

**PENGEMBANGAN BUKU TIGA DIMENSI BERBAHASA INGGRIS  
BERMUATAN CERITA RAKYAT KALIMANTAN BARAT UNTUK  
PEMAHAMAN *NARRATIVE* PESERTA DIDIK**

**Urai Mimmi Variami Nurul Fitriarti, Syahwani Umar, Urai Salam**  
Program Magister Teknologi Pembelajaran FKIP UNTAN, Pontianak  
email : me\_mhie@yahoo.co.id

**Abstrak :** Penelitian ini bertujuan mengembangkan buku tiga dimensi berbahasa Inggris bermuatan cerita rakyat Kalimantan Barat yang relevan untuk pemahaman naratif peserta didik dalam pembelajaran bahasa Inggris. Penelitian ini dilakukan dengan pendekatan kualitatif dengan tahapan penelitian pengembangan yang meliputi penelitian dan pengumpulan data awal, perencanaan, pengembangan produk, validasi, revisi produk, uji coba awal, uji coba lapangan, dan uji coba operasional. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa produk buku tiga dimensi berbahasa Inggris bermuatan cerita rakyat Kalimantan Barat dapat digunakan oleh peserta didik dengan mudah, menyenangkan, dapat dilakukan secara mandiri, dan tujuan pembelajaran tuntas dapat tercapai.

**Kata Kunci :** Pengembangan, buku tiga dimensi, pemahaman naratif

**Abstract :** The aim of this study is to develop an English three-dimension book of West Kalimantan folklore which is relevant to learner's narrative understanding in learning English. This qualitative research is done based on the common phases of research development which cover research and initial data collecting, designing, product developing, validating, product revising, early trials, field trials, and operational trials. The researcher concludes that English three-dimension book of West Kalimantan folklore can be effectively used by the learners easier, funnier, independently and achieve the mastery learning objectives.

**Keywords :** development, three-dimension book, narrative understanding.

Sebagai salah satu bahasa asing yang wajib dikuasai di tingkat pendidikan menengah, bahasa Inggris memiliki empat keterampilan pokok yang memunyai strategi tersendiri untuk bisa dikuasai dengan baik, dan satu diantaranya adalah keterampilan membaca (*reading*). Melalui membaca, peserta didik memperoleh ilmu pengetahuan yang akan memperluas wawasan berpikir dan pola pandangnya terhadap sesuatu, mengalami proses pembelajaran, mengalami perubahan sikap hidup, memperoleh hiburan dan yang paling utama adalah peserta didik siap mencari suatu pemecahan masalah yang ada dalam hidupnya. Faktor penyebab kurangnya minat baca peserta didik antara lain karena teks yang panjang, cerita yang diberikan tidak mengandung kearifan lokal, teks terlalu baku dan monoton. Berdasarkan permasalahan di atas, maka dirasakan perlunya suatu inovasi untuk membuat suatu produk buku yang mampu memenuhi kebutuhan membaca, sesuai kurikulum, bisa dipakai sepanjang masa, berisikan cerita asli rakyat daerah, sesuai dengan *genre*, usia peserta didik, ringan namun padat, mudah dipahami maknanya

serta menghasilkan memori yang lama. Inovasi itu terwujud dalam sebuah buku tiga dimensi berbahasa Inggris yang berisikan cerita rakyat Kalimantan Barat yang disesuaikan dengan *genre narrative* bagi peserta didik kelas X tingkat menengah atas. Penggunaan buku tiga dimensi pada pembelajaran akan memberikan pengalaman langsung kepada siswa sehingga mereka akan merekam kegiatan pembelajaran tersebut menjadi hal yang sangat menyenangkan dan tidak mudah untuk dilupakan. Hal ini sesuai dengan landasan filosofis dari pembelajaran bahasa Inggris yang menggunakan buku tiga dimensi untuk membantu pemahaman peserta didik terhadap materi narative.

Belajar pada intinya merupakan suatu kegiatan yang disengaja yang melibatkan pikiran dan perasaan, melibatkan lingkungan internal dan eksternal dan mengakibatkan perubahan pada diri si pembelajar sendiri sehingga pada posisi ini pembelajar merupakan instrumen penentu berhasil atau tidaknya proses belajar. UU Pendidikan no 20 tahun 2003, Bab I pasal 1 Ayat 20 menyatakan bahwa Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Didalam bukunya *The Conditions of Learning*, Robert M. Gagne (1977:245) menjelaskan *Learning is best conceived as a set of processes, internal to the individual, that transform stimulation from the individual's environment into a number forms of information leading progressively to the establishment of long term memory states; ... provide the individual with capabilities ... consider five categories: intellectual skills, cognitive strategies, verbal information, attitudes, and motor skills.*

Pembelajaran yang diberikan kepada peserta didik haruslah memenuhi beberapa kriteria yaitu efektif, efisien dan menarik sehingga pembelajaran tersebut bisa dikatakan sukses. Pembelajaran efektif yang dimaksud adalah apabila pembelajaran yang diberikan mampu membawa peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran atau kompetensi yang diharapkan. Jika hal ini terwujud maka bisa dikatakan bahwa pembelajaran itu sukses. Pembelajaran yang efisien apabila pembelajaran itu memiliki makna adanya aktifitas pembelajaran yang berlangsung dengan menggunakan waktu dan sumber daya yang relatif sedikit. Pembelajaran perlu diciptakan agar menjadi sebuah peristiwa yang menarik sehingga mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik. (Benny A. Pribadi, 2011:15)

Model pembelajaran biasanya disusun berdasarkan berbagai prinsip atau teori pengetahuan. Joyce & Weil di dalam buku Rusman (2013:132) berpendapat bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain.

Ahli konstruktivistik memandang bahwa setiap individu memiliki kemampuan untuk mengonstruksi sendiri pengetahuannya dengan jalan berinteraksi secara terus-menerus dengan lingkungannya. Pandangan ini berimplikasi menolak bahwa ilmu pengetahuan diperoleh dengan cara di transfer. Implikasi praktis dari teori ini adalah bahwa dalam pembelajaran harus disediakan bahan ajar yang secara konkrit terkait dalam kehidupan nyata dan memberikan

kesempatan kepada peserta didik untuk berinteraksi secara aktif dengan lingkungannya.

Pengembangan sendiri merupakan proses penerjemahan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik. Penelitian pengembangan sebenarnya adalah penelitian yang dilakukan melalui dua tahapan besar, yaitu penelitian dan pengembangan (*research and development*).

Pengertian penelitian dan pengembangan menurut Borg & Gall di dalam buku Punaji (2012:215) adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk penelitian. Langkah-langkah penelitian atau proses pengembangan ini terdiri atas kajian tentang temuan penelitian produk yang akan dikembangkan, mengembangkan produk berdasarkan temuan-temuan penelitian produk yang akan dikembangkan, mengembangkan produk berdasarkan temuan-temuan tersebut, melakukan uji coba lapangan sesuai dengan latar di mana produk tersebut akan dipakai, dan melakukan revisi terhadap hasil uji lapangan.

