

MEDIA *POP-UP BOOK* BERBASIS WAYANG SUKURAGA: DIMENSI ANEKA GLOBAL DALAM KURIKULUM PROTOTIPE DI SEKOLAH DASAR

Indah Putri^{1*}, Iis Nurasih², Astri Sutisnawati³

^{1,2,3}Universitas Muhammadiyah Sukabumi

¹indahputri0310@ummi.ac.id

Abstract

The limited use of learning media and the limited role of the teacher in developing the learning media needed for social studies subjects have made some materials distributed only through student handbooks (thematics). The purpose of this study was to develop and determine the validity and practicality of the Pop-Up Book media based on the wayang sukuraga in elementary schools in social studies class IV, especially on the subject of Indonesian Cultural Diversity. This study uses the type of research R&D (Research And Development) using the ADDIE development model. The product developed is Pop-Up Book media based on the Sukuraga puppet. The subjects in this study were the fourth grade students of SD Negeri Sagaranten sub-district, Sukabumi district, totaling 25 students. The techniques and instruments used by the author in this study were observation and questionnaires. There are two data analysis used, namely descriptive qualitative and descriptive quantitative. The results showed that the Pop-Up Book media was suitable for use as a learning medium with 81% of media expert validation with very valid/feasible criteria, material expert validation of 82% with very valid/feasible criteria. The teacher's response was 87.5% with very practical/feasible criteria and 83% student response with very practical/feasible criteria. Thus, it can be concluded that the pop-up book media is valid and practical for teachers to use in delivering subject matter and assisting students in understanding the material in the Social Studies lesson on Indonesian Cultural Diversity for Grade IV Elementary School.

Keywords: media pop-up book; social studies lesson; sukuraga puppets

Abstrak

Keterbatasan penggunaan media pembelajaran serta tidak maksimalnya peran guru dalam pengembangan media pembelajaran yang dibutuhkan pada mata pelajaran IPS, menjadikan beberapa materi disalurkan hanya melalui buku pegangan (tematik) yang dimiliki siswa. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan dan mengetahui kevalidan dan kepraktisan media Pop-Up Book berbasis wayang sukuraga di Sekolah Dasar pada pelajaran IPS kelas IV khususnya pada materi Keragaman Budaya Indonesia. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian R&D (*Research And Development*) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Produk yang dikembangkan yaitu media *Pop-Up Book* berbasis wayang sukuraga. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri kecamatan Sagaranten kabupaten Sukabumi yang berjumlah 25 siswa. Teknik dan instrumen yang digunakan oleh penulis dalam penelitian ini adalah observasi dan angket. Analisis data yang digunakan ada dua yaitu deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *Pop-Up Book* layak digunakan sebagai media pembelajaran dengan validasi ahli media sebesar 81% dengan kriteria sangat valid/ layak, validasi ahli materi sebesar 82% dengan kriteria sangat valid/layak. Respon guru sebesar 87,5% dengan kriteria sangat praktis/ layak dan respon siswa sebesar 83% dengan kriteria sangat praktis/ layak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media *pop-up book* valid dan praktis digunakan guru dalam menyampaikan materi pelajaran dan membantu siswa dalam memahami materi pada pelajaran IPS materi Keragaman Budaya Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar.

