

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Pengembangan Media Pembelajaran**

###### **a. Pengembangan**

###### **1) Pengertian Pengembangan**

Menurut Sugiyono (2016: 407), metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggris disebut *Research and Development* merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Pendapat lain dikemukakan oleh Richey dan Kelin (dalam Sugiyono, 2016: 29) bahwa perancangan dan pengembangan adalah kajian yang sistematis yang membahas tentang bagaimana membuat rancangan suatu produk, mengembangkan/memproduksi rancangan tersebut, dan mengevaluasi kinerja produk tersebut, dengan tujuan agar diperoleh data yang empiris yang dapat digunakan sebagai dasar untuk membuat produk, alat-alat dan model yang dapat digunakan dalam suatu pembelajaran atau nonpembelajaran.

Tegeh (2014: 12) juga berpendapat bahwa pengembangan ialah upaya untuk mengembangkan dan menghasilkan suatu produk berupa materi, media, alat dan atau strategi pembelajaran, yang digunakan untuk mengatasi pembelajaran di kelas/laboratorium, dan bukan digunakan untuk menguji suatu

teori. Sedangkan menurut Putra (2013: 67) penelitian dan pengembangan dapat diartikan sebagai metode penelitian yang sengaja, sistematis, yang bertujuan/diarahkan untuk mencari, menemukan, merumuskan, memperbaiki, mengembangkan, menghasilkan, menguji keefektifan produk, model, metode/strategi/cara, jasa, prosedur, dan bermakna.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa pengembangan merupakan suatu proses atau langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada yang dapat dipertanggung jawabkan hasilnya untuk mengatasi permasalahan dalam proses pembelajaran.

## **2) Dasar Pengembangan**

Menurut Sitepu (2014: 180), diperlukan adanya pengembangan suatu sumber belajar di satuan pendidikan didasari oleh pertimbangan berikut ini :

- (1) Cepatnya perkembangan dalam ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni sehingga bahan pelajaran yang ada dalam buku teks pelajaran tidak dapat mengikutinya pada waktu yang bersamaan.
- (2) Terbatasnya waktu belajar secara tatap muka antara guru dan peserta didik dan tidak mencakup semua pokok bahasan secara tuntas sehingga kompetensi yang ditetapkan tidak tercapai.
- (3) Setiap guru memiliki gaya belajar yang berbeda-beda dan adanya kemungkinan tidak terpenuhi semuanya di dalam kelas.

- (4) Perlunya pelatihan guru dalam mencari, menemukan, mengolah, dan menggunakan informasi secara mandiri.
- (5) Perlu adanya pemanfaatan sumber belajar yang terintegrasi dan optimal dengan proses pembelajaran di kelas untuk efektivitas dan efisiensi ketika pembelajaran.
- (6) Untuk mengatasi masalah dalam belajar, pusat sumber belajar dapat dijadikan sebagai penggerak dengan cara-cara yang kreatif dan inovatif yang berorientasi pada kepentingan peserta didik.

### **3) Tujuan Pengembangan**

Dalam upaya pengembangan sumber belajar menurut Sitepu (2014: 180) memiliki tujuan untuk :

- (1) Memenuhi kebutuhan belajar sesuai dengan gaya belajar setiap peserta didik
- (2) Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memilih sumber belajar sesuai dengan karakteristiknya
- (3) Memberikan kemampuan kepada pemelajar belajar dengan menggunakan berbagai sumber
- (4) Mengatasi masalah individual pemelajar dalam belajar
- (5) Memotivasi pemelajar belajar sepanjang hayat
- (6) Memberikan kesempatan kepada peserta didik dalam mengembangkan berbagai model pembelajaran
- (7) Membantu pembelajar mengatasi masalah-masalah dalam pengembangan sistem pembelajaran

- (8) Terdorongnya penggunaan pendekatan pembelajaran yang baru, kreatif, dan inovatif
- (9) Terciptanya proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan
- (10) Mensinergikan penggunaan semua sumber belajar sehingga tujuan belajar tercapai secara efektif dan efisien.

#### 4) Langkah-Langkah Pengembangan

Dalam mengembangkan suatu media pembelajaran, tentu harus sesuai dengan langkah-langkah yang benar atau teori yang sesuai dengan pendapat para ahli. Berikut ini merupakan langkah pengembangan perangkat pembelajaran menurut beberapa ahli.

**Tabel 2.1** Langkah-Langkah Pengembangan Perangkat Pembelajaran Menurut Beberapa Ahli

<b>Borg and Gall (2003)</b>	<b>Dick and Carey (2005)</b>	<b>Sadiman, dkk (2014)</b>
1. Penelitian dan pengumpulan data 2. Perencanaan 3. Pengembangan <i>draft</i> produk 4. Uji coba lapangan 5. Revisi hasil uji coba 6. Uji coba lapangan 7. Penyempurnaan produk 8. Uji coba lapangan 9. Penyempurnaan akhir produk 10. Diseminasi serta implementasi	1. Tahap analisis, terdiri dari: a. Analisis kinerja b. Analisis kebutuhan 2. Tahap desain 3. Tahap pengembangan 4. Tahap implementasi 5. Tahap evaluasi	1. Identifikasi kebutuhan 2. Perumusan tujuan 3. Perumusan butir-butir materi 4. Perumusan alat pengukur keberhasilan 5. Penulisan naskah media 6. Tes/uji coba 7. Revisi

Berdasarkan teori yang dikemukakan oleh beberapa ahli tersebut, menunjukkan bahwa langkah-langkah pengembangan suatu perangkat pembelajaran dimulai dari proses identifikasi,

analisis, perancangan, produksi, uji coba dan revisi hingga menjadi suatu produk pengembangan yang siap digunakan berdasarkan hasil validasi dari para ahli.

Dalam hal ini, peneliti memilih model pengembangan menurut Sadiman, dkk. (2014) dikarenakan model pengembangan ini khusus untuk pengembangan media pendidikan dan langkah-langkah dalam proses pengembangan media lebih sederhana.

