

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

Pada bagian bab yaitu penjabaran tentang hasil pengembangan produk pengembangan buku ilustrasi *pop-up* legenda Reog Ponorogo berbasis budaya lokal sebagai pembentukan karakter untuk anak Sekolah Dasar. Sebelum memasuki tahap pengembangan data, dilakukan proses observasi awal dan pengumpulan data dengan menggunakan metode pendekatan etnografi. Dimana metode ini dipakai untuk mengumpulkan data dan mencocokkan data sebelum di olah menjadi media pembelajaran. Legenda Reog Ponorogo merupakan cerita rakyat yang berbentuk lisan dan pertunjukan, maka diperlukan pengalihan terhadap budaya atau cerita tersebut guna menghindari kelenyapan, karena setiap cerita rakyat mengandung pemahaman yang bisa memberikan manfaat terhadap kehidupan manusia.

A. Asal-Usul Reog Ponorogo

1) Data tentang asal-usul Reog Ponorogo

Data tentang asal-usul Reog Ponorogo di dapatkan pada 7 agustus 2018, di hasilkan. Data tentang asal-usul Reog Ponorogo didapatkan dengan mengutip teks cerita dari buku Babat Reog Ponorogo IV dan hasil wawancara dengan tokoh seni setempat yaitu Aang Pabudi Nungroho lalu mencocokanya dengan teori pendekatan folologi. Berikut ini hasil wawancara yang didapatkan :

Tabel 13. Penjabaran asal-usul cerita Reog Ponorogo

Asal-Usul	Wujud Cerita
Reog Ponorogo	<p>Uraian cerita yang bermula dari sayembara yang diumumkan oleh Raja Kediri bahwa ia sedang mencari menantu untuk putrinya yaitu Dewi Sanggalangit. Seorang prabu yang tampan akhirnya mendengar sayembara tersebut, sehingga ia mengutus patihnya yaitu Pujangga Anom untuk melamar sang Dewi untuknya, namun karena Dewi Sanggalangit yang salah sangka mengira patih itu yang akan melamarnya maka ia mengajukan dua persyaratan kepada patih tersebut yaitu yang pertama, calon pengantin pria diharuskan menyuguhkan kesenian yang belum pernah dipentaskan di mana-mana. Kedua, calon pengantin pria diharuskan membawa hewan berkepala dua, apapun itu. Sang patih pun bergegas kembali ke kerajaan Bantarangin dan melaporkan dua persyaratan yang diajukan Dewi Sanggalangit. Sang Prabu menyetujui dan langsung mempersiapkan semuanya. Tidak hanya Prabu Klana Sewandana yang mendengar sayembara dari Raja Kediri, seorang raja dari kerajaan Lodaya pun mendengar kabar tersebut. Lalu di tengah perjalanan ketika Prabu Klana Sewandana hendak melamar sang Dewi, Singobarong mencoba menggagalkannya, namun akhirnya ia dapat dikalahkan dan berubah menjadi hewan berkepala dua. Singobarong yang telah berubah tersebut akhirnya juga digiring ke kerajaan Kediri oleh sang Prabu.</p>

Setelah mendapatkan analisis alur cerita, selanjutnya dilakukan analisis tentang Nilai Karakter tokoh dalam Cerita Legenda Reog Ponorogo. Tujuannya untuk mengetahui nilai karakter yang ada pada cerita legenda Reog Ponorogo. Cerita legenda Reog Ponorogo dipilih karena nilai karakter yang ada dalam

cerita terdapat dalam kehidupan sehari-hari, sehingga memudahkan guru untuk menjelaskan dan memberikan pemahaman kepada peserta didik agar tidak mempunyai sifat yang licik dan serakah. Berikut ini adalah penjabaran nilai karakter tokoh pada cerita reog Ponorogo:

Tabel 14. Nilai Pendidikan Karakter Bangsa sesuai Kemendiknas

No.	Nilai karakter	Deskripsi cerita
1	Cinta Damai	<p>Ponorogo adalah sebuah kabupaten yang terletak di Jawa Timur, Ponorogo di kenal sebagai kota Reog bumi Reog. Julukan ini di dapat karena Ponorogo merupakan daerah asal dari kesenian Reog Ponorogo.</p> <p>Pada zaman dahulu kala ada putri yang cantik jelita yang bernama Dewi Sanggalangit, ia putri dari seorang raja yang terkenal dari Kediri. Karena wajahnya yang cantik jelita dan sikapnya lemah lembut banyak panggeran yang ingin meminangnya.</p> <p>“Sekian banyak pangeran yang datang melamarmu, kenapa tidak satupun kau terima putriku? Sebenarnya apa maumu? <u>Kalau kamu tetap saja begini, ini akan mengancam kerajaan kita. Mereka semua akan benci dan menyerang kerajaan kita termasuk dirimu putriku</u>”. ”Ayahanda sebenarnya hamba belum berhasrat untuk bersuami, namun jika ayahanda sangat mengharapkan, baiklah. Hanya saja hamba minta syarat kepada calon suami hamba dan mereka harus bisa memenuhinya”</p>
2	Tanggung Jawab	<p>Demikianlah baginda segera memerintahkan para pengawal istana untuk mengatur keperluan anaknya penyepi dari keramaian bersemedi, memohon petunjuk sang dewata. Tak seorang pun diizinkan untuk mengganggu dan menemui sang putri. <u>Pada saat</u></p>

		<p><u>sang putri selesai bersemedi wajahnya nampak pucat dan tubuhnya terlihat sangat lemas. Setelah mendapatkan petunjuk Dewi Sanggalanggit segera menghadap sang ayahanda di istana. Sang raja kemudian mengumumkan isi dari saimbara yang diinginkan oleh Dewi Songgolanggit.</u></p> <p>Keesokan harinya ...</p>
3	Kerja Keras	<p>“Wahai raja-raja dan pangeran yang bijaksana sebagai pemerintahan dari dewi Sanggalangit kami akan mengadakan saimbara. Barang siapa yang dapat memenuhinya maka berhak meminang Dewi Sanggalanggit. Adapun syarat yang diberikan oleh Dewi Sanggalangit adalah calon suaminya mampu menghadirkan suatu tontonan yang menarik. Tontonan atau keramaian yang belum pernah ada sebelumnya. Dan teakhir kalian harus bisa menghadirkan binatang berkepala dua.</p> <p>Persyaratan yang diberikan oleh sang putri memang begitu berat, sehingga banyak pelamar yang megundurkan diri. “ apa kamu juga keberatan ?</p> <p>“untuk Dewi Sanggalangit, saya akan laksanakan raja”</p> <p><u>“ Akan saya laksanakan juga raja “</u></p> <p><u>“Baiklah karna hanya kalian berdua yang maju, silahkan mulai persangian ini dengan baik dan bersih. Jangan sampai kalian menggunakan cara licik atau curang untuk mendapatkan Dewi Sanggalangit.”</u></p>
4	Kerja Keras	Selang beberapa hari raja Klana Sewandana menyiapkan tontonan yang menarik dengan melatih kuda-kudanya
5	Curang dan licik	<u>namun dengan cara yang licik raja Singa Barong menyuruh salah satu patihnya untuk memata-matai persiapan dari raja Klana Sewandana. “Nampaknya</u>

		dia sudah hamir memenuhi semua persyaratan yang Dewi Sanggalanggit berikan“.
6	Jujur	<p>Kemudian patih Bujang Ganong melaporkan tentang persiapan Klana Sewandana. “Hey patih, sampai mana Klana Sewandana mempersiapkan permintaan Dewi Sanggalanggit? Jangan sampai kita kalah cepat oleh Klana Sewandana”. “Ampun baginda, kiranya raja Klana Sewandana hampir berhasil memenuhi permintaan Dewi Sanggalanggit. Hamba melihat beberapa kuda sudah dikumpulkan dan juga telah menyiapkan tontonan menarik. “</p>
7	Rasa Ingin Tahu	<p>“celaka lalu bagaimana dengan binatang berkepala dua? Apa juga sudah disiapkan? “</p> <p>“ hanya binatang itulah yang belum disiapkan . “</p> <p>“Patih Bujang Ganong, mulai hari ini siapkan prajurit dengan senjata lengkap. Setiap saat mereka harus siap diperintah menyerbu ke Bantarangin’.</p> <p>Ternyata tingkah licik yang dilakukan Singabarong dan patihnya di ketahui oleh Raja Klana Sewandana, Singabarong terkejut melihat kedatangan raja Klana Sewandana secara tiba-tiba.</p> <p>“ hei, kau raja Klana Sewandana, mau apa kau datang kemari?“</p> <p><u>“jangan kau pura-pura tidak tau, bukankah kau hendak meramas usahaku dalam memenuhi persyaratan Dewi sanggalanggit? “</u></p> <p>“ hahaha.... rupanya kau sudah tahu!</p> <p>‘iya, maka untuk itu aku datang menghukummu”</p> <p>Dengan wajah yang panik, Singabarong segera menyerang raja Klana Sewandana. Ketika peperangan itu akan dimulai raja Klana Sewandana melihat burung merak yang bertengger dikepala</p>

		<p>Singobarong sepintas seperti binatang yang berkepala dua yaitu Singa dan burung merak. Singgabarong marah dan meloncat menyerang raja Klana Sewandana. Klana Sewandana menangkis tendangan Singgabarong , dikeluarkanlah pecut samandiman lalu memecutkannya kearah kepala Singgabarong.</p> <p>Singgabarong terlempar jauh dan secara tiba-tiba Singgabarong menjadi jinak dengan burung merak yang masing bertengger dikepalanya, secara langsung raja Klana Sewandana mengutuk Singgabarong menjadi hewan berkepala dua menyatu dengan burung merak dan tubuhnya berubah menjadi besar.</p>
8	Tanggung Jawab	<p>Singgabarong terlempar jauh dan secara tiba-tiba Singgabarong menjadi jinak dengan burung merak yang masing bertengger dikepalanya, secara langsung raja Klana Sewandana mengutuk Singgabarong menjadi hewan berkepala dua menyatu dengan burung merak dan tubuhnya berubah menjadi besar.</p> <p><u>Raja Klana Sewandana akhirnya berhasil memenuhi permintaan Dewi Sanggalanggit, mulai dari memberikan tontonan yang menarik sampai menghadirkan binatang yang berkepala dua dan mempersembahkannya untuk dewi Sanggalanggit.</u> Raja Klana Sewandana berhak meminang dewi Sanggalanggit dan hidup bahagia menjadi seorang raja dan permainsuri, sejak saat itu terciptalah pertunjukan yang disebut dengan Reog Ponorogo.</p>

Tabel 15. Pengambaran Nilai Karakter Tokoh Reog Ponorogo

No.	Tokoh Karakter	Deskripsi karakter
1	Raja Kediri	Seorang Raja dan ayah yang perkasa dan terkenal dengan kearifan dan kebijaksanaannya dalam memimpin kerajaan. Karakter yang dimiliki oleh sang raja adalah bijaksana, adil dan bertanggung jawab dan berjiwa kepemimpinan.
2	Dewi Sanggalangit	Dewi Songgolangit adalah putri Raja Kediri yang terkenal keelokan dan kecantikannya. Berdasarkan data yang ada mengenai karakter Dewi Songgolangit yang menggambarkan kecantikan, kesabaran, keadilan dan kepolosan seorang putri raja.
3	Raja Klana Sewandana	Kelono Sewandono adalah raja muda Kerajaan Bantarangin yang masih jejak, tampan dan digdaya, ia raja yang sakti mandraguna dan memiliki sebuah pusaka andalan berupa cemeti bernama pecut Samandiman. Raja Kerajaan Bantarangin Raja muda yang arif, gagah perkasa, tampan, dan cerdas, digambarkan memiliki wajah tampan dan gagah perkasa, menggambarkan karakter kesatria yang gigih berjuang dan juga bekerja cerdas dalam menempuh ujian
4	Raja Singa Barong	Singobarong adalah raja dari kerajaan Wengker yang merupakan manusia perkasa, raja emosi, agresifitas, dengan tubuh yang kekar dan wajah yang menakutkan jika berubah wujud menjadi seekor singa. Karakter yang dimiliki oleh Raja Singo Barong adalah watak keras kepala, licik serta arogan.
5	Patih Pujang Ganong	Seorang Patih yang kuat dan gagah perkasa menggambarkan karakter patih jujur dan bertanggung Jawab .

