

PENGEMBANGAN MEDIA GAMBAR BERSERI POP UP BOX BERBASIS KEARIFAN LOKAL DALAM PEMBELAJARAN CERITA FIKSI UNTUK PENDIDIKAN INKLUSI KELAS IV SD NEGERI 1 DAREK

¹Siti Istiningih, ²Darmiany, ³M. Okta Dwi, ⁴Prayogi Dwina A, ⁵Iva Nurmawanti

¹Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Mataram, istiningsih92@gmail.com

²Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Mataram, darmiany@unram.ac.id

³Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Mataram, oktadwisastra@gmail.com

⁴Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Mataram, prayogi.sportscience@gmail.com

⁵Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Mataram, ivanurmawanti@gmail.com

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima: 19-11-2021

Disetujui: 18-01-2022

Kata Kunci:

Media gambar berseri
Pop up box
Cerita fiksi
inklusi

ABSTRAK

Abstrak: Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang dilakukan di SDN 1 Darek Lombok Tengah dengan tujuan untuk; 1) Mengetahui bentuk dan substansi media pembelajaran gambar berseri *pop up box* berbasis kearifan lokal dalam pembelajaran cerita fiksi untuk pendidikan inklusi. 2) Mengetahui prosedur pengembangan media pembelajaran gambar berseri *pop up box* berbasis kearifan lokal dalam pembelajaran cerita fiksi untuk pendidikan inklusi. 3) Mengetahui kelayakan media pembelajaran gambar berseri *pop up box* berbasis kearifan lokal dalam pembelajaran cerita fiksi untuk pendidikan inklusi. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian pengembangan model desain ADDIE. Teknik pengumpulan data terdiri dari angket dan dokumentasi. Setelah melalui langkah-langkah penelitian, peneliti melakukan analisis terhadap data-data yang didapatkan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media gambar berseri *pop up box* berbasis kearifan lokal layak dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran untuk pendidikan inklusi, terlihat dari hasil validasi media memperoleh persentase 96%, validasi materi memperoleh persentase 95% dan respon peserta didik dalam kelompok kecil memperoleh persentase sebesar 95%.

Abstract: *This research is a development research conducted at SDN 1 Darek Central Lombok with the aim of; 1) To find out the form and substance of the pop up box serial image learning media based on local wisdom in learning fictional stories for inclusive education. 2) To find out the procedure for developing learning media for pop up box serial images based on local wisdom in learning fiction stories for inclusive education. 3) To find out the feasibility of learning media for pop up box serial images based on local wisdom in learning fictional stories for inclusive education. The research method used is the development research method, the development design model used is ADDIE. Data collection techniques used to obtain research data consist of, questionnaires and documentation. After going through the research steps, the researcher conducted an analysis of the data obtained. The results showed that the pop up box serial image media based on local wisdom was feasible and effective to be used as a learning medium for inclusive education, as seen from the results of media validation that obtained a percentage of 96%, material validation obtained a percentage of 95% and student responses in small groups obtained a percentage of 95%.*



<https://doi.org/10.31764/elementary.v5i1.6162>



This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license

A. LATAR BELAKANG

Setiap manusia memiliki keunikan dalam proses pemerolehan pendidikan. Keunikan tersebut merupakan

sesuatu yang sifatnya kompleks karena pada dasarnya manusia memiliki perbedaan dalam bertumbuh dan berkembang yang kita ketahui tidak hanya secara fisik,

juga perasaan, cara berpikir, dan spirit. Hal inilah yang menuntut pendidikan yang senantiasa juga berkembang, baik dari segi kurikulum, media pembelajaran, pola ajar, strategi dalam mengajar hingga gaya mengajar. Tidak banyak yang menyadari bahwa manusia dalam proses pemerolehan pendidikan banyak membutuhkan kemampuan seni. Torrance, dikutip oleh Allan C Ornstein menjelaskan “Teaching is perhaps the greatest of the arts because the medium is the human.” (1999:15). Dikatakan bahwa mengajar merupakan seni yang terbesar, karena medianya adalah manusia. Hingga kini banyak kita jumpai atau bahkan kita alami dalam proses pembelajaran di sekolah formal maupun non formal menghadirkan media-media pembelajaran interaktif yang syarat akan unsur seninya, karena memang hal tersebut merupakan strategi dalam mentransfer ilmu (pendidik) agar dapat mudah dicerna dan dipahami oleh yang menerima ilmu (peserta didik).

