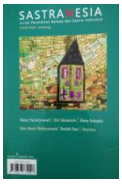
vailable at http://ejournal.stkipjb.ac.id/index.php/sastra
P-ISSN 2337-7712
E-ISSN 2598-8271



SASTRA ESIA
Jurnal Pendidikan Bah astra Indonesia
STKIP PGRI JOMB

olume 7
x4 2019
age 12-

Art History:
mitted:
07-2019
cepted:
08-2019
blished:
10-2019

INSTRUCTIONAL MEDIA DEVELOPMENT OFPOCKET BOOK *POP-UP* ON SAGA WRITING MATERIAL IN X CLASS SMA DARUL ULUM 3 JOMBANG, JAWA TIMUR

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *POP-UP* BUKU SAKU PADA MATERI MENULIS HIKAYAT DI KELAS X SMA DARUL ULUM 3 JOMBANG, JAWATIMUR

Nur Hanifa , Anton Wahyudi

Prgram Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, STKIP PGRI Jombang, Jawa Timur.

Jl. Patimura III/20 Jombang 61418. Telp. (0321) 861319

Fax. (0321) 854319

nurhanifah176074a@yahoo.com, sewutuon@yahoo.com

URL: https://ejournal.stkipjb.ac.id/index.php/sastra/article/view/1287

DOI: https://doi.org/10.32682/sastranesia.v7i4.1287

Abstract

Instructional media development of pocket book pop-up on saga writing material is based on observation and data when collecting information about problem in class. Limited or lack of media type influences toward learning process. Instructional media by using pocket book pop-up can help student in understanding the material because the media used is interesting and the content of the story is easy to understand.There are four focus of this study, are: (1) how is the process of developing pocket book pop-up instructional media on saga writing material, (2) How is the quality of pocket pop-up instructional media on saga writing material.The research method used in this research is development research by using the Borg and Gall model which consists of ten stages into nine stages consist of (1) the potential and problem stage, (2) the data collection stage, (3) the product design stage, (4) design validation stage,(5) design revision stage, (6) product trial stage, (7) product revision stage,(8) usage trial stage, and (9) product revision stage, (10) mass product stage. The subjects of study in the trial development of instructional media are class X students of Senior High School Darul Ulum 3 Unggulan Peterongan. The trial is used for data collection in knowing the validity of instructional media.The result of instructional media development of pocket book pop- upin saga writing material on the process of fulfill the validity criteria of validator assessment result is 81 to 95the average value above the KKM. The instructional media developed has the impact of change toward the increase of students' learning achievement and motivating students when learning in class.

Key Word: *Instructional Media, Pop-Up, Pocket Book, Writing, Saga*

This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2018 by author and STKIP PGRI Jombang

Abstrak

Pengembangan media pembelajaran *pop-up* buku saku pada materi menulis hikayat berdasarkan pengamatan dan data saat pengumpulan informasi permasalahan di kelas. Terbatasnya atau kurangnya varian media berpengaruh dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran menggunakan *pop-up* buku saku dapat membantu peserta didik dalam memahami materi karena media yang digunakan menarik dan isi cerita mudah dipahami. Fokus penelitian ini ada dua, antara lain: (1) proses pengembangan media pembelajaran *pop-up* buku saku pada materi menulis hikayat, (2) kualitas media pembelajaran *pop-up* buku saku pada materi menulis hikayat.Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan menggunakan model *Borg and Gall* yang terdiri dari sepuluh tahapan antara lain: (1) tahap potensi dan masalah, (2) tahap pengumpulan data,(3) tahap desain produk,(4) tahap validasi desain, (5) tahap revisi desain, (6) tahap uji coba produk, (7) tahap revisi produk, (8) tahap uji coba pemakaian, dan (9) tahap revisi produk, (10) tahap produksi masal. Subyek penelitian dalam uji coba pengembangan media pembelajaran merupakan peserta didik kelas X SMA Darul Ulum 3 Unggulan Peterongan. Uji coba digunakan untuk pengumpulan data dalam mengetahui kevalidan media pembelajaran.Hasil pengembangan media pembelajaran *pop-up* buku saku pada materi menulis hikayat dari proses memenuhi kriteria kevalidan dari hasil penilaian validator 81 sampai 95 nilai rata-rata di atas KKM. Media pembelajaran yang dikembangkan mempunyai dampak perubahan ke arah peningkatan prestasi belajar peserta didik dan memotivasi peserta didik saat pembelajaran di kelas.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Pop-Up*, Buku Saku, Menulis, Hikayat

PENDAHULUAN

Kompetensi berbahasa terdiri empat aspek keterampilan berbahasa yaitu keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat keterampilan yang sering digunakan saat proses pembelajaran adalah keterampilan menulis menurut Nurhadi (2017:5) menyatakan bahwa menulis merupakan keterampilan berbahasa dengan kegiatan melahirkan ide dan mengemas ide itu ke dalam bentuk lambang-lambang grafis berupa tulisan yang bisa dipahami orang lain.

