

**PENGEMBANGAN MEDIA *POP-UP BOOK* BERBASIS
PERMAINAN UNTUK KETERAMPILAN
BERBICARA SISWA SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI



Oleh:

NAILIS SA'ADAH

NIM. 210404099

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH GRESIK**

2025

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat, hidayah, dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "*Pengembangan Media Pop-Up Book untuk Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar*". Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Gresik.

Dalam proses penyusunan skripsi ini, peneliti menyadari bahwa keberhasilan ini tidak terlepas dari bantuan, dukungan, dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT, atas segala nikmat dan karunia-Nya yang tak terhingga.
2. Nadhirotul Laily, S.Psi., M.Psi., Ph.D., Psikolog selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Gresik.
3. Dr. Nur Fauziah, S.Pd., M.Pd. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
4. Afakhrul Masub Bakhtiar, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
5. Afakhrul Masub Bakhtiar, M.Pd. dan Iqnatia Alfiansyah, M.Pd, yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan arahan, bimbingan, dan motivasi selama proses penyusunan skripsi ini.
6. Ibu bapak guru UPT SD Negeri 18 Gresik yang telah memberikan izin dan membantu pelaksanaan penelitian.
7. Orang tua tercinta, Bapak Wasran dan Ibu Jumiyati, serta keluarga besar yang senantiasa mendoakan, mendukung, dan memberikan semangat tanpa henti.
8. Rekan-rekan mahasiswa kelas PGSD-A 2021, sahabat, dan semua pihak yang telah memberikan dukungan moral maupun material dalam penyusunan skripsi ini.

peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki kekurangan. Oleh karena itu, peneliti sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk perbaikan di masa mendatang. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi dunia pendidikan, khususnya dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa sekolah dasar melalui media pembelajaran inovatif.

Akhir kata, peneliti mengucapkan terima kasih. Semoga segala bantuan yang telah diberikan mendapatkan balasan yang berlimpah dari Allah SWT.



ABSTARK

Nailis Sa'adah. 2025 Pengembangan Media *Pop-up Book* Berbasis Permainan untuk Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Muhammadiyah Gresik. Pembimbing (I) Afakhrul Masub Bakhtiar, M.Pd. dan (II) Iqnatia Alfiansyah, M.Pd.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa *Pop-up Book* berbasis permainan untuk keterampilan berbicara siswa sekolah dasar. Pada materi wawancara di kelas IV UPT SD Negeri 18 Gresik.

Pengembangan media *Pop-up Book* berbasis permainan ini menggunakan penelitian model 4D yang memiliki 4 tahap yaitu Pendefinisian (*Define*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Develop*) serta tahap terakhir yaitu Penyebaran (*Disiminate*) yang dilakukan hanya terbatas di kelas IV UPT SD Negeri 18 Gresik dengan jumlah 24 peserta didik. Pengumpulan data yang digunakan dengan memvalidasi kepada validator ahli media, validator ahli materi, serta angket respon peserta didik

Media *Pop-up Book* berbasis permainan telah melalui proses validasi untuk menilai kelayakannya sebagai sumber belajar. Hasil validasi ahli media menunjukkan skor rata-rata sebesar 88%, yang mengindikasikan tingkat kevalidan tinggi dan masuk kategori "sangat valid". Validasi ahli materi menghasilkan skor rata-rata sebesar 97%, juga termasuk kategori "sangat valid", menguatkan bahwa media ini sangat sesuai untuk digunakan dalam pembelajaran. Selain itu, hasil angket respon peserta didik menunjukkan penerimaan positif dengan skor rata-rata sebesar 85%, yang menempatkan media ini dalam kategori "sangat baik". untuk digunakan dalam proses pembelajaran di kelas.

Kata kunci : Model 4D, *Pop-up Book* Berbasis Permainan

ABSTRACT

Nailis Sa'adah. 2025. Development of Game-Based *Pop-up Book* Media for Elementary Students' Speaking Skills. Primary School Teacher Education Study Program, Faculty of Teacher Training and Education, University of Muhammadiyah Gresik. Advisors: (I) Afakhrul Masub Bakhtiar, M.Pd. and (II) Iqnatia Alfiansyah, M.Pd.

This study aims to develop an instructional medium in the form of a game-based *Pop-up Book* to enhance elementary students' speaking skills, particularly in interview material for fourth-grade students at UPT SD Negeri 18 Gresik.

The development process employed the 4D model, which includes four stages: Define, Design, Develop, and Disseminate. The dissemination phase was limited to a trial within the fourth-grade class at UPT SD Negeri 18 Gresik, involving 24 students. Data collection methods included validation by media and material experts, as well as student response questionnaires.