## **b. Media Pembelajaran**

### **1) Pengertian Media Pembelajaran**

Kata “media” berasal dari bahasa latin yang berarti perantara atau pengantar (Mudlofir dan Evi, 2016: 121). Sedangkan Aqib (2013: 50) juga menjelaskan bahwa media ialah alat bantu yang digunakan guru dalam pembelajaran sebagai sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan (peserta didik). Pernyataan tersebut didukung oleh Sadiman (2014: 7), yang berpendapat bahwa media dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai penyaluran pesan dari pengirim ke penerima yang mampu merangsang pikiran, perasaan, minat serta perhatian peserta didik sehingga proses belajar dapat terjadi. Dalam hal ini, Siskawati (2016: 74) mendefinisikan bahwa media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang diharapkan dapat menimbulkan kegiatan belajar mengajar yang menarik serta mempercepat proses informasi dan menyelesaikan masalah sekaligus dapat meningkatkan kepekaan sosial dalam

kegiatan pembelajaran. Sanaky (2013: 3-4) juga menyampaikan pendapatnya bahwa media pembelajaran ialah sebuah alat yang memiliki dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dalam pembelajaran.

Dengan demikian, media pembelajaran merupakan sarana atau alat bantu pendidikan untuk menyalurkan pesan dalam proses pembelajaran serta membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Aspek pembelajaran yang menjadi fokus utama dalam penelitian ini yaitu keterampilan menulis karangan narasi. Dengan demikian, untuk membantu meningkatkan keterampilan menulis karangan narasi, guru perlu menggunakan media dalam proses pembelajaran.

## **2) Klasifikasi Media Pembelajaran**

Menurut Sanjaya (2008: 211) klasifikasi media pembelajaran dapat dibagi kedalam beberapa klasifikasi tergantung dari sudut mana melihatnya.

a) Dilihat dari sifatnya.

(1) Media Auditif

Media auditif adalah media atau bahan yang hanya memiliki unsur yang hanya dapat didengar saja, seperti radio dan rekaman suara.

## (2) Media Visual

Media visual yaitu media yang mengandalkan indra penglihatan saja, seperti gambar/foto, diagram, grafik, media cetak, buku, dan media grafis.

## (3) Media Audio-Visual

Media audiovisual adalah jenis media yang memiliki unsur suara dan unsur gambar yang dapat dilihat, seperti rekaman video, film, *slide* suara, dan lain sebagainya.

## b) Dilihat dari kemampuan jangkauannya.

(1) Media yang memiliki daya liput yang luas dan serentak, seperti radio dan televisi

(2) Media yang memiliki daya liput yang terbatas oleh ruang dan waktu, seperti film dan video.

## c) Dilihat dari cara atau teknik pemakaiannya

## (1) Media yang diproyeksikan

Media ini menggunakan alat bantu elektronik untuk menampilkan informasi, seperti proyektor.

(2) Media yang tidak diproyeksikan, seperti gambar, foto, lukisan, radio, dan lain sebagainya.

Selanjutnya Sudjana dan Rivai (2002: 3) menyebutkan jenis media yang sering digunakan untuk pembelajaran, yaitu sebagai berikut:

a) Media Grafis

Media grafis sering disebut dengan media dua dimensi, seperti gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster, kartun, komik, dan lain-lain.

b) Media Tiga Dimensi

Media tiga dimensi merupakan model tiruan yang bentuknya lebih kecil dari aslinya atau hampir sama, seperti model padat (*solid model*), model penampang, model susun, model kerja, *mock-up*, *pop-up*, diorama, benda asli, dan lain-lain.

c) Media Proyeksi

Media ini ditampilkan dengan menggunakan alat bantu proyeksi, seperti *slide*, *film strips*, film, dan lain-lain.

d) Lingkungan Sekitar

Pemanfaatan lingkungan sekitar sebagai media pembelajaran mampu menjadikan kegiatan pembelajaran lebih bermakna dikarenakan peserta didik memperoleh berbagai informasi dan pengetahuan yang lebih nyata.

Dari beberapa pendapat diatas, dapat diketahui bahwa media diklasifikasikan dalam beberapa kelompok, meliputi: (a) media audio; (b) media visual; (c) media audio-visual; (d) media proyeksi; (e) media grafis; (f) media tiga dimensi; (g) multimedia; dan (h) lingkungan sekitar.

Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah media visual yang berbentuk tiga dimensi, yakni media *Pop Up Book*.



Media *Pop Up Book* merupakan salah satu media tiga dimensi yang apabila dibuka, akan muncul objek gambar tiga dimensi. Media ini sebagai model tiruan yang bentuknya lebih kecil dari objek aslinya.

### 3) Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Arsyad (2006: 15) menyebutkan bahwa fungsi media pembelajaran yaitu sebagai alat yang membantu proses mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang diciptakan oleh guru. Relevan dengan pendapat Sudjana dan Rivai (2002: 1) yang menjelaskan bahwa media pembelajaran memiliki kedudukan penting dalam proses pembelajaran, yaitu sebagai alat bantu dalam mengajar dan merupakan komponen dari metodologi pembelajaran yang didesain sendiri oleh guru. Adapun Suharjo (2006: 108) mengatakan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) ke penerima (peserta didik).

Raharjo (Suharjo, 2006: 109) menyebutkan bahwa media pembelajaran memiliki kemampuan sebagai berikut :

- (1) Membuat konkret konsep yang abstrak
- (2) Membawa obyek yang sulit didapat ke dalam lingkungan belajar
- (3) Menampilkan obyek yang lebih besar
- (4) Menampilkan obyek yang belum bisa diamati dengan mata telanjang
- (5) Mengamati gerakan yang terlalu cepat

- (6) Memungkinkan kesamaan pengamatan dan persepsi pengalaman belajar peserta didik
- (7) Membangkitkan motivasi belajar
- (8) Memberi kesan perhatian bagi seluruh anggota kelompok
- (9) Informasi belajar dapat disajikan secara konsisten dan dapat diulang ataupun disimpan tergantung kebutuhan
- (10) Pesan atau informasi belajar tersaji secara serempak, yang mengatasi batas waktu maupun ruang
- (11) Arah dan kecepatan belajar dapat terkontrol dengan baik.