Keterampilan menulis sering digunakan dalam Kompetensi Dasar (KD) Kurikulum 2013 terutama pada materi kelas X terdapat sembilan pembahasan materi, tujuh merupakan materi tentang teks yang mengunakan keterampilan menulis. Kurikulum 2013 mata pelajaran bahasa Indonesia materi yang kurang diminati oleh peserta didik dan sulit dipahami saat proses pembelajaran adalah materi hikayat yang merupakan jenis materi cerita rakyat dengan ciri terdapat bahasa Melayu. Materi cerita hikayat terdapat empat Kompetensi Dasar (KD) dalam pembelajaran terutama pada

This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2018 by author and STKIP PGRI Jombang

keterampilan menulis mengenai materi hikayat terdapat pada KD 4.8 Mengembangkan Cerita Hikayat ke Dalam Bentuk Cerpen dengan Memperhatikan Isi dan Nilai-Nilai Pada Kelas X Sekolah Menengah Atas. Guru mata pelajaran bahasa Indonesia menyatakan penerapan materi hikayat kurang begitu diminati peserta didik lantaran materi yang diceritakan kurang menarik dan terdapat bahasa Melayu lama yang membuat peserta didik kesulitan untuk mengetahui makna. Kurang variasi media saat proses pembelajaran sehingga membuat peserta didik kurang termotivasi serta minat belajar peserta didik.

Berdasarkan paparan permasalahan di atas, peneliti mengembangkan media pembelajaran *pop-up* buku saku pada menulis hikayat yang dikemas untuk menambah varian media pembelajaran. Media ini dikembangkan dalam bentuk visual dengan media *pop-up* dan buku saku pada materi menulis hikayat peserta didik akan termotivasi dan senang saat proses pembelajaran. Peserta didik mudah memahami Kompetensi Dasar (KD) pada materi Menulis Cerita Hikayat.

Produk media pembelajaran bertujuan untuk mengetahui kelayakan media yang dihasilkan dan meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam proses pembelajaran materi hikayat terutama pada keterampilan menulis. ketercapaian pemahaman dan peningkatan hasil belajar peserta didik dengan pengablikasian media pembelajaran *pop-up* buku saku pada materi menulis hikayat.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan *R&D* dengan menggunakan model *Borg and Gall* yang terdiri dari sepuluh tahapan antara lain: (1) tahap potensi dan masalah, (2) tahap pengumpulan data, (3) tahap desain produk, (4) tahap validasi desain, (5) tahap revisi desain, (6) tahap uji coba produk, (7) tahap revisi produk, (8) tahap uji coba pemakaian, dan (9) tahap revisi produk, (10) tahap produksi masal. Subjek penelitian dalam uji coba pengembangan media pembelajaran merupakan peserta didik kelas X SMA Darul Ulum 3 Unggulan Peterongan Jombang. Uji coba digunakan untuk pengumpulan data dalam mengetahui kualitas media pembelajaran yang digunakan adalah media pop-up buku saku pada materi menulis hikayat. Produk media pop-up buku saku divalidasikan oleh empat ahli, yaitu (1) Ahli

Bahasa Indonesia, (2) Ahli Materi, (3) Ahli Media Pembelajaran, dan (4) Ahli Desain Grafis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Proses Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Buku Saku

Proses pengembangan media pembelajaran dilakukan berdasarkan rancangan borg and Gall tersusun sepuluh langkah terdiri dari (1) tahap potensi dan masalah,

(2) tahap pengumpulan data,(3) tahap desain produk,(4) tahap validasi desain, (5) tahap revisi desain, (6) tahap uji coba produk, (7) tahap revisi produk, (8) tahap uji coba pemakaian, dan (9) tahap revisi produk, (10) tahapan produk masal. Namun, peneliti hanya menggunakan sembilan langkah karena tidak pada proses produksi masal dan keterbatasan waktu dalam penelitian.

a. Analisis Potensi dan Masalah

Tahapan pertama dilakukan sebelum mengembangkan produk media pembelajaran. Peneliti mempelajari secara detail karakteristik materi yang akan dikembangkan ke dalam media pembelajaran yang direncanakan dan mengumpulkan data yang didapatkan dari tahap observasi untuk mengetahui potensi dan masalah. Observasi dilakukan di sekolah SMA Darul Ulum 3 Unggulan Peterongan.

