

MEDIA *POP UP BOOK* DALAM PEMBELAJARAN BERCEKITA

NANDA WIDYANI ALVIOLITA¹, MIFTAKHUL HUDA²

Program Studi PBSI Univeritas Muhammadiyah Surakarta
nalviolita@gmail.com

Pertama Diterima: 9 Januari 2019

Bukti Akhir Diterima: 5 Juni 2019

Abstrak

Latar belakang yang mendorong penelitian ini merupakan pembelajaran bahasa Indonesia yang tak terlepas dari empat keterampilan berbahasa, yaitu keterampilan membaca, menulis, menyimak, dan berbicara. Salah satu keterampilan berbahasa yang sering digunakan dalam kehidupan kita sehari-hari adalah keterampilan berbicara. Kegiatan pembelajaran bercerita juga menjadi salah satu aspek kegiatan pembelajaran yang terdapat dalam keterampilan berbicara. Kegiatan bercerita dijadikan sebagai langkah awal yang dipakai guru sebagai dasar dalam melatih keterampilan berbicara siswa. Namun, dalam pembelajaran bercerita siswa sering kali merasa kesulitan saat bercerita karena guru tidak menggunakan media pembelajaran bercerita yang tepat atau sesuai, guru hanya mengajar satu arah dengan menyampaikan materi lalu siswa hanya mendengarkan sehingga siswa kurang memahami dan tidak tertarik dengan pembelajaran tersebut. Oleh karena itu, rata-rata hasil kemampuan siswa dalam bercerita masih tergolong rendah. Salah satu media yang tepat digunakan guru dalam pembelajaran bercerita adalah media *pop up book*. Media *pop up book* dikembangkan sebagai ilustrasi dua atau tiga dimensi sehingga mampu menunjang dan mempermudah siswa dalam pembelajaran. Pemilihan media *pop up book* dalam pembelajaran bercerita ini mengingat karena banyaknya kelebihan media *pop up book*.

Kata kunci: *pop up book*, bercerita, media pembelajaran

Abstract

The background that led to this study was that Indonesian language learning was inseparable from four language skills, namely reading skills, writing skills, listening skills, and speaking skills. One language skill that is widely used in everyday life is speaking skills. Storytelling learning activities become one of the aspects of learning activities contained in speaking skills. Storytelling activities are used as the first step used by teachers as a basis for training students' speaking skills. However, in learning to tell stories often times students find it difficult when telling stories because the teacher does not use the right or appropriate learning media to tell, the teacher only teaches one direction, namely by conveying the material then the students only listen so that students are less understanding and less interested in the learning. Therefore, the average results of students' ability in storytelling are still relatively low. One of the right learning media used by teachers in storytelling learning is the pop up book. The media pop up book is developed as a two- or three-dimensional illustration so that it can support and facilitate students in learning. The choice of media pop up book in learning tells the story because of the many advantages of pop up book.

Keywords: *pop up book*, story telling, learning media

PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kompetensi bagi peserta didik agar mampu berkomunikasi menggunakan bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik itu secara lisan maupun tulisan. Sholikhah (2017:3) menjelaskan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia tidak terlepas dari empat keterampilan berbahasa, yakni membaca, menulis, menyimak, dan berbicara. Salah satu keterampilan berbahasa yang banyak digunakan dalam kehidupan sehari-hari adalah keterampilan berbicara.

