



JPBSI 8 (2) (2019)

Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

<http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpbsi>



PENGEMBANGAN MEDIA *POP-UP BOOK* BERMUATAN NILAI BUDAYA PESISIR PADA PEMBELAJARAN TEKS FABEL UNTUK PESERTA DIDIK SMP

Anggar Tri Lestari ✉ Subyantoro, Ahmad Syaifudin

Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:
Diterima Mei 2019
Disetujui Juni 2019
Dipublikasikan November 2019

Keywords:
Fable, enrichment pop-up book, cultural value.

Abstrak

Teks fabel merupakan salah satu jenis teks yang banyak mengandung pesan moral bagi pembaca. Hampir setiap cerita fabel memiliki nilai-nilai yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Permasalahan dalam penelitian ini adalah pengembangan media *pop-up book* pada pembelajaran teks fabel untuk peserta didik SMP. Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan sebuah produk prototipe media *pop-up book* bermuatan nilai budaya pesisir pada pembelajaran teks fabel. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan desain penelitian *research and development* (R&D). Prototipe media berdasarkan struktur isi meliputi bagian awal media *pop-up book*, lembar kegiatan peserta didik, bagian berbentuk tiga dimensi yang terdiri atas pengantar, materi teks fabel, teks fabel, serta berdasarkan struktur penyajian meliputi bentuk, kebahasaan, penulisan, tampilan/visual, dan grafika. Hasil penilaian ahli memperoleh skor 71,23 dengan kategori baik.

Abstract

Fable text is one type of text that contains many moral messages for readers. Almost every fable story has values that can be applied in everyday life. The problem in this study is the development of pop-up book media in fable text learning for middle school students. The purpose of this study is to produce a pop-up book media prototype product containing coastal cultural values in fable text learning. The design of the study uses Research and Development (R&D). Media prototypes based on content structure include the initial part of the pop-up book media, student activity sheets, three-dimensional sections consisting of introductory material, fable text material, fable text, and based on the presentation structure including form, language, writing, display/visual, and graphics. The results of the expert assessment obtained a score of 71.23 in the good category.

© 2019 Universitas Negeri Semarang

✉ Alamat korespondensi:
Gedung B1 FBS Unnes
Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229
E-mail: anggartri@gmail.com

p-ISSN 2252-6722 e-ISSN 2503-3476

PENDAHULUAN

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh dua hal mendasar yaitu ketersediaan media sebagai penunjang pembelajaran dan berkurangnya karakter moral masyarakat yang sesuai dengan kebudayaan Indonesia. Pertama, berdasarkan data dalam *Education For All* (EFA) Global Monitoring Report 2011, peringkat pendidikan Indonesia berada pada posisi 69 di antara 127 negara di dunia. Indonesia masih tertinggal dari Brunei Darussalam yang berada di tingkat 34, sedangkan Jepang menempati posisi pertama di dunia. Berdasar pada data tersebut, perkembangan teknologi informasi ikut berperan penting dan berkontribusi dalam dunia pendidikan di Indonesia. Peranan dan kontribusi tersebut dapat dilakukan dengan cara memperbaiki atau mengembangkan media yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Menurut Heinich (Arsyad, 2011: 4), media pembelajaran adalah perantara yang membawa pesan atau informasi bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran antara sumber dan penerima.

Kedua, pengaruh globalisasi yang terjadi di Indonesia berakibat pada karakter moral masyarakat Indonesia yang mulai berkurang dan tergantikan oleh kebudayaan luar. Masyarakat yang mudah terdampak oleh pengaruh globalisasi adalah masyarakat pesisir. Hal ini disebabkan karena keadaan sosial masyarakat pesisir. Para orangtua sibuk dengan pekerjaan untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari, sehingga penanaman nilai-nilai moral kepada anak kurang dilakukan di dalam lingkungan keluarga. Hal tersebut akan menjadi masalah yang harus diatasi. Masalah yang terjadi tersebut dapat diatasi salah satunya adalah dalam dunia pendidikan.