Pertama, Analisis Potensi. Peneliti menganalis potensi di sekolah bahwa peserta didik memilki potensi aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran hampir setiap peserta didik selalu bertanya jika ada materi yang tidak paham. Peserta didik mampu menunjukkan kemampuan membuat karya tulisan. Potensi-potensi tersebut yang dapat mendukung penggunaan media pembelajaran pop-up buku saku pada materi menulis hikayat. Selanjutnya, terdapat analisis potesi media pembelajaran yang digunkan dalam membantu kegiatan belajar. Bahan-bahan yang digunakan dalam pembuatan pop-up buku saku terbuat dari bahan kertas. Media pembelajaran ini bermanfaat untuk meningkatkan kreativitas peserta didik dan guru. Media buku pop-up buku saku merupakan variasi media pembelajaran yang baru serta bentuk buku pop-up sendiri berbentuk

tiga dimensi dan buku saku bentuk buku kecil yang diletakkan di saku.

Kedua, Analisis Masalah. Analisis masalaha diperoleh dari hasil observasi terdapat permasalahan yang ditemukan di SMA Darul Ulum 3 Unggulan Peterongan. Permasalahan pertama terdapat pada materi yang diberikan oleh guru. Materi yang diajarkan kepada peserta didik kurang diminati oleh peserta didik dan kurang dipahami isi dari materi. Pada saat proses pembelajaran sebagian peserta didik kurang memperhatikan materi yang disampaikan. Permasalahan yang kedua pada media pembelajaran yang digunakan guru kurang varian dan menarik. Guru menggunakan media power-point dan lembaran cerita sebagai media pembelajaran saat proses pembelajaran dikelas. Namun, banyak peserta didik yang kurang termotivasi dan merasa jenuh saat proses pembelajaran berlangsung. Media pembelajaran perlu penambahan agar lebih bervarian dan memotivasi peserta didik dalam belajar.

b. Pengumpulan Data

Pada tahap pengumpulan data peneliti mengumpulkan data dan informasi yang dapat digunakan untuk bahan perencanaan produk. Pengumpulan data dan informasi pada penelitian ini terkait hasil observasi dan mereview pustaka seperti jurnal-jurnal, buku-buku, kompetensi dasar dan kompetensi inti, dan informasi materi yang akan dimuat dalam media pembelajaran.

c. Desain Produk

Setelah mengumpulkan data dan informasi dari teori maupun referensi tahap selanjutnya peneliti merancang produk yang akan dikembangkan dalam bentuk buku tiga dimensi dilanjutkan dalam bentuk buku saku. Desain tersebut merupakan produk yang terkait dengan materi hikayat. Penyusunan tampilan desain pop-up buku saku sebagai pengembangan rancangan awal alur pembuatan media pembelajaran.

d. Validasi Desain

Melakukan validasi desain merupakan suatu kegiatan untuk menguji atau menilai kelayakan suatu produk sebelum diuji coba agar media menjadi lebih efektif. Validasi dilakukan oleh empat ahli validator pada bidang masing-masing yaitu ahli bahasa Indonesia, ahli materi, ahli media pembelajaran, dan ahli desain grafis.

e. Revisi Desain

Selesai validasi desain maka peneliti melakukan revisi atau memperbaiki produk sesuai hasil penilaian yang diberikan oleh empat ahli validator pada bidang masing-masing yaitu ahli bahasa Indonesia, ahli materi, ahli media pembelajaran, dan ahli desain grafis.

f. Uji Coba

Setelah produk direvisi atau diperbaiki maka peneliti dapat melakukan uji coba produk untuk mengetahui kelayakan produk tersebut. Uji coba produk dilakukan pada kelas X SMA Darul Ulum 3 Unggulan Peterongan Jombang.

g. Revisi Produk

Tahapan pengujian produk pada sampel terbatas dilakukan oleh para ahli yang bergerak pada ilmu tersebut, dengan menunjukkan bahwa kinerja sistem kerja baru ternyata yang lebih baik dari sistem lama perbedaan sangat signifikan, sehingga sistem kerja baru tersebut dapat diberlakukan agar sistem lama menjadi lebih baik lagi.

h. Uji Coba Pemakaian

Tahap pengujian terhadap produk hasil, dan mungkin ada revisi yang tidak terlalu penting, maka produk selanjutnya berupa sistem kerja baru tersebut diterapkan dalam kondisi nyata untuk lingkup yang luas, sistem kerja tersebut dapat dinilai kekurangan atau hambatan yang muncul guna untuk memperbaiki hal lebih lanjut.

i. Revisi Produk

Tahap revisi produk dilakukan apabila perbaikan kondisi nyata terdapat kekurangan dan kelebihan. Uji pemakaian, sebaiknya pembuat produk selalu mengevaluasi bagaimana kinerja produk dalam hal sistem kerja.