The game-based *Pop-up Book* was validated to assess its feasibility as a learning resource. Media expert validation resulted in an average score of 88%, indicating a high level of validity and categorizing the media as "very valid." Material expert validation yielded an average score of 97%, also categorized as "very valid," confirming the media's suitability for classroom use. Additionally, student response questionnaires showed a positive reception, with an average score of 85%, categorizing the media as "very good" for supporting learning activities.

Keywords: 4D Model, Game-Based *Pop-up Book*

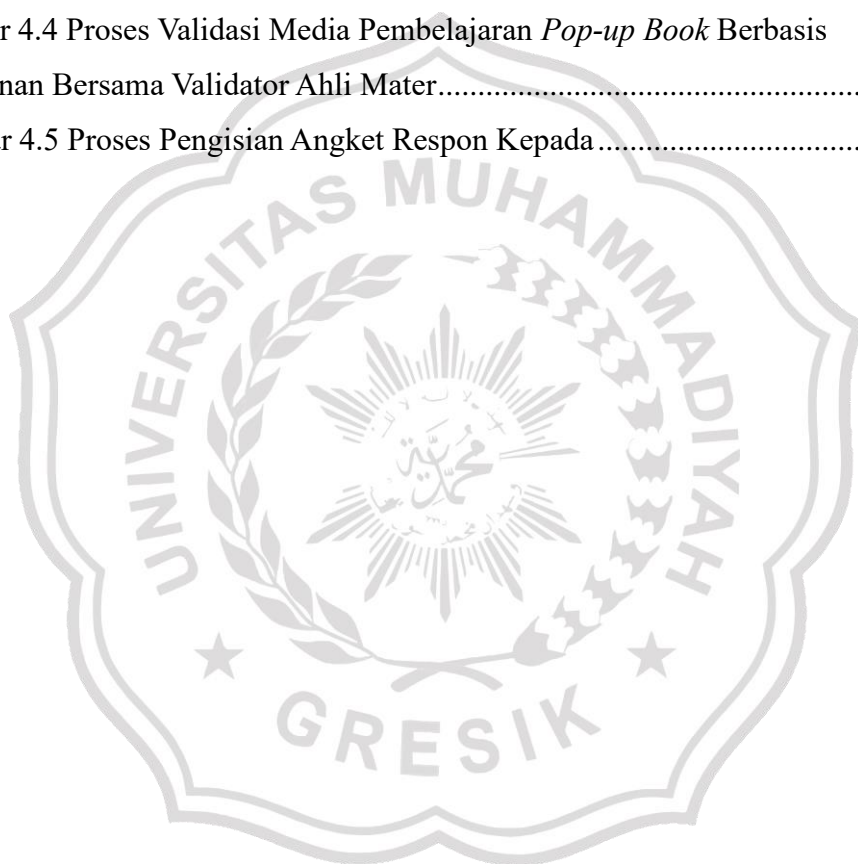
DAFTAR ISI

SAMPUL DALAM	i
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN PENULISAN	ii
LEMBAR PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI	iii
LEMBAR PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
UCAPAN TERIMA KASIH	vii
ABSTARK	viii
ABSTRACK	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan Penelitian.....	3
D. Manfaat Penelitian.....	3
E. Batasan Masalah	4
F. Definisi Oprasional.....	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	7
a. Landasan teori.....	7
b. Penelitian Relevan	17

c. Kerangka Berfikir	19
BAB III METODE PENELITIAN	20
A. Jenis penelitian	20
B. Tempat dan Waktu Penelitian	20
C. Subjek Penelitian	21
D. Fokus Penelitian	21
E. Prosedur Penelitian	21
F. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	26
G. Teknik Analisis Data.....	28
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	32
A. Hasil Penelitian.....	32
1. Proses Pengembangan Media <i>Pop-up Book</i> berbasis permainan.....	32
2. Hasil Validitas Media <i>Pop-up Book</i> Berbasis Permainan.....	52
3. Hasil Respon Peserta Didik terhadap Media <i>Pop-up Book</i> Berbasis Permainan.....	62
B. Pembahasan	64
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	71
A. Kesimpulan.....	71
B. Saran	72
DAFTAR PUSTAKA.....	73
LAMPIRAN.....	76

