

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
BUKU GAMBAR TIGA DIMENSI PADA MATERI
DONGENG UNTUK SISWA KELAS III
SDN 05 KOTA BENGKULU**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana S1 (S.Pd)
dalam Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



Oleh

**DISI SULASTI DERUSMAN
NIM. 1911240215**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH
IBTIDAIYAH
JURUSAN TARBIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI
BENGKULU
2023**

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Disi Sulasti

N I M : 1911240215

Jurusan : Tarbiyah

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Buku Gambar Tiga Dimensi Pada Materi Dongeng Untuk Siswa Kelas III SDN 05 Kota Bengkulu". Secara keseluruhan adalah hasil penelitian / karya saya sendiri, kecuali bagian tertentu yang dirujuk sumbernya.

Bengkulu, 16 Mei 2023


METERAI
TEMPIL
033400442799828
Disi Sulasti
1911240215



KEMENTERIAN AGAMA RI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI
SUKARNO BENGKULU
FAKULTAS TARBİYAH DAN TADRIS
 Alamat: Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211
 Telepon (0736) 51276-51171-51172- Faksimili (0736) 51171-51172
 Website: www.uinfasbengkulu.ac.id

NOTA PEMBIMBING

Hai ... Skripsi Sdri. Disi Sulasti Derusman
 NIM : 1911240215

Kepada
 Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris UIN FAS Bengkulu
 Di Bengkulu

Assalammu 'alaikum Wr.Wb. Setelah membaca dan memberikan arahan dan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi sdri.

Nama : Disi Sulasti Derusman
 NIM : 1911240215
 Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Buku Gambar Tiga Dimensi Pada Materi Dongeng Untuk Siswa Kelas III SDN 05 Kota Bengkulu

Telah memenuhi syarat untuk diujikan pada sidang munaqasyah skripsi guna memperoleh Sarjana dalam bidang Ilmu Tarbiyah. Demikian atas perhatiannya diucapkan terima kasih.
Wassalamu 'alaikum Wr. Wb.

Bengkulu, Juni 2023
 Pembimbing I
 P. Prof. Dr. Adisel, M.Pd. NIP. 197612292003121004
 Pembimbing II
 Wiji Azis Hari Mukti, M.Pd.Si NIDN. 2030109001



KEMENTERIAN AGAMA RI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI
SUKARNO BENGKULU
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS
 Alamat: Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211
 Telepon (0736) 51276-51171-51172- Faksimili (0736) 51171-51172
 Website: www.uinifsbengkulu.ac.id

PENGESAHAN PEMBIMBING

Dosen Pembimbing I dan Pembimbing II menyatakan Skripsi yang disusun oleh Sdr.

Nama : Disi Sulasti Derusman
NIM : 1911240215
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Tadris

Skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Buku Gambar Tiga Dimensi Pada Materi Dongeng Untuk Siswa Kelas III SDN 05 Kota Bengkulu”**, ini telah dibimbing, diperiksa, dan diperbaiki sesuai dengan saran dosen pembimbing I dan dosen pembimbing II. Maka oleh karena itu Skripsi ini bisa dilanjutkan ke Sidang Munaqasyah Skripsi.

Bengkulu, Juni 2023
 Pembimbing I, Pembimbing II

Prof. Dr. Adisel, M.Pd **Wiji Azis Hari Mukti, M.Pd.Si**
 NIP. 197612292003121004 NIDN. 2030109001

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Disi Sulasti
NIM : 1911240215
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Buku Gambar Tiga Dimensi Pada Materi Dongeng Untuk Siswa Kelas III SDN 05 Kota Bengkulu

Telah melakukan verifikasi plagiasi melalui program turnitin.com dengan id 2105138581. Skripsi ini memiliki indikasi plagiat sebesar 14% dan dinyatakan dapat diterima. Demikian surat pernyataan ini dibuat dan untuk dipergunakan sebagaimana semestinya, apabila terdapat kekeliruan dengan verifikasi ini maka akan dilakukan peninjauan ulang kembali.

Bengkulu, Juni 2023

Mengetahui,
Ketua Tim Verifikasi


Dr. Edianyah, M. Pd
NIP.197007011999031002

Yang Menyatakan


Disi Sulasti
NIM.1911240215

KEMENTERIAN AGAMA RI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI
SUKARNO BENGKULU
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS
 Alamat: Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211
 Telepon (0736) 51276-51171-51172- Faksimili (0736) 51171-51172
 Website: www.uinifsbengkulu.ac.id

PENGESAHAN

Skrripsi dengan judul: **Pengembangan Media Pembelajaran Buku Gambar Tiga Dimensi Pada Materi Dongeng Untuk Siswa Kelas III SDN 05 Kota Bengkulu yang disusun oleh: Disi Sulasti Derusman, NIM. 1911240215** telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Tadris Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu pada pada hari Selasa, 20 Juni 2023 dan dinyatakan memenuhi syarat guna memperoleh gelar sarjana dalam bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (S.Pd)

Ketua
Dr. Khermarinah, M.Pd.I
 NIP. 196312231993032002

Sekretaris
Adam Nasution, M.Pd
 NIDN. 2010088202

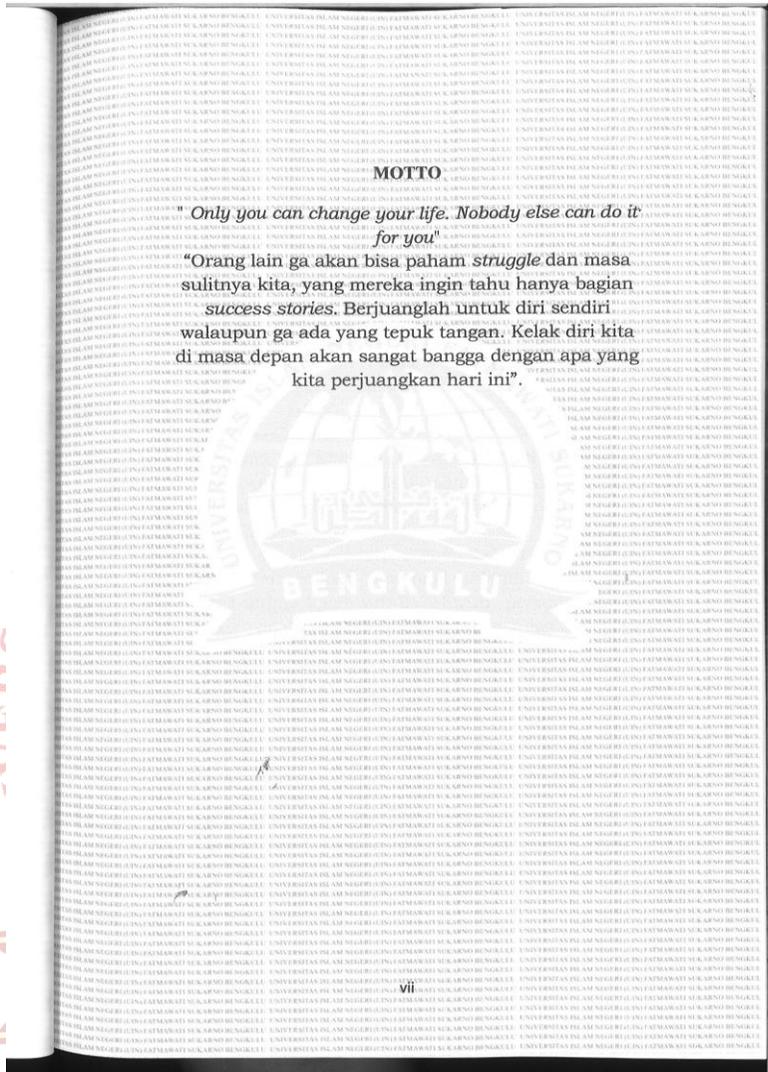
Penguji I
Dr. Khairiah, M.Pd
 NIP. 196805151997032004

Penguji II
Dr. Ahmad Walid, M.Pd
 NIP. 2011059101

Bengkulu, Juni 2023
Mengetahui
An. Dekan
Wakil Dekan I

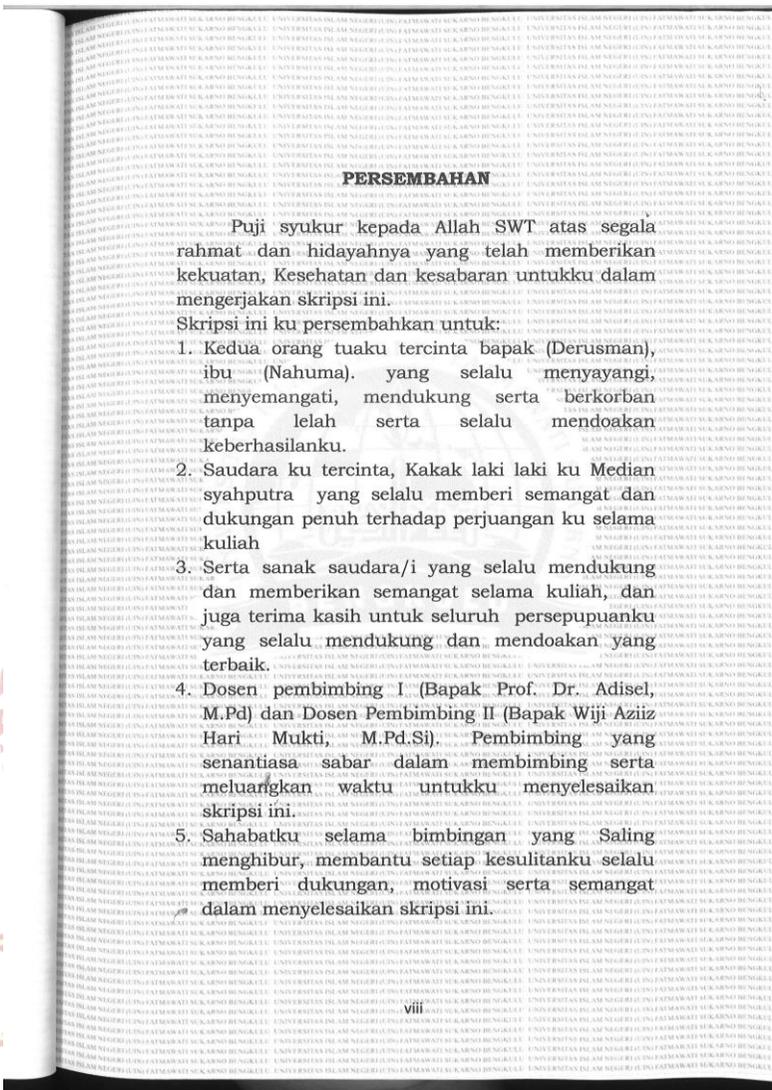
Dr. Fidi Ansyah, M.Pd
 NIP. 197001071999031002





MOTTO

"Only you can change your life. Nobody else can do it for you"
"Orang lain ga akan bisa paham struggle dan masa sulitnya kita, yang mereka ingin tahu hanya bagian success stories. Berjuanglah untuk diri sendiri walaupun ga ada yang tepuk tangan. Kelak diri kita di masa depan akan sangat bangga dengan apa yang kita perjuangkan hari ini".



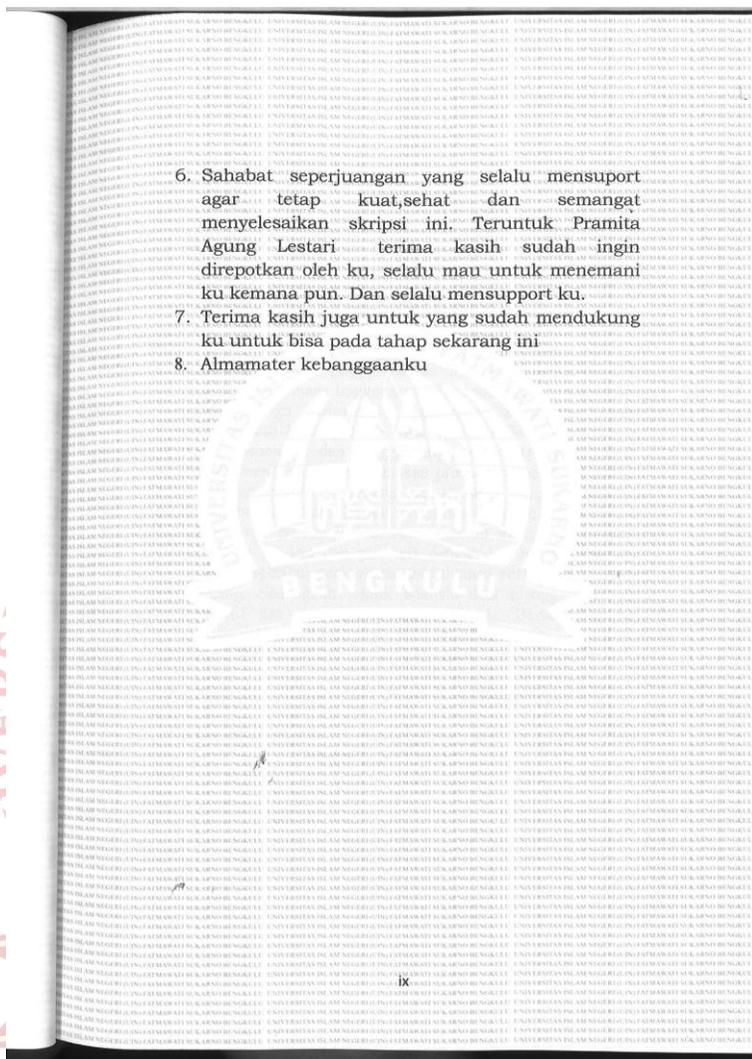
PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada Allah SWT atas segala rahmat dan hidayahnya yang telah memberikan kekuatan, Kesehatan dan kesabaran untukku dalam mengerjakan skripsi ini.

Skripsi ini ku persembahkan untuk:

1. Kedua orang tuaku tercinta bapak (Derusman) ibu (Nahuma), yang selalu menyayangi, menyemangati, mendukung serta berkorban tanpa lelah serta selalu mendoakan keberhasilanku.
2. Saudara ku tercinta, Kakak laki laki ku Medjan syahputra yang selalu memberi semangat dan dukungan penuh terhadap perjuangan ku selama kuliah
3. Serta sanak saudara/i yang selalu mendukung dan memberikan semangat selama kuliah, dan juga terima kasih untuk seluruh persepupuanaku yang selalu mendukung dan mendoakan yang terbaik.
4. Dosen pembimbing I (Bapak Prof. Dr. Adisel M.Pd) dan Dosen Pembimbing II (Bapak Wiji Aziz Hari Mukti, M.Pd.Si). Pembimbing yang senantiasa sabar dalam membimbing serta meluangkan waktu untukku menyelesaikan skripsi ini.
5. Sahabatku selama bimbingan yang saling menghibur, membantu setiap kesulitanku selalu memberi dukungan, motivasi serta semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.

viii



6. Sahabat seperjuangan yang selalu mendukung agar tetap kuat, sehat dan semangat menyelesaikan skripsi ini. Teruntuk Primita Agung Lestari terima kasih sudah ingin direpotkan oleh ku, selalu mau untuk menemani ku kemana pun. Dan selalu mendukung ku.
 7. Terima kasih juga untuk yang sudah mendukung ku untuk bisa pada tahap sekarang ini
 8. Almamater kebanggaan ku

ABSTRAK

Disi Sulasti, NIM. 1911240215, Judul skripsi: Pengembangan Media Pembelajaran Buku Gambar Tiga Dimensi Pada Materi Dongeng Untuk Siswa Kelas III SDN 05 Kota Bengkulu. Pembimbing I: Prof. Dr.Adisel, M.Pd., Pembimbing II: Wiji Aziz Hari Mukti, M.Pd. Si.

Tujuan pengembangan media pembelajaran ini yaitu untuk mengetahui pengembangan media buku gambar Tiga Dimensi, bagaimana tingkat kevalidan media pembelajaran buku gambar Tiga Dimensi, bagaimana keefektifan media pembelajaran buku gambar Tiga Dimensi. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan *R & D (Research and Development)* yang menggunakan prosedur penelitian *Borg and Gall* yang terdiri dari Potensi dan masalah, pengumpulan data, desain media, validasi desain, revisi desain, uji coba produk skala kecil, revisi produk kedua. Penelitian ini menggunakan desain penelitian pre-test dan post-test dengan kelompok yang sama untuk mengetahui peningkatan pemahaman anak terhadap materi dongeng. Sedangkan teknik analisis data menggunakan data kualitatif dan data kuantitatif persentasi. Berdasarkan hasil analisis data maka diperoleh kesimpulan bahwa produk baru hasil pengembangan sudah layak digunakan karena berada dalam kategori “Sangat Baik” dan untuk tingkat keefektifan produk terhadap pemahaman siswa berada dalam kategori “Mampu”.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Materi dongeng, Buku Gambar Tiga Dimensi.

ABSTRACT

Disi Sulasti, NIM. 1911240215, Undergraduate thesis title: Development of Three-dimensional Picture Book Learning Media on Fairy Tales for Class III Students at SDN 05 Bengkulu City. Advisor I: Prof. Dr. Adisel, M.Pd., Supervisor II: Wiji Aziz Hari Mukti, M.Pd. Si.

The purpose of developing this learning media is to find out the development of three-dimensional picture book media, how is the level of validity of three-dimensional picture book learning media, how is the effectiveness of three-dimensional picture book learning media. This type of research is research and development R & D (Research and Development) which uses the Borg and Gall research procedure which consists of potentials and problems, data collection, media design, design validation, design revisions, small-scale product trials, second product revisions . This study used a pre-test and post-test research design with the same group to determine the increase in children's understanding of fairy tale material. While the data analysis technique uses qualitative data and quantitative data percentage. Based on the results of data analysis, it is concluded that the new product developed is feasible to use because it is in the "Very Good" category and for the level of effectiveness of the product on student understanding it is in the "Capable" category.

Keywords: Learning Media, Story material, Three-dimensional Picture Books.

KATA PENGANTAR

Puji serta syukur penulis ucapkan atas kehadiran Allah SWT, dengan segala limpahan rahmat dan karunia-Nya lah sehingga penulis dapat menyusun proposal penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Buku Gambar Tiga Dimensi Pada Materi Dongeng Untuk Siswa Kelas III SDN 05 Kota Bengkulu”**.

Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis tidak akan mampu menyelesaikannya tanpa bantuan, bimbingan, dukungan semangat serta motivasi dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan rasa terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. KH. Zulkarnain, M.Pd selaku Rektor Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno (UINFAS) Bengkulu yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menyelesaikan program studi S1 di UINFAS Bengkulu.
2. Bapak Dr. Mus Mulyadi, M.Pd selaku Dekan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno (UINFAS) Bengkulu yang selalu memberikan dorongan keberhasilan dan ilmu yang bermanfaat kepada penulis.
3. Ibu Dr. Azizah Aryati, M. Ag selaku Ketua Jurusan Tarbiyah Fakultas Tarbiyah dan Tadris Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno (UINFAS) Bengkulu yang telah

membimbing dan memberikan ilmu yang sangat bermanfaat bagi penulis.

4. Bapak Adi Saputra , S.Sos.I, M.Pd selaku sekretaris jurusan Tarbiyah UINFAS Bengkulu yang telah membantu mahasiswa dalam urusan akademik dalam proses penyelesaian skripsi.
5. Bapak Abdul Aziz Mustamin, M.Pd.I selaku Koordinator Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Tadris UINFAS Bengkulu yang telah memberikan bimbingan, pengarahan, dan motivasi kepada penulis.
6. Bapak Prof. Dr. Adisel, M.Pd selaku Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan pengarahan, koreksi dan saran serta masukan yang baik sehingga penulis dapat menyusun skripsi penelitian dengan baik.
7. Bapak Wiji Aziiz Hari Mukti , M. Pd. Si selaku Pembimbing II yang juga telah memberikan bimbingan pengarahan koreksi, motivasi juga saran dan masukan yang baik sehingga penulis dapat menyusun proposal penelitian dengan baik.
8. Bapak dan ibu Dosen, serta para staf UINFAS Bengkulu yang telah banyak memberikan ilmu serta pengetahuan yang bermanfaat bagi penulis.
9. Kepala sekolah dan guru SDN 05 Kota Bengkulu yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melaksanakan penelitian di sekolah tersebut.

Penulis sangat menyadari sepenuhnya bahwa penyusunan skripsi penelitian ini ialah berkat bantuan dari beberapa pihak. Untuk itu, penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu.

Akhir kata, kepada Allah SWT. Penulis memohon agar skripsi penelitian ini dapat memberikan sumbangan untuk penelitian selanjutnya, dan berguna serta bermanfaat bagi penulis juga para pembacanya atas segala bantuan yang tiada ternilai harganya, semoga Allah SWT membalas dengan pahala yang berlipat ganda.

