

Optimalisasi Kemampuan Literasi Siswa SD Melalui IPAS: Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Box TESANRA

Rika Rohmatul Ummah¹, Ika Oktavianti², Lintang Kironoratri³

^{1,2,3}PGSD Universitas Muria Kudus, Indonesia

Email: rikayahya26@gmail.com¹, ika.oktavianti@umk.ac.id², lintang.kironoratri@umk.ac.id³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media Pop Up Box TESANRA dalam pembelajaran IPAS. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) ini dilakukan melalui beberapa tahapan yang mengacu pada prosedur pengembangan Borg & Gall (1983: 775) yang disederhanakan menjadi 4 tahap yaitu: 1) *Research and information collecting* (Tahap analisis dan pengumpulan data), 2) *Planing* (Tahap perencanaan), 3) *Develop preliminary form of product* (Tahap pengembangan produk), dan 4) *Preliminary and Operational field testing* (Tahap validasi serta uji coba skala terbatas). Tingkat kevalidan media yang dikembangkan diukur dengan angket penilaian media yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Hasil validasi media memperoleh jumlah skor rata-rata 3,7 dengan presentase total skor 94,64% dan hasil validasi materi memperoleh skor rata-rata 3,8 dengan presentase total skor 96,42%. Berdasarkan pedoman konvensi data kuantitatif ke data kualitatif, maka pengembangan media Pop Up Box TESANRA berada pada kategori Valid. Sehingga dapat disimpulkan bahwa desain media Pop Up Box TESANRA ini layak digunakan sebagai media pembelajaran IPAS untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa kelas IV Sekolah Dasar.

Kata Kunci : *media, pop up box tesanra, tradisi pesta lomban, kemampuan literasi*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi pembelajaran saat ini mengalami kemajuan pesat yang jauh melampaui era sebelumnya. Dalam standar proses pembelajaran, terdapat komponen-komponen kunci yang dirancang dengan cermat, mencakup perencanaan, pelaksanaan, penilaian hasil, dan pemantauan proses pembelajaran (Mukarramah et al., 2015; Paldi & Jailani, 2019). Esensi dari proses belajar ini adalah interaksi yang saling terjalin antara pendidik dan siswa, memiliki tujuan yang sejalan. Dalam konteks penyelenggaraan pendidikan, penting bagi pendidik untuk mampu menciptakan suasana belajar yang tidak hanya nyaman, tetapi juga menyenangkan, memberikan pengalaman belajar yang berkesan bagi peserta didik. Pengembangan media pembelajaran menjadi faktor penting sebagai sumber belajar dan alat penunjang, memastikan penyampaian ilmu pengetahuan oleh pendidik kepada peserta didik menjadi lebih efektif dan efisien (Fardani et al., 2023; Musbihin & Marom, 2022; Nirmala et al., 2023). Dengan demikian, transformasi teknologi pembelajaran bukan hanya mengejar perkembangan, tetapi juga memberikan dampak positif dalam menciptakan lingkungan belajar yang inspiratif dan berkualitas.

Media pembelajaran berfungsi sebagai alat krusial dalam memfasilitasi proses belajar mengajar, meningkatkan kejelasan pesan yang disampaikan, dan mencapai tujuan pendidikan atau pembelajaran dengan efektif dan efisien (Djamas et al., 2021; Supatmo &

Ghufron, 2019, 2019). Definisi Tafonao (2018) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah suatu instalasi fisik yang merangsang proses pembelajaran dengan menyampaikan pesan kepada siswa. Pendapat Sumanto (2012) menggambarkan media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang digunakan untuk merangsang perhatian dan minat siswa guna mencapai tujuan pembelajaran. Ratri (2018) menyimpulkan bahwa tujuan media pembelajaran sebagai alat bantu pembelajaran adalah untuk memperlancar proses, meningkatkan efektivitas, menjaga relevansi materi, dan membantu memfokuskan pembelajaran pada proses yang lebih mendalam. Dari sudut pandang ini, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran adalah suatu keharusan dalam proses pembelajaran. Hal ini tidak hanya membantu guru dalam menyampaikan materi secara efektif, tetapi juga memudahkan siswa dalam memahami materi, sekaligus meningkatkan keterampilan membaca dan belajar mereka.

Kurikulum Merdeka, sebagai inisiatif Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, menyesuaikan kurikulum yang ada, memberikan kebebasan kepada sekolah dan guru untuk mengembangkan metode pembelajaran yang lebih fleksibel dan kreatif (Aditya & Fatonah, 2023; Angga et al., 2022; Fadhilah & Umami, 2023; Sabilla et al., 2023). Salah satu aspek kurikulum prototipikal, yaitu Integrasi Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPAS), telah mendapat perhatian signifikan. Rusilowati (2022) menyatakan bahwa IPAS sangat dekat dengan realitas alam dan interaksi manusia. Pembelajaran saintifik dalam IPAS ditekankan untuk memberikan konteks yang sesuai dengan kondisi alam dan lingkungan tempat siswa tinggal. Sejalan dengan standar capaian pembelajaran IPAS, siswa diharapkan mampu mengidentifikasi hubungan antara pengetahuan baru yang diperoleh dan menemukan keterkaitan antara konsep ilmu alam dan ilmu sosial dalam kehidupan sehari-hari.

Unsur kearifan lokal menjadi komponen krusial yang dapat diintegrasikan ke dalam rancangan Kurikulum Merdeka. Keterlibatan dalam pengajaran yang memasukkan aspek kearifan lokal mampu memberikan dukungan signifikan kepada siswa untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai budaya dan kearifan setempat (Meilana & Aslam, 2022; Nurasih et al., 2022; Santi et al., 2023; Susanti et al., 2022). Dampaknya tak hanya terbatas pada peningkatan pemahaman, melainkan juga memberikan dorongan positif terhadap rasa bangga dan identitas siswa terhadap budaya lokal mereka. Zulfikri (2022) menjelaskan dalam konteks Implementasi Kurikulum Merdeka bahwa terdapat ruang yang disediakan bagi pihak daerah untuk menyisipkan muatan lokal sesuai dengan karakteristik dan kearifan setempat di wilayah mereka. Langkah-langkah konkret seperti pengenalan dan pemahaman siswa terhadap kearifan lokal, penggunaan buku ajar yang mengintegrasikan unsur-unsur lokal, pengembangan materi pembelajaran yang berbasis pada nilai-nilai kearifan lokal, serta pemanfaatan permainan tradisional sebagai sumber pengetahuan menjadi upaya nyata dalam mewujudkan integrasi kearifan lokal dalam pembelajaran (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2022).

Guru, sebagai garda terdepan dalam dunia pendidikan, diharapkan mampu mengembangkan media pembelajaran holistik yang menggabungkan nilai-nilai kearifan

lokal. Penerapan unsur-unsur kearifan lokal bukan hanya akan memperkaya sumber bacaan, melainkan juga membentuk moralitas pada anak sesuai dengan tujuan kurikulum. Kironoratri (2020) menekankan pentingnya menanamkan nilai-nilai kearifan lokal sejak dini kepada setiap individu untuk menumbuhkan rasa bangga dan cinta terhadap daerah asal