Kegiatan pembelajaran bercerita menjadi salah satu aspek kegiatan pembelajaran yang terdapat dalam keterampilan berbicara. Kegiatan bercerita dijadikan sebagai langkah pertama yang digunakan guru sebagai dasar untuk melatih keterampilan berbicara untuk siswa. Namun, dalam pembelajaran bercerita sering kali siswa merasa kesulitan karena guru menggunakan media pembelajaran bercerita yang kurang tepat bahkan ada yang tidak menggunakan media apapun, guru hanya mengajar satu arah yaitu dengan menyampaikan materi lalu siswa hanya mendengarkan sehingga siswa menjadi kurang memahami dan kurang tertarik dengan pembelajaran tersebut. Oleh karena itu, rata-rata hasil kemampuan siswa dalam bercerita masih tergolong rendah. Pada penelitian yang dilakukan oleh Ikha Listyarini dan Yopy Maida dengan judul “Keefektifan Model *Role Playing* pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V dengan Bermain Wayang terhadap Kemampuan Interpersonal Anak dan Keterampilan Bercerita” mengemukakan bahwa ditemukan masalah dalam pembelajaran yang dilaksanakan masih mengalami berbagai kendala baik dari guru maupun siswa, kendala dari siswa misalnya ada sebagian siswa yang tidak adanya antusias dalam pelajaran bahasa Indonesia menyebabkan hasil belajar yang 45% siswa mendapat nilai di bawah KKM. Dari masalah tersebut, guru harus kreatif dalam menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan karakter siswa supaya siswa menjadi tertarik dan antusias saat menerima pelajaran khususnya pada pembelajaran bercerita.

Kemampuan bercerita siswa ini memiliki hasil pembelajaran yang kurang maksimal bahkan tergolong rendah. Guru memerlukan media yang sesuai dan tepat sasaran untuk digunakan dalam meningkatkan kemampuan bercerita siswa supaya pembelajaran dapat tercapai dengan baik kepada seluruh siswa. Media pembelajaran yang tepat digunakan guru untuk pembelajaran bercerita adalah *pop up book*. Media *pop up book* dikembangkan sebagai ilustrasi dua atau tiga dimensi sehingga dapat menunjang dan mempermudah siswa dalam pembelajaran. Pemilihan media *pop up book* dalam pembelajaran bercerita ini mengingat karena banyaknya kelebihan media *pop up book*.

Pramesti (2015:3) menjelaskan bahwa media *pop up book* praktis digunakan, mudah dibawa, dapat menambah antusiasme siswa, dan membuat siswa menjadi lebih aktif. *Pop up book* dapat memberikan rangsangan secara visual sehingga dapat menjadi sumber bahan cerita siswa. Rangsangan visual yang diperoleh dari tampilan media *pop up book* ini dapat menggambarkan suatu konsep yang awalnya bersifat abstrak bisa menjadi jelas, menghibur, serta menarik perhatian sehingga siswa antusias dalam pembelajaran bercerita. Media *pop up book* juga dapat merangsang siswa memperoleh kosa kata dengan melihat secara langsung setiap lembar *pop up book* yang ditampilkan guru sehingga siswa memiliki bahan yang dikembangkan untuk menjadi sebuah cerita yang akan dilisankan atau diceritakan.

Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang relevan atau berhubungan dalam penelitian ini. Pertama adalah penelitian yang dilakukan oleh Pramesti (2015) dengan judul “Pengembangan Media *Pop-Up Book* Tema Peristiwa untuk Kelas III SD” penelitian ini telah menghasilkan bahwa kualitas media *Pop-Up Book* yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat baik (SB). Penelitian Fadillah dan Lestari (2016) dengan judul “Buku *Pop-Up* untuk Pembelajaran Bercerita Siswa Sekolah Dasar” penelitian ini menghasilkan penelitian bahwa pengembangan buku Pop-up untuk pembelajaran bercerita memperoleh kriteria sangat baik bagi pembelajaran di Sekolah Dasar. Penelitian dari Martiningdyah (2017) berjudul “Penerapan Metode *The Learning Cell* Berbantu Media *Pop-Up Story Book* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Kelas V SDN Candi 01 Semarang” penelitian ini menghasilkan bahwa hasil belajar siswa sebelum perlakuan dengan media *pop up book* adalah $\leq 50\%$, dan hasil yang diharapkan setelah diberikan perlakuan adalah $\geq 75\%$.