Bengkulu, Juni 2023
Penulis



DISI SULASTI
NIM. 1911240215

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN	ii
NOTA PEMBIMBING	iii
PENGESAHAN PEMBIMBING	iv
SURAT PERNYATAAN CEK PLAGIASI	v
PENGESAHAN	vi
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN	viii
ABSTRAK	x
ABSTRACT	xi
KATA PENGANTAR	xii
DAFTAR ISI	xv
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	9
C. Tujuan Penelitian	9
D. Manfaat Penelitian	10
E. Asumsi Pengembangan	10
F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	11
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Deskripsi Teori	12
1. Media Pembelajaran Buku Gambar Tiga Dimensi	12
2. Hakikat Media Gambar Tiga Dimensi	29
3. Materi Dongeng	34
4. Pembelajaran Bahasa Indonesia	41
B. Kajian Pustaka	46
C. Kerangka Berpikir	48
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Model Pengembangan	50
B. Prosedur Pengembangan	51

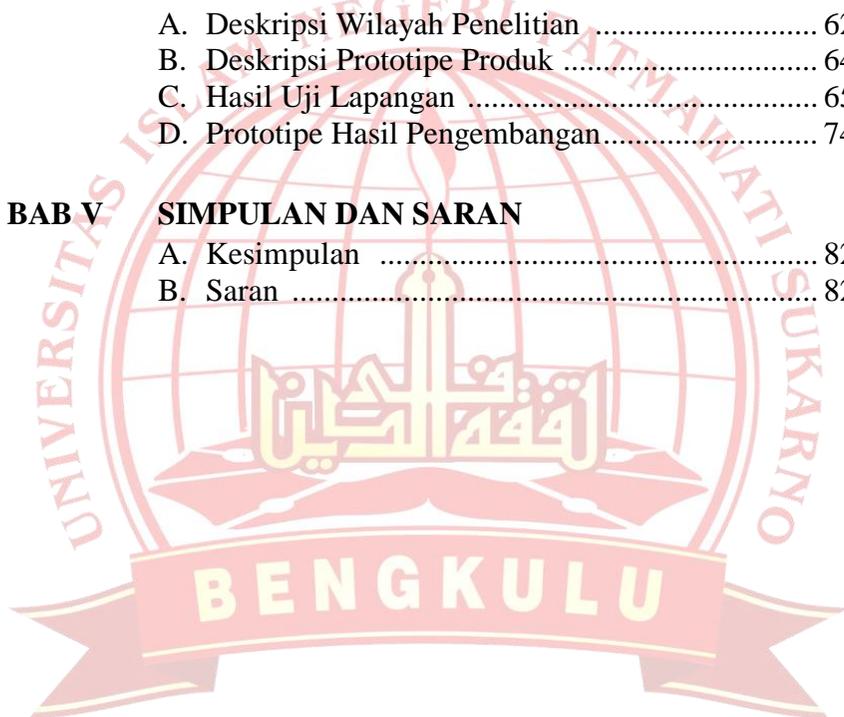
1. <i>Define</i> (Pendefinisian)	51
2. <i>Design</i> (Perancangan)	52
3. <i>Develop</i> (Pengembangan)	54
4. <i>Disseminate</i> (Penyebarluasan)	55
C. Subjek Penelitian	55
D. Teknik Pengumpulan Data	56
E. Teknik Analisis Data	58

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Wilayah Penelitian	62
B. Deskripsi Prototipe Produk	64
C. Hasil Uji Lapangan	65
D. Prototipe Hasil Pengembangan.....	74

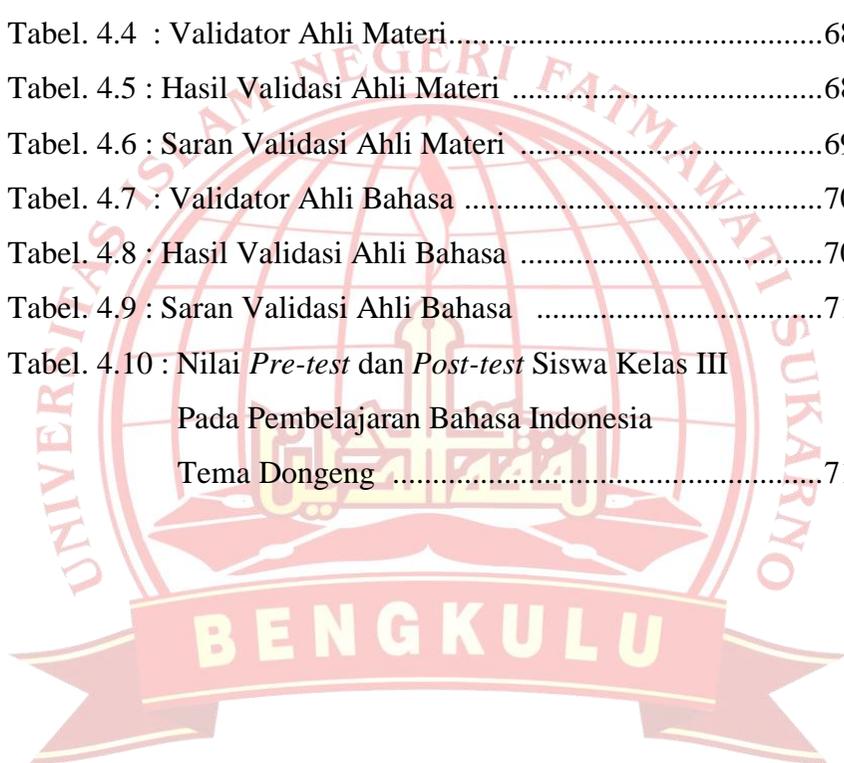
BAB V SIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	82
B. Saran	82



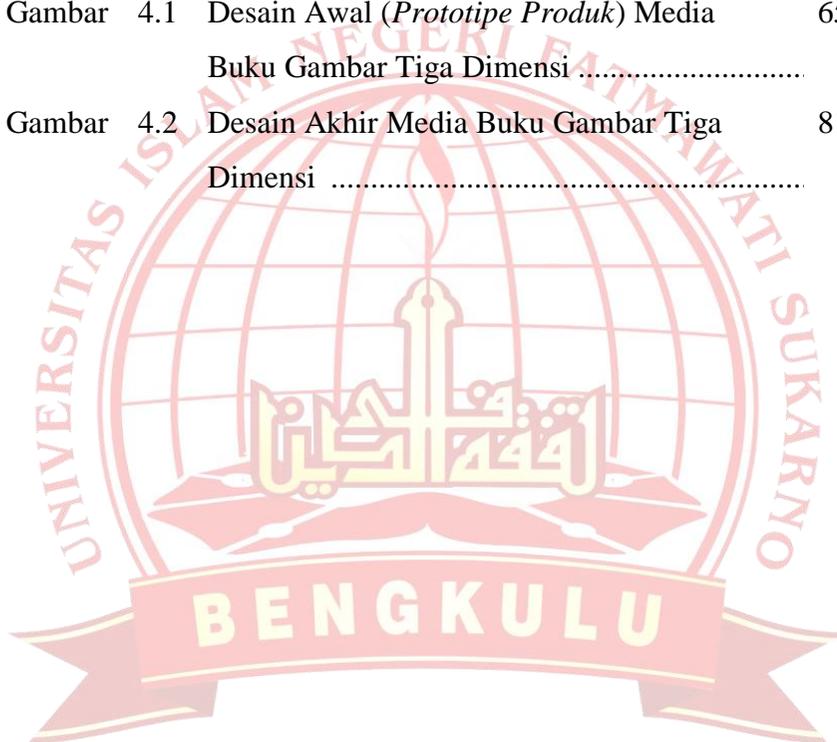
DAFTAR TABEL

Tabel. 3.1 : Kisi-kisi observasi	57
Tabel. 4.1 : Validator Ahli Media	66
Tabel. 4.2 : Hasil Validasi Ahli Media	67
Tabel. 4.3 : Saran Validasi Ahli Media	68
Tabel. 4.4 : Validator Ahli Materi.....	68
Tabel. 4.5 : Hasil Validasi Ahli Materi	68
Tabel. 4.6 : Saran Validasi Ahli Materi	69
Tabel. 4.7 : Validator Ahli Bahasa	70
Tabel. 4.8 : Hasil Validasi Ahli Bahasa	70
Tabel. 4.9 : Saran Validasi Ahli Bahasa	71
Tabel. 4.10 : Nilai <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Siswa Kelas III Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Tema Dongeng	71



DAFTAR GAMBAR

Gambar	2.1	Kerangka Berfikir.....	48
Gambar	3.1	Bagan Model R & D 4D	51
Gambar	3.2	Contoh Produk Awal (<i>Prototype</i>) Media Buku Gambar Tiga Dimensi	53
Gambar	4.1	Desain Awal (<i>Prototipe Produk</i>) Media Buku Gambar Tiga Dimensi	65
Gambar	4.2	Desain Akhir Media Buku Gambar Tiga Dimensi	81



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Silabus
- Lampiran 2 RPP
- Lampiran 3 Lembar Validasi Ahli Bahasa
- Lampiran 4 Lembar Validasi Ahli Materi
- Lampiran 4 Lembar Validasi Ahli Media
- Lampiran 5 Soal Uji Coba
- Lampiran 6 Log Book Penelitian
- Lampiran 7 Dokumentasi Penelitian
- Lampiran 8 Surat Penunjukan Pembimbing
- Lampiran 9 Surat Keterangan Izin Penelitian
- Lampiran 10 Surat Keterangan Selesai Penelitian
- Lampiran 11 Nota Pembimbing
- Lampiran 12 Pengesahan Pembimbing
- Lampiran 13 Lembar Bimbingan



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan di Sekolah Dasar (SD) bertujuan memberikan kemampuan dasar bagi anak didik yang meliputi, “baca-tulis-hitung”. Empat komponen kemampuan bahasa Indonesia yang terdiri dari aspek kemampuan menulis, kemampuan membaca, kemampuan mendengarkan, dan kemampuan berbicara. Keterampilan berbicara merupakan keterampilan yang sangat penting dalam kehidupan, tidak hanya penting dalam kehidupan pendidikan, tetapi juga penting dalam kehidupan masyarakat. Karena dengan berbicara seseorang bisa menyampaikan informasi atau maksud keinginan kepada orang lain. Bagi sebagian orang, berbicara atau mengungkapkan pikiran secara lisan merupakan hal yang sangat sulit, tumbuhnya rasa minder dan takut salah saat berbicara akan menyebabkan sebagian orang menganggap bahwa berbicara didepan umum itu menjadi suatu hal yang sangat menakutkan.¹

Salah satu aspek perkembangan anak yang juga penting untuk dikembangkan adalah aspek perkembangan bahasa anak. Perkembangan bahasa adalah meningkatnya kemampuan penguasaan alat komunikasi baik lisan maupun

¹ Syarif hidayat. *Teori Dan Prinsip Pendidikan*. (Tangerang:PT Pustaka.2013), hlm. 157

tulisan (kemampuan verbal) maupun menggunakan tanda-tanda isyarat. Kemampuan verbal anak lebih terstimulasi secara efektif pada saat guru melakukan semacam tes pada anak untuk menceritakan kembali isi cerita. Dari sisi anak belajar berbicara, menuangkan kembali gagasan dan perasaan yang telah didengarnya dengan gayanya sendiri. Anak yang menyadari kekuatan kata-kata akan berusaha memperbaiki apabila kurang tepat, dan meningkatkannya apabila memperoleh penguatan. Cerita membuat anak menyadari arti pentingnya berdialog dan menuangkan gagasan dan perasaan keinginannya (Ekspresi) dengan kata-kata yang baik.²

Musfiroh menyatakan manfaat kegiatan bercerita adalah mengasah imajinasi anak, mengembangkan kemampuan berbahasa, aspek sosial, moral, kesadaran beragama, emosi, semangat berprestasi dan melatih konsentrasi anak. Dalam islam, metode cerita juga sebenarnya diisyaratkan dan dikenalkan Allah SWT kepada Rasulullah melalui Al-Qur'an, dalam Al-Qur'an surat Hud ayat 120 disebutkan:

وَكُلًّا نَقُصُّ عَلَيْكَ مِنْ أَنْبَاءِ الرُّسُلِ مَا نُنَبِّئُ بِهِ فُؤَادَكَ وَجَاءَكَ فِي هَذِهِ الْحَقُّ وَمَوْعِظَةٌ وَذِكْرٌ لِلْمُؤْمِنِينَ

Artinya: *“Dan semua kisah dari rasul-rasul Kami ceritakan kepadamu, ialah kisah-kisah yang dengannya Kami*

² Sunarto dan Agung Hartono, *Perkembangan Peserta Didik*, (Jakarta:Rineka Cipta,2013) h.137

teguhkan hatimu; dan dalam surat ini telah datang kepadamu kebenaran serta pengajaran dan peringatan bagi orang-orang yang beriman”.

Kandungan dalam ayat ini mencerminkan bahwa cerita yang ada dalam Al-Qur’an merupakan cerita-cerita pilihan yang mengandung nilai pedagogis, dan kebenaran serta mengandung pengajaran untuk kita terapkan dalam dunia pendidikan.³

Melihat hal ini, peneliti bermaksud memanfaatkan media buku gambar tiga dimensi sebagai salah satu solusi untuk mengatasi masalah rendahnya kemampuan siswa dalam berbicara. Hal positif yang dapat diperoleh dari penggunaan media gambar ialah bahwa dengan gambar, pikiran siswa akan dipenuhi oleh ide atau gagasan dan informasi yang mempermudah siswa dalam berbicara karena mereka tidak lagi merasa kebingungan dan kesulitan dalam menentukan apa yang harus mereka sampaikan. Sebuah gambar merupakan sarana yang baik untuk memancing, mendorong atau memotivasi siswa untuk berbicara.

Menjadi manusia yang sesuai dengan tujuan pendidikan nasional, peserta didik harus melakukan pembelajaran, baik formal, non formal ataupun informal. Seperti yang terdapat dalam surat at-Taubah (9): 122 yang berbunyi:

³ Departemen Agama RI, *Al-Quran Bayan*, (Jakarta: Al-Quran Terkemuka, 2019).

﴿ وَمَا كَانَ الْمُؤْمِنُونَ لِيَنْفِرُوا كَآفَّةً فَلَوْلَا نَفَرَ مِن كُلِّ فِرْقَةٍ مِّنْهُمْ طَائِفَةٌ لِّيَتَفَقَّهُوا فِي الدِّينِ وَلِيُنذِرُوا قَوْمَهُمْ إِذَا رَجَعُوا إِلَيْهِمْ لَعَلَّهُمْ يَحْذَرُونَ ﴾

Artinya: “Tidak sepatutnya bagi mukminin itu pergi semuanya (ke medan perang). Mengapa tidak pergi dari tiap-tiap golongan di antara mereka beberapa orang untuk memperdalam pengetahuan mereka tentang agama dan untuk memberi peringatan kepada kaumnya apabila mereka telah kembali kepadanya, supaya mereka itu dapat menjaga dirinya.”

Makna dari ayat di atas adalah Allah SWT memerintahkan umat Islam untuk menuntut ilmu bukan hanya berperang, agar umat Islam mempunyai ilmu pengetahuan yang maju sehingga tidak dibodohi oleh agama lain.

Kata “media” berasal dari bahasa latin, bentuk jamak dari kata “medium” yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Menurut Russell media merupakan saluran komunikasi yang menjadi perantara antara sumber pesan (a source) dengan penerima pesan (a receiver). Menurut Gagne, media sebagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang mereka untuk belajar. Arsyad (2006:3) menyatakan pengertian media cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Dari pendapat ini dapat disimpulkan bahwa media

adalah komponen komunikasi yang berfungsi sebagai perantara atau pembawa pesan dari pengirim ke penerima. Berdasarkan definisi media secara umum, dapat dibangun definisi media pembelajaran secara terpisah. Media pembelajaran dapat dikatakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan materi dari guru secara terencana sehingga siswa dapat belajar efektif dan efisien. Dalam hal ini segala sesuatu yang digunakan tersebut mestilah yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan proses siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Kalau dijabarkan lebih rinci, media pembelajaran berupa bahan, alat, atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukasi antara guru dan siswa dapat berlangsung secara ilmiah, interaktif, efektif, dan efisien.

Media buku gambar tiga dimensi merupakan sebuah buku yang memiliki bagian yang dapat bergerak atau memiliki unsur tiga dimensi. Sekilas tiga dimensi hampir sama dengan origami dimana kedua seni ini mempergunakan tehnik melipat kertas. Walau demikian origami lebih memfokuskan diri pada menciptakan objek atau benda sedangkan tiga dimensi lebih cenderung pada pembuatan mekanis kertas yang dapat membuat gambar tampak secara lebih berbeda baik dari sisi perspektif/dimensi, perubahan bentuk hingga dapat bergerak.

Media ini diharapkan peserta didik dapat untuk menggunakan daya indera pendengarannya secara maksimal. Peserta didik tidak hanya membaca sebuah cerita, mereka dapat berinteraksi dengan cerita yang disampaikan dalam buku dan ikut aktif sebagai pelaku, baik itu melalui sentuhan maupun pengamatan dari unsur kejutan yang dimiliki buku gambar Tiga Dimensi ini dapat menumbuhkan rasa penasaran Peserta didik terhadap kelanjutan cerita.

Tujuan pembelajaran bahasa Indonesia di SD bagi siswa adalah untuk mengembangkan keterampilan berbahasa Indonesia. Tujuan pembelajaran bahasa Indonesia sesuai dengan keterampilan kebutuhan, dan minatnya, sedangkan bagi guru adalah untuk mengembangkan potensi bahasa Indonesia siswa, serta lebih mandiri dalam menentukan bahan ajar kebahasaan sesuai dengan kondisi lingkungan sekolah dan kemampuan siswa.

Selain itu, tujuan umum pembelajaran sebuah Bahasa adalah memiliki peran sentral dalam perkembangan intelektual, sosial dan emosional peserta didik dan merupakan penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi. Dengan pembelajaran Bahasa memungkinkan manusia untuk saling berkomunikasi, saling berbagi pengalaman, saling belajar dari yang lain dan untuk meningkatkan kemampuan intelektual dan kesusasteraan merupakan salah satu sarana untuk menuju pemahaman tersebut.

Permasalahan dalam pelaksanaan mata pelajaran Bahasa Indonesia, salah satu diantaranya adalah ada suatu kecenderungan dimana bahan ajar Bahasa Indonesia yang tidak terlalu menarik sehingga siswa tidak terlalu memperhatikan guru ketika sedang menyampaikan materi pembelajaran. Pembelajaran yang dilakukan oleh guru kurang variatif. Guru lebih banyak menggunakan metode ceramah.

Dapat diketahui bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia di SD merupakan Sarana pembinaan persatuan dan kesatuan bangsa serta Sarana peningkatan pengetahuan dan keterampilan dalam rangka pelestarian dan pengembangan budaya. Guru sebagai pelaksana dan pengelolah pembelajaran di sekolah, dituntut untuk dapat merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi aspek-aspek yang mencakup dalam pembelajaran.⁴

Permasalahan tersebut juga terjadi di kelas III SD Negeri 05 Kota Bengkulu dari hasil observasi awal berupa wawancara dengan guru, pada tanggal 1 November 2022 menunjukkan bahwa pada pembelajaran Bahasa Indonesia siswa cenderung pasif, jika ditanya oleh guru hanya beberapa siswa yang berusaha menjawab sedangkan siswa lainnya hanya diam saja. Siswa kurang memiliki rasa percaya diri, keberanian untuk menjawab pertanyaan karena takut jawabannya salah. Siswa juga kurang memiliki motivasi dalam

⁴ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Kencana, 2013).

mengikuti proses pembelajaran karena guru masih menggunakan metode konvensional dan jarang memakai media pembelajaran (hanya memakai media papan tulis dan buku Tematik).⁵

Hal ini membuat siswa menjadi jenuh dengan pembelajaran dan hasil belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia juga belum maksimal. Oleh karena itu perlu diadakan pengembangan media pembelajaran peningkatan kualitas proses pembelajaran agar siswa dapat meningkatkan hasil belajar.

Di SDN 05 Kota Bengkulu ini sendiri belum pernah menggunakan media pembelajaran berbentuk Buku Tiga Dimensi, di SD ini masih menggunakan media berbentuk video, sehingga peneliti mengatasi masalah tersebut dengan menerapkan media gambar sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah tersebut, maka peneliti merasa perlu melakukan penelitian dengan mengembangkan media Buku Gambar Tiga Dimensi agar siswa termotivasi dalam belajar dan mendapatkan hasil belajar yang bagus, dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Buku Gambar Tiga Dimensi Pada Materi Dongeng Untuk Siswa Kelas III SDN 05 Kota Bengkulu”**.

⁵ Observasi Awal, Wawancara dengan Kepala Sekolah dan Guru, pada tanggal 1 November 2022.

B. Rumusan Masalah

Permasalahan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana desain produk media pembelajaran buku gambar tiga dimensi pada materi dongeng siswa kelas 3 SDN 05 Kota Bengkulu?
2. Bagaimana hasil uji coba kelayakan media pembelajaran buku gambar tiga dimensi pada materi dongeng siswa kelas 3 SDN 05 Kota Bengkulu?
3. Bagaimana hasil uji kepraktisan media pembelajaran buku gambar tiga dimensi pada materi dongeng siswa kelas 3 SDN Kota Bengkulu?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini berdasarkan masalah diatas sebagai berikut:

1. Untuk Mengembangkan desai produk media buku gambar Tiga Dimensi pada materi dongeng siswa kelas 3 SDN 05 Kota Bengkulu.
2. Untuk Mengetahui hasil uji kelayakan buku gambar Tiga Dimensi pada materi dongeng siswa kelas 3 SDN 05 Kota Bengkulu.
3. Untuk Mengetahui hasil uji kepraktisan buku gambar Tiga Dimensi pada materi dongeng siswa kelas 3 SDN 05 Kota Bengkulu.

D. Manfaat Penelitian

1. Teoritis
 - a. Dapat menjadi bahan kajian dan bahan untuk penelitian lanjutan bagi mahasiswa.
 - b. Menambah referensi penelitian dalam bidang media pembelajaran Bahasa Indonesia.
2. Praktis
 - a. Bagi guru, penelitian ini dapat digunakan sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi pembelajaran oleh guru kepada siswa dan menjadi variasi baru dalam pengajaran Bahasa Indonesia.
 - b. Bagi siswa, penelitian ini dapat digunakan untuk mempermudah dalam memahami pembelajaran Bahasa Indonesia.
 - c. Bagi peneliti lain, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan referensi untuk meneliti media yang sama.

E. Asumsi Pengembangan

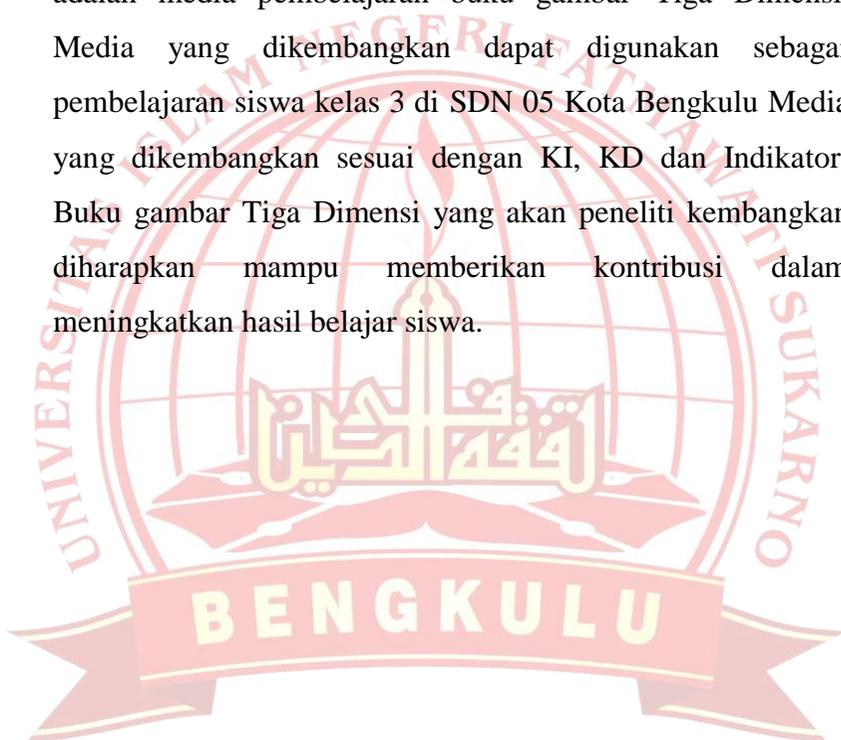
Asumsi dalam penelitian pengembangan ini meliputi :

1. Siswa lebih mudah dalam menerima informasi melalui media buku gambar Tiga Dimensi.
2. Tersedianya media pembelajaran yang dapat membantu siswa sebagai pendukung proses pembelajaran.

