE1Ni0rKfen> -Fitri Nurdiansyah

Tahap (2) kertas karton digunakan untuk perancangan kedua. Media cerita bergambar yang akan dikembangkan akan dibuat dengan konsep cerita sederhana. Bahasa bacaan anak akan ditulis dengan bahasa yang sederhana dan dibantu dengan gambar. untuk memudahkan anak-anak lebih muda memahami apa yang mereka baca dalam cerita yang memiliki gambar. Dengan media cerita *pop-up book* ini diharapkan kemampuan membaca anak meningkat dan juga minat membaca yang lebih baik dari sebelumnya.

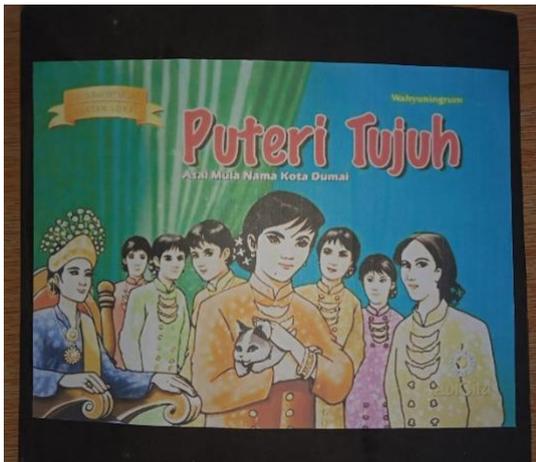
Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) disesuaikan dengan perancangan selanjutnya. Kompetensi Dasar, Indikator, dan Tujuan pendidikan perancangan terakhir mencakup pembuatan lembar validasi media, bahasa serta juga angket penilaian guru dan siswa. Dalam tahap ini, evaluasi dilakukan dengan bantuan penguji dan dosen pembimbing.

Tahap pengembangan, tahap ini dimulai setelah proses perancangan selesai. Dalam tahap ini, gambar di *print* di kertas hvs, lalu gambar dan tulisan digunting. Gambar kemudian ditempelkan pada kertas karton yang di potong sesuai dengan ukurannya. Setiap halaman memiliki tampilan yang berbeda agar pembaca tidak melihat tampilan yang monoton. Setelah media sudah jadi. Langkah berikutnya adalah melakukan validasi kepada ahli media dan ahli bahasa untuk mengetahui apakah media tersebut layak digunakan untuk atau tidak. Pada tahap ini, ahli media menyarankan agar peletakkan gambar dan tulisan di buat bervariasi agar siswa tidak bosan saat membacanya. Untuk huruf juga disarankan menggunakan jenis huruf yang unik agar siswa tertarik untuk membaca.

Tahap Implementasi, melibatkan penerapan media yang telah di validasi dan direvisi dalam pembelajaran untuk mengetahui kepraktisan dan keefektifan media *pop-up book 3D*. Pembelajaran dilakukan sebagai

posttest setelah pretest. 12 siswa dari kelas III Sd Negeri 057751 simpang Upl adalah subjek uji Coba. Untuk mengetahui kepraktisan guru dan siswa mengisi angket, keefektifan ditentukan oleh nilai hasil pretest dan posttest siswa.

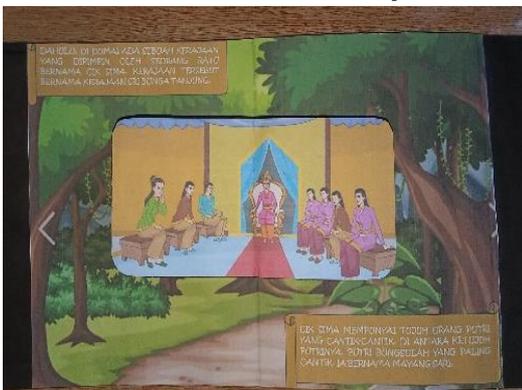
Pada tahap evaluasi ini, ahli media menyarankan kertas gambar pada *pop-up* di pertebal lagi, variasi peletakan gambar dan ceritanya dan font huruf diganti yang lebih menarik. Tampilan media *pop-up book* yang telah dikembangkan dan direvisi adalah sebagai berikut:



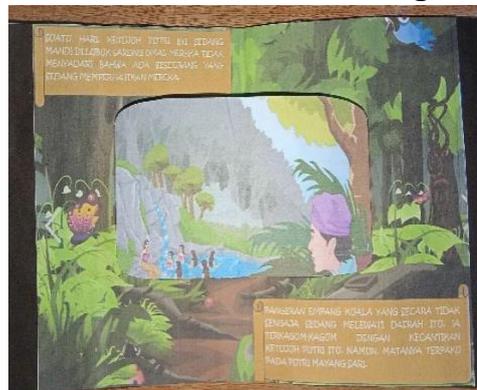
Gambar 2. Cover Depan



Gambar 3. Cover Belakang



Gambar 4. Halaman 1, sudah revisi



Gambar 5. Halaman 2, sudah direvisi



Gambar 6. Halaman 3, sudah revisi



Gambar 7. Halaman 4, sudah revisi



Gambar 8. Halaman 5, sudah revisi



Gambar 9. Halaman 6, sudah revisi



Gambar 10. Halaman 7, sudah revisi

Gambar 11. Halaman 8, sudah revisi

pengembangan media pembelajaran mencakup berbagai komponen seperti tampilan dan penyajian. Media adalah alat yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran dan meningkatkan minat siswa dalam belajar. Saat kegiatan belajar, guru dan siswa membutuhkan media karena media dapat meningkatkan pemahaman dan ketertarikan seseorang. Siswa, sepanjang proses pembelajaran, media dapat membantu guru menyampaikan informasi pembelajaran (Hikmah & Damayanti, 2021). Media *Pop-up book 3D* kemudian divalidasi oleh ahli media dan ahli bahasa menggunakan angket dengan skala *likert*. Hasil validasi media mendapatkan skor 78, lalu dihitung dengan rumus :

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{78}{80} \times 100\%$$

$$P = 97\%$$

Rentang presentase (%)	Kriteria Kualitatif
86-100	Sangat valid
76-85	valid
56-75	Cukup valid
41-45	kurang valid

Berdasarkan tabel kriteria validasi media, hasil presentase sebesar 97%. Dengan kriteria, pencapaian 86%-100%. Maka media *pop-up book 3D* layak digunakan sebagai alat pembelajaran. Hasil validasi bahasa mendapatkan skor 43, lalu dihitung dengan rumus :

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{43}{44} \times 100\%$$

$$P = 97\%$$

Berdasarkan tabel kriteria validasi bahasa,

Rentang presentase (%)	Kriteria Kualitatif
86-100	Sangat valid
76-85	valid
56-75	Cukup valid
41-45	kurang valid

Hasil tersebut berada pada tingkat pencapaian 86%-100%. Dari hasil perhitungan tersebut diperoleh hasil presentase sebesar 97%. Dengan kriteria yang sangat relevan, sehingga media *pop-up book 3D* layak digunakan sebagai alat pembelajaran.

Hasil dari angket yang diberikan guru dan siswa menggunakan skala *likert* digunakan untuk mengevaluasi kepraktisan media. Skor respon guru adalah 34 ,dari skor total yang dikumpulkan dan diproses menggunakan rumus berikut :

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{34}{40} \times 100\%$$

$$P = 85\%$$

Berdasarkan tabel kriteria kepraktisan media,

Rentang presentase (%)	Kriteria Kualitatif
86% - 100%	Sangat Praktis
76% - 85%	Praktis
56% - 75%	Cukup Praktis
41 % - 45%	kurang Praktis

Hasil presentase sebesar 81%. Dengan kriteria yang sangat praktis mencapai 76%-85%. Jadi, media *pop-up book 3D* layak digunakan sebagai alat pembelajaran.