Istilah media yang merupakan bentuk jamak dari medium secara harfiah berarti perantara atau pengantar, istilah ini merujuk pada apa saja yang membawa informasi antara sebuah sumber dan sebuah penerima. Media merupakan sarana komunikasi. AECT (Miarso, 2011:457) mengartikan media sebagai segala bentuk dan saluran untuk proses transmisi informasi. Asyhar (2011:44) menuliskan bahwa secara garis besar media belajar dan pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam empat jenis yaitu media visual, media audio, media audio visual dan multimedia. Material Cetak meliputi buku cetak, buku fiksi, buku non-fiksi, buklet, pamflet, panduan belajar, buku petunjuk, dan lembar kerja serta dokumen olahan kata. Bentuk lain dari teknologi sering disajikan bersamaan dengan media cetak yang semakin memerjelas pembelajaran. Ada beberapa keuntungan dalam penggunaan materi cetak yang dijelaskan sebagai berikut: (a) Ketersediaan. Materi cetak melingkupi berbagai topik mudah untuk didapat dalam berbagai format yang beragam. (b) Fleksibilitas. Mereka bisa diadaptasikan dengan banyak tujuan dan mungkin digunakan dalam lingkungan dengan cahaya yang cukup. (c) Portabilitas. Mereka mudah dibawa dari satu tempat ke tempat yang lainnya dan tidak membutuhkan perlengkapan atau kelistrikan apapun. (d) Ramah bagi pengguna. Materi cetakan yang dirancang dengan tepat akan mudah digunakan, tidak membutuhkan keahlian khusus untuk "menavigasi". (e) Ekonomis. Material cetakan relatif tidak mahal untuk dibuat atau dibeli dan bisa digunakan kembali. Kenyataannya, ada yang bisa diperoleh secara cuma – cuma. (Smaldino dkk, 2011:289)

Buku tiga dimensi atau yang lebih dikenal dengan nama *Pop up book* merupakan sebuah buku yang berisikan tulisan dan diperjelas dengan gambar tiga dimensi yang dapat bergerak atau berubah posisi di dalam lembaran halamannya (*movable book*) sehingga dapat menarik rasa penasaran dan ingin tahu pembacanya. Desain dan pembuatan buku-buku seni terkadang disebut "rekayasa kertas".

Pinker di dalam buku Brown (2008:6) menjelaskan bahwa bahasa adalah keterampilan khusus yang kompleks, berkembang dalam diri anak-anak secara spontan, tanpa usaha sadar atau instruksi formal, dipakai tanpa memahami logika yang mendasarinya, secara kualitatif sama dalam diri setiap orang, dan berbeda

dari kecakapan-kecakapan lain yang sifatnya lebih umum dalam hal memroses informasi atau berperilaku secara cerdas.

Menurut Brown (2008 : 8), penelusuran pada kamus-kamus kontemporer menunjukkan bahwa pembelajaran adalah “penguasaan atau pemerolehan pengetahuan tentang suatu subyek atau sebuah keterampilan dengan belajar, pengalaman, atau instruksi.” Begitu pula pengajaran tidak bisa didefinisikan secara terpisah dari pembelajaran. Pengajaran adalah memandu dan memfasilitasi pembelajaran, memungkinkan pebelajar untuk belajar, menetapkan kondisi-kondisi pembelajaran.

Pemahaman seorang pengajar akan memengaruhi bagaimana ia membelajarkan peserta didiknya. Beberapa pakar bahasa menyetujui bahwa tidak ada metode yang “mapan” dan “terbaik” mengenai praktik-praktik pembelajaran bahasa. Yang ada adalah “pendekatan” dimana guru bisa memilih desain dan teknik tertentu untuk mengajarkan bahasa asing dalam konteks spesifik. Setiap murid adalah unik, setiap guru adalah unik dan setiap konteks adalah unik. Tugas sang gurulah untuk memahami ciri-ciri unik seluruh hubungan dan konteks, lalu dengan menggunakan pendekatan yang cermat, rasional dan dari beberapa sumber, membangun landasan sebuah teori berdasarkan prinsip-prinsip pembelajaran.

Pada isi materi sosialisasi dan pelatihan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) tahun 2007, dituliskan secara rinci bahwa kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Salah satu isi muatan wajib kurikulum pendidikan menengah adalah mata pelajaran bahasa, termasuklah didalamnya bahasa Inggris yang dianggap sebagai bahasa asing yang wajib dikuasai oleh peserta didik di tingkat pendidikan dasar dan menengah. Oleh karena itu di dalam ujian nasional, bahasa Inggris juga menjadi salah satu mata pelajaran yang turut mengambil peran di dalam nilai total kelulusan. Di dalam prinsip pengembangannya pada silabus, ada kriteria yang harus diperhatikan dan dipenuhi oleh pengajar sebelum memilih model, metode, strategi dan teknik yang sesuai antara tingkat kesulitan teks dengan karakteristik pebelajar. Prinsip pengembangannya yaitu: (1) Ilmiah, (2) Relevan, (3) Sistematis, (4) Konsisten, (5) Memadai, (6) Aktual dan Kontektual, (7) Fleksibel dan (8) Menyeluruh. Komponen silabus mencakup keseluruhan ranah (kognitif, afektif, dan psikomotor). Penilaian bahasa Inggris meliputi seluruh ranah.

Teks *Narrative* di dalam Kurikulum 2013 masih merupakan salah satu teks yang wajib dikembangkan oleh guru dan dipelajari oleh peserta didik di dalam pelajaran bahasa Inggris. Teks *Narrative* memunyai tujuan untuk menghibur para pembaca atau pendengarnya dengan sebuah cerita baik yang berupa asal usul suatu tempat atau benda, cerita rakyat, dongeng peri, dongeng pengantar tidur, cerita binatang, mitos, horor, misteri, tulisan kreatif dan lainnya. Di dalam *narrative text* sendiri, terdapat susunan kerangka yang harus dipenuhi yaitu adanya pembuka (*orientation*), munculnya masalah (*complication*), dan ditutup dengan penyelesaian masalah (*resolution*). Bahkan pada cerita binatang di tutup dengan pesan moral atau penguat cerita (*re-orientation*). Cerita *narrative* yang

disajikan kepada setiap peserta didik harus disesuaikan dengan perkembangan berpikir, imajinasi dan kosa kata yang berbeda sesuai dengan tingkatan kelas. Pada cerita *narrative* di kelas X disajikan cerita yang sederhana tanpa mengurangi nilai makna dan pendidikan akhlaknya, disajikan dengan kosa kata yang juga sederhana. Hal ini akan berbeda dengan teks yang diberikan untuk peserta didik di kelas XI dan kelas XII.