3. Tersedianya media pembelajaran berbasis visual yang di desain khusus untuk siswa kelas 3 pada mata pelajaran Tematik.

F. Spesifikasi produk yang dikembangkan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran buku gambar Tiga Dimensi. Media yang dikembangkan dapat digunakan sebagai pembelajaran siswa kelas 3 di SDN 05 Kota Bengkulu Media yang dikembangkan sesuai dengan KI, KD dan Indikator. Buku gambar Tiga Dimensi yang akan peneliti kembangkan diharapkan mampu memberikan kontribusi dalam meningkatkan hasil belajar siswa.



BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Media Pembelajaran Buku Gambar Tiga Dimensi

a. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan salah satu cara atau alat bantu yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Hal ini dilakukan untuk merangsang pola pembelajaran agar dapat menunjang keberhasilan dari proses belajar mengajar sehingga kegiatan belajar mengajar dapat efektif untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia KBBI pengertian Media adalah alat (sarana) komunikasi seperti koran, majalah, radio, televisi, film, poster, dan spanduk.⁶

Lebih lanjut, menurut Surayya menjelaskan: Media yaitu alat yang mampu membantu proses belajar mengajar serta berfungsi untuk memperjelas makna pesan atau informasi yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan.

⁶ KBBI dalam <https://kemdikbud.go.id/entri/Media> Diakses Senin 21 November 2022

Menurut Gerlach dan Ely yang dikutip oleh Azhar Arsyad, Menjelaskan:

Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi dan kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media.

Jelaslah bahwa media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan dalam proses pembelajaran yang dimaksudkan untuk memudahkan, memperlancar komunikasi antara guru dan siswa sehingga proses pembelajaran berlangsung efektif dan berhasil dengan baik.

Pengertian media menurut para ahli Media berasal dari bahasa latin, merupakan bentuk jamak dari kata “medius” yang secara harfiah berarti „tengah“ atau perantara. Dalam bahasa arab disebut „wasail’ bentuk jamak dari ‘wasilah’ yakni sinonim dari al-wast yang artinya juga tengah kata tengah sendiri berarti berada diantara dua sisi, maka disebut sebagai perantara (wasilah) (Anggraeni). Sedangkan pendapat lain mengatakan media berasal dari kata “medium” yang secara harfiah kata tersebut memiliki arti perantara atau pengantar menurut (Susilana) dalam

bukunya Media Pembelajaran. Secara umum media adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan/informasi. Media merupakan segala bentuk perantara yang dipergunakan untuk berkomunikasi. Menurut (Fatria) media adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, dapat membangkitkan semangat, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran pada siswa. Jadi dari berbagai pendapat tersebut dapat dijelaskan bahwa media adalah perantara untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses berkomunikasi antara pemberi informasi dan penerima pesan. Media bisa berupa video, gambar, buku, teks, maupun televisi. Media juga dapat berfungsi sebagai sarana komunikasi, sarana untuk mengungkapkan pendapat, membantu mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, sebagai sarana untuk relaksasi atau hiburan, sebagai sarana komunikasi sosial, dan juga sebagai sarana kendali atau pengawasan bagi masyarakat.⁷

Menurut Gagne Pengertian pembelajaran menurut Gagne adalah seperangkat peristiwa-peristiwa eksternal yang dirancang untuk mendukung beberapa

⁷ [http://eprints.unm.ac.id/20720/1/Media Pembelajaran pdf Senin 21 November 2022](http://eprints.unm.ac.id/20720/1/Media_Pembelajaran_pdf_Senin_21_November_2022)

proses belajar yang bersifat internal. Menurut Munif Chatib Pembelajaran merupakan proses transfer ilmu dua arah, antara guru sebagai pemberi informasi dan siswa sebagai penerima informasi. Menurut Warsita Arti pembelajaran menurut Warsita merupakan suatu usaha untuk membuat peserta didik belajar atau suatu kegiatan untuk membelajarkan peserta didik. Menurut Gagne dan Briggs Pengertian pembelajaran adalah suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar siswa, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar siswa yang bersifat internal.⁸

Pengertian media pembelajaran menurut Gagne Briggs (dalam Arsyad), berpendapat bahwa media pembelajaran adalah sesuatu alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran. Media pembelajaran tersebut dapat berupa buku, tape recorder, kaset video, film, slide, foto, gambar, televise, dan komputer. Berdasarkan pendapat ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat yang dapat dilihat, didengar, dan diraba oleh pancra indera manusia. Alat tersebut digunakan oleh guru dalam

⁸ Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2013), hlm. 5

proses pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Media pembelajaran menurut Danim adalah media pendidikan yang merupakan seperangkat alat bantu atau pelengkap yang digunakan oleh guru atau pendidik dalam rangka berkomunikasi dengan siswa atau peserta didik.

Sadiman, mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah bermacam peralatan digunakan guru untuk menyampaikan pesan ajaran kepada siswa melalui penglihatan dan pendengaran,. Jadi, media pembelajaran adalah alat bantu yang dapat dilihat, dibaca, didengar. Alat tersebut digunakan oleh guru sebagai alat bantu mengajar. Dalam interaksi pembelajaran, guru menyampaikan pesan ajaran berupa materi pembelajaran kepada siswa.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli tersebut, peneliti mengambil kesimpulan bahwa yang dimaksud dengan media pembelajaran adalah suatu alat bantu fisik, yang dapat digunakan oleh manusia dengan panca indera dan anggota tubuh seperti tangan. Alat tersebut merupakan alat perantara dalam menyampaikan gagasan materi pelajaran. Materi pelajaran tersebut dikaitkan dalam situasi yang nyata. Gagasan materi tersebut, disampaikan melalui media

pembelajaran dan ditujukan kepada penerima. Penerima dalam hal tersebut adalah peserta didik.

Pengembangan adalah suatu usaha untuk meningkatkan kemampuan teknis, teoritis, konseptual, dan moral sesuai dengan kebutuhan melalui pendidikan dan latihan. Pengembangan adalah suatu proses mendesain pembelajaran secara logis, dan sistematis dalam rangka untuk menetapkan segala sesuatu yang akan dilaksanakan dalam proses kegiatan belajar dengan memperhatikan potensi dan kompetensi peserta didik.

Maka pengembangan pembelajaran lebih realistis, bukan sekedar idealisme pendidikan yang sulit diterapkan dalam kehidupan. Pengembangan pembelajaran adalah usaha meningkatkan kualitas proses pembelajaran, baik secara materi maupun metode dan substitusinya. Secara materi, artinya dari aspek bahan ajar yang disesuaikan dengan perkembangan pengetahuan, sedangkan secara metodologis dan substansinya berkaitan dengan pengembangan strategi pembelajaran, baik secara teoritis maupun praktis.

Penelitian pengembangan adalah suatu atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada,

yang dapat dipertanggung jawabkan. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk menghasilkan produk baru melalui pengembangan. Berdasarkan pengertian pengembangan yang telah diuraikan yang dimaksud dengan pengembangan adalah suatu proses untuk menjadikan potensi yang ada menjadi sesuatu yang lebih baik dan berguna sedangkan penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk atau menyempurnakan produk yang telah ada menjadi produk yang dapat dipertanggung jawabkan.

Hasibuan (2011:69) Dalam bukunya Manajemen Sumber Daya Manusia mengatakan bahwa Pengembangan adalah suatu usaha untuk meningkatkan kemampuan teknis, teoritis, Konseptual, dan Moral karyawan sesuai dengan kebutuhan pekerjaan/jabatan melalui pendidikan dan latihan.

Menurut Sugiyono dalam (Isnani Sara Aprili, Eka Supriatna dan Andika Triansyah, 2020:3) Metode penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan mengkaji keefektifan produk tersebut.

Menurut Noe (2020), pengembangan mengacu pada pelatihan, pendidikan formal, pengalaman kerja,

hubungan, dan penilaian kepribadian, keterampilan, dan kemampuan yang membantu karyawan mempersiapkan diri untuk menghadapi pekerjaan atau posisi di masa yang akan datang.

Dari pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa pengembangan merupakan suatu usaha yang dilakukan secara terarah dan terencana untuk membuat dan memperbaiki, sehingga menjadi produk yang semakin bermanfaat untuk meningkatkan kualitas sebagai upaya menciptakan mutu yang lebih baik.

b. Manfaat Media Pembelajaran.

Kustandi menyatakan manfaat media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar yaitu:

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar serta meningkatkan proses dan hasil belajar.
- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai kemampuan dan minatnya.

- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.
- 4) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya, misalnya melalui karyawisata, kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang.⁹

Sedangkan menurut Sudjana mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu sebagai berikut.

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa, sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar.
- 2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih mudah dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran.

⁹ Cecep Kustandi, *Media Pembelajaran*. (Jakarta:Ghalia Indonesia.2013). hlm. 7

- 4) Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain, seperti mengamati melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain lain.

Berdasarkan pendapat-pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran adalah: 1) dapat memperjelas penyajian pesan, 2) dapat menumbuhkan motivasi pada siswa, 3) dapat mengurangi kebosanan, 4) dapat menjadi variasi metode mengajar seorang guru, 5) dapat meningkatkan hasil belajar.

c. Fungsi Media Pembelajaran

Levie & Lents mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu :

- 1) Fungsi Atensi

Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. Biasanya pada awal pelajaran siswa tidak tertarik dengan materi pelajaran atau mata pelajaran itu merupakan salah satu pelajaran yang tidak

disenangi oleh mereka sehingga mereka tidak memperhatikan.

Media gambar khususnya gambar yang diproyeksikan melalui overhead projector dapat menenangkan dan mengarahkan perhatian mereka kepada pelajaran yang akan mereka terima. Dengan demikian, kemungkinan untuk memperoleh dan mengingat isi pelajaran semakin besar.

2) Fungsi Afektif

Media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut masalah social atau ras.

3) Fungsi Kognitif

Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

4) Fungsi Kompensatoris

Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.

d. Jenis-jenis media pembelajaran

Agar mempermudah pemahaman siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran maka pentingnya mengetahui jenis-jenis media yang sesuai dengan materi yang disampaikan. Jenis-jenis media pembelajaran yang biasa digunakan menurut sadiman adalah sebagai berikut:

1) Media Grafis

Media grafis termasuk media visual. Media grafis berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Media grafis berkaitan dengan indera penglihatan. Pesan yang disampaikan dituangkan kedalam komunikasi visual. Agar penyampaian pesan berhasil maka perlunya memahami dengan benar symbol-simbol tersebut. Media grafis terdiri dari beberapa jenis, yaitu: gambar/foto, sketsa, diagram, bagan/chart, grafik, kartun, poster, papan flannel, papan bulletin, peta dan globe.

2) Media audio

Media audio berkaitan dengan indera pendengaran berbeda dengan media grafis yang menggunakan indera penglihatan. Pesan yang disampaikan akan dituangkan ke dalam media audio antara lain: radio, alat perekam pita magnetik, piringan hitam, dan laboratorium bahasa.

3) Media proyeksi diam

Media proyeksi diam hamper sama dengan media grafis yang berkaitan dengan indera penglihatan. Bahan-bahan grafis banyak sekali dipakai dalam media proyeksi diam. Perbedaan yang jelas diantara mereka adalah pada media grafis dapat secara langsung berinteraksi dengan pesan media yang bersangkutan pada media proyeksi, pesan tersebut harus diproyeksikan dengan proyektor agar dapat dilihat oleh sasaran terlebih dahulu. Adakalanya media jenis disertai rekaman audio, tapi adapula yang visual saja. Jenis media proyeksi diam antara lain: film bingkai, film rangkai, media transparansi, proyektor tak

tembus pandang, mikrofis, televise, video, permainan dan simulasi.¹⁰

Media digolongkan menjadi beberapa jenis yaitu:

- 1) Media auditif yaitu media yang mengandalkan kemampuan suara saja, seperti radio, dan rekorder.
- 2) Media visual adalah media yang hanya mengandalkan indera penglihatan karena hanya menampilkan gambar diam seperti, bingkai, foto, gambar, atau lukisan.
- 3) Media audiovisual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsure gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik. Penggunaan media pembelajaran menurut Arsyad adalah: a) media berbasis manusia; b) media berbasis cetakan; c) media berbasis visual;) media berbasis audiovisual; e) media berbasis komputer; f) pemanfaatan perpustakaan sebagai sumber belajar.
- 4) Media Serbaneka adalah Media pembelajaran yang disesuaikan dengan potensi di suatu daerah, di sekitar sekolah atau di masyarakat. Contoh jenis media serbaneka antara lain: Papan tulis, guru memanfaatkan benda-benda nyata seperti burung,

¹⁰Sadima,S, *Media Pendidikan (Pengertian,Pengembangan,dan Pemanfaatannya)*, (Depok: Rajawali Pers, 2012), hlm. 28-81

sumber belajar pada masyarakat di antaranya dengan karya wisata dan berkemah.

- 5) Media berbasis manusia Dalam merancang media berbasis manusia harus merancang pelajaran yang interaktif. Dengan adanya manusia sebagai pemeran utama dalam proses belajar maka kesempatan interaksi semakin terbuka lebar. Pelajaran interaktif yang terstruktur dengan baik bukan hanya lebih menarik tetapi juga memberikan kesempatan untuk percobaan mental dan pemecahan masalah yang kreatif. Disamping itu, pelajaran interaktif mendorong partisipasi siswa dan jika digunakan dengan baik dapat meningkatkan hasil belajar.
- 6) Media berbasis cetakan Media pembelajaran berbasis cetakan yang paling umum dikenal adalah buku teks, buku penuntun, buku saku, jurnal, majalah, dan lembaran lepas. Teks berbasis cetakan menuntut enam elemen yang perlu diperhatikan pada saat merancang yaitu konsistensi, format, organisasi, daya tarik, ukuran huruf, dan penggunaan spasi kosong. Beberapa cara yang digunakan untuk menarik perhatian pada media berbasis cetak adalah warna, huruf, dan kotak.

- 7) Media berbasis visual Media berbasis visual (image) memegang peran yang sangat penting dalam proses belajar. Media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Bentuk visual dapat berupa: a) gambar representasi, seperti lukisan foto yang menunjukkan bagaimana tampaknya sesuatu benda; b) diagram yang melukiskan hubungan-hubungan konsep, organisasi, dan struktur isi materi; c) peta yang menunjukkan hubungan-hubungan ruang diantara unsure-unsur dalam isi materi; d) grafik, seperti table, grafik, dan chart (bagan) yang menyajikan gambar atau kecenderungan data atau antar hubungan seperangkat gambar atau angka-angka.¹¹
- 8) Media audio visual Media visual yang menggabungkan penggunaan suara memerlukan pekerjaan tambahan untuk memproduksinya, salah satu pekerjaan penting yang diperlukan dalam media audio visual adalah penulisan naskah dan storyboard yang memerlukan banyak persiapan, rancangan, dan penelitian. Naskah yang menjadi narasi, disaring dari isi pelajaran, kemudian disintesis kedalam apa yang ingin ditunjukkan dan

¹¹ Djamarah, B.S & Zain A, *Strategi Belajar Mengajar*. (Jakarta: PT. Rineka cipta), hlm. 124

dikatakan. Narasi ini merupakan penuntut bagi tim produksi untuk memikirkan bagaimana video menggambarkan atau visualisasi materi pelajaran.¹²

- 9) Media berbasis computer Computer memiliki fungsi yang berbeda-beda dalam bidang pendidikan dan latihan. Computer berperan sebagai manajer dalam proses pembelajaran yang dikenal dengan nama computer managed instruction (CMI). Ada pula peran komputer sebagai pembantu tambahan dalam belajar manfaatnya meliputi penyajian informasi isi materi pelajaran, latihan, atau kedua-duanya. Computer dapat menyajikan informasi dan tahapan pembelajaran lainnya, meskipun bukan disampaikan dengan media computer.
- 10) Pemanfaatan perpustakaan sebagai sumber belajar Perpustakaan merupakan pusat sarana akademis, perpustakaan menyediakan bahan-bahan pustaka berupa barang cetakan seperti buku, majalah atau jurnal ilmiah, peta, surat kabar, karya-karya tulis, dan lainlain. Perpustakaan dapat dimanfaatkan oleh siswa untuk memperoleh informasi dari berbagai bidang keilmuan.

¹² Asep Herry, dkk. Media Pembelajaran Sekolah Dasar. (Bandung: Upi Press.2013), hlm.215

2. Hakikat Media Gambar Tiga Dimensi

a. Pengertian media gambar Tiga Dimensi

Menurut (Sudjana) media Tiga Dimensi adalah suatu alat peraga yang mempunyai panjang, lebar, serta tinggi dan dapat diamati dari sudut pandang mana saja. Berdasarkan menurut Rayanda Asyhar media tiga dimensi memiliki arti sebuah media yang tampilannya dapat diamati dari arah pandang mana saja dan mempunyai dimensi panjang, lebar dan tinggi/tebal, kebanyakan merupakan objek sesungguhnya (real object).

Menurut Fatria, media adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, dapat membangkitkan semangat, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran pada siswa.

Menurut Arsyad media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan keterampilan, atau sikap.

Tiga Dimensi adalah sebuah kartu atau buku yang ketika dibuka bisa menampilkan bentuk 3 dimensi atau timbul. Buku tiga dimensi mempunyai kemampuan untuk memperkuat kesan yang ingin

disampaikan dalam suatu materi sehingga membuat materi lebih mudah diingat dan dipelajari. Buku gambar tiga dimensi dapat memberikan visualisasi cerita yang lebih menarik mulai dari gambar yang terlihat memiliki tampilan tiga dimensi dan kinetik, gambar yang dapat bergerak ketika halamannya dibuka atau bagiannya digeser dapat bergerak sehingga dapat dibentuk seperti benda aslinya, hal lain yang menarik dan berbeda dari buku ilustrasi biasa adalah pembaca seperti menjadi bagian dari hal yang menakjubkan itu karena mereka memiliki andil ketika membuka halaman buku tersebut.

Perkembangan media pembelajaran mengikuti perkembangan teknologi. Berdasarkan teknologi tersebut media pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam empat kelompok, yaitu: (1) Media hasil teknologi cetak; (2) Media hasil teknologi audio-visual; (3) media hasil teknologi yang berdasarkan computer (4) media hasil gabungan teknologi cetak dan computer. Teknologi cetak adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi, seperti buku dan materi visual statis terutama melalui proses percetakan mekanis atau fotografis. Salah satu media hasil teknologi cetak adalah buku gambar tiga dimensi. Pengembangan buku gambar tiga dimensi

dengan maksud untuk memudahkan siswa mempelajarinya atau memanfaatkan konten yang dikembangkan dalam buku tersebut. Penggunaan buku gambar tiga dimensi dalam pendidikan dan pengajaran di kelas sangat berguna dan bermanfaat terutama untuk mengembangkan pikiran, dan pendapat siswa. Buku gambar tiga dimensi juga berfungsi untuk menambah daya ingat pada pelajaran, mengembangkan daya fantasi peserta didik dan menumbuhkan minat dan motivasi belajar.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan buku Gambar Tiga Dimensi adalah buku yang memiliki bagian yang bergerak atau berunsur tiga dimensi. Buku Gambar Tiga Dimensi memberikan visualisasi cerita yang menarik. Buku ini juga memberikan kejutan-kejutan dalam setiap halamannya yang dapat mengundang ketakjuban ketika halamannya dibuka, disamping itu buku gambar tiga dimensi memiliki tampilan gambar yang indah dan dapat ditegakkan. Sehingga buku gambar tiga dimensi sangatlah cocok digunakan sebagai media pembelajaran di Sekolah Dasar. Selain itu, proses pembelajaran dengan menggunakan media buku gambar tiga dimensi akan jauh lebih menyenangkan.

b. Manfaat media buku gambar tiga dimensi

Menurut Daryanto Media buku gambar tiga dimensi memiliki berbagai manfaat yang sangat berguna, yaitu:

- 1) Mengajarkan anak untuk lebih menghargai buku dan memperlakukannya dengan lebih baik.
- 2) Mendekatkan anak dengan orang tua karena buku gambar tiga dimensi memiliki bagian yang halus sehingga memberikan kesempatan orang tua untuk duduk bersama dengan putera-puteri mereka dan menikmati cerita (mendekatkan hubungan orang tua dan anak).
- 3) Mengembangkan kreativitas anak.
- 4) Merangsang imajinasi anak.
- 5) Menambah pengetahuan hingga memberikan penggambaran bentuk suatu benda (pengenalan benda).
- 6) Dapat digunakan sebagai media untuk menanamkan kecintaan anak terhadap membaca.

Beberapa kegunaan media buku gambar tiga dimensi, yaitu:

- 1) Untuk mengembangkan kecintaan anak terhadap buka dan membaca.

- 2) Bagi peserta didik anak usia dini untuk menjembatani hubungan antara situasi kehidupan nyata dan symbol yang mewakilinya.
- 3) Bagi siswa yang lebih tua atau siswa yang berbakat dan memiliki kemampuan dapat berguna untuk mengembangkan kemampuan berfikir kritis dan kreatif.
- 4) Untuk mengembangkan berfikir kritis dan kreatif.
- 5) Bagi yang enggan membaca, anak-anak dengan ketidakmampuan belajar bahasa inggris sebagai bahasa kedua (ESL) dapat membantu siswa untuk menangkap makna melalui perwakilan gambar yang menarik memunculkan keinginan serta dorongan membaca secara mandiri dengan kemampuannya untuk melakukan hal tersebut secara terampil.¹³

c. Kelebihan media buku gambar tiga dimensi

Menurut Djamarah, B.S dan Zain A Kelebihan media buku gambar tiga dimensi antara lain:

- 1) Memberikan visualisasi cerita yang lebih menarik mulai dari tampilan gambar yang terlihat lebih memiliki dimensi hingga gambar yang dapat bergerak ketika halamannya dibuka atau bagiannya digeser.