Proses pembelajaran pada dasarnya mempunyai dua aspek yang sangat menonjol yakni metode pembelajaran dan media pembelajaran sebagai alat bantu mengajar Sudjana (2002:1). Istilah media pembelajaran berdekatan dengan istilah-istilah yang lain, yakni: sarana, prasarana, alat peraga, alat bantu, dan sumber belajar. Istilah-istilah ini secara konseptual dapat dibedakan, tetapi dalam proses pembelajaran istilah-istilah ini sering memiliki peran yang tumpang tindih bahkan sulit dibedakan. Kata media berasal dari bahasa Latin yaitu *medius* yang secara harfiahnya berarti tengah, pengantar, atau perantara, Munadi dalam Sufanti (2016:53). Karena posisinya berada di tengah, media juga bisa disebut sebagai pengantar, penyalur, atau penghubung yakni yang menghubungkan, mengantarkan, menyalurkan dari sisi ke sisi yang lain. Pendapat lain dikemukakan oleh Anita dalam Sufanti (2016:53) bahwa media merupakan sesuatu yang terletak di tengah, jadi sebagai suatu perantara.

Kata “media” berasal dari bahasa latin “medium” yang memiliki perantara atau pengantar pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan Fathurrohman (2009:65). Hamidjojo dalam Setyosari (2005:16) menyatakan bahwa media ialah seluruh bentuk perantara yang dipakai oleh seorang penyebar ide, sehingga gagasan tersebut tersampaikan kepada penerima. Sedangkan, Blacks dalam Setyosari (2005:17) berpendapat bahwa media adalah saluran komunikasi atau media yang digunakan untuk menyampaikan suatu pesan, dimana medium itu adalah jalan atau alat yang berisi pesan berjalan antara komunikator dan komunikan.

Gagne 1970 dalam Sadiman (2002:6) menyatakan bahwa media adalah segala jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Sementara itu Briggs (1970) memiliki pendapat bahwa media adalah semua alat fisik yang menampilkan pesan serta merangsang siswa untuk belajar, buku, film, kaset, film bingkai adalah contohnya. Berdasarkan beberapa pendapat itu dapat disampaikan, secara harfiah bahwa media merupakan sesuatu yang mengantarkan pesan pembelajaran antara pemberi pesan kepada penerima pesan.

Definisi mengenai media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber yang dilakukan secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melaksanakan proses belajar secara efisien dan efektif Munadi dalam Sufanti (2016:54). Sedangkan menurut Sufanti (2016:54), media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menjadi perantara pesan dalam proses belajar mengajar dari sumber informasi kepada penerima informasi sehingga terjadi proses belajar yang

kondusif. Media pembelajaran dapat menunjang proses belajar siswa dalam pembelajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat menunjang hasil belajar yang telah dicapai Sudjana (2002:2).

Media pembelajaran memiliki beberapa fungsi yaitu: (1) Media pembelajaran sebagai sumber belajar, (2) fungsi semantik, (3) fungsi menipulatif, (4) fungsi psikologis, (5) fungsi sosio-kultural Munadi dalam Sufanti (2016:56). Media pembelajaran memiliki berbagai jenis dan banyak tokoh yang mengemukakan berbagai klasifikasi media dalam pembelajaran berdasarkan sudut pandang masing-masing. Sri Anitah dalam Sufanti (2016:59), mengklasifikasikan media pembelajaran menjadi 3 yaitu: (1) media visual, (2) media audio, dan (3) media audiovisual. Selain itu menurut Sadiman (2002:27), membedakan media pembelajaran menjadi (1) media grafis, (2) media audio, dan (3) media proyeksi diam. Di sini media *pop up* termasuk di dalam kategori media visual yakni media visual yang tidak diproyeksikan. Menurut Sufanti (2016:61), media visual yang tidak diproyeksikan terbagi menjadi beberapa jenis yaitu gambardiam, ilustrasi, karikatur, poster, bagan, grafik, peta, realia, dan papan. Media *pop up book* sendiri termasuk ke dalam media visual tidak diproyeksikan yakni jenis media realia atau model yakni media 3D yang dapat mewakili benda yang sebenarnya Aniah dalam Sufanti (2016:69).