Kata kunci: media *pop-up book*; pelajaran IPS; wayang sukuraga

Received : 2022-05-07

Approved : 2022-07-07

Revised : 2022-07-01

Published : 2022-07-31



Jurnal Cakrawala Pendas is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

Pendahuluan

Kurikulum merupakan kehidupan dari jalannya pendidikan. Di Indonesia pendidikan sering menghadapi pergantian kurikulum dari masa ke masa. Pergantian kurikulum patut dijalankan serta disesuaikan dengan kebutuhan serta prinsip yang akan dilaksanakan (Rachmawati et al., 2022). Sistem Pendidikan di Indonesia diharapkan mampu melakukan perubahan secara tersusun, sebagai akibatnya bisa mengklaim ratanya pendidikan, lebih meningkatnya mutu serta hubungan dan ketepatan pengelolaan pendidikan agar membuat siswa lebih siap menghadapi tantangan yang selaras dengan tuntutan kehidupan yang lebih baik (Faiz et al., 2022). Pendidikan di Indonesia pada tahun ini terdapat tiga kurikulum yang dapat dijadikan alternatif pilihan dan pihak sekolah dapat memilih diantara kurikulum tersebut. Ketiga kurikulum itu ialah kurikulum 2013, kurikulum Darurat (kurikulum 2013 yang sudah disederhanakan) dan kurikulum prototipe. Kurikulum prototipe adalah sebuah kurikulum baru yang ditawarkan oleh kemendikbudristek. Kurikulum prototype diberikan sebagai opsi tambahan bagi satuan pendidikan untuk melakukan pemulihan pembelajaran selama 2022-2024. Kebijakan kurikulum nasional akan dikaji pada 2024 berdasarkan evaluasi selama masa pemulihan pembelajaran (Hadiana & APSI, 2022). Dalam kurikulum prototipe, peserta didik mengalami pendidikan sepanjang hayat yang menunjukkan kemampuan dan perilaku global sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Inilah yang dikenal dengan profil karakter siswa Pancasila yang memiliki enam aspek utama: (1) Bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, (2) Kemandirian, (3) Wawasan Kritis, (4) Kreatif, (5) Kolaborasi, (6) Keberagaman Global (Nurasih et al., 2022).

Perspektif dimensi aneka global adalah pandangan yang muncul dalam segala aktivitas yang berhubungan dengan permasalahan global. Manusia sebagai makhluk hidup merupakan bagian dari globalisasi yang tidak akan bisa terlepas dari dampaknya. Tujuan generik mengenai perspektif global adalah untuk menghindari diri dari cara berfikir sempit, subjektif, lokalitas, dan sebagainya. Meningkatkan dan memperluas wawasan dunia adalah unsur krusial agar mengetahui permasalahan dunia. Agar bisa menaikkan wawasan dunia, maka pendidikan wajib bisa menyebarkan empat hal ini: (1) Kemampuan mengantisipasi (*anticipate*), ialah pendidikan berusaha menyiapkan murid agar bisa mengantisipasi perkembangan IPTEK yang begitu cepat. (2) Mengerti dan mengatasi situasi (*cope*), ialah bisa menyebarkan kemampuan serta perilaku siswa agar dapat menangani dan berhadapan dengan menggunakan situasi baru. Rasa kepedulian terhadap suatu perkara dan agar dapat mengatasi perkara adalah faktor yang wajib dikembangkan dalam diri anak. (3) Mengakomodasi (*accommodate*), ialah bisa mengakomodasi perkembangan IPTEK yang pesat dengan segala perubahan yang ditimbulkannya. Dalam mengatasi (*cope*) dan mengakomodasi (*accommodate*) perlu dikembangkan perilaku bahwa murid juga termasuk kedalam perubahan, namun dia wajib bisa mengikuti serta mengendalikan perubahan supaya tumbuh sebagai suatu yang positif dan berguna bagi kehidupan. (4) Mengorientasi (*reorient*), ialah wawasan global perlu diorientasikan kembali lantaran perkembangan IPTEK dan perubahan sosial yang cepat sebagai akibat dari memperoleh wawasan yang semakin luas (Hariandi et al., 2019). Dalam masalah balon atau pegas, diketahui bahwa daya itu dapat mengubah bentuk sebuah objek. Di masa lalu, saat guru menjelaskan cara bagaimana daya mengubah bentuk sebuah objek tanpa menggunakan media pembelajaran siswa tidak langsung mengetahui secara jelas apa yang dijelaskan oleh guru. Levie (1975) yang membaca kembali hasil-hasil penelitian mengenai pembelajaran melalui stimulus kata, visual dan herbal menyimpulkan bahwa stimulus visual menghasilkan hasil belajar yang lebih baik untuk tugas seperti mengingat, mengenali, mengingat kembali, dan menghubungkan-fakta dengan konsep (Surya, 2022). Maka dari pada itu penggunaan media

pembelajaran sangat disarankan pada masa kini untuk mempermudah tugas guru dalam menjelaskan materi kepada siswa.