Proses pengembangan dalam penelitian dilaksanakan bulan Januari 2019 sampai dengan bulan Juli 2019, waktu pelaksanaan kegiatan dengan mengumpulkan data informasi yang dibutuhkan. Dengan tahapan pertama peneliti melakukan analisis potensi dan masalah pada peserta didik dan guru bahasa Indonesia dengan cara observasi. Selanjutnya, tahapan kedua pengumpulan data dari analisis potensi dan masalah sampai pada tahapan terakhir.

2. Hasil Kualitas Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Buku Saku

Validasi media pembelajaran yang dilakukan oleh validator ahli dilaksanakan pada tanggal 16 Juli sampai tanggal 29 Juli 2019. Kualitas media pembelajaran *pop- up* buku saku pada materi menulis hikayat dilakukan oleh empat ahli yang berbeda untuk menilai produk yang dihasilkan terdapat ahli bahasa Indonesia, ahli materi, ahli media pembelajaran, dan ahli desain grafis. Keempat validator menilai kualitas media pembelajaran yang dihasilkan yang merupakan *pop-up* buku saku pada materi menulis hikayat. Penilaian dilakukan sebanyak dua kali pada draf 1 validator menilai hasil awal bentuk media pembelajaran yang di kembangkan selanjutnya draf 2 penilaian dari perbaikan dari awal media pembelajaran yang dikembangkan dan selanjutnya penyempurnaan media pembelajaran yaitu *pop-up* buku saku. Berikut analisis data kualitas media pembelajaran yang dikembangakan dan penskoran angket validasi untuk menentukan nilai.

Tabel 2. Kriteria Penskoran Angket Validasi

Jawaban	Keterangan	Skor Nilai
SB	Sangat Baik	5
B	Baik	4
CB	Cukup Baik	3
KB	Kurang Baik	2
TB	Tidak Baik	1

a. Hasil Draf 1 Kualitas Media Pembelajaran *Pop-Up* Buku Saku Pada Materi Menulis Hikayat

Media pembelajaran *pop-up* buku saku yang merupakan buku cerita pada materi menulis hikayat yang berbentuk buku cerita tiga dimensi. Buku ini dikembangkan sebagai media pembelajaran untuk mempermudah guru dan peserta didik saat proses belajar materi hikayat. Buku *pop-up* berisi cerita tentang asal-usul kota jombang yang berjudul kebo kicak kejabon sedangkan buku saku berisi kata- kata makna arkais. Proses draf 1 merupakan awal penilaian dari media yang dikembangkan dan validator dilakukan pertama adalah ahli Bahasa Indonesia, ahli materi, ahli media pembelajaran, dan ahli desain grafis. Validasi buku disajikan dalam tabel 3 dapat dilihat pada lampiran.

Tabel 3. Data Validasi Media *Pop-Up* Buku Saku

	Validator			
	Ahli Bahasa Indonesia	Ahli Materi	Ahli Media	Ahli Desain Grafis
Jumlah Skor Hasil Validasi	69	101	47	40
Jumlah Aspek Penilaian	18	27	15	12
Skor tertinggi	5	5	5	5

1. Analisis Data Validasi Draf 1 Ahli Bahasa Indonesia

P=

— =

=76,6%

2. Analisis Data Validasi Draf 1 Ahli Materi

P=

— =

=74,8%

3. Analisis Data Validasi draf 1 Ahli Media Pembelajaran

P=

— =

=62,6%

4. Analisis Data Validasi Draf 1 Ahli Desain Grafis

P=

— =

=66,6%

Hasil analisis validasi oleh para ahli mengenai produk media pembelajaran buku *pop-up* hikayat kebo kicak kejambon dapat dilihat pada tabel 4 sebagai berikut.

