

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

a. Landasan teori

1. Pengembangan

a. Pengertian Pengembangan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, pengembangan diartikan sebagai proses, cara, atau tindakan untuk mengembangkan sesuatu guna memenuhi kebutuhan tertentu. Sementara itu, menurut Sugiyono, (2015) menjelaskan bahwa pengembangan berkaitan dengan upaya memperdalam dan memperluas pengetahuan yang telah ada. Pengembangan pada dasarnya merupakan upaya pendidikan, baik dalam jalur formal maupun informal, yang dirancang, diarahkan, dan dilaksanakan secara sadar untuk membentuk, membina, dan mengembangkan kepribadian yang seimbang dan mendasar. Proses ini dilakukan dengan penuh tanggung jawab untuk menciptakan individu yang utuh, selaras, dan berpengetahuan, sesuai dengan bakat, cita-cita, serta kemampuannya. Tujuannya adalah memberikan bekal kepada individu agar mampu meningkatkan inisiatif, mengembangkan diri, dan mencapai harkat, martabat, kualitas, serta kapasitas manusia yang optimal, dengan kepribadian yang mandiri.

Sedangkan menurut Irfandi, (2015) Pengembangan merupakan kegiatan yang menghasilkan rencana atau produk yang dapat digunakan untuk menyelesaikan masalah-masalah yang ada. Proses pengembangan ini mencakup pembuatan dan validasi produk dalam bidang pendidikan. Seiring berjalannya waktu, berbagai ide baru dan inovatif terus muncul. Oleh karena itu, perlu adanya pengembangan produk dengan tujuan untuk memperbarui produk yang sudah ada menjadi tampilan yang lebih menarik seiring dengan perkembangan zaman. Ketika mengembangkan suatu produk,

tentunya ada tahapan-tahapan untuk menciptakan produk optimal yang diinginkan banyak orang.

Setiap tahapan pengembangan produk terdiri dari menghasilkan ide sambil meneliti produk, menguji hasil uji coba lapangan, dan mengevaluasi atau memodifikasi produk dengan tujuan utama untuk menyempurnakannya agar sesuai dengan penggunaan lapangan yang akan dilakukan (Hendriyani, 2016)

b. Model Penelitian Pengembangan

Model pengembangan merupakan dasar untuk mengembangkan produk yang akan dihasilkan. Model pengembangan yang dijadikan acuan dalam penelitian ini adalah model Thiagarajan. Model Thiagarajan ini dikenal dengan Model 4-D yang dilakukan melalui 4 tahap, yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*). (Thiagarajan, 1974 : 6 dalam Kurniawan et al., 2017)

Menurut tigharajan dalam pengertian masing masing adalah:

1. *Define* (pendefisian) Aktivitas pada fase ini dilakukan untuk mendefinisikan dan mendefinisikan kebutuhan pengembangan. Dalam model lain, langkah ini sering disebut analisis kebutuhan. Setiap produk tentu memerlukan analisa yang berbeda-beda.
2. *Design* (perancangan) Thiagarajan membagi tahap design dalam empat kegiatan, yaitu: *constructing criterion-referenced test, media selection, format selection, initial design*.
3. *Development* (pengembangan) Thiagarajan membagi tahap pengembangan menjadi dua fungsi, yaitu: yang review dan pengujian pengembangan. Tinjauan sejawat adalah metode yang digunakan untuk mengkonfirmasi atau menilai kelayakan suatu desain produk. Dalam kegiatan ini evaluasi dilakukan oleh para ahli di bidangnya. Saran-saran ini digunakan untuk menyempurnakan materi dan kurikulum yang telah disiapkan. Pengembangan/pengujian adalah kegiatan pengujian desain produk pada objek sasaran yang sebenarnya
4. *Disseminate* (penyebaran) Thiagarajan membagi tahap penyebaran menjadi tiga kegiatan yaitu: validasi pengujian, pengemasan, penyebaran. dan adopsi. Pada tahap pengujian validasi, produk yang diperbarui pada tahap pengembangan diterapkan pada target sebenarnya.

