

**Pengembangan Media Pembelajaran *Pop-up* untuk Pemahaman Teks Naratif**

**The Development of Learning Media in the Form of Pop-up Books to Understand Narrative Text**

**Aldiana Lakshinta Sasqia Putri<sup>1)</sup>, Sawitri Retnantiti<sup>2)</sup>**

**Universitas Negeri Malang**

**aldianalsp@gmail.com<sup>1)</sup>, sawitri.retnantiti.fs@um.ac.id<sup>2)</sup>**

***Abstract***

*The purpose of this study was to develop learning media in the form of pop-up books to understand the narrative text with the title Dunkelrestaurant in the book Netzwerk A2. This research and development uses the ADDIE model with development stages, namely (1) needs analysis, (2) design, (3) development, (4) implementation, and (5) evaluation. The types of data in this study are quantitative and qualitative. The data were obtained from media experts, material experts, trial subjects, namely students offering A and B German Education Study Programs who are currently taking Deutsch II courses, and observers using data collection instruments in the form of questionnaire sheets and observation sheets. From the results of the validation by media experts, the product feasibility percentage was 90.9%, while the material expert validation results obtained the product feasibility percentage of 88.8%. The product eligibility percentage obtained is included in the valid category, so the product is suitable for use in Deutsch II lectures at the Department of German Literature, State University of Malang. Meanwhile, the results of filling out the student sheets and observation sheets in the trial activity stated that the product was very interesting and helped students understand the text.*

***Keywords:*** instructional media, media development, pop-up, Netzwerk A2

**Pendahuluan**

Universitas Negeri Malang memiliki Program Studi S1 Pendidikan Bahasa Jerman yang menyajikan sejumlah mata kuliah yang terdiri dari mata kuliah wajib dan pilihan. Salah satu mata kuliah wajib tempuh delapan Satuan Kredit Semester (SKS) yang disajikan oleh Prodi Pendidikan Bahasa Jerman Universitas Negeri Malang untuk meningkatkan keterampilan berbahasa Jerman adalah *Deutsch II*. Dalam katalog Jurusan Sastra Jerman tahun 2018 disebutkan bahwa mata kuliah ini merupakan mata kuliah yang membahas tema sehari-hari, yaitu *Ferien und Urlaub; Essen und trinken; Kleidung und Wetter; Körper und Gesundheit; Sprachen und Biografien; Familie; Reise; Aktivitäten in der Freizeit; Medien im Alltag*. Mata kuliah ini bertujuan agar mahasiswa memiliki pengetahuan dan keterampilan berbahasa Jerman lisan dan tulis setaraf A1.2 (*Europäischer Referenzrahmen*) dengan tema-tema tertentu secara reseptif dan produktif (Katalog Jurusan Sastra Jerman, 2018:18).

Selama menempuh mata kuliah ini, terdapat empat aspek keterampilan berbahasa Jerman yang harus dikuasai oleh mahasiswa, yakni: menyimak (*hören*), membaca (*lesen*), berbicara (*sprechen*), dan menulis (*schreiben*). Keempat keterampilan berbahasa tersebut terintegrasi dengan

pembelajaran unsur kebahasaan yaitu pembelajaran tentang struktur dan kosakata (*Struktur und Wortschatz*).