Hasil respon siswa seluruh siswa yang berjumlah 228, diolah menggunakan rumus berikut :

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{228}{7} \times 100\%$$

$$P = 0,8142 \times 100\%$$

$$P = 81\%$$

Menurut tabel kriteria kepraktisan media, hasil presentase sebesar 81%. ini berada pada tingkat pencapaian 76%-85% memenuhi kriteria tertarik. Sehingga, media *pop-up book 3D* layak digunakan sebagai alat pembelajaran.

Hasil dari *pretest* maupun *posttest* digunakan untuk mengetahui seberapa efektif media *pop-up book 3D*. Keseluruhan hasil belajar, serta rumus N-Gain untuk menghitung peningkatan nilai. Hasil tes pra dan pasca siswa adalah sebagai berikut :

No	Nama	Pretest	Posttest
1.	Sri Rahayu	40	75
2.	Kanja Ramadani	30	75
3.	Juar	30	80
4.	Selvia Heriyawati	70	88
5.	Ibrahimop	35	90
6.	Ukas	50	55
7.	Nayla Safira	55	65
8.	Zaskia Evelin	45	68
9.	Nadira Mayrani	80	90
10.	Julia Ganifa Romadona	60	90
11.	Aska Mulana	55	76
12.	Aliando Al-hafis Zayisi	35	80

Selanjutnya, nilai *pre-test* lulus KKM sebelum diberikan media dengan menggunakan rumus presentase ketuntasan belajar klasik :

$$P = \frac{\text{Nilai} \geq 65}{\text{siswa}} \times 100\%$$

$$P = \frac{10}{12} \times 100\%$$

$$P = 16,6\%$$

Nilai tidak lulus KKM yaitu :

$$P = \frac{\text{Nilai} \geq 65}{\text{siswa}} \times 100\%$$

$$P = \frac{2}{12} \times 100\%$$

$$P = 83,4\%$$

Nilai *post-test* lulus KKM setelah diberikan media yaitu :

$$P = \frac{\text{Nilai} \geq 65}{\text{siswa}} \times 100\%$$

$$P = \frac{11}{12} \times 100\%$$

$$P = 91,6\%$$

Nilai *post-test* belum tuntas KKM setelah di berikan media yaitu :

$$P = \frac{\text{Nilai} \geq 65}{\text{siswa}} \times 100\%$$

$$P = \frac{1}{12} \times 100\%$$

$$P = 8,4\%$$

Nilai ketuntasan belajar siswa dapat dihitung dengan rumus N-Gain berikut:

$$g = \frac{\text{posttest} - \text{pretest}}{100 - \text{pretest}}$$

$$g = \frac{91,6 - 16,4}{100 - 16,4}$$

$$g = \frac{75,2}{83,6}$$

$$g = 0,89$$

Kriteria N-Gain

Kriteria	presentase
Terjadi Penurunan	$-1,00 \leq g \leq 0,0$
Tidak Terjadi Peningkatan	$g = 0$
Rendah	$0,0 < g < 0,30$
Sedang	$0,30 < g < 0,70$
Tinggi	$0,70 < g < 1,00$

Hasil perhitungan menunjukkan bahwa nilai N-Gain 0,89 pada tabel kriteria N-Gain, nilai ini menunjukkan nilai yang tinggi. Sehingga dapat dikatakan bahwa media *pop-up book 3D* efektif karena dapat meningkatkan hasil belajar.