Pop up book merupakan jenis buku yang di dalamnya terdapat lipatan gambar yang dipotong dan muncul membentuk gambar tiga dimensi ketika halamannya dibuka. *Pop up book* dikenal juga dengan teknik rekayasa kertas atau *paper crafting*, salah satu turunan keilmuan dari *paper engineering*, *pop up book* dan teknik origami memiliki kesamaan yakni menggunakan teknik melipat perbedaannya origami tidak perlu menggunakan gunting dan lem, kalau *pop up book* memerlukan lem, gunting, kain, dan kertas karton tebal. *Pop up book* mengandung unsur hiburan melalui gambar ilustrasinya yang bisa dibentuk, bergerak, dan menimbulkan efek timbul pada halaman kertasnya saat dibuka. Tampilan *pop up book* sangatlah menarik karena memiliki unsur tiga dimensi dan gerak kinetik. Objek-objek yang terbentuk dalam *pop up book* dapat menyerupai bentuk asli suatu benda yang akan ditampilkan.

Seluruh kegiatan atau aktivitas pembelajaran dilakukan dengan suatu tujuan tertentu. Cerita adalah uraian, gambaran, atau deskripsi tentang peristiwa atau kejadian tertentu, Rahayu (2013:80). Menurut Hidayat dalam Rahayu (2013:80), bercerita merupakan aktivitas menuturkan sesuatu yang mengisahkan mengenai perbuatan, pengalaman, ataupun kejadian yang benar-benar terjadi maupun hasil dari rekayasa. Bercerita dikatakan sebagai menuturkan, yaitu menyampaikan gambaran tentang kejadian tertentu. Artinya, bercerita adalah kegiatan mendeskripsikan pengalaman atau kejadian yang telah dialami.

Nasucha (2016:3) menjelaskan bahwa bercerita juga merupakan proses kreatif siswa. Dalam proses perkembangannya, cerita tidak hanya dapat mengaktifkan aspek-aspek intelektual tetapi juga aspek kepekaan, kehalusan budi, emosi, seni, imajinasi, dan fantasi yang tidak hanya mengutamakan otak kiri saja. Cerita juga menawarkan kesempatan kepada siswa untuk menginterpretasikan pengalaman secara langsung yang telah dialami oleh siswa itu sendiri. Heroman dan Jones dalam Rahayu (2013:80) mengemukakan bahwa bercerita yaitu salah satu seni, hiburan, dan pandangan tertua yang telah dipercayai nilainya dari generasi ke generasi berikutnya.

Kegiatan bercerita melibatkan penglihatan, pendegaran, berbicara, dan ekspresi yang dibutuhkan seseorang ketika bercerita. Larkin dalam Rahayu (2013:81) menyatakan bahwa bercerita

adalah seni bercakap-cakap secara lisan. Untuk bertukar cerita tentang pengalamannya, pencerita dan pendengar harus bertatap muka. Bercerita dapat dideskripsikan secara umum sebagai kegiatan yang dapat memberikan informasi kepada siswa, baik secara lisan, tulisan, maupun akting mengenai nilai atau tradisi budaya yang telah dipercaya melalui penggunaan alat peraga maupun tidak untuk mengembangkan kemampuan sosial, belajar membaca, serta pemahaman tentang pengetahuan dunia melalui pengalaman yang telah didapat.