Berdasarkan hal itu, media yang mendampingi pembelajaran harus memuat atau memiliki nilai-nilai karakter moral yang dapat diambil oleh peserta didik. Penanaman nilai-nilai tersebut dapat diintegrasikan di dalam media-media yang digunakan dalam pembelajaran maupun di dalam kegiatan belajar mengajar. Berdasar pada keadaan tersebut dibutuhkan sebuah sarana yang mampu menampung permasalahan tersebut. Dalam konteks penelitian ini yaitu mata pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia, maka dirasa tepat menggunakan media *pop-up book*.

Media *pop-up book* dan pengintegrasian nilai-nilai dalam media diharapkan mampu mengatasi permasalahan berkurangnya karakter moral masyarakat Indonesia. Seperti diketahui bahwa pada pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Kurikulum Revisi 2013 untuk kelas VII terdiri atas aspek pengetahuan dan keterampilan,

serta aspek sikap sosial dan spiritual. Oleh karena itu, sarana-sarana yang digunakan harus memiliki muatan nilai-nilai.

Salah satu materi yang harus dikuasai peserta didik, dalam hal ini peserta didik kelas VII untuk mencapai tujuan pembelajaran adalah materi mengenai teks fabel. Fabel merupakan cerita-cerita yang tokohnya berupa binatang dan memiliki watak seperti manusia yang digunakan sebagai penyampaian nilai-nilai moral yang dapat diteladani dalam kehidupan sehari-hari.

Melalui cerita fabel, kita tidak hanya mampu memberikan hiburan, tetapi tetap dapat membentuk karakter anak dan mendidik melalui cara yang lebih menyenangkan. Selain itu, menanamkan nilai-nilai moral melalui cerita fabel merupakan langkah yang efektif agar dapat diterima oleh peserta didik. Hal tersebut dapat terjadi karena di dalam cerita fabel mengandung nilai-nilai moral atau nilai karakter yang diintegrasikan ke dalam cerita, sehingga secara implisit memberikan nasehat kepada pembaca yang dalam hal ini adalah peserta didik.

Peserta didik kelas VII berada pada fase usia remaja. Usia remaja merupakan masa seorang individu yang sedang berada pada proses berkembang. Selain itu, menurut Kartono dan Kartini (2007: 150) masa remaja merupakan masa berlangsungnya perkembangan intelektual yang sangat intensif sehingga minat anak pada dunia luar sangat besar. Perkembangan intelektual memacu macam-macam fungsi psikis dan rasa ingin tahu sehingga tumbuh dorongan yang kuat untuk mencari pengalaman baru. Namun, keadaan di lapangan belum terlihat pada proses pembelajaran. Keadaan di lapangan menunjukkan bahwa peserta didik belum banyak yang memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Hal ini menyebabkan kesadaran peserta didik akan pentingnya mencari hal-hal baru yang positif masih kurang. Selain itu, peserta didik masih berorientasi pada perolehan nilai atau skor yang didapatkan di sekolah, sehingga untuk keterkaitan materi pembelajaran di luar sekolah tidak ditindaklanjuti.

Oleh karena itu, penting sekali menanamkan nilai-nilai budaya Indonesia kepada peserta didik. Nilai-nilai tersebut harus sesuai dengan nilai dan norma yang berlaku di masyarakat Indonesia.

Permasalahan lain yang muncul dalam pembelajaran teks fabel adalah pada penggunaan sarana belajar di kelas. Sarana belajar berupa buku teks yang telah disediakan, maupun referensi lain yang disediakan oleh guru belum dapat mendukung pembelajaran teks fabel. Selain itu, guru hanya menggunakan buku panduan yang te-

lah disediakan oleh pemerintah. Oleh karena itu, diperlukan sarana belajar yang efektif guna memfasilitasi peserta didik dalam belajar mengenai teks fabel. Permasalahan-permasalahan tersebut berakibat kepada peserta didik kurang maksimal dalam belajar di sekolah.