DISCUSION

Seperti yang di jelaskan dalam bagian pendahuluan bahwa penelitian ini bertujuan pada peningkatan membaca nyaring dengan menggunakan media *pop-up book* pada siswa kelas III di Sd Negeri 060877 Simpang Upl, Dusun IX Indah Sari, Desa Basilam BL, Kec. Wampu (Lisnawati, 2023). Hasil penelitian ini ditujukan untuk mengetahui kemampuan membaca nyaring siswa kelas III. Penelitian ini merupakan jenis penelitian & Pengembangan (R&D) untuk mendapatkan hasil gambaran mengenai kemampuan membaca cerita siswa sebelum (post-test) dan sesudah (pre-test) di berikan perlakuan penggunaan media *pop-up book* pada siswa kelas III di Sd Negeri 060877 Simpang Upl, Dusun IX Indah Sari, Desa Basilam BL, Kec. Wampu.

Jumlah siswa yang mencapai kriteria ketuntasan minimum pada *pre-test* yaitu 2 orang dan pada *post-test* yaitu 11 orang. Dapat diambil kesimpulan bahwa adanya peningkatan hasil dalam menggunakan media *pop-up book* terhadap kemampuan membaca nyaring pada cerita Putri Tujuh Dumai setelah di berikan perlakuan yang diperoleh *pre-test* siswa (Andi Husnul Khatimah, 2023).

Pada uji kevalidan, peneliti menggunakan angket yang di validasi oleh ahli media dan ahli bahasa. Berdasarkan pada skor penelitian yang didapat melalui skor penilaian dari ahli media dapat diketahui bahwa rata-rata skor dari indikator penilaian adalah 4 dengan jumlah skor 78 dari 80 dan mendapat presentase kevalidan 97% dengan skor ini diketahui bahwa media *pop-up book* mendapatkan skor dengan kriteria "sangat valid". Penilaian dari ahli bahasa dapat diketahui rata-rata skor kriteria indikator penilaian adalah 43 dari 44 dan mendapat presentase kevalidan 97% dengan jumlah skor ini di ketahui bahwa media *pop-up book* mendapatkan skor kriteria "sangat valid"

Pada uji ke praktisan peserta didik, menggunakan angket respon peserta didik yaitu dengan cara uji kelompok besar. Berdasarkan pada skor yang didapat melalui skor penilaian dari peserta didik berjumlah 7 anak dengan rata-rata skor indikator penilaian 4 dengan jumlah 228 dengan jumlah skor 81% di ketahui bahwa media *pop-up book* "sangat praktis".

CONCLUSION

Keefektifan media *pop-up book 3D* untuk keterampilan membaca nyaring ditentukan oleh hasil ahli media dan ahli bahasa. Hasil evaluasi masing-masing termasuk dalam kategori “sangat valid”. Kevalidan media *pop-up book 3D* untuk keterampilan membaca nyaring ditentukan oleh hasil evaluasi yang dilakukan oleh guru dan siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran memiliki peran penting dalam proses pembelajaran dan tidak dapat dipisahkan dari dunia pendidikan. Ini karena media pembelajaran dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa untuk siswa. *Pop-up book 3D* dapat digunakan oleh guru untuk mengajarkan membaca nyaring, menceritakan kembali isi cerita dengan bahasa mereka secara lisan. Saran peneliti, dalam penelitian harus dilakukan dengan kelima langkah untuk memaksimalkan hasil. Salah satu rekomendasi yang dapat diberikan peneliti mengenai penelitian dan pengembangan ini adalah dengan cara seperti itu. Selain itu, untuk mendapatkan hasil yang bagus dan cepat, hendaknya penelitian dilakukan pada waktu dan tempat yang tepat sehingga ini akan memperoleh hasil yang baik.

AUTHOR'S NOTE

Penulis menyatakan bahwa tidak ada konflik kepentingan terkait publikasi artikel ini. Penulis menegaskan bahwa data dan isi artikel bebas dari plagiarisme.