Kalimantan Barat memiliki banyak suku yang hidup rukun. Dari setiap suku kemudian melahirkan cerita baik yang dituturkan secara turun temurun maupun yang menjadi bagian dalam sejarah perkembangan budaya di Kalimantan Barat. Cerita-cerita yang disampaikan secara sengaja semuanya mengandung pesan moral kebaikan dan pendidikan akhlak yang sangat baik.

Ada banyak definisi yang dikemukakan oleh ahli mengenai membaca. Beberapa ahli mendefinisikan membaca sebagai suatu proses mengenali makna simbol yang berasal dari bahasa lisan. Kegiatan bahasa ini meliputi pemikiran, mental dan perasaan. Arthur C Graesser dalam McNamara (2007: 3) menyatakan bahwa membaca merupakan pencapaian yang luar biasa ketika seseorang menyadari tingkatan dan komponen yang harus dikuasai. Pemahaman yang mendalam dari sebuah kalimat memerlukan konstruksi dari jenis kata yang membentuknya. Oleh sebab itu pembaca perlu membedakan jenis informasi baru dalam teks dan makna tersiratnya. I.S.P. Nation (Teaching ESL EFL Reading and Writing, 2009:6) menuliskan beberapa prinsip untuk pengajaran membaca sebagai berikut: (a) *a. Meaning-focused Input*, (b) *Meaning-focused Output*, (c) *Language-focused Learning*, (d) *Fluency Development*.

Pemahaman memiliki arti yang berbeda bagi setiap individu. Perbedaan jenis pemahaman ini menunjukkan adanya suatu proses belajar. Pada pemahaman membaca, komponen utama dari banyak definisi membaca adalah sebuah interpretasi informasi yang diperoleh dari teks, penggunaan pengetahuan utama untuk menerjemahkan informasi dan membangun representasi pemahaman. Pembelajaran melibatkan pemahaman dan produksi secara kait mengait, oleh karena itu pengajaran mesti memerhatikan baik pemahaman maupun produksi dan memertimbangkan sepenuhnya kesenjangan dan perbedaan antara kedua hal tersebut.

Penelitian dengan menggunakan augmented pop up book pernah dilakukan oleh Nor Nashirah, Nor Mahadzir dan Li Funn Phung. Jurnal internasional berjudul *The Use of Augmented Reality Pop-Up Book to Increase Motivation in English Language Learning For National Primary School*. Penelitian ini menjelaskan bagaimana penggunaan *Augmented Reality* sebagai sebuah bentuk yang muncul dari pengalaman dimana dunia nyata ditingkatkan dengan menggunakan komputer. Peserta didik menggunakan buku ini untuk membantu mengubah pandangan atau arah penglihatan dengan cara memutar atau memindahkan buku melalui webcam dimana sebuah deteksi penanda dengan pola dua dimensi dilekatkan di dalam halaman buku. Penelitian yang dilakukan oleh Nor dkk, dan penelitian yang dilakukan oleh peneliti memiliki kesamaan tujuan yaitu memotivasi penggunaan bahasa pada peserta didik serta untuk membantu peserta didik memahami hal-hal yang abstrak atau imajinasi menjadi sebuah hal yang nyata. Sedangkan perbedaannya adalah buku yang dihasilkan dari penelitian

yang dilakukan oleh Nor dkk merupakan penggabungan antara buku dan digital. Sementara buku yang dihasilkan oleh peneliti murni buku tiga dimensi. Penggunaan komputer hanya dilakukan untuk membuat grafis gambar dan pewarnaan.

Peneliti lain yang hampir serupa adalah penelitian yang dilakukan oleh Yulita Dewi Purmintasari. 2013. Tesis. Pengembangan Media Buku Ilustrasi *Pop-Up* Sejarah dalam Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar. Penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh Yulita bertujuan untuk mengetahui pembelajaran IPS yang berlaku, prosedur pengembangan, kualitas produk dan efektifitas produk dalam pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. Kesamaan dari penelitian yang dilakukan oleh peneliti sendiri adalah sama-sama merupakan penelitian dan pengembangan yang menghasilkan produk buku *pop-up* atau tiga dimensi.

## **METODE**

Jenis penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian pengembangan yang menggunakan pendekatan kualitatif. Peneliti akan melakukan pengamatan secara menyeluruh baik mengenai bagaimana buku tiga dimensi dibuat sehingga mendekati kesempurnaan dan penggunaan buku tiga dimensi terkait dengan pemahaman. Data yang dikumpulkan dan dianalisis berasal dari hasil pengamatan, wawancara, kuesioner dan tes. Hasil dari penelitian ini akan dideskripsikan secara detil sehingga kegiatan penelitian yang akan dilakukan dapat terbayangkan.

Model pengembangan buku tiga dimensi berbahasa Inggris bermuatan cerita rakyat Kalimantan Barat yang digunakan dalam penelitian ini mengikuti alur kerja dari pengembangan produk. Berikut alur pengembangan yang dilakukan oleh peneliti sesuai dengan penjelasan Sadiman dkk di dalam buku Asyhar (2011:94) : 1. menganalisa kebutuhan dan karakter peserta didik, (2) menuliskan kompetensi inti, (3) menuliskan kompetensi dasar, (4) merumuskan indikator produk, (5) perumusan tujuan pembelajaran khusus. (6) mengembangkan alat evaluasi. (7) mengumpulkan materi. (8) menentukan storyboard produk. (9) membuat produk awal. (10) validasi ahli. (11) revisi pertama. (12) uji coba awal. (13) revisi kedua. (14) uji coba lapangan. (15) revisi ketiga. (16) uji coba operasional.

Uji coba produk dilakukan untuk mengumpulkan data yang berkenaan dengan produk yang dibuat sehingga bisa didapatkan hasil apakah produk yang dibuat layak diterima, menggambarkan kelemahan yang harus direvisi dan memperkuat kelebihan yang dimiliki. Hal ini dilakukan untuk menghasilkan produk yang bisa memenuhi kebutuhan peserta didik di dalam belajar mereka.

Di dalam pengembangan produk yang menjadi subjek uji coba adalah peserta didik kelas X di SMA Negeri 1 Pontianak yang dipilih sesuai dengan kecepatan daya serap pebelajar pada materi.