Manfaat kegiatan bercerita adalah siswa dapat mengembangkan kosakata, kemampuan berbicara, mengekspresikan cerita yang disampaikan sesuai karakteristik tokoh yang dibacakan dalam situasi yang menyenangkan, serta melatih keberanian siswa untuk tampil di depan kelas Rahayu (2013:81). Kegiatan bercerita bermanfaat untuk: (1) menyalurkan ekspresi siswa dalam kegiatan yang menyenangkan, (2) mendorong aktivitas, inisiatif, dan kreativitas siswa agar berpartisipasi dalam kegiatan, memahami isi cerita yang dibacakan, dan (3) membantu siswa menghilangkan rasa rendah dan murung, malu, dan segan untuk tampil di depan teman dan orang lain. Moeslichaton dalam Rahayu (2013:82) mengemukakan bahwa manfaat kegiatan bercerita adalah dapat mengkomunikasikan nilai-nilai budaya, sosial, keagamaan, menanamkan etos kerja, etos waktu, etos alam, mengembangkan imajinasi siswa, dimensi kognisi anak, dan dimensi bahasa siswa.

Kegiatan bercerita bermanfaat dalam perkembangan siswa. Tidak hanya untuk diri siswa, namun juga dalam sosial bermasyarakat. Musfiroh dalam Rahayu (2013:82) menyatakan bahwa manfaat kegiatan bercerita adalah mengasah imajinasi siswa, mengembangkan kemampuan berbahasa, aspek sosial, aspek moral, kesadaran beragama, aspek emosi, semangat berprestasi, dan melatih konsentrasi siswa. Oleh karena itu, kegiatan bercerita tidak hanya untuk mempengaruhi perkembangan intelektual siswa tetapi perkembangan psikisnya juga. Secara intelektual, kegiatan bercerita mampu mengasah imajinasi siswa dalam berpikir dan berbicara. Sedangkan melalui ekspresi serta semangat, anak terpengaruh psikisnya.

Beberapa jenis cerita yang biasanya ditampilkan oleh siswa saat kegiatan pembelajaran antara lain adalah fabel, legenda, cerita rakyat, cerita pengalaman, dan cerita pendek. Fabel adalah cerita yang mengisahkan mengenai kehidupan sehari-hari namun tokoh utamanya adalah hewan. Legenda adalah cerita rakyat yang dihubungkan dengan tokoh, peristiwa, dan tempat-tempat yang nyata sehingga legenda dianggap sebagai cerita sejarah, walaupun tidak terdapat fakta yang jelas dan belum benar-benar terjadi. Cerita pendek adalah cerita yang memiliki tema sederhana dengan tokoh yang sedikit, dan ruang lingkup yang cukup sempit. Beberapa jenis cerita tersebut yang biasanya sering dikuasai oleh siswa meskipun belum sepenuhnya tetapi mereka cukup mengerti mengenai cerita-cerita tersebut.

Tujuan dari penelitian ini adalah: (1) Mendeskripsikan kondisi media pembelajaran yang digunakan guru untuk pembelajaran bercerita. (2) Mendeskripsikan kebutuhan guru dan siswa dalam pembelajaran bercerita. (3) Memaparkan pengembangan media *Pop Up Book* dalam pembelajaran bercerita. Manfaat dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana media *pop up book* dalam pembelajaran bercerita.

METODE PENELITIAN

Penelitian mengenai media *pop up book* dalam pembelajaran bercerita ini menggunakan metode pendekatan deskriptif kualitatif. Penelitian deskriptif merupakan penelitian dengan mengumpulkan data berdasarkan faktor-faktor yang menjadi pendukung terhadap objek penelitian, kemudian menganalisa faktor-faktor tersebut untuk dicari peranannya, Arikunto (2010:151). Penelitian kualitatif adalah penelitian yang berhubungan dengan ide, persepsi, pendapat, kepercayaan orang yang akan diteliti dan semuanya tidak dapat diukur dengan angka.