Dari hasil analisis yang di dapatkan, maka dapat disimpulkan bahwa nilai-nilai karakter di kolom atas merupakan nilai karakter dari cerita legenda Reog Ponorogo yang bisa ditanamkan pada anak sekolah dasar kelas IV.

2) Pengembangan *Pop-up* Legenda Reog Ponorogo

Dari penjabaran langkah-langkah pengumpulan data yang telah dilakukan dan di jabarkan pada bab di atas, berikut ini merupakan proses pengembangan pop-up dengan mengikutu 6 tahapan, yaitu :

1. Potensi Masalah

Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development* atau lebih dikenal dengan (R&D). Langkah pertama yang dilakukan adalah menggali potensi masalah. Pada proses ini dilakukan dengan wawancara dan observasi, wawancara dilakukan pada hari sabtu, 8 September 2018 dengan ibu Septi Kiswandari. S. Pd yaitu wali kelas sekaligus guru kelas IV si SDN 2 Pantalan.

Dari hasil wawancara diperoleh tentang gambaran masalah mengenai proses pembelajaran di SDN 2 Pantalan Bantul, dari hasil wawancara yang diperoleh yaitu tentang sistem pembelajaran yang diterapkan adalah menerapkan sistem pembelajaran tematik yaitu semua mata pelajaran dijadikan satu tema dimana pada saat proses belajar mengajar guru hanya dengan menggunakan buku paket dan papan tulis. Proses pembelajaran yang berlangsung belum menggunakan media elektronik dikarenakan keterbatasan fasilitas yang ada pada ruang kelas. Media yang digunakan guru pada saat pembelajran adalah buku paket dan papan tulis. Selain itu guru juga menerapkan sisitem pembelajaran dengan metode ceramah dan demonstrasi, dimana guru memberikan contoh cara langsung menggambar di depan peserta didik

kemudian peserta didik diberikan tugas lanjutan yang dikerjakan di rumah masing-masing.

Dengan metode dan media yang digunakan oleh guru, maka hasil dari respon para peserta didik juga sangat bervariasi. Sebagian peserta didik ada yang mendengarkan, namun ada juga yang tidak memperhatikan dan ramai sendiri dengan teman yang lainnya. Setelah mendapatkan data dari hasil wawancara yang dilakukan kemudian disinkronkan dengan pengamatan langsung (observasi) terhadap tanggapan dari peserta didik. Proses observasi ini dilakukan pada tanggal 8 Oktober 2018. Hal ini dilakukan untuk mengetahui secara langsung bagaimana proses pembelajaran di kelas IV berlangsung. Hasil yang didapatkan pada proses ini adalah peneliti mendapatkan data mengenai proses pembelajaran, fasilitas pembelajaran yang ada, serta perilaku dan hasil dari pembelajaran berlangsung antara lain adalah:

- a) Sikap peserta didik dalam pembelajaran pada awal pembelajaran terlihat antusias, namun ketika mulai masuk pada pemberian materi pembelajaran beberapa siswa mulai terlihat bosan dan kurang memperhatikan materi yang diajarkan oleh guru, perilaku dari karakter siswa-siswi yang ditunjukkan bermacam-macam ada yang memperhatikan dan mencatat pelajaran, ada yang melamun atau acuh tak acuh dan ada yang mengobrol dengan teman sebangku, sikap peserta didik semakin bervariasi ketika memasuki tugas menggambar tetapi terlihat lebih antusias dibandingkan pada saat pemberian materi pembelajaran.

- b) Proses pembelajaran materi SBdP dan Bahasa Indonesia masih menggunakan metode ceramah dan demonstrasi. Guru memulai pembelajaran dengan pendisiplinan kelas, kemudian melakukan evaluasi tugas yang telah diberikan pada pertemuan sebelumnya, proses evaluasi ini memperlihatkan banyak peserta didik kurang siap untuk mengikuti proses pembelajaran seperti beberapa peserta didik tidak membawa peralatan menggambar sehingga proses pembelajaran menjadi terganggu, setelah evaluasi selesai, guru mulai memberikan materi tentang daerah tempat tinggalku dengan subtema keunikan daerah tempat tinggalku yaitu mencakup tentang cerita rakyat dan gambar tiga dimensi. Materi yang diberikan bersumber dari buku pegangan guru, setelah menceritakan cerita/dongeng rakyat dan mencontohkan cara menggambar 3 dimensi, kemudian guru memberikan penugasan kepada peserta didik untuk menggambar tokoh yang ada di cerita yang disampaikan.
- c) Fasilitas yang ada di dalam kelas cukup mendukung kenyamanan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran, ruang kelas yang cukup lebar, meja dan bangku yang nyaman, kebersihan yang selalu terjaga karena di dalam kelas peserta didik dan guru tidak mengenakan sepatu, disediakan loker di depan kelas untuk menyimpan sepatu. Fasilitas yang kurang mendukung lainnya adalah belum adanya proyektor yang tersedia di dalam kelas. Minimnya fasilitas yang belum mendukung penggunaan media elektronik sehingga menyebabkan media yang digunakan guru juga terbatas pada penggunaan media cetak.

Melalui hasil wawancara dan observasi ditemukan potensi dan masalah sebagai dasar penyimpulan bahwa perlu dilakukan pengembangan media buku ilustrasi *pop-up* legenda Reog Ponorogo dalam materi tentang daerah tempat tinggalku dengan subtema keunikan daerah tempat tinggalku yaitu mencangkup tentang cerita rakyat dan gambar tiga dimensi untuk peserta didik kelas IV SD Pantalan 2. Potensi yang dimiliki berupa semangat dan kemampuan menggambar dan mengidentifikasi tokoh yang terdapat pada cerita fiksi/legenda. Sedangkan masalah yang didapatkan berupa kurang antusias peserta didik dalam materi pelajaran 6 dengan subtema keunikan daerah tempat tinggalku yaitu mencangkup tentang cerita rakyat dan gambar tiga dimensi, selain itu potensi masalah yang ada kaitannya dengan pendidikan karakter. Potensi karakter yang dimiliki siswa cenderung kurang. Karakter merupakan kualitas moral dan mental seseorang yang pembentukannya dipengaruhi oleh faktor bawaan dan lingkungan. Pendidikan merupakan salah satu wadah dalam menunjang pembentukan karakter tiap individu. Sekolah Dasar adalah merupakan pendidikan awal penanaman karakter anak dalam perkembangan dirinya.

Akan tetapi dalam pelaksanaannya, pembentukan karakter mengalami banyak kendala atau masalah. Guru tidak hanya sekedar menyampaikan materi ajar kepada siswa, namun guru juga menjadi inspirasi dan suri teladan yang dapat merubah karakter anak didiknya. Guru membutuhkan media dalam pelaksanaannya untuk menanamkan nilai-nilai kepada anak, sehingga media *pop-up* diharapkan dapat membantu guru dalam pembelajaran dan agar peserta didik dapat belajar secara mandiri dengan lebih mudah serta bisa memperkenalkan budaya lokal dan menanamkan nilai-nilai karakter kepada anak.

1. Pengumpulan data

Tahap pengumpulan data dilakukan dengan cara analisis studi pustaka untuk pengembangan media buku ilustrasi *pop-up* legenda reog Ponorogo berbasis budaya lokal sebagai penanaman karakter anak sekolah dasar mengenai kurikulum, silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran materi memahami gambar 3 dimensi dan mencermati tokoh fiksi yang terdapat pada cerita rakyat tingkat kelas IV Sekolah Dasar, serta menggali materi yang telah disampaikan oleh guru mata pelajaran SBdP dan Bahasa Indonesia tingkat kelas IV Sekolah Dasar. Pengumpulan data tentang Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) merupakan langkah yang harus dilakukan sebelum mengembangkan media pembelajaran. Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) dalam mata pelajaran seni rupa khususnya materi SBdP dan Bahasa Indonesia dilihat sebagai berikut:

Tabel 16: **Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD)**

SBdP			
Kompetensi Dasar		Indikator	
3.4	Mengetahui gambar dan bentuk tiga teknik tempel.	3.3.1	Memahami gambar dan bentuk tiga teknik tempel. mozaik dengan Teknik menempel jenisnya.
		3.3.2	Menjelaskan gambar dan bentuk tiga teknik tempel. mozaik dengan teknik menempel
4.4	Membuat karya gambar dan bentuk tiga teknik tempel, kolase, montase, aplikasi, dan mozaik.	4.3.1	Membuat karya seni yang menggambarkan tokoh fiksi dengan bentuk tiga teknik tempel dan mozaik.

Bahasa Indonesia			
Kompetensi Dasar		Indikator	
3.9	Mencermati tokoh tokoh yang terdapat pada teks fiksi.	3.9.1	Mengidentifikasi tokoh antagonis dan protagonis yang terdapat dalam cerita fiksi.
4.9	Menyampaikan hasil identifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara lisan, tulis, dan visual.	4.9.1	Menceritakan tokoh antagonis dan protagonis beserta perwatakannya.
		4.9.2	Memerankan tokoh antagonis dan protagonis yang terdapat pada cerita fiksi.

Kompetensi inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) tersebut dikembangkan sesuai dengan kondisi lapangan. Pengembangan KI dan KD dilakukan dengan guru mata pelajaran. Hasil diskusi dengan guru mengenai kompetensi yang akan diterapkan adalah pembelajaran 6 cerita fiksi budaya lokal yaitu dengan sub tema keunikan daerah tempat tinggalku untuk materi pelajaran SBdP dan Bahasa Indonesia. Dalam hasil diskusi tersebut menyatakan kompetensi yang akan diajarkan hanya sampai pada menggambar 3 dimensi dan identifikasi tokoh cerita terlebih dahulu seperti yang terdapat pada KI dan KD yang disampaikan.