Seperti yang kita ketahui bahwa mengajar/mendidik membutuhkan banyak strategi yang hampir selalu mengalami inovasi, sehingga menuntut para pengajar memiliki kreativitas dalam menciptakan berbagai komponen atau desain media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dalam proses pembelajarannya. Ibrahim (Ghufro, Roebiyanto, dan Harmini, 2017:210) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan peserta didik dalam belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Inovasi media pembelajaran dibutuhkan manusia dengan desain yang berbeda-beda setiap ruang dan waktunya dalam proses memperoleh pendidikan. Sebagai contoh pembelajaran IPA dan IPS memerlukan media yang berbeda, pembelajaran tahun 90-an (minim teknologi) dengan pembelajaran 2000-an (syarat teknologi) pasti memiliki media pembelajaran yang berbeda. Begitu juga dengan perbedaan kebutuhan media pembelajaran antara anak normal dengan anak yang memiliki kebutuhan khusus (inklusi).

Media pembelajaran tentunya banyak menentukan keberhasilan belajar peserta didik. Hal ini terlihat dari seberapa masifnya pengembangan yang dilakukan oleh dunia pendidikan formal, seperti sekolah dasar. Sekolah dasar memegang peranan penting dalam pendidikan yang akan menjadi landasan peserta didik untuk melanjutkan menuju jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Semakin baik pendidikan yang didapat semasa sekolah dasar, maka semakin baik pula kesempatan peserta didik melanjutkan menuju sekolah menengah. Oleh karena itu diperlukan efektifitas pembelajaran di sekolah dasar dibantu dengan media pembelajaran yang interaktif, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Dalam pembelajaran bahasa Indonesia berbasis literasi dan numerasi misalnya, beberapa materi sangat

membutuhkan kehadiran media pembelajaran, sehingga apa yang menjadi tujuan dalam pembelajarannya dapat tercapai dengan hasil evaluasi yang memuaskan. Sebagai contoh pada pembelajaran memahami dan menceritakan kembali cerita fiksi dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Memahami dan menceritakan kembali cerita fiksi membutuhkan pemahaman dan imajinasi yang tinggi, untuk merangsang kehadiran pemahaman dan imajinasi tersebut, maka diperlukan media pembelajaran yang tepat, sehingga peserta didik dapat dengan mudah mengaplikasikan pemahaman dan imajinasi terhadap cerita fiksi tersebut. Selain itu keruntutan peristiwa dalam cerita fiksi pun harus benar-benar diperhatikan, agar peserta didik mampu dengan mudah mengolah urutan-urutan peristiwa yang akan dipahami dan kemudian diceritakan kembali, tentunya dengan bantuan dari media pembelajaran. Media pembelajaran yang dihadirkan juga haruslah sesuai dengan karakter dan kebutuhan peserta didik.

Namun tidak banyak yang menyadari dalam suatu lingkup kelas memiliki kebutuhan akan media pembelajaran yang variatif. Tentunya ini menjadi tantangan bagi para pengembang kebijakan, penyusun kurikulum, hingga pelaksana pembelajaran dalam menentukan media pembelajaran yang variatif, inovatif, dan dapat memberikan kesempatan yang sama dalam memperoleh pendidikan bagi seluruh peserta didik, baik normal maupun yang berkebutuhan khusus (inklusi).

Berbicara perihal inklusi, istilah ini sering digunakan oleh penyandang disabilitas dan para pegiat hak-hak penyandang disabilitas yang menegaskan sebuah gagasan bahwa setiap orang harus secara bebas, terbuka dan tanpa rasa kasihan memberikan kemudahan atau akomodasi kepada penyandang disabilitas, tanpa penolakan dan atau hambatan apapun dalam seluruh aspek kehidupan masyarakat. Begitu juga dalam aspek dunia pendidikan yang kita kenal dengan istilah pendidikan inklusi, Lay Kekeh Marthan (2007:145) menjelaskan bahwa, pendidikan inklusi adalah sebuah pelayanan pendidikan bagi peserta didik yang mempunyai kebutuhan pendidikan khusus di sekolah reguler (SD, SMP, SMU, dan SMK) yang tergolong luar biasa baik dalam arti kelainan, lamban belajar maupun berkesulitan belajar lainnya. Pendidikan inklusi kini menjadi sebuah tantangan bagi para pendidik untuk memberikan perhatian lebih kepada anak yang tergolong berkebutuhan khusus sehingga mereka dapat merasakan kesetaraan dalam pemerolehan pendidikan seperti anak normal lainnya. Hildegun Olsen (Tarmansyah, 2007:82) juga menjelaskan bahwa, dalam pendidikan inklusi, sekolah harus mengakomodasi semua anak tanpa memandang kondisi fisik, intelektual, sosial emosional, linguistik atau kondisi lainnya, mencakup anak-anak penyandang disabilitas, berbakat, anak-anak jalanan, pekerja anak yang berasal dari populasi terpencil atau

berpindah-pindah, anak yang berasal dari populasi etnis minoritas, linguistik, atau budaya, dan anak-anak dari area atau kelompok yang kurang beruntung atau termarginalisasi. Oleh karena itu diperlukan sebuah inovasi dalam mengembangkan media pembelajaran yang dapat menyentuh segala aspek yang dimiliki oleh peserta didik. Sebagai contoh, anak yang memiliki *slow learner* atau lamban dalam belajar membutuhkan media pembelajaran yang dapat membantunya cepat memahami sebuah pembelajaran sehingga pada saat evaluasi, tingkat pemahamannya setara dengan anak normal lainnya.