¹³ Daryanto, *Media Pembelajaran*.(Bandung:CV. Yrama widya.2010),hlm. 21

- 2) Memberikan kejutan-kejutan dalam setiap halamannya yang dapat mengundang ketakjuban ketika halamannya dibuka sehingga pembaca menanti kejutan apa lagi yang akan diberikan pada halaman selanjutnya.
- 3) Memperkuat kesan yang ingin disampaikan dalam sebuah cerita.
- 4) Tampilan visual yang lebih berdimensi membuat cerita semakin terasa nyata ditambah lagi dengan kejutan yang diberikan dalam setiap halamannya.¹⁴

d. Kekurangan media buku gambar tiga dimensi

Menurut Sadima, S. Media buku gambar tiga dimensi memiliki kekurangan yaitu:

- 1) Waktu pengerjaannya cenderung lebih lama karena menuntut ketelitian yang lebih ekstra.
- 2) Harganya relative mahal.¹⁵

3. Materi Dongeng

Berdasarkan KBBI, dongeng adalah sebuah cerita yang tidak benar-benar terjadi, terutama kejadian di zaman dahulu yang aneh-aneh. Bisa disimpulkan bahwa, dongeng merupakan cerita rakyat yang fiktif atau khayalan dengan tema-tema yang imajinatif dan sering tidak masuk akal.

Dongeng Putri Tandampalik

¹⁴ Djamarah, B.S & Zain A, *Strategi Belajar Mengajar*. (Jakarta: PT. Rineka cipta), hlm 28

¹⁵ Sadima, S. *Media Pendidikan (Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya)*. (Depok: Rajawali Pers, 2012), hlm. 35

Pada zaman dahulu kala, di Sulawesi Selatan berdiri sebuah kerajaan bernama Kerajaan Luwu yang dipimpin oleh seorang raja. Raja itu bernama La Busatana Datu Maongge dan sering dipanggil Raja atau Datu Luwu. Ia sangat arif, bijaksana, dan gagah berani. Karenanya, rakyat di negeri itu hidup makmur dan tidak pernah kekurangan bahan pangan. Keadaan negeri itu juga aman dan damai.

Datu Luwu memiliki seorang putri yang sangat cantik dan ramah. Putri Tandampalik, begitu ia biasa disapa. Kecantikan dan budi pekertinya yang baik membuat ia dikenal hingga ke pelosok negeri. Kabar inipun terdengar sampai ke telinga Raja Bone.

Raja Bone memiliki seorang putra yang gagah dan tampan. Meskipun seorang putra mahkota, tutur katanya baik dan sopan. Raja Bone bermaksud meminang Putri Tandampalik untuk putranya. Akhirnya, ia mengutus rombongan perwiranya ke Kerajaan Luwu.

Mendengar kabar akan datang utusan dari Bone untuk meminang putrinya, Datu Luwu sangat bingung. Setiap hari, ia gelisah memikirkan pinangan itu. Kejadian yang tidak terduga pun terjadi. Keesokan harinya, Putri Tandampalik jatuh sakit. Sekujur tubuhnya mengeluarkan cairan kental menjijikkan yang berbau anyir.

Dari tabib istana hingga tabib-tabib terkenal lainnya dari pelosok negeri didatangkan untuk menyembuhkan sang Putri. Hasilnya nihil. Semakin hari kondisinya semakin parah dan tidak kunjung sembuh. Jika tidak segera diasingkan, rakyat Luwu pasti akan tertular.

“Bagaimana caranya agar putriku lekas sembuh? Jika tidak kunjung sembuh, rakyatku pasti akan tertular. Apa yang harus aku lakukan? Aku tidak akan mungkin tega membunuh anakku sendiri,” pikir Datu Luwu.

Setelah beberapa saat berpikir, akhirnya ia mendapatkan cara agar rakyatnya tidak tertular penyakit putrinya. Satu-satunya cara adalah Putri Tandampalik harus diasingkan keluar dari Negeri Luwu. Betapa berat hati Datu Luwu melepas putrinya.

“Anakku, bukan ayahanda tidak sayang padamu, tetapi inilah satu-satunya cara untuk menyelamatkan rakyat kita dari serangan penyakitmu,” ujarnya pada putrinya.

“Hamba mengerti. Biarlah hamba pergi mengasingkan diri,” jawab sang Putri dengan lembut. Pergilah Putri Tandampalik ke pengasingan didampingi oleh pengikut setianya. Sebelum pergi, Datu Luwu memberikan sebilah keris pusaka kepada putri kesayangannya itu. Berbulan-bulan sudah Putri Tandampalik dan pengikutnya berlayar. Tiba-tiba mereka di sebuah pulau yang subur dan berhawa sejuk. Lalu, mereka menepi. Disana, seorang pengikut Putri Tandampalik menemukan buah wajo. Akhirnya, daerah tersebut diberi nama Wajo.

Di Wajo, mereka membuat gubuk-gubuk kecil sebagai tempat tinggal. Mereka juga mulai bercocok tanam. Dengan kehidupan yang sangat sederhana mereka terus bekerja keras dengan semangat dan gembira. Suatu hari, ketika sedang duduk-duduk di pinggir danau, Putri Tandampalik melihat seekor kerbau bule (kerbau berwarna putih). Ia mengira kerbau itu akan memakan tanaman sayuran yang berada tidak jauh dari tempat itu sehingga diusirlah kerbau itu. Namun, semakin diusir semakin mendekat dan akhirnya menerjang sehingga membuat sang putri pingsan.

Ketika siuman, bukan kepalang kagetnya sang Putri melihat kerbau itu menjilati seluruh permukaan tubuhnya yang sudah mulai membusuk. Keajaiban terjadi. Setelah berulang kali dijilati oleh si kerbau, penyakit di tubuhnya berangsur-angsur sembuh dan mengering sehingga tidak meninggalkan bekas. Karenanya, kerbau bule itu kemudian dikeramatkan dan tidak boleh disembelih.

Suatu malam, sang Putri bermimpi didatangi oleh seorang pemuda tampan. Pemuda itu berkata bahwa dirinya adalah jodoh Putri Tandampalik. Dirinya pun terjaga dari tidurnya. Ia mengira bahwa mimpi itu adalah pertanda baik bagi dirinya.

Sementara itu, di Negeri Bone, putra mahkota Kerajaan Bone sedang asyik berburu. Ia ditemani oleh para pengawal dan panglima Kerajaan Bone yang bernama Anre Guru Pakanranyeng. Karena terlalu asyik berburu, putra mahkota terpisah dari rombongannya.

Hari sudah semakin larut, akhirnya ia harus bermalam di dalam hutan. Putra Mahkota itu mencoba memejamkan matanya, tetapi suara-suara hewan malam membuatnya sulit tidur.

Di kejauhan, putra mahkota melihat seberkas cahaya dari sebuah perkampungan. Seseegera mungkin ia menuju sumber cahaya tersebut. Sesampainya di perkampungan tersebut, hari sudah sangat larut. Ia memberanikan diri memasuki sebuah gubuk yang nampak kosong. Namun, betapa terkejutnya ketika ia melihat seorang gadis cantik sedang memasak air. Gadis cantik itu adalah Putri Tandampalik.

“Betapa cantiknya gadis ini. Siapa sebenarnya dirinya?” pikir sang putra mahkota. Merasa ada yang mengawasi, sang Putri menoleh ke belakang. Betapa Terkejutnya ia melihat seorang pemuda yang sama seperti di mimpinya. Akhirnya mereka berkenalan. Melihat tutur kata pangeran yang lembut dan sopan membuatnya kagum dan tertarik. Begitupun dengan kelembutan Putri Tandampalik membuat putra mahkota jatuh hati.

Pagi harinya, Panglima Perang Kerajaan Bone, Anre Guru Pakanranyeng, beserta para pengawal putra

mahkota yang merasa kehilangan tuannya sangat lega bisa menemukan putra mahkota di desa itu. Putra Mahkota harus kembali ke kerajaan.

Sejak berpisah dengan Putri Tandampalik, hatinya sangat gundah. Ia sangat merindukan sang Putri. Ingin rasanya ia tinggal di Desa Wajo dan hidup bersama Putri Tandampalik. Anre Guru Pakanranyeng yang memperhatikan gelagat putra mahkota tidak seperti biasanya kemudian menceritakan kejadian di Desa Wajo kepada Raja Bone.

“Dari gelagat yang saya lihat, tampaknya putra mahkota sedang jatuh hati, Baginda. Menurut usul hamba, sebaiknya putra mahkota dinikahkan saja dengan Putri Tandampalik,” usul Anre Guru Pakanranyeng kepada Raja Bone. Raja Bone menyetujui usul panglima perangnya. Lalu, dikirimlah utusan ke Desa Wajo untuk meminang Putri Tandampalik. Setibanya utusan tersebut ke gubuk Putri Tandampalik, pinangan itu tidak segera dijawab. Ia hanya menyerahkan keris pusaka Kerajaan Luwu pemberian ayahandanya kepada utusan tersebut.

Putri Tandampalik berpesan agar keris itu dibawa ke Kerajaan Luwu. Jika keris itu diterima dengan baik oleh Datu Luwu maka ia akan menerima pinangan putra mahkota.

Mengetahui hal tersebut, putra mahkota segera menuju Kerajaan Luwu. Ia pergi sendiri tanpa dikawal oleh seorang pun prajurit. Dengan semangat, ia

menempuh perjalanan yang cukup jauh selama beberapa hari. Setibanya di Kerajaan Luwu, ia menceritakan pertemuannya dengan sang Putri. Setelah itu, putra mahkota menyerahkan keris pusaka yang dititipkan oleh Putri Tandampalik kepada Datu Luwu.

Datu Luwu sangat bahagia mendengar kabar tersebut. Dengan senang hati Datu Luwu menerima keris itu. Akhirnya pergilah Datu Luwu bersama putra mahkota ke Desa Wajo. Betapa bahagianya mereka ketika bertemu dengan putri tercintanya yang sudah berpisah dalam waktu yang cukup lama.

“Maafkan ayahanda, Nak. Ayahandamu telah mengasingkanmu dalam waktu yang cukup lama,”ucap Datu Luwu.

“Tidak ada yang perlu dimaafkan, Ayahanda. Ananda justru bahagia karena dapat menyelamatkan rakyat Luwu dari penyakit menular,” jawab sang Putri.

Beberapa hari kemudian, Putri Tandampalik akan menikah dengan Putra Mahkota Raja Bone di Pulau Wajo. Pesta pernikahan ini mereka berlansung sangat meriah. Seluruh keluarga dari dua Kerajaan Besar di Sulawesi Selatan itu sangat lah gembira dengan pernikahan tersebut. Putri Tandampalik dan Putra Mahkota hidup sangat bahagia.

Beberapa tahun kemudian, Putra Mahkota naik tahta. Ia menjadi raja yang arif maupun bijaksana. Maka semakin bertambahlah kebahagiaan mereka.

Cerita rakyat Sulawesi Selatan Putri Tandampalik kaya akan pesan moral. Salah satu pesan moral yang tersirat adalah ikhlas menerima cobaan dan ujian dari Tuhan, karena cobaan tersebut tidak akan melebihi kesanggupan kita.

Adapun juga berjiwa besar dan rela berkorban demi kepentingan orang banyak adalah suatu sifat yang sangat mulia dan patut untuk dicontoh.

4. Pembelajaran Bahasa Indonesia

a. Tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia

Tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia bagi siswa adalah untuk mengembangkan keterampilan berbahasa Indonesia. Tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia sesuai dengan keterampilan kebutuhan, dan minatnya, sedangkan bagi guru adalah untuk mengembangkan potensi bahasa Indonesia siswa, serta lebih mandiri dalam menentukan bahan ajar kebahasaan sesuai dengan kondisi lingkungan sekolah dan kemampuan siswa. Selain itu tujuan umum pembelajaran bahasa adalah memiliki peran sentral dalam perkembangan intelektual, sosial, dan emosional peserta didik dan merupakan penunjang

keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi. Dengan pembelajaran bahasa memungkinkan manusia untuk saling berkomunikasi, saling berbagi pengalaman, saling belajar dari yang lain dan untuk meningkatkan kemampuan intelektual dan kesusasteraan merupakan salah satu sarana untuk menuju pemahaman tersebut.¹⁶

Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah diharapkan membantu siswa mengenal dirinya, budayanya dan budaya orang lain, mengemukakan gagasan dan perasaan, berpartisipasi dalam masyarakat yang menggunakan bahasa tersebut dan menemukan serta menggunakan kemampuan analitis dan imajinatif yang ada dalam dirinya.

Pembelajaran Bahasa Indonesia diharapkan siswa memiliki kemampuan sebagai berikut:

- 1) Berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulisan.
- 2) Menghargai dan bangga menggunakan Bahasa Indonesia.
- 3) Memahami Bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan.

¹⁶Zulela, *Pembelajaran Bahasa Indonesia...*, h.7

- 4) Menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, serta kematangan emosional, dan sosial.
- 5) Menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa.
- 6) Menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia¹⁷.

b. Manfaat pembelajaran Bahasa Indonesia

Pembelajaran bahasa Indonesia memiliki fungsi sebagai berikut:

- 1) Sarana pembinaan persatuan dan kesatuan bangsa.
- 2) Sarana peningkatan pengetahuan dan keterampilan dalam rangka pelestarian dan pengembangan budaya.
- 3) Sarana peningkatan pengetahuan dan keterampilan untuk meraih dan mengembangkan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni.
- 4) Sarana penyebaran pemakaian bahasa Indonesia yang baik untuk berbagai keperluan menyangkut berbagai masalah.
- 5) Sarana pengembangan penalaran.

¹⁷Zahro, Azizatun, *Strategi Kooperatif Dalam Pembelajaran Menyimak Dan Berbicara*. (Malang: A3 Asih, asah, asuh. 2010). hlm 27

- 6) Sarana pemahaman berbagai budaya Indonesia melalui khazanah kesusasteraan Indonesia.¹⁸

Kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia di Sekolah Dasar diharapkan mampu mengembangkan dan mengarahkan siswa dengan segala potensi yang dimilikinya secara optimal, yaitu guru dapat mendorong siswa untuk berfikir secara kritis.

Keberhasilan pelaksanaan proses pembelajaran dikelas, terkait dengan kemampuan guru, baik sebagai perancang pembelajaran maupun sebagai pelaksana dilapangan. Selain itu, guru dituntut mampu melakukan pembaharuan khususnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, yaitu dengan merancang pembelajaran berdasarkan pengalaman belajar siswa sehingga menghasilkan pembelajaran yang bermakna.

c. Ruang lingkup pembelajaran Bahasa Indonesia

Mata pelajaran bahasa dan sastra Indonesia berorientasi pada hakikat pembelajaran bahasa dan sastra yang menyatakan bahwa belajar Bahasa Indonesia adalah belajar menggunakan bahasa yang baik dan benar. Selain itu, pembelajaran Bahasa adalah pembelajaran yang berorientasi pada pembelajaran keterampilan. Selain pembelajaran keterampilan berbahasa (mendengarkan, berbicara, membaca, dan

¹⁸ Zahro, Azizatul, *Strategi kooperatif dalam pembelajara...*, hlm 30

menulis), pembelajara bahasa dan sastra juga menghargai sastra dan mampu mengapresiasi suatu karya sastra. Pada intinya, pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia diarahkan kepada usaha pengembangan keterampilan bahasa siswa (mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis), dan mengapresiasi karya sastra dan penciptaan karya sastra.

Secara umum pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia terdiri atas dua bidang besar, yaitu bidang bahasa dan bidang sastra. Pada pembelajaran bahasa, siswa diharapkan dapat menguasai semua keterampilan berbahasa, yaitu keterampilan mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Selain itu, pembelajaran bahasa juga berhubungan dengan ilmu-ilmu kebahasaan, siswa diharapkan mampu menggunakan bahasa dengan baik dan benar, baik dari penggunaan dan penulisan kata yang baku, penggunaan dan penulisan kalimat yang baku, maupun penggunaan dan penulisan kalimat efektif. Selain itu, ilmu kebahasaan juga berhubungan dengan pelafalan fonem sampai kata, penggunaan atau pembentukan kata, pembentukan kalimat, dan pembentukan paragraph.

Selain keterampilan berbahasa, aspek yang ada dalam pembelajaran bahasa meliputi:

- 1) Fononologi, berhubungan dengan pelafalan fonem-fonem.
- 2) Morfologi, berhubungan dengan pembentukan kata.
- 3) Sintaksis, berhubungan dengan pembentukan kalimat.
- 4) Analisis wacana, berhubungan dengan pembentukan wacana, baik paragraph maupun artikel.

B. Kajian Pustaka

Penelitian dan pengembangan ini mengambil referensi dari penelitian-penelitian sebelumnya yang pernah dilakukan oleh:

1. Pengembangan Media Pokari Pokabu (Pop-up dan Kartu Ajaib Pengelompokan Tumbuhan) untuk Siswa Kelas III SD/MI. hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media POKARI POKABU dapat memberikan konsep sederhana tentang pengelompokan tumbuhan agar mudah dipahami oleh peserta didik.¹⁹
2. Pengembangan Buku Pop-up sebagai Media Pembelajaran pada materi Crustacea untuk SMA Kelas X. dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa buku gambar tiga dimensi pada materi crustacean menarik untuk digunakan dan

¹⁹ Lulut Sugiartiand Diana Endah Handayani, „Pengembangan Media Pokari Pokabu (Pop-up dan kartu ajaib pengelompokan tumbuhan) untuk siswa kelas 3 SD/MI“, *Jurnal Pendidikan Guru MI* (2017)

dapat membantu memahami konsep dasar materi dengan benar.²⁰

3. Buku gambar tiga dimensi sebagai Media Pembelajaran Fisika Materi Alat-alat Optik untuk Siswa Sekolah Menengah Atas. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa Media buku gambar tiga dimensi efektif digunakan sebagai media pembelajaran pada materi fisika alat-alat optic Sekolah Menengah Atas.²¹
4. Pengembangan Media Pembelajaran Buku gambar tiga dimensi Wayang Tokoh Pandhawa pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa Kelas V SD. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajara buku gambar tiga dimensi wayang tokoh Pandhawa dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Jawa kelas V SD.²²
5. Pengembangan Media Belajar Buku Gambar Tiga Dimensi Pada Materi Minyak Bumi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran buku gambar tiga dimensi pada materi minyak bumi dikategorikan baik

²⁰ Meri Lismayanti, Afreni Hamida, and Evita Anggereini, „Pengembangan Buku Pop-Up Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Crustacea Untuk SMA Kelas X“, *Jurnal Penelitian Universitas Jambi Seri Sains* (2016).

²¹ Febrl Ukhtinasari, Mosik, and Sugiyanto, „Pop-Up Sebagai Media Pembelajaran Fisika Materi Alat-alat Optik Untuk Siswa Menengah Atas“, *Unnes physics Education Journal* (2017)

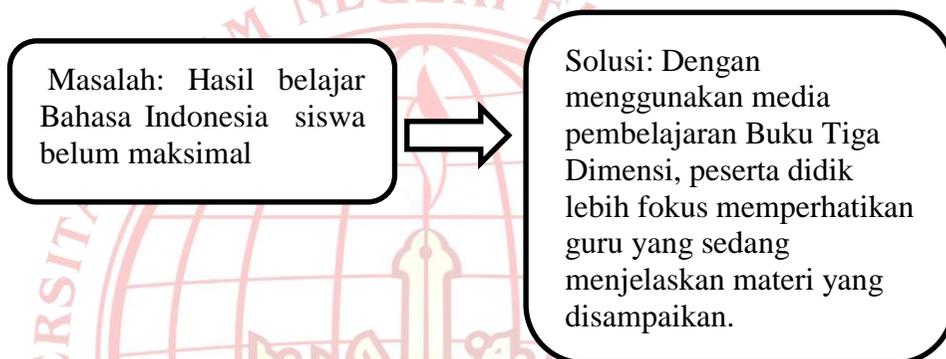
²² Anggit Shita Devi and Siti Maisaroh, „Pengembangan Media Pembelajaran Buku Pop-Up Wayang Tokoh Pandhawa Pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa Kelas V SD“, *Jurnal PGSD Indonesia* (2017)

dengan komponen penilaian berupa kelayakan isi, bahasa dan gambar, penyajian dan kegrafisan atau tampilan.²³

C. Kerangka Berfikir

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan kerangka pemikiran, sebagai berikut:

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir



Pentingnya keberadaan media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik dalam melakukan pemahaman materi menuntut setiap tenaga pendidik memiliki kemampuan dalam melakukan pengembangan media pembelajaran yang bertujuan untuk membantu peserta didik memahami pembelajaran dengan mudah. Pengembangan media pembelajaran pop-up book ini bertujuan untuk memudahkan peserta didik dalam proses pembelajaran pada materi dongeng, sehingga peserta didik dapat termotivasi dengan adanya media pembelajaran

²³Meilia Safri, Sri Adelila sari, and Marlina, "Pengembangan Media Belajara Pop-Up Book Pada Materi Minyak Bumi" Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (2017)

yang menarik. Oleh sebab itu, perlu adanya kerangka pemikiran pada suatu penelitian agar pemahaman peneliti terarah dengan baik dan memberikan pemahaman akan alur penelitian pada pembaca.

Tahapan yang dilakukan dalam penelitian pengembangan ini meliputi analisis penelitian pendahuluan, pengumpulan analisis sebagai data awal untuk membantu mempermudah peneliti dalam melakukan pengembangan. Selanjutnya peneliti akan melakukan pembuatan media pembelajaran. Setelah media yang dikembangkan selesai peneliti harus melakukan validasi produk yang dilakukan oleh validasi media dan lidasi materi untuk mengetahui keakuratan isi media pembelajaran. Setelah melakukan validasi peneliti harus merevisi media pembelajaran yang telah dilakukan uji validasi. Melanjutkan uji coba media pembelajaran, dan diakhiri dengan revisi setelah uji coba serta dapat menghasilkan produk media pembelajaran akhir berupa buku gambar tiga dimensi yang nantinya dapat digunakan peserta didik sebagai media pembelajaran.

