



## **Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran *Pop-Up Book* Bersuara Materi Menggali Informasi pada Fabel untuk Siswa Kelas II SDN Tiron 4**

**Diah Puspita Sari<sup>1\*</sup>, Ita Kurnia<sup>2</sup>, Nurita Primasatya<sup>3</sup>**

puspitaadiah@gmail.com<sup>1\*</sup>, itakurnia@unpkediri.ac.id<sup>2</sup>, nurita.primasatya@gmail.com<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

<sup>1,2,3</sup>Universitas Nusantara PGRI Kediri

**Abstract :** A needs analysis was carried out with the aim of determining the need for developing pop-up book learning media with sound material to explore information on fables for class II students at SDN Tiron 4. The method used in this research was descriptive analysis. The data collection technique used was a questionnaire on learning media development needs given to 27 students at SDN Tiron 4. The results of the questionnaire in the first aspect obtained a percentage of 67%, students stated that they had difficulty understanding the material in exploring information from fables. The second aspect states that 30% of students are not interested in the material to explore information from fables presented by the teacher. The third aspect states that 74% of students feel bored when teachers teach material to explore information from fables only by reading text from thematic books. The fourth aspect states that 81% of students need learning media on the material of exploring information from fables. The fifth aspect stated that 89% of students agreed if pop-up book media with sound based on three dimensions and audio visuals was developed. Based on the results of the questionnaire, it shows a positive response, meaning that it is necessary to develop pop-up book learning media with sound material that explores information in fables.

**Keywords :** Needs Analysis, Pop-Up Book with Sound, Fable.

**Abstrak :** Analisis kebutuhan dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kebutuhan pengembangan media pembelajaran *pop-up book* bersuara materi menggali informasi pada fabel untuk siswa kelas II SDN Tiron 4. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah dengan menggunakan angket kebutuhan pengembangan media pembelajaran yang diberikan kepada 27 siswa di SDN Tiron 4. Hasil angket pada aspek pertama mendapatkan presentase 67%, siswa menyatakan kesulitan dalam memahami materi menggali informasi dari fabel. Aspek kedua menyatakan 30 %, siswa tidak tertarik dengan materi menggali informasi dari fabel yang disampaikan oleh guru. Aspek ketiga menyatakan 74%, siswa merasa bosan ketika guru mengajarkan materi menggali informasi dari fabel hanya dengan teks bacaan dari buku tematik. Aspek keempat menyatakan 81%, siswa membutuhkan media pembelajaran pada materi menggali informasi dari fabel. Aspek kelima menyatakan 89%, siswa setuju apabila dikembangkan media pop-up book bersuara yang berbasis tiga dimensi dan audio visual. Berdasarkan hasil angket menunjukkan respon positif, artinya perlu dikembangkan media pembelajaran *pop-up book* bersuara materi menggali informasi pada fabel.

**Kata Kunci :** Analisis Kebutuhan, Pop-Up Book Bersuara, Fabel.

## **PENDAHULUAN**

Bahasa merupakan sarana komunikasi yang digunakan oleh manusia. Bahasa dapat digunakan untuk berkomunikasi, berbagi pengalaman, dan belajar dalam rangka meningkatkan pengetahuan (Khoiruman, 2021). Dengan demikian, manusia perlu mempelajari bahasa untuk kelangsungan hidupnya. Dengan belajar bahasa, artinya manusia juga belajar bersosialisasi. Proses pengajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar merupakan dasar untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan berbahasa (Kurniawan et al., 2020). Menurut Ali (2020) pembelajaran bahasa Indonesia bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor peserta didik. Menurut Mulyadi dan Wikanengsih (2022) keterampilan berbahasa yang perlu dikuasai oleh peserta didik di sekolah dasar ada enam keterampilan, yakni keterampilan reseptif (menyimak, memirsa, dan membaca) serta keterampilan produktif (menulis, berbicara, mempresentasikan).

Berdasarkan hasil observasi di SDN Tiron 4, belum terdapat pengembangan media pembelajaran untuk menunjang pembelajaran bahasa Indonesia, terutama materi menggali informasi pada fabel. Saat menyampaikan materi menggali informasi pada fabel, guru hanya menggunakan teks cerita yang terdapat pada buku tematik. Selain itu, menurut hasil wawancara dengan guru kelas II di SDN Tiron 4, hasil belajar peserta didik rendah pada materi menggali informasi pada fabel. Upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan di atas adalah dengan melakukan pengembangan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah sarana pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam rangka mempermudah guru ketika menyampaikan materi (Rachmawati et al., 2023). Menurut Izzah et al. (2020) media pembelajaran membantu memperjelas penyampaian materi dan mengurangi penyampaian materi secara lisan saja. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan oleh guru untuk menunjang proses pembelajaran.