Menurut Asyhar dalam (Jihan et al., 2019) media pembelajaran adalah hal yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar, pemanfaatannya yaitu sebagai upaya kreativitas dan tersusun untuk menemukan pelajaran yang dapat dipelajari peserta didik. Arsyad dalam (Hulub et al., 2022) mengemukakan bahwa penerapan media dalam kegiatan pembelajaran dibuat untuk meningkatkan semangat dan rangsangan kepada siswa. Sehingga pada akhirnya akan menghasilkan lulusan yang lebih berkompeten. Dengan menggunakan media pembelajaran tentu mampu mencapai tingkat belajar yang efektif dan efisien, serta dapat lebih cepat menerima informasi yang diberikan oleh guru.

Media yang akan digunakan oleh penulis ialah media *Pop-Up Book* berbasis Wayang Sukuraga. Media ini digunakan dalam materi keberagaman budaya Indonesia. Menurut Dzuanda dalam (Hulub et al., 2022) mengemukakan media *Pop-Up Book* yaitu buku yang mempunyai unsur tiga dimensi terutama efek visual yang menarik dan ketika halaman dibuka gambar akan timbul. Dengan demikian pengembangan media *Pop-Up Book* Wayang Sukuraga pada materi keragaman budaya Indonesia diharapkan dapat membantu siswa untuk berpikir kritis serta mengenalkan kepada siswa tentang keberagaman budaya yang ada di Indonesia. Setyawan dalam (Hulub et al., 2022) kelebihan media *Pop-Up Book* yakni sebuah pengalaman khusus yang akan didapatkan oleh pembaca sebab mengikut sertakan pembaca dalam cerita tersebut. Maka pembaca memiliki kesan saat memakai media *Pop-Up Book* serta diharapkan dapat menambah daya ingat siswa.

Berdasarkan hasil observasi awal, Guru masih kesulitan serta kurang mengoptimalkan dalam mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan pada mata pelajaran IPS. Keterbatasan ketersediaan media pembelajaran yang digunakan membuat sebagian besar materi ditransformasikan hanya melalui buku pegangan siswa (tematik). Hal tersebut membuat sebagian siswa kurang memperhatikan dan mengabaikan dalam kegiatan pembelajaran. Pengabaian kegiatan pembelajaran ini terlihat pada kegiatan presensi dan pengumpulan tugas, siswa masih banyak yang tidak melakukan presensi dan mengumpulkan tugas dengan tepat waktu atau bahkan tidak mengumpulkannya. Sikap siswa yang kurang memperhatikan pada kegiatan pembelajaran dapat mengakibatkan hasil belajar siswa yang kurang memenuhi KKM (Kriteria Ketuntasan Maksimal). Sehingga media pembelajaran yang digunakan guru pada mata pelajaran IPS masih perlu adanya pengembangan dan inovasi karena media pembelajaran sangat berperan aktif dalam proses pembelajaran. Penggunaan media ini bertujuan agar siswa mampu secara nyata dalam memahami materi yang di pelajari.

Kemendikbud dalam (Rosihah & Pamungkas, 2018) mengungkapkan bahwa mata pelajaran IPS bertujuan agar siswa memiliki kemampuan diantaranya: (1) Peserta didik harus memiliki pemahaman terhadap persoalan yang ada disekitarnya; (2) Peserta didik harus dapat menemukan solusi dari setiap permasalahan yang ada disekitarnya; (3) Peserta didik harus dapat bertanggung jawab atas sebuah kewajiban/keharusan yang harus dilaksanakan dalam hidup berbangsa dan bernegara; (4) Peserta didik harus memiliki kepandaian dalam berinteraksi, memecahkan masalah secara bersama dalam kehidupan bermasyarakat.