BAB III

METODE PENELITIAN

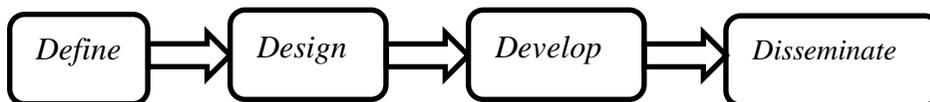
A. Model Pengembangan

Jenis penelitian yang penulis gunakan yaitu metode penelitian dan pengembangan (*research and development*), yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan pengembangan bersifat longitudinal (*bertahap bisa multi years*).²⁴ Borg and Gall menyatakan bahwa penelitian pengembangan merupakan proses atau metode yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk.

Penelitian ini, penulis mengembangkan media gambar Tiga Dimensi yang bertujuan untuk mengembangkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa. Penelitian ini menggunakan model 4D yang dikembangkan oleh Thiagarajan dengan langkah-langkah penelitian empat tahap, yaitu tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*develop*), dan tahap penyebaran (*disseminate*).

²⁴ Punaji Setyosari, *Metode penelitian pendidikan dan pengembangan* (Jakarta: kencana.2010), hlm.194

Berikut adalah bagan pengembangan media poster cerita dengan model 4D, sebagai berikut:



Gambar 3.1

Bagan Model R & D 4D

B. Prosedur Pengembangan

Kegiatan-kegiatan yang dilakukan pada setiap tahap pengembangan dapat dijelaskan sebagai berikut.²⁵

1. *Define* (Pendefinisian)

Pada tahap ini dilakukan kegiatan untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pengembangan. Analisis bisa dilakukan melalui studi *literature* atau penelitian terdahulu. Lima kegiatan yang dilakukan pada tahap *define*, yaitu sebagai berikut:

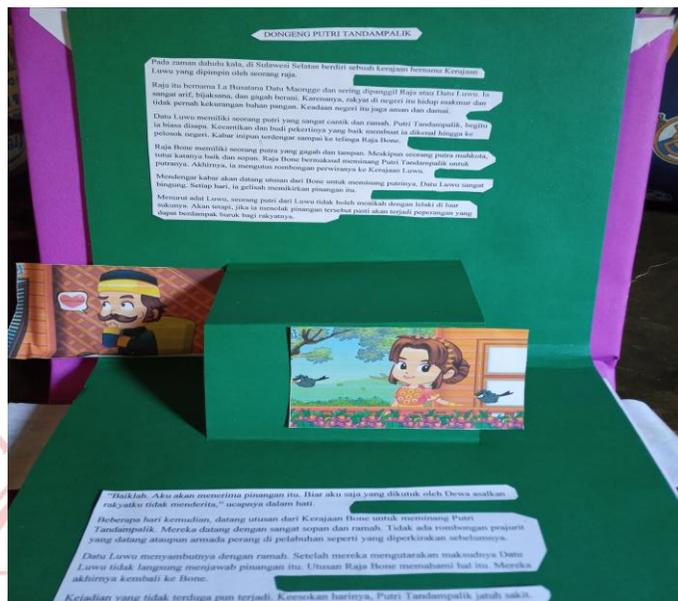
- a. *Front and Analysis*. Peneliti melakukan diagnosis awal untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran.
- b. *Learner Analysis*. Peneliti mempelajari karakteristik siswa subjek penelitian, misalnya: kemampuan motivasi belajar, latar belakang pengalaman, dan sebagainya.
- c. *Task Analysis*. Peneliti menganalisis tugas-tugas pokok yang harus dikuasai oleh siswa subjek penelitian sehingga dapat mencapai kompetensi minimal.

²⁵ Endang Widi Winarni, *Penelitian Kuantitatif Kualitatif* (Jakarta: Bumi Aksara, 2018).

- d. *Concept Analysis*. Peneliti menganalisis konsep yang akan diajarkan dan Menyusun Langkah-langkah yang akan dilakukan secara rasional.
 - e. *Specifying Instructional Objectives*. Peneliti menulis tujuan pembelajaran dan perubahan perilaku siswa subjek penelitian yang diharapkan setelah pembelajaran.
2. *Design* (Perancangan)

Tahap *design* dalam empat kegiatan, yaitu: *constructing criterion referenced test*, *media selection*, *format selection*, dan *initial design*. Dalam tahap perancangan, peneliti telah membuat produk awal (*prototype*) atau rancangan produk. Media Buku Gambar Tiga Dimensi dibuat dalam bentuk buku dengan menggunakan kartus dengan gambar nyata atau asli (bukan animasi atau kartun). Sebelum rancangan (*design*) produk dilanjutkan ke tahap berikutnya, rancangan produk tersebut perlu divalidasi.

Di bawah ini adalah *design* awal Buku Gambar Tiga Dimensi, sebagai berikut:



Gambar 3.2
Contoh Produk Awal (*Prototype*) Media Buku Gambar Tiga Dimensi

Spesifikasi Produk Media Buku Gambar Tiga Dimensi

- 1) Warna dari cover Media Buku Gambar Tiga Dimensi berwarna Ungu
- 2) Judul dalam Media Buku Gambar Tiga Dimensi berupa Dongeng Putri Tandampalik
- 3) Media Buku Gambar Tiga Dimensi menggunakan beberapa bahan yaitu:
 - a) Kertas Asturo
 - b) Print gambar tentang dongeng tentang Putri Tandampalik
 - c) Kertas HVS
 - d) Kardus

4) Pesan moral yang bisa kita dapat di dalam dongeng Putri Tandampalik yaitu salah satu pesan moral yang tersirat adalah ikhlas menerima cobaan dan ujian dari Tuhan, karena cobaan tersebut tidak akan melebihi kesanggupan kita. Adapun juga berjiwa besar dan rela berkorban demi kepentingan orang banyak adalah suatu sifat yang sangat mulia dan patut di contoh.

3. *Develop* (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan ini, terdapat dua kegiatan, yaitu *expert appraisal* dan *developmental testing*. Dalam kegiatan pengembangan ini, dilakukan dengan Langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Validasi media dilakukan oleh oleh Ahli Media, Ahli Materi dan Ahli Bahasa yaitu Dosen UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu dan Guru SD Negeri 05 Kota Bengkulu. Hal-hal yang divalidasi meliputi panduan penggunaan media berupa lembar validasi.
- b. Revisi media berdasarkan masukan dari para pakar pada saat validasi.
- c. Ujicoba terbatas dalam pembelajaran di kelas bukan penelitian (siswa sekolah lain) sesuai situasi yang akan dihadapi.
- d. Revisi media berdasarkan hasil uji coba.
- e. Implementasi media pada wilayah yang lebih luas.

4. Disseminate (Penyebarluasan)

Tahap *dissemination* terbagi menjadi kegiatan, yaitu: *validation testing, packaging, diffusion, and adoption*.

- a. Tahap *validation testing*, produk yang telah direvisi pada tahap pengembangan kemudian diimplementasikan pada siswa penelitian yang sesungguhnya. Pada saat implementasi dilakukan pengukuran ketercapaian produk yang dikembangkan.
- b. Tahap *packaging, diffusion, and adoption* dilakukan agar produk dapat dimanfaatkan oleh orang lain.

Pada pengembangan bahan ajar, tahap *disseminate* dilakukan dengan sosialisasi bahan ajar melalui pendistribusian jumlah terbatas kepada guru dan siswa. pendistribusian ini bertujuan untuk memperoleh respons dan umpan balik terhadap media yang telah dikembangkan. Jika respon sasaran pengguna baik, maka barulah dilakukan pencetakan dalam jumlah banyak dan dapat dipasarkan pada sasaran yang lebih luas.

C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian dan pengembangan ini meliputi dua subjek. Subjek pertama adalah validator, yakni terdiri dari dua orang guru Bahasa Indonesia untuk menilai hasil produk Buku Gambar Tiga Dimensi. Subjek kedua adalah siswa kelas III B SDN 05 Kota Bengkulu yang terdiri atas 30 siswa untuk

melaksanakan pembelajaran menggunakan Buku Gambar Tiga Dimensi.

D. Teknik Pengumpulan Data

Terdapat dua hal utama yang mempengaruhi kualitas data penelitian, yaitu kualitas instrument penelitian, dan kualitas pengumpulan data. Kualitas instrument penelitian berkenaan dengan validitas dan realibilitas instrument dan kualitas pengumpulan data berkenaan ketepatan cara-cara yang digunakan untuk mengumpulkan data. Selanjutnya bila dilihat dari segi cara atau teknik pengumpulan data, maka teknik pengumpulan data dapat dilakukan dengan interview (wawancara), kuesioner (angket), observasi (pengamatan), dan gabungan ketiganya.

1. Observasi

Observasi merupakan suatu proses yang kompleks suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua diantara terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan. Dari segi instrument yang digunakan, maka observasi dapat dibedakan menjadi observasi terstruktur dan tidak terstruktur.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan observasi terstruktur. Observasi terstruktur adalah observasi yang telah dirancang secara sistematis, tentang apa yang diamati, kapan dan dimana tempatnya. Jadi

observasi terstruktur dilakukan apabila peneliti telah tahu dengan pasti tentang variabel apa yang akan diamati.

Observasi dalam penelitian ini dilakukan didalam kelas dan lingkungan sekitar sekolah mengobservasi proses pembelajaran dari segi teknik belajar, penggunaan media pembelajaran, penggunaan metode pembelajaran terutama didalam pembelajaran membaca anak sekolah dasar.

Tabel 3.1
Kisi-kisi observasi

No. Item	Kisi-kisi observasi	Hal yang diamati
1.	Ketersediaan media pembelajaran.	Adanya media pembelajaran untuk membaca dongeng.
2.	Penggunaan media pembelajaran untuk membaca dongeng.	Guru menggunakan media pembelajaran untuk membaca dongeng.
3.	Media yang digunakan dalam kegiatan belajar membaca dongeng.	Guru menggunakan buku cerita yang biasa.

2. Lembar Angket Validasi

Angket validasi produk pada media pembelajaran buku gambar tiga dimensi memuat pertanyaan tertutup dan pertanyaan tertulis kepada validator yaitu ahli media, ahli bahasa dan ahli materi, serta respon tenaga pendidik. Dengan jawaban sebagai berikut, sangat baik (SB) diberikan skor 5, baik (B) diberikan skor 4, cukup baik (CB) diberikan skor 3, kurang baik (KB) diberikan skor 2, dan sangat kurang baik (SKB) diberikan skor 1, serta

ditanggapi dengan memberikan saran pada kolom yang telah tersedia.

3. Dokumentasi

Dokumentasi yang digunakan peneliti dalam pengembangan media pembelajaran berupa pengambilan gambar atau foto serta video pada saat wawancara pendidik yang mengajar di kelas 3 dan saat proses uji coba media.

4. Angket Respon Siswa

Instrument ini digunakan untuk memperoleh tanggapan dari siswa mengenai kualitas media poster cerita. Berdasarkan penilaian menggunakan instrument ini, peneliti dapat memperbaiki produk agar layak digunakan.

5. Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran

Instrument ini digunakan untuk mengetahui kegiatan guru dan siswa dalam pembelajaran, dan mengukur keterlaksanaan pembelajaran yang menggunakan media poster cerita.

E. Teknik Analisis Data

Penelitian ini melakukan analisis data dengan cara deskriptif kualitatif dan menggabungkan data kuantitatif untuk merevisi pengembangan produk media pembelajaran buku gambar Tiga Dimensi. Data kualitatif didapatkan dari masukan, tanggapan, kritik, dan saran yang diperoleh dari validasi ahli media, ahli materi yang disampaikan secara

lisan. Sedangkan data kuantitatif didapatkan dari analisis angket ahli materi, ahli media, dan serangkaian uji coba yang kemudian diolah menjadi data kualitatif dan dijadikan dasar untuk merevisi produk pengembangan buku gambar Buku Gambar Tiga Dimensi ini.

Data yang telah dianalisis, baik data kualitatif maupun data kuantitatif dijadikan sebagai sumber dasar untuk merevisi media bahan ajar buku cerita bergambar yang sedang dikembangkan. Namun demikian, tidak semua data yang masuk dijadikan dasar untuk merevisi produk. Data yang dijadikan dasar untuk merevisi produk adalah data yang telah melalui analisis. Dalam penganalisisan tersebut terdapat data harus memenuhi kriteria sebagai mana diuraikan sebagai berikut.

1. Data kualitatif

Data kualitatif yang dijadikan dasar untuk membuat produk dan merevisi produk media bahan ajar buku cerita bergambar yang sedang dikembangkan adalah data atau saran yang:

- a. Saran dan hasil wawancara pada guru dan analisis kebutuhan.
- b. Benar menurut ahli materi dan ahli media serta guru praktik.
- c. Sesuai dengan kriteria multimedia pembelajaran komunikatif.

d. Logis menurut peneliti

2. Data kuantitatif

Data kuantitatif diperoleh dari hasil observasi penelitian dalam kegiatan pre-test dan post-test dalam menggunakan media hasil pengembangan untuk mengetahui tingkat prestasi kemampuan membaca dan memahami dongeng yang kemudian dianalisis secara deskriptif dengan rumus berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100$$

Keterangan:

P = Presentase tingkat perubahan

F = Frekuensi nilai yang diperoleh anak

N = Jumlah anak.²⁶

Analisis instrumen penelitian merupakan analisis dari data hasil validasi instrumen sebelum digunakan, yang hasilnya untuk mengetahui kelayakan instrumen yang digunakan untuk pengambilan data. Kelayakan instrument dilihat dari penilaian validasi oleh validator ahli. Instrumen penelitian dianalisis menggunakan simpangan baku ideal (S_{Bi}). S_{Bi} digunakan untuk menentukan kelayakan instrumen maupun produk yang dilakukan penilaian validator dan mengategorikan hasil perolehan data dari instrumen berdasarkan standar deviasi penilaian oleh validator. Teknik menganalisis instrumen adalah sebagai berikut:

²⁶ <http://a-research.upi.edu/operatorupload/sd05510608546chapter3.pdf>

1. Menentukan nilai rata-rata aktual

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan:

\bar{X} : nilai rata-rata

$\sum x$: jumlah total jawaban validator

n : jumlah validator

2. ideal : jumlah item x skor terendah Menghitung rata-rata ideal

$\bar{X}_t =$ rata-rata ideal

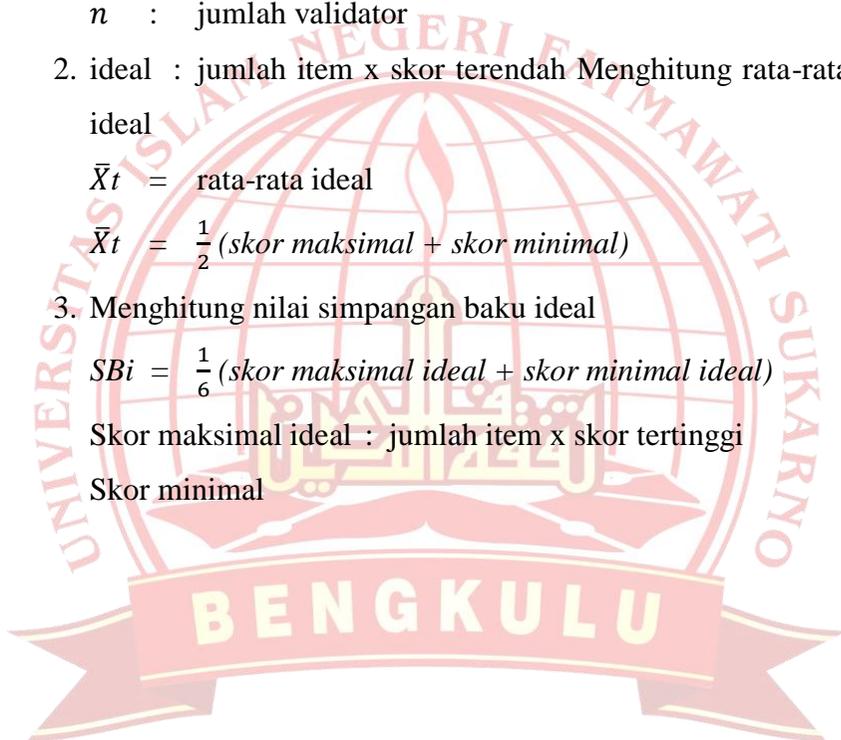
$$\bar{X}_t = \frac{1}{2} (\text{skor maksimal} + \text{skor minimal})$$

3. Menghitung nilai simpangan baku ideal

$$S_{Bi} = \frac{1}{6} (\text{skor maksimal ideal} + \text{skor minimal ideal})$$

Skor maksimal ideal : jumlah item x skor tertinggi

Skor minimal



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Wilayah Penelitian

1. Sejarah Sekolah Dasar Negeri 05 Kota Bengkulu

SD Negeri 5 Kota Bengkulu berdiri pada tahun 1950 terletak di Jalan Pembangunan Kota Bengkulu. Tahun 1980 pindah ke Jalan Asahan Kelurahan Padang Harapan, Kecamatan Gading Cempaka. Di lokasi tersebut SD Negeri 5 Kota Bengkulu menempati suatu areal yang juga digunakan oleh SD Negeri 21 di gredoping ke SD Negeri 5 Kota Bengkulu.

Dengan demikian, maka saat ini di Jalan Asahan kelurahan padang harapan, kecamatan gading cempaka hanya ada satu sekolah, yaitu SD Negeri 5 Kota Bengkulu yang merupakan salah satu SD Rintisan Sekolah Standar Nasional di Kota Bengkulu.

2. Visi dan Misi Sekolah Dasar Negeri 05 Kota Bengkulu

a. Visi

Terwujudnya peserta didik yang beriman, cerdas, terampil, mandiri anti korupsi dan berwawasan global.

b. Misi

- 1) Menanamkan keimanan dan ketakwaan melalui pengalaman ajaran agama.

- 2) Mengoptimalkan proses pembelajaran dan bimbingan.
- 3) Mengembangkan bidang ilmu pengetahuan dan teknologi berdasarkan minat, bakat dan potensi peserta didik.
- 4) Membina kemandirian peserta didik melalui kegiatan pembinaan, kewirausahaan dan pengembangan diri yang terencana dan berkesinambungan.
- 5) Menanamkan budaya anti korupsi dengan penguatan pendidikan karakter.
- 6) Menjalin kerja sama yang harmonis antar warga sekolah dan lembaga lain yang terkait.

c. Tujuan

Berdasarkan visi dan misi di atas, tujuan yang ingin dicapai:

- 1) Mengembangkan budaya sekolah yang religius melalui kegiatan keagamaan.
- 2) Semua kelas melaksanakan pendekatan pembelajaran aktif pada semua mata pelajaran.
- 3) Mengembangkan berbagai kegiatan dalam proses belajar di kelas berbasis pendidikan karakter bangsa.

- 4) Menyelenggarakan berbagai kegiatan sosial yang menjadi bagian dari pendidikan karakter anak bangsa.
- 5) Mengembangkan budaya anti korupsi melalui penguatan pendidikan karakter.
- 6) Menjalin kerja sama dengan lembaga dengan lembaga lain dalam merealisasikan program sekolah.
- 7) Memanfaatkan proses pembelajaran berbasis TIK.

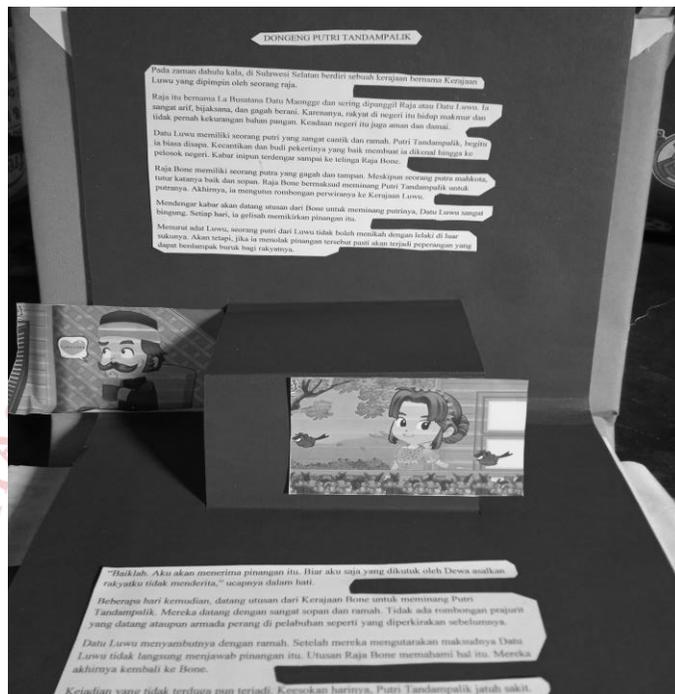
B. Deskripsi Prototipe Produk

Tahap *design* dalam empat kegiatan, yaitu: *constructing criterion referenced test, media selection, format selection*, dan *initial design*. Dalam tahap perancangan, peneliti telah membuat produk awal (*prototype*) atau rancangan produk. Media Buku Gambar Tiga Dimensi dibuat dalam bentuk buku dengan gambar nyata atau kartun. Sebelum rancangan (*design*) produk dilanjutkan ke tahap berikutnya, rancangan produk tersebut perlu divalidasi.

Di bawah ini adalah desain awal media poster cerita, sebagai berikut:

- a. Judul tema : Dongeng
- b. Gambar Buku Tiga Dimensi : Dongeng Tandampalik
- c. Tulisan : Menceritakan Tentang Putri Tandampalik

Di bawah ini adalah desain awal media Buku Gambar Tiga Dimensi yang penulis buat:



Gambar 4.1
Desain Awal (Prototipe Produk) Media Buku Gambar Tiga Dimensi

C. Hasil Uji Lapangan

Pada tahap pengembangan ini, terdapat dua kegiatan, yaitu *expert appraisal* dan *developmental testing*. Dalam kegiatan pengembangan ini, dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Penilaian Ahli

Penelitian ini menghasilkan produk yang divalidasikan oleh tiga ahli dibidang yang berkaitan

dengan produk tersebut. Data uji validasi media Buku Gambar Tiga Dimensi diperoleh dengan menunjukkan produk awal dan instrumen penilaian berupa lembar validasi ahli kepada ahli media, ahli bahasa dan ahli materi pembelajaran Tematik. Validasi desain pada tahap pertama, validator melakukan validasi terhadap media Buku Gambar Tiga Dimensi yang digunakan untuk meningkatkan hasil belajar tematik siswa kelas III sekolah dasar.

