

## **PENGEMBANGAN MEDIA *POP-UP BOOK* BAHASA INDONESIA BERBASIS KEARIFAN LOKAL SASAK UNTUK SISWA KELAS III SDN 3 SUKADANA**

Yesi Amelia Putri<sup>1</sup>, Hj. Siti Rohana Hariana Intiana<sup>2</sup>, Aisa Nikmah Rahmatih<sup>3</sup>

<sup>123</sup>PGSD FKIP Universitas Mataram

<sup>1</sup>yesiputri2017@gmail.com, <sup>2</sup>rohana@unram.ac.id,

<sup>3</sup>aisanikmahrahma07@unram.ac.id

### **ABSTRACT**

*This research aims to develop and determine the practicality and effectiveness of Indonesian pop-up book media based on Sasak local wisdom for third grade students of SDN 3 Sukadana. This type of research is Research and Development (R&D) with the ADDIE development model. This research was conducted at SDN 3 Sukadana with the research subjects of third grade students. The data collection instrument used is a questionnaire. The steps in developing pop-up book media consist of: 1) Analysis, analyzing the problems and needs of students, 2) Design, designing pop-up book media starting from the cover to the story presented, 3) Development, printing pop-up book media designs, conducting media validation and material validation, conducting trials and revisions, 4) Implementation, applying pop-up book media in classroom learning, 5) Evaluation, providing evaluation in the form of tests to determine the level of understanding of students. The results of research and development of Indonesian pop-up book media based on Sasak local wisdom for third grade students of SDN 3 Sukadana show that it is very practical to use in the learning process, this is based on the results of media expert validation of 88%, material expert validation of 100%, teacher response of 96%, and student response of 92.25%. The results at the evaluation stage also showed that 75% (effective) of students were able to understand the material presented using the Indonesian pop-up book media based on Sasak local wisdom.*

*Keywords: Pop-up Book, Indonesian Language Material, Sasak Local Wisdom*

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengetahui kepraktisan serta keefektifan media *pop-up book* Bahasa Indonesia berbasis kearifan lokal Sasak untuk siswa kelas III SDN 3 Sukadana. Jenis penelitian ini yaitu *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 3 Sukadana dengan subjek penelitian peserta didik kelas III. Instrumen pengumpulan data yang digunakan yaitu berupa angket. Adapun langkah-langkah dalam mengembangkan media *pop-up book* terdiri dari: 1) Analisis, dilakukan analisis masalah dan kebutuhan peserta didik, 2) Desain, merancang media *pop-up book* mulai dari cover hingga cerita yang disajikan, 3) Pengembangan, mencetak desain media *pop-up book*, melakukan validasi media dan validasi materi, melaksanakan uji coba dan revisi, 4) Implementasi, menerapkan media *pop-up book* dalam pembelajaran di kelas, 5) Evaluasi, memberikan evaluasi berupa tes untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik. Hasil penelitian dan pengembangan media *pop-up book* Bahasa Indonesia berbasis kearifan lokal Sasak untuk siswa kelas III SDN 3 Sukadana menunjukkan sangat praktis digunakan pada proses pembelajaran, hal tersebut berdasarkan

hasil validasi ahli media sebesar 88%, validasi ahli materi sebesar 100%, respon guru sebesar 96%, dan respon peserta didik sebesar 92,25%. Hasil pada tahap evaluasi juga menunjukkan 75% (efektif) peserta didik sudah dapat memahami materi yang disampaikan menggunakan media *pop-up book* Bahasa Indonesia berbasis kearifan lokal Sasak.

Kata Kunci: *Pop-up book*, Bahasa Indonesia, Kearifan Lokal Sasak

## **A. Pendahuluan**

Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Pendidikan tidak dapat diperoleh secara langsung, melainkan membutuhkan proses untuk mencapai tujuan dari pendidikan itu sendiri. Pembelajaran merupakan suatu proses membantu peserta didik dalam memperoleh pengetahuan dan membentuk sikap serta karakter mereka (Witri dkk., 2022). Lebih lanjut Ariani (2020) mengemukakan pembelajaran sebagai suatu proses interaksi yang melibatkan komponen-komponen utama, yaitu peserta didik, pendidik, dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar.

Salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran adalah media. Menurut Gagne media pembelajaran adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan peserta didik yang dapat memotivasi mereka untuk belajar (Pagarra dkk., 2022). Sejalan dengan itu, Arief S. Sadiman

(dalam Pagarra dkk., 2022) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, minat, serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Dengan demikian guru dituntut untuk dapat menggunakan media dalam proses pembelajaran sehingga dapat mengoptimalkan tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilaksanakan pada tanggal 9 Agustus 2023 di SDN 3 Sukadana, diperoleh bahwa guru sudah terbiasa dalam menggunakan media pembelajaran di kelas. Misalnya pada pembelajaran IPA dan matematika, guru memanfaatkan alam sekitar dan beberapa media yang sudah tersedia di sekolah. Akan tetapi, guru memiliki keterbatasan dalam membuat media secara mandiri dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Hal tersebut disebabkan

oleh cakupan materinya yang sebagian besar berupa teks. Inilah kemudian yang menjadikan minimnya penggunaan media pembelajaran Bahasa Indonesia. Berdasarkan situasi ini proses belajar mengajar menjadi kurang bervariasi dan inovatif.

Dari permasalahan tersebut, diberikanlah solusi berupa pengembangan media *pop-up book* Bahasa Indonesia berbasis kearifan lokal Sasak untuk siswa kelas III SDN 3 Sukadana. Media *pop-up book* sangat sesuai untuk menyajikan materi Bahasa Indonesia dengan divisualisasikan dalam gambar-gambar 3D. *Pop-up book* dapat menyampaikan suatu konsep yang masih bersifat abstrak menjadi lebih konkrit (Safitri dalam Setyanigrum, 2020). Melalui media *pop-up book*, peserta didik dapat berinteraksi melalui pengamatan dan sentuhan, sehingga dapat meningkatkan peran aktif dan semangatnya dalam proses pembelajaran.

Selain itu, media ini dikembangkan berdasarkan nilai-nilai kearifan lokal Sasak sebagai bentuk pembelajaran kontekstual. Dalam kurikulum 2013, pembelajaran kontekstual merupakan salah satu

tuntutan yang harus dipenuhi guna mencapai pembelajaran yang bermakna. Berdasarkan sumber belajar guru, teks atau cerita yang digunakan masih bersifat umum. Oleh karena itu, penelitian ini mencoba untuk menyajikan materi melalui cerita rakyat suku Sasak. Hal ini dilakukan sebagai langkah untuk mengenalkan dan mendekatkan peserta didik dengan kearifan lokal di lingkungan sekitarnya.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian R&D (*Research and Development*). Menurut Sugiyono (2013) *Research and Development* (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan dari produk tersebut. Model pengembangan yang dijadikan sebagai acuan dalam penelitian ini adalah model ADDIE. Sesuai dengan namanya model ADDIE memiliki lima tahapan pengembangan yang meliputi *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi).

Subjek penelitian ini yaitu peserta didik kelas III SDN 3 Sukadana. Sedangkan objek dari penelitian ini adalah media *pop-up book* yang dikembangkan untuk muatan pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis kearifan lokal Sasak. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi, wawancara, angket/kuesioner, dan tes.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi angket validasi ahli media, angket validasi ahli materi, angket respon guru, angket respon peserta didik, dan instrumen tes. Lembar angket dalam penelitian ini berisi pernyataan untuk menilai komponen-komponen media *pop-up book*, sehingga praktis untuk digunakan. Sedangkan instrumen tes ditujukan untuk mengevaluasi hasil belajar peserta didik dan mengetahui sejauh mana keefektifan media *pop-up book* yang dikembangkan. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan skala likert 5.

Analisis data terdiri dari analisis kepraktisan dan analisis keefektifan. Analisis kepraktisan dilakukan dengan menghitung skor rerata dari

data pengisian angket. Hasil skor rerata yang diperoleh kemudian dikonversi menjadi nilai kualitatif skala 5. Sedangkan analisis keefektifan dilakukan dengan mencari nilai ketuntasan klasikal hasil evaluasi peserta didik..

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

#### **1. Pengembangan Produk**

Produk hasil penelitian ini berupa Media *Pop-up book* Bahasa Indonesia Berbasis Kearifan Lokal Sasak untuk Siswa Kelas III SDN 3 Sukadana. Pengembangan media ini telah dilakukan dengan metode *R&D (Research and Development)*. Penelitian ini menggunakan desain model ADDIE. Adapun hasil pengembangan media *pop-up book* pada setiap tahapan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

##### **a. Analysis (Analisis)**

Pada tahap ini, dilakukan dua langkah utama yaitu analisis masalah dan analisis kebutuhan peserta didik. Tahap analisis masalah dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang sedang terjadi di lapangan. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilaksanakan pada tanggal 9 Agustus 2023 di SDN 3 Sukadana, ditemukan suatu

permasalahan berupa keterbatasan guru dalam membuat media Bahasa Indonesia. Hal ini mengakibatkan minimnya penggunaan media pembelajaran dan kegiatan belajar mengajar di kelas menjadi kurang bervariasi dan inovatif.