Tahap selanjutnya yaitu menyesuaikan materi dengan kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi kedalam sub materi pokok yaitu cerita fiksi, dari hasil diskusi pilihlah cerita legenda Reog Ponorogo yang kemudian akan dikembangkan menjadi media buku ilustrasi *pop-up*. Pemilihan cerita legenda Reog Ponorogo dipilih karena merupakan salah satu kesenian budaya lokal yang bisa dikenalkan kepada anak untuk media penanaman nilai-nilai karakter. Sub Materi pokok belajar keunikan daerah tempat tinggalku (cerita fiksi) tersebut antara lain :

- 1) Mengamati dan menyimak cerita fiksi legenda Reog Ponorogo.
- 2) Memahami gambar 3 dimensi berbentuk *pop-up* dan seni mozaik dengan teknik tempel.
- 3) Membuat sketsa karya menggambarkan tokoh fiksi dengan aplikasi dan mozaik dengan teknik menempel.
- 4) Mengidentifikasi tokoh-tokoh (antagonis dan protagonis) dalam cerita fiksi.
- 5) Menceritakan tokoh-tokoh antagonis dan protagonis. dengan karya yang dibuatnya.
- 6) Menyimpulkan nilai-nilai karakter yang terdapat pada tokoh dan alur cerita.

Berdasarkan hasil pengumpulan data mengenai kurikulum, silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran materi pembelajaran 6 pada tingkat kelas IV Sekolah Dasar serta menggali materi yang telah disampaikan oleh guru mata pelajaran maka dapat diambil kesimpulan bahwa perlu adanya pengembangan media buku ilustrasi *pop-up* yang berbasis budaya lokal pada materi pembelajaran 6 pada tingkat kelas IV Sekolah Dasar Negeri 2 Pantalan.

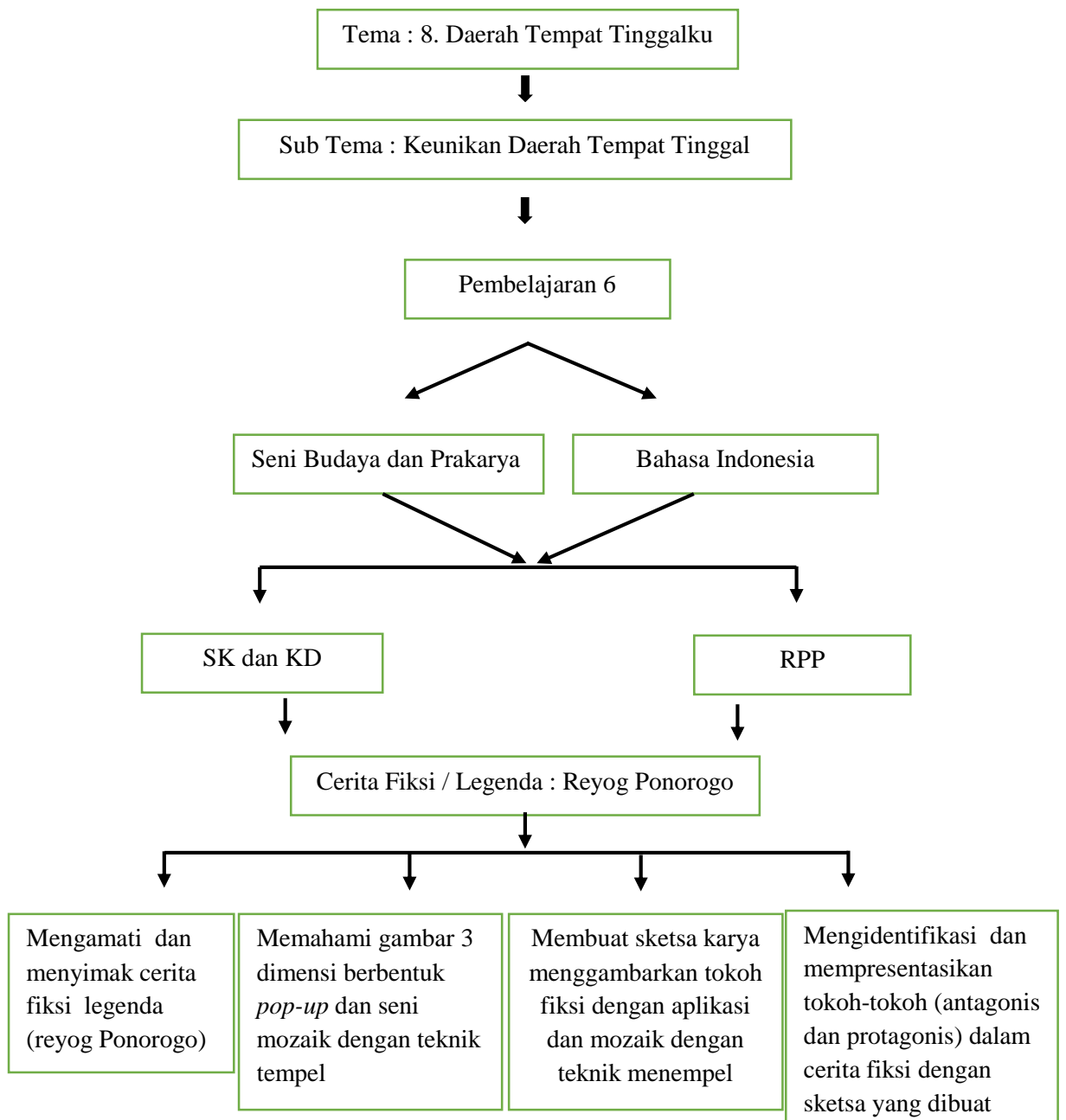
2. Pengembangan Desain Produk

Desain produk merupakan langkah yang harus dilakukan peneliti untuk pembuatan media. Pembuatan buku ilustrasi *pop-up* legenda reog Ponorogo ini dimulai dengan memilih alur cerita pada tanggal 29 Januari 2018. Pembuatan tanggal 2 November 2018 dan selesai pada tanggal 22 Januari 2019. Pembuatan media pembelajaran memerlukan beberapa langkah antara lain pembuatan flowchart, stoyboard, visualisasi desain dan pemmbuatan media. Pada langkah pada tahap pencetakan dan pembuatan media peneliti menggunakan kertas ivory 230

dengan finishing jild laminasi dan kertas doff untuk bagian sampul. Langkah-langkah tersebut terjabarkan dibawah ini :

a. Pembuatan *flowchart*

Tahap pertama dalam pengembangan mediabuku ilustrasi pop-up legenda reog Ponorogo berbasis budaya lokal adalah *flowchart*. Tahapan ini merupakan tahapan pembuatan peta konsep terkait dengan materi yang akan dibuat dari pengkajian referensi seperti kurikulum, SK, KD, KI, RPP, dan sumber pustaka mengenai materi pembelajaran 6 tentang cerita fiksi. Pembuatan *flowchart* bertujuan untuk mengetahui urutan dan hubungan materi yang akan dikembangkan menjadi media. Tahapan pembuatan lowchart dapat di gambarkan seperti kolom dibawah ini.



Gambar 3 : Flowchart Pembuatan Media Pembelajaran 6

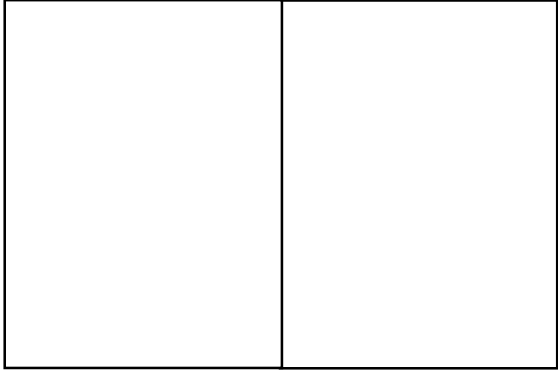
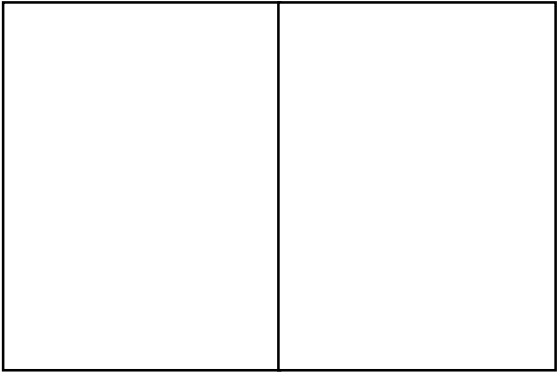
Media buku ilustrasi *Pop-up* legenda Reog Ponorogo berbasis budaya lokal (sumber : Dokumentasi peneliti, November 2018)

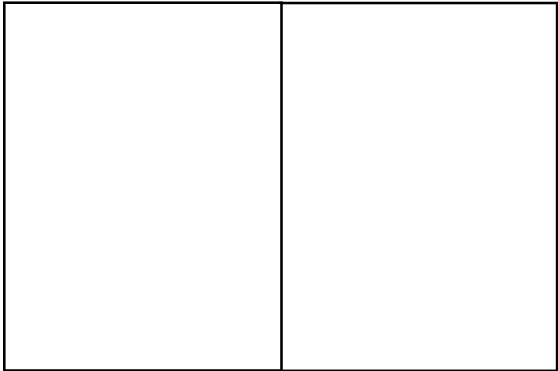
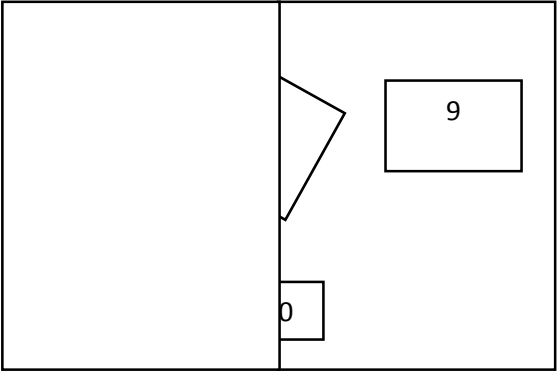
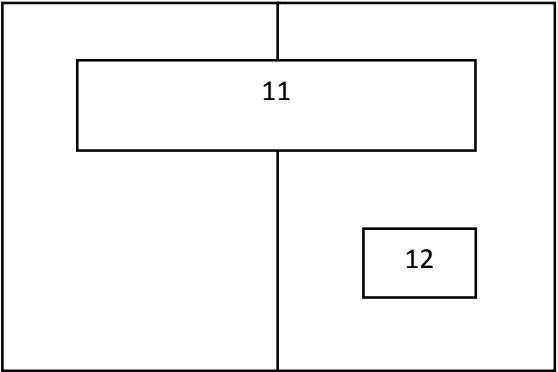
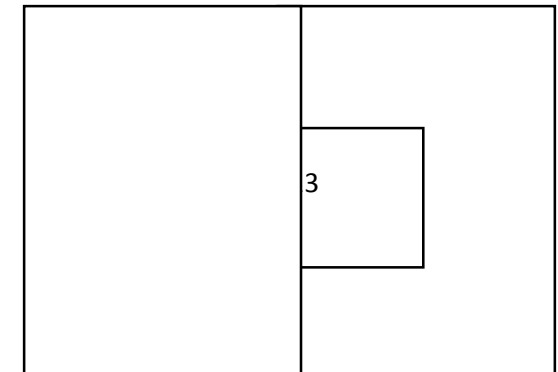
b. Pembuatan *Story board*