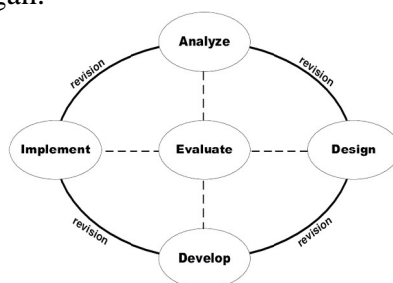
Pra penelitian dilakukan dengan cara membagikan angket terbuka berisi 10 pertanyaan melalui *Google Forms* kepada sekitar 75 orang mahasiswa Prodi S1 Pendidikan Bahasa Jerman offering A, B dan C angkatan 2018 di Universitas Negeri Malang. Akan tetapi, mahasiswa yang bersedia mengisi angket hanya berjumlah 36 orang. Berdasarkan pengisian lembar angket oleh 36 mahasiswa tersebut, diketahui bahwa selama perkuliahan *Deutsch II* buku yang digunakan untuk menunjang proses pembelajaran adalah buku *Netzwerk A1* dan *Netzwerk A2*. Dari pengisian angket juga disebutkan bahwa mahasiswa kesulitan untuk memahami teks dengan judul *Dunkelrestaurant* yang ada pada buku *Netzwerk A2*. Menurut mereka, kesulitan memahami teks yang ada pada buku *Netzwerk A2* dapat diatasi dengan adanya media penunjang proses pembelajaran berupa media visual yang digunakan dalam perkuliahan *Deutsch II*.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, peneliti tertarik untuk membantu mahasiswa memahami isi teks *Dunkelrestaurant* dengan mengembangkan media pembelajaran berupa buku *pop-up* berisi gambar-gambar timbul dan memiliki efek gerak saat buku dibuka. Dipilihnya pengembangan media pembelajaran berupa buku *pop-up* ini terinspirasi dari hasil penelitian dan pengembangan media terdahulu yang relevan dengan penelitian ini. Penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh Nurhayati (2017) dengan judul “Pengembangan Media Buku *Pop-Up* Untuk Pembelajaran Karya Sastra Jerman di Kelas XI SMA Negeri Tarik Sidoarjo” menghasilkan buku *pop-up* untuk mempelajari karya sastra bahasa Jerman dengan tema *Alltagsleben*. Buku *pop-up* yang telah dikembangkan oleh Nurhayati (2017) telah melalui tahap validasi oleh ahli media dan ahli materi serta telah diujicobakan kepada siswa kelas XI IPS Lintas Minat Bahasa Jerman SMAN 1 Tarik. Setelah melalui tahap-tahap tersebut, diketahui bahwa buku *pop-up* layak digunakan untuk pembelajaran karya sastra bahasa Jerman.

Penelitian lainnya yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian oleh Nariswari (2018) dengan judul “Pengembangan Media Buku *Pop-Up* Untuk Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis Siswa kelas X SMA Negeri 3 Klaten”. Media dari penelitian tersebut telah diujicobakan kepada siswa kelas X IPA 7 SMA Negeri 3 Klaten dan memperoleh hasil bahwa media tersebut sangat layak digunakan dalam pembelajaran karena sangat menarik untuk dibaca serta bermanfaat untuk mempermudah belajar bahasa Prancis serta tidak menutup kemungkinan bagi peneliti selanjutnya untuk mengembangkan media serupa dengan materi lainnya.

### Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan ADDIE. Tahapan penelitian yang dilakukan yaitu, analisis kebutuhan (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), uji coba (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Berikut adalah tahapan pengembangan ADDIE jika ditampilkan dalam bentuk bagan.



**Gambar 1 Tahapan Model Pengembangan ADDIE**

Sumber: Sugiyono (2019: 30)

Yang menjadi subjek penelitian dalam penelitian ini adalah mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Jerman Angkatan 2019 Offering A dan Offering B. Mahasiswa Offering C tidak menjadi subjek uji coba karena sejak tanggal 17 Maret hingga 29 Mei 2020 perkuliahan dilakukan secara daring guna pencegahan Virus Corona (COVID-19) di lingkungan Universitas Negeri Malang. Dari kedua Offering tersebut, jumlah mahasiswa yang hadir saat penelitian berlangsung adalah 50 mahasiswa. Penelitian ini dilaksanakan di Universitas Negeri Malang saat perkuliahan *Deutsch II* berlangsung. Instrumen pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah lembar angket validasi ahli materi dan ahli media, lembar angket mahasiswa, dan lembar observasi.

Dari hasil penelitian ini diperoleh data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif berupa perolehan penilaian pada lembar angket ahli materi dan ahli media. Data tersebut kemudian dianalisis menggunakan rumus  $P = \frac{\sum x}{\sum x^1} \times 100\%$ . Setelah itu, perolehan prosentase validasi media diinterpretasikan dalam tabel tingkat validitas yang dikemukakan oleh Akbar & Sriwijaya (2010: 212) sebagai berikut.

**Tabel 1 Tingkat Validitas Media**

Persentasi	Kategori
80%-100%	Valid
60% - 79%	Cukup valid
40%-59%	Kurang valid
0%-39%	Tidak Valid

Sumber: Akbar & Sriwijaya (2010: 212)

Data kualitatif dianalisis berdasarkan alasan, komentar, dan saran yang dituliskan oleh ahli media, ahli materi, mahasiswa, dan observer pada lembar angket.