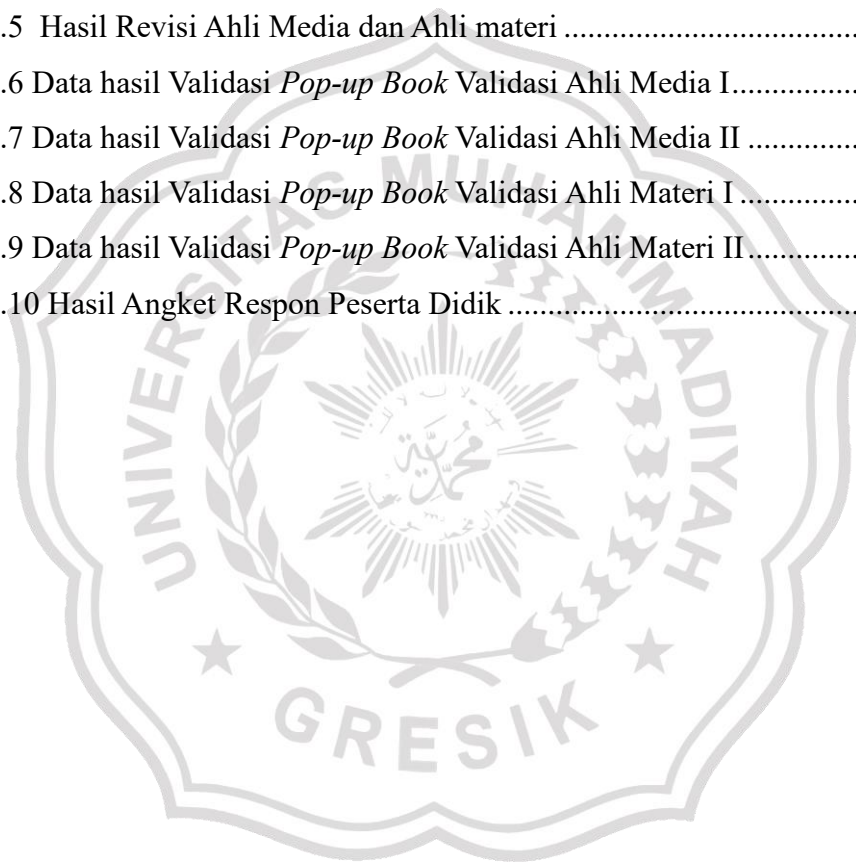
DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Modifikasi Pengembangan Model 4-D	25
Gambar 4.1 Design <i>Pop-up Book</i> Berbasis Permainan	45
Gambar 4.2 Proses Uji Coba media <i>Pop-up Book</i> Kepada Peserta Didik	52
Gambar 4.3 Proses Validasi Media Pembelajaran <i>Pop-up Book</i> Berbasis Permainan Bersama Validator Ahli Media	57
Gambar 4.4 Proses Validasi Media Pembelajaran <i>Pop-up Book</i> Berbasis Permainan Bersama Validator Ahli Mater.....	62
Gambar 4.5 Proses Pengisian Angket Respon Kepada	64



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Presentase Hasil Validasi.....	30
Tabel 3.2 Presentase Respon Peserta Didik	31
Tabel 4.1 Tabel Data Hasil Wawancara.....	35
Tabel 4.2 Story Board <i>Pop-up Book</i>	40
Tabel 4.3 Data Hasil Validasi Ahli Media	46
Tabel 4.4 Data Hasil Validasi Ahli Materi.....	48
Tabel 4.5 Hasil Revisi Ahli Media dan Ahli materi	49
Tabel 4.6 Data hasil Validasi <i>Pop-up Book</i> Validasi Ahli Media I.....	53
Tabel 4.7 Data hasil Validasi <i>Pop-up Book</i> Validasi Ahli Media II	55
Tabel 4.8 Data hasil Validasi <i>Pop-up Book</i> Validasi Ahli Materi I	58
Tabel 4.9 Data hasil Validasi <i>Pop-up Book</i> Validasi Ahli Materi II.....	59
Tabel 4.10 Hasil Angket Respon Peserta Didik	62



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Wawancara	76
Lampiran 2 Surat Permohonan Validasi Ahli Media I	79
Lampiran 3 Lembar Hasil Validasi Ahli Media I	81
Lampiran 4 Surat Permohonan Validasi Ahli Media II	87
Lampiran 5 Lembar Hasil Validasi Ahli Media II	89
Lampiran 6 Surat Permohonan Validasi Ahli Materi I	95
Lampiran 7 Lembar Hasil Validasi Ahli Materi I	97
Lampiran 8 Surat Permohonan Validasi Ahli Materi II	102
Lampiran 9 Lembar Hasil Validasi Ahli Materi II	104
Lampiran 10 Lembar Angket Respon Peserta Didik	109
Lampiran 11 Lembar Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran	113
Lampiran 12 Lembar Modul Ajar	114
Lampiran 13 Story Board	122
Lampiran 14 Media <i>Pop-up Book</i> Berbasis Permainan	127
Lampiran 15 Dokumentasi	129