Dalam kaitannya dengan fungsi media pembelajaran, Anitah (2008: 6) menyebutkan sebagai berikut :

- (1) Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana bantu dalam menciptakan situasi belajar yang lebih efektif
- (2) Media pembelajaran dapat dijadikan sebagai salah satu komponen yang berhubungan dengan komponen lain dalam menciptakan situasi belajar seperti yang diharapkan
- (3) Media pembelajaran harus relevan dengan isi pembelajaran dan kompetensi yang hendak dicapai
- (4) Bukan hanya berfungsi sebagai sarana hiburan yang dapat memancing perhatian siswa
- (5) Mempercepat proses belajar siswa
- (6) Meningkatkan kualitas proses pembelajaran
- (7) Menguatkan hal-hal yang konkret dalam berpikir.

Adapun manfaat media pembelajaran menurut Sudjana dan Rivai (2002: 2) adalah sebagai berikut :

- (1) Kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar peserta didik
- (2) Materi pembelajaran yang disampaikan menjadi lebih jelas sehingga mudah dipahami oleh peserta didik
- (3) Metode pembelajaran lebih bervariasi karena guru tidak lagi monoton dalam memberikan materi, sehingga peserta didik lebih antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran
- (4) Peserta didik menjadi lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran, peserta didik terlibat langsung dalam berbagai aktivitas seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa fungsi dan manfaat media pembelajaran, yaitu: (1) mempermudah peserta didik dalam memahami materi pembelajaran; (2) menumbuhkan semangat dan motivasi belajar peserta didik; (3) merangsang peserta didik agar aktif selama kegiatan pembelajaran berlangsung; dan (4) peserta didik mendapatkan pengalaman belajar secara langsung.

Manfaat media pembelajaran dalam penelitian ini, yaitu: (1) memudahkan peserta didik dalam mengembangkan ide pokok/gagasan cerita; (2) membantu peserta didik dalam mengembangkan keterampilan menulis narasi; dan (3) memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik dalam

menulis karangan narasi dengan menggunakan media pembelajaran tiga dimensi berupa *Pop Up Book*.

## 2. Media *Pop Up Book*

### a. Pengertian Media *Pop Up Book*

Menurut Darusuprati (2015: 57), *Pop Up Book* merupakan sebuah buku dengan unsur tiga dimensi yang memiliki tampilan gambar indah dan dapat ditegakkan sehingga memberikan efek bergerak ketika halamannya dibuka. Sholikhah (2016: 1) juga berpendapat bahwa *Pop Up Book* merupakan sebuah buku yang di dalamnya terdapat lipatan gambar yang dipotong sehingga membentuk lapisan tiga dimensi yang dapat digerakkan ketika halamannya terbuka sehingga tidak membosankan bagi pembacanya.

Pendapat lain dikemukakan oleh Pramesti (2015: 22) yang menyebutkan bahwa media *Pop Up Book* merupakan media berbentuk buku yang mempunyai unsur tiga dimensi dan dapat bergerak. Relevan dengan yang disampaikan oleh Astuti (2015: 34) bahwa media *Pop Up Book* adalah sebuah media dalam bentuk kartu atau buku yang apabila dibuka dengan sudut  $90^\circ$  atau  $180^\circ$  akan memunculkan gambar tiga dimensi.

Dari beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa media *Pop Up Book* merupakan sebuah media berbentuk buku yang memiliki unsur tiga dimensi yang akan memberikan tampilan gambar yang dapat bergerak ketika halamannya dibuka. Pada penelitian ini, penggunaan media *Pop Up Book* merangsang siswa dalam menuangkan ide pokok

atau gagasan ke dalam sebuah tulisan karangan narasi. Gambar atau obyek yang ada pada setiap *Pop Up Book* akan memudahkan siswa dalam memunculkan ide atau gagasan yang kemudian dikembangkan menjadi sebuah karangan.

#### **b. Jenis-jenis *Pop Up Book***

Darusuprapti (2015: 58-59) menyebutkan bahwa *Pop Up Book* memiliki beberapa jenis, yaitu:

##### 1) Transformasi (*Transformations*)

Transformasi merupakan tampilan bentuk *Pop Up Book* yang terdiri dari potongan-potongan *Pop Up* yang disusun secara vertikal. Pada saat lembar ditarik ke samping atau keatas tampilan dapat berubah ke bentuk yang berbeda.

##### 2) *Volvelles*

*Volvelles* adalah tampilan bentuk *Pop Up Book* yang menggunakan bentuk lingkaran dalam pembuatannya, dan digunakan dengan memutar bagian-bagian yang berporos.

##### 3) Buku *Tunnel* (*Peepshow*)

*Peepshow* atau terowongan buku, yang tersusun dari beberapa tumpukan kertas yang disusun menjadi satu di belakang kertas lainnya, sehingga tercipta perspektif seperti melihat kedalam sebuah terowongan.

##### 4) *Carousel*

*Carousel* menciptakan tampilan dua dimensi atau tiga dimensi yang apabila dibuka atau dilipat kembali akan membentuk benda

kompleks yang terlihat seperti bentuk nyata. *Carousel* menggunakan tali, pita, kancing, dan sebagainya

5) Kotak dan Silinder (*Box and Cylinder*)

Kotak dan silinder menciptakan sebuah kubus atau tabung yang bergerak naik ketika halaman buku dibuka.

6) *Full Tab*

*Full tab* yaitu sebuah tab kertas geser yang ditarik dan didorong untuk menampilkan gerakan gambar baru.

Berdasarkan pendapat diatas, dapat diketahui bahwa jenis-jenis media *Pop Up Book* meliputi *Transformations*, *Volvelles*, *Peepshow/buku tunnel*, *Carousel*, *Box and Cylinder*, dan *Pull tab*. Adapun jenis media *Pop Up Book* yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis transformasi (*Transformations*). Hal ini dikarenakan keterbatasan peneliti pada proses pembuatan media ini. *Pop Up Book* jenis transformasi diklaim lebih mudah dalam pembuatan serta dalam penggunaannya pula.