Dalam mata pelajaran IPS terdapat materi mengenai keragaman budaya Indonesia sama halnya dengan wayang sukuraga yang merupakan keragaman budaya lokal di Indonesia. Wayang Sukuraga merupakan salah satu kebudayaan lokal yang berasal dari Sukabumi. Wayang Sukuraga diciptakan oleh seorang seniman Sukabumi yaitu Bapak Effendi, wayang ini mulai dikembangkan pada tahun 1995. Wayang Sukuraga memiliki arti anggota tubuh yang

berbentuk mata (panon), mulut (biwir), telinga (ceuli), hidung (irung), tangan (panangan), dan kaki (suku). Salah satu manfaat dari Wayang Sukuraga dalam pendidikan yaitu dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran (Lisa Ilina et al., 2020).

Permasalahan penggunaan media pembelajaran yang kurang oleh guru dalam menyampaikan materi kepada siswa membuat penulis ingin mengkaji lebih dalam dan memberikan salah satu solusi yang mungkin dapat digunakan. Berdasarkan studi *literature* pada penelitian terdahulu juga menunjukkan bahwa media *Pop-Up book* dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Penelitian yang telah dilakukan oleh (Viana Sari & Kusmariyatni, 2020) mengemukakan bahwa media *Pop-Up Book* masuk dalam kualifikasi sangat baik dan dapat digunakan guru dalam menyampaikan materi dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian (Sholeh, 2019) juga menunjukkan, media Pop-Up Book yang dikembangkan memiliki tingkat validitas sangat tinggi sehingga media layak digunakan dalam pembelajaran. Dan penelitian yang pernah dilaksanakan oleh (Khoiriyah & Sari, 2018) memperoleh hasil yang menunjukkan bahwa ahli media telah melakukan suatu produksi pengembangan media *Pop-Up Book* mengenai materi pembelajaran yang dianggap layak setelah dikaji, namun beberapa hal perlu direvisi dan diperbaiki agar nilai kelayakan materi tersebut tinggi. Setelah melihat ketiga penelitian yang dianggap cocok dengan penelitian ini bahwa ada persamaan dalam membahas mengenai media pembelajaran yang lebih kreatif. Sasaran utama dari media pembelajaran ini dikhususkan untuk siswa, begitu pula dengan penelitian yang penulis teliti mengenai Media *Pop-Up Book* berbasis Wayang Sukuraga. Ini membuktikan bahwa pengembangan media pembelajaran penting karena dengan adanya pengembangan media pembelajaran yang lebih kreatif membantu guru dalam menyampaikan materi dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, penulis membuat pembaharuan dari media pembelajaran *Pop-Up Book* ini dengan mengaplikasikan Wayang Sukuraga kedalam *Pop-Up Book* untuk menambah semangat belajar siswa dan menjadi pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran yang menarik karena di SD Negeri kabupaten Sukabumi termasuk kedalam daerah terpencil yang masih terbatas akan media pembelajaran selain buku.

Berdasarkan pemaparan masalah tersebut penulis mengajukan rumusan permasalahan yaitu bagaimana pengembangan media *Pop-Up Book* berbasis wayang sukuraga sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran. Yang diharapkan dengan penulis melakukan penelitian ini dapat mengembangkan dan mengetahui kevalidan dan kepraktisan media *Pop-Up Book* di Sekolah Dasar pada pelajaran IPS kelas IV khususnya pada materi Keragaman Budaya Indonesia.

Metode Penelitian

Penelitian ini termasuk penelitian dan pengembangan yang berfokus pada pembuatan produk *Research and Development* (R&D). Menurut Sugiyono dalam (Mar'atusholihah et al., 2019) menyebutkan bahwa (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menganalisis, merancang, membuat, dan menguji keefektifan produk yang telah diproduksi tersebut. Produk dalam penelitian ini berupa media *Pop-Up Book* berbasis wayang sukuraga. Langkah-langkah pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE, menurut Benny dalam (Sholeh, 2019) terdiri dari lima langkah pengembangan yaitu Analisis (*Analyze*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Pelaksanaan (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*). Pemilihan model ini didasari oleh pertimbangan bahwa model ini mudah dipahami, urutan langkahnya sistematis, setiap

langkahnya dikembangkan dan disusun secara jelas dan mempunyai alur pembuatan produk dengan baik.