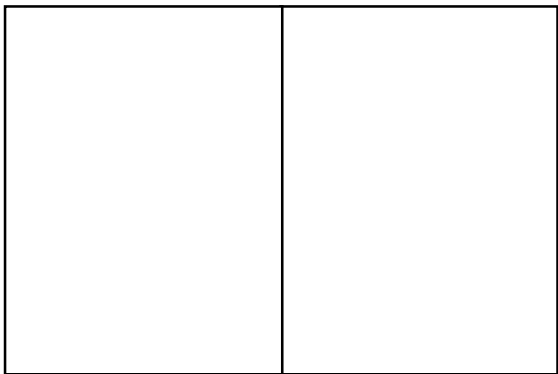
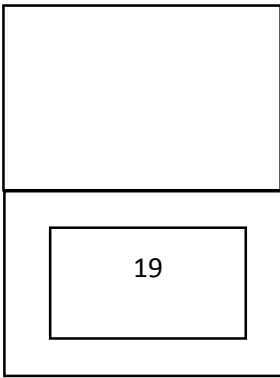
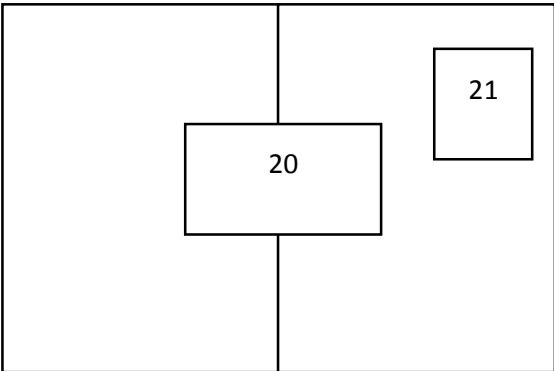
Tahap selanjutnya dalam pembuatan media buku ilustrasi *pop-up* legenda Reog Ponorogo adalah membuat papan susunan gambar (*story board*). *Story board* bertujuan untuk mempermudah dalam merancang alur, ilustrasi dan

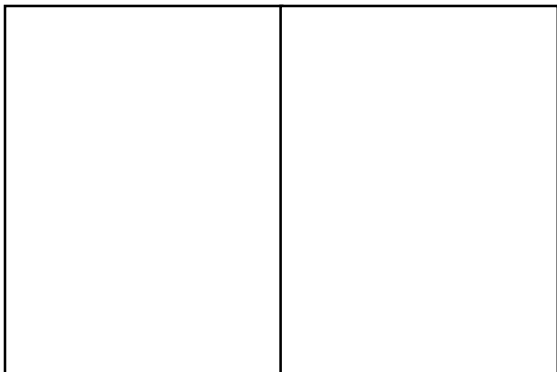
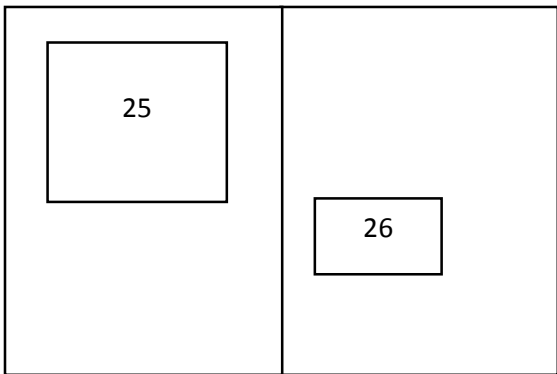
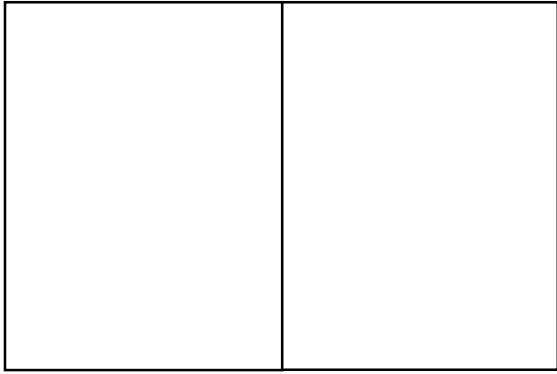
visualisasi pada setiap halaman *pop-up book*. *Story board* pada pembuatan media buku ilustrasi *pop-up* legenda Reog Ponorogo kali ini menjelaskan halaman sampul, halaman pendahuluan, alur cerita, ringkasan, dan biodata penulis. Pembahasan selanjutnya akan dibahas pada tabel berikut:

Tabel 17: *Story Board*

No.	<i>Story Board</i>	Keterangan
1		1. Judul cerita legenda reog Ponorogo. 2. Sinopsis cerita legenda reog Ponorogo.
2		3. Bacgraund pendahuluan, gambar sayab burung merak. 4. Flip art gambar tokoh-tokoh cerita legenda Reog Ponorogo. 5. Petunjuk pemakaian atau cara membaca buku <i>pop-up</i> legenda Reog Ponorogo.

3		<p>6. Setting kerajaan Kediri, <i>pop-up</i> 3d kerajaan Kediri.</p> <p>7. Teks cerita legenda Reog Ponorogo.</p>
4		<p>8. <i>Pop-up</i> 3 dimensi taman kerajaan .</p> <p>9. Teks percakapan Dewi Sangga Langgit dan Raja Kediri.</p> <p>10. <i>Pop-up</i> ilustrasi 3 dimensi Dewi Sangga Langgit dan Raja Kediri.</p>
5		<p>11. <i>Pop-up</i> 3 dimensi singgasana kerajaan Kediri dan raja Kediri.</p> <p>12. Teks cerita raja Kediri mengumumkan persyaratan yang dikehendaki oleh Dewi Sanggalanggit.</p>
6		<p>13. <i>Pop-up</i> 3 dimensi burung merak dan Raja Kelanasewandana.</p> <p>14. Teks cerita Raja Klana Sewandana sedang melatih burung merak.</p>

7		<p>15. Liflet art cerita perjalanan patih Bujang Ganong memata-matai kerajaan Bantaraangin.</p> <p>16. Teks cerita patih Bujang Ganong melaporkan persiapan raja Klana Sewandana.</p> <p>17. Ilustrasi raja Singabarong dan patih Bujang Ganong.</p>
8		<p>18. <i>Pop-up</i> raja Klana Sewandana dan Singgabarong sedang bertarung.</p> <p>19. Teks cerita pertempuran raja Klana Sewandana dan Singgabarong.</p>
9		<p>20. <i>Pop-up</i> 3 dimensi Dadakmerak.</p> <p>21. Narasi cerita raja Singgabarong berubah menjadi Dadakmerak.</p>

10		22. <i>Pop-up</i> 3 dimensi permentasan tarian Reog Ponorogo. 23. Teks cerita 24. Teks cerita
11		25. Amanat cerita legenda Reog Ponorogo . 26. <i>Flip art</i> gambar ilustrasi tokoh penari Reog Ponorogo
12		28. Biodata penulis

c. Visualisasi Desain

Setelah *flow chart* dan *story board* dibuat, maka tahap selanjutnya adalah visualisasi desain yang semuanya bersumber dari produksi sendiri yang didukung dari internet dan buku yang menyangkut dengan materi pembelajaran

6. Menggunakan aplikasi CorelDraw visualisasi desain yang dilakukan memuat unsur *pictorial* dan *non-pictorial* seperti: gambar ilustrasi, desain tampilan tata letak/*layout*, desain sampul, dan typografi. Sedangkan untuk bagian isi *pop-up*

khususnya pada alur cerita dan setting tempat menggunakan gambar 3 dimensi yang dibuat secara digital dengan CorelDraw guna memberikan contoh yang konkret kepada peserta didik agar lebih mudah dipahami cerita.

1) Unsur *Pictorial* (Gambar)

Unsur *Pictorial* (gambar) dalam *pop-up* ini terdiri dari beberapa bentuk yaitu gambar ilustrasi yang dibuat menggunakan software maupun gambar ilustrasi yang dibuat secara manual menggunakan pensil, bidang, bentuk, dan grafik berikut merupakan bentuk dari unsur *pictorial* (gambar):

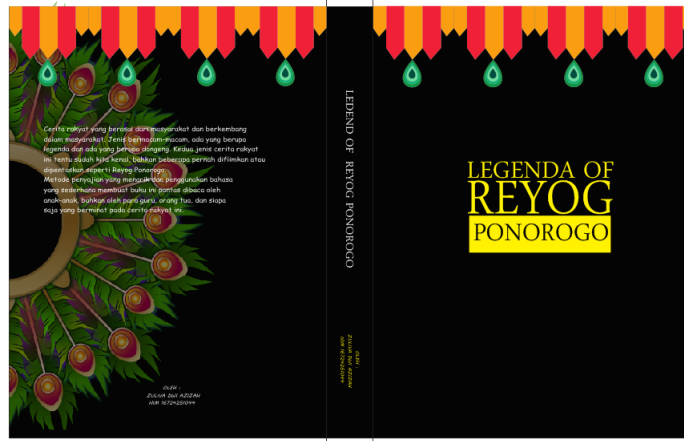
a) Gambar Ilustrasi

Aplikasi CorelDraw x5 digunakan untuk membuat gambar-gambar seperti, gambar ilustrasi, dan background. Dengan cara scanning gambar yang sebelumnya telah dibuat di atas kertas kemudian di sempurnakan menggunakan aplikasi CorelDraw x5. Berikut merupakan beberapa contoh hasil ilustrasi tokoh untuk media ilustrasi *pop-up* legenda Reog Ponorogo antara lain:



Gambar 4. Contoh Ilustrasi dengan Menggunakan CorelDraw x5 dan Photoshop (Sumber: Dokumentasi Peneliti, Desember 2018)

b) Desain cover



Gambar 5: Desain Cover Buku

c) Segi materi

Materi yang disajikan pada media ini adalah materi untuk siswa SD kelas IV tentang tema 8 yaitu tentang pembelajaran daerah tempat tinggalku yang masuk pada pembelajaran 6, subtema keunikan daerah tempat tinggalku dengan dipilihnya cerita legenda Reog Ponorogo atau cerita rakyat ada dipelajari SBdP dan Bahasa Indonesia. Pemilihan materi ini didapat berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang disesuaikan dengan kebutuhan proses pembelajaran untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 2 Pantalan.

d) Segi interaktif

Segi interaktif dikembangkan berdasarkan prinsip interaktif yang meliputi stimulus, respon, dan ketertarikan siswa. Aspek interaksi dalam media buku ilustrasi *pop-up* legenda Reog Ponorogo ini terdapat dalam penyajian cerita pada setiap halaman yang dibuka. Salah satu ke interaktifan cerita ini adalah

pada saat buku dibuka, akan muncul gambar 3 dimensi sesuai dengan setting cerita pada halaman buku. Gambar-gambar di pada tiap halaman buku tersebut menjadi acuan guru untuk memberikan rangsangan verbal terhadap siswa.