**c. Langkah-langkah Pembuatan Media *Pop Up Book***

Langkah-langkah pembuatan media *Pop Up Book* transformasi menurut Dungworth dan Gibson (dalam Yulianti, 2016: 52-54) adalah sebagai berikut:

1) Menyiapkan alat dan bahan

Menyiapkan alat dan bahan seperti gunting, lem, cutter, penggaris, dan gambar yang sudah dicetak menggunakan kertas karton atau kertas *ivory*. Tentukan ukuran kertas dan objek yang akan dibuat.

## 2) Membuat pola

Membuat pola atau desain gambar sendiri, bisa juga dengan mengunduh gambar dari internet sesuai dengan tema yang akan dibuat.

3) Menyiapkan alas/*background*

Menyiapkan kertas karton atau kertas *ivory* dengan bentuk persegi panjang. Pilih gambar *background* yang sesuai dengan tema yang akan dibuat.

## 4) Menggunting gambar

Gunting gambar sebagai objek sesuai dengan pola gambar dan sisakan 3-5 cm dibawah objek sebagai penyangga.

## 5) Merekatkan gambar

Gambar yang telah digunting kemudian direkatkan sesuai dengan pola yang sudah dibuat.

6) Membuat *Pop Up Book*

Buat beberapa *Pop Up* dengan ukuran yang sama, kemudian direkatkan pada masing-masing sisi belakang *Pop Up*.

## 7) Menambahkan kertas sampul

Lembaran *Pop Up* yang sudah jadi kemudian diberi *hard cover* dibagian luar sebagai sampul. Sampul dibuat semenarik mungkin dengan menambah beberapa hiasan.

#### d. Manfaat Media *Pop Up Book*

Menurut Cahyani (dalam Astuti, 2015: 36-37) menyebutkan beberapa manfaat *Pop Up Book* dalam bentuk buku cerita anak, yaitu sebagai berikut:

- a. Mengajarkan anak untuk lebih menghargai buku dan menyukai buku serta merawat buku dengan sebaik mungkin
- b. Lebih mendekatkan orangtua dengan anak, dimana orangtua dapat mendampingi putra putrinya saat membaca cerita pada *Pop Up Book*
- c. Mengembangkan daya kreatifitas anak
- d. Merangsang imajinasi anak
- e. Penggambaran bentuk suatu benda yang disajikan dalam *Pop Up Book* dapat menambah pengetahuan anak
- f. Dapat membiasakan anak untuk gemar membaca
- g. Anak lebih berperan aktif dalam berpikir dan berinteraksi.

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa manfaat media *Pop Up Book* antara lain mampu menarik minat dan rasa ingin tahu peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, menambah pengetahuan dan mengembangkan daya kreatifitas serta imajinasi peserta didik, melibatkan peserta didik untuk berpikir aktif serta memudahkan pemahaman peserta didik terhadap suatu materi pembelajaran tertentu. Dengan melihat banyaknya manfaat dari media *Pop Up Book* ini, maka media *Pop Up Book* dapat digunakan sebagai sarana penunjang kegiatan pembelajaran bagi peserta didik.



Adapun manfaat media *Pop Up Book* dalam penelitian ini, yaitu dapat memudahkan peserta didik dalam menuangkan ide atau gagasan kedalam sebuah tulisan, mengembangkan daya kreatifitas dan imajinasi peserta didik, serta memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik dalam menulis karangan narasi dengan menggunakan media tiga dimensi berupa *Pop Up Book*.

**e. Kelebihan Media *Pop Up Book***

Menurut Astuti (2015: 41) media *Pop Up Book* memiliki beberapa kelebihan, yaitu sebagai berikut:

- a. Peserta didik terlibat dalam penggunaan media, sehingga pengalaman dapat tersaji secara langsung
- b. Dapat menunjukkan objek secara utuh dan terlihat seperti nyata
- c. Siswa lebih mudah mengilustrasikan cerita
- d. Dapat memperkuat pesan yang ingin disampaikan
- e. Dapat menarik perhatian dan memotivasi siswa dalam pembelajaran
- f. Membuat pembelajaran lebih efektif, interaktif, dan mudah untuk diingat
- g. Menyediakan umpan pembelajaran
- h. Menyediakan pengalaman baru dan menambah pengalaman tentang aktifitas sehari-hari
- i. Menghibur dan menarik perhatian siswa.

Van Dyk (dalam Ni'mah, 2014: 22) juga menyebutkan kelebihan media *Pop Up Book* dalam pembelajaran, antara lain sebagai berikut:

- a. Menjelaskan gambar secara kompleks seperti dalam kesehatan, matematika, dan teknologi
- b. Membuat pembelajaran lebih efektif, interaktif, dan mudah untuk diingat
- c. Menyediakan umpan pembelajaran, karena bagi siswa ilustrasi visual dapat menggambarkan konsep yang abstrak menjadi jelas
- d. Membantu siswa dalam mendokumentasi, meneliti, dan memberikan pengalaman mengenai lingkungan sekitar
- e. Menyediakan pengalaman baru dan menambah pengalaman tentang aktifitas sehari-hari
- f. Menghibur dan menarik perhatian siswa
- g. Memberikan pengalaman langsung atau kesempatan bagi siswa untuk berpartisipasi dalam penggunaan *Pop Up Book* dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa media *Pop Up Book* memiliki beberapa kelebihan, antara lain: (a) peserta didik terlibat langsung dalam proses penggunaan media selama kegiatan pembelajaran berlangsung, sehingga peserta didik mendapat pengalaman yang nyata; (b) peserta didik menjadi lebih mudah dalam mengilustrasikan cerita; (c) media *Pop Up Book* menampilkan objek secara utuh sehingga terlihat seperti nyata; (d) menarik perhatian dan memotivasi peserta didik dalam pembelajaran; dan (e) pembelajaran menjadi lebih efektif, interaktif, dan mudah diingat.