Validasi dilakukan oleh tiga validator, yaitu bapak Dr. Suhirman, M.Pd yang merupakan ahli dibidang media, bapak Medyan Heriadi, M.Pd ahli di bidang bahasa, dan ibu Titien Komaryati, M.Pd ahli dibidang materi pembelajaran Tematik sekolah dasar. Adapun hasil yang didapatkan dari penilaian validator terhadap media Buku Gambar Tiga Dimensi, yaitu:

Tabel 4.2
Validator Ahli Media Buku Gambar Tiga Dimensi

No.	Validator Ahli	Nama
1.	Ahli Media Buku Gambar Tiga Dimensi	Dr. Suhirman, M.Pd
2.	Ahli Bahasa	Meddyan Heriadi, M.Pd
3.	Ahli Materi Tematik	Titien Komaryati, M.Pd

a. Penilaian Validator Ahli Media

Validator ahli media dalam penelitian ini adalah bapak Dr. Suhirman, M.Pd yang merupakan

Dosen Media Pembelajaran di Fakultas Tarbiyah dan Tadris UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu. Penilaian validasi media ini dilakukan pada tanggal 6 Februari 2023, dengan nilai sebagai berikut:

Tabel 4.3
Hasil Validator Ahli Media

No.	Aspek yang Dinilai	Indikator	Skor Penilaian			
			1	2	3	4
1.	Media	1. Bentuk, sesuai dengan media yang diperlukan dalam pembelajaran. 2. Ukuran, sesuai dengan media lain yang ada dan dapat dibawa atau dipindahkan. 3. Bahan, aman untuk siswa dan lingkungan. 4. Warna, dapat menarik minat belajar siswa. 5. Gambar, sesuai dengan materi.				√
						√
						√
						√
						√

Skor Tertinggi (ST) : 4

Jumlah Pernyataan : 5

Jumlah Responden : 1

Skor Ideal : $ST \times JP \times JR$

$$= 4 \times 5 \times 1 = 20$$

Jumlah Skor (x) = 20

Persentase Angket = $\times 100\%$

$$= \frac{x}{A} \times 100\%$$

$$= \frac{20}{20} \times 100\% = 100\%$$

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa media Pembelajaran Buku Gambar Tiga Dimensi pada

materi dongeng mendapatkan kategori layak dari ahli materi dengan persentase 100%. Adapun saran yang diberikan oleh validator ahli media yaitu:

Tabel 4.4
Saran Validasi Ahli Media

Validator	Saran
Dr. Suhirman, M.Pd	

b. Penilaian Validator Ahli Materi

Validator ahli bahasa dalam penelitian ini adalah ibu Titien Komaryati, M.Pd yang merupakan Kepala Sekolah di SD Negeri 05 Kota Bengkulu. Penilaian validasi media ini dilakukan pada tanggal 14 Februari 2023, dengan nilai sebagai berikut:

Tabel 4.5
Validator Ahli Materi Buku Gambar Tiga Dimensi

No.	Validator Ahli	Nama
1.	Ahli Media Buku Gambar Tiga Dimensi	Dr. Suhirman, M.Pd
2.	Ahli Bahasa	Meddyan Heriadi, M.Pd
3.	Ahli Materi Tematik	Titien Komaryati, M.Pd

Tabel 4.6
Hasil Validator Ahli Materi

No.	Aspek yang Dinilai	Indikator	Skor Penilaian			
			1	2	3	4
1.	Materi	1. Materi sesuai dengan Kompetensi Dasar mata pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III. 2. Materi sesuai dengan Tema pelajaran.				√ √

		3. Materi sesuai dengan yang terdapat di buku cetak dan LKS siswa.			√
		4. Materi mudah dipahami oleh siswa.			√

Skor Tertinggi (ST) : 4

Jumlah Pernyataan : 4

Jumlah Responden : 1

Skor Ideal : $ST \times JP \times JR$

$$= 4 \times 4 \times 1 = 16$$

Jumlah Skor (x) = 16

Persentase Angket = $\frac{x}{A} \times 100\%$

$$= \frac{x}{A} \times 100\%$$

$$= \frac{16}{16} \times 100\% = 100\%$$

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa media Pembelajaran Buku Gambar Tiga Dimensi pada materi dongeng mendapatkan kategori layak dari ahli materi dengan persentase 100%. Adapun saran yang diberikan oleh validator ahli materi yaitu:

Tabel 4.7
Saran Validasi Ahli Materi

Validator	Saran
Titien Komaryati, M.Pd	Perbaiki Materi

c. Penilaian Validator Ahli Bahasa

Validator ahli bahasa dalam penelitian ini adalah bapak Meddyan Heriadi, M.Pd yang merupakan Dosen Bahasa Indonesia di Fakultas Tarbiyah dan Tadris UIN

Fatmawati Sukarno Bengkulu. Penilaian validasi media ini dilakukan pada tanggal 7 Februari 2023, dengan nilai:

Tabel 4.8
Validator Ahli Bahasa Buku Gambar Tiga Dimensi

No.	Validator Ahli	Nama
1.	Ahli Media Buku Gambar Tiga Dimensi	Dr. Suhirman, M.Pd
2.	Ahli Bahasa	Meddyan Heriadi, M.Pd
3.	Ahli Materi Tematik	Titien Komaryati, M.Pd

Tabel 4.9
Hasil Validator Ahli Bahasa

No.	Aspek yang Dinilai	Indikator	Skor Penilaian			
			1	2	3	4
1.	Bahasa	1. Bahasa sesuai dengan Ejaan yang Disempurnakan (EYD).				√
		2. Tulisan mudah dibaca dan diucapkan oleh siswa.				√
		3. Kalimat mudah dimengerti oleh siswa.				√

Skor Tertinggi (ST) : 4

Jumlah Pernyataan : 3

Jumlah Responden : 1

Skor Ideal : $ST \times JP \times JR$

$= 4 \times 3 \times 1 = 12$

Jumlah Skor (x) = 12

Persentase Angket = $\frac{x}{A} \times 100\%$

$= \frac{x}{A} \times 100\%$

$$= \frac{12}{12} \times 100\% = 100\%$$

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa media Pembelajaran Buku Gambar Tiga Dimensi pada bahasa dongeng mendapatkan kategori layak dari ahli bahasa dengan persentase 100%. Adapun saran yang diberikan oleh validator ahli bahasa yaitu:

Tabel 4.10
Saran Validasi Ahli Bahasa

Validator	Saran
Meddyan Heriadi, M.Pd	Perbarui dan Perbaiki Ejaan

2. Hasil Uji Produk pada Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pada bagian ini adalah nilai *pre-test* dan *post-test* siswa yang pembelajarannya menggunakan media buku gambar tiga dimensi sebagai alat bantu guru dalam menjelaskan materi pembelajaran Bahasa Indonesia dengan Tema Dongeng.

Tabel 4.11
Nilai *Pre-test* dan *Post-test* Siswa Kelas III Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Tema Dongeng

No.	Nama Siswa	KKM	Nilai <i>Pre-Test</i>	Ketuntasan Belajar	Nilai <i>Post-Test</i>	Ketuntasan Belajar
1.	A1	75	50	Tidak Tuntas	75	Tuntas
2.	A2	75	30	Tidak Tuntas	75	Tuntas
3.	A3	75	70	TidakTuntas	80	Tuntas
4.	A4	75	60	Tidak Tuntas	90	Tuntas
5.	A5	75	90	Tuntas	80	Tuntas

6.	A6	75	90	Tuntas	75	Tuntas
7.	A7	75	70	Tidak Tuntas	80	Tuntas
8.	A8	75	80	Tuntas	75	Tuntas
9.	A9	75	40	Tidak Tuntas	85	Tuntas
10.	A10	75	60	Tidak Tuntas	70	Tidak Tuntas
11.	A11	75	50	Tidak Tuntas	80	Tuntas
12.	A12	75	90	Tuntas	85	Tuntas
13.	A13	75	70	Tidak Tuntas	80	Tuntas
14.	A14	75	100	Tuntas	80	Tuntas
15.	A15	75	90	Tuntas	80	Tuntas
16.	A16	75	20	Tidak Tuntas	85	Tuntas
17.	A17	75	90	Tuntas	75	Tuntas
18.	A18	75	100	Tuntas	70	Tidak Tuntas
19.	A19	75	70	Tidak Tuntas	85	Tuntas
20.	A20	75	50	Tidak Tuntas	80	Tuntas
21.	A21	75	70	Tidak Tuntas	80	Tuntas
22.	A22	75	80	Tuntas	65	Tidak Tuntas
23.	A23	75	40	Tidak Tuntas	85	Tuntas
Jumlah Skor Anak			1560	-	1815	-

a. Mean Skor *Pre-test* dan *Post-test*

$$\text{Mean } \textit{Pre-test}: X = \frac{\sum \text{Skor}}{N} = \frac{1560}{23} = 67,82$$

$$\text{Mean } \textit{Post-test}: X = \frac{\sum \text{Skor}}{N} = \frac{1815}{23} = 78,91$$

b. Ketuntasan Belajar Klasikal Siswa

1) Hasil Belajar *Pre-test* Siswa

Jumlah siswa yang Tuntas : 9 anak

Jumlah anak yang Belum Tuntas : 14

anak

a) Tuntas : $P = 923 \times 100\% = 9,23\%$

b) Belum Tuntas : $P = 1423 \times 100\% = 14,23\%$

2) Hasil Belajar *Post-test* Siswa

Jumlah siswa yang Tuntas : 20

anak

Jumlah anak yang Belum Tuntas : 3 anak

a) Tuntas : $P = 2023 \times 100\% = 20,23\%$

b) Belum Tuntas : $P = 323 \times 100\% = 32,3\%$

Dari tabel dan perhitungan di atas, maka dapat dijabarkan jumlah nilai hasil belajar *pre-test* siswa berjumlah 1560 dengan nilai rata-rata 70,97. Hasil belajar setelah pembelajaran menggunakan media Buku Gambar Tiga Dimensi mengalami peningkatan, jumlah nilai *post-test* siswa sebanyak 1815 dengan nilai rata-rata 80,39. Begitupun dengan ketuntasan belajar klasikal siswa, dimana pada saat mengisi soal *pre-test*, siswa yang mendapatkan nilai di atas KKM atau 75, hanya 9 orang (42,31%) yang tuntas sedangkan 14 orang (61,53%) tidak tuntas. Pada saat diberikan soal *post-test*, terdapat 20 orang (80,77%) yang hasil belajarnya tuntas, sedangkan 3 orang (19,23%) tidak tuntas. Karena adanya peningkatan yang signifikan dari hasil belajar

Tematik siswa, maka penulis simpulkan bahwa pengembang media Buku Gambar Tiga Dimensi cerita dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V di SD Negeri 05 Kota Bengkulu.

D. Prototipe Hasil Pengembangan

Setelah melakukan validasi dengan Ahli Media, Ahli Bahasa dan Ahli Materi, juga menyebarkan angket respon siswa saat pembelajaran menggunakan media Buku Gambar Tiga Dimensi, maka proptotipe hasil pengembangan media Buku Gambar Tiga Dimensi, yaitu sebagai berikut:

- a. Judul tema : Dongeng
- b. Gambar poster : Dongeng Putri Tandampalik
- c. Tulisan : Menceritakan tentang Putri Tandampalik

E. Hasil Produk

Buku Gambar Tiga Dimensi

Di dalam buku gambar tiga dimensi tersebut menceritakan sebuah kisah tentang Putri Tandampalik. Kisah ini menceritakan tentang kerajaan luwu yang dipimpin oleh seorang raja. Raja itu bernama La Busatana Datu Maongge dan sering dipanggil Raja atau Datu Luwu. Ia sangat arif, bijaksana, dan gagah berani. Karenanya, rakyat di negeri itu hidup makmur dan tidak pernah kekurangan bahan pangan. Keadaan negeri itu juga aman dan damai.

Datu Luwu memiliki seorang putri yang sangat cantik dan ramah. Putri Tandampalik, begitu ia biasa disapa. Kecantikan dan budi pekertinya yang baik membuat ia dikenal hingga ke pelosok negeri. Kabar inipun terdengar sampai ke telinga Raja Bone. Raja Bone memiliki seorang putra yang gagah dan tampan. Meskipun seorang putra mahkota, tutur katanya baik dan sopan. Raja Bone bermaksud meminang Putri Tandampalik untuk putranya. Akhirnya, ia mengutus rombongan perwiranya ke Kerajaan Luwu.

Mendengar kabar akan datang utusan dari Bone untuk meminang putrinya, Datu Luwu sangat bingung. Setiap hari, ia gelisah memikirkan pinangan itu.

Kejadian yang tidak terduga pun terjadi. Keesokan harinya, Putri Tandampalik jatuh sakit. Sekujur tubuhnya mengeluarkan cairan kental menjijikkan yang berbau anyir.

Dari tabib istana hingga tabib-tabib terkenal lainnya dari pelosok negeri didatangkan untuk menyembuhkan sang Putri. Hasilnya nihil. Semakin hari kondisinya semakin parah dan tidak kunjung sembuh. Jika tidak segera diasingkan, rakyat Luwu pasti akan tertular.

“Bagaimana caranya agar putriku lekas sembuh? Jika tidak kunjung sembuh, rakyatku pasti akan tertular. Apa yang harus aku lakukan? Aku tidak akan mungkin tega membunuh anakku sendiri,” pikir Datu Luwu.

Setelah beberapa saat berpikir, akhirnya ia mendapatkan cara agar rakyatnya tidak tertular penyakit putrinya. Satu-satunya

cara adalah Putri Tandampalik harus diasingkan keluar dari Negeri Luwu. Betapa berat hati Datu Luwu melepas putrinya.

“Anakku, bukan ayahanda tidak sayang padamu, tetapi inilah satu-satunya cara untuk menyelamatkan rakyat kita dari serangan penyakitmu,” ujarnya pada putrinya.

“Hamba mengerti. Biarlah hamba pergi mengasingkan diri,” jawab sang Putri dengan lembut.

Pergilah Putri Tandampalik ke pengasingan didampingi oleh pengikut setianya. Sebelum pergi, Datu Luwu memberikan sebilah keris pusaka kepada putri kesayangannya itu.

Berbulan-bulan sudah Putri Tandampalik dan pengikutnya berlayar. Tibalah mereka di sebuah pulau yang subur dan berhawa sejuk. Lalu, mereka menepi. Disana, seorang pengikut Putri Tandampalik menemukan buah wajo. Akhirnya, daerah tersebut diberi nama Wajo.

Di Wajo, mereka membuat gubuk-gubuk kecil sebagai tempat tinggal. Mereka juga mulai bercocok tanam. Dengan kehidupan yang sangat sederhana mereka terus bekerja keras dengan semangat dan gembira.

Suatu hari, ketika sedang duduk-duduk di pinggir danau, Putri Tandampalik melihat seekor kerbau bule (kerbau berwarna putih). Ia mengira kerbau itu akan memakan tanaman sayuran yang berada tidak jauh dari tempat itu sehingga diusirlah kerbau itu. Namun, semakin diusir semakin mendekat dan akhirnya menerjang sehingga membuat sang putri pingsan.

Ketika siuman, bukan kepalang kagetnya sang Putri melihat kerbau itu menjilati seluruh permukaan tubuhnya yang sudah mulai membusuk.

Keajaiban terjadi. Setelah berulang kali dijilati oleh si kerbau, penyakit di tubuhnya berangsur-angsur sembuh dan mengering sehingga tidak meninggalkan bekas. Karenanya, kerbau bule itu kemudian dikeramatkan dan tidak boleh disembelih.

Suatu malam, sang Putri bermimpi didatangi oleh seorang pemuda tampan. Pemuda itu berkata bahwa dirinya adalah jodoh Putri Tandampalik. Dirinya pun terjaga dari tidurnya. Ia mengira bahwa mimpi itu adalah pertanda baik bagi dirinya.

Sementara itu, di Negeri Bone, putra mahkota Kerajaan Bone sedang asyik berburu. Ia ditemani oleh para pengawal dan panglima Kerajaan Bone yang bernama Anre Guru Pakanranyeng. Karena terlalu asyik berburu, putra mahkota terpisah dari rombongannya.

Hari sudah semakin larut, akhirnya ia harus bermalam di dalam hutan. Putra Mahkota itu mencoba memejamkan matanya, tetapi suara-suara hewan malam membuatnya sulit tidur.

Di kejauhan, putra mahkota melihat seberkas cahaya dari sebuah perkampungan. Sesegera mungkin ia menuju sumber cahaya tersebut.

Sesampainya di perkampungan tersebut, hari sudah sangat larut. Ia memberanikan diri memasuki sebuah gubuk yang nampak kosong. Namun, betapa terkejutnya ketika ia melihat

seorang gadis cantik sedang memasak air. Gadis cantik itu adalah Putri Tandampalik.

“Betapa cantiknya gadis ini. Siapa sebenarnya dirinya?” pikir sang putra mahkota.

Merasa ada yang mengawasi, sang Putri menoleh ke belakang. Betapa Terkejutnya ia melihat seorang pemuda yang sama seperti di mimpinya. Akhirnya mereka berkenalan. Melihat tutur kata pangeran yang lembut dan sopan membuatnya kagum dan tertarik. Begitupun dengan kelembutan Putri Tandampalik membuat putra mahkota jatuh hati.

Pagi harinya, Panglima Perang Kerajaan Bone, Anre Guru Pakanranyeng, beserta para pengawal putra mahkota yang merasa kehilangan tuannya sangat lega bisa menemukan putra mahkota di desa itu. Putra Mahkota harus kembali ke kerajaan.

Sejak berpisah dengan Putri Tandampalik, hatinya sangat gundah. Ia sangat merindukan sang Putri. Ingin rasanya ia tinggal di Desa Wajo dan hidup bersama Putri Tandampalik. Anre Guru Pakanranyeng yang memperhatikan gelagat putra mahkota tidak seperti biasanya kemudian menceritakan kejadian di Desa Wajo kepada Raja Bone.

“Dari gelagat yang saya lihat, tampaknya putra mahkota sedang jatuh hati, Baginda. Menurut usul hamba, sebaiknya putra mahkota dinikahkan saja dengan Putri Tandampalik,” usul Anre Guru Pakanranyeng kepada Raja Bone.

Raja Bone menyetujui usul panglima perangnya. Lalu, dikirimlah utusan ke Desa Wajo untuk meminang Putri Tandampalik. Setibanya utusan tersebut ke gubuk Putri Tandampalik, pinangan itu tidak segera dijawab. Ia hanya menyerahkan keris pusaka Kerajaan Luwu pemberian ayahandanya kepada utusan tersebut.

Putri Tandampalik berpesan agar keris itu dibawa ke Kerajaan Luwu. Jika keris itu diterima dengan baik oleh Datu Luwu maka ia akan menerima pinangan putra mahkota.

Mengetahui hal tersebut, putra mahkota segera menuju Kerajaan Luwu. Ia pergi sendiri tanpa dikawal oleh seorang pun prajurit. Dengan semangat, ia menempuh perjalanan yang cukup jauh selama beberapa hari.

Setibanya di Kerajaan Luwu, ia menceritakan pertemuannya dengan sang Putri. Setelah itu, putra mahkota menyerahkan keris pusaka yang dititipkan oleh Putri Tandampalik kepada Datu Luwu.

Datu Luwu sangat bahagia mendengar kabar tersebut. Dengan senang hati Datu Luwu menerima keris itu. Akhirnya pergilah Datu Luwu bersama putra mahkota ke Desa Wajo. Betapa bahagianya mereka ketika bertemu dengan putri tercintanya yang sudah berpisah dalam waktu yang cukup lama.

“Maafkan ayahanda, Nak. Ayahandamu telah mengasingkanmu dalam waktu yang cukup lama,”ucap Datu Luwu.

“Tidak ada yang perlu dimaafkan, Ayahanda. Ananda justru bahagia karena dapat menyelamatkan rakyat Luwu dari penyakit menular,” jawab sang Putri.

Beberapa hari kemudian, Putri Tandampalik akan menikah dengan Putra Mahkota Raja Bone di Pulau Wajo. Pesta pernikahan ini mereka berlansung sangat meriah. Seluruh keluarga dari dua Kerajaan Besar di Sulawesi Selatan itu sangat lah gembira dengan pernikahan tersebut. Putri Tandampalik dan Putra Mahkota hidup sangat bahagia.

Beberapa tahun kemudian, Putra Mahkota naik tahta. Ia menjadi raja yang arif maupun bijaksana. Maka semakin bertambahlah kebahagiaan mereka.

Cerita rakyat Sulawesi Selatan Putri Tandampalik kaya akan pesan moral. Salah satu pesan moral yang tersirat adalah ikhlas menerima cobaan dan ujian dari Tuhan, karena cobaan tersebut tidak akan melebihi kesanggupan kita.

Dongeng putri tandampalik kaya akan pesan moral. Salah satu pesan moral yang tersirat adalah ikhlas menerima cobaan dan ujian dari Tuhan, karena cobaan tersebut tidak akan melebihi kesanggupan kita.

Adapun juga berjiwa besar dan rela berkorban demi kepentingan orang banyak adalah suatu sifat yang sangat mulia dan patut untuk dicontoh.



BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Hasil penelitian yang penulis lakukan, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Desain akhir dari media Buku Gambar Tiga Dimensi dalam proses pembelajaran Tematik, sebagai berikut: 1) Buku gambar tiga dimensi terbuat dari kardus, 2) Gambar buku tiga dimensi sesuai dengan tema pembelajaran, yaitu " Dongeng Putri Tandampalik" seperti menceritakan kisah putri tandampalik.
2. Hasil uji kelayakan media Buku gambar tiga dimensi oleh validator ahli, yaitu: validator ahli media memberikan nilai berjumlah 64 atau 100 100% (sangat layak); validator ahli bahasa memberikan nilai berjumlah 20 atau 100% (sangat layak), dan validator ahli materi memberikan nilai berjumlah 20.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan dia atas, maka dalam penelitian ini dapat diberikan saran kepada beberapa pihak, yaitu:

1. Bagi pendidik

Sebaiknya dapat memanfaatkan media pembelajaran Buku Gambar Tiga Dimensi dalam kegiatan

pembelajaran di kelas sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi Dongeng khususnya pendidik yang mengajar kelas 3 SDN 05 Kota Bengkulu

2. Bagi peneliti lain

Sebaiknya mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik untuk membantu peserta didik kelas 3 belajar dan menyempurnakan produk hingga sampai ke produksi massal.