1. Validasi Desain Produk

a) Penilaian Ahli Materi

Validasi materi dilakukan oleh Dr. Drs. Hajar Pamadhi, MA. Validasi materi digunakan untuk menilai media yang terdapat pada buku *pop-up* legenda Reog Ponorogo. Validasi yang dilakukan oleh ahli materi yaitu dengan mengumpulkan saran atau pendapat untuk melakukan revisi. Instrumen validasi materi terdiri dari 3 aspek yaitu kelayakan isi, kebahasaan, dan penyajian. Skor yang didapatkan dari validasi media kemudian dihitung dan dianalisis. Penilaian dalam angket untuk menilai kualitas media menggunakan skala likert dengan rentang nilai 1 sampai dengan 4. Berdasarkan penilaian oleh ahli materi secara keseluruhan, materi mendapatkan nilai total 41 pada 11 indikator sehingga termasuk kategori sangat baik. Apabila dihitung dengan persentase, materi mendapatkan nilai 93.18% sehingga termasuk dalam kategori sangat layak untuk digunakan sebagai materi pembelajaran. Selain analisis nilai keseluruhan, dapat diketahui pula penilaian materi ini jika dilihat dari masing-masing aspek. Berikut disajikan analisis kelayakan untuk setiap aspek yang dinilai oleh ahli materi.

Tabel 18. Hasil Validasi Peoduk Buku Ilustrasi *Pop-Up* Legenda Reog Ponorogo oleh Ahli Materi

Aspek	Sub-aspek	Indikator	Jumlah Skor	Rata-rata (presentase)	
Meteri	Kelayakan isi	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	4	3.60 (72%)	
		Kedalaman materi sesuai dengan perkembangan kognitif peserta didik	3		
		Kenenaran kosep yang disajikan	4		
		Kelengkapanbahan ajar	3		
		Kebermafaatan medaia	4		
	Kebahasaan	Kesesuaian dengan EYD Bahasa Indonesia	4	2.00 (100%)	
		Efektifitas dan efisien bahasa	4		
	Penyajian		Kejelasan tujuan dan indikator pada media	3	3.75 (93.75%)
			Kelengkapan informasi	4	
			Penyajianmateri secara logis dan sitematis	4	
			Penyajian materi memotivasi peserta didik	4	
	Jumlah			41	
	Nilai rata-rata			3.72	
Presentase			93.18%		
kriteria			Sangat Layak		

Keterangan :

Skor rata-rata : 3,72

Skor maksimal : 4

Rata-rata hasil : $\frac{3.79}{4} \times 100 = 93.18\%$

Tabel 19. **Penilaian Kelayakan**

Presentase	Kriteria Penilaian
0%-25%	Kurang valid (tidak Layak)
26%-49%	Cukup Valid (Kurang Layak)
50%-75%	Valid (Layak)
76%-100%	Sangat Valid (Sangat Layak)

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui hasil validasi ahli materi Dr. Drs. Hajar Pamadhi, MA. Hosn untuk aspek kelayaan isi mendapat presentase validasi 72% (Sangat Layak), aspek kebahasaan mendapatkan 100% (Layak), serta aspek penyajian mendapatkan 93.75% (Sangat Layak). Validasi dari ahli materi menunjukkan hasil materi dalam media buku ilustrasi *pop-up* valid dan layak untuk diajarkan dalam proses pembelajaran. Meskipun validator ahli materi menyatakan media layak diuji cobakan tanpa revisi, namun validator juga memberikan saran untuk menyempurnakan materi yang ada dalam media. Saran dari ahli materi adalah pemberian sinopsis yang lebih detail pada bagian pendahulun *pop-up* Berdasarkan saran ahli materi diatas peneliti kemudian melakukan proses pembenahan isi materi seperti yang disarankan oleh ahli materi.

1) **Komentar dan Saran Ahli materi**

Berdasarkan hasil dari indikator di atas ahli media menyatakan bahwa media layak untuk uji coba lapangan tanpa revisi.

2) **Revisi**

Berdasarkan komentar dan saran dari ahli materi maka buku tidak di revisi dan ketahap melakukan uji coba lapangan.

b) Validasi Ahli Media

Validasi produk dilakukan oleh ahli media yaitu Drs. Bambang Prihadi M.Pd. dilakukan sebanyak satu kali. Uji validasi ahli media ini terdiri dari 8 Indikator yaitu: komposisi warna, gambar, huruf, tata letak (*layout*), petunjuk penggunaan, daya tarik, penggunaan dan unsur 3D. Seperti pada penilaian angket oleh ahli materi, penilaian dalam angket untuk menilai kualitas media juga menggunakan skala likert dengan rentang nilai 1 sampai dengan 4. Hasil validasi ahli media adalah sebagai berikut :

Tabel 20. Hasil Validasi Ahli Media

Aspek	Sub-aspek	Indikator	Jumlah Skor	Rata-rata (presentase)
Media	Tampilan dan Konten	Komposisi warna	4.00	3.80 (95%)
		Gambar	4.00	
		Huruf	4.00	
		Tata letak (<i>layout</i>)	4.00	
		Petunjuk penggunaan	3.00	
		Daya tarik	4.00	4.00 (100%)
		Penggunaan	4.00	
		Unsur 3D	4.00	
JUMLAH			31.00	
RATA-RATA			3.87	
PRESENTASE			96.87%	
KRITERIA			Sangat Layak	

Keterangan :

Skor rata-rata : 3.87

Skor maksimal : 4

Rata-rata hasil : $\frac{3.90}{4} \times 100 = 96,87\%$

Tabel 21. **Penilaian Kelayakan**

Presentase	Kriteria Penilaian
0%-25%	Kurang valid (tidak Layak)
26%-49%	Cukup Valid (Kurang Layak)
50%-75%	Valid (Layak)
76%-100%	Sangat Valid (Sangat Layak)

Berdasarkan penilaian oleh ahli media secara keseluruhan, media mendapatkan jumlah total 31.00 pada 8 indikator sehingga termasuk kategori sangat baik. Apabila dihitung dengan persentase, media mendapatkan nilai 96,87% sehingga termasuk dalam kategori sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran dengan rincian aspek tampilan dan konten mendapatkan nilai persentase 95% (sangat layak) sedangkan untuk aspek karakteristik mendapatkan nilai persentase 100% (sangat layak). Meskipun validator ahli media menyatakan media layak diuji cobakan tanpa revisi tetapi perlu sedikit tambahan yaitu pada awal halaman ditambahkan panduan petunjuk cara membuka buku *pop-up* secara lengkap dan detail.

c) Validasi Praktisi Pembelajaran (Guru kelas)

Validasi yang dilakukan oleh praktisi pembelajaran khususnya mata pelajaran SBdP dan Bahasa Indonesia oleh ibu Septi Kiswandari. S.Pd. selaku guru kelas IV SDN 2 Pantalan yaitu dengan mengumpulkan saran dan pendapat untuk melakukan revisi. Berdasarkan penilaian oleh praktisi pembelajaran secara keseluruhan, media mendapatkan nilai total 55,00 pada 14 indikator sehingga termasuk kategori sangat baik. Apabila dihitung dengan persentase, media mendapatkan nilai 98.21% sehingga termasuk dalam kategori sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Berikut disajikan analisis kelayakan untuk setiap aspek yang dinilai oleh praktisi pembelajaran :

Tabel 22 : Hasil validasi Praktisi pembelajaran (Guru Kelas)

Aspek	Sub-aspek	Indikator	Jumlah skor	Rata-rata (presentase)	
Meteri	Kelayakan isi	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	4.00	3.80 (95%)	
		Kedalaman materi sesuai dengan perkembangan kongnitif peserta didik	3.00		
		Kelengkapan bahan ajar	4.00		
		Kebermanfaatan medaia	4.00		
			4.00		
	Kebahsaan	Kebenaran konsep EYD Bahasa Indonesia	4.00	4.00 (100%)	
		Efektifitas dan efisiensi bahasa	4.00		
	Penyajian	Kejelasan tujuan dan indikaror materi	4.00		
		Kelengkapan informasi	4.00		
		Penyajian materi secara logis dan sistematis	4.00		
		Penyajian materi memotivasi peserta didik	4.00		
	Media	Tampilan Visual	Gambar	4.00	4.00 (100%)
			Huruf	4.00	
Daya Tarik			4.00		
Jumlah			55.00		
Nilai rata-rata			3,92		
Presentase			98,21%		
Kriteria			Sangat Layak		

Keterangan :

Skor rata-rata : 3,92

Skor maksimal : 4

Rata-rata hasil : $\frac{3.79}{4} \times 100 = 98,21\%$

Tabel 23: **Penilaian Kelayakan**

Presentase	Kriteria Penilaian
0%-25%	Kurang valid (tidak Layak)
26%-49%	Cukup Valid (Kurang Layak)
50%-75%	Valid (Layak)
76%-100%	Sangat Valid (Sangat Layak)

Berdasarkan tabel validasi media pembelajaran *pop-up book* oleh praktisi pembelajaran atau guru kelas menilai bahwa pada aspek kelayakan isi dengan 5 indikator mendapatkan nilai presentase 95% (sangat layak). Aspek kebahasaan dengan 2 indikator mendapatkan nilai presentase 100% (sangat layak), sedangkan aspek penyajian dengan 4 indikator mendapatkan nilai presentase 100% (sangat layak). Aspek tampilan visual dengan 3 indikator mendapatkan nilai presentase 100% (sangat layak). Dari hasil validasi yang diperoleh pada pengembangan media ilustrasi *pop-up* berbasis budaya lokal legenda reog Ponorogo ini mendapatkan nilai presentase sangat layak untuk di gunakan atau di uji cobakan kepada peserta didik.

2. Revisi desain

Revisi desain dilakukan untuk memperbaiki produk dengan cara merevisi kesalahan dan kekurangan produk. Kesalahan dan kekurangan produk didapatkan dari hasil validasi ahli materi, ahli media, guru kelas dengan saran :

a. Ahli materi

Saran terhadap media ilustrasi *pop-up* dari ahli materi produk sudah layak digunakan dan sesuai dengan perkembangan dan materi untuk anak Sekolah Dasar kelas IV.

b. Ahli media

Hasil revisi dari ahli media, buku ilustrasi *pop-up* sudah layak digunakan tanpa harus revisi, hanya saja ahli media menyarankan untuk

menambahkan petunjuk penggunaan buku atau panduan cara menggunakan buku pada halaman awal buku.



Gambar 6. Sebelum direvisi (sumber doc. Peneliti, februari 2019)



Gambar 7. Setelah direvisi (sumber doc. Peneliti, februari 2019)

c. Ahli Praktisi Pembelajaran/ Guru Kelas

Saran terhadap media buku ilustrasi *pop-up* ahli Praktisi Pembelajaran atau Guru Kelas produk sudah layak digunakan dan sesuai dengan materi, media dan kebutuhan untuk anak Sekolah Dasar kelas IV.