REFERENCES

- Andi Husnul Khatimah, Andi adam, & Aliem Bahri. (2023). Pengaruh Media Pop Up Book Terhadap Kemampuan Membaca Cerita Pada Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas II SDN No 138 Inpres Mangulabbe Kabupaten Takalar. *JKP: Jurnal Khasanah Pendidikan*, 2(1), 114–119. <https://doi.org/10.58738/jkp.v2i1.217>
- Andriani, H., & Siregar, T. J. (2023). Pengaruh Permainan Balok Susun Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas VII. *SJME (Supremum Journal of Mathematics Education)*, 7(2), 243–251. <https://doi.org/10.35706/sjme.v7i2.9341>
- Ardian, N., Hutasuhut, M. A., & Rohani, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Whiteboard Animation dalam Pembelajaran Biologi Kelas XI pada Materi Sistem Pencernaan Makanan. *Bioscientist : Jurnal Ilmiah Biologi*, 10(2), 1098. <https://doi.org/10.33394/bioscientist.v10i2.6296>
- Bungsu, A. P., & Dafit, F. (2021). Pelaksanaan Literasi Membaca di Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(3), 522. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i3.40796>
- Habibi, C. D., & Setyaningtyas, E. W. (2021). Pengembangan Media Pop-Up Book untuk Kemampuan Pemecahan Masalah pada Pembelajaran Bangun Ruang Kubus dan Balok Kelas V SD. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 05(02), 1341–1351. <https://j-cup.org/index.php/cendekia/article/view/620>
- Harefa, D. (2023). Efektivitas Model Pembelajaran Talking CHIPS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 4(1), 83–99. <https://jurnal.uniraya.ac.id/index.php/Tunas/article/view/1011>
- Harianto, E. (2020). “Keterampilan Membaca dalam Pembelajaran Bahasa.” *Jurnal Didaktika*, 9(1), 2. <https://jurnaldidaktika.org/>
- Hartono, Nurjanah, R., Mustofa, I. I., Romadhon, D., Safitri, T., & Zulkarnain, Z. (2023). Peningkatan Budaya Literasi Membaca Pada Siswa Kelas 1 di SD Negeri 03 Kembang Tanjung Melalui Media Pop Up Book. *Pengabdian Kepada Masyarakat Cendekia*, 2(1), 16–22. <https://doi.org/10.47637/pkmcendekia.v2i1.939>
- Hikmah, N., & Damayanti, M. I. (2021). Pengembangan Pop Up Book Sebagai Media Pembelajaran Membaca Nyaring Cerita Di Kelas II Sekolah Dasar. *Jpgsd*, 9, 2572–2581. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jktp/article/view/4551>
- Hoerudin, C. W. (2023). Penerapan Media Flash Card pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa. *Jurnal Primary Edu (JPE)*, 1(2), 235–245.
- Inaya rizki khaesarani, siti maysarah. (2023). JUPIKA : Jurnal Pendidikan Matematika Universitas Flores. *Jurnal Pendidikan Matematika Universitas Flores*, 6(2), 36–42.