Tahapan dari model ADDIE (Widyastini et al., 2017) dibagi menjadi lima, yaitu: (1) Tahap *Analyze* menjelaskan masalah dasar yang dibutuhkan dalam pengembangan media *pop-up book* berbasis wayang sukuraga yaitu melakukan analisis kebutuhan, analisis kurikulum dan materi pada pembelajaran IPS kelas IV Sekolah Dasar; (2) Tahap *Design* melakukan penyusunan media *pop-up book* mulai dari mencari bahan yang dibutuhkan, gambar, materi, membuat kerangka dan desain cover *pop-up book* hingga menjadi media pembelajaran *pop-up book* berbasis wayang sukuraga pada pelajaran IPS; (3) Tahap *Development* dilakukan pembuatan produk berdasarkan rancangan dan produksi untuk menghasilkan media *pop-up book* serta dilakukannya penilaian oleh para ahli mengenai media *pop-up book* yang dikembangkan sehingga terdapat perbaikan dalam produk *pop-up book* sesuai dengan saran dan masukan dari para ahli. Adapun para ahli yang melakukan penilaian produk media *pop-up book* berbasis wayang sukuraga adalah ahli materi dan ahli media; (4) Tahap *Implementation* dilakukan dengan uji coba produk media *pop-up book* untuk mengetahui apakah media *pop-up book* yang dikembangkan sudah valid dan praktis. Uji kevalidan dilakukan oleh ahli materi dan ahli media, untuk uji kepraktisan dilakukan kepada guru dan siswa; (5) Tahap *Evaluation* dilakukan dengan mengumpulkan data pada setiap tahapan secara formatif dan mengetahui pengaruh produk ini dalam proses pembelajaran.

Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV yang berjumlah 25 orang. Berlokasi di SD Negeri kecamatan Sagaranten kabupaten Sukabumi. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua waktu yaitu bulan oktober dan februari. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi dan angket. Instrumen pengumpulan data yang digunakan berupa lembar observasi dan lembar angket. Lembar angket tersebut terdiri dari validasi uji ahli materi untuk mengetahui kesesuaian materi dengan media dan hubungannya dengan kompetensi yang diinginkan. Serta validasi uji ahli media untuk mengetahui apakah penggunaan media tersebut valid atau tidak. Teknik analisis data yang digunakan ada dua yaitu (1) Deskriptif Kualitatif yang digunakan untuk menganalisis data observasi dan lembar angket yang diberikan berisi saran dan masukan dari hasil observasi dan para ahli untuk merevisi produk. 2) Deskriptif Kuantitatif untuk mengolah data hasil observasi dan lembar angket dalam bentuk angka dengan menggunakan skala *likert* memuat saran dan komentar (Jihan et al., 2019). Penilaian angket menggunakan Skala *Likert*. Menurut Sugiyono dalam (Mar'atusholihah et al., 2019) menyatakan bahwa Skala *Likert* dapat digunakan untuk mengukur sikap, persepsi, dan pendapat seseorang terhadap potensi dan suatu permasalahan suatu objek, rancangan suatu produk dan produk yang diciptakan atau yang telah dikembangkan. Dalam Penelitian ini, Skala *Likert* digunakan pada angket pengujian media *Pop-Up Book* Wayang Sukuraga untuk di uji validasi ahli materi, uji validasi ahli media, uji angket respon guru dan uji angket respon siswa.

Hasil dan Pembahasan

Hasil dari penelitian pengembangan ini yaitu berupa media *Pop-Up Book* dalam pelajaran IPS kelas IV Sekolah Dasar materi Keragaman Budaya Indonesia yang memiliki unsur budaya lokal dari Sukabumi yakni Wayang Sukuraga. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE, tahapannya yaitu:

Analyze, tahapan analisis yakni tahapan awal pengembangan ADDIE. Pada tahapan ini analisis yang dilakukan berupa analisis pembaharuan dan analisis ketersediaan media.

Berdasarkan hasil observasi terkait permasalahan pada pembelajaran diperoleh hasil bahwa kurangnya media yang digunakan pada kegiatan pembelajaran khususnya pelajaran IPS pada materi keragaman budaya Indonesia yang menjadikan lebih bermaknanya proses belajar dengan penambahan unsur budaya lokal Kota Sukabumi yaitu Wayang Sukuraga. Maka dari itu, penulis membuat Media *Pop-Up Book* yang menarik dan memiliki tampilan yang berbeda yaitu berupa buku tiga dimensi dengan menampilkan berbagai gambar dan materi pembelajaran yang dapat mempermudah siswa untuk memahami materi yang dipelajari.