Pada pendidikan inklusi ada yang dinamakan *slow learner* atau biasa kita kenal dengan anak yang lamban dalam belajar. Suatu keterbatasan yang biasa dihadapi oleh peserta didik dalam menyerap pembelajaran, sehingga tingkat pemahamannya lebih lambat dari peserta didik lainnya. Pengertian anak *slow learner* dijelaskan oleh Cooter & Cooter Jr dan Wiley dalam Triani dan Amir (2013: 3) yaitu siswa yang mempunyai tingkat intelegensi dibawah rata-rata anak pada umumnya. *Slow learner* memiliki intelektual yang berada di bawah rata-rata ukuran normal, tetapi *slow learner* tidak dapat dikatakan dalam tunagrahita. Lebih lanjut lagi, Mumpuniarti (2007: 15) menjelaskan *slow learner* menjadi kelompok tersendiri yang memisahkan anak tunagrahita dengan anak normal. Jika *slow learner* disekolahkan di SLB-C atau kelompok tunagrahita, maka *slow learner* menjadi anak yang terpandai di kelasnya. Namun jika disekolahkan di sekolah reguler, maka *slow learner* menjadi anak yang paling bodoh di kelasnya.

Tenaga pendidikan yang memiliki kualitas tentunya akan memiliki banyak inovasi dalam mengembangkan media pembelajaran, terutama untuk pendidikan inklusi. Media pembelajaran yang inklusi tentunya harus memperhatikan keterbatasan atau kelebihan yang dimiliki oleh peserta didik, sehingga dalam proses pembelajaran yang menghadirkan media ke dalamnya mampu menyentuh keseluruhan karakter dan kebutuhan peserta didik, baik yang normal maupun yang berkebutuhan khusus. Salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat dikembangkan pada pendidikan inklusi dalam pembelajaran memahami dan menceritakan kembali cerita fiksi untuk anak yang lamban belajar (*slow learner*) adalah media gambar berseri *pop up box* berbasis kearifan lokal.

Media pembelajaran gambar berseri *pop up box* merupakan hasil inovasi dari penggabungan dua media pembelajaran yaitu *pop up box* dan *pop up book*. Dalam media pembelajaran *pop up box* ini pada bagian sisi kotak/box memiliki lipatan, saat membuka lipatan muncul gambar berseri yang timbul dan gambar-gambar tersebut seolah-olah bergerak saat bagian sisinya dibuka. Pada bagian sisi box juga terdapat buku *pop up* yang berisi materi singkat untuk membantu peserta didik

dengan mudah memahami isi cerita, Media pembelajaran *Pop up box* ini memiliki banyak kejutan di dalamnya. Dengan desain yang kreatif, media ini dapat menarik perhatian, membangun minat, memudahkan peserta didik dalam berimajinatif yang sesuai dengan karakter pendidikan inklusif, mengasah kreatifitas, dan membuat peserta didik lebih aktif karena adanya berbagai macam gambar yang akan ditunjukkan seperti gambar berseri dalam *pop up box*. Media pembelajaran gambar berseri *pop up box* nantinya dapat digunakan peserta didik di SD untuk belajar dengan gambar-gambar yang tersedia dalam box, sehingga proses pembelajaran diharapkan menjadi lebih efektif dan menyenangkan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Media pembelajaran *pop up box* ini dapat digunakan di sekolah maupun dari rumah (daring) guna mendukung pembelajaran era new normal yang mengedepankan protokol kesehatan. Jika pelaksanaan pembelajaran dari rumah (daring), maka media pembelajaran ini dapat dibuat sesuai dengan jumlah siswa atau dihadirkan dalam media video conference (guru yang mengoperasikan). Jika dilaksanakan dengan tatap muka (luring), maka interaksi peserta didik disesuaikan dengan protokol kesehatan sehingga media *pop up box* ini akan digunakan secara bergantian dengan menjaga jarak di bawah bimbingan guru, sehingga tidak mengurangi kesempatan peserta didik untuk dapat mengoperasikan langsung media pembelajaran *pop up box*. Pada kegiatan pembelajaran daring maupun luring media pembelajaran *pop up box* ini dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, dan efektif dengan tetap memperhatikan protokol kesehatan pada era new normal ini. Menindaklanjuti hal tersebut, maka dirasa perlu dilakukan penelitian Pengembangan Media Gambar Berseri *Pop up box* Berbasis kearifan lokal dalam Pembelajaran Cerita Fiksi untuk Pendidikan Inklusi.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka perlu dilakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Gambar Berseri *Pop Up Box* Berbasis kearifan lokal dalam Pembelajaran Cerita Fiksi untuk Pendidikan Inklusi Kelas IV SD Negeri 1 Darek”.

B. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*research and development*). Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2017: 297). Penelitian ini akan menggunakan desain model penelitian ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation*).

Tahap *analysis* (analisis) dalam penelitian ini adalah menganalisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran, masalah dasar yang didapati dalam proses pembelajaran, materi pembelajaran yang meliputi kesesuaian dengan tuntutan kompetensi dan tujuan pembelajaran, peserta didik yang memiliki masalah dalam belajar seperti halnya masih kesulitan untuk memahami suatu materi yang diajarkan oleh guru. Kemudian pada tahap *design* (desain) dilakukan perancangan pengembangan media pembelajaran yaitu media pembelajaran gambar berseri *pop up box* yang dirancang untuk kelas 4 SD yang di dalamnya terdapat peserta didik dengan kriteria *slow learner*, melengkapi alat dan bahan yang dibutuhkan dalam membuat media pembelajaran gambar berseri *pop up box*, serta merancang dan menyusun bentuk media pembelajaran gambar berseri *pop up box*. Pada tahap *development* (pengembangan) akan dimulai mengembangkan bentuk media gambar berseri *pop up box*. Selanjutnya, pada tahap *implementation* (Implementasi) produk pengembangan media gambar berseri *pop up box* yang telah melalui uji validasi dan revisi oleh tim ahli media dan materi akan diterapkan dalam proses pembelajaran. Tahap akhir, yaitu *evaluation* (evaluasi) dilakukan untuk mengetahui kelayakan dan keefektifan media pembelajaran gambar berseri *pop up box* yang telah diterapkan di sekolah.

Jenis data yang dikumpulkan adalah data kuantitatif yang diperoleh dari angket penilaian untuk ahli materi (guru kelas), ahli media, dan respon peserta didik yang dihitung menggunakan skala likert berkriteria 4 tingkat. Data kualitatif, dapat berupa informasi yang didapatkan melalui wawancara guru dan peserta didik, tanggapan dan sasaran dari ahli materi dan ahli media pembelajaran serta dokumen perangkat mengajar guru.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan yaitu berupa angket atau kuesioner dan dokumentasi. Angket atau kuesioner adalah teknik pengumpulan data melalui formulir-formulir yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang diajukan secara tertulis pada seseorang atau sekumpulan orang untuk mendapatkan jawaban atau tanggapan dan informasi yang diperlukan oleh peneliti (Mardalis: 2008: 66). Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket validasi dan angket untuk mengetahui respon peserta didik. Metode dokumentasi yaitu pengumpulan data dimana peneliti menyelidiki benda-benda tertulis seperti buku-buku, majalah, dokumen, peraturan-peraturan, dan sebagainya (Arikunto, 2002: 158). Dokumentasi berupa foto aktifitas proses belajar mengajar, profil sekolah, media pembelajaran yang digunakan dan juga data nilai peserta didik.

Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis kualitatif dan kuantitatif. Teknik analisis data kualitatif diperoleh dari respon angket penilaian ahli materi dan ahli media. Teknik analisis data kuantitatif diperoleh dari hasil validasi ahli materi,

ahli media dan angket respon peserta didik dengan cara teknik perhitungan nilai rata – rata. Rumus yang akan digunakan dalam menganalisis data adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor yang tertinggi}} \times 100\%$$

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pengembangan media pembelajaran yang dilaksanakan oleh tim peneliti berupa media gambar berseri *pop up box* berbasis kearifan lokal. Media ini digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi cerita fiksi yang kaya akan karakter dan nilai kearifan lokal. Pengembangan media ini menggunakan model ADDIE yang terdiri atas 5 tahapan pengembangan, yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Berikut akan dijabarkan beberapa tahapan yang dilakukan dalam model ADDIE:

1. *Analysis* (Analisis)
2. *Design* (Desain)
3. *Development* (Pengembangan)
4. *Implementation* (Implementasi)
5. *Evaluation* (evaluasi)

1. *Analysis* (analisis)