Berdasarkan berbagai permasalahan tersebut, peserta didik membutuhkan waktu yang lebih untuk belajar teks fabel. Pemerintah telah menyiapkan buku teks bagi peserta didik dan buku panduan guru untuk menunjang pembelajaran. Dalam buku tersebut dijabarkan materi-materi mengenai teks fabel yang dirasa masih kurang cukup memotivasi peserta didik untuk mengikuti pembelajaran.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa guna menambah pengetahuan dan membentuk karakter peserta didik akan materi yang dipelajari, mereka membutuhkan sarana penunjang yang lain yaitu media pembelajaran. Seperti yang diungkapkan Subyantoro (2014: 54) bahwa penggunaan media diharapkan dapat menunjang pemahaman peserta didik tentang materi dan membangkitkan motivasi mereka untuk lebih semangat dalam belajar sekaligus aktif melakukan kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti melakukan penelitian pengembangan media *pop-up book* bermuatan nilai budaya pesisir pada pembelajaran teks fabel untuk peserta didik SMP.

Sesuai dengan uraian tersebut, permasalahan yang akan diungkap dalam penelitian ini adalah (1) bagaimana karakteristik kebutuhan peserta didik dan guru terhadap pengembangan media *pop-up book* bermuatan nilai budaya pesisir pada pembelajaran teks fabel, (2) bagaimanakah prototipe media *pop-up book* bermuatan nilai budaya pesisir pada pembelajaran teks fabel bagi peserta didik kelas VII SMP, dan (3) bagaimana hasil penilaian ahli terhadap prototipe media *pop-up book* bermuatan nilai budaya pesisir pada pembelajaran teks fabel bagi peserta didik kelas VII SMP.

Penelitian ini menyempurnakan penelitian-penelitian sebelumnya. Fadilah dan Ika (2016) dalam penelitian berjudul "Buku *Pop-Up* untuk Pembelajaran Bercerita Siswa Sekolah Dasar". Pengembangan media untuk pembelajaran bercerita memperoleh kriteria baik. Selain itu, hasil penelitian tersebut menjadi penguat bahwa media *pop-up* dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang cukup efektif untuk peserta didik memahami isi cerita melalui visualisasi tiga dimensi.

Korelasi penelitian Fadilah dan Ika (2016) dengan penelitian ini adalah sama-sama mengembangkan media pembelajaran *pop-up* untuk

melatih peserta didik bercerita. Sedangkan perbedaannya adalah pada jenjang pendidikan, materi yang digunakan, serta muatan nilai-nilai.

Penelitian berkaitan dengan pembelajaran teks fabel dilakukan oleh Pelletier dan Beatty (2015) dalam artikel internasional yang berjudul "*Children's Understanding of Aesop's Fables: Relations to Reading Comprehension and Theory of Mind*". Tujuan penulisan Pelletier dan Beatty (2015) adalah untuk menjelaskan sebuah studi tentang pemahaman anak-anak terhadap karakter dan pesan yang disampaikan dalam fabel *Aesop* serta menjelaskan perkembangan materi yang berkaitan dengan pemahaman fabel. Hasil penelitian menunjukkan bahwa semakin bertambahnya usia anak-anak, pemahaman terhadap cerita fabel juga semakin meningkat.

Relevansi dengan penelitian ini adalah sama-sama meneliti mengenai teks fabel. Perbedaannya adalah pada fokus penelitian. Jika Pelletier dan Beatty (2015) memfokuskan pada hasil penelitian mengenai pemahaman peserta didik terhadap teks fabel, sedangkan dalam penelitian ini memfokuskan pada pengembangan produk media pembelajaran teks fabel berupa media *pop-up book*

Menurut Zaidan, dkk. (2007: 73) fabel adalah cerita singkat yang berisi ajaran moral dengan tokoh binatang yang berseri sifat manusia; cerita binatang; satwa cerita.

Iizuka (2011: 605) menyatakan bahwa *pop-up* adalah sebuah kerajinan kertas dengan bentuk yang menarik dan konsisten pada lipatan kertas yang berbentuk menjadi tiga dimensi ketika dibuka. Berdasarkan pendapat yang disampaikan oleh Bernadette (2010), teknik *pop-up* yang akan digunakan dalam media pembelajaran teks fabel ini adalah teknik *flaps*, *v-folding*, *internal stand*, *serta peepshow*.