Design, tahapan desain yaitu tahapan yang diawali dengan beberapa penyusunan yaitu: (1) penyusunan kebutuhan media *Pop-Up Book* ini dilakukan untuk mengetahui apa saja yang perlu dimasukkan kedalam media *Pop-Up Book*. Pembuatan media *Pop-Up Book* ini berdasarkan pada Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, dan Indikator Pencapaian Kompetensi yang dibuat oleh penulis. Selain itu, pada tahap ini penulis memutuskan media *Pop-Up Book*, membuat kerangka, dan menentukan unsur budaya lokal; (2) menentukan judul media *Pop-Up Book*, judul *Pop-Up Book* dilakukan berdasarkan materi pembelajaran dan wayang sukuraga yang disusun oleh penulis; (3) membuat rancangan desain media *Pop-Up Book*, pembuatan desain *Pop-Up Book* dilakukan dengan tujuan untuk menentukan bagian-bagian yang diperlukan untuk membuat media *Pop-Up Book* yang akan dibuat seperti urutan penyajian media *Pop-Up Book* yang sistematis memuat gambar dan materi yang terdapat dalam *Pop-Up Book*; (4) pengumpulan referensi dilakukan penulis untuk mengumpulkan referensi yang menjadi acuan untuk pembuatan *Pop-Up Book* diantaranya mencari materi pembelajaran, gambar-gambar, tokoh wayang sukuraga, buku guru dan siswa, serta sumber lainnya.



Gambar 1. Bagian media *pop-up book*

Development, (1) menyusun produk media *Pop-Up Book* sesuai dengan desain dan kerangka yang dirancang; (2) pada tahap ini pembuatan desain *Pop-Up Book*, penulis membuat instrumen yang berfungsi sebagai validasi ahli materi dan ahli media untuk menghasilkan uji validitas media *Pop-Up Book* serta angket guru dan siswa agar menghasilkan uji kepraktisan dari media *Pop-Up Book*; (3) Validitas Media *Pop-Up Book*, penilaian *pop-up book* ini dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Data kualitatif yang didapat berupa kritik dan saran yang berperan untuk menutup kekurangan yang ada dalam media *Pop-Up Book* yang dikembangkan.

Implementation, tahapan implementasi adalah tahapan yang menjalankan langkah nyata untuk menerapkan sistem pembelajaran yang telah dikembangkan. Penelitian diawali dengan mempersiapkan media *Pop-Up Book*, tempat alat, dan siswa untuk kegiatan pembelajaran. Tahap ini dibuat agar dapat mengevaluasi penilaian validitas serta keefisienan media *Pop-Up Book* tersebut.

Evaluation, tahapan proses untuk mengetahui hasil akhir yang telah melewati proses penilaian, setelah adanya perbaikan pada media *Pop-Up Book* yang telah dikembangkan.

Berdasarkan hasil perhitungan hasil penelitian, maka pembahasan ini akan dijelaskan secara deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Berikut adalah data kualitatif dari hasil validitas media *Pop-Up Book* oleh para validator: 1) data kualitatif Ahli Materi memutuskan bahwa sudah layak digunakan dengan beberapa revisi yaitu perbaikan mengenai materi penamaan rumah adat dan pakaian adat Sunda; 2) data kualitatif Ahli Media memutuskan bahwa sudah layak digunakan dengan beberapa revisi yaitu tulisan yang terlalu kecil, gambar wayang sukuraga dan pemaparan media kurang jelas. Berikut adalah data yang menunjukkan kevalidan produk media pembelajaran *Pop-Up Book*.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Materi Dan Ahli Media