Metode pendekatan deskriptif kualitatif adalah metode pengolahan data dengan cara menganalisa faktor-faktor yang berkaitan dengan objek penelitian dengan penyajian data secara lebih mendalam terhadap objek penelitian. Data yang terkumpul dalam teknik pengolahan data akan diolah dengan cara triangulasi, reduksi, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Peneliti menggunakan metode kualitatif deskriptif dalam menganalisis data. Data yang diperoleh melalui kegiatan wawancara dan dianalisis dengan analisis deskriptif kualitatif yaitu dengan cara data hasil wawancara dideskripsikan secara meneyluruh. Data wawancara menjadi sumber data utama yang menjadi bahan analisis data untuk menjawab masalah dari penelitian ini.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Deskripsi Kondisi Media Pembelajaran yang Digunakan Guru dalam Pembelajaran Bercerita

Berdasarkan observasi dan wawancara yang telah dilakukan, dapat diketahui bahwa kondisi media pembelajaran yang digunakan guru dalam pembelajaran bercerita adalah guru tidak menggunakan media apapun saat pembelajaran bercerita. Sebagian guru memilih untuk menggunakan media pembelajaran, namun media yang dipilih dan digunakan oleh guru untuk pembelajaran bercerita ini kurang sesuai dan kurang tepat sasaran sehingga hasil kemampuan anak dalam pembelajaran bercerita dirasa kurang, dimana guru hanya menggunakan media pembelajaran yang searah sehingga siswa kurang minat dan tidak aktif dalam pembelajaran bercerita tersebut. Guru juga kurang kreatif dalam pembuatan media yang digunakan sehingga hal tersebut dianggap membosankan bagi siswa.

Saat pembelajaran bercerita siswa, guru tidak menggunakan media apapun dan mengajar dengan satu arah saja. Guru hanya menjelaskan dan tidak melibatkan siswa secara langsung. Padahal agar proses belajar mengajar itu berjalan dengan baik dan efektif, siswa harus dapat berinteraksi dengan baik saat proses pembelajaran. Apabila guru mengajar hanya satu arah, maka situasi pembelajaran dirasa kurang nyaman, tidak membangkitkan semangat belajar bagi siswa. Oleh karena itu, diharapkan guru untuk lebih mengembangkan media pembelajaran yang tepat sesuai dengan kebutuhan siswa sehingga pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik dan hasil pembelajaran siswa juga akan maksimal.

2. Deskripsi Kebutuhan Guru dan Siswa dalam Pembelajaran Bercerita

Berdasar data yang telah didapatkan sebelumnya, kendala yang sering dijumpai dalam praktik pembelajaran bercerita siswa adalah siswa kurang aktif, tidak antusias, kurang percaya

diri, keterbatasan dalam pengalaman bercerita, masih banyak siswa yang menggunakan bahasa ibu, dan lain sebagainya. Hambatan tersebut bukanlah persoalan yang tidak ada jalan keluarnya. Untuk itu guru bahasa harus memiliki kesadaran dan berbagai upaya dilakukan guru supaya pembelajaran bercerita dapat mencapai tujuan yang baik.

Terdapat unsur yang perlu diperhatikan dalam suatu proses pembelajaran yakni media pembelajaran. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat membantu siswa dalam memberikan pengalaman belajar yang bermakna. Penggunaan media pembelajaran juga dapat mempermudah siswa dalam memahami sesuatu yang abstrak menjadi konkret. Dalam pembelajaran bercerita, media visual merupakan suatu jalan untuk menyampaikan informasi secara kreatif. Media visual dapat menampilkan gambar, grafik, dan tata letak dengan jelas sehingga penyampaian pembelajaran dari guru dapat diterima dengan baik oleh siswa. Dengan begitu, pembelajaran bercerita dapat tersampaikan dengan baik dan nilai hasil pembelajaran siswa juga tinggi.

Bagi siswa, penggunaan media visual untuk pembelajaran dapat menumbuhkan minat dan membuat siswa menjadi tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Hal tersebut akan mempermudah guru untuk merangsang siswa untuk aktif di dalam pembelajaran dan juga dapat merangsang siswa untuk berpikir sehingga dengan menggunakan media visual dalam pembelajaran bercerita dapat membuat proses belajar mengajar lebih menarik dan efektif. Pemilihan media visual dirasa sangat tepat karena media visual dapat berisi gambar, teks, animasi sehingga proses pembelajaran menjadi menyenangkan.