Metode mendasar yang dipegang oleh peneliti kualitatif di dalam mengumpulkan informasi adalah menjadi partisipan di lapangan. Teknik yang bisa digunakan yaitu pengamatan langsung, wawancara, dan pengambilan gambar dan rekaman wawancara. Pada pengumpulan data pengembangan produk, peneliti menggambarkan kegiatan yang dilakukan dalam tabel berikut:

**Tabel 1. Teknik Pengumpulan Data Pengembangan**

No	Kegiatan	Teknik	Sumber Data
1	Studi Pendahuluan.	- Silabus dan Kurikulum (Dokumentasi) - Diskusi dan wawancara dengan rekan sejawat di MGMP Bahasa Inggris - Diskusi dan wawancara dengan rekan sejawat di lokasi penelitian	- Silabus Kurikulum 2013 - MGMP Bahasa Inggris Kota Pontianak - Guru Bahasa Inggris di SMA N 1 Pontianak
2	Pengembangan produk untuk mengetahui kesesuaian materi dan bahasa.	Kuesioner dan wawancara.	Ahli Kurikulum, ahli media dan ahli bahasa
3	Uji coba kelompok kecil untuk mengetahui efisiensi dan efektifitas produk.	Observasi, wawancara, tes dan rekaman gambar	Peserta didik yang dipilih

Pada pengumpulan data perolehan pemahaman dilakukan teknik yang digambarkan pada tabel berikut:

**Tabel 2. Teknik Pengumpulan Data Perolehan Pemahaman**

No	Kegiatan	Teknik	Sumber Data
1	Pendahuluan	- Penjelasan tujuan kegiatan - Penjelasan prosedur kegiatan	Peserta didik kelas X SMA
2	Penggunaan produk	Kuesioner, wawancara dan rekaman gambar	N 1 Pontianak
3	Pengukuran pemahaman	Observasi, kuesioner, wawancara, tes dan rekaman gambar	

Pada penelitian ini, instrumen yang digunakan adalah: (1) Lembar Pengamatan, (2) Pedoman Wawancara, (3) Kuesioner, (4) Lembar Penilaian Unjuk Kerja, dan (5) Rekaman Gambar.

Adapun prosedur analisis data yang dilakukan pada penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) Pengumpulan Data, (2) Reduksi Data, (3) Penyajian Data, (4) Penarikan Simpulan.

Pada penelitian ini pengecekan keabsahan data dilakukan dengan cara *membercheck*.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Dalam penelitian pengembangan ini, peneliti menggunakan pendekatan kualitatif melalui analisis kebutuhan, pengamatan, wawancara dan evaluasi konsep, sehingga bentuk analisisnya berupa deskripsi untuk mendapatkan

gambaran yang jelas tentang media pembelajaran tiga dimensi berbahasa Inggris yang dikembangkan guna pemahaman naratif peserta didik. Penelitian ini telah dilakukan di SMA Negeri 1 Pontianak dan berlangsung dari tanggal 19 Juni 2014 sampai tanggal 29 Juni 2015 dengan subjek uji coba adalah peserta didik kelas X MIA dan X IIS. Selain itu, penelitian ini juga melibatkan rekan guru bahasa Inggris di SMA Negeri 1 Pontianak, rekan guru MGMP, ahli pembelajaran, ahli materi, ahli media, dan observer.

Peneliti memulai kegiatan penelitian dengan cara menelaah silabus Kurikulum 2013 yang menjelaskan mengenai materi pokok yang harus dicapai oleh peserta didik yaitu teks naratif lisan dan tulis berbentuk legenda sederhana. Fungsi sosial yang harus diperoleh oleh peserta didik adalah meneladani nilai-nilai moral, cinta tanah air, menghargai budaya lain. Struktur yang harus dikuasai antara lain pengenalan tokoh dan setting, komplikasi terhadap tokoh utama, solusi dan akhir cerita. Unsur kebahasaan yang harus dikuasai adalah (1) Kata-kata terkait karakter, watak, dan setting dalam legenda, (2) Modal auxiliary verbs, (3) Ejaan dan tulisan tangan dan cetak yang jelas dan rapi, (4) Ucapan, tekanan kata, intonasi, ketika mempresentasikan secara lisan, (5) Rujukan kata. Topik yang dipilih adalah keteladanan tentang perilaku dan nilai-nilai luhur dan budaya.

Peneliti melanjutkan kegiatan studi pendahuluan dengan cara menelaah buku – buku sejarah dan buku – buku cerita yang berasal dari Kalimantan Barat. Setelah membaca dan menelaah isi beberapa sejarah dan cerita rakyat yang dirasakan kuat dan bisa diangkat maka peneliti lalu mendiskusikan hasil bacaan dengan beberapa teman sejawat di MGMP Bahasa Inggris Kota Pontianak. Dari hasil diskusi diperoleh bahwa cerita yang menarik untuk diangkat adalah sebuah cerita rakyat Kalimantan Barat yang belum terduga sehingga dapat membuat rasa ketertarikan yang besar dari peserta didik untuk menuntaskan bacaannya. Selain itu, pemilihan kata dan kalimat yang dituliskan di dalam cerita hendaklah sesuai dengan tingkat kemampuan berbahasa peserta didik dan sesuai dengan alur Kurikulum 2013.

Peneliti lalu melanjutkan kegiatan studi pendahuluan dengan melakukan wawancara pada 14 orang peserta didik kelas X yang telah menerima materi naratif di kelasnya. Wawancara ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar minat mereka dalam membaca buku yang berhubungan dengan teks naratif, buku bacaan yang ingin mereka baca, kesulitan belajar mereka di dalam memahami isi bacaan, kesulitan mereka di dalam menemukan struktur teks, dan buku tiga dimensi yang seperti apa yang bisa mempermudah peserta didik di dalam belajar mandiri. Data yang diperoleh menunjukkan bahwa hampir seluruh informan menyukai pelajaran bahasa Inggris dikarenakan sudah terbiasa menggunakannya untuk komunikasi dan hiburan. Meskipun hampir seluruh informan menyukai pelajaran bahasa Inggris, tetapi sebagian besar dari mereka kurang berminat untuk membaca. Hal tersebut disebabkan oleh beberapa faktor antara lain tidak memiliki waktu luang untuk membaca, hanya senang membaca untuk informasi singkat di televisi, membaca hanya saat mau ulangan, memiliki masalah dengan kosa kata sehingga keberatan untuk membuka-buka kamus guna mencari arti kata, kebanyakan buku membosankan karena hanya berisi kalimat tanpa ilustrasi. Pada materi *narrative*, permasalahan yang muncul juga serupa. Hampir keseluruhan



peserta didik yang dijadikan informan mengakui kalau mereka belum pernah membaca cerita rakyat Kalimantan Barat selama mereka belajar bahasa Inggris apalagi dalam bentuk buku tiga dimensi.

Untuk mencari karakteristik peserta didik, peneliti melakukan analisis karakteristik dengan cara observasi terhadap kegiatan pembelajaran bahasa Inggris dan juga studi literatur terhadap data nilai yang dimiliki oleh guru Bahasa Inggris yang mengajar di kelas tersebut. Observasi dilakukan pada tanggal 5 November 2015 dan 8 November 2015. Adapun deskripsi hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti adalah sebagian peserta didik mengikuti pelajaran bahasa Inggris dengan santai pada materi naratif. Pada studi literatur nilai perolehan pembelajaran bahasa Inggris, peneliti menemukan adanya peserta didik yang lambat, sedang dan cepat dalam memahami materi sebelumnya.