- Kurniawati, putri. (2017). MEDIA PEMBELAJARAN. *Universitas Nusantara PGRI Kediri, 01*, 1–7.
- Lisnawati, L., Amalia, A. R., & Lyesmaya, D. (2023). Meningkatkan Membaca Pemahaman Melalui Media Kartu Paragraf Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(3), 1228–1235. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i3.5236>
- Marsa, P. B., & Desnita, D. (2020). Analisis Media, Sumber Belajar, dan Bahan Ajar Yang Digunakan Guru Fisika SMA Materi Gelombang Di Sumatera Barat Ditinjau Dari Kebutuhan Belajar Abad 21. *Jurnal Eksakta Pendidikan (Jep)*, 4(1), 81. <https://doi.org/10.24036/jep/vol4-iss1/422>
- Megantara, K., & Abdul Wachid BS. (2021). Pembiasaan Membaca dalam Pelajaran Bahasa Indonesia Melalui Gerakan Literasi Sekolah. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, Dan Sastra*, 7(2), 383–390. <https://doi.org/10.30605/onoma.v7i2.1230>
- Muliawanti, S. F., Amalian, A. R., Nurasiah, I., Hayati, E., & Taslim, T. (2022). Analisis Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas Iii Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(3), 860–869. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i3.2605>
- Nanda, V. D., Lubis, R., Damayanti, W., & Ardini, R. (2023). Analisis Pendidikan Agama Islam dalam Perkembangan Jiwa Beragama Siswa SD IT Al-Hijrah 2. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7, 1789–1792.
- Nisaa', F. K., & Adriyani, Z. (2021). Pengaruh Penggunaan Pop-Up Book Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Konsep Siklus Air. *Journal of Integrated Elementary Education*, 1(2), 89–97. <https://doi.org/10.21580/jieed.v1i2.8238>
- Noor, M. M., & Halimah, S. (2023). Analisis Kemampuan Guru PAI dalam Merancang Media Pembelajaran Berbasis Digital di MAN 1 Medan. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 4(1), 29–32. <https://doi.org/10.54371/ainj.v4i1.234>
- Nurhidayah, A. B., Ulfa Nur'afifah, U., & Dimas, A. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Pop-Up Book Terhadap Keterampilan Membaca Siswa Kelas I di SDN Wonokerto 1 Tahun Pelajaran 2022/2023. *Global Education Journal*, 1(4), 220–227.
- Perdana, R., Jumadi, J., Rosana, D., & Riwayani, R. (2020). The online laboratory simulation with concept mapping and problem based learning (Ols-cmpbl): Is it effective in improving students' digital literacy skills? *Cakrawala Pendidikan*, 39(2), 382–394. <https://doi.org/10.21831/cp.v39i2.31491>
- Putri, R., & Kasriman. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Papan Pintar (Smart Board) Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas 1 Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1181–1189. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.2716>
- Riyanti, A. (2021). Keterampilan Membaca. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 175–184. <http://dx.doi.org/10.31227/osf.io/mfyhe>
- Sari, D. P. (2021). Efektivitas Media Pop Up Book Terhadap Keterampilan Membaca Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Lentera : Jurnal Kajian Bidang Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(1), 1–7. <https://doi.org/10.56393/lentera.v1i1.113>
- Setyanigrum, R. (2020). Media Pop-Up Book sebagai Media Pembelajaran Pascapandemi. *Seminar Nasional Pascasarjana 2020, 2016, 2016–2020*.
- Simbolon, M. E., & Fitriyani, Y. (2021). Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Pop-Up Book Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(1), 34. <https://doi.org/10.25078/aw.v6i1.1810>
- Sugiono, prof. D. (2020). *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development* (M. S. Sofia Yustiani Suryandari, S.E. (ed.)). ALFABET cv.
- Sukmawarti, E. (2021). Pengembangan Media Pop Up Book Pada Pembelajaran PKN Di SD. *Ability: Journal of Education and Social Analysis*, 2(4), 110–122. <https://doi.org/10.51178/jesa.v2i4.321>
- Sulastri, H. M., Saleh, Y. T., & Sunanih, S. (2020). Pengaruh Media Kartu Kuartet Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Dalam Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 4(3), 486. <https://doi.org/10.23887/jppp.v4i3.26874>
- Utami, A. A., Nurasiah, I., & Khaleda, I. (2022). Analisis Kemampuan Membaca Nyaring Dengan Metode Struktural Analistik Sintetik (Sas) Pada Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar It Adzkie 3 Sukabumi. *ELSE (Elementary School Education Journal) : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 6(1), 194. <https://doi.org/10.30651/else.v6i1.11933>
- Wandini, R., Anas, N., Sukma, E., Damanik, D., Albar, M., & Sinaga, M. R. (2020). *Pengembangan Media Big Book Terhadap Kemampuan Memprediksi Bacaan Cerita Siswa Sekolah Dasar*. 2(1), 108–124.