2. Media pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat yang membantu proses belajar mengajar, sehingga pesan yang disampaikan menjadi lebih mudah dipahami dan tujuan pendidikan dapat tercapai dengan efektif dan efisien. Hasil belajar adalah penilaian yang diberikan kepada siswa setelah mengikuti proses pembelajaran, yang mencakup penilaian terhadap pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa serta perubahan perilaku yang terjadi. Media pembelajaran disediakan oleh guru sebagai sumber belajar bagi siswa, untuk memperoleh informasi dan berita, memperkaya materi pembelajaran, serta memungkinkan siswa untuk membangun pengetahuan mereka (Nurrita, 2018).

b. Ciri Media Pembelajaran

Media pembelajaran mempunyai ciri-ciri yang nantinya dapat dijadikan alasan untuk menjadikan media tersebut dalam pembelajaran.

Ada tiga ciri media menurut (Gerlach dan Ely 1971 dalam Audie, 2019) diantaranya:

1) Ciri Fiksatif

Ciri ini menggambarkan kemampuan medium dalam merekam dan melestarikan peristiwa atau objek. Peristiwa atau objek dapat direkonstruksi melalui media seperti foto, audio, kaset audio, *floppy disk*, komputer, dan film. Cara ini sangat penting bagi guru karena setelah dicatat dan disimpan, kejadian dan objek dapat digunakan kembali jika diperlukan.

2) Ciri manipulatif

Sifat ini adalah kemampuan suatu medium untuk mengubah suatu peristiwa atau benda. Menyajikan peristiwa yang menyita waktu kepada siswa dalam waktu singkat. Rekaman gambar langsung (video atau audio) dapat diputar secara terbalik. Operasi dan objek dilakukan dengan mengedit hasil rekaman.

3) Ciri Distribusi

Benda-benda yang tersebar dalam ruang dan mewakili peristiwa-peristiwa pada saat yang sama disajikan kepada siswa sekaligus mendorong pengalaman yang sama terkait dengan peristiwa tersebut. Jadi Anda dapat mendistribusikan media Anda

(rekaman video, audio, disket, komputer) kapan saja dan dimana saja.

c. **Manfaat Media Pembelajaran**

Secara umum keunggulan media dalam proses belajar mengajar adalah memudahkan interaksi antara guru dan siswa, sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Secara khusus, ada beberapa keuntungan dari media yang lebih detail. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Kementerian Pendidikan Nasional telah mengidentifikasi delapan keunggulan media dalam pembelajaran dan pelaksanaan proses pembelajaran.

Artinya,

- 1) pemberian materi pembelajaran dapat seragam
- 2) proses pembelajaran
- 3) menjadikan proses pembelajaran lebih interaktif
- 4) meningkatkan efisiensi waktu dan tenaga
- 5) meningkatkan kualitas hasil belajar siswa
- 6) media Prosesnya kini dapat dilakukan dimana saja, dan
- 7) media selalu dapat mengedepankan materi, proses pembelajaran, dan sikap positif siswa terhadap pembelajaran.
- 8) dapat mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif (Wulandari et al., 2023).

Sudjana dan Rivai (2010) menyebutkan manfaat media pendidikan dalam proses pembelajaran siswa. Dengan kata lain:

- 1) Pembelajaran lebih menarik perhatian siswa dan dapat meningkatkan motivasi belajar.
- 2) Makna materi menjadi lebih jelas, sehingga memungkinkan siswa lebih memahami materi dan membantu mereka menguasai serta mencapai tujuan belajarnya.
- 3) Metode pengajaran menjadi lebih beragam, tidak hanya komunikasi verbal yang digunakan guru dalam menyampaikan kata-kata, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga pada setiap pembelajaran.
- 4) Siswa memiliki kesempatan untuk lebih aktif dalam proses belajar, tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru, tetapi juga berpartisipasi dalam berbagai aktivitas lain, seperti mengamati, melakukan percobaan, mendemonstrasikan, dan mengambil tindakan langsung (Idrus et al., 2022).