Salah satu media pembelajaran yang dapat mengatasi permasalahan keterampilan menggali informasi dari fabel adalah *pop-up book* bersuara. *Pop-up book* merupakan sebuah buku yang dapat menyajikan gambar tiga dimensi (Baiduri et al., 2019). Tampilan *pop-up book* dapat membuat peserta didik tertarik karena gambar ilustrasi di dalam *pop-up book* dapat muncul saat *pop-up book* dibuka. Selain itu, *pop-up book* dapat menarik siswa karena objek-objek di dalamnya dapat terlihat mirip dengan bentuk aslinya (Alviolita & Huda, 2019). Perpaduan antara gambar warna-warna berbentuk tiga dimensi dan cerita yang menarik dapat membuat siswa tertarik untuk membaca dan mampu membuat siswa lebih memahami isi cerita yang dibaca (Hikmah & Damayanti, 2021). *Pop-up book* dapat lebih menarik apabila

ditambahkan dengan audio di dalamnya. Selain menampilkan gambar cerita, *pop-up book* juga dapat menyajikan audio penjelas dari cerita.

*Pop-up book* bersuara relevan dengan materi menggali informasi pada fabel karena di dalam *pop-up book* bersuara dapat menampilkan pemeran cerita, jalan cerita, serta latar cerita secara menarik (Ilahi et al., 2020). Media pembelajaran *pop-up book* bersuara mampu memberikan gambaran konkret dari suatu benda yang awalnya bersifat abstrak. Selain itu, media pembelajaran *pop-up book* bersuara dapat menambah kosakata baru bagi siswa ketika membaca maupun mendengar *pop-up book* bersuara (Alviolita & Huda, 2019). Berdasarkan kelebihan *pop-up book* bersuara untuk materi menggali informasi pada fabel yang telah dipaparkan di atas, diperlukan pengembangan *pop-up book* untuk mengatasi permasalahan yang dialami siswa pada materi menggali informasi pada fabel. Oleh karena itu, diperlukan analisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran *pop-up book* bersuara materi menggali informasi pada fabel untuk siswa kelas II SDN Tiron 4.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan penelitian analisis deskriptif. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kebutuhan pengembangan media pembelajaran *pop-up book* bersuara materi menggali informasi pada fabel untuk siswa kelas II SDN Tiron 4. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah dengan menggunakan angket kebutuhan pengembangan media pembelajaran yang diberikan kepada 27 siswa di SDN Tiron 4. Data yang diperoleh akan dianalisis dengan analisis deskriptif. Hasil dari angket yang telah diisi oleh siswa akan dianalisis dengan menghitung skor yang diperoleh. Penghitungan skor angket kebutuhan berdasar kepada Skala Guttman sebagai berikut.

Tabel 1. Skor Skala Guttman

Kriteria Penilaian	Skor
Ya	1
Tidak	0

Hasil data yang didapatkan akan dihitung dengan metode analisis kuantitatif, dengan rumus untuk memperoleh presentase sebagai berikut.

$$\text{Kriteria Nilai} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor total}} \times 100\%$$

Skor yang didapatkan akan dikategorikan menjadi respon positif-negatif dengan mengacu pada kategori berikut.

Tabel 2. Persentase skor

Presentase Skor	Kategori
51% - 100%	Positif
0% - 50%	Negatif

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil angket analisis kebutuhan pengembangan media *pop-up book* bersuara yang diberikan kepada 27 siswa di SDN Tiron 4, diperoleh data sebagai berikut.

Aspek yang Dinilai	Jumlah Respon	Skor Maksimal	Persen (%)
Apakah kamu kesulitan memahami materi menggali informasi dari fabel?	18	27	67%
Apakah kamu kurang tertarik dengan materi menggali informasi dari fabel yang disampaikan oleh guru?	19	27	70%
Apakah kamu merasa bosan ketika guru mengajarkan materi menggali informasi dari fabel hanya dengan teks bacaan dari buku tematik?	20	27	74%
Apakah kamu membutuhkan media pembelajaran pada materi menggali informasi dari fabel?	22	27	81%
Apakah kamu setuju apabila dikembangkan media <i>pop-up book</i> bersuara yang berbasis tiga dimensi dan audio visual?	24	27	89%