### Hasil dan Pembahasan

Kegiatan Validasi oleh Ahli Media dan Ahli Materi memperoleh prosentase kelayakan produk sebesar 90,9% dari ahli media dan sebesar 88,8% dari ahli materi. Perolehan prosentase tersebut kemudian diinterpretasikan dalam tabel tingkat validitas oleh Akbar & Sriwijaya (2010: 212). Media "*Pop-up: Dunkelrestaurant*" termasuk dalam kategori "valid", sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Media ini berupa buku *pop-up* yang berisi teks dengan judul "*Dunkelrestaurant*" yang ada pada buku *Netzwerk A2*. Pada media terdapat *QR-Code* yang berisi video dan dapat diakses menggunakan aplikasi pemindai *barcode* Video yang ditampilkan adalah video seputar *Dunkelrestaurant*. Media ini terdiri dari halaman sampul, materi pokok berupa teks narasi, dan latihan soal. Selain itu, media ini juga dilengkapi dengan petunjuk penggunaan dan atribut penunjang latihan membuat dialog. Media ini berukuran 15 cm x 21 cm, dicetak dengan tinta berwarna menggunakan kertas *Art Paper 260*. Untuk lebih jelasnya, tampilan media "*Pop-up: Dunkelrestaurant*" dapat dilihat melalui link berikut (<https://www.youtube.com/watch?v=6lA919rqJnE>).

Media "*Pop-up: Dunkelrestaurant*" adalah media visual, karena hanya menampilkan gambar timbul dan memiliki efek gerak saat buku dibuka. Sebagaimana disebutkan oleh Yaumi (2018: 11), bahwa istilah visual pada media adalah bahan yang berwujud garis, warna, bentuk, dan ruang yang didesain untuk menyampaikan pesan gambar-gambar yang dapat timbul dan memiliki efek gerak

saat buku dibuka. Pada media ini, terdapat *barcode* yang dapat diakses menggunakan aplikasi pemindai *barcode* atau menggunakan *handphone* yang mendukung fitur pemindai *barcode*. Apabila *barcode* tersebut berhasil diakses, mahasiswa dapat menyaksikan tayangan video seputar pengalaman makan di restoran yang gelap (*Dunkerrestaurant*).

Berdasarkan saran dan komentar yang ditulis oleh ahli media dan ahli materi, media ini telah dikembangkan dengan baik. Ahli media menyatakan bahwa secara keseluruhan unsur yang ditampilkan dalam media menarik. Meskipun demikian, ahli media dan ahli materi tetap memberikan saran dan komentar untuk perbaikan media. Ahli media memberikan saran untuk melakukan sedikit perbaikan dari segi ukuran tulisan. Menurut ahli media, ukuran tulisan pada sampul bagian depan terlalu kecil. Disamping itu, ahli materi juga memberikan saran agar pada bagian sampul disebutkan identitas Universitas Negeri Malang. Pengembang telah melakukan revisi berdasarkan saran tersebut. Berikut adalah gambar sampul media sebelum dan sesudah direvisi.



Sebelum Sesudah  
Gambar 2 Halaman Sampul Bagian Depan

Pada sampul bagian belakang, ahli materi memberikan koreksi pada penulisan kata yang tidak tepat. Berikut adalah gambar sampul pada bagian belakang.



Sebelum Sesudah  
Gambar 3 Halaman Sampul Bagian Belakang

Ahli media dan ahli materi juga memberikan komentar pada bagian ornamen tampilan laptop. Menurut ahli media tulisan pada ornamen laptop terlalu kecil, sedangkan menurut ahli media terdapat penulisan kata pada bagian tersebut. Gambar 4 berikut ini adalah tampilan ornamen laptop sebelum dan sesudah direvisi.

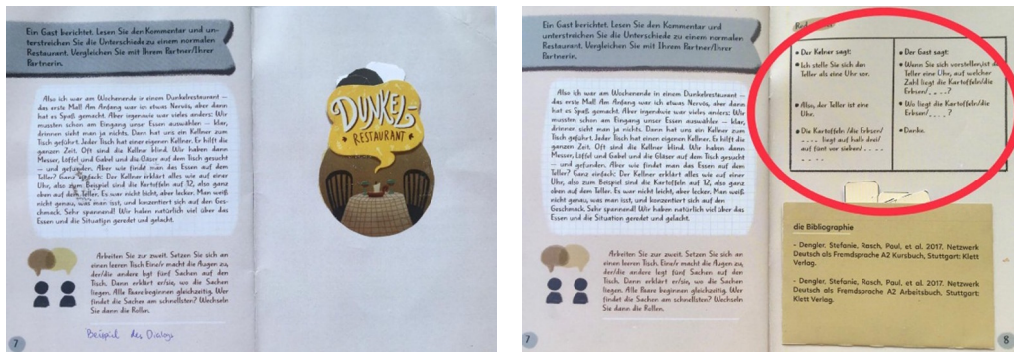


Sebelum

Sesudah

Gambar 4 Ornamen Tampilan Layar Laptop

Selanjutnya, ahli materi memberikan saran agar pada halaman tujuh atau delapan diberikan *Redemittel* yang sesuai dengan perintah latihan soal. Gambar 5 adalah tampilan halaman tujuh dan delapan sebelum dan sesudah direvisi.