Penggunaan media visual berupa gambar untuk pembelajaran bercerita, guru haruslah memperhatikan beberapa hal diantaranya adalah pemilihan bentuk gambar yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran siswa supaya siswa dapat menerima gambar dengan baik, kesesuaian gambar dengan materi pembelajaran, dan kesesuaian gambar dengan kehidupan nyata. Melalui gambar tersebut, guru dapat merangsang imajinasi siswa untuk bercerita sesuai dengan pemikiran mereka masing-masing. Masing-masing siswa akan memiliki cerita sendiri sesuai dengan pengalaman dan imajinasi mereka selama ini. Penggunaan media visual berupa gambar juga dapat digunakan guru untuk memberikan pembelajaran mengenai cerita bersambung dimana guru dapat menggunakan berbagai gambar yang saling berkaitan. Guru sebagai seorang motivator bagi siswa, maka dalam mengasah kemampuan bercerita siswa dituntut untuk dapat membimbing dan mengarahkan imajinasi siswa untuk bercerita dengan bahasa yang baik, benar, dan runtut. Dengan kondisi demikian maka pemilihan media audio visual yang cocok untuk pembelajaran bercerita adalah media visual *pop up book*.

3. Media *Pop Up Book* dalam Pembelajaran Bercerita

Pembelajaran bercerita membutuhkan media yang tepat agar siswa dapat memiliki kemampuan yang baik dalam pembelajaran tersebut. Salah satu media yang tepat digunakan adalah media visual dan media visual yang dimaksud adalah media *pop up book*. Media *pop up book* dijadikan sebagai rangsangan visual untuk selanjutnya merangsang imajinasi siswa sehingga dapat mengutarakan ceritanya dengan cara lisan. Rangsangan visual yang didapat dari media *pop up book* inilah yang dijadikan siswa sebagai sumber bahan cerita.

Berikut adalah langkah-langkah pembelajaran bercerita menggunakan media pop up book menurut Silberman (2010: 218): (1) Siswa mendengarkan penjelasan dari guru tentang langkah-langkah kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan, (2) Siswa mendengarkan penjelasan dari guru tentang unsur-unsur intrinsik cerita dan tata cara bercerita yang baik sesuai aspek kebahasaan, (3) Guru menentukan tema cerita sesuai dengan objek pada media *pop up book*, (4) Siswa mengamati sebuah *pop up book* yang dibawa guru ke dalam kelas, (5) Siswa dan guru melakukan tanya jawab untuk menggali pengetahuan yang dimiliki siswa, (6) Jawaban siswa ditulis di papan tulis dalam bentuk peta konsep sesuai dengan unsur-unsur intrinsik cerita (7) Siswa diberi contoh menceritakan sebuah cerita dari peta konsep yang telah ditulis di papan tulis, (8) Siswa menyimak cerita yang disajikan oleh guru, (9) Siswa diberi tugas untuk bercerita di depan kelas berdasarkan media rangsang visual berupa *pop up* namun terlebih dahulu membuat peta konsep seperti yang telah dicontohkan oleh guru, (10) Siswa mengembangkan peta konsep yang telah dibuat ke dalam draft cerita atau dalam bentuk kalimat-kalimat, (11) Siswa secara individu latihan bercerita di tempat duduk masing-masing dengan mengembangkan draft yang telah dibuat, (12) Masing-masing siswa diberi kesempatan untuk bercerita di depan kelas dengan cara pengembangan dari peta konsep dan draft cerita peristiwa yang telah dibuat, (13) Siswa diberi kesempatan untuk bertanya atau menanggapi cerita yang telah diceritakan temannya, (14) Siswa memperoleh perbaikan dari kegiatan bercerita yang tidak sesuai dengan aspek kebahasaan dan nonkebahasaan, (15) Guru mengadakan evaluasi berupa tes bercerita untuk mengukur keterampilan berbicara siswa, (16) Guru dan siswa menyimpulkan hasil pembelajaran.