Nilai juga dapat berkaitan dengan budaya. Koentjaraningrat (2004: 5) mengatakan bahwa wujud kebudayaan meliputi (1) wujud kebudayaan sebagai suatu kompleks dari ide-ide, gagasan, nilai-nilai, norma-norma, peraturan, dan sebagainya; (2) wujud kebudayaan sebagai suatu kompleks aktivitas kelakuan berpola dari manusia dalam masyarakat; dan (3) wujud kebudayaan sebagai benda-benda hasil karya manusia. Wujud pertama kebudayaan bersifat ide/gagasan, berada di pikiran setiap pelaku budaya. Wujud kedua mengenai kelakuan berpola manusia seperti upacara pernikahan dan lain sebagainya. Wujud ketiga bersifat paling konkret karena berwujud fisik yang dapat diamati melalui benda-benda hasil kebudayaan.

Penelitian ini memfokuskan pada nilai

budaya pesisir. Jika menurut pada teori tersebut, muatan pada penelitian ini berada pada tataran wujud kebudayaan sebagai suatu kompleks dari ide-ide. Maksudnya adalah muatan-muatan pada media mengedepankan pada penanaman gagasan peserta didik agar mengenal nilai budaya pesisir.

METODE

Penelitian ini dirancang menggunakan metodere^{search and development} (R&D) yang dikemukakan oleh Sukmadinata (2012) dalam buku *Metode Penelitian Pendidikan*. Model penelitian ini merujuk pada model Borg & Gall dengan langkah-langkah yang disesuaikan dengan kebutuhan penelitian yang dilakukan. Adapun ruang lingkup penelitian ini adalah pengembangan media *pop-up book* bermuatan nilai budaya pesisir pada pembelajaran teks fabel bagi peserta didik SMP. Langkah-langkah disesuaikan dengan kebutuhan kegiatan penelitian pengembangan, sehingga meliputi (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, dan (5) revisi desain.

Data pada penelitian ini adalah data kebutuhan guru dan peserta didik terhadap media *pop-up book* bermuatan nilai budaya pesisir pada pembelajaran teks fabel untuk peserta didik SMP. Data tersebut berupa skor kecenderungan kebutuhan pengembangan media *pop-up book* persepsi guru dan peserta didik. Data yang lain berupa skor penilaian prototipe oleh ahli/pakar. Sumber data pada penelitian ini meliputi peserta didik, guru, dan ahli/pakar.

Berikut gambaran umum tentang instrumen yang digunakan dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel 1.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil analisis data kebutuhan peserta didik dan guru terhadap media *pop-up book* bermuatan nilai budaya pesisir pada pembelajaran teks fabel menjadi acuan dalam pengembangan media pembelajaran. Kebutuhan peserta didik dan guru terhadap media *pop-up book* bermuatan nilai bu-

daya pesisir pada pembelajaran teks fabel untuk peserta didik SMP meliputi (1) kebutuhan terhadap media pembelajaran, (2) kebutuhan terhadap teks fabel, (3) kebutuhan terhadap nilai budaya pesisir, dan (4) harapan terhadap media pembelajaran teks fabel.

Data hasil analisis kebutuhan akan menjadi acuan pengembangan media dengan pertimbangan oleh teori yang digunakan. Acuan-acuan pengembangan akan dirumuskan dalam prinsip-prinsip pengembangan. Prinsip-prinsip pengembangan media *pop-up book* bermuatan nilai budaya pesisir pada pembelajaran teks fabel untuk peserta didik SMP dirumuskan berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dan teori yang dikemukakan oleh Aqib (2013).

Selain prinsip-prinsip *VISUALS* yang dikemukakan oleh Aqib (2013) tersebut, media *pop-up book* mengembangkan prinsip menjadi *VISUALS+3D*. Prinsip yang dikembangkan adalah *3D* atau tiga dimensi. Oleh karena itu, prinsip-prinsip media *pop-up book* pembelajaran teks fabel adalah *VISUALS3D*, terdiri atas *visible* (mudah dilihat), *interesting* (menarik), *simple* (sederhana), *useful* (bermanfaat), *accurate* (benar dan tepat sasaran), *legitimate* (masuk akal), *structured* (runtut), dan *3D* (tiga dimensi).