Tabel 4. Hasil Analisis Validasi Media *Pop-Up* Buku Saku

Validator Ahli Bahasa Indonesia	Validator Ahli Materi	Validator Ahli Media Pembelajaran	Validator Ahli Desain Grafis
76,6%	74,8%	62,6%	66,6%

Hasil media *pop-up* buku saku pada draf 1 yang dikembangakan peneliti divalidasi oleh empat ahli pada bidangnya masing-masing yaitu, ahli Bahasa Indonesia, ahli materi, ahli media pembelajaran, ahli desain grafis. Hasil penilaian media pembelajaran *pop-up* buku saku dapat dilihat dari tabel 4 dari tabel penilaian tersebut media pembelajaran dapat dikatakan bahwa buku yang dikembangkan masih kurang layak untuk diuji cobakan dan untuk mendapatkan buku yang baik peneliti juga melakukan revisi serta saran dari para validator. Tahapan selanjutnya memvalidasi draf 2 untuk mendapatkan penilaian yang baik.

b. Hasil Draf 2 Kualitas Media Pembelajaran *Pop-Up* Buku Saku Pada Materi Menulis Hikayat

Tahapan draf 2 untuk memperbaiki kekurangan dari draf 1 pada buku media *pop-up* buku saku yang dikembangkan untuk mendapatkan nilai yang baik dan layak untuk di uji cobakan kepda peserta didik. Proses validator pertama adalah ahli Bahasa Indonesia, ahli materi, ahli media pembelajaran, dan ahli desain grafis. Validasi buku disajikan dalam tabel 5 sebagai berikut.

Tabel 5. Data Validasi Media *Pop-Up* Buku Saku

	Validator			
	Ahli Bahasa Indonesia	Ahli materi	Ahli Media	Ahli Desain Grafis
Jumlah skor hasil validasi	79	121	67	52
Jumlah aspek penilaian	18	27	15	12
Skor tertinggi	5	5	5	5

1. Analisis data validasi draf 2 ahli Bahasa Indonesia

P=

=

=87,7%

2. Analisis data validasi draf 2 ahli materi

P=

=

=89,6%

3. Analisis data validasi draf 2 ahli media pembelajaran

P=

=

=73,3%

4. Analisis data validasi draf 2 ahli desain grafis

P=

=

=86,6%

Hasil analisis validasi oleh para ahli mengenai produk media pembelajaran *pop-up* buku saku cerita hikayat kebo kicak karang kejambon dapat dilihat pada tabel 6 sebagai berikut.

Tabel 6. Hasil Analisis Validasi Buku *Pop-Up*

Validator ahli bahasa Indonesia	Validator ahli Materi	Validator ahli media pembelajaran	Validator ahli desain grafis
87,7%	89,6%	73,3%	86,6%

Hasil media *pop-up* buku saku pada draf 2 yang dikembangakan peneliti divalidasi oleh empat ahli pada bidangnya masing-masing yaitu, ahli Bahasa Indonesia, ahli materi, ahli media pembelajaran, ahli desain grafis. Hasil penilaian media pembelajaran *pop-up* buku saku dapat dilihat dari tabel 6 dari tabel penilaian tersebut media pembelajaran dapat dikatakan bahwa buku yang dikembangkan layak untuk diujicobakan dan untuk mendapatkan buku yang baik peneliti juga melakukan penyempurnaan pada media pembelajaran.

Kualitas media pembelajaran pop-up buku saku pada tahap draf 1 media masih dikatakan kurang layak diujicobakan dan masih terdapat kekurangan dalam buku media yang dikembangkan. Proses selanjutnya tahapan draf 2 memperbaiki media yang dikembangkan dari komentar dan saran dari validator. Dfar 2 ini media yang dikembangkan dikatakan sudah layak untuk diujicobakan dan media sudah lebih baik dari pada draf 1. Perbandingan hasil penilaian validasi draf 1 dan draf 2 dapat dilihat pada tabel 7 sebagai berikut.

Tabel 7. Hasil Penilaian Draf 1 dan Draf 2 Pada Media Pembelajaran

Validator ahli bahasa Indonesia	Validator ahli Materi	Validator ahli media pembelajaran	Validator ahli desain grafis
	Draf 1		
76,6%	74,8%	62,6%	66,6%
	Draf 2		
87,7%	89,6%	73,3%	86,6%

Kualitas media pembelajaran *pop-up* buku saku pada tahap draf 1 media masih dikatakan kurang layak diujicobakan dan masih terdapat kekurangan dalam buku media yang dikembangkan. Proses selanjutnya tahapan draf 2 memperbaiki media yang dikembangkan dari komentar dan saran dari validotor. Draf 2 ini media yang dikembangkan dikatakan sudah layak untuk diujicobakan dan media sudah lebih baik dari pada draf 1. Uji coba produk dilakukan kepada tiga puluh siswa kelas X dengan menggunakan media pembelajaran pop-up buku saku pada materi menulis hikayat. Berikut hasil belajar peserta didik untuk menulis cerita hikayat.