Validasi	Persentase	Keterangan
Materi	82%	Sangat Valid
Media	81%	Sangat Valid

Berdasarkan tabel hasil validasi dapat diketahui bahwa pada validasi ahli materi terdapat 10 butir pertanyaan dilakukan validasi sebanyak 1 kali. Berdasarkan hasil validasi mendapat persentase 82% dengan kategori “sangat valid/layak” sebagai media pembelajaran dengan revisi sesuai komentar dan saran ahli materi yakni perbaikan mengenai materi penamaan rumah adat dan pakaian adat Sunda. Pertanyaan yang dinilai oleh validator ahli materi adalah aspek kualitas isi, aspek keterlaksanaan, dan aspek tampilan visual. Pada validasi ahli media terdapat 22 butir pertanyaan dilakukan validasi sebanyak 1 kali. Validasi ahli media bertujuan untuk mengetahui kelayakan produk ketika diuji cobakan kepada kelas IV SD. Hasil penilaian validasi ahli media mendapatkan persentase akhir 81% termasuk dalam kategori produk sangat layak/valid” dengan revisi sesuai komentar dan ahli media yaitu tulisan yang terlalu kecil, gambar wayang sukuraga dan pemaparan media kurang jelas. Aspek pertama yang dinilai validator adalah aspek kemenarikan fisik, aspek tampilan dan aspek pembelajaran. Hal tersebut disesuaikan dengan kriteria menurut (Sulisyaningrum, 2017) yang menyatakan bahwa persentase 81%-100% menunjukkan hasil validitas sangat valid.

Pada tahap selanjutnya yaitu mengukur tingkat Kepraktisan media dengan melakukan uji coba produk media pembelajaran *Pop-Up Book* berbasis Wayang Sukuraga dengan membagikan lembar angket respon kepada guru dan siswa. Media pembelajaran *Pop-Up Book* berbasis Wayang Sukuraga diuji cobakan pada kelas IV SD Negeri di Kabupaten Sukabumi.

Tabel 2. Hasil Persentase Kepraktisan Media *Pop-Up Book*

Validasi	Persentase	Keterangan
Guru	87,5%	Sangat Praktis
Siswa	83%	Sangat Praktis

Berdasarkan tabel hasil persentase kepraktisan dapat diketahui bahwa pada respon guru terhadap media *Pop-Up Book* dengan jumlah 12 butir pertanyaan. Persentase kepraktisan media *Pop-Up Book* dari respon guru sebesar 87,5% dan respon siswa terdapat 11 butir pertanyaan dengan memperoleh hasil persentase sebesar 83%. Sehingga media *pop-Up Book* berbasis Wayang Sukuraga dinyatakan sangat praktis, dapat digunakan pada pelajaran IPS materi keragaman budaya Indonesia dan tanpa perbaikan. Hal itu dilihat dari kriteria (Sulisyaningrum,

2017) yang mengemukakan bahwa persentase 81%-100% adalah hasil yang menunjukkan kriteria sangat praktis, dapat digunakan tanpa perbaikan.

Pengembangan ini, menghasilkan media *Pop-Up Book* berbasis wayang sukuraga untuk pembelajaran siswa kelas IV SD dengan tingkat validitas yang sangat valid. Menurut Muljono dalam (Sholeh, 2019) proses validasi dianggap valid setelah melalui pemeriksaan ahli dan perbaikan oleh penulis sesuai saran ahli. Hal ini menunjukkan bahwa media *Pop-up Book* layak digunakan dalam proses pembelajaran. Selanjutnya dilihat dari respon guru dan siswa diperoleh hasil kepraktisan dengan kategori sangat praktis. Hal ini menunjukkan bahwa media yang dihasilkan mempunyai daya tarik bagi siswa dan media membantu siswa mandiri, hal ini selaras dengan pendapat Sudjana & Ahmad (2010:34) bahwa media merupakan alat bantu yang baik dan membentuk kemandirian siswa dalam belajar. Serta media dapat digunakan untuk menunjang tugas guru dalam penyampaian materi keragaman budaya Indonesia kelas IV Sekolah Dasar dengan menggunakan media tersebut sebagai media pembelajaran.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengembangan dan penelitian diperoleh media pembelajaran *Pop-Up Book* layak untuk dikembangkan karena dapat dipakai dalam pembelajaran IPS. Hal itu dilihat dari hasil validasi ahli materi dan ahli media dengan kriteria sangat valid serta respon guru dan siswa dengan kriteria sangat praktis. Media *Pop-Up Book* ini diharapkan bisa digunakan siswa dan guru dalam mempelajari konten materi dengan mengintegrasikan kearifan lokal materi keragaman budaya Indonesia kelas IV Sekolah Dasar.