3. Bagi kepala sekolah

Motivasi dari kepala sekolah sangat diharapkan agar dapat memberi inisiatif kepada guru agar menerapkan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang dapat membuat siswa bersemangat mengikuti proses pembelajaran, selain memberikan motivasi kepala sekolah juga diharapkan dapat memfasilitasi media pembelajaran yang inovatif.

4. Guru kelas

Guru diharapkan tidak hanya memberikan proses pembelajaran dengan menggunakan papan tulis dan buku cetak saja, namun dapat diterapkan media pembelajaran baik itu visual, audio, juga audiovisual, termasuk media buku gambar tiga dimensi, agar anak mempunyai semangat belajar dan mampu meningkatkan hasil belajar, seperti pembelajaran Tematik.

5. Siswa

Siswa diharapkan selalu bersemangat saat bersekolah, baik itu di kelas saat pembelajaran, maupun di luar kelas. Siswa sebaiknya meningkatkan hasil belajarnya, walaupun guru tidak menggunakan media pembelajaran dan keterbatasan sarana prasarana yang dimiliki oleh sekolah.



DAFTAR PUSTAKA

- Azhar, Arsyad *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers. (2013).
- Azizatun, Zahro *Strategi Kooperatif Dalam Pembelajaran Menyimak Dan Berbicara*. Malang: A3 Asih,asah,asuh. (2010).
- Daryanto, *Media Pembelajaran*. Bandung: CV. Yrama widya. (2010).
- Djamarah & Zain A, *Srategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT.Rineka cipta. 2013 Emzir, *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grapindo Persada. (2012).
- Hermawan, Asep Herry, dkk *Pengembangan kurikulum dan pembelajaran*. Jakarta: Universitas terbuka. (2008).
- Hidayat, Syarif *Teori Dan Prinsip Pendidikan*. Tangerang: PT Pustaka. (2013).
- Kustandi,Cecep *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ghalia Indonesia. (2013).
- Latifah, Sri “Pengembangan Modul IPA Terpadu Terintegrasi Ayat-Ayat AlQur’an Pada Materi Air Sebagai Sumber Kehidupan”, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika ‘Al-BiRuNi’*. (2015).
- Lismayanti, Meri Afreni Hamida, and Evita Anggereini, „Pengembangan Buku Pop-Up Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Crustacea Untuk SMA Kelas X”, *Jurnal Penelitian Universitas Jambi Seri Sains* (2016)
- Pentium Satu, Analisis Kelebihan Dan Kelemahan Pop-Up Sebagai Media Pembelajaran Bagi Anak Sekolah Dasar, <http://Pentium1loadingselalu.blogspot.com/2016/10/analisi>

s-Kelebihan-Dan-Kelemahanpop-Up.html (diakses 10 januari 2018). Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2015)

Sadiman, *Media Pendidikan (Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya)*. Depok: Rajawali Pers. (2012).

Safri, Melia Sri Adelila sari, and Marlina, "Pengembangan Media Belajar Pop-Up Book Pada Materi Minyak Bumi". *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia* (2017)

Setyosari, Sunaji *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana. (2010).

Sudjana, *Media Pengajaran (Penggunaan Dan Pembuatannya)*. Bandung: Sinar Baru Algesindo. (2011).

Sugiarti, Lulut and Diana Endah Handayani, "Pengembangan Media Pokari Pokabu (Pop-up dan kartu ajaib pengelompokan tumbuhan) untuk siswa kelas 3 SD/MI", *Jurnal Pendidikan Guru MI*. (2017).

Sugiyono, *Cara Mudah Menyusun Skripsi, Tesis dan Disertasi*. Yogyakarta: Alfabeta. (2013).

Sugiyono, *Metode Penelitian dan Pengembangan* Bandung: Alfabeta, (2017)

L

A

M

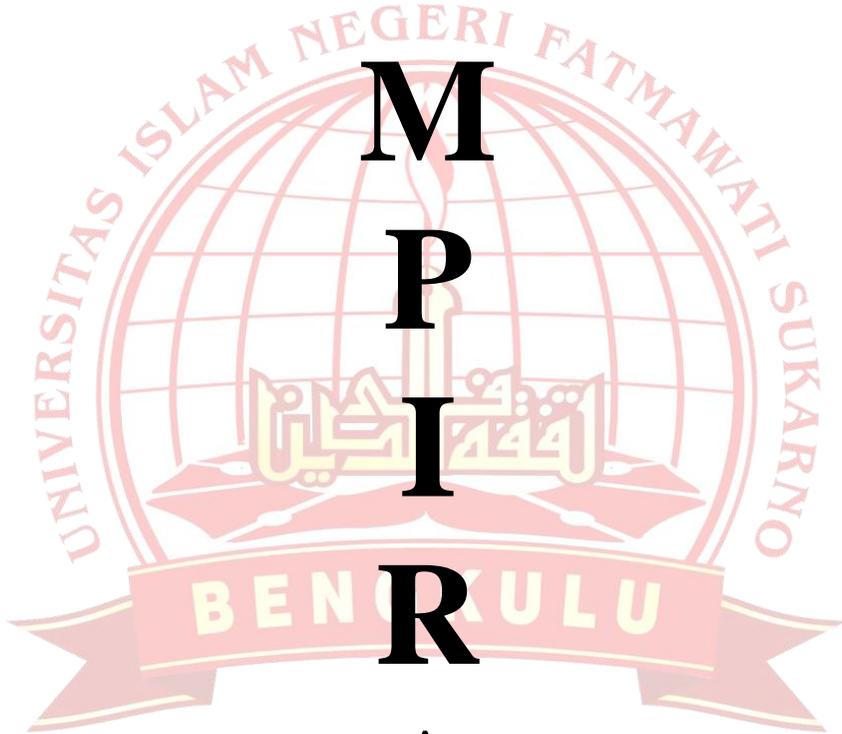
P

I

R

A

N



**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Satuan Pendidikan : SD Negeri 5 Kota Bengkulu
Kelas / Semester : III/2
Pembelajaran : 1
Fokus Pembelajaran : Bahasa Indonesia
Alokasi Waktu : 6 x 35 Menit (1 x Pertemuan)

A. KOMPETENSI INTI (KI)

- KI 1 : Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya
KI 2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

B. KOMPETENSI DASAR (KD) DAN INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI
Muatan: Bahasa Indonesia

No	Kompetensi Dasar	No	Indikator
3.3	Menguraikan pesan dalam dongeng yang disajikan secara lisan, tulis, dan visual dengan tujuan untuk kesenangan	3.3.1	Mengidentifikasi informasi dan pesan moral dari dongeng
4.3	Memeragakan pesan dalam dongeng sebagai bentuk ungkapan diri menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif	4.3.1	Memeragakan dongeng yang telah dibaca dengan bermain peran

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Melalui kegiatan membaca dan menonton dongeng siswa dapat mengetahui jalan cerita dalam dongeng dengan tepat
2. Melalui kegiatan diskusi kelompok siswa dapat menguraikan informasi dalam dongeng dengan tepat
3. Melalui kegiatan diskusi kelompok siswa dapat memeragakan isi dongeng dengan bermain peran.

D. PENDEKATAN, MODEL, DAN METODE PEMBELAJARAN

1. Pendekatan: Scientific
2. Model: Numbered Head Together (NHT)
3. Metode: Penugasan, Pengamatan, Tanya Jawab, Diskusi Dan Ceramah.

E. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pembuka	<ol style="list-style-type: none">1. Guru memberikan salam2. Peserta didik berdo'a bersama sebelum memulai pembelajaran.3. Peserta didik bersama-sama menyanyikan lagu nasional "Indonesia Raya".4. Guru mengecek kehadiran peserta didik.5. Guru mengingatkan peserta didik tentang materi sebelumnya dan mengaitkannya dengan materi yang akan dipelajari.6. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.	10 Menit
Inti	Ayo membaca <ol style="list-style-type: none">1. Siswa membaca teks dongeng dengan judul "Putri Tandampalik"2. Siswa melihat video dongeng "Putri Tandampalik"3. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok, tiap kelompok terdiri dari 4 – 5 anak4. Siswa berdiskusi menguraikan informasi yang terdapat dalam dongeng tersebut antara lain: Tokoh Karakter tokoh Latar	85 Menit

	<p>Amanat / pesan moral dongeng</p> <p>5. Siswa menuliskan hasil diskusinya dalam LKPD</p> <p>6. Siswa dengan kelompoknya mempresentasikan hasil diskusinya</p> <p>7. Kelompok yang lain bisa menanggapi</p> <p>8. Guru memberikan penguatan terkait hasil diskusi siswa</p> <p>Energizer Tepuk 1 2 3 4 5 Tepuk 1 : yes Tepuk 2 : OK Tepuk 3 : Semangat Tepuk 4 : Pasti bisa Tepuk 5 : Indonesia</p> <p>9. Siswa berlatih dengan kelompoknya masing-masing untuk memerankan dongeng "Putri Tandampalik" (Masing-masing siswa dibagi dalam peran yang akan dimainkan)</p> <p>10. Siswa dengan kelompoknya mempresentasikan hasil diskusinya (memperagakan dongeng di depan kelas)</p>	
Penutup	<p>Refleksi</p> <p>1. Guru mengingatkan siswa untuk selalu berbuat baik dengan teman, keluarga, dan tetangganya</p> <p>2. Guru menekankan kepada siswa untuk selalu berbuat baik (tolong-menolong) dengan sesama. Tolong-menolonglah kamu dalam (mengerjakan) kebaikan dan takwa, dan jangan tolong menolong dalam berbuat dosa dan pelanggaran</p> <p>3. Siswa menyimpulkan pembelajaran hari ini</p> <p>4. Siswa mengungkapkan perasaan setelah belajar hari ini</p> <p>5. Siswa mengakhiri pembelajaran dengan do'a bersama</p>	10 Menit

G. SUMBER, ALAT DAN MEDIA PEMBELAJARAN

1. Sumber

- Buku Pedoman Guru Kelas 3, Tema 6 Energi dan Perubahannya. Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 (Revisi 2018). Jakarta: kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Buku Peserta didik Kelas 3, Tema 6: Energi dan Perubahannya. Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 (Revisi 2018). Jakarta: kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

2. Media

Hati dan perasaan Sindupati sakit tidak terkira ketika pinangannya ditolak oleh gadis anak kepala balai. Terus benar nasibnya kurang beruntung. Sejak kecil ayahnya sudah tidak.

Berhuma atau ladang yang berpihid-pihid, selalu dididahi dengan merambah hutan atau belukar sebelum dijadikan lahan. Tenaganya yang belum seberapa sudah ditantang oleh alam lingkungan untuk bekerja keras.

Ia tidak tega melihat ibunya bermandi keriat turun naik punggung perbukitan untuk menyemai benih di hang umang (tubang semai). Usianya yang masih tergolong kekanak-kanakan sudah dilibatkannya dengan kerja keras membantu orang tuanya. Ibu yang membesarkannya dalam suasana kepehatinan, selalu giat bekerja.

"Kalau bukan kamu yang membantu ibu, siapa lagi yang diharapkan?" begitu ibunya mengigitkan kalbu ia turun ke pancuran mandi berlama-lama. Tak pelak lagi ia berlari terengah-engah mendaki kemiringan bukit lahan berladang, bintik lengking suara ibunya memanggilnya.

3. Kutipan dongeng tersebut bertema ...

- A. Pisanan seorang pemuda yang ditolak.
- B. Seorang ibu yang tidak pernah mengeluh.
- C. Seorang anak yang bekerja keras membantu ibunya.
- D. Kesedihan seorang pemuda.

4. Watak tokoh Sindupati yang berakibat terhadap orang tua ditunjukkan oleh kalimat ...

- A. Hati dan perasaan Sindupati sakit tidak terkira ketika pinangannya ditolak oleh gadis anak kepala balai.
- B. Terus benar nasibnya kurang beruntung.
- C. Tenaganya yang belum seberapa sudah ditantang oleh alam lingkungan untuk bekerja keras.
- D. Usianya yang masih tergolong kekanak-kanakan sudah dilibatkannya dengan kerja keras membantu orang tuanya.

5. Kutipan dongeng tersebut mengandung amanah ...

- A. Kita tidak boleh bersedih meskipun keinginan kita tidak tercapai.
- B. Kita harus berakhlak kepada orang tua yang membesarkan kita.
- C. Kita tidak boleh berganggu kepada orang lain.
- D. Kita harus menghargai pendapat orang lain.

6. Hal menarik yang terdapat dalam kutipan dongeng di atas adalah ...

- A. Seorang ibu yang menjadi tulang punggung keluarga.

B. Keluarga yang hidup dengan berhuma di ladang.

C. Seorang anak yang tidak pernah mengeluh karena keadaan.

D. Seorang anak kecil yang mau bekerja keras membantu orang tuanya.

Bacalah teks cerita berikut untuk menjawab pertanyaan nomor 7-9!

Uder Mancing

Alkisah, di sebuah kampung, hiduplah seorang anak laki-laki bernama Uder. Ia tinggal bersama ibunya di sebuah gubuk yang berada di tepi sungai. Uder seorang pemalas. Semua pekerjaan dianggapnya berat.

Hanya tidur dan memancing yang menjadi kegemarannya. Jika tidak memancing, ia hanya tidur di rumah sampai berjam-jam. Bahkan, ia terkadang tidur dari pagi hingga sore hari. Ia baru bangun saat perutnya lapar dan kembali tidur setelah perutnya kenyang.

Begitu pula halnya dengan memancing, si Uder terkadang sehari-hari tidak pulang ke rumahnya. Ia sangat bangga jika pulang ke rumah membawa ikan walau hanya satu ekor atau hanya ikan kecil sekalipun. Oleh karena itu, orang-orang kampung memanggilnya Uder Mancing.

7. Dongeng di atas bertemaikan ...

- A. Kehidupan seorang pemalas.
- B. Kegemaran memancing di sungai.
- C. Seorang pembangkang.
- D. Nasihat seorang ibu.

8. Dongeng di atas memiliki amanah ...

- A. Berusahalah dengan keras untuk mendapatkan apa yang kita inginkan.
- B. Jangan menganggap semua kerjaan berat jika kita belum mencobanya.
- C. Jangan pernah menginginkan sesuatu yang tidak pernah kita dapatkan.
- D. Jangan melakukan hal-hal yang merugikan bagi diri sendiri.

9. Satu di antara hal menarik yang terdapat dalam dongeng di atas adalah ...

- A. Kegiatan memancing seorang anak hingga sehari-hari tidak pulang ke rumah.
- B. Sikap tidak mau mengubah diri, meskipun telah dinasihati oleh ibunya.
- C. Kegemaran memancing yang dilakukan seorang anak.
- D. Seorang anak pemalas yang hanya memiliki kegemaran tidur dan memancing.

10. Manfaat yang dapat diambil dari mempelajari isi dongeng adalah ...

- A. Membiasakan budaya membaca dan memberi pengalaman membaca yang menyenangkan.
- B. Dapat memperoleh informasi sesuai kebenaran dari suatu cerita.

SILABUS PEMBELAJARAN

Nama Sekolah : SD Negeri 65 Kota Bengkulu
 Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
 Kelas : 3
 Semester : 2/Ganjil

Standar Kompetensi : Mendengarkan
 5. Memahami pesan pendek dan diang yang dituliskan

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Keptian Pembelajaran	Indikator	Penilaian			Alkali Waktu	Sumber Belajar
				Teknik Instrumen	Contoh Instrumen	Contoh Instrumen		
5.1 Menyimpulkan pesan pendek yang mempunyai tanggapan orang lain	Pesan pendek	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mendeskripsikan pembawaan pesan per ak Siswa mengidentifikasi isi pesan yang disampaikan pembawa Siswa mengidentifikasi tanggapan orang lain 	<ul style="list-style-type: none"> Mendeskripsikan pembawaan pesan Mengidentifikasi isi pesan yang disampaikan pembawa Mengidentifikasi tanggapan orang lain 	<ul style="list-style-type: none"> Notasi Tugas 	<ul style="list-style-type: none"> Lakukan kegiatan berikut sebagai tugas rumah! Dengarkan sebuah pesan pendek yang disampaikan pembawa dan tanggapan orang lain! Tuliskan pesan pendek yang disampaikan pembawa, tanggapan orang lain, dan tanggapan orang lain! 	10 jam	Buku paket pelajaran BK, BSE, buku Cerma, teks pesan, dan pendengaran	

Karakter siswa yang diharapkan :
 Gemar membaca, mandiri, kreatif, jujur, kerja, tanggung jawab, peduli lingkungan, jujur.

C. Membuang banyak waktu karena membaca cerita yang belum tentu kebenarannya.
 D. Peristiwa di dalamnya kebanyakan klah nyata.

Kunci Jawaban:

1. C
2. A
3. C
4. D
5. B
6. D
7. A
8. B
9. D
10. A

Guru Pamong Magang

Bengkulu, Februari 2022
 Mahasiswa Magang/PPP

Witri Darlena, S.Pd
 NIP.198108132011012002

Mengetahui

Disi Sulasti
 NIM. 1911240215

Kepala Sekolah

Dosen Pembimbing Magang

Siti Jalliah, S.Pd
 NIP.196308101982122001

Ermawati, M.Pd, I
 NIP.197909222007102002



SILABUS PEMBELAJARAN

Nama Sekolah : SD Negeri 05 Kota Bengkulu
 Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
 Semester : 2/Genap

Substansi Kompetensi : Membaca

7. Memahami ragam wacana tulis dengan membaca nyaring dan membaca dalam hati

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Penilaian		Alokasi Waktu	Sumber Belajar
				Teknik Instrumen	Contoh Instrumen		
7.1. Membaca nyaring (SDS kalimat) dan memahami isi dan intonasinya yang tepat.	<ul style="list-style-type: none"> Teks bacaan (SDS kalimat) Kalimat Paragraf 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa membaca teks bacaan dengan nyaring dan memperhatikan intonasinya Siswa menyimpulkan isi teks yang dibaca Siswa mengidentifikasi kata yang dibaca Siswa mengidentifikasi kalimat dengan kata yang tepat Siswa mengaitkan pertanyaan dengan teks Siswa mengaitkan teks dengan kalimat Siswa mengaitkan teks dengan paragraf Siswa mengaitkan teks dengan isi bacaan 	<ul style="list-style-type: none"> Membaca nyaring dengan lantang dan memperhatikan intonasinya Mengidentifikasi isi teks yang dibaca Mengaitkan pertanyaan dengan isi bacaan Mengaitkan pertanyaan dengan kalimat Mengaitkan pertanyaan dengan paragraf Mengaitkan pertanyaan dengan isi bacaan 	<ul style="list-style-type: none"> Teknik Notes 	<ul style="list-style-type: none"> Tugas 	5 jam pelajaran	<ul style="list-style-type: none"> Buku paket B, BSE, dan buku lain CD, gambar, dan video Penyaji dan pendamping lain.

Karakter siswa yang diharapkan :
 Gemar membaca, mandiri, kreatif, jujur, beres, tanggung jawab, peduli lingkungan, jujur.

Tempat, Waktu, dan Cara Belajar

Tempat, Waktu, dan Cara Belajar

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Penilaian		Alokasi Waktu	Sumber Belajar
				Teknik Instrumen	Contoh Instrumen		
6.2. Menemukan kembali cerita anak yang didengarkan dan mengaitkannya dengan pengalaman pribadi sendiri	Cerita anak	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mendengarkan cerita anak yang didengarkan Siswa mengaitkan pengalaman pribadi dengan cerita anak yang didengarkan Siswa menceritakan kembali cerita anak yang didengarkan Siswa membuat cerita sendiri tentang cerita anak yang didengarkan Siswa bertanya jawab kepada teman sebangun dengan cerita anak yang didengarkan Siswa menceritakan kembali cerita anak yang didengarkan 	<ul style="list-style-type: none"> Menentukan kembali cerita anak yang didengarkan Mengaitkan pengalaman pribadi dengan cerita anak yang didengarkan Menceritakan kembali cerita anak yang didengarkan Mengaitkan pertanyaan dengan cerita anak yang didengarkan Membaca cerita anak yang didengarkan Menceritakan kembali cerita anak yang didengarkan 	<ul style="list-style-type: none"> Teknik Notes 	<ul style="list-style-type: none"> Tugas 	10 jam pelajaran	<ul style="list-style-type: none"> Buku paket B, BSE, dan buku lain CD, gambar, dan video Penyaji dan pendamping lain.

Karakter siswa yang diharapkan :

Gemar membaca, mandiri, kreatif, jujur, beres, tanggung jawab, peduli lingkungan, jujur.

Tempat, Waktu, dan Cara Belajar

Tempat, Waktu, dan Cara Belajar



No.	Aspek yang Dinilai	Indikator	Skor Penilaian			
			1	2	3	4
1	Bahasa	1. Bahasa sesuai dengan Ejaan yang Disempurnakan (EYD). 2. Tifisan mudah dibaca dan diucapkan oleh siswa. 3. Kalimat mudah dimengerti oleh siswa.				✓ ✓ ✓

Komentar : *tidak ada komentar*

Saran : *permanen & permanen egun*

Bengkulu, 08 Februari 2023
 Validator Bahasa

Masduki H. Coradi
 NIP. 19520101198051001



LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BUKU GAMBAR TIGA DIMENSI PADA MATERI DONGENG UNTUK SISWA KELAS III SDN 05 KOTA BENGKULU

Judul Penelitian: Pengembangan Media Pembelajaran Buku Gambar Tiga Dimensi Pada Materi Dongeng Untuk Siswa Kelas III SDN 05 Kota Bengkulu

Peneliti: Disi Sulasti

Nama Validator:

Validasi ke-:

Petunjuk Pengisian:

- Lembar validasi ini diisi oleh Ahli Media, Ahli Materi, dan Ahli Bahasa
- Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapat informasi dari Validator Ahli tentang kelayakan media yang dikembangkan oleh peneliti.
- Penilaian mencakup kelayakan media, materi dan Bahasa, juga disertakan komentar dan saran.
- Validator memberikan pendapat pada setiap item pernyataan dalam lembar penilaian dengan memberikan tanda ceklis (✓).
- Komentar dan saran ditulis pada kolom yang telah disediakan.
- Keterangan skala penilaian:

Kriteria	Skor
Sangat Sesuai/ Sangat Layak	4
Sesuai / Layak	3
Kurang Sesuai / Kurang Layak	2
Tidak Sesuai / Tidak Layak	1

No.	Aspek yang Ditilai	Indikator	Skor Penilaian			
			1	2	3	4
1.	Materi	1. Materi sesuai dengan Kompetensi Dasar mata pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III. 2. Materi sesuai dengan Tema pelajaran. 3. Materi sesuai dengan yang terdapat di buku cetak dan LKS siswa. 4. Materi mudah dipahami oleh siswa.				✓

Komentar : *Media pembelajaran buku tersebut bisa digunakan sebagai sumber belajar yang menarik, mudah dimengerti, dan menarik minat siswa untuk membaca cerita.*

Saran : *Untuk materi yang berkaitan dengan cerita yang berasal dari lokal (salam lokal).*

Bengkulu, 08 Februari 2023.