Selain itu, berdasarkan hasil analisis kebutuhan, diketahui bahwa peserta didik dan guru menginginkan media yang (1) berbentuk tiga dimensi, (2) berbasis visual, (3) menyediakan kebutuhan pembelajaran teks fabel, (4) bersifat interaktif, dan (5) mudah digunakan.

Penilaian terhadap media “Ayo Belajar Teks Fabel” secara keseluruhan memperoleh kriteria baik. Hal ini berdasarkan pada perhitungan penilaian rata-rata dari kedua ahli, yaitu 71,23. Berdasarkan rata-rata tersebut, media “Ayo Belajar Teks Fabel” masuk dalam kategori baik.

Media *pop-up book* teks fabel merupakan media pembelajaran teks fabel yang berupa buku berbentuk tiga dimensi dan digunakan untuk peserta didik. Media tersebut disusun guna memudahkan peserta didik dalam memahami materi teks fabel. Selain itu, media *pop-up book* meng-

Tabel 1. Kisi-kisi Umum Instrumen Penelitian

No	Data	Sumber	Instrumen
1.	Kebutuhan terhadap media <i>pop-up book</i> bermuatan nilai budaya pesisir pada pembelajaran teks fabel.	Peserta didik dan guru mata pelajaran bahasa Indonesia SMP: SMP N 3 Semarang SMP N 5 Semarang SMP Mataram Semarang	Angket kebutuhan peserta didik dan guru. Wawancara tidak terstruktur.
2.	Penilaian ahli terhadap prototipe media.	Ahli bidang media pembelajaran <i>pop-up book</i> dan ahli pembelajaran teks fabel	Angket uji validasi

hadirkan halaman yang berbentuk tiga dimensi yang dapat bergerak sehingga menimbulkan rasa ingin tahu dan kagum. Bahasa yang digunakan di dalam media juga merupakan bahasa interaktif dan melibatkan pembaca dalam proses terjadinya kejutan.

Media *pop-up book* dapat digunakan dimana saja baik di dalam kelas maupun di luar kelas, karena bentuk dan kemasannya yang ringan. Ilustrasi yang digunakan di dalam media tersebut juga dirancang lebih rinci dibanding dengan buku bergambar biasa, karena gambar visual yang dibuat memiliki tingkat kedalaman dan perspektif. Media pembelajaran teks fabel ini menarik dan membuat pengalaman pembelajaran menjadi lebih efektif, interaktif, dan mudah diingat serta dapat mengembangkan kreativitas dan merangsang imajinasi anak. Jadi, karakteristik media *pop-up book* pembelajaran teks fabel yang pertama adalah berbentuk tiga dimensi.

Media *pop-up book* pembelajaran teks fabel disusun berdasarkan karakteristik media visual. Sehingga media ini berbasis visual, karena hanya menggunakan indera penglihatan. Visualisasi dalam media ini meliputi penggunaan gambar, teks, ilustrasi, dan sebagainya yang menjadi ciri khas bentuk visual. Media ini memuat karakteristik tersebut, seperti terdapat bentuk tiga dimensi pada penyajian materi, penyajian contoh, dan dimuatnya ilustrasi tiga dimensi pada latihan peserta didik.

Media *pop-up book* pembelajaran teks fabel ditujukan bagi peserta didik yang belajar mengenai teks fabel pada kelas VII SMP. Namun, penggunaan media ini juga dapat digunakan oleh peserta didik pada jenjang kelas lain yang memiliki persamaan materi, maupun pembaca lain yang ingin membaca teks fabel dengan tampilan yang berbeda. Teks fabel dengan tampilan yang berbeda pada media yang dikembangkan adalah teks fabel yang disajikan dalam visualisasi tiga dimensi. Jadi, pemanfaatan media *pop-up book* pembelajaran teks fabel selain pada peserta didik kelas VII SMP, juga dapat digunakan oleh pembaca lain.