### 3. Model Pembelajaran

#### a. Pengertian Model Pembelajaran

Menurut Joyce & Weil (dalam Rusman, 2011: 133) suatu rencana yang digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan dalam pembelajaran, dan membimbing pembelajaran dikelas dapat disebut sebagai model pembelajaran. Sedangkan menurut Muthoharoh (2017: 35), model pembelajaran dapat diartikan sebagai rangkaian dari pendekatan, strategi, metode, dan teknik pembelajaran yang tersusun dari awal sampai akhir yang secara khas disajikan oleh guru.

Suprijono (2009: 46) menyebutkan bahwa model pembelajaran ialah rancangan yang dipergunakan sebagai acuan dalam merencanakan pembelajaran di kelas yang meliputi model pembelajaran langsung, model pembelajaran berbasis masalah, dan model pembelajaran kooperatif.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran dapat diartikan sebagai desain pembelajaran yang berupa kerangka konseptual yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu yang ditandai dengan adanya sintaks-sintaks atau fase-fase yang berupa konsep.

#### b. Model Pembelajaran *Picture and Picture*

Model pembelajaran *Picture and Picture* adalah suatu model yang mengandalkan gambar yang dipasangkan atau diurutkan menjadi

urutan yang logis (Hamdani, 2011: 89). Shoimin (2017: 123) menyatakan bahwa penggunaan media gambar dalam pembelajaran menulis bertujuan agar peserta didik dapat mengetahui hal-hal yang belum pernah dilihatnya, pengetahuan dan pemahaman peserta didik menjadi lebih luas, jelas, dan tidak mudah untuk dilupakan. Model ini juga merupakan salah satu bentuk pembelajaran kooperatif.

Langkah-langkah model pembelajaran *Picture and Picture*, yaitu:

- a. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai
- b. Guru menyajikan materi pembelajaran
- c. Guru menunjukkan gambar-gambar yang berkaitan dengan materi
- d. Guru menunjuk siswa secara bergantian untuk memasang atau mengurutkan gambar-gambar acak menjadi urutan yang logis
- e. Guru menanyakan alasan/dasar pemikiran pengurutan gambar tersebut
- f. Penanaman konsep/materi dari alasan pengurutan gambar sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai.
- g. Kesimpulan/rangkuman (Suprijono, 2009: 125)

Model pembelajaran *Picture and Picture* memiliki beberapa kelebihan dalam penerapannya, yaitu:

- a. Membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru
- b. Peserta didik lebih mengerti tentang materi yang diajarkan karena diiringi dengan gambar-gambar

- c. Melalui gambar-gambar yang diberikan, peserta didik dapat membaca satu per satu sesuai dengan petunjuk yang tertera
- d. Peserta didik lebih berkonsentrasi dan merasa asyik karena tugas yang diberikan oleh guru berkaitan dengan permainan mereka sehari-hari, yakni bermain gambar
- e. Adanya saling kompetensi antarkelompok dalam penyusunan gambar yang telah dipersiapkan oleh guru sehingga suasana kelas terasa hidup
- f. Peserta didik lebih kuat mengingat konsep-konsep atau bacaan yang ada pada gambar
- g. Menarik bagi siswa dikarenakan melalui audio visual dalam bentuk gambar-gambar (Shoimin, 2017: 125)

#### **4. Keterampilan Menulis**

Tarigan (2008: 3) mendefinisikan bahwa menulis merupakan suatu keterampilan berbahasa yang digunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung yaitu tanpa harus bertatap muka dengan orang lain. Sebagaimana yang disampaikan oleh Rusyana (dalam Susanto, 2013: 247) bahwa menulis merupakan kemampuan mengungkapkan suatu gagasan/pesan menggunakan pola-pola bahasa secara tertulis. Pendapat senada juga disampaikan oleh Susanto (2013: 248-249) bahwa menulis merupakan salah satu kegiatan menuangkan ide atau gagasan yang ada dipikiran, serta menuangkan isi hati melalui bahasa tulisan sehingga dapat dibaca dan dipahami orang lain.

Dalam pembuatan sebuah tulisan, diperlukan beberapa unsur yang harus diperhatikan. Menurut The Liang Gie (dalam Mokoagow, 2018: 3), unsur menulis terdiri dari beberapa hal, yaitu sebagai berikut :

a. Gagasan

Ide yang berupa pendapat, pengalaman, dan pengetahuan seseorang yang biasanya tergantung pada pengalaman masa lalu atau pengetahuan yang dimilikinya.

b. Tuturan

Tuturan biasanya berupa pengungkapan ide yang dapat dipahami pembaca seperti narasi, deskripsi, eksposisi, argumentasi, dan persuasi.

c. Tatanan

Tatanan berupa aturan yang biasanya dibuat indah ketika akan menuangkan gagasan yang berarti ketika menulis tidak sekedar menulis tetapi harus mengindahkannya aturan-aturan dalam menulis.

d. Wahana

Wahana biasanya berupa kosakata, gramatika, dan retorika (seni memakai bahasa).

Menurut Haris (dalam Slamet, 2007: 108) proses menulis sekurang-kurangnya mencakup lima unsur, yaitu (1) isi karangan; (2) bentuk karangan; (3) tata bahasa; (4) gaya; dan (5) ejaan dan tanda baca. Isi karangan adalah ide dari seorang penulis yang akan dikemukakan kepada pembaca. Bentuk karangan merupakan susunan dalam penyajian isi cerita. Tata bahasa adalah kaidah-kaidah kebahasaan yang di dalamnya memuat pola-pola kalimat. Gaya merupakan pemberian nada tertentu pada karangan yang biasanya berupa pilihan struktur dan kosakata. Ejaan dan tanda baca adalah penggunaan lambang-lambang bahasa dan tata cara penulisannya.

Berdasarkan uraian diatas, kemampuan menulis juga dapat diartikan sebagai keterampilan dalam menggunakan pola bahasa tertentu untuk mengungkapkan suatu gagasan, ide, maupun pesan yang dapat disampaikan penulis kepada pembaca. Di Sekolah Dasar, keterampilan menulis harus benar-benar diperhatikan karena hanya dengan cara tersebut guru mampu mengasah kemampuan peserta didik dalam berbahasa Indonesia yang baik dan benar.