6. Uji Coba Produk Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil dilaksanakan pada tanggal 15 Februari 2019 dengan melibatkan 10 peserta didik kelas IV Sekolah Dasar Pantalan 2, Bantul. Peserta uji coba kelompok kecil dipilih secara acak. Alur pelaksanaan uji coba

kelompok kecil terbagi 3 tahap yaitu : pengenalan produk, ujicoba produk, dan pengisian angket. Berikut adalah rekapitulasi data jawaban dari uji coba kelompok kecil kelas IV SDN 2 Pantalan.

Tabel 24. Rekapitulasi pendapat peserta didik kelompok kecil

No.	Indikator	Jawaban		Presentasi (%)	Keterangan
		$\sum x$	$\sum xi$		
1	Kedalaman materi sesuai perkembangan peserta didik	38	40	95%	Sangat Layak
2	Kemanfaatan media <i>pup-up</i>	36	40	90%	Sangat Layak
3	Kejelasan tujuan dan indikator pada media pembelajaran	38	40	95%	Sangat Layak
4	Kesesuaian dengan kaidah EYD Bahasa Indonesia	40	40	100%	Sangat Layak
5	Komposisi warna	38	40	95%	Sangat Layak
6	Penggunaan Huruf	39	40	97%	Sangat Layak
7	Tata Letak (Layout)	39	40	97%	Sangat Layak
8	Petunjuk penggunaan	37	40	92%	Sangat Layak
9	Penggunaan	36	40	90%	Sangat Layak
10	Daya Tarik	39	400	97%	Sangat Layak
Jumlah		381	400	95%	Sangat Layak

Sumber. Data primer peneliti yang diolah

Tabel 25. Rekapitulasi hasil presentasi responden peserta didik ujicoba kelompok kecil

No.	Responden	Presentase	Kategori
1	Responden 1	95%	Sangat Layak
2	Responden 2	90%	Sangat Layak
3	Responden 3	95%	Sangat Layak
4	Respomden 4	100%	Sangat Layak
5	Responden 5	95%	Sangat Layak
6	Responden 6	97%	Sangat Layak
7	Responden 7	97%	Sangat Layak
8	Responden 8	92%	Sangat Layak
9	Responden 9	90%	Sangat Layak
10	Responden 10	97%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil, data yang diperoleh memperlihatkan bahwa media ilustrasi *pop-up* legenda reog Ponorogo berbasis budaya lokal yang sedang dikembangkan masuk kedalam kategori sangat baik dan mendapatkan respon sangat positif karena hampir semua indikator mendapatkan presentase $\leq 90\%$.

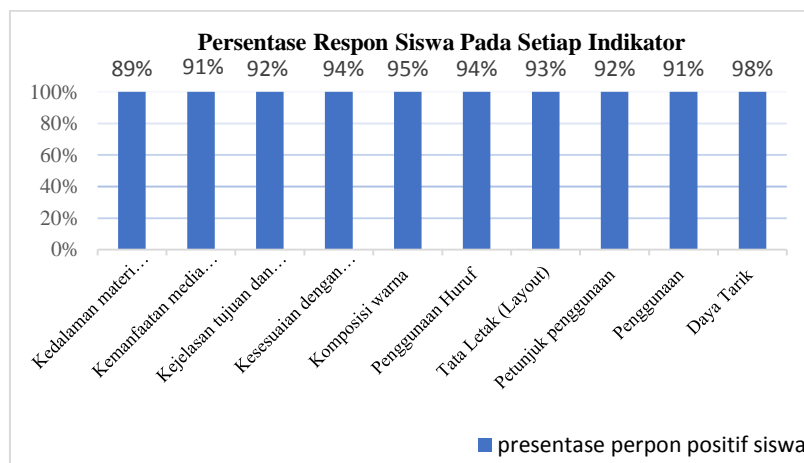
Dengan demikian, tidak perlu dilakukan revisi produk akhir. Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa media buku ilustrasi *pop-up* legenda reog Ponorogo ini sangat layak untuk dijadikan media pembelajaran dalam pembelajaran 6 untuk kelas IV SDN 2 Pantalan.

6. Uji Coba Kelompok Besar

Uji coba kelompok besar dilakukan pada tanggal 22 Februari 2019 dengan melibatkan siswa kelas IV SDN 2 Pantalan, Bantul, Yogyakarta. Alur pelaksanaan uji coba massal ini sama dengan uji coba kelompok kecil yaitu: tahap pengenalan produk, uji coba produk, dan pengisian angket tanggapan peserta didik terhadap media. Angket untuk peserta didik menggunakan skala Guttman dengan dua alternatif jawaban dalam angket terdiri 10 pertanyaan yang bersifat kombinasi. Jawaban angket dari 27 peserta didik kelas IV SDN 2 Pantalan.

Tabel 26. Rekapitulasi Peserta Didik Mengenai Media Dari Uji Coba Kelompok Besar

No.	Indikator	Jawaban		Presentasi (%)	Keterangan
		$\sum x$	$\sum xi$		
1	Kedalaman materi sesuai perkembangan peserta didik	114	128	89%	Sangat Layak
2	Kemanfaatan media <i>pup-up</i>	117	128	91%	Sangat Layak
3	Kejelasan tujuan dan indikator pada media pembelajaran	118	128	92 %	Sangat Layak
4	Kesesuaian dengan kaidah EYD Bahasa Indonesia	121	128	94%	Sangat Layak
5	Komposisi warna	122	128	95%	Sangat Layak
6	Penggunaan Huruf	121	128	94%	Sangat Layak
7	Tata Letak (Layout)	120	128	93%	Sangat Layak
8	Petunjuk penggunaan	118	128	92%	Sangat Layak
9	Penggunaan	117	128	91%	Sangat Layak
10	Daya Tarik	126	128	98%	Sangat Layak
Jumlah		1.194	1.280	98.%	Sangat Layak



Gambar 7: Diagram Batang Presentase Respon Siswa

(Sumber Data Primer yang diolah)

Tabel 27. Rekapitulasi Hasil Presentase Respon Siswa dari uji coba kelompok besar

No.	Responden	Presentase	Kategori
1	Responden 1	95%	Sangat Layak
2	Responden 2	90%	Sangat Layak
3	Responden 3	95%	Sangat Layak
4	Responden 4	100%	Sangat Layak
5	Responden 5	95%	Sangat Layak
6	Responden 6	97.5%	Sangat Layak
7	Responden 7	97.5%	Sangat Layak
8	Responden 8	92.5%	Sangat Layak
9	Responden 9	90%	Sangat Layak
10	Responden 10	97.5%	Sangat Layak
11	Responden 11	89%	Layak
12	Responden 12	100%	Sangat Layak
13	Responden 13	90%	Sangat Layak
14	Responden 14	100%	Sangat Layak
15	Responden 15	90%	Sangat Layak
16	Responden 16	95%	Sangat Layak
17	Responden 17	97.5%	Sangat Layak
18	Responden 18	97.5%	Sangat Layak
19	Responden 19	92.5%	Sangat Layak
20	Responden 20	90%	Sangat Layak
21	Responden 21	89%	Sangat Layak
22	Responden 22	90%	Layak
23	Responden 23	100%	Sangat Layak
24	Responden 24	95%	Sangat Layak
25	Responden 25	89%	Layak
26	Responden 26	95%	Sangat Layak
27	Responden 27	97.5%	Sangat Layak

Tabel 28. Kategori Respon Siswa (Peserta didik)

No.	Presentase siswa	kategori
1	$Rs \leq 85\%$	Sangat Layak
2	$70\% \leq Rs \leq 85\%$	Layak
3	$50\% \leq Rs < 70\%$	Kurang Layak
4	$Rs < 50\%$	Tidak Layak

Keterangan :

Rs = Presentase Respon Siswa (Peserta didik)

Dari keterangan tabel dan presentase diagram batang di atas dapat diketahui bahwa pertanyaan dapat dikategorikan dengan respon “Sangat Positif” dengan presentase respon peserta didik $\geq 85\%$

7. Hasil Uji Coba Media

Berikut penjabaran data pre-test dan post-test dari siswa kelas IV pada uji coba lapangan akan disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 29. Hasil Penilaian Uji Coba Lapangan Pre-Tes

No.	Nama	Nilai	Keterangan
1	Responden 1	44	Belum Tuntas
2	Responden 2	48	Belum Tuntas
3	Responden 3	44	Belum Tuntas
4	Responden 4	80	Tuntas
5	Responden 5	48	Belum Tuntas
6	Responden 6	52	Belum Tuntas
7	Responden 7	64	Belum Tuntas
8	Responden 8	92	Tuntas
9	Responden 9	52	Belum Tuntas
10	Responden 10	100	Tuntas
11	Responden 11	72	Belum Tuntas
12	Responden 12	60	Belum Tuntas
13	Responden 13	92	Belum Tuntas
14	Responden 14	60	Belum Tuntas
15	Responden 15	60	Belum Tuntas
16	Responden 16	88	Tuntas
17	Responden 17	44	Belum Tuntas
18	Responden 18	60	Belum Tuntas
19	Responden 19	95	Tuntas
20	Responden 20	60	Belum Tuntas
21	Responden 21	56	Belum Tuntas
22	Responden 22	60	Belum Tuntas
23	Responden 23	64	Belum Tuntas
24	Responden 24	70	Belum Tuntas
25	Responden 25	77	Tuntas
26	Responden 26	70	Belum Tuntas
27	Responden 27	65	Belum Tuntas
Jumlah skor			1777
Rata-rara			65,8

Tabel 30. Hasil Penilaian Uji Coba Lapangan Post-Tes

No.	Responden	Nilai	Keterangan
1	Responden 1	76	Tuntas
2	Responden 2	76	Tuntas
3	Responden 3	72	Belum Tuntas
4	Responden 4	80	Tuntas
5	Responden 5	65	Belum Tuntas
6	Responden 6	76	Tuntas
7	Responden 7	84	Tuntas
8	Responden 8	100	Tuntas
9	Responden 9	76	Tuntas
10	Responden 10	100	Tuntas
11	Responden 11	76	Tuntas
12	Responden 12	76	Tuntas
13	Responden 13	100	Tuntas
14	Responden 14	76	Tuntas
15	Responden 15	80	Tuntas
16	Responden 16	80	Tuntas
17	Responden 17	76	Tuntas
18	Responden 18	84	Tuntas
19	Responden 19	98	Tuntas
20	Responden 20	76	Tuntas
21	Responden 21	80	Tuntas
22	Responden 22	80	Tuntas
23	Responden 23	96	Tuntas
24	Responden 24	70	Belum Tuntas
25	Responden 25	90	Tuntas
26	Responden 26	80	Tuntas
27	Responden 27	85	Tuntas
Jumlah skor		2208	
Rata-rara		81,7	

Berdasarkan data tabel 26 dan 27 menunjukkan bahwa nilai pretest adalah 65,8 dan rata-rata nilai posttest adalah 81,. Hal ini menunjukkan nilai posstest lebih tinggi daripada nilai pretest. Data pretest da posstest tersebut akan dianalisis dengan uji t satu kelompok dengan taraf signifikan 0,05. Teknik analisi ini digunakan untuk mengetahui ada tidaknya pengeruh suatu perilaku yang dikenakan pada objek penelitian.