Selanjutnya, tahap analisis kebutuhan peserta didik dilakukan untuk mengetahui solusi yang diperlukan untuk mengatasi permasalahan yang ada. Analisis ini mencakup dua aspek yaitu analisis karakteristik peserta didik dan analisis kurikulum berupa materi ajar.

Analisis karakteristik peserta didik dilakukan dengan mengamati kebiasaan dan lingkungan belajar yang ada di sekitar mereka, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Berdasarkan hasil observasi, terdapat hampir 50% peserta didik kelas III SDN 3 Sukadana belum lancar membaca. Selain itu, mereka juga lebih tertarik dengan gambar dan hal-hal yang bersifat interaktif daripada sekadar membaca teks bacaan saja. Sehingga tidak cukup dengan memberikan buku paket yang ada di sekolah, namun juga diperlukan adanya suatu media yang dapat menunjang pemahaman peserta didik

dengan menonjolkan gambar-gambar interaktif. Hal ini sesuai dengan pendapat Gagne (dalam Fikri & Madona, 2018) yang mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan peserta didik yang dapat memotivasi mereka untuk belajar. Menurut Edgar Dale (dalam Arsyad, 2017) berdasarkan Cone experience yang dikemukakannya, dapat dilihat bahwa pembelajaran secara langsung merupakan pembelajaran yang paling konkrit. Namun, tidak semua materi memungkinkan untuk dihadirkan secara langsung dalam pembelajaran di kelas.

Analisis kurikulum dilakukan dengan menelaah materi ajar Bahasa Indonesia untuk siswa kelas III berdasarkan KI dan KD dalam kurikulum 2013. Berdasarkan sumber belajar buku tematik yang biasa digunakan, cakupan materi yang disajikan dominan berupa teks bacaan dan masih bersifat umum. Oleh sebab itu, pembelajaran cenderung pasif dan kurang kontekstual. Maka diperlukan adanya penyajian materi yang lebih interaktif dan disesuaikan dengan budaya lingkungan sekitar peserta didik.

Berdasarkan kondisi tersebut, perlu adanya pengembangan media *pop-up book* Bahasa Indonesia berbasis kearifan lokal Sasak yang dapat menghadirkan materi pembelajaran secara konkrit dan memberikan gambaran yang lebih jelas. Penggunaan media pembelajaran ini juga dapat membantu peserta didik dalam memahami materi dan memberi pengalaman belajar yang lebih bermakna.

**b. Design (Desain)**

Pada tahap ini dilakukan perancangan media *pop-up book* Bahasa Indonesia berbasis kearifan lokal sasak. Media ini didesain menggunakan aplikasi Canva dengan bantuan beberapa aplikasi tambahan seperti IbisPaint X dan Leonardo.ai. Media *pop-up book* yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu berbentuk sebuah buku yang memiliki unsur 3D (timbul) dan beberapa elemen yang dapat bergerak. Adapun isi dari buku ini yaitu cerita rakyat suku Sasak 'Dewi Anjani' yang berasal dari daerah Lombok Timur, Nusa Tenggara Barat. Cerita ini dipilih sebagai bentuk pembelajaran kontekstual berdasarkan tujuan pembelajaran

dan karakteristik peserta didik. Sesuai pendapat Rahmatih dkk., (2020) kearifan lokal (*local wisdom*) mengandung nilai-nilai moral, pengetahuan dan sebagai sumber ilmu kontekstual. Dengan memasukkan nilai-nilai kearifan lokal dalam proses pembelajaran, peserta didik dapat memperoleh pengalaman belajar kontekstual yang lebih bermakna serta mendekatkan dan menambah wawasan terkait lingkungan sekitarnya.

Spesifikasi media *pop-up book* yang akan dikembangkan yakni berukuran 14,8 x 21,0 cm (ukuran kertas A5). Bahan dasar untuk *cover* adalah *art paper* dan karton, sedangkan untuk isinya menggunakan kertas buffalo. Untuk memudahkan perancangan media *pop-up book*, maka diperlukan adanya naskah cerita sebagai penggambaran awal dalam menyusun ilustrasi media *pop-up book* yang akan dikembangkan. Cerita 'Dewi Anjani' yang disajikan dalam media ini disesuaikan dengan materi ajar, tujuan pembelajaran, serta karakteristik peserta didik.