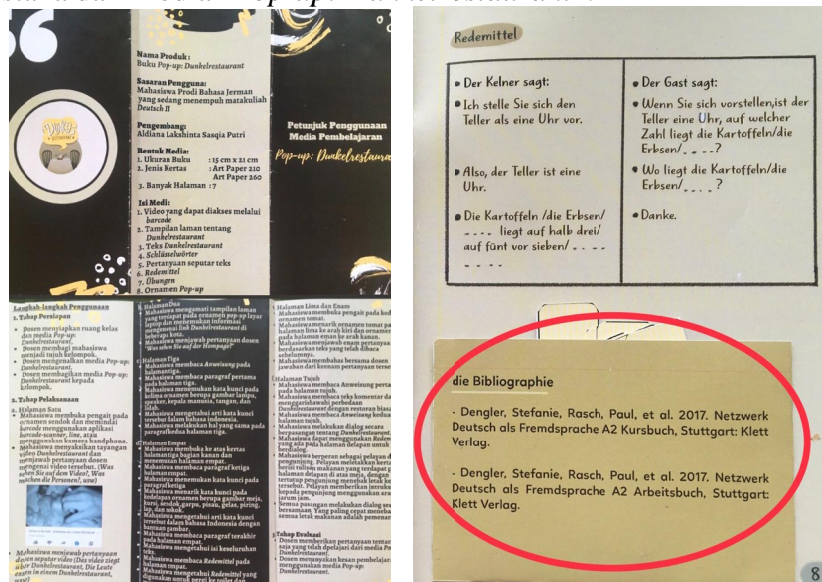


Sebelum

Sesudah

Gambar 5 Halaman Tujuh dan Delapan

Media ini dilengkapi dengan petunjuk penggunaan, ahli media menyarankan agar petunjuk penggunaan dicetak menjadi buku atau *booklet*. Pengembang tidak mencetak petunjuk penggunaan menjadi *booklet*, melainkan menjadi brosur. Selain itu, ahli materi juga menyarankan untuk menampilkan daftar pustaka pada media "*Pop-up: Dunkelrestaurant*". Berikut adalah gambar brosur dan daftar pustaka dari media "*Pop-up: Dunkelrestaurant*".



Gambar 6 Brosur dan Daftar Pustaka

Media ini telah di uji cobakan pada mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Jerman Angkatan 2019 Offering A dan B . Berdasarkan hasil pengisian angket oleh mahasiswa pada kegiatan uji coba, bentuk gambar timbul dan efek gerak yang diberikan oleh media "*Pop-up: Dunkelrestaurant*" membuat media ini semakin menarik. Observer juga menuliskan bahwa saat kegiatan uji coba

berlangsung, mahasiswa sangat antusias mengikuti perkuliahan menggunakan media “*Pop-up: Dunkelrestaurant*”. Mahasiswa terlihat aktif membuka-buka halaman buku *pop-up* dan mendokumentasikannya.

Hal ini sesuai dengan fungsi media yang dikemukakan oleh Hamalik (dalam Nurseto, 2011:05) bahwa menggunakan media yang menarik dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan minat siswa serta dapat mempengaruhi psikologis siswa. Dengan menggunakan media yang menarik, fungsi afektif media sebagai penggugah perasaan atau emosi peserta didik seperti yang dikatakan oleh Asyar (dalam Mulyana 2017: 9) dapat tercapai. Dengan media “*Pop-up: Dunkelrestaurant*”, rasa ingin tahu mahasiswa semakin meningkat karena media dapat memunculkan gambar tiga dimensi dan timbul saat dibuka, sehingga membuat mahasiswa semakin tertarik untuk membuka halaman berikutnya.

Tidak hanya menarik dari segi fisik saja, media ini dikembangkan juga untuk memudahkan mahasiswa memahami teks dan bermain peran dengan tema yang berhubungan dengan teks. Video yang disajikan dalam bentuk *barcode* juga memberikan informasi kepada mahasiswa seputar pengalaman makan pada restoran yang gelap seperti yang diceritakan pada teks. Hal ini sesuai dengan fungsi media pembelajaran yang disampaikan Asyar (dalam Mulyana 2017: 9) bahwa media berfungsi sebagai sumber belajar yaitu media pembelajaran sebagai penyalur, penyampaian, penghubung pesan atau pengetahuan dari pendidik kepada peserta didik sehingga peserta didik memperoleh informasi dan pengetahuan baru. Peserta didik memperoleh pengetahuan baru, yakni restoran yang gelap.