3. *Pop-up Book*

a. *Pengertian Pop-up Book*

Menurut Cahyani, (2014) *Pop-up Book* tersebut akan menampilkan karya seni menggunakan kreasi origami yang semakin populer di Indonesia. *Pop-up* dan origami sama-sama merupakan karya melipat kertas, namun terdapat perbedaan diantara keduanya. Perbedaan antara *pop-up* dan origami adalah origami berfokus pada pembuatan objek atau benda buatan dari kertas, sedangkan *Pop-up* ditujukan untuk pembuatan kertas secara mekanis dan berkaitan dengan perspektif dan dimensi. berbeda. juga bisa *dipindahkan Pop-up Book* adalah jenis buku tiga dimensi yang dilengkapi dengan elemen bergerak yang muncul saat halaman dibuka. Buku ini dirancang untuk memberikan visualisasi yang lebih menarik, sehingga dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. (Ningsih et al., 2021)

Menurut Rahmatilah, Hidayat & Apriliya (2017) *Pop-up* digambarkan sebagai media komunikasi yang mampu menyampaikan pesan melalui gambar dengan elemen tiga dimensi yang menarik dan unik ketika halaman buku dibuka. Menurut Ningtiyas, Setyosari, dan Praherdiono (2019), buku *pop-up* memanfaatkan teknologi kertas untuk menghadirkan gambar tiga dimensi yang membantu menjelaskan materi secara lebih mendalam. Buku ini berfungsi sebagai alat pembelajaran yang efektif dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa (Zahrah, 2021).

b. *Kelebihan dan Kekurangan Pop-up Book*

Kelebihan dan kekurangan media *Pop-up Book* yang diadaptasi dari (Dzuanda dalam Umam et al., 2019)

1) Kelebihan media *Pop-up Book*:

Pop-up Book mampu memberikan visualisasi yang lebih menarik, dengan gambar yang terlihat dalam format tiga dimensi (3D) dan elemen yang dapat bergerak saat halaman dibuka atau bagian tertentu dipindahkan.

Buku ini juga menawarkan kejutan di setiap halamannya, sehingga mampu memperkuat pesan yang ingin disampaikan dan mempermudah pemahaman siswa terhadap materi, termasuk materi wawancara. Dengan tampilan visual yang lebih dinamis, *Pop-up Book* memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna.

2) Kekurangan media *Pop-up Book*:

Proses pembuatan *Pop-up Book* memerlukan waktu yang relatif lama karena membutuhkan tingkat ketelitian dan kecermatan yang tinggi. Selain itu, biaya produksinya juga cenderung lebih mahal (Sinta & Harlinda Syofyan, 2021)

c. Manfaat *Pop-up Book*

Menurut Dzuanda dalam Hanifah, (2014) media buku *pop-up* mempunyai manfaat antara lain:

- 1) Mengajari anak memahami dan menggunakan buku dengan lebih baik.
- 2) Buku *Pop-up* mempunyai bagian-bagian lembut yang mendekatkan anak kepada orang tuanya dan memberikan kesempatan kepada orang tua untuk duduk menikmati cerita bersama putra atau putrinya (hal ini membuat hubungan antara orang tua dan anak semakin (menjadi lebih dekat).
- 3) Perkembangan kreativitas anak.
- 4) Merangsang imajinasi anak.
- 5) Memperluas pengetahuan sampai memberikan gambaran tentang bentuk benda (*object recognition*). dapat dijadikan sebagai media untuk menanamkan kecintaan membaca pada anak.

d. Jenis jenis *Pop-up Book*

Menurut Siregar & Rahmah, (2016) menguraikan jenis-jenis teknik *Pop-up Book* sebagai berikut:

- 1) Transformation: Format desain yang menampilkan potongan *pop-up* yang disusun secara vertikal untuk menciptakan efek menarik.
- 2) Volvelles: Format yang memanfaatkan elemen berbentuk lingkaran dalam proses pembuatannya.
- 3) Pertunjukan Intip: Sebuah teknik yang menggunakan tumpukan lembaran kertas yang disusun berlapis untuk menciptakan ilusi kedalaman dan perspektif.
- 4) Pull Tab: Mekanisme berupa tab atau kertas geser yang dapat ditarik atau didorong untuk memunculkan gambar baru atau menciptakan gerakan tertentu.
- 5) Carousel: Teknik yang menggunakan tali, pita, atau kancing untuk menciptakan struktur yang dapat dibuka dan dilipat menjadi bentuk yang kompleks.