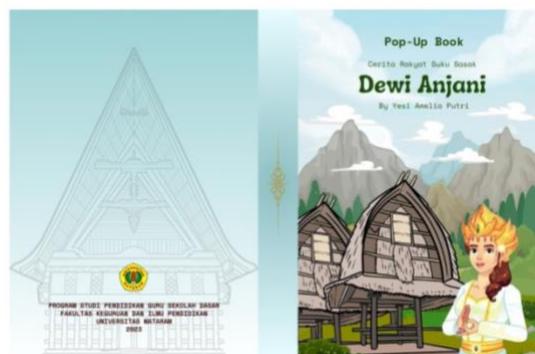
Dari segi rancangan tampilan media, jenis *font* yang digunakan dalam media *pop-up book* yaitu

'Lucky Bones' untuk judul besar dan 'Poppins' untuk sub judul dan isi. Ukuran font untuk judul dan sub judul adalah 85 pt dan 40 pt, sedangkan ukuran *font* untuk isi adalah 20 pt. Pemilihan jenis dan ukuran font ini disesuaikan dengan karakteristik peserta didik kelas III agar lebih menarik dan mudah dibaca. Gambar-gambar yang ditampilkan dalam media *pop-up book* disesuaikan dengan budaya dan kearifan lokal suku Sasak. Gambar yang digunakan diadaptasi dari beberapa sumber seperti Canva, Pinterest, Educa Studio, serta terdapat beberapa gambar yang didesain menggunakan aplikasi IbisPaint X. Cerita dalam media *pop-up book* yang dikembangkan diilustrasikan menggunakan gambar kartun, baik untuk latar belakangnya maupun karakter cerita. Sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas III yang ceria dan suka terhadap hal-hal yang mencolok, maka digunakanlah kombinasi warna-warna yang terang. Warna dasar yang digunakan dalam media *pop-up book* adalah biru langit dengan kode #9CD1D5 dan dikombinasikan dengan warna hijau, kuning, dan coklat.

Adapun rancangan isi media *pop-up book* memuat beberapa bagian, diantaranya sebagai berikut.

1) *Cover media pop-up book*

*Cover* depan media *pop-up book* berisi judul dan nama penulis. Sedangkan *cover* belakang berisi institute/lembaga sebagai identitas dari peneliti sendiri. Antara *cover* depan dan *cover* belakang dibuat pembatas tengah untuk memberikan *space* bagian isi media *pop-up book*.



Gambar 1. *Cover* depan dan belakang

2) Kata pengantar dan petunjuk penggunaan

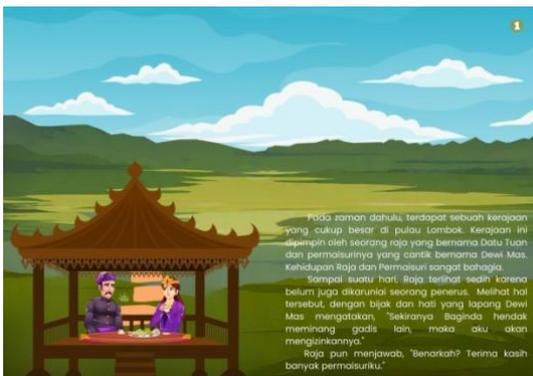
Kata pengantar dituliskan dengan bahasa sederhana sebagai pengenalan awal media *pop-up book*. Sedangkan petunjuk penggunaan berisi pedoman langkah-langkah yang bisa dilakukan saat menggunakan media *pop-up book*.



Gambar 2. Petunjuk penggunaan

### 3) Isi cerita 'Dewi Anjani'

Pada bagian ini, naskah cerita 'Dewi Anjani' yang sudah disusun kemudian diilustrasikan dalam bentuk gambar dua dimensi. Dari ilustrasi yang telah didesain kemudian menentukan bagian atau elemen yang akan dijadikan sebagai *pop-up* (bagian yang timbul dan dapat bergerak).



Gambar 3. Latar belakang cerita



Gambar 4. Desain *pop-up*

### c. *Development* (Pengembangan)

Branch (2009) menjelaskan bahwa pada tahap pengembangan dalam model ADDIE berisi kegiatan realisasi dari rancangan produk dan dilakukan uji coba. Pada tahap ini, desain media *pop-up book* Bahasa Indonesia berbasis kearifan lokal Sasak disusun menjadi sebuah buku berukuran A5 dengan 16 jumlah halaman. Selain itu, pada tahap pengembangan juga dilakukan validasi dan uji coba produk untuk mengetahui tingkat kepraktisan dari media *pop-up book* Bahasa Indonesia berbasis kearifan lokal Sasak.