Pada tahap analisis ini dilaksanakan identifikasi terhadap permasalahan yang terdapat dalam kelas, khususnya pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Temuan dalam tahap ini memberikan fakta bahwa masalah yang dihadapi dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia adalah kurangnya media pembelajaran yang inovatif. Media yang digunakan dalam proses pembelajaran sangat minim dan kurang inovatif, seperti penggunaan gambar cetak yang berupa lembaran-lembaran kemudian didemonstrasikan dengan cara-cara klasik (menceritakan gambar). Metode serta media pembelajaran seperti inilah yang menjadikan proses pembelajaran kurang interaktif serta cenderung berpusat pada guru. Hal ini tentu bertentangan dengan Permendikbud No. 81A tentang Implementasi Kurikulum 2013 yang mewajibkan pembelajaran di sekolah menggunakan pendekatan pembelajaran berpusat pada siswa (*Student Centred Learning*). Selain itu juga, ditemukan bahwa beberapa anak dalam kelas tergolong dalam kategori *slow learner*. *Slow learner* yaitu suatu istilah nonteknis yang dengan berbagai cara dikenakan kepada anak-anak yang sedikit terbelakang secara mental, atau yang berkembang lebih lambat dari pada kecepatan normal. *Slow learner* merupakan anak dengan tingkat penguasaan materi yang rendah, padahal materi

tersebut merupakan prasyarat bagi kelanjutan pelajaran berikutnya, sehingga mereka sering harus mengulang. Kecerdasan mereka memang di bawah rata-rata, tetapi mereka bukan anak yang tidak mampu, hanya mereka butuh perjuangan yang keras untuk menguasai apa yang diminta di kelas reguler (Agustin. 2011: 38). Beberapa temuan tersebut menjadi landasan dalam menganalisis tentang perlunya pengembangan media pembelajaran Bahasa Indonesia yang lebih inovatif serta menganalisis materi serta tujuan pembelajaran untuk menyesuaikan media yang akan dikembangkan guna membantu peserta didik yang normal maupun *slow learner* mencapai tujuan pembelajaran tersebut.

2. Design (Perancangan)

Pada tahap ini, kegiatan perancangan media pembelajaran dimulai. Media pembelajaran yang dirancang berupa media gambar berseri *pop up box* yang di dalamnya terdapat gambar-gambar yang memiliki bentuk tiga dimensi yang dapat menarik perhatian peserta didik baik yang normal maupun *slow learner*. Gambar-gambar tersebut akan muncul ketika *box*/kotak kejutan dibuka. *Pop up* dapat diartikan sebagai *box*, kartu ucapan atau buku yang berisi catatan atau kertas bergambar tiga dimensi yang mengandung unsur interaktif pada saat dibuka seolah-olah ada sebuah benda yang muncul dari dalam buku, kartu atau *box* (Robert; Wardani; Aisyah, 2018:15). Media *pop up box* ini nantinya dirancang dalam 5 bagian yang di dalamnya terdapat materi pembelajaran berupa gambar tiga dimensi.

3. Development (Pengembangan)

Pada tahap ini dilakukan pengembangan materi dan tampilan media gambar berseri *pop up box* yang di dalamnya mengandung nilai kearifan lokal. Hal ini merupakan bentuk penanaman nilai-nilai kearifan lokal yang merupakan modal pembentukan karakter luhur sebagai watak bangsa yang senantiasa bertindak dengan penuh kesadaran, purba diri, dan pengendalian diri (Daniah, 2016: 10). Tahap pengembangan merupakan tahap mengumpulkan semua bahan atau komponen yang ditemukan pada tahap analisis dan desain, kemudian dikumpulkan menjadi satu dan diubah kedalam bentuk media yang siap pakai (Irwan, dalam Safri dkk, 2017). Media *pop up box* akan dibentuk sesuai dengan desain yang telah dikonsepskan sebelumnya sehingga menjadi bentuk/produk yang dapat digunakan. Media ini akan diperiksa dengan instrumen validitas media pembelajaran oleh tim ahli media dan materi. Setelah divalidasi, kemudian memperbaiki media

pembelajaran sesuai dengan saran yang diberikan oleh ahli media dan materi.

4. Implementation (Implementasi)

Tahap ini merupakan tahap implementasi media yang telah melalui tahap rancangan, pengembangan, dan validitas. Media gambar berseri *pop up box* kemudian diuji coba kepada peserta didik dalam pembelajaran bahasa Indonesia materi cerita fiksi untuk kelompok kecil yang terdiri dari 10 peserta didik (normal dan *slow learner*) di kelas IV SDN 1 Darek . Hal ini dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan, keefektifan, dan efisien dari media pembelajaran yang telah dibuat.