## 5. Karangan Narasi

### a. Pengertian Karangan Narasi

Kuncoro (2009: 77) mengemukakan bahwa narasi berasal dari kata *to narrate* yang berarti bercerita, sehingga narasi dapat diartikan sebagai rangkaian peristiwa atau kejadian yang ditulis secara kronologis, baik itu fakta maupun rekaan (fiksi). Peristiwa yang dikisahkan dalam karangan narasi berupa tindakan atau perbuatan yang memiliki hubungan antara satu dengan yang lainnya, dan terikat oleh kesatuan ruang dan waktu.

Keraf (2007: 135-136) berpendapat bahwa narasi adalah salah satu bentuk bacaan yang berusaha mengisahkan suatu kejadian atau peristiwa yang terjadi sehingga tampak seolah-olah pembaca melihat atau mengalami sendiri peristiwa itu. Pendapat serupa juga disampaikan oleh Suwarna (2012: 4) bahwa narasi adalah rangkaian paragraf yang berupa kisah tentang seseorang atau kisah tentang sesuatu. Karangan narasi mengisahkan kebahagiaan dan penderitaan

hidup seseorang dengan teknik penyampaian menggunakan suasana hati/emosi yang dialami oleh siapapun.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa karangan narasi adalah suatu karangan yang menceritakan suatu kejadian atau peristiwa yang dialami dalam suatu urutan waktu yang kronologis. Karangan narasi yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu sebuah tulisan yang menceritakan urutan suatu kejadian secara kronologis dalam suatu rangkaian waktu.

#### **b. Jenis-jenis Karangan Narasi**

Menurut Yunus (2013: 5.25) berdasarkan tujuan penulisannya, karangan narasi dibedakan menjadi dua jenis, yaitu sebagai berikut:

##### **1) Narasi ekspositoris**

Narasi ekspositoris adalah narasi yang hanya bertujuan untuk memberikan informasi kepada pembaca agar wawasannya bertambah luas (memperluas pengetahuan orang). Menurut Yunus (2013: 5.25-5.27), narasi ekpositoris dibagi lagi menjadi dua bagian sebagai berikut.

##### **a) Narasi ekspositoris yang bersifat generalisasi**

Narasi yang menyampaikan suatu proses yang dapat dilakukan oleh siapa saja dan dapat dilakukan secara berulang-ulang.

##### **b) Narasi ekspositoris yang bersifat khas atau khusus**

Narasi yang berusaha menceritakan peristiwa yang hanya terjadi satu kali dan tidak dapat diulang kembali.



## 2) Narasi sugestif

Narasi sugestif adalah narasi yang berusaha memberi makna atas peristiwa yang terjadi sebagai suatu pengalaman. Sasaran utama narasi sugestif adalah makna peristiwa atau kejadian sehingga menimbulkan atau merangsang imajinasi atau daya khayal pembaca (Yunus, 2013: 5.27-5.28).

**Tabel 2.2** Perbedaan Narasi Ekspositoris dan Narasi Sugestif Menurut Yunus (2013: 5.29)

Narasi Ekspositoris	Narasi Sugestif
1. Memperluas pengetahuan	1. Menyampaikan suatu makna atau amanat yang tersirat
2. Menyampaikan informasi mengenai suatu kejadian	2. Menimbulkan daya khayal atau menggugah daya imajinasi pembaca
3. Didasarkan pada penalaran untuk mencapai kesepakatan rasional	3. Penalaran hanya berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan makna
4. Bahasa yang digunakan informatif, lugas, dengan titik berat pada penggunaan kata-kata denotatif.	4. Bahasa yang digunakan lebih condong ke bahasa figuratif, kias, majas, dengan menitikberatkan penggunaan kata-kata konotatif

Berdasarkan perbedaan kedua jenis narasi diatas, karangan narasi di kelompokkan menjadi dua bagian, yaitu narasi fiktif (fiksi) dan narasi nonfiktif (fakta). Narasi fiktif (fiksi) disebut narasi sugestif dan narasi yang berisi fakta (nonfiktif) disebut dengan narasi ekspositoris. Narasi yang berhubungan dengan kesusastraan merupakan narasi yang bersifat fiktif meliputi roman, novel, dongeng, ataupun cergam. Sedangkan narasi yang bersifat fakta meliputi kisah pengalaman (sejarah), biografi, dan autobiografi.

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa karangan narasi dapat dibedakan menjadi dua jenis, yaitu narasi yang berisi fakta (nonfiktif) yang disebut dengan narasi ekspositoris dan narasi yang berisi fiksi (fiktif) yang disebut dengan narasi sugestif.

### c. **Strukturalisme Karangan Narasi**

Teks narasi mempunyai beberapa unsur pokok yang dijadikan pedoman dalam menulis karangan narasi. Keraf (2007: 145) mengemukakan bahwa struktur narasi dapat dilihat dari komponen-komponen pembentuknya meliputi perbuatan, penokohan, latar, sudut pandang, dan alur penceritaan atau alur terjadinya suatu peristiwa. Nurgiyantoro (2009: 23) juga menyebutkan unsur-unsur pembangun dalam karangan fiksi, meliputi: (1) tokoh dan penokohan; (2) alur/plot; (3) latar tempat dan waktu/*setting*; (4) sudut pandang; (5) tema; dan (6) gaya bahasa. Adapun penjelasan unsur-unsur tersebut adalah sebagai berikut :

#### 1) Tokoh dan Penokohan

Tokoh merupakan pelaku yang dikisahkan perjalanan hidupnya dalam sebuah cerita melalui alur cerita. Tokoh dalam cerita dapat berupa manusia maupun binatang yang disertai dengan nama dan karakternya (Nurgiyantoro, 2009: 166). Sedangkan penokohan adalah karakter atau sifat yang ditampilkan pengarang dalam cerita (Siswandarti, 2009: 44).