#### 1) Pembuatan produk

Tahapan ini berisi beberapa prosedur pembuatan atau penyusunan media *pop-up book* Bahasa Indonesia berbasis kearifan lokal Sasak berdasarkan desain yang telah dibuat. Mulai dari menyiapkan

alat dan bahan. Dalam penelitian ini diperlukan alat berupa pensil, gunting, penggaris, dan printer. Sedangkan bahan yang digunakan yaitu kertas karton, *art paper*, ketsa buffalo, lem kertas, dan *double tip*.

Desain yang telah dibuat dicetak menggunakan *art paper* untuk bagian *cover* media *pop-up book* berukuran A5. Sedangkan untuk isinya dicetak menggunakan kertas *buffalo* ukuran A4 baik desain ilustrasi latar belakang cerita maupun desain gambar yang akan dijadikan sebagai *pop-up*. Berdasarkan teknik pengembangan *pop-up book* yang dikemukakan oleh Birmingham (2006), media *pop-up book* dalam penelitian ini menggunakan dua teknik dasar, yaitu *V-Fold* dan *parallelogram*. Penggunaan kedua teknik dasar ini memungkinkan media *pop-up book* dibuka 180°.



Gambar 5 Media *Pop-up Book*

Validasi produk bertujuan untuk menguji kepraktisan dari media *pop-up book* Bahasa Indonesia berbasis kearifan lokal Sasak. Validasi produk dilakukan oleh ahli media dan ahli materi.

a) Validasi dan revisi ahli media

Validasi media dilakukan untuk mengetahui tingkat kepraktisan dan kekurangan dari segi media produk yang dikembangkan. Validasi media dilakukan dengan pengisian angket sebanyak 10 butir pernyataan berskala 1-5 terkait beberapa aspek yakni tampilan media, penggunaan media dalam pembelajaran, dan umpan balik (Sari dalam Athifah dkk., 2022). Berikut penilaian yang diperoleh dari hasil validasi oleh ahli media.

**Tabel 1 Uji Validasi Ahli Media**

Aspek	Jml. Skor	Hasil (%)	Krite- ria
Tampilan media	23	88%	Sangat praktis
Penggunaan media dalam pembelajaran	12		
Umpan balik	9		

Dari hasil validasi ahli media, diperoleh tingkat kepraktisan media sebesar 88% dimana menunjukkan media *pop-up book* termasuk kategori sangat praktis digunakan tanpa revisi.

2) Validasi dan revisi produk

b) Validasi dan revisi ahli materi

Validasi materi dilakukan untuk mengetahui kesesuaian antara materi yang dicantumkan dengan KD dan tujuan pembelajaran, serta mengetahui kekurangan yang perlu diperbaiki. Validasi ahli materi dilakukan dengan pengisian angket sebanyak 10 butir pernyataan dengan skala 1-5 terkait beberapa aspek yaitu penyajian isi, isi materi, dan umpan balik (Sari dalam Athifah dkk., 2022). Berikut hasil validasi berdasarkan penilaian yang diperoleh dari ahli materi.

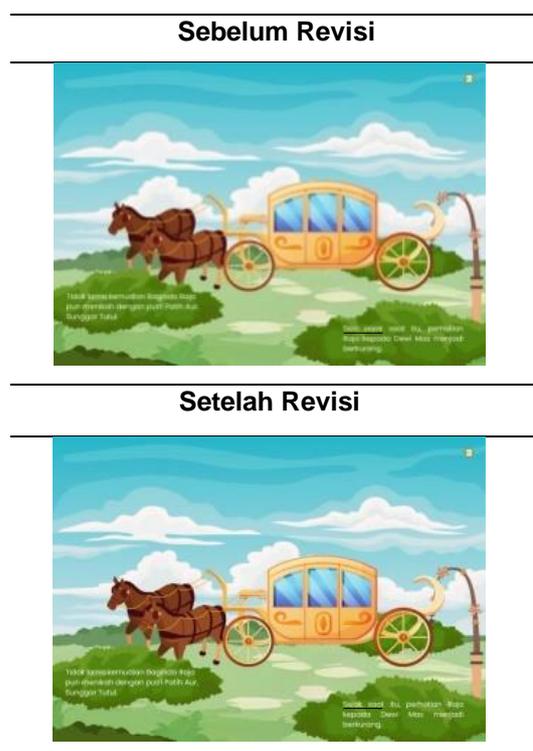
**Tabel 2 Uji Validasi Ahli Materi**

Aspek	Jml. Skor	Hasil (%)	Krite- ria
Penyajian isi	20	100	Sangat praktis
Isi materi	20		
Umpan balik	10		