- 6) Kotak dan Silinder: Mekanisme di mana kubus atau tabung muncul dari tengah halaman ketika buku dibuka, menciptakan efek visual yang dinamis.

4. keterampilan Berbahasa

a. Pengertian keterampilan berbahasa

keterampilan berbahasa terdiri atas aspek yakni keterampilan mendengarkan (menyimak) berbicara, membaca dan menulis sedangkan mendengarkan dan membaca merupakan keterampilan berbahasa yang bersifat reseptif.

Tarigan 2008:2 dalam Siti Sulistyani Pamuji, M.Pd dan Inung Setyami, S.S., (2021) mengungkapkan bahwa keterampilan berbahasa dalam kurikulum sekolah biasanya mencakup empat segi, yaitu:

- 1) keterampilan menyimak
- 2) keterampilan berbicara
- 3) keterampilan membaca
- 4) keterampilan menulis

b. Pengertian keterampilan berbicara

Berbahasa adalah kemampuan untuk menyampaikan berbagai hal yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari secara lisan dengan cara yang lancar dan jelas, sehingga pesan yang disampaikan dapat dimengerti oleh orang lain (Sunardi, 1996). Berbicara menurut Tarigan (2015) adalah keterampilan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan serta menyampaikan pikiran, gagasan dan perasaan.

Secara umum berbicara dapat diartikan sebagai kemampuan menyampaikan pikiran seseorang kepada orang lain melalui bahasa. Sebagaimana dikemukakan (Nurgiantoro 2010: 45), berbicara merupakan aktivitas bahasa kedua bagi manusia setelah aktivitas berbahasa mendengarkan. Menurut Setyonegoro (2013: 68), berbicara adalah kemampuan berkomunikasi dengan lawan bicara. Secara umum berbicara dapat dipahami sebagai kemampuan

menyampaikan gagasan dan pemikiran kepada orang lain dengan menggunakan bahasa lisan (Rahmayanti, Nawawi & Quro, 2017: 22). Menurut Tarigan (1986: 22-23) menyatakan bahwa berbicara merupakan keterampilan yang dikembangkan sepanjang kehidupan anak. Kegiatan berbicara anak, bahkan pada bayi, diawali dengan keterampilan mendengarkan, dan pada tahap belajar diawali dengan mengucapkan bunyi-bunyi dan menirukan kata-kata yang didengarnya.

Ada beberapa definisi yang dikemukakan oleh beberapa ahli, antara lain Tulligan Berbicara adalah kemampuan mengeluarkan suara atau mengungkapkan kata-kata, mengungkapkan pikiran, gagasan, dan perasaan. Dikatakan bahwa itu adalah kemampuan menyampaikan (Karyadi, 2018)

5. Tinjauan Materi Wawancara

a. Pengertian wawancara

Wawancara adalah kegiatan tanya jawab antara dua orang atau lebih dengan tujuan mencari mencari informasi tertentu menurut buku dari buku bahasa Indonesia kelas IV. Wawancara atau tanya jawab adalah proses memperoleh informasi untuk mencapai suatu tujuan dengan cara bertanya dan menjawab pertanyaan dalam percakapan pribadi antara pewawancara dengan responden atau orang yang diwawancarai (Bungin 2013: 133). Proses ini dilakukan melalui kontak langsung, dimana pewawancara menghubungi langsung penyedia informasi. Wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang melibatkan pengajuan pertanyaan kepada responden, mencatat, dan mencatat tanggapan responden sebanyak (Mahmud, 2011: 168). Untuk penelitian ini, peneliti melakukan tanya jawab dan mengidentifikasi pertanyaan.

Menurut Esterberg (2002) mendefinisikan wawancara sebagai pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya

jawab, sehingga hasil dari wawancara dapat diolah dan dikonstruksikan dalam suatu topik tertentu (Wijoyo, 2022)

Wawancara adalah proses komunikasi atau interaksi antara peneliti dan informan atau subjek penelitian yang bertujuan untuk mengumpulkan informasi melalui berbagai jenis pertanyaan. Dengan kemajuan teknologi informasi saat ini, wawancara dapat dilakukan tanpa harus bertatap muka secara langsung, melainkan melalui media telekomunikasi. Secara umum, wawancara bertujuan untuk memperoleh informasi mendalam tentang suatu permasalahan atau topik yang menjadi fokus penelitian. Selain itu, wawancara juga dapat digunakan untuk memverifikasi atau mengonfirmasi informasi yang telah diperoleh melalui metode lain. Sebagai proses validasi, hasil wawancara mungkin sesuai atau berbeda dari informasi yang sebelumnya diperoleh (Handayani, 2018).

b. Langkah-langkah persiapan wawancara

Neuman dalam Dr. R. A. Fadhallah, S.Psi., (2020) menjabarkan langkah-langkah wawancara terdiri dari pembukaan, proses, dan penutup berikut penjelasannya mengenai langkah-langkahnya :

1. **Pembukaan**
Berisi mengenai perkenalan dan menjelaskan tujuan wawancara oleh pewawancara dan narasumber.
2. **Proses**
Merupakan pelaksanaan wawancara Dimana terjadi kegiatan tanya jawab antar pewawancara dan narasumber dengan tujuan memberikan informasi dan menerima informasi. Dan pewawancara perlu melakukan penyelidikan untuk memperjelas makna jawaban yang diberikan oleh narasumber. Serta narasumber mencatat hasil wawancara agar tidak lupa.
3. **Penutup**
Wawancara yang ideal dilakukan dengan pewawancara menyimpulkan isi wawancara dan kemudian mengucapkan terima kasih.

c. Agar siap dan percaya diri saat wawancara

Menurut Purnamasari, (2022) agar siap dan percaya diri saat wawancara antara lain :

1. Pertahankan kontak mata yang baik yang menunjukkan ketulusan. Wawancara memerlukan mendengarkan banyak orang, yang merupakan salah satu bagian tersulit dalam proses komunikasi. Kontak mata merupakan elemen penting dalam mendengarkan. Kontak mata merupakan tanda bahwa Anda mendengarkan lawan bicara. Oleh karena itu, sebaiknya jaga kontak mata dengan baik untuk menunjukkan bahwa Anda serius mendengarkan narasumber.
2. Menunjukkan antusiasme dan ketertarikan melalui ekspresi wajah, postur tubuh, dan senyuman ramah. Proses komunikasi tidak hanya mencakup apa atau apa yang ingin disampaikan, tetapi juga seluruh gerak tubuh yang ditunjukkan oleh komunikator. Apa yang dilakukan seorang komunikator sangat besar pengaruhnya terhadap bagaimana lawan bicaranya bereaksi. Oleh karena itu, tunjukkanlah semangat dan ketertarikan terhadap jawaban lawan bicara sehingga narasumber dapat membangkitkan suasana positif dan semangat yang sama dalam jawabannya.
3. Mencocokkan Energi dan Suasana Hati Sumber Pewawancara yang baik tahu bagaimana membuat narasumber merasa nyaman untuk terbuka tentang apa yang mereka ketahui dan apa yang telah terjadi pada mereka. Salah satu caranya adalah dengan mencocokkan energi, suasana hati, ucapan, dan gerak tubuh orang lain. Dengan menggunakan metode ini, pewawancara dapat menciptakan suasana seimbang dan membuat orang yang diwawancarai merasa nyaman.
4. Mohon hormat kepada pewawancara Anda dan jangan menyela jawabannya. Hal ini harus dipertimbangkan tidak hanya dalam wawancara kerja tetapi juga dalam komunikasi sehari-hari. Biarkan lawan bicara Anda mengatakan semua yang ingin Anda katakan, lalu berikan balasan atau tanggapan. Jika Anda ingin menyela karena jawabannya tidak relevan, minta maaf karena menyela dan jelaskan alasannya.

d. Sikap saat wawancara

Menurut Purnamasari, (2022) sikap saat wawancara antara lain:

- 1) Bersikap jujur: Hindari memberikan informasi yang tidak benar atau melebih-lebihkan tentang diri sendiri.
- 2) Menunjukkan sikap positif: Tampilkan antusiasme dan sikap optimis selama proses wawancara berlangsung.
- 3) Mengucapkan terima kasih: Setelah wawancara selesai, sampaikan rasa terima kasih kepada pewawancara atas waktu dan kesempatan yang telah diberikan.

e. Isi laporan wawancara

Isi laporan wawancara dijelaskan berdasarkan Arif Smart (2019) karya Christiana Umi. Antara lain:

- 1) Subjek wawancara Identitas
- 2) Informasi Waktu dan tempat wawancara Informasi yang diperoleh dari hasil wawancara
- 3) Kesimpulan wawancara Kritik dan saran atas wawancara yang dilakukan

b. Penelitian Relevan

Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Avinda Dwi Andriani berjudul "Pengembangan Media *Pop-Up* Ensiklopedia Anak Tema Keberagaman DiNegeriku untuk Siswa Kelas IV SDN Tlenkung 02" menunjukkan hasil yang sangat valid. Ahli materi memberikan persentase validasi sebesar 81,25%, ahli media sebesar 95%, dan praktisi pembelajaran sebesar 81,67%. Uji coba media *Pop-Up* juga berhasil dengan hasil 98%. Semua ini menunjukkan bahwa media tersebut layak digunakan dalam pembelajaran
2. Penelitian lain dilakukan oleh Helda Arina Simatupang dengan judul "Pengembangan Media *Pop-up* pada Materi Organisasi Kehidupan untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik SMP Kelas VII". Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pop-up yang dikembangkan dinyatakan layak oleh para ahli dan guru, dengan skor kelayakan sebesar 3,3 dan nilai A yang masuk dalam kategori "sangat baik." Selain itu, media ini juga mendapat respons positif dari peserta didik dengan skor 3,23 dan nilai A, yang juga dikategorikan sebagai "sangat baik." (Simatupang, 2016).
3. Penelitian M Sholeh berjudul "Pengembangan Media *Pop-Up Book* Berbasis Budaya Lokal Sub Tema Keberagaman Budaya Bangsaaku Siswa Kelas IV Sekolah Dasar" menunjukkan bahwa hasil validasi oleh ahli media mencapai 91% dan oleh ahli materi mencapai 97%. Setelah diuji cobakan pada peserta didik kelompok kecil, media *Pop-up Book* menunjukkan tingkat kevalidan yang tinggi. Dalam penelitian ini,

semua gambar yang terdapat dalam media *Pop-up Book* dinilai layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Pentingnya dicatat bahwa semua gambar dalam media tersebut merupakan gambar asli, tidak ada gambar animasi yang biasanya lebih menarik secara visual (Sholeh, 2019)

4. Penelitian relevan yang dilakukan oleh Dimas Tri Apriliyan dari Universitas Muhammadiyah Gresik dengan judul “Pengembangan Media *Pop-up Book* Bangun Ruang untuk Siswa kelas V Sekolah Dasar.” Mendapatkan hasil Proses validasi oleh validator ahli materi I dan III mendapat skor sama, yaitu 93,7%, menunjukkan tingkat validitas yang sangat tinggi. Validator ahli materi II memberikan skor 96,8%, juga termasuk dalam kategori sangat valid. Ini menegaskan bahwa materi dalam media pembelajaran sesuai dengan kurikulum matematika kelas V SD. Dengan rata-rata skor validasi 94,7%, dapat disimpulkan bahwa konten *Pop-up Book* bangun ruang memiliki kualitas yang sangat valid. Hasil respon peserta didik atau calon pengguna juga menunjukkan nilai 90,2%, menegaskan bahwa *Pop-up Book* ini sangat baik untuk digunakan sebagai media pembelajaran (Apriliyan, 2016)

c. **Kerangka Berfikir**

LATAR BELAKANG

Media pembelajaran di kelas IV UPT SD Negeri 18 GRESIK masih terbatas dan membutuhkan media yang bisa menarik perhatian dan fokus peserta didik khususnya pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi wawancara.



SOLUSI

Solusi yang tepat digunakan oleh peneliti adalah dengan mengembangkan media *Pop-up Book* berbasis permainan untuk keterampilan berbicara siswa disekolah dasar.



HASIL

Hasil yang diperoleh dari penelitian pengembangan ini adalah menghasilkan media *Pop-up Book* berbasis permainan untuk keterampilan berbicara siswa sekolah dasar. Dengan hasil validitas yang valid dan berespon positif dari peserta didik.