Validator Materi

Disisi
 TITEN KOMITAJATI, M.Pd.
 NIP. 196705271966042001

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BUKU GAMBAR TIGA DIMENSI PADA MATERI DONGENG UNTUK SISWA KELAS III SDN 05 KOTA BENGKULU

Judul Penelitian: Pengembangan Media Pembelajaran Buku Gambar Tiga Dimensi Pada Materi Dongeng Untuk Siswa Kelas III SDN 05 Kota Bengkulu

Peneliti : Disi Sulastji

Nama Validator :

Validasi ke- :

Petunjuk Pengisian:

- Lembar validasi ini diisi oleh Ahli Media, Ahli Materi, dan Ahli Bahasa.
- Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapat informasi dari Validator Ahli tentang kelayakan media yang dikembangkan oleh peneliti.
- Penilaian mencakup kelayakan media, materi dan Bahasa, juga disertakan komentar dan saran.
- Validator memberikan pendapat pada setiap item pernyataan dalam lembar penilaian dengan memberikan tanda ceklis (✓).
- Komentar dan saran ditulis pada kolom yang telah disediakan.
- Keterangan skala penilaian:

Kriteria	Skor
Sangat Sesuai/ Sangat Layak	4
Sesuai / Layak	3
Kurang Sesuai / Kurang Layak	2
Tidak Sesuai / Tidak Layak	1

No.	Aspek yang Dinilai	Indikator	Skor Penilaian			
			1	2	3	4
1.	Media	<ul style="list-style-type: none"> - Bentuk, sesuai dengan media yang diperlukan dalam pembelajaran. - Ukuran, sesuai dengan media lain yang ada dan dapat dibawa atau dipindahkan. - Bahan, aman untuk siswa dan lingkungan. - Warna, dapat menarik minat belajar siswa. - Gambar, sesuai dengan materi. 				<ul style="list-style-type: none"> ✓ ✓ ✓ ✓ ✓

Komentar : *Media dapat digunakan untuk pembelajaran*

Saran :

Bengkulu, 07 Februari 2023
Validator Media

[Signature]
Dr. Sulurwan, M. Pd
NIP. 196802191983051003

57

SOAL UJI COBA

Nama :

Kelas :

Petunjuk Pengisian

- a. Bacalah do'a sebelum mengerjakan soal
- b. Bacalah setiap pertanyaan dengan teliti dan cermat
- c. Tidak diperbolehkan mencontek atau bertanya kepada teman

E. Pilihlah salah satu jawaban yang paling benar dengan cara memberikan tanda silang (x) pada huruf a, b, c, atau d :

1. Dongeng disebut juga cerita ...
 - A. Misteri
 - B. Nyata
 - C. Khayalan
 - D. Nasihat
2. Pelaku dalam cerita disebut ...
 - A. Tokoh
 - B. Alur
 - C. Latar
 - D. Tema

Bacalah teks cerita berikut untuk menjawab pertanyaan nomor 3-6!
Legenda Sindupati

Hati dan perasaan Sindupati sakit tiada terkira ketika pinangannya ditolak oleh gadis anak kepala balai. Terasa benar nasibnya kurang beruntung. Sejak kecil ayahnya sudah tiada.

Berhuma atau ladang yang berpindah-pindah, selalu didahului dengan merambah hutan atau belukar sebelum dijadikan lahan. Tenaganya yang belum seberapa sudah ditantang oleh alam lingkungan untuk bekerja keras.

Ia tidak tega melihat ibunya bermandi keringat turun naik punggung perbukitan untuk menyemai benih di liang umang (lubang semai). Usianya yang masih tergolong kekanak-kanakan sudah dilibatkannya dengan kerja keras membantu orang tuanya. Ibu yang membesarkannya dalam suasana keprihatinan, selalu giat bekerja.

"Kalau bukan kamu yang membantu ibu, siapa lagi yang diharapkan?" begitu ibunya mengingatkan kalau ia turut ke pancuran mandi berlama-lama. Tak pelak lagi ia berlari terengah-engah mendaki kemiringan bukit lapan berladang, bila lengking suara ibunya memanggilnya.

3. Kutipan dongeng tersebut bertema ...
 - A. Pinangan seorang pemuda yang ditolak.
 - B. Seorang ibu yang tidak pernah mengeluh.
 - C. Seorang anak yang bekerja keras membantu ibunya.
 - D. Kesedihan seorang pemuda.
4. Watak tokoh Sindupati yang berbakti terhadap orang tua ditunjukkan oleh kalimat ...
 - A. Hati dan perasaan Sindupati sakit tiada terkira ketika pinangannya ditolak oleh gadis anak kepala balai.
 - B. Terasa benar nasibnya kurang beruntung.
 - C. Tenaganya yang belum seberapa sudah ditantang oleh alam lingkungan untuk bekerja keras.
 - D. Usianya yang masih tergolong kekanak-kanakan sudah dilibatkannya dengan kerja keras membantu orang tuanya.
5. Kutipan dongeng tersebut mengandung amanah ...
 - A. Kita tidak boleh bersedih meskipun keinginan kita tidak tercapai.
 - B. Kita harus berbakti kepada orang tua yang membesarkan kita.
 - C. Kita tidak boleh bergantung kepada orang lain.
 - D. Kita harus menghargai pendapat orang lain.
6. Hal menarik yang terdapat dalam kutipan dongeng di atas adalah ...
 - A. Seorang ibu yang menjadi tulang punggung keluarga.
 - B. Keluarga yang hidup dengan berhuma di ladang.

- C. Seorang anak yang tidak pernah mengeluh karena keadaan.
 - D. Seorang anak kecil yang mau bekerja keras membantu orang tuanya.
- Bacalah teks cerita berikut untuk menjawab pertanyaan nomor 7-9!

Uder Mancing

Alkisah, di sebuah kampung, hiduplah seorang anak laki-laki bernama Uder. Ia tinggal bersama ibunya di sebuah gubuk yang berada di tepi sungai. Uder seorang pemalas. Semua pekerjaan dianggapnya berat.

Hanya tidur dan memancing yang menjadi kegemarannya. Jika tidak memancing, ia hanya tidur di rumah sampai berjam-jam. Bahkan, ia terkadang tidur dari pagi hingga sore hari. Ia baru bangun saat perutnya lapar dan kembali tidur setelah perutnya kenyang.

Begitu pula halnya dengan memancing, si Uder terkadang berhari-hari tidak pulang ke rumahnya. Ia sangat bangga jika pulang ke rumah membawa ikan walau hanya satu ekor atau hanya ikan kecil sekalipun. Oleh karena itu, orang-orang kampung memanggilnya Uder Mancing.

7. Dongeng di atas bertepatan ...
 - A. Kehidupan seorang pemalas.
 - B. Kegemaran memancing di sungai.
 - C. Seorang pembangkang.
 - D. Nasihat seorang ibu.
8. Dongeng di atas memiliki amanah ...
 - A. Berusahalah dengan keras untuk mendapatkan apa yang kita inginkan.
 - B. Jangan menganggap semua kerjaan berat jika kita belum mencobanya.
 - C. Jangan pernah menginginkan sesuatu yang tidak pernah kita dapatkan.
 - D. Jangan melakukan hal-hal yang merugikan bagi diri sendiri.
9. Satu di antara hal menarik yang terdapat dalam dongeng di atas adalah ...

- A. Kegiatan memancing seorang anak hingga berhari-hari tidak pulang ke rumah.
 B. Sikap tidak mau mengubah diri, meskipun telah dinasihati oleh ibunya.
 C. Kegemaran memancing yang dilakukan seorang anak.
 D. Seorang anak pemalas yang hanya memiliki kegemaran tidur dan memancing.
10. Manfaat yang dapat diambil dari mempelajari isi dongeng adalah ...
 A. Membiasakan budaya membaca dan memberi pengalaman membaca yang menyenangkan.
 B. Dapat memperoleh informasi sesuai kebenaran dari suatu cerita.
 C. Membuang banyak waktu karena membaca cerita yang belum tentu kebenarannya.
 D. Peristiwa di dalamnya kebanyakan kisah nyata.

Kunci Jawaban:

1. C
2. A
3. C
4. D
5. B
6. D
7. A
8. B
9. D
10. A
11. B
12. B
13. A
14. B
15. B

Lembar 2.6 Soal PreTest Beserta Jawabannya

Log Book Penelitian

No	Tanggal	Kegiatan	Pihak Yang Ditemui	Hasil
1.	9 Februari 2023	Observasi	Kepala sekolah dan Staf Guru	Observasi ke sekolah untuk melaksanakan penelitian.
2.	13 Februari 2023	Mengantar Surat Penelitian	Kepala Sekolah	Meminta Izin Untuk Melaksanakan Penelitian.
3.	14 Februari 2023	Konsultasi Soal <i>Pre Test</i>	Guru Wali Kelas III B	Mempersiapkan Soal Pre Test.
4.	15 Februari 2023	Mengajar Di Kelas III B	Guru Wali Kelas III B	Membahas tentang materi dongeng.
5.	17 Februari 2023	Mengajar Di Kelas III B	Guru Wali Kelas III B	Membahas tentang unsur Intrinsik Dalam Dongeng.
6.	25 Februari 2023	Penyerahan Surat Selesai Penelitian	Kepala Sekolah	Mengantarkan Surat Selesai Penelitian Di SDN 05 Kota Bengkulu.
7.	2 Maret 2023	Meminta Tanda Tangan Surat Keterangan Izin Penelitian Dengan	Kepala sekolah dan Tata Usaha (TU)	Meminta Tanda Tangan Dan Cap

DOKUMENTASI PENELITIAN



	Surat Keterangan Selesai Penelitian		



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU
Jalan Raden Fatah, Kelurahan Pagar Dewa, Kota Bengkulu 38211
Telepon: (0736) 51276-51171-53879 Faksimili: (0736) 51171-51172
website: www.uinfasbengkulu.ac.id

SURAT PENUNJUKAN

Nomor: 6617 /Un.23/F.II/PP.009/10/2022

Dalam rangka penyelesaian akhir studi mahasiswa, maka Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno (UINFAS) Bengkulu dengan ini menunjuk dosen :

1. Nama : Dr. Adisel, M. Pd
N I P : 197612292003121004
Tugas : Pembimbing I
2. Nama : Wiji Aziz Hari Mukti, M.Pd.Si
NIDN : 2030109001
Tugas : Pembimbing II

Bertugas untuk membimbing, menuntun, mengarahkan dan mempersiapkan hal-hal yang berkaitan dengan penyusunan draft skripsi, kegiatan penelitian sampai persiapan ujian munaqasah bagi mahasiswa yang namanya tertera dibawah ini :

- Nama Mahasiswa : Disi Sulastris
N I M : 1911240215
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Dalam Bentuk Buku Gambar Tiga Dimensi Pada Materi Dongeng Untuk Siswa Kelas III (3) SDN 05 Kota Bengkulu.
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Demikian surat penunjukan ini dibuat untuk diketahui dan dilaksanakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Bengkulu
Pada Tanggal : 11 Oktober 2022
Dekan,



MULYADI

- Tembusan :
1. Wakil Rektor I
 2. Dosen yang bersangkutan
 3. Mahasiswa yang bersangkutan
 4. Arsip



PEMERINTAH KOTA BENGKULU
DINAS PENDIDIKAN
GUGUS XI SD NEGERI 5 KOTA BENGKULU
AKREDITASI A

Jln. Asahan Padang Harapan Bengkulu Kode Pos 38225 Telp. (0736) 23038
email : sdnegeri5kotabengkulu@gmail.com

SURAT KETERANGAN IZIN PENELITIAN

Nomor : 421.2/79/SDN5/2023

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Titien Komaryati, M.Pd
NIP : 196703271986042001
Jabatan : Kepala Sekolah SDN 05 Kota Bengkulu

Dengan ini menerangkan bahwa mahasiswa yang beridentitas:

Nama : Disi Sulasti
NIM : 1911240215
PTN : Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Mahasiswa tersebut melaksanakan penelitian disekolah kami mulai tanggal 08 Februari s/d 08 Maret 2023, guna melengkapi data penulisan skripsi yang berjudul: **"Pengembangan Media Pembelajaran Buku Gambar Tiga Dimensi Pada Materi Dongeng Untuk Siswa Kelas III SDN 05 Kota Bengkulu"**.

Dengan demikian keterangan surat ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bengkulu, 08 Februari 2023

Kepala Sekolah

TITIEN KOMARYATI, M.Pd
NIP. 196703271986042001



PEMERINTAH KOTA BENGKULU
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH DASAR NEGERI (SDN 5)
AKREDITASI A

Jln. Asahan Padang Harapan Bengkulu Kode Pos 38225 Telp. (0736) 23038
email : sdnegeri5kotabengkulu@gmail.com

SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN

ALAMBAT : 421.2/19/SDA15/2023

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Titien Komaryati, M.Pd
NIP : 196703271986042001
Jabatan : Kepala Sekolah SDN 05 Kota Bengkulu

Dengan ini menerangkan bahwa mahasiswa yang beridentitas:

Nama : Disi Sulasti
NIM : 1911240215
PTN : Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Mahasiswa tersebut telah selesai melaksanakan penelitian disekolah kami mulai tanggal 08 Februari s/d 08 Maret 2023, guna melengkapi data penulisan skripsi yang berjudul: **"Pengembangan Media Pembelajaran Buku Gambar Tiga Dimensi Pada Materi Dongeng Untuk Siswa Kelas III SDN 05 Kota Bengkulu"**.

Dengan demikian keterangan surat ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bengkulu, 08 Maret 2023

Kepala Sekolah



TITIEN KOMARYATI, M.Pd

NIP. 196703271986042001



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU
Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211
Telp. (0736) 51276-51171-51172-53879, Fax. (0736) 51171-51172
Website: www.iainbengkulu.ac.id

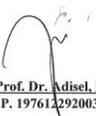
PENGESAHAN PEMBIMBING

Pembimbing I dan pembimbing II menyatakan skripsi yang di tulis oleh:

Nama : Disi Sulasti
NIM : 1911240215
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Tadris

Skripsi yang berjudul "**Pengembangan Media Pembelajaran Buku Gambar Tiga Dimensi Pada Materi Dongeng Untuk Siswa Kelas III SDN 05 Kota Bengkulu**" ini sudah di perbaiki sesuai dengan saran pembimbing, oleh sebab itu skripsi sudah bisa dilanjutkan untuk sidang Munaqasyah.

Pembimbing I


Prof. Dr. Adisel, M. Pd
NIP. 197612292003121004

Bengkulu, Mei 2023

Pembimbing II


Wiji Aziz Hari Mukti, M. Pd.Si
NIDN. 2030109001



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU
Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211
Telp. (0736) 51276-51171-51172-53879. Fax. (0736) 51171-51172
Website: www.iainbengkulu.ac.id

NOTA PEMBIMBING

Hal : Skripsi Sdri. Disi Sulasti
NIM : 1911240215

Kepada
Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu
Di Bengkulu

Assalamu alaikum Wr. Wb.

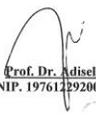
Setelah membaca dan memberikan arahan dan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi saudara.

Nama : Disi Sulasti
NIM : 1911240215
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Buku Gambar Tiga Dimensi Pada Materi Dongeng Untuk Siswa Kelas III SDN 05 Kota Bengkulu

Telah memenuhi syarat untuk diajukan pada sidang Munaqosyah. Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatiannya diucapkan terimakasih.

Wassalamu alaikum Wr. Wb.

Pembimbing I


Prof. Dr. Adisel, M. Pd
NIP. 197612292003121004

Bengkulu, Mei 2023

Pembimbing II


Wiji Aziz Hari Mukti, M. Pd.Si
NIDN. 2030109001



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU
Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211
Telepon (0736) 51276-51171-51172- Faksimili (0736) 51171-51172
Website: www.uinfasbengkulu.ac.id

Nama Mahasiswa : Disi Sulasti Pembimbing I : Dr. Adisel M.Pd
NIM : 1911240215 Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Buku
Jurusan : PGMI Gambar Tiga Dimensi Pada Materi
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Dongeng Untuk Siswa Kelas III SDN 05
Kota Bengkulu

No	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing	Paraf Pembimbing
1	19/01/22	Bab I - 3 Bab II	- hapka dan hmi - hapka dan hmi per banyu - lihat produk turun cara dan hidat cara.	d
1	29/01/22	Bab I - II	- perbaikan kata hmi dan p - asyur dan modul. - dan jua	A

Mengetahui
Dekan


(Dr. Muk Mulyadi, M.Pd)
NIP. 197005142000031004

Bengkulu, 21 Desember 2022
Pembimbing I/II


Dr. Adisel M.Pd
NIP. 197612292003121004



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO BENGKULU

Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211
Telepon (0736) 51276-51171-51172- Faksimili (0736) 51171-51172
Website: www.uinfasbengkulu.ac.id

Nama Mahasiswa : Disi Sulasti Pembimbing II : Dr. Adisel M.Pd
NIM : 1911240215 Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran
Jurusan : PGMI Buku Gambar Tiga Dimensi Pada
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Materi Dongeng Untuk Siswa Kelas
III SDN 05 Kota Bengkulu

No	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing	Paraf Pembimbing
1	31-01-23	Buku I - II	Silahkan buku	A

Mengetahui
Dekan

Dr. Mus Mulyadi, M.Pd
NIP. 197005142000031004

Bengkulu, 31 Januari2023
Pembimbing I/II

Dr. Adisel M.Pd
NIP. 197612292003121004



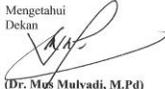
KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO
BENGKULU

Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211 Telepon (0736) 51276-
51171-51172- Faksimili (0736) 51171-51172
Website: www.uinfasbengkulu.ac.id

Nama Mahasiswa : Disi Sulasti Pembimbing I : Prof. Dr. Adisel M.Pd
NIM : 1911240215 Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran
Jurusan : PGMI Buku Gambar Tiga Dimensi Pada
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Materi Dongeng Untuk Siswa Kelas III
SDN 05 Kota Bengkulu

No	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing	Paraf Pembimbing
	$\frac{22}{08} 27$	Bab 1 - V	1/1 ke foto 2/Caranya 3/ ke gambar 4/ ke foto	A.
	$\frac{25}{08} 27$	Bab 1 - V	All up	A.

Mengetahui
Dekan


(Dr. Mgs Mulyadi, M.Pd)
NIP. 197005142000031004

Bengkulu, Mei 2023
Pembimbing I/II


Prof. Dr. Adisel, M.Pd
NIP. 1976122920031210004

UNIVERSITAS

FATMAWATI SUKARNO

BENGKULU



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU
Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211
Telepon (0736) 51276-51171-51172- Faksimili (0736) 51171-51172
Website: www.uinfasbengkulu.ac.id

Nama Mahasiswa : Disi Sulasti Pembimbing II : Wiji Aziz Hari Mukti, M.Pd. Si
N I M : 1911240215 Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Buku
Jurusan : PGMI Gambar Tiga Dimensi Pada Materi
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Dongeng Untuk Siswa Kelas III SDN 05
Kota Bengkulu

No	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing	Paraf Pembimbing
1.	9/10/2022	Bab I Latar Belakang Daftar Isi Bab II Definisi Media Kerangka Daftar Bab III Kapan	- Revisi Latar Belakang diperkuat - Revisi media menurut KEBI dan Ahl - Revisi Bab III diperbaiki L.hnt dipedomani	
2.	28/10/2022	Bab I Latar Belakang Bab II KEBI Bab III Kerangka Berpikir	- Revisi Latar Belakang Kurang + Sumber / referensi - Revisi Bab II KEBI Terdahulu + Sumber dan terjemahannya ayat harus ada - Urutan font, sumber rumus	
3.	11/11/2022	Bab III lembar Validasi, instrumen Validasi.	- Analisis data kurang - Teknik penulisan Footnote Salah - Pedoman Penilaian validasi ahli	
4.	19/12/2022		ACC	

Mengetahui
Dekan

(Dr. Mus Mulyadi, M.Pd)
NIP.197005142000031004

Bengkulu, 17 Oktober 2022
Pembimbing III

Wiji Aziz Hari Mukti, M.Pd, Si
NIP.2030109001

UNIVERSITAS

FATMAWATI SUKARNO





KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

FATMAWATI SUKARNO BENGKULU

Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211
Telepon (0736) 51276-51171-51172- Faksimili (0736) 51171-51172
Website: www.uinfasbengkulu.ac.id

Nama Mahasiswa : Disi Sulasti Pembimbing II : Wiji Aziiz Hari Mukti, M.Pd, Si
N I M : 1911240215 Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Buku
Jurusan : PGMI : Gambar Tiga Dimensi Pada Materi
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Dongeng Untuk Siswa Kelas III SDN 05
Kota Bengkulu

No	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing	Paraf Pembimbing
1.	Selasa 14/ 2023	Bab I BAB II BAB V	- kata Pengantar masih perlu diperbaiki, ikuti sesuai dengan pedoman - Daftar isi - Daftar Gambar - Samakan hurufnya - perbaiki tabel - Kesempurnaan buat per point sesuai kan dengan Tujuan Masalah	
2.	Jumat 5/ 10/ 2023	BAB I BAB II	- Daftar isi diperbaiki - Tambahkan lampiran - Perbaiki ukuran huruf pada tabel - Kesempurnaan sesuaikan dengan Rumusan masalah - Perbaiki spasi	
3.	Rabu 10/ 2023	BAB V	- Sesuaikan dengan Tujuan Penelitian - Spasi diperbaiki	
4.	Selasa 17/ 2023		ACC ke pembimbing I	

Mengetahui
Dekan

(Dr. M. Mulyadi, M.Pd)
NIP. 197005142000031004

Bengkulu, Mei 2023
Pembimbing II

Wiji Aziiz Hari Mukti, M.Pd, Si
NIDN.2030109001