Dari hasil persentase tingkat kepraktisan media *pop-up book* Bahasa Indonesia berbasis kearifan lokal Sasak di atas, diperoleh bahwa tingkat kepraktisan materi sebesar 100% dimana menunjukkan media *pop-up book* termasuk kategori sangat praktis digunakan dengan beberapa revisi sesuai saran ahli materi. Adapun beberapa saran dan masukan dari ahli materi yakni terkait pemilihan kata yang perlu diperbaiki

dan terdapat *background* warna yang perlu disesuaikan agar teksnya dapat terbaca dengan jelas.

**Tabel 3 Media *Pop-up Book* Sebelum dan Setelah Revisi**



### 3) Uji coba produk

Uji coba bertujuan untuk mengetahui tingkat kepraktisan berdasarkan respon peserta didik dan guru terhadap media *pop-up book* Bahasa Indonesia berbasis kearifan lokal Sasak.

#### a) Uji respon peserta didik

Uji coba ini dilaksanakan pada peserta didik kelas IV sebanyak 8 orang yang meliputi aspek tampilan media, penggunaan media, dan umpan balik. Uji respon peserta didik

dilakukan dengan pengisian angket sebanyak 10 butir pernyataan dengan skala 1-5 terkait tiga aspek yaitu penyajian isi, isi materi, dan umpan balik (Athifah dkk., 2022). Berikut hasil uji respon peserta didik.

**Tabel 4 Hasil Angket Respon Peserta Didik**

Aspek	Jml. Skor	Hasil (%)	Krite-ria
Tampilan media	147	92,25 %	Sangat praktis
Penggunaan media	150		
Umpan balik	72		

Dari hasil di atas, diperoleh bahwa tingkat kepraktisan produk sebesar 92,25% dimana menunjukkan media *pop-up book* termasuk kategori sangat praktis digunakan.

**b) Uji respon guru**

Uji coba ini dilaksanakan pada guru kelas III SDN 3 Sukadana. Pada tahap ini guru diberikan angket respon dengan 10 butir pernyataan berskala 1-5 yang memuat tiga aspek penilaian, yakni aspek tampilan media, penggunaan media, dan umpan balik (Athifah dkk., 2022). Adapun hasil respon guru berdasarkan aspek penilaian tersebut diperoleh sebagai berikut.

**Tabel 5 Hasil Angket Respon Guru**

Aspek	Jml. Skor	Hasil (%)	Krite-ria
Tampilan media	19	96%	Sangat praktis
Penggunaan media	19		
Umpan balik	10		

Berdasarkan hasil angket respon guru, diperoleh bahwa tingkat kepraktisan media sebesar 96% dimana menunjukkan media *pop-up book* termasuk kategori sangat praktis digunakan.

**d. Implementation (Implementasi)**

Pada tahap ini media *pop-up book* Bahasa Indonesia berbasis kearifan lokal Sasak diterapkan pada pembelajaran di kelas. Penerapan media *pop-up book* dilaksanakan pada hari Sabtu, 2 Desember 2023 di kelas III SDN 3 Sukadana dengan jumlah peserta didik sebanyak 16 orang. Dalam proses pembelajaran, guru diberikan fasilitas berupa media *pop-up book* dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

Adapun beberapa prosedur yang dilakukan dalam kegiatan pembelajaran di kelas antara lain sebagai berikut. Pertama kegiatan pendahuluan, pada tahap ini guru memastikan kesiapan belajar peserta

didik sebelum memasuki materi pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penjelasan Branch (2009) dalam bukunya yang berjudul *'The ADDIE Approach'* bahwa dalam tahap implementasi, salah satu kegiatan yang perlu dilakukan adalah menyiapkan peserta didik.

Kemudian pada kegiatan inti, guru menyampaikan materi dan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk membaca media *pop-up book* secara bergantian. Kegiatan ini dilakukan untuk melatih dan meningkatkan keterampilan membaca peserta didik. Keterampilan membaca merupakan salah satu kemampuan yang harus dimiliki oleh peserta didik di sekolah Dasar (Farhrohman, 2017). Dan kegiatan yang terakhir yaitu penutup, guru melakukan refleksi bersama dengan peserta didik untuk memberikan penguatan terhadap apa yang telah dipelajari.