5. Evaluation (Evaluasi)

Tahap evaluasi merupakan tahap akhir yang berisi hasil tanggapan peserta didik setelah media diujicobakan. Dalam tahap ini dapat diketahui bahwa media gambar berseri *pop up box* berbasis kearifan lokal yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia materi cerita fiksi khususnya untuk anak *slow learner*.

Dari penjabaran 5 tahapan dalam model ADDIE di atas, peneliti mengembangkan media pembelajaran gambar berseri *pop up box* berbasis kearifan lokal yang dapat membantu peserta didik khususnya *slow learner* untuk aktif dalam pembelajaran serta memahami pembelajaran bahasa Indonesia materi cerita fiksi dengan mudah seperti peserta didik normal lainnya. Berikut ini merupakan contoh gambar tampilan media pembelajaran gambar berseri *pop up box* berbasis kearifan lokal.



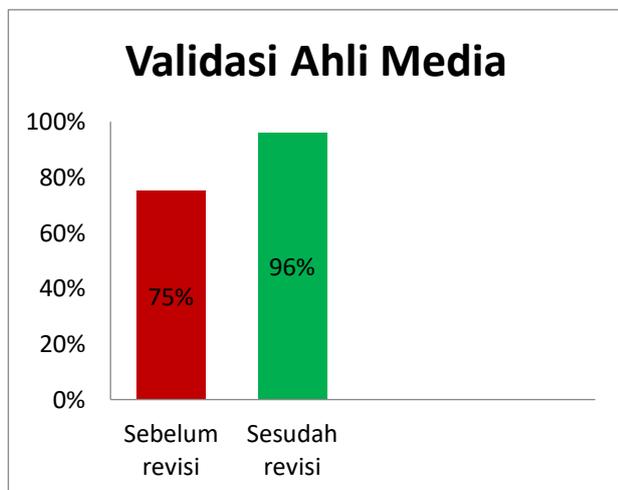
Gambar 1. Media pembelajaran gambar berseri *pop up box*

Adapun hasil dari uji coba produk media pembelajaran gambar berseri *pop up box* berbasis kearifan lokal oleh uji ahli media, ahli materi dan juga peserta didik dalam kelompok kecil akan dipaparkan sebagai berikut:

a). Ahli media

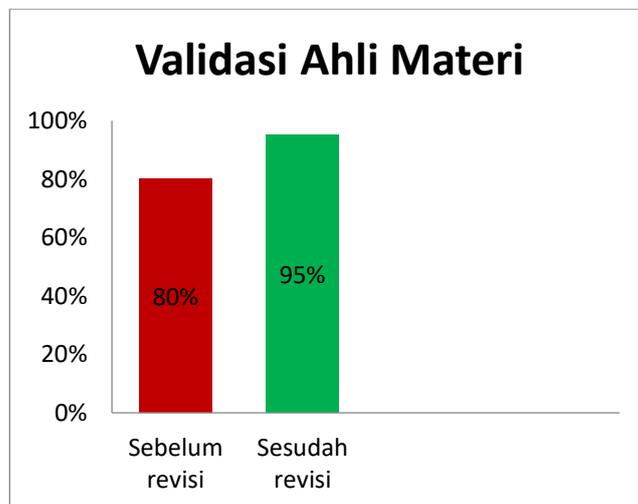
Validasi ahli media untuk mengetahui kelayakan media dalam produk dilakukan oleh bapak Muhammad Tahir, M.Sn. Hasil analisis data dalam validasi ahli media tahap I diperoleh nilai 60 dari total nilai tertinggi, yaitu 80. Nilai tersebut menunjukkan persentase sebesar 75% dengan kategori layak dengan revisi. Revisi dilakukan

sesuai saran dari ahli media, yaitu *font* tulisan pada materi diperbesar dan gambar-gambar yang dihadirkan harus lebih menggambarkan nilai kearifan lokal. Kemudian pada validasi tahap II diperoleh nilai 77 dari total nilai tertinggi, yaitu 80. Nilai tersebut menunjukkan persentase sebesar 96% dengan kategori sangat layak tanpa revisi. Hasil perbandingan penilaian validasi ahli media tahap I dan tahap II disajikan dalam bentuk diagram sebagai berikut:



b). Ahli materi

Validasi ahli materi untuk mengetahui kelayakan materi dalam produk dilakukan oleh guru kelas IV, yaitu bapak H. Ratinah, S.Pd. Hasil analisis validasi ahli materi tahap I diperoleh nilai 64 dari total nilai tertinggi, yaitu 80. Nilai tersebut menunjukkan persentase sebesar 80% dengan kategori layak namun perlu dilakukan revisi. Revisi dilakukan sesuai dengan masukan validator, yaitu cerita fiksi yang dihadirkan hendaknya bermuatan historis yang kaya dengan nilai kearifan lokal, serta diksi atau pemilihan kata yang lebih disederhanakan lagi sesuai dengan karakteristik pengetahuan bahasa anak SD. Kemudian pada tahap II diperoleh nilai 76 dari total nilai tertinggi, yaitu 80. Nilai tersebut menunjukkan persentase sebesar 95% dengan kategori sangat layak tanpa revisi. Hasil perbandingan penilaian validasi ahli materi tahap I dan tahap II disajikan dalam bentuk diagram sebagai berikut:



c). Uji coba kelompok kecil

Uji coba dalam kelompok kecil yang terdiri dari 10 peserta didik (normal dan *slow learner*) untuk mengetahui kelayakan produk ketika diimplementasikan di dalam kelas. Hasil analisis uji coba kelompok kecil pada tahap I diperoleh nilai 68 dari total nilai tertinggi, yaitu 80. Nilai tersebut menunjukkan persentase sebesar 85% dengan kategori sangat layak dengan revisi. Revisi merupakan hasil saran dan komentar dari peserta didik terkait produk, yaitu gambar tiga dimensi yang kurang berwarna-warni serta font tulisan yang kurang menarik. Kemudian pada tahap II diperoleh nilai 76 dari total nilai tertinggi, yaitu 80. Nilai tersebut menunjukkan persentase sebesar 95% dengan kategori sangat layak. Berikut hasil perbandingan penilaian uji coba kelompok kecil tahap I dan tahap II disajikan dalam bentuk diagram sebagai berikut:



D. SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil pengembangan dan uji coba terhadap media gambar berseri *pop up box* berbasis kearifan lokal di kelas IV SDN 1 Darek, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang menghasilkan produk berupa media gambar berseri *pop up box* berbasis kearifan lokal yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia materi cerita fiksi. Media gambar berseri *pop up box* berbasis kearifan lokal merupakan media pembelajaran yang berbentuk kotak dengan bahan dasar kardus. Media ini memiliki 5 bagian sisi berbentuk persegi panjang yang berisikan judul media, materi singkat yang didesain menjadi buku *pop up*, dan gambar berseri 3 dimensi yang dapat bergerak serta memberikan citra visual yang sangat menarik. Selain itu, media pembelajaran ini dilengkapi dengan buku panduan penggunaan media dan teks cerita yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Media ini menyajikan materi tentang cerita fiksi.
2. Pengembangan media gambar berseri *pop up box* berbasis kearifan lokal ini menggunakan desain pengembangan model ADDIE, yang berisi 5 tahapan, yaitu *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi). Media gambar berseri *pop up box* berbasis kearifan lokal juga melalui tahap validasi dan revisi dari para ahli media dan materi. Tingkat kevalidan yang didapatkan dari validasi ahli media mencapai 96% dengan kategori sangat valid. Tingkat kevalidan dari validasi ahli materi mencapai 95% dengan kategori sangat valid. Tingkat respon seluruh peserta didik dalam kelompok kecil mendapatkan skor capaian sebesar 95%. Dengan hasil tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa, media gambar berseri *pop up box* berbasis kearifan lokal sangat valid/sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia materi cerita fiksi untuk pendidikan inklusi kelas IV SDN 1 Darek.

Berdasarkan skor yang diperoleh dalam penggunaan media gambar berseri *pop up box* berbasis kearifan lokal terbukti sangat efektif dan sangat menarik. Hal ini terlihat saat peserta didik khususnya *slow learner* menjadi lebih aktif, lebih antusias, serta dapat lebih mudah memahami materi yang disampaikan khususnya materi cerita fiksi. Kehadiran media gambar berseri *pop up box* berbasis kearifan lokal di dalam materi cerita fiksi sangat membantu peserta didik normal maupun *slow learner* untuk memfokuskan diri pada materi cerita fiksi. Kefokusan tersebut tentunya dipengaruhi oleh kehadiran bentuk gambar berseri tiga dimensi yang dapat bergerak dan syarat dengan nilai kearifan lokal. Pembelajaran pun dirasa lebih efektif dan maksimal, serta yang tidak kalah penting adalah tujuan dalam pembelajaran dapat dicapai.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, beberapa saran yang dapat diberikan adalah:

1. Bagi Guru

Media gambar berseri *pop up box* berbasis kearifan lokal dapat dimanfaatkan sebagai media belajar yang menarik bagi peserta didik kelas IV sekolah dasar untuk mengatasi kesulitan saat proses pembelajaran, namun dalam pemanfaatannya tentu perlu pengawasan dan pengarahan dari guru agar suasana kelas tetap kondusif.