Media *pop-up book* pembelajaran teks fabel memuat materi tentang hakikat teks fabel, langkah-langkah menceritakan kembali dan cara bermain peran salah satu adegan dalam cerita fabel. Selain itu, disajikan pula contoh-contoh yang berkaitan dengan materi yang dapat membantu peserta didik, sehingga media ini dapat digunakan secara optimal sebagai salah satu media pendukung bagi peserta didik untuk belajar teks fabel.

Media *pop-up book* pembelajaran teks fabel

disusun secara interaktif, artinya dalam menyediakan setiap materi, contoh, maupun latihan selalu melibatkan peserta didik, sehingga peserta didik seolah-olah terlibat langsung dengan media tersebut. Media ini memungkinkan peserta didik memiliki motivasi dan semangat belajar yang lebih dalam mengikuti pembelajaran teks fabel.

Media *pop-up book* pembelajaran teks fabel dapat digunakan oleh peserta didik, guru, dan pembaca lain. Media ini menyajikan materi-materi maupun sajian yang mudah digunakan oleh siapa saja. Jadi, segala bentuk kemudahan dalam media *pop-up book* bertujuan untuk membantu peserta didik dalam mengikuti pembelajaran teks fabel.

Prototipe media “Ayo Belajar Teks Fabel” terdiri atas dua bagian yaitu struktur isi dan struktur penyajian. Struktur isi meliputi (1) bagian awal media, (2) lembar kegiatan peserta didik, (3) bagian berbentuk tiga dimensi yang meliputi pengantar, materi teks fabel, dan teks fabel. Sementara itu struktur penyajian meliputi (1) bentuk media berupa *pop-up book*, (2) penggunaan bahasa lugas, komunikatif, dan interaktif, (3) penulisan isi media menggunakan jenis huruf Times New Roman dengan ukuran 12pt, (4) tampilan atau visual media berbentuk *potrait* dan disesuaikan dengan karakteristik media visual yaitu lebih menonjolkan pada indera penglihatan, dan (5) kegrafikaan media difokuskan pada penggunaan ilustrasi.

Media “Ayo Belajar Teks Fabel” memiliki beberapa keunggulan jika dibandingkan dengan media lain yang sejenis. Keunggulan tersebut dapat ditinjau dari segi fisik, isi, penyajian, dan bahasa. Ditinjau dari segi fisik, yaitu 1) media dikemas dengan ukuran standar dan mudah dibawa dengan ketebalan yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik, 2) desain sampul berjenis *hard cover*, 3) memadukan ilustrasi, gambar, warna, dan tulisan yang menarik minat pembaca. Keunggulan lain berdasarkan isi dan penyajian media antara lain 1) penyusunan media disesuaikan dengan kompetensi dan tingkat pemahaman peserta didik SMP, dan 2) teori yang disajikan bersifat konstruktif dan menuntun pola pikir logis, kritis, dan kreatif.

Keunggulan berdasarkan segi bahasa antara lain 1) penyajian bahasa bersifat komunikatif dan informatif serta 2) struktur kalimat maupun paragraf padu. Penggunaan bahasa yang runtut dan memiliki kesatuan gagasan juga dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi.

Selain memiliki keunggulan-keunggulan tersebut, media “Ayo Belajar Teks Fabel” juga

memiliki kelemahan atau keterbatasan. Media “Ayo Belajar Teks Fabel!” mengutamakan tampilan visual, sehingga untuk peserta didik yang memiliki gaya belajar audio maupun audio visual akan sedikit mengalami kesulitan.

Selain itu, pada penyampaian materi dalam media, materi yang disajikan dalam media hanya garis besar isi materi. Materi yang disajikan dalam media tidak mengulas secara tuntas materi mengenai materi teks fabel, sehingga peserta didik masih membutuhkan buku teks maupun buku pegangan lain dalam melaksanakan pembelajaran di kelas. Kelemahan lain adalah contoh-contoh yang disajikan dalam media bersumber dari buku siswa Bahasa Indonesia. Kekurangan lain berkaitan dengan tata letak gambar dan komposisi warna belum maksimal sehingga perlu perbaikan lebih lanjut.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang sudah dipaparkan, dapat dikemukakan simpulan sebagai berikut.