**e. Evaluation (Evaluasi)**

Pada tahap evaluasi, sebanyak 16 peserta didik kelas III SDN 3 Sukadana diberikan tes formatif untuk menguji keefektifan dari media *pop-up book* yang dikembangkan. Tes formatif yang digunakan berbentuk pilihan ganda sebanyak 10 butir soal

sesuai dengan materi pembelajaran. Evaluasi ini diberikan untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi melalui penggunaan media *pop-up book* Bahasa Indonesia berbasis kearifan lokal Sasak. Sejalan dengan itu, Branch (2009) mengemukakan bahwa tahap evaluasi dengan pendekatan ADDIE berfokus pada pengukuran kemampuan atau peningkatan pengetahuan peserta didik.

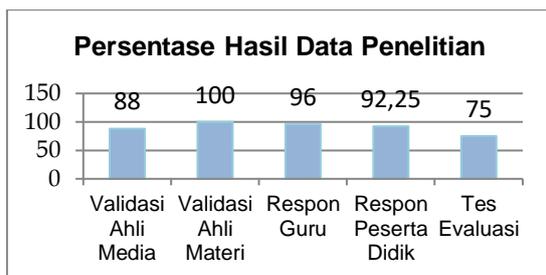
**Tabel 6 Hasil Evaluasi Peserta Didik**

Jumlah Peserta Didik	KKM	Peserta Didik yang Tuntas	Hasil Persentase	Kriteria
16	75	12	75%	Efektif

Berdasarkan hasil tes evaluasi peserta didik, diperoleh nilai persentase sebesar 75% dengan kategori efektif.

**2. Kepraktisan dan Keefektifan Produk**

Berdasarkan hasil validasi ahli media, hasil validasi ahli materi, respon guru, respon peserta didik, dan hasil tes evaluasi, tingkat kepraktisan dan keefektifan media *pop-up book* dapat disajikan pada grafik berikut ini.



Grafik 1 Persentase Data Hasil Penelitian

a) Tingkat kepraktisan produk

Tingkat kepraktisan media *pop-up book* Bahasa Indonesia berbasis kearifan lokal Sasak berdasarkan hasil validasi ahli media, diperoleh nilai persentase sebesar 88% dengan kategori sangat praktis. Validasi ahli media meliputi tiga aspek penilaian, yakni tampilan media, penggunaan media dalam pembelajaran, dan umpan balik. Berdasarkan aspek tampilan media, desain media *pop-up book* menarik dengan perolehan skor 5 yang termasuk kriteria sangat baik. Menurut Pagarra dkk. (2022) media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan menghadirkan hal yang baru akan menjadi pemusat perhatian peserta didik, terutama bagi peserta didik sekolah dasar.

Kemudian dari hasil validasi ahli materi, diperoleh nilai persentase sebesar 100% dengan kategori sangat praktis. Validasi ahli materi meliputi tiga aspek penilaian, yaitu

penyajian isi, isi materi, dan umpan balik. Berdasarkan aspek penyajian isi, bahasa yang digunakan dalam media *pop-up book* mudah dipahami dengan perolehan skor 5 yang termasuk kriteria sangat baik. Fikri & Madona (2018) mengemukakan bahwa media pembelajaran harus sesuai dengan karakteristik dan tingkat perkembangan peserta didik.

Selain itu, berdasarkan hasil respon peserta didik dan respon guru berturut-turut diperoleh nilai persentase sebesar 92,25% dan 96%, sehingga dikategorikan sangat praktis. Uji kepraktisan berdasarkan respon peserta didik dan respon guru meliputi tiga aspek penilaian, yakni tampilan media, penggunaan media, dan umpan balik. Pada aspek tampilan media, didapatkan bahwa media *pop-up book* yang dikembangkan sangat menarik bagi peserta didik dan guru. Sesuai dengan pendapat Sudjana dan Rivai (dalam Pagarra dkk., 2022) bahwa media pembelajaran yang menarik akan lebih mendapat perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar. Dengan demikian, secara keseluruhan media *pop-up book* Bahasa Indonesia berbasis

kearifan lokal Sasak termasuk kategori sangat praktis.