Berdasarkan angket kebutuhan pengembangan media *pop-up book* bersuara yang telah diisi oleh siswa, terdapat 5 aspek yang dinilai. Aspek pertama mendapatkan presentase 67% dengan kategori positif, artinya siswa menyatakan kesulitan dalam memahami materi menggali informasi dari fabel. Aspek kedua mendapatkan presentase 30 % dengan kategori negatif, artinya siswa tidak tertarik dengan materi menggali informasi dari fabel yang disampaikan oleh guru. Aspek ketiga mendapatkan presentase 74% dengan kategori positif, artinya siswa merasa bosan ketika guru mengajarkan materi menggali informasi dari fabel hanya dengan teks bacaan dari buku tematik. Aspek keempat mendapatkan presentase 81% dengan kategori positif, artinya siswa membutuhkan media pembelajaran pada materi menggali informasi dari fabel. Aspek kelima mendapatkan presentase 89% dengan kategori positif, artinya siswa setuju apabila dikembangkan media *pop-up book* bersuara yang berbasis tiga dimensi dan audio visual.

Hasil angket di atas menyatakan menunjukkan respon positif. Hal ini menunjukkan bahwa diperlukan pengembangan media pembelajaran *pop-up book* bersuara materi menggali informasi pada fabel. Media *pop-up book* bersuara membuat objek-objek pada fabel yang

sebelumnya bersifat abstrak bagi siswa akan terlihat nyata sehingga membuat siswa lebih mudah memahami materi menggali informasi pada fabel.

## **SIMPULAN**

Kegiatan pembelajaran pada materi menggali informasi pada fabel selama ini masih dilakukan hanya dengan berbasis teks bacaan yang terdapat di buku tematik. Hal ini membuat siswa merasa kurang tertarik dan bosan dengan materi menggali informasi dari fabel. Siswa juga merasa kesulitan dengan materi menggali informasi pada fabel. Berdasarkan hasil angket kebutuhan siswa, siswa menyatakan bahwa mereka membutuhkan media pembelajaran pada materi menggali informasi dari fabel. Hasil angket menunjukkan respon positif bahwa perlu dikembangkan media pembelajaran *pop-up book* bersuara materi menggali informasi pada fabel. Media *pop-up book* bersuara yang berisi gambaran nyata dari objek-objek yang sebelumnya bersifat abstrak bagi siswa akan membuat siswa lebih mudah memahami materi.

## **DAFTAR RUJUKAN**

- Ali, M. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (Basastra) Di Sekolah Dasar. *PERNIK: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 35–44. <https://doi.org/10.31851/pernik.v3i2.4839>
- Alviolita, N. W., & Huda, M. (2019). Media Pop Up Book dalam Pembelajaran Bercerita. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 7(1), 49–57. <http://dx.doi.org/10.30659/j.7.1.49-57>
- Baiduri, Taufik, M., & Elfiani, L. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Berbasis Audio pada Materi Bangun Datar Segiempat di SMP. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 8(1), 248–261. <http://dx.doi.org/10.24127/ajpm.v8i1.1951>
- Hikmah, N., & Damayanti, M. I. (2021). Pengembangan Pop Up Book Sebagai Media Pembelajaran Membaca Nyaring Cerita Di Kelas II Sekolah Dasar. *JPGSD*, 9, 2572–2581. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jktp/article/view/4551>
- Ilahi, T. E. N., Kuswari, U., & Nugraha, H. S. (2020). Meningkatkan Keterampilan Mendongeng Menggunakan Media Pop-Up Book. *LOKABASA*, 11(2), 207–217. <https://doi.org/10.17509/jlb.v11i2.29144>
- Izzah, L., Adhani, D. N., & Fitroh, S. F. (2020). Pengembangan Media Buku Dongeng Fabel untuk Mengenalkan Keaksaraan Anak Usia 5-6 Tahun Di Wonorejo Glagah. *Jurnal PG-*

- PAUD Trunojoyo : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 7(2), 62–68.  
<https://doi.org/10.21107/pgpaultrunojoyo.v7i2.8856>
- Khoiruman, M. A. (2021). Analisis Hambatan Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Kajian Linguistik*, 9(2), 51–62. <https://doi.org/10.35796/kaling.9.2.2021.38949>
- Kurniawan, M. S., Wijayanti, O., & Hawanti, S. (2020). Problematika Dan Strategi Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas Rendah Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar (JRPD)*, 1(1), 65–73. <https://doi.org/10.30595/.v1i1.7933>
- Mulyadi, Y., & Wikanengsih, W. (2022). Implementasi Keterampilan Berbahasa Memirsu Dalam Capaian Pembelajaran Kurikulum Prototipe Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas X Pada Program Sekolah Penggerak. *Semantik*, 11(1), 47. <https://doi.org/10.22460/semantik.v11i1.p47-60>
- Rachmawati, D. N., Kurnia, I., & Laila, A. (2023). Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Materi Karakteristik Geografis Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 11(1), 106–121. <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v11i1.22316>