Pertama, karakteristik media *pop-up book* bermutu nilai budaya pesisir pada pembelajaran teks fabel harus memiliki karakteristik berikut (1) berbentuk tiga dimensi, (2) berbasis visual, (3) menyediakan kebutuhan pembelajaran teks fabel, (4) bersifat interaktif, dan (5) mudah digunakan. Adapun prinsip pengembangan media adalah *VISUALS3D* yang terdiri atas (1) *visible* (mudah dilihat), (2) *interesting* (menarik), (3) *simple* (sederhana), (4) *useful* (bermanfaat), (5) *accurate* (benar dan tepat sasaran), (6) *legitimate* (masuk akal), (7) *structured* (runtut), dan (8) *3D* (tiga dimensi).

Kedua, Prototipe media “Ayo Belajar Teks Fabel” terdiri atas dua bagian yaitu struktur isi dan struktur penyajian. Struktur isi meliputi (1) bagian awal media, (2) lembar kegiatan peserta didik, (3) bagian berbentuk tiga dimensi yang meliputi pengantar, materi teks fabel, dan teks fabel. Sementara itu struktur penyajian meliputi (1) bentuk media berupa *pop-up book*, (2) penggunaan bahasa lugas, komunikatif, dan interaktif, (3) penulisan isi media menggunakan jenis huruf Times New Roman dengan ukuran 12pt, (4) tampilan atau visual media berbentuk *potrait* dan disesuaikan dengan karakteristik media visual yaitu lebih menonjolkan pada indera penglihatan, dan (5) kegrafikaan media difokuskan pada penggunaan ilustrasi.

Ketiga, Penilaian oleh ahli/pakar materi fabel dan pembelajaran fabel, serta ahli media pembelajaran *pop-up book*. Berdasarkan hasil penilaian ahli memperoleh skor 71,23 dengan kate-

gori baik. Saran perbaikan yang diberikan adalah (1) menggabungkan dua bagian menjadi satu, (2) perbaikan gambar dan warna yang kurang sesuai, dan (3) menghilangkan bagian *pop-up* yang melebihi media.

DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Zainal. 2013. *Model-model Media dan Strategi Pembelajaran Kontekstual Inovatif*. Bandung: Yrama Widya
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Bernadette, Puleo. 2010. “Next Stop: Pop-ups The Influence of Paper Engineering on Visual Media”. *Thesis*. Diunduh dari <http://www.popuplady.com/pdf/BernadetteThesisHx.pdf> pada Jumat, 11 Mei 2018 pukul 20.00 WIB.
- Fadilah, Rachmadini Nur dan Ika Lestari. 2016. “Buku Pop-up untuk Pembelajaran Bercerita Siswa Sekolah Dasar”. *Jurnal Universitas Negeri Jakarta*.
- Kartono dan Kartini. 2007. *Psikologi Anak: Psikologi Perkembangan*. Bandung: Mandar Maju.
- Koentjaraningrat. 2004. *Kebudayaan, Mentalitas, dan Pembangunan*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Iizuka, Sutoshi, et.al. 2011. “An Interactive A Designs System for Pop-up Cards with Phsyical Simulation”. *International of Journal of Computer Graphics*. Volume 27 Nomor 6-8. Page 605-612. USA: Springer Verlag New York.
- Pelletier, Janette dan Beatty, Ruth. 2015. “Children’s Understanding of Aesop’s Fables: Relations to Reading Comprehension and Theory of Mind”. *E-journal Frontiers in Psychology*. 1448 Volume 6.
- Subyantoro, H., dan Siroj, M. B. 2019. Strengthening Maritime Culture with Humanistic Value in Enrichment Books of Bahasa Indonesia. *KNE Social Sciences*, 614-626.
- Subyantoro. 2014. *Teori Pembelajaran Bahasa: Implementasi Psikolinguistik dalam Pendidikan*. Semarang: Unnes Press.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2012. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Zaidan, dkk. 2007. *Kamus Istilah Sastra*. Jakarta: Balai Pustaka.