Tabel 8. Hasil Belajar Peserta Didik Terhadap Media yang Dikembangkan

No.	Nama Peserta Didik	Nilai Pre-Test	Nilai Post-Test
1	AMR	81	95
2	AYP	71	81
3	ANW	86	95
4	BN	86	95
5	IP	71	81
6	MZR	76	90
7	DKA	86	95
8	BGI	81	95
9	FS	76	86
10	LNH	71	81
11	FP	81	95
12	DNS	71	81
13	DFA	76	90
14	EZR	81	95
15	FPP	76	86
16	KS	81	95
17	NA	76	86
18	PSR	86	95
19	SA	81	95
20	SRT	81	95
21	SMC	76	90
2	SP	71	81
23	ZHP	81	95
24	EQN	86	95
25	HWN	76	90
26	NH	81	95
27	RTA	76	86
28	ESA	81	95
29	DC	76	90
30	AFH	76	86

Hasil nilai *pre-test* dan *post-test* sebelum menggunakan media pembelajaran *pop-up* buku saku nilai peserta didik di bawah rata-rata dan sedangkan sesudah menggunakan media pembelajaran nilai meningkat di atas KKM. Hasil *pre-test* yang diperoleh dari tiga puluh peserta didik nilai paling tinggi 86 dan nilai terendah 71. Hal ini disebabkan kurangnya memahami materi yang disampaikan dan media yang digunakan tidak menarik sehingga membuat peserta didik tidak termotivasi. Sedangkan, hasil *post-test* yang diperoleh dari tiga puluh

peserta didik nilai paling tinggi adalah 85 dan yang terndah 81. Terdapat peningkatan dari hasil belajar peserta didik karena menggunakan media yang menyenangkan dan membuat peserta didik paham dengan materi yang diajarkan. Media *pop-up* buku saku yang digunakan dapat membantu peserta didik saat proses pembelajaran.

SIMPULAN

Simpulan penelitian pengembangan media pembelajaran *pop-up* buku saku pada materi menulis hikayat. Kualitas media pembelajaran *pop-up* buku saku diperoleh dari hasil penilaian validasi ahli bahasa Indonesia, ahli materi, ahli media pembelajaran, ahli desain grafis, dan tanggapan guru bahasa Indonesia serta peserta didik kelas X IPS SMA Darul Ulum 3 Unggulan Peterongan. Kesimpulan bahwa media pop-up buku saku layak digunakan untuk proses pembelajaran dan sesuai dengan Materi Menulis Hikayat.

Hasil skor penilaian sebesar 80 sampai 90 dalam kategori baik sampai sangat baik media *pop-up* buku saku layak digunakan sebagai media saat proses pembelajaran. Tahap uji coba luas berdasarkan nilai sebelum pengaplikasi media pembelajaran pada materi hikayat persentase nilai peserta didik 86 nilai tertinggi dan nilai terendah 71 dari jumlah tiga puluh peserta didik dengan penilaian kelompok. Sedangkan nilai persentase menggunakan media pop-up buku saku pada materi menulis hikayat nilai tertinggi 95 dan nilai terendah 81 yang diperoleh mengalami peningkatan proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada. Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran.* Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.

Dalman. 2012. *Keterampilan menulis*. Depok: PT. Raja Grafindo Persada. Natia, I. K, 2008. *Apresiasi Sastra Indonesia.* Jakarta: Bintang.

Nurgiantoro, Burhan. 2018. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.

Nurhadi. 2017. *Panduan Lengkap Menulis*. Jakarta: Bumi Aksara.

Pribadi, A. Banny. 2017. *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran.* Jakarta: Balebat Dedikasi Prima.

Riduwan, 2010. *Dasar-Dasar Statistika.* Bandung: Alfabeta.

Sadiman, Arif. dkk. 2011. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatan*: Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitaif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta. Soetarno, H. 2007. *Peristiwa Sastra Melayu Lama.* Surakarta: PT Widya Duta Grafika. Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa.*

Bandung: Angkasa.

Wena, Made. 2011. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kompeten Suatu Tinjauan Konseptual Operasional*. Jakarta: PT.Bumi Aksara.