Pada pengembangan buku, peneliti melakukan pengumpulan materi dengan cara melakukan telaah buku-buku cerita dari rakyat Kalimantan Barat yang diperoleh dari perpustakaan sekolah. Cerita yang ingin diangkat harus memiliki alur cerita yang mudah dipahami dan belum terlalu didengar secara luas oleh kalangan pelajar. Akhirnya peneliti menemukan satu cerita yang berasal dari Sambas. Cerita ini dituturkan secara langsung oleh penulis awalnya dalam bahasa asli yaitu bahasa Sambas. Dari bahasa asli kemudian disadur ke dalam bahasa Indonesia secara murni tanpa mengalami pengeditan terjemahan. Cerita ini dituturkan oleh M. Thayib yang telah berumur lebih kurang 70 tahun pada tanggal 10 Agustus 1990 di desa Sejangkung, Kecamatan Sejangkung, Kabupaten Sambas kepada penulis awal buku yaitu Chairil Effendy (Tesis, 1991. Pohon Cekur:726). Cerita yang diambil adalah cerita Pohon Cekur. Dikatakan bahwa cerita ini hanya diperdengarkan jika ada orang yang meminta sang penutur untuk bercerita. Untuk memenuhi kebutuhan Kurikulum 2013, peneliti menyadur ulang cerita tersebut dan menyarikannya menjadi cerita pendek. Setelah cerita jadi, peneliti kemudian menerjemahkannya kedalam bahasa Inggris. Peneliti menyadari bahwa cerita yang disuguhkan haruslah benar menurut kaidah bahasa, maka peneliti kemudian kembali berdiskusi dengan bapak Mohammad Alan Munaif bin Abdullah yang kemudian membantu peneliti memperbaiki dan menyesuaikan kalimat yang disusun sehingga menjadi sebuah cerita yang semakin mudah diserap oleh peserta didik setelah mereka membacanya.

Desain pembelajaran dimulai dengan melakukan perumusan tujuan pembelajaran secara umum yang relevan dengan materi Naratif yaitu: a. menjelaskan fungsi sosial teks naratif, b. menjelaskan struktur teks naratif, c. mengenali unsur kebahasaan dari bacaan, d. menceritakan ulang bacaan dengan menggunakan kalimatnya sendiri.

Setelah merumuskan tujuan pembelajaran, preskripsi tugas belajar dilakukan yaitu agar tercapai tujuan pembelajaran maka lakukan tugas belajar. Perolehan belajar kemudian dianalisis dalam beberapa kategori yaitu informasi verbal, keterampilan intelektual, kecakapan motorik dan strategi kognitif. Penetapan konten berdasarkan fakta, konsep, prinsip dan prosedur dilakukan. Semua hal kemudian diramu dan digabungkan sehingga desain pesan pembelajaran dapat terpenuhi.

Desain Produk yang dikembangkan memiliki indikator yaitu a. produk yang dikembangkan harus dapat mencapai tujuan pembelajaran naratif yaitu mampu menghibur pembacanya meskipun bacaan yang ditampilkan berbentuk sederhana namun sarat dengan pesan moral, b. produk yang dikembangkan harus memiliki struktur teks yang benar yaitu *orientation*, *complication* dan *resolution*. c. kata-kata yang tertulis di dalam produk harus bisa dimengerti oleh pembacanya, d. ilustrasi gambar yang ada harus bisa membantu pembaca berimajinasi dan sesuai dengan alur cerita, e. cerita yang disampaikan dapat diceritakan kembali oleh pembacanya. Setelah membuat indikator produk, maka tujuan produk secara khusus harus dirancang dalam perumusan tujuan khusus produk dengan menggunakan prinsip *agar dapat ... maka harus*.

Evaluasi yang diberikan mengacu pada tujuan pembelajaran. Evaluasi untuk perolehan pemahaman naratif bertujuan agar peserta didik dapat mengidentifikasi fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan dari teks naratif. Peserta didik diharapkan dapat menangkap makna dalam teks naratif lisan dan tulis sederhana. Peserta didik menceritakan kembali teks legenda yang dibaca dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur dan unsur kebahasaannya. Pembuatan indikator soal, bentuk soal, pertanyaan dan jawaban terangkum didalam butir evaluasi ini.

Setelah instrumen dibuat, maka dibuatlah pedoman penskoran unjuk kerja. Instrumen ini mengacu pada fungsi sosial, struktur teks, unsur kebahasaan, makna kata dan menceritakan ulang. Rentangan nilai yang digunakan dari 70 hingga 100.

Setelah pedoman penskoran dibuat, maka storyboard pengembangan buku tiga dimensi dirancang. Hal ini untuk mempermudah peneliti membuat produk awal yang sesuai dengan tujuan.

Setelah produk awal dibuat, maka validasi ahli dilakukan. Validasi materi dilakukan oleh ahli materi di Pontianak tanggal 24 Mei 2015. Ahli materi menyatakan bahwa materi yang ada dalam buku tiga dimensi sudah sesuai dengan Kurikulum 2013, memiliki nilai manfaat yang bisa diambil oleh peserta didik untuk diaplikasikan pada kehidupan nyata mereka. Materi yang dicantumkan sudah sesuai dengan tingkat pengetahuan peserta didik sehingga mudah diserap dan dipahami. Materi yang tercantum bisa dikembangkan menjadi pembelajaran lain seperti mengenal bentuk waktu (*tense*), kosa kata (*vocabulary*), ekspresi. Buku tiga dimensi ini merupakan terobosan bagi seorang guru / mahasiswa di Kalimantan untuk memanfaatkan cerita rakyat di daerah untuk mengajarkan bahasa Inggris yang sering dianggap siswa sulit dan tidak menyenangkan. Dengan pendekatan ini, siswa dapat memahami teks dengan bantuan gambar / latar dan previous knowledge. Ahli materi menyatakan bahwa materi layak digunakan tanpa revisi.

Validasi media dilakukan oleh ahli media di Pontianak pada tanggal 25 Mei 2015. Ahli media menyatakan bahwa buku tiga dimensi yang divalidasi telah memenuhi kriteria yang baik. Dari tata letak gambar dan judul pada halaman kulit sudah tepat. Pada bagian dalam buku, peletakan gambar tiga dimensi sudah sesuai dengan gambar latar. Adanya ilustrasi gambar membantu pembaca untuk lebih memahami isi bacaan. Teksnya mudah dibaca karena memunyai ukuran dan jenis

huruf yang sudah baik. Ahli media menyatakan bahwa buku tiga dimensi ini sangat menarik dan dapat digunakan dalam rangka menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Sebuah saran diberikan untuk memperbaiki satu halaman yang dianggap memiliki warna yang kurang terang dibandingkan halaman yang lain. Revisi pertama dilakukan berdasarkan hasil validasi dari ahli media.