2. Bagi Peserta Didik

Peserta didik dapat memanfaatkan media gambar berseri *pop up box* berbasis kearifan lokal yang telah dibuat untuk belajar secara berkelompok. Media ini juga dapat digunakan peserta didik sebagai alat interaksi dan berdiskusi tentang materi yang disajikan pada media, sehingga hubungan komunikasi antar peserta didik menjadi baik serta lebih termotivasi.

3. Bagi Peneliti Lain

Media gambar berseri *pop up box* berbasis kearifan lokal pada penelitian ini ditujukan untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia materi cerita fiksi, diharapkan untuk peneliti selanjutnya bisa mengembangkan media tersebut untuk materi pelajaran yang berbeda.

DAFTAR RUJUKAN

Buku

- [1] Arsyad, Azhar. 2011. Media Pembelajaran. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- [2] Cahyadi, A. 2019. Pengembangan Media dan Sumber Belajar "Teori dan Prosedur". Serang: Laksita Indonesia
- [3] Marthan, Lay Kekeh. 2007. Manajemen Pendidikan Inklusi. Jakarta: DIRJEN DIKTI
- [4] Mumpuniarti. 2007. Pendekatan Pembelajaran bagi Anak Hambatan Mental. Yogyakarta: Kanwa Publisher.
- [5] Nurgiyantoro, Burhan. 2002. Teori Pengkajian Fiksi. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press
- [6] Rahayu, E. (2017). Kearifan lokal teramat diperlukan dalam SEMBADA, vol. 5 no. 1 April 2017: 35-47. Yogyakarta: Dewan Kebudayaan Sleman.
- [7] Roebiyanto, dkk. 2017. Pemecahan Masalah Matematika Untuk PGSD. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- [8] Samani, M., & Hariyanto. 2013. Konsep dan model pendidikan karakter. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- [9] Sharon, E. Smaldino. 2014. Intructional Technology & Media for Learning "Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar". Palangkaraya: Kencana Prenada Media Group
- [10] Sugiyono. 2017. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung : Alfabeta, CV.
- [11] Sumaryadi. 2018. Nilai Estetika dalam lakon ketoprak. Yogyakarta: New Transmedia.
- [12] Tarmansyah. 2007. Inklusi Pendidikan untuk Semua. Jakarta: Depdiknas.
- [13] Triani, Nani dkk. 2013. Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus Lamban Belajar (*slow learner*). Jakarta: Luxima.

Jurnal

- [14] Aprinawati, I. (2017). Penggunaan Media Gambar Seri Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 72-80.
- [15] Fajarini, U. (2014) Peranan kearifan lokal dalam pendidikan karakter dalam *Jurnal Sosio Didaktika*: Vol. 1, No. 2. Jakarta: Universitas Islam Negeri (UIN) Syarif Hidayatullah
- [16] Marhayani, D. A. (2016) *Development of character education based on local wisdom in indogenous people Tengahan Sedangagung* dalam *Journal of Education, Teaching and Learning* Vol. 1, No. 2. 2016. Singkawang: STKIP Singkawang.
- [17] Wiratmajaya, I. G. N. A., Artika, I. W., Hum, M., & Darmayanti, I. A. M. (2015). Penggunaan Gambar Berseri Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Prosedur Kompleks Pada Siswa Kelas X Akuntansi A SMK Negeri 1 Singaraja. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Undiksha*, 3(1).

Artikel/Modul/Diktat

- [18] Aisyah, A. M. (2018). *Pengembangan Media Pop up box Pada Mata Pelajaran Matematika Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar* (Doctoral dissertation, University of Muhammadiyah Malang).
- [19] Angraheni, N. S. (2018). *Pengembangan Media Permainan Monopoli Merah-Putih Pada Pembelajaran Tematik Integratif Peserta Didik Kelas V SD/MI Tahun Ajaran 2017/2018*. Universitas Islam Negeri.
- [20] Sektor Pertanian, *Kajian Risiko dan Adaptasi Terhadap Perubahan Iklim Pulau Lombok Provinsi Nusa Tenggara Barat*, Dinas Pertanian NTB, Mataram, 2011.
- [21] Maulida, K. T. (2018). *Pengaruh penggunaan media gambar seri terhadap keterampilan menulis karangan sederhana pada pelajaran bahasa Indonesia siswa kelas III MI At Thohiriyah Kecamatan Pedurungan Kota Semarang tahun pelajaran 2017/2018* (Doctoral dissertation, UIN Walisongo Semarang).
- [22] Wahyuni, R. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Gambar Berseri Berbasis Pop-Up Book Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Bahasa Indonesia Kelas IV di SD/Mi* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).