Langkah 1 : Membuat Ha dan Ho dalam bentuk kalimat.

Ha: Terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar peserta didik sesudah menggunakan media buku *pop-up* Legenda Reog Ponorogo berbasis budaya lokal.

Ho: Tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar peserta didik sesudah menggunakan media buku *pop-up* Legenda Reog Ponorogo berbasis budaya lokal.

Langkah 2: Membuat Ha dan Ho dalam bentuk statistik

Ha: $\mu_1 \neq \mu_2$ (berbeda)

Ho : $\mu_1 = \mu_2$ (tidak berbeda)

Langkah 3: Menentukan normalitas sebaran data:

Tabel 31. Hasil Normalitas Sebaran Data

No.	Nama	Pre-test (x)	Post-test	Gain (d)(y-x)	d2
1	Responden 1	44	76	32	1024
2	Responden 2	48	76	28	784
3	Responden 3	44	72	28	784
4	Responden 4	80	80	0	0
5	Responden 5	48	65	12	144
6	Responden 6	52	76	24	576
7	Responden 7	64	84	20	400
8	Responden 8	92	100	8	64
9	Responden 9	52	76	24	576
10	Responden 10	100	100	0	0
11	Responden 11	72	76	4	16
12	Responden 12	60	76	16	256
13	Responden 13	92	100	8	64
14	Responden 14	60	76	16	256
15	Responden 15	60	80	20	400
16	Responden 16	88	80	-8	64
17	Responden 17	44	76	32	1024
18	Responden 18	60	84	24	576
19	Responden 19	95	98	3	9
20	Responden 20	60	76	16	256
21	Responden 21	56	80	24	576
22	Responden 22	60	80	20	400
23	Responden 23	64	96	32	1024
24	Responden 24	70	70	0	0
25	Responden 25	77	90	13	169
26	Responden 26	70	80	10	100
27	Responden 27	65	85	20	400
Jumlah				426	9942

$$Md = \frac{\sum d}{n} = \frac{426}{27} = 16$$

Keterangan:

- Md = Rata-rata dari gain antara tes akhir dan tes awal
d = Gain (selisih) skor tes akhir terhadap tes awal setiap subjek
n = Jumlah subjek

diperoleh :

$$t = \frac{M d}{\sqrt{\frac{\sum d^2 - \frac{(\sum d)^2}{n}}{n(n-1)}}}$$

$$t = \frac{16}{\sqrt{\frac{9942 - \frac{(426)^2}{27}}{27(27-1)}}} = \frac{16}{\sqrt{\frac{9942 - 6721}{702}}}$$

$$t = \frac{16}{\sqrt{\frac{3221}{702}}} = \frac{16}{\sqrt{4.588}} = \frac{16}{2.294} = 6.974$$

jadi perolehan nilai $t_{hitung} = 6.974$

Langkah 4 : Kriteria pengujian (α)

Jika $-t_{tabel} < t_{hitung} < t_{tabel}$ maka tidak berbeda secara signifikan. Sedangkan jika $t_{tabel} < t_{hitung} < -t_{tabel}$ maka terdapat perbedaan yang signifikan untuk derajat kebebasan (db) = N-1

$$= 27 - 1 = 26$$

Taraf signifikan (α) = 0,05

$$\text{Maka } t_{tabel} = t(1 - \frac{1}{2} \alpha) \text{ db} = t(1 - \frac{1}{2} 0,05)(26) = t(0.975)(26) = 2,069$$

Langkah 5 : membandingkan t_{tabel} dan t_{hitung}

dari hasil perhitungan diatas, ternyata $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $6,974 > 2,069$, maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Berdasarkan Independent Samples T-Test dengan tingkat kepercayaan yang digunakan adalah 95% dapat diketahui bahwa nilai Sig.(1-tailed) $0,002 < 0,05$ maka H_0 ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa rata-rata data *post-test* lebih tinggi dari pada rata-rata data *pre-test*. Sehingga dapat disimpulkan terdapat keefektifan.

Langkah 6: kesimpulan

H_a: Terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar peserta didik sesudah menggunakan media buku *pop-up* Legenda Reog Ponorogo berbasis budaya lokal. (Diterima)

H_o: Tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar peserta didik sesudah menggunakan media buku *pop-up* Legenda Reog Ponorogo berbasis budaya lokal. (Ditolak)

Berdasarkan hasil uji t menunjukkan bahwa ada perbedaan pada hasil belajar peserta didik sesudah menggunakan media buku *pop-up* Legenda Reog Ponorogo berbasis budaya lokal pada siswa kelas IV SDN 2 Pantalan. Sedangkan dilihat dari konversi nilai rata-rata *post-test* peserta didik 81,7 berada dalam kualifikasi baik, dan berada di atas nilai KKM mata pelajaran sebesar 75. Melihat nilai rata-rata *posttest* peserta didik lebih besar dari pada *pretest* peserta didik, dapat dikatakan bahwa media buku ilustrasi *pop-up* legenda Reog Ponorogo layak dan efektif untuk digunakan oleh peserta didik, serta dapat meningkatkan kemampuan pemahaman peserta didik tentang nilai karakter dan pelestarian budaya lokal.

C. PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan ini berasal dari adanya kebutuhan guru dalam penyediaan media pembelajaran untuk proses pembelajaran untuk peserta didik, selain itu media ini juga diharapkan untuk media menanamkan nilai-nilai karakter pada anak. Berdasarkan hasil kuisioner, tanggapan guru mengenai media buku ilustrasi *pop-up* berbasis budaya lokal ini sebagai medi menanamkan nilai-nilai sangat bagus. Semua guru mengatakan setuju untuk membuat media pembelajaran ilustrasi *pop-up* berbasis budaya lokal. Guru juga memberikan

masuk dalam pembuatan media buku ilustrasi *pop-up* legenda Reog Ponorogo berbasis budaya lokal diantaranya cerita rakyat yang menyajikan kebiasaan baik dalam kehidupan sehari-hari, cerita dapat menginspirasi anak, cerita dapat membangkitkan semangat anak, dan cerita juga dapat membentuk kreatifitas serta memberi contoh kepada anak agar lebih baik. Perwujudan fisik dari buku *pop-up* yang menarik menurut guru adalah buku yang full color, bergambar dan berbentuk menarik, judul menarik, dan menumbuhkan minat anak untuk membaca buku tersebut. Peneliti terdorong melakukan penelitian pengembangan media buku ilustrasi *pop-up* legenda reog Ponorogo berbasis budaya lokal untuk menanamkan karakter disiplin, jujur, tanggung jawab, dan kerja keras kepada anak/peserta didik.

Buku cerita yang dikembangkan dapat membantu guru maupun orang tua dalam menyediakan media untuk menanamkan nilai-nilai karakter pada peserta didik. Media buku ilustrasi *pop-up* legenda reog Ponorogo dapat memberikan pembelajaran untuk peserta didik agar bersikap dan bertingkah laku baik secara verbal atau nonverbal. Penggunaan buku ilustrasi ini bertujuan untuk menanamkan nilai karakter yang bisa diterapkan pada kehidupan sehari-hari. berdasarkan hasil validasi dari dosen shli dan guru kelas Iv, dapat disimpulkan bawa media ini termasuk dalam kategori sangat baik dan layak digunakan untuk media pembelajaran dan penanaman karakter untuk peserta didik.

..

1. Media Buku Ilustrasi *Pop-up* Mudah Dipahami Anak

Judul dari buku ilustrasi *Pop-up* ini adalah “Legenda Reog Ponorgo”. Cerita legenda ini dipilih karena merupakan salah satu cerita fiksi yang masih bisa

kita nikmati sekarang, dan selain itu Reog Ponorogo adalah merupakan salah satu budaya lokal yang patut dilestarikan serta di kenalkan kepada genaerasi muda. Reog Ponorogo juga memiliki nilai-nilai karakter yang baik untuk ditanamkan kepada anak. Berdasarkan hasil validasi ahli dan guru, judul buku cerita menggambarkan isi cerita dengan sangat baik. judul buku cerita yang digunakan singkat dan padat, menarik perhatian, serta menggambarkan garis besar (inti) cerita.

Cerita ini dibuat berdasarkan hasil analisis kebutuhan guru bahwa karakter yang perlu ditanamkan pada anak adalah karakter mandiri dan karakter peduli lingkungan. Cerita dari buku ini merupakan hasil dari ringkasan cerita yang sudah berkembang dan wawancara oleh para pelaku seni yang tahu asal usul cerita Reog Ponorogo, yang kemudian dibuat dengan imajinatif, menarik, dan memiliki nilai moral di dalamnya. Berdasarkan hasil validasi ahli, cerita yang dibuat mudah dipahami oleh anak dengan sangat baik. Isi cerita yang dibuat mudah dipahami pembaca, mengajak pembacanya mengenal kehidupan cerita, pilihan kata yang tepat, buku berhasil memikat pembaca untuk terus mengikuti jalan pikirannya, puncak atau klimaks cerita hingga akhir cerita, dan cerita tidak terkesan bertele-tele dan membosankan

2. Buku Cerita Disusun dengan Ilustrasi yang Menarik

Sampul buku yang peneliti buat terdapat judul, gambar dan warna. Judul tidak secara langsung menonjolkan karakter yang ditanamkan. Gambar yang terdapat pada sampul buku adalah tulisan tipografi, gambar motif yang ada disampur baju penari Reog dan gambar bulu merak di bagian belakang dengan background. Warna untuk tokoh-tokoh yang ada dalam cerita dibuat cerah dan menonjol agar pembaca tertarik. Berdasarkan hasil validasi ahli, ilustrasi sampul

buku sangat baik. Sampul buku artistik dan representatif, dimana judul, gambar dan warna memegang peranan penting. Judul tidak secara langsung menonjolkan kata kunci adalah judul yang mubazir. Gambar mencerminkan isi. Warna tidak boleh sembarangan dipilih, karena warna tertentu membawa pesan tertentu pula. Misalnya, tanda dilarang masuk adalah lingkaran merah dengan balok putih melintang di tengahnya. Bila warna merah dan putih ini diganti, misalnya menjadi hitam dan kuning, tentu pesan yang disampaikan menjadi keliru.

Gambar ilustrasi pada cerita yang dibuat 3d dan terkesan nyata sehingga pembaca lebih mudah untuk mengilustrasikan cerita tersebut dengan imajinasinya sendiri. Berikut merupakan contoh tampilan ilustrasi gambar *pop-up* dan teks yang berkaitan pada buku cerita.