Setelah revisi, uji coba awal dilaksanakan. Uji coba ini dikenakan pada tiga peserta didik yang diambil dari kriteria pebelajar lambat, sedang dan cepat. Pengujian awal ini bertujuan untuk mengetahui efektifitas media dalam membantu kesulitan peserta didik secara umum yang berkaitan dengan kosa kata, struktur teks dan pemahaman bacaan. Uji coba awal dilakukan dengan metode kuesioner, wawancara dan tes. Pembuatan item kuesioner dan wawancara beracukan pada panduan pengembangan bahan ajar berbasis TIK yang diterbitkan oleh Kementerian Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar Dan Menengah, Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas tahun 2010.

Dari hasil kuesioner diperoleh data dari kesemua informan bahwa buku tiga dimensi ini mudah untuk digunakan.

Setelah kuesioner dilakukan, kegiatan penelitian dilanjutkan dengan wawancara. Wawancara ini bertujuan untuk memperoleh informasi yang lebih banyak dan rinci guna perbaikan produk sehingga semakin sempurna.

Setelah wawancara dilakukan, ketiga informan diminta melakukan unjuk kerja yaitu menceritakan ulang isi cerita yang mereka baca. Penilaian dilakukan dengan menggunakan pedoman penskoran. Berikut data yang diperoleh.

**Tabel 3 Data Perolehan Unjuk Kerja pada Uji Coba Awal**

No	Nama	Nilai
1	Informan 1	88
2	Informan 2	92
3	Informan 3	94

Meskipun tidak terdapat komentar negatif, revisi produk yang kedua tetap dilakukan dengan cara menambahkan beberapa awan kata untuk lebih membantu peserta didik memahami isi bacaannya.

Uji coba lapangan dilakukan terhadap enam orang peserta didik yang dipilih dengan asumsi mewakili tipe pebelajar lambat, sedang dan cepat. Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui apakah masih terdapat kelemahan produk sehingga dapat dilakukan perbaikan sebelum uji coba operasional.

Dari hasil kuesioner diperoleh data bahwa kesemua informan memberikan komentar positif terhadap buku tiga dimensi.

Wawancara uji coba lapangan dilakukan untuk memperdalam data penelitian. Wawancara menghasilkan data bahwa keenam peserta didik tidak mengalami kesulitan yang berarti didalam menggunakan buku tiga dimensi untuk perolehan pemahaman naratif mereka. Semuanya dapat menyebutkan secara baik fungsi sosial, struktur teks, unsur bahasa, dan menceritakan ulang isi bacaan dengan gaya bahasa mereka. Unjuk kerja berupa menceritakan ulang isi cerita dilakukan untuk mengukur pemahaman peserta didik setelah mereka

menggunakan produk ini. Penilaian dilakukan dengan menggunakan pedoman penskoran. Berikut nilai unjuk kerja untuk masing-masing responden :

**Tabel 4 Data Perolehan Unjuk Kerja pada Uji Coba Lapangan**

No	Nama	Nilai
1	Informan 1	84
2	Informan 2	92
3	Informan 3	94
4	Informan 4	94
5	Informan 5	98
6	Informan 6	98

Revisi ketiga dilakukan dengan menambahkan beberapa buah kata baru. Setelah dilakukan revisi, maka produk diuji coba secara operasional pada peserta didik yang berjumlah 12 orang. Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan produk ketika diterapkan di dalam pembelajaran.

Pada uji coba operasional ini, peneliti dibantu oleh dua orang rekan guru bahasa Inggris yang juga mengajar di sekolah yang sama dengan peneliti yaitu ibu Saberta Simarmata, S.Pd dan ibu Rosmalina, S.Pd. Keduanya kemudian bertindak sebagai pengamat atau observer. Observasi dilakukan untuk mengetahui sejauh mana antusias peserta didik di dalam menggunakan produk buku tiga dimensi. Observasi dilakukan dengan berpedoman pada panduan observasi. Kedua observer menyatakan bahwa buku tiga dimensi mudah untuk digunakan dalam pembelajaran.

Setelah kegiatan belajar selesai, setiap peserta didik diberi lembaran kuesioner yang berhubungan dengan kualitas produk buku tiga dimensi yang digunakan. Hasil kuesioner menunjukkan bahwa media ini mudah digunakan dan memiliki ilustrasi gambar yang baik sehingga mempermudah mereka memahami isi bacaan.

Wawancara pada uji coba dilapangan dilakukan untuk memperdalam data penelitian. Data tersebut akan digunakan untuk perbaikan produk sehingga menjadi lebih baik. Selain itu wawancara juga dilakukan untuk mengetahui bahwa produk yang dikembangkan memang layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Seperti kegiatan uji coba sebelumnya, kegiatan wawancara pada uji coba operasional ini juga dilakukan secara orang per orang. Dari hasil wawancara diperoleh bahwa tidak ada permasalahan yang berarti pada saat uji coba operasional sehingga bisa dikatakan bahwa penggunaan buku tiga dimensi ini dapat membantu peserta didik di dalam memahami isi bacaan dengan baik, mengenali struktur teks naratif dan juga menambah perbendaharaan kata mereka. Pesan moral yang disampaikan dan dapat ditangkap oleh peserta didik semakin menguatkan pengajaran pendidikan karakter yang harus ada dalam setiap pembelajaran.

Tes dilakukan setelah kegiatan wawancara dilaksanakan. Hasil tes yang dimaksud didalam penelitian pengembangan ini adalah perolehan unjuk kerja yang ditunjukkan oleh responden sehubungan dengan produk tiga dimensi.

Penilaian dilakukan dengan menggunakan pedoman penskoran. Berikut perolehan nilai unjuk kerja untuk masing-masing responden:

**Tabel 4.9 Data Perolehan Unjuk Kerja pada Uji Coba Operasional**

No	Nama	Nilai
1	Informan 1	86
2	Informan 2	88
3	Informan 3	88
4	Informan 4	90
5	Informan 5	92
6	Informan 6	92
7	Informan 7	92
8	Informan 8	92
9	Informan 9	94
10	Informan 10	94
11	Informan 11	94
12	Informan 12	96

Data diatas menunjukkan bahwa unjuk kerja yang dilakukan oleh peserta didik dengan menggunakan media tiga dimensi dapat melampaui KKM pelajaran bahasa Inggris yaitu 75.

Dari hasil observasi didapati bahwa peserta didik mudah menggunakan media, antusias dalam membaca isi cerita, terlihat gembira, tidak mengalami kesulitan yang berarti dalam memahami isi bacaan, dapat mengetahui susunan teks naratif, dan bersemangat ketika menceritakan ulang isi cerita.