Dari kegiatan uji coba dapat diketahui bahwa media ini bermanfaat untuk mempermudah proses pembelajaran teks sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Selain itu, media ini juga memiliki manfaat lain seperti yang dikemukakan oleh Sudjana & Rivai (dalam Putriani, 2019:3), yakni membuat mahasiswa lebih termotivasi dengan pembelajaran yang lebih menarik, mahasiswa tidak bosan karena media ini dilengkapi gambar-gambar yang memunculkan efek gerak dan timbul saat halaman dibuka, sehingga mahasiswa tertarik untuk selalu membuka halaman berikutnya, dan aktivitas mahasiswa saat pembelajaran lebih banyak dan bervariasi, yaitu menyaksikan video yang diakses melalui *barcode*, menemukan kunci dan menebak artinya dengan bantuan gambar, menemukan perbedaan antara restoran pada umumnya dan *Dunkelrestaurant*, menjawab pertanyaan, dan bermain peran seputar *Dunkelrestaurant*. Semua manfaat tersebut dapat terlihat dari reaksi mahasiswa yang sangat antusias mengikuti pembelajaran menggunakan media “*Pop-up: Dunkelrestaurant*”.

### **Simpulan dan Saran**

Berdasarkan hasil penelitian, media “*Pop-up: Dunkelrestaurant*” telah dikembangkan dengan baik dan layak digunakan dalam perkuliahan *Deutsch II*. Media ini sangat menarik dan mampu membantu proses pemahaman teks *Dunkelrestaurant* bagi mahasiswa. Oleh karena itu, pengembang memberikan beberapa saran untuk pengembangan lebih lanjut, yakni (1) media ini dapat dikembangkan dengan menggunakan teks lain, seperti teks dongeng, cerpen, berita, dan lain-lain, (b) latihan yang disajikan dalam media lebih diperbanyak dan lebih divariasikan agar mahasiswa tidak bosan, (c) bahan perekatan yang digunakan dalam membuat media harus kuat, dan (d) ornamen *pop-up* yang ditampilkan harus lebih bervariasi dan penataannya harus lebih rapi. Meskipun pada tahap revisi pengembang telah melakukan perbaikan, tidak menutup kemungkinan bagi pengembang berikutnya untuk mengembangkan media menjadi lebih baik lagi.

### Daftar Pustaka

- Akbar, Sa'dun & Sriwijaya, Hadi. 2010. *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Cipta Media.
- Dengler, S., Rusch, P., Schmitz, H., Mayr-Sieber, T. (2013). *Netzwerk A2 Kursbuch. Deutsch als Fremdsprache*. Berlin/München: Langenscheidt/Stuttgart, Germany: Klett.
- Dengler, S., Rusch, P., Schmitz, H., Mayr-Sieber, T. (2013). *Netzwerk A2 Arbeitsbuch. Deutsch als Fremdsprache*. Berlin/München: Langenscheidt/Stuttgart, Germany: Klett.
- Mulyana, Eka Clarita. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Kuartet Berbasis *Augmented Reality* Pada Matakuliah Telaah Pranata Masyarakat Jerman 1. Malang: Skripsi tidak diterbitkan.
- Nurhayati, Rosyidiana. 2017. *Pengembangan Media Buku Pop-Up Untuk Pembelajaran Karya Sastra Jerman di Kelas XI SMA Negeri Tarik Sidoarjo*. Skripsi tidak diterbitkan. Malang : Prodi Pendidikan Bahasa Jerman Universitas Negeri Malang.
- Nurseto, Tejo. 2011. *Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik*, 8 (1), (Online), (<http://jurnal-online.um.ac.id/data/artikel/artikel15833BE3694EA91E602B05A40ECA7382D.pdf>) , diakses pada 3 Februari 2020.
- Putrianti, Berliana. 2019. *Efektivitas Media Flipchart Dan Video Terhadap Pembelajaran Pemasangan Karakter Wanita Pada Mahasiswa Semester 1*, 7 (1), (Online), (<http://jurnalonline.um.ac.id/data/artikel/artikel5833BE3694EA91E602B05A40ECA7382D.pdf>) diakses pada 4 Februari 2020.
- Yaumi, Muhammad. 2018. *Media & Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.