b) Tingkat keefektifan produk

Berdasarkan hasil tes evaluasi peserta didik, diperoleh nilai persentase sebesar 75% dengan kategori efektif Sugiyono (2013). Menurut Abdillah (2017) keefektifan media pembelajaran dapat dilihat berdasarkan kesesuaian antara tujuan pembelajaran, isi materi, dan sesuai dengan taraf berpikir peserta didik. Berdasarkan hasil yang diperoleh menunjukkan peserta didik dapat memahami materi dengan baik melalui media *pop-up book* yang dikembangkan.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media *pop-up book* Bahasa Indonesia berbasis kearifan lokal Sasak, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Langkah-langkah pengembangan media *pop-up book* Bahasa Indonesia berbasis kearifan lokal Sasak meliputi; 1) Analisis: menganalisis permasalahan dan kebutuhan peserta didik, 2) Desain: merancang desain produk, 3) Pengembangan: mencetak desain dan menyusun produk, melakukan validasi oleh

ahli media dan ahli materi kemudian dilakukan revisi sesuai saran, serta melaksanakan uji coba produk, 4) Implementasi: menerapkan produk dalam kegiatan pembelajaran, 5) Evaluasi: memberikan tes kepada peserta didik.

2. Tingkat kepraktisan media *pop-up book* Bahasa Indonesia berbasis kearifan lokal Sasak berdasarkan hasil validasi ahli media dan validasi ahli materi berturut-turut yaitu sebesar 88% dan 100% dengan kategori sangat praktis. Kemudian berdasarkan uji coba produk dan respon guru, media *pop-up book* yang dikembangkan memperoleh respon positif dan nilai persentase berturut-turut sebesar 92,25% dan 90% dengan kategori sangat praktis. Sementara itu, tingkat keefektifan media *pop-up book* Bahasa Indonesia berbasis kearifan lokal Sasak memperoleh kategori efektif dengan nilai persentase sebesar 75% berdasarkan hasil evaluasi peserta didik.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Abdillah, A. (2017). Efektivitas Media Pembelajaran dan Minat Belajar

- Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar Akuntansi Dengan Motivasi Belajar Sebagai Variabel Intervening Pada Siswa Kelas XI SMK Negeri dan Swasta Di Jakarta Timur. *Jupeko (Jurnal Pendidikan Ekonomi)*, 1(2), 20–23. [http://www.desarrollosocialyfamilia.gov.cl/storage/docs/Informe\\_de\\_Desarrollo\\_Social\\_2020.pdf](http://www.desarrollosocialyfamilia.gov.cl/storage/docs/Informe_de_Desarrollo_Social_2020.pdf) %0A<http://revistas.ucm.es/index.php/CUTS/article/view/44540/44554>
- Ariani, N. (2020). Buku Ajar Belajar dan Pembelajaran. In *Suparyanto dan Rosad (2015)* (Vol. 5, Issue 3).
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Athifah, N., Irawan Zain, M., & Ermiana, I. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Pantun. *Journal of Classroom Action Research*, 4(3). <https://doi.org/10.29303/jcar.v4i3.2063>
- Birmingham, D. (2006). *Pop-Up a Manual of Paper Mechanisme*. Tarquin. <https://fliphtml5.com/nyhie/lvjr/basic>
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach* (Issue July). Springer Science + Bussines Media. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>
- Farhrohman, O. (2017). Implementasi Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI. *Primary: Jurnal Keilmuan Dan Kependidikan Dasar*, 9(1), 23-34. <http://www.jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/primary/article/view/412>
- Fikri, H., & Madona, A. S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif. In *Samudra Biru* (Vol. 6, Issue August).
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). Media Pembelajaran. In *Badan Penerbit UNM*.
- Rahmatih, A. N., Mauluya, M. A., & Syazali, M. (2020). Refleksi Nilai Kearifan Lokal (Local Wisdom) dalam Pembelajaran Sains Sekolah Dasar: Literatur Review. *Jurnal Pijar MIPA*, 15(2), 151–156. <https://doi.org/10.29303/jpm.v15i2.1663>
- Setiyanigrum, R. (2020). Media Pop-Up Book sebagai Media Pembelajaran Pascapandemi. *Seminar Nasional Pascasarjana 2020, 2016*, 217–219.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (19th ed., Issue July). Alfabeta. [https://digilib.stekom.ac.id/assets/dokumen/ebook/feb\\_35efe6a47227d6031a75569c2f3f39d44fe2db43\\_1652079047.pdf](https://digilib.stekom.ac.id/assets/dokumen/ebook/feb_35efe6a47227d6031a75569c2f3f39d44fe2db43_1652079047.pdf)

Witri, D., Saputra, H. H., & Rahmatih, A. N. (2022). Kesulitan Belajar Membaca Permulaan Siswa Kelas II di SD Negeri 1 Wanasaba Daya. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(4), 2181-2189. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i4.929>