Dari hasil kuesioner diperoleh data bahwa kesemua responden menyatakan media buku tiga dimensi mudah digunakan, memiliki ilustrasi gambar yang sesuai dengan bacaan yang tentu saja membantu mereka memahami isi bacaan, teksnya dapat terbaca, kosa katanya sederhana sehingga bisa dipahami dengan baik, adanya penjelasan arti kata sulit mempermudah mereka untuk lebih mengerti isi bacaan. Mereka dapat menemukan struktur teksnya, dapat menemukan pesan moral dalam cerita, ceritanya mudah diingat dan mereka dapat mengaitkan pesan tersebut dengan kehidupan nyata.

Dari hasil wawancara terhadap kesemua responden, didapatkan data bahwa penggunaan buku tiga dimensi ini dapat membantu peserta didik di dalam memahami isi bacaan dengan baik, mengenali struktur teks naratif dan juga menambah perbendaharaan kata mereka. Dari hasil tes diperoleh data bahwa kesemua responden memperoleh nilai diatas KKM meskipun mereka berasal dari pebelajar dengan kecepatan belajar lambat, sedang dan cepat.

Membercheck dilakukan dengan cara mengundang informan yang terlibat dalam suatu diskusi ringan. Peneliti juga memaparkan hasil yang ditulis dan menanyakan apakah sama atau tidak dengan jawaban mereka. Setelah dinyatakan sama, peneliti meminta informan menandatangani lembar persetujuan sebagai bukti peneliti mendapatkan hasil yang sebenarnya dan melakukan *membercheck*.

## **Pembahasan**

Dari hasil kuesioner diperoleh data dari kesemua informan bahwa buku tiga dimensi ini mudah untuk digunakan. Adanya ilustrasi gambar pada setiap halaman cerita yang bisa muncul membuat buku ini semakin menarik dan dapat membangkitkan minat baca dan imajinasi mereka. Ketiga informan mengakui bahwa teks yang dicantumkan mudah dan jelas untuk dibaca serta dipahami. Hal ini dikarenakan ketika mereka menemui kata baru, mereka bisa langsung melihat maknanya pada awan kata yang tertempel di bagian atas buku. Ketiganya dapat menemukan alur teks secara lengkap dimulai dari orientasi, komplikasi dan resolusi. Karena mudah dipahami, maka ceritanya juga dapat mereka ingat, hal ini terbukti ketika mereka harus menceritakan ulang isi cerita. Sebagian besar cerita dapat mereka ceritakan dengan baik. Pesan moral yang diperoleh diutarakan dengan kalimat yang berbeda tetapi memiliki makna yang sama. Seorang informan menyarankan agar peneliti menambahkan sebuah kata baru pada sebuah halaman.

Saran dan komentar yang diberikan oleh semua responden diatas menunjukkan bahwa produk buku tiga dimensi yang dikembangkan dapat diterima oleh peserta didik. Semua pebelajar dengan tipe berbeda tidak mengalami kesulitan ketika belajar dengan menggunakan produk buku tiga dimensi ini. Saran untuk tambahan kata juga kemudian ditambahkan oleh peneliti untuk membuat peserta didik semakin mudah memahami isi bacaan.

Hasil dari wawancara adalah ketiga peserta didik tidak mengalami kesulitan yang berarti didalam menggunakan buku tiga dimensi untuk perolehan pemahaman naratif mereka. Ketiganya dapat menyebutkan secara baik fungsi sosial, struktur teks, unsur bahasa, dan menceritakan ulang isi bacaan dengan gaya bahasa mereka.

Data yang diperoleh dengan menggunakan berbagai macam teknik lalu dianalisis. Dari hasil kuesioner diketahui bahwa produk buku tiga dimensi berbahasa Inggris bermuatan cerita rakyat Kalimantan Barat sudah memenuhi kriteria sebagai media pembelajaran yang baik. Hasil wawancara juga menunjukkan bahwa peserta didik dapat dengan mudah menemukan alur cerita, pesan moral dan bercerita ulang isi bacaan dengan baik. Selanjutnya data dari tes menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan dapat membantu peserta didik memahami isi cerita dan menarik minat baca mereka. Berdasarkan analisis data keseluruhan pada uji coba awal, tidak terdapat komentar negatif dari pebelajar mengenai produk tiga dimensi ini. Kesimpulan sementara adalah produk tiga dimensi layak digunakan dalam pembelajaran.

Pada uji coba lapangan, kesemua informan mengakui belum pernah membaca buku sejenis meskipun dua dari enam informan menyatakan sudah pernah melihat buku sejenis di majalah atau di internet dan sewaktu masih di SD. Mereka menyatakan bahwa cerita yang dibaca sangat menarik dan mudah dipahami. Media seperti ini dapat menambah pengetahuan lebih bagi pembacanya yang kebanyakan kurang tertarik dengan cerita rakyat. Sebaiknya cerita-cerita rakyat diceritakan dengan buku seperti ini yang membuat cerita menjadi lebih menarik daripada cerita yang kebanyakan tulisan. Pesan moral yang terkandung dalam cerita juga mudah diserap. Terdapat saran yang diberikan yaitu perlunya penambahan kosa kata baru untuk ditambahkan ke dalam glosarium.

Data yang diperoleh dari uji coba lapangan kemudian di analisis. Hasilnya adalah data yang diperoleh menunjukkan tidak ada permasalahan yang mendasar yang menyebabkan perombakan besar pada produk yang sedang dikembangkan. Peneliti hanya perlu menambahkan beberapa kata yang diperkirakan dapat lebih membantu peserta didik memahami isi bacaan. Revisi ketiga dilakukan dengan menambahkan beberapa buah kata baru.

Pada uji coba operasional ini, dapat dilihat bahwa tidak ada kendala yang berarti pada saat uji coba operasional. Kedua observer juga terlihat antusias mengamati peserta didik dan juga media tiga dimensi. Pada kotak saran dan komentar, kedua observer menuliskan bahwa kegiatan pembelajaran yang menggunakan media tiga dimensi ini merupakan hal yang baru dan baik karena dapat menarik minat baca peserta didik, selain itu mempermudah para peserta didik memahami isi bacaan karena disertai dengan gambar dan warna yang kontras, bantuan arti kata yang lengkap dan konsep tiga dimensi yang baru.

Dari hasil kuesioner, peneliti merasa yakin bahwa media buku tiga dimensi yang peneliti kembangkan layak dipergunakan dalam pembelajaran. Terlebih lagi media ini diharapkan dapat menarik minat baca peserta didik yang cenderung menurun, dan juga membantu peserta didik lebih paham akan alur cerita dari teks naratif.

Pada wawancara uji coba lapangan, tidak ada jawaban yang terlalu berbeda antara peserta didik yang satu dengan peserta didik yang lain. Kesemua peserta didik yang dilibatkan merasa bahwa belajar dengan menggunakan media buku tiga dimensi ini sangat berguna bagi mereka, terlebih lagi pada peserta didik yang kurang memiliki minat baca, mengalami kesulitan pada kosa kata dan membedakan pemakaian bentuk waktu.