## 2) Alur/Plot

Alur atau *plot* dapat didefinisikan sebagai rangkaian peristiwa yang terjadi berdasarkan hubungan sebab akibat. Alur berhubungan dengan peristiwa, konflik, klimaks, dan penyelesaian kisah (Nurgiyantoro, 2009: 112).

## 3) Latar/*Setting*

Latar atau *setting* dijadikan sebagai dasar berlangsungnya berbagai peristiwa dalam cerita yang biasanya dilukiskan sebagai tempat, waktu, dan suasana terjadinya suatu peristiwa dalam cerita (Siswandarti, 2009: 44).

## 4) Sudut Pandang (*Point of View*)

Nurgiyantoro (2009: 246) menyebutkan bahwa sudut pandang merupakan cara penyajian cerita, peristiwa-peristiwa, dan tindakan-tindakan pada cerita berdasarkan posisi pengarang di dalam sebuah cerita.

## 5) Tema

Tema merupakan pondasi atau dasar pengembangan suatu cerita. Tema berfungsi sebagai topik sentral yang dikembangkan oleh pengarang (Nurgiyantoro, 2009: 70).

## 6) Gaya Bahasa

Menurut Nurgiyantoro (2009: 272) aspek bahasa yang digunakan dalam sebuah cerita dikreasikan dengan indah dan menarik menggunakan bahasa yang komunikatif sehingga pembaca dapat memahami apa yang ingin disampaikan oleh penulis.

Dari penjelasan diatas, dapat diketahui bahwa unsur-unsur pembentuk karangan fiksi antara lain tokoh dan penokohan, latar/*setting*, alur/*plot*, sudut pandang, tema, dan gaya bahasa. Keenam hal tersebut dijadikan pedoman dalam penulisan karangan narasi dan merupakan ciri khas yang harus terlihat dalam sebuah karangan, sehingga pembaca bisa memahami pesan yang ingin disampaikan oleh penulis.

## **B. Penelitian yang Relevan**

Hasil penelitian yang relevan sebelumnya yang sesuai dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

### 1. Penelitian oleh Sholikhah (2017)

Penelitian yang berjudul “Pengembangan media *Pop Up Book* untuk meningkatkan kemampuan menulis kreatif pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi menulis karangan kelas V SDN Rowoharjo”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Pop Up Book* efektif sebagai media pembelajaran berdasarkan hasil validasi dengan nilai kevalidan 4.5, respon siswa sebesar 96,9% dan semua indikator respon guru melebihi 65%. Relevansi dari penelitian yang dilakukan oleh Sholikhah berkaitan dengan pengembangan media *Pop Up Book* untuk keterampilan menulis yang mana media tersebut memberi dampak positif pada pembelajaran menulis kreatif peserta didik kelas V SD.

### 2. Penelitian oleh Masturah (2018)

Penelitian yang berjudul “Pengembangan media pembelajaran *Pop Up Book* pada mata pelajaran IPA kelas III Sekolah Dasar”. Hasil validitas

media pembelajaran dinyatakan valid dari review ahli isi mata pelajaran 95,8% (sangat baik), hasil review ahli desain pembelajaran 88% (baik), hasil review ahli media pembelajaran 98,5% (sangat baik), uji coba perorangan 92% (sangat baik), uji coba kelompok kecil 91,67% (sangat baik), dan uji coba lapangan 90,08% (sangat baik). Relevansi dari penelitian yang dilakukan oleh Masturah berkaitan dengan pengembangan media *Pop Up Book* yang mana media tersebut efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas III.

### 3. Penelitian oleh Yulianti (2016)

Penelitian yang berjudul “Peningkatan keterampilan menulis karangan narasi menggunakan media *Pop Up Book*”. Hasil penelitian menyatakan bahwa keterampilan menulis karangan narasi peserta didik kelas IV meningkat dengan menggunakan media *Pop Up Book*. Nilai rata-rata pada pra tindakan 65,47 meningkat menjadi 73,59 pada siklus I dan 78,84 pada siklus II. Presentase peserta didik yang telah mencapai KKM keterampilan menulis juga meningkat dari 44% pada pra tindakan menjadi 69% pada siklus I dan 87,5 % pada siklus II. Relevansi dari penelitian yang dilakukan oleh Yulianti berkaitan dengan penggunaan media *Pop Up Book* untuk keterampilan menulis karangan narasi pada peserta didik yang mana penggunaan media tersebut mampu meningkatkan keterampilan peserta didik dalam menulis karangan narasi.

Dari beberapa penelitian yang relevan diatas, terdapat beberapa persamaan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan, yaitu: (1) pengembangan dan penggunaan media *Pop Up Book*; (2) berkaitan dengan keterampilan menulis

karangan narasi; (3) jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan. Sedangkan perbedaan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan yaitu terletak pada *Pop Up Book* nya, dimana pada pengembangan ini peneliti memodifikasi *Pop Up Book* yang berbasis model *Picture and Picture*, dimana beberapa bagian/halaman dibuat terpisah secara acak yang nantinya akan disusun secara sistematis oleh peserta didik ketika pembelajaran berlangsung.

### C. Kerangka Berfikir

Keterampilan menulis karangan narasi peserta didik kelas IV SDN Wedani masih rendah. Penggunaan media pembelajaran juga masih kurang optimal. Dalam hal ini, peserta didik masih mengalami kesulitan dalam mengembangkan ide/gagasan mereka ke dalam sebuah tulisan. Oleh karena itu, media pembelajaran merupakan hal yang penting dalam menunjang proses pembelajaran. Untuk mengoptimalkan keterampilan menulis karangan narasi peserta didik, guru perlu menggunakan media pembelajaran yang sesuai dan menarik bagi peserta didik. Peneliti disini mencoba memberikan media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik dalam pembelajaran menulis karangan narasi dan media yang akan dikembangkan adalah media *Pop Up Book* yang berbasis model *Picture and Picture*. Sebelum memilih media dan mengembangkannya, peneliti terlebih dahulu mengidentifikasi kebutuhan peserta didik untuk memperoleh data yang mendukung pengembangan melalui observasi dan wawancara yang dilakukan dengan wali kelas IV SDN Wedani yang juga merangkap sebagai guru mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Dari hasil wawancara tersebut diperoleh data yang kemudian peneliti gunakan untuk menentukan kebutuhan peserta didik. Dari analisis kebutuhan tersebut, peneliti mulai merumuskan tujuan dan materi pembelajaran. Dengan merumuskan tujuan dan materi pembelajaran yang akan dilaksanakan, kemudian peneliti merancang alat pengukur keberhasilan yang nantinya akan digunakan untuk mengukur sejauh mana keberhasilan media yang akan dikembangkan oleh peneliti.