Penggunaan media pop up book diharapkan membuat pembelajaran bercerita menjadi dapat tersampaikan dengan baik kepada siswa sehingga hasil pembelajaran siswa tidak lagi rendah. Dengan adanya rangsang visual dari media pop up book juga dapat mempermudah siswa untuk mengembangkan kata-kata sesuai dengan rangsang visual dari tampilan pop up book. Sehingga siswa tidak lagi kesulitan untuk bercerita di depan kelas dan lebih tertarik untuk melakukan kegiatan pembelajaran bercerita.

PENUTUP

Berdasar penelitian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa kondisi media pembelajaran yang digunakan guru untuk pembelajaran bercerita adalah guru tidak menggunakan media apapun dalam pembelajaran bercerita. Sebagian guru juga memilih untuk menggunakan media pembelajaran, namun media yang dipilih dan digunakan oleh guru untuk pembelajaran bercerita ini kurang sesuai dan kurang tepat sasaran sehingga hasil kemampuan anak dalam pembelajaran bercerita kurang. Kendala yang sering dijumpai dalam praktik pembelajaran bercerita siswa adalah siswa kurang aktif, tidak antusias, kurang percaya diri, keterbatasan dalam pengalaman bercerita, masih banyak siswa yang menggunakan bahasa ibu, dan lain sebagainya. Pembelajaran bercerita membutuhkan media yang tepat agar siswa dapat memiliki kemampuan yang baik dalam pembelajaran tersebut. Salah satu media yang tepat digunakan adalah media *pop up book*. Media *pop up book* dijadikan sebagai rangsangan visual untuk selanjutnya merangsang imajinasi siswa sehingga dapat

mengutarakan ceritanya dengan cara lisan. Rangsangan visual yang didapat dari media pop up book inilah yang dijadikan siswa sebagai sumber bahan cerita.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fadillah, Rachmadini Nur dan Lestari, Ika. (2016). “Buku *pop up* untuk Pembelajaran Bercerita siswa Sekolah Dasar”. *Jurnal Perspektif Ilmu Pendidikan*, 30(1), 21-26.
- Listyarini, Ikha dan Pertiwi, Yopy Mayda Intan. (2018). “Keefektifan Model *Role Playing* pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V dengan Bermain Wayang terhadap Kemampuan Interpersonal Anak dan Keterampilan Bercerita”. *Jurnal Lingua*, 14(2), 139-147.
- Martiningdyah, Wahyu Dwi. (2017). “Penerapan Metode *The Learning Cell* Berbantu Media *Pop Up Story Book* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Kelas V SD Candi 01 Semarang”. *Jurnal ESJ*, 7(1), 93-98.
- Nasucha, Yacub. (2016). *Modul Keterampilan Berbicara Pembelajaran Teori dan Praktik*. Surakarta: Yuma Pressindo.
- Pramesti, Jatu. (2015). “Pengembangan Media *Pop Up Book* Tema Peristiwa kelas III SD” . *Jurnal Pendidikan Guru dan Sekolah Dasar*. Edisi 16, 1-11.
- Rahayu, Aprianti Yofita. (2013). *Menumbuhkan Kepercayaan Diri Melalui Kegiatan Bercerita*. Jakarta: PT Indeks.
- Sadiman, dkk. (2002). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Sholikhah, Aimatus. (2017). “Pengembangan Media *Pop Up Book* untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Kreatif pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Menulis Karangan Kelas V SDN Rowoharjo Tahun Ajaran 2016/2017”. *Simki Pedagogia*, 1(8), 1-8.
- Silberman, Melvin. (2010). *Cara Pelatihan dan Pembelajaran Aktif*. Jakarta: Indeks.
- Sudjana, Nana dan Rivai, Ahmad. (2011). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sufanti, Main. (2016). *Strategi Pengajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*. Surakarta: Yuma Pressindo.