Hasil analisis uji coba lapangan menyatakan bahwa produk buku tiga dimensi ini layak digunakan bagi peserta didik baik di dalam proses pembelajaran maupun di luar proses pembelajaran.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

### **Simpulan**

Berdasarkan uraian hasil penelitian dan pembahasan untuk menjawab masalah yang ada pada penelitian, dapat disimpulkan bahwa pola dasar desain pembelajaran Narrative Text diperoleh dengan merumuskan tujuan pembelajaran terlebih dahulu. Tujuan pembelajaran tersebut relevan dengan kompetensi yang tercantum dalam silabus Kurikulum 2015. Selanjutnya tujuan pembelajaran dirinci menjadi sub-sub tujuan yang dicapai melalui tugas belajar. Teori yang digunakan adalah teori preskripsi *agar ... lakukan ...*. Evaluasi yang dilakukan kemudian berada dalam proses pembelajaran tersebut. Skenario desain pesan dalam pembelajaran *Narrative text* diperoleh mulai dari menganalisis kebutuhan Kurikulum 2013, analisis karakteristik, menyusun isi belajar yang meliputi level belajar dan jenis pengetahuan sampai dengan materi, strategi, metode, teknik, dan media yang akan dikembangkan. Perolehan belajar dalam penelitian ini adalah pemahaman *narrative* yang ditunjukkan dalam unjuk kerja. Media pembelajaran yang dihasilkan adalah buku tiga dimensi berbahasa Inggris bermuatan cerita rakyat Kalimantan Barat. Profil *storyboard* yang relevan berisi materi teks dengan

bentuk fisik sebuah buku tiga dimensi. Profil buku tiga dimensi yang relevan dengan pemahaman *Narrative* peserta didik memiliki karakteristik sebagai berikut : (a) Terdiri atas satu buah halaman kulit dengan ilustrasi gambar dan tulisan judul, nama pembuat, nama pengedit, dan nama pelukis. (b) Memiliki empat belas halaman gambar tiga dimensi dengan tulisan teks di bagian bawah buku dan penjelasan arti kata asing dalam bentuk awan di bagian atas gambar. (c) Produk tiga dimensi yang dihasilkan dapat membantu peserta didik memahami isi cerita dengan mudah dan menemukan alur teks, sehingga peserta didik dapat membangun pengetahuannya sendiri sesuai kemampuan yang dimilikinya.

### **Saran**

Penelitian pengembangan yang dilakukan bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian peserta didik untuk membaca dan memahami isi bacaan dengan cara yang mudah dan menarik. Berkaitan dengan hal tersebut, berikut beberapa saran yang dapat diajukan peneliti, yaitu: (1) Buku tiga dimensi akan memberikan dampak keberhasilan yang besar bagi peserta didik yang berada dalam kawasan yang tidak terjangkau oleh listrik dan internet karena dalam posisi tersebut, buku tiga dimensi dianggap sebagai sumber belajar yang menarik. (2) Buku tiga dimensi ini sebenarnya bisa dibuat dengan baik oleh para pendidik untuk membantu peserta didik memahami materi pelajaran baik berupa konsep, pemahaman atau fakta karena buku tiga dimensi dapat mendekatkan hal-hal yang berbau abstrak menjadi nyata. (3) Produk buku tiga dimensi ini dapat dipergunakan untuk semua kegiatan pembelajaran dalam mata pelajaran apapun, oleh karena itu pendidik juga harus kreatif didalam menerjemahkan ide-ide mereka ke dalam bentuk tiga dimensi. (4) Pengembangan buku tiga dimensi dalam pembelajaran bahasa Inggris masih sangat memungkinkan untuk materi-materi lainnya seperti untuk materi *report*, *descriptive* atau *procedure*. (5) Pengembangan buku tiga dimensi yang dipadukan dengan teknologi dapat menghasilkan produk yang lebih variatif dan menarik, hal ini sangat disarankan bagi pengembangan produk selanjutnya mengingat masih minimnya guru yang ingin menggarap produk serupa dikarenakan rumitnya pembuatan produk ini.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Abdorrhakman Gintings. 2012. *Esensi Praktis Belajar dan Pembelajaran*. Bandung. Humaniora.
- Asyhar, Rayandra. 2011. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta. Gaung Persada Press.
- Benny A Pribadi. 2011. *Model ASSURE untuk Mendesain Pembelajaran Sukses*. Jakarta. PT. Dian Rakyat.
- Brown, H. Douglas. 2008. *Prinsip Pembelajaran dan Pengajaran Bahasa*. Jakarta. Pearson
- Chairil Effendy. 1991. *Sastra Lisan Sambas. Tesis*. Buku II. Yogyakarta.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta. Rineka Cipta.
- Gagne, Robert M.. 1977. *The Conditions of Learning*. New York. Holt, Rinehart and Winston, Inc.



- Gall, Meredith D., Gall, Joyce P. dan Borg, Walter R.. 2003. *Educational Research*. USA. Pearson.
- Grasset, Raphaël., D'unser, Andreas., Billinghamurst, Mark. 2008. *The Design of a Mixed-Reality Book: Is It Still a Real Book?*. HIT Lab NZ University of Canterbury, New Zealand.
- Kementrian Pendidikan Nasional. 2013. *Kurikulum 2013*. Jakarta
- McNamara, Danielle S. 2007. *Reading Comprehension Strategies*. United States of America. Lawrence Erlbaum Associates
- Punaji Setyosari. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta. Kencana.
- Rayandra Asyhar. 2011. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta. Gaung Persada.
- Reiser, Robert A. dan Dempsey, John V. 2012. *Instructional Systems-Design Educational Technology*. USA. Pearson.
- Rusman. 2013. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta. RajaGrafindo Persada.
- Seels, Barbara B. dan Richey, Rita C.. 1994. *Teknologi Pembelajaran*. Jakarta. Universitas Negeri Jakarta Press.
- Smaldino, Sharon E., Lowther, Deborah L. dan Russel, James D.. 2011. *Instructional Technology and Media for Learning*. Jakarta. Kencana.
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung. Alfabeta.
- Kementrian Pendidikan Nasional. 2003. *UU no 20 tahun 2003 Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta
- Vate-U-Lan, Poonsri. 2011. *Augmented Reality 3D Pop-up Book: An Educational Research Study*. Jurnal Internasional The First International Conference on Interdisciplinary Research and Development. Thailand
- Yulita Dewi Purmintasari. 2013. *Pengembangan Media Buku Ilustrasi Pop-Up Sejarah Dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Tesis. Universitas Sebelas Maret Surakarta.
- Yusufhadi Miarso. 2004. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta. PUSTEKKOM-DIKNAS.
- [https://www.academia.edu/3836580/teori\\_pemahaman\\_membaca](https://www.academia.edu/3836580/teori_pemahaman_membaca) diunduh pada tanggal 12 Januari 2014