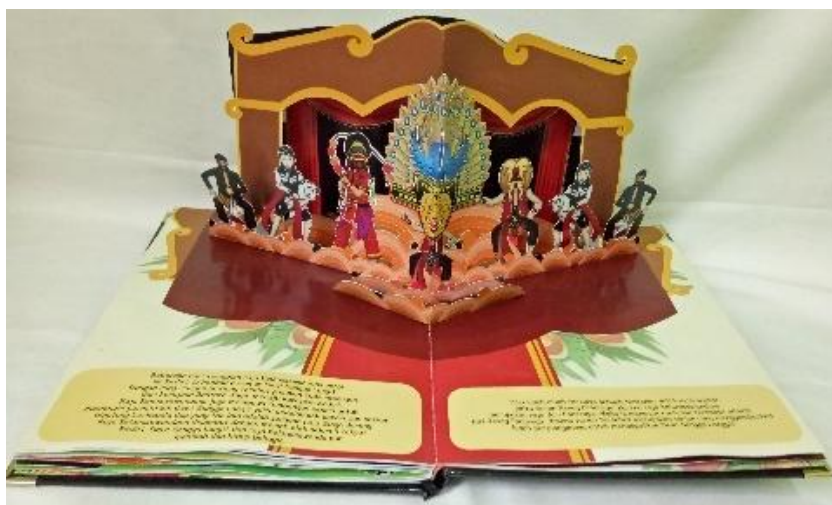
Gambar 9 . Desain ilustrasi 3 dimensi kerajaan Kediri

Berdasarkan hasil validasi guru, buku cerita memiliki gambar dan teks yang berkaitan dengan sangat baik. Buku bergambar memiliki gambar yang mendukung teks, gambar jelas dan mudah dibedakan, serta mudah memiliki ketepatan konsep untuk anak-anak.

Buku ilustrasi *pop-up* yang dibuat di dalam buku cerita menggunakan gambar bangunan yang menunjukkan setting tempat, yaitu kerajaan Kediri,

memberikan kesan 3 dimensi, modern dan jelas agar tidak memperumit pemahaman anak. Gambar yang dibuat dalam buku cerita adalah gambar-gambar yang berbentuk 3 dimensi dan tampak nyata, jelas dan mudah dibedakan oleh anak. Berdasarkan hasil validasi ahli dan guru, gambar buku cerita menarik. Gambar yang menarik dapat membangkitkan minat dan perhatian anak.

Buku *pop-up* yang dibuat adalah buku cerita dengan tokoh binatang sesuai dengan hasil analisis kebutuhan guru dan siswa. Karakter tokoh cerita yang terdapat dalam cerita sangat bervariasi, antara lain mandiri, suka bertanggung jawab, jujur, sombong, licik, dan bijaksana. Suasana yang ada dalam cerita adalah suasana damai dan menegangkan. Selain itu, cerita dalam buku dibuat dengan latar yang beragam yaitu latar di kerajaan, taman, singgahsana, dan dihutan. Berikut merupakan salah satu contoh ilustrasi cerita yang digunakan dalam buku cerita.



Gambar 10 . Desain ilustrasi *pop-up* pertunjukan tari Reog Ponorogo

Berdasarkan hasil validasi ahli media, ilustrasi cerita memperjelas latar, rangkaian cerita, penjiwaan, dan karakter dengan sangat baik. *Pop-up* yang dibuat memuat ilustrasi gambar yang memperjelas latar cerita, ilustrasi mampu membantu anak mengidentifikasi karakter dalam cerita, dan ilustrasi mampu memperjelas

rangkaian cerita.

3. Rancangan Anatomi Buku Sesuai untuk Anak

Buku cerita ini memiliki 26 lembar dan 12 halaman termasuk sampul depan dan sampul belakang. Buku cerita bergambar ini memiliki keterangan tambahan berupa lembar refleksi yang terdapat di bagian akhir buku dengan tujuan untuk guru maupun orang tua mengajak anak merefleksikan buku yang telah dibaca. Berdasarkan hasil validasi ahli, jumlah halaman sesuai untuk kemampuan baca anak (tidak terlalu panjang dan tidak terlalu pendek) dengan sangat baik. Buku setebal 12 halaman sesuai untuk anak usia 9-10 tahun. Naskah mencapai 1.000 kata sampai 1.500 kata. Plot masih sederhana yang menyentuh emosi dan pola pikir anak. Ilustrasi *pop-up* memainkan peran yang sama besar dengan teks dalam penyampaian cerita.

Jenis huruf yang peneliti gunakan dalam pengembangan buku cerita ada 2 yaitu McLaren untuk isi cerita dan sinopsis buku, kemudian Orange Juice untuk judul buku. Jenis huruf yang digunakan bersifat mudah dibaca dan menarik bagi anak-anak sehingga mengundang anak dalam minat membaca. Ukuran huruf yang digunakan ada 2 yaitu ukuran 50 untuk judul buku, dan ukuran 12 untuk isi cerita, lembar refleksi, dan sinopsis cerita. Berdasarkan hasil validasi guru, jenis dan ukuran huruf sesuai untuk anak. Jenis huruf pada buku cerita memiliki tingkat keterbacaan yang baik bagi anak-anak.

Tata letak tulisan pada buku cerita menyesuaikan ruang kosong dalam gambar. Tulisan dalam isi cerita dibuat dengan ukuran 12 agar mudah dibaca oleh anak. Berdasarkan hasil validasi ahli dan guru, tata letak gambar dan tulisan proporsional. Buku yang dibuat memiliki tampilan visual lebih dominan gambar

dibandingkan teks dan jenis huruf pada buku cerita memiliki tingkat keterbacaan yang baik bagi anak-anak. Buku yang dibuat memiliki rancangan halaman tertata baik, artinya pemilihan jenis huruf, jarak antar baris, tata letak halaman, luas cetak, luas margin sangat menentukan kenyamanan dalam membaca.

Berdasarkan pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa produk buku cerita memiliki kualitas yang baik sehingga dapat digunakan oleh guru sebagai media pembelajaran dan untuk menanamkan nilai-nilai karakter pada anak. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil penilaian ahli dan guru bahwa judul buku cerita menarik dan menggambarkan isi cerita. Judul buku cerita “legenda Reog Ponorogo” menarik karena mudah diingat dan tidak terlalu panjang. Cerita dalam buku menggunakan kalimat yang sederhana sehingga mudah dipahami oleh anak. Buku cerita yang disusun memberikan pembelajaran nilai-nilai pendidikan karakter (bijaksana, bertanggung jawab, dan jujur) berkaitan dengan kegiatan sehari-hari. Karakter bijaksana dapat dilihat dari tokoh Raja Kediri yang penyabar dan arif dalam mengambil keputusan, sedangkan karakter bertanggung jawab dan jujur dapat diambil dari perilaku tokoh Raja Kelanasewandana yang mau berjuang untuk memenuhi persyaratan saimbara.

Buku cerita yang dibuat peneliti menggunakan bahasa yang sederhana sehingga mudah dibaca dan dipahami anak. Dilengkapi dengan gambar yang dibuat secara menarik menggunakan sketsa tangan dan diwarnai menggunakan Adobe Photoshop CS5. Ilustrasi cerita dibuat dengan memperjelas latar, rangkaian cerita, penjiwaan dan karakter.

Selain itu, buku cerita yang disusun memiliki 12 halaman yang sesuai untuk kemampuan baca anak (tidak terlalu panjang dan tidak terlalu pendek). Jenis

huruf yang digunakan adalah *Mc Laren dan Orange Juice*. Ukuran huruf pada cerita adalah 12 dan ukuran huruf pada judul buku adalah 50. Jenis dan ukuran huruf dipilih karena mudah dibaca dan sesuai untuk anak dengan tata letak gambar dan tulisan disesuaikan ruang pada buku cerita.

a) Kelebihan dan Kekurangan Produk

i. Kelebihan Produk

Melalui tahap validasi, uji coba, dan wawancara akhir terhadap lima siswa kelas IV SDN 2 Pantalan, ditemukan data mengenai kelebihan dari produk yang dikembangkan. Berikut merupakan kelebihan-kelebihan dari produk yang dikembangkan:

1. Media buku ilustrasi *pop-up* legenda Reog Ponorogo yang dihasilkan dapat menjadi salah satu media untuk menanamkan nilai-nilai karakter pada anak sekolah dasar kelas IV sekaligus mengenalkan dan meletarikan kebudayaan untuk generasi muda.
2. Media buku ilustrasi *pop-up* legenda Reog Ponorogo berbasis kebudayaan lokal ini menyajikan materi yang berkaitan pembelajaran SBdP dan Bahasa Indonesia serta pendidikan karakter jujur, bijaksana, dan tanggung jawab. Karakter jujur, bertanggung jawab dan bijaksana terdapat dalam materi Kurikulum 2013 pada kelas IV dengan tema 8 “Daerah Tempat Tinggalku”
3. Media buku ilustrasi *pop-up* legenda Reog Ponorogo yang dihasilkan selain dapat digunakan oleh siswa kelas atas, dapat juga digunakan oleh guru maupun orang tua untuk mengajarkan nilai-nilai karakter pada anak. Namun, tidak menutup kemungkinan buku cerita ini dapat digunakan pula oleh pelajar maupun masyarakat umum.

4. Media buku ilustrasi *pop-up* menggunakan bentuk 3 dimensi sehingga terkesan nyata dan menarik. Bahasa yang digunakan juga sederhana disertai lembar refleksi di akhir cerita sebagai renungan yang akan dilakukan siswa setelah membaca buku cerita.
5. Media buku ilustrasi *pop-up* dibuat dengan ukuran yang mudah dibawa dan dengan ketebalan yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa.
6. Media buku ilustrasi *pop-up* dapat sangat membantu ketika kondisi kelas tidak memungkinkan penggunaan media elektronik seperti proyektor untuk menampilkan power point, gambar, video pembelajaran, dll. Media *pop-up* book ini dapat menjadi alternatif karena termasuk inovasi di dalam pengembangan media pembelajaran cetak.
7. Media buku ilustrasi *pop-up* yang dihasilkan didesain dan digambar sendiri sesuai analisis kebutuhan guru dan siswa dengan perpaduan ilustrasi gambar, warna, dan tulisan yang menarik.
8. Selain itu juga dapat mengajarkan pada peserta didik untuk menghargai dan merawat buku dengan baik karena *pop-up* book menarik sehingga peserta didik tidak melakukan kegiatan mencorat-coret buku dan melipat pada sembarangan tempat

ii. Kekurangan Produk

Produk buku ilustrasi *pop-up* yang dihasilkan tidak hanya memiliki beberapa kelebihan saja, namun produk tersebut juga memiliki beberapa kelemahan, yaitu:

1. Pembuatan *pop-up* relatif lebih lama karena menuntut ketelitian yang lebih.
2. Bahan yang digunakan berupa kertas jadi keawetan media kurang, penyimpanan *pop-up* harus pada tempat yang sesuai agar tidak cepat rusak.

Pengembangan media dalam penelitian ini pada akhirnya mendapatkan penilaian “sangat layak” dari ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran maupun dari peserta didik. Meskipun memperoleh penilaian “sangat layak” namun, media buku ilustrasi *pop-up* ini dapat dikembangkan lagi.