Daftar Pustaka

- Faiz, A., Parhan, M., & Ananda, R. (2022). Paradigma Baru dalam Kurikulum Prototipe. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 1544–1550.
- Hariandi, A., Alhaddad, M. R., Sandi, Q., Zulkarnain, Mahdayeni, & Aprianto, I. (2019). *Isu-Isu Global Dalam Manajemen Pendidikan*. Salim Media Indonesia.
- Hadiana, D., & APSI., W. (2022). Memaknai Kurikulum Baru. *ninikpsmalang.net*. (Online), (<https://www.ninikpsmalang.net>), diakses 16 Mei 2022.
- Hulub, K. U. Y., Zaman, W. I., & Permana, E. P. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book pada Materi Keberagaman Budaya untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 507–513.
- Jihan, A. N. F., Reffiane, F., & Arisyanto, P. (2019). Pengembangan Media Ludo Raksasa Pada Tema Selalu Berhemat Energi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Mimbar PGSD Undiksha*, 7, 107–113. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/17501>
- Khoiriyah, E., & Sari, E. Y. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas Iii Sdn 3 Junjung Kecamatan Suymbegempol Kabupaten Tulungagung. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 2(2), 22–32. <https://doi.org/10.21067/jbpd.v2i2.2495>
- Lisa Ilina, S., Sutisnawati, A., & Nurasih, I. (2020). Pengembangan Media Wayang Sukuraga Terhadap Kreativitas Siswa Dalam Membuat Karya Imajinatif Di Kelas Rendah. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 6(2), 265–273. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v6i2.133>

- Mar'atusholihah, H., Priyanto, W., & Damayani, A. T. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Ular Tangga Berbagai Pekerjaan. *Jurnal Mimbar PGSD Undiksha*, 7(3), 253–260.
- Nurasiah, I., Marini, A., Nafiah, M., & Rachmawati, N. (2022). Nilai Kearifan Lokal : Proyek Paradigma Baru Program Sekolah Penggerak untuk Mewujudkan Profil Pelajar Pancasila. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3639–3648.
- Rachmawati, N., Marini, A., Nafiah, M., & Nurashiah, I. (2022). Proyek Penguatan Profil Belajar Pancasila dalam Implementasi Kurikulum Prototipe di Sekolah Penggerak Jenjang Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3613–3625.
- Rosihah, I., & Pamungkas, A. S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Berbasis Konteks Budaya Banten Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Sekolah Dasar. *Muallimuna : Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 4(1), 35. <https://doi.org/10.31602/muallimuna.v4i1.1405>
- Sholeh, M. (2019). Pengembangan Media Pop-Up Book Berbasis Budaya Lokal Keberagaman Budaya Bangsaku Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 4(1), 138–150.
- Sudjana, N., & Ahmad, R. (2010). *Media Pengajaran Penggunaan dan Pembuatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sulisyaningrum, D. A. (2017). Pengembangan Quantum Teaching Berbasis Video Pembelajaran Camtasia Pada Materi Permukaan Bumi dan Cuaca. *Profesi Pendidikan Dasar*, 4.
- Surya, M. (2022). *Dasar-dasar Kependidikan di SD*. Pusat penerbitan Universitas Terbuka.
- Viana Sari, D., & Kusmariyatni, N. (2020). The Validity of the Pop-Up Book Media on Puberty Topics for Sixth Grade Elementary School. *International Journal of Elementary Education*, 4(2), 179. <https://doi.org/10.23887/ijee.v4i2.25295>
- Widyastini, N. M. T., Riastini, P. N., & Sudana, D. N. (2017). Pengembangan Tes Berpikir Kritis IPA Untuk Semester Gasal Kelas IV SD. *Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 5(3), 1–11. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/12064>