Media yang dipilih oleh peneliti yaitu media *Pop Up Book*. Media *Pop Up Book* merupakan sebuah buku cerita yang memiliki unsur tiga dimensi yang dapat bergerak ketika halamannya dibuka. Media *Pop Up Book* dalam pembelajaran menulis karangan narasi memiliki kelebihan sebagai rangsang visual yang dapat memudahkan peserta didik dalam menuangkan ide/gagasan mereka kedalam sebuah tulisan, serta mampu merangsang peserta didik untuk berpikir aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Langkah selanjutnya yakni peneliti menulis naskah media *Pop Up Book* dan membuat media *Pop Up Book* yang kemudian media tersebut divalidasi dengan validator ahli untuk mengetahui kelayakan media. Setelah media divalidasi, peneliti melakukan uji coba media tersebut kepada peserta didik untuk mengetahui keberhasilan penggunaan media *Pop Up Book* dalam pembelajaran menulis karangan narasi.

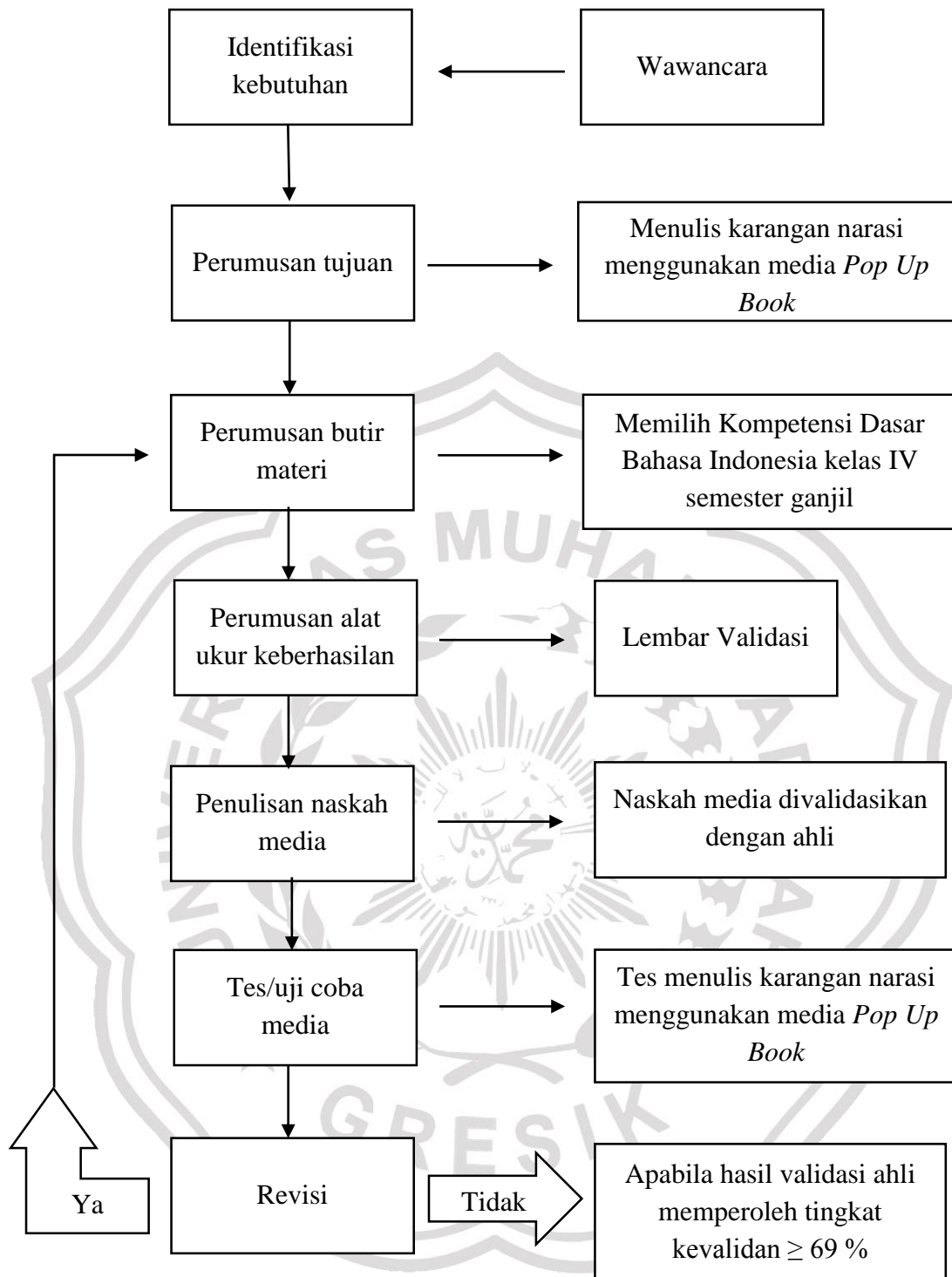
Langkah terakhir yakni revisi. Revisi dilakukan apabila media *Pop Up Book* yang telah dilakukan belum memenuhi standar kelayakan berdasarkan hasil validasi para ahli. Revisi akan dilakukan dari langkah perumusan butir

materi hingga ke langkah-langkah selanjutnya. Apabila pengembangan media sudah memenuhi standar kelayakan, maka revisi tidak perlu dilakukan lagi.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat digambarkan dalam sebuah bagan kerangka berpikir yang diadaptasi dari Sadiman, Rahardjo, Haryono, & Raharjito (2014: 100) yaitu sebagai berikut.







**Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir**

Keterangan:

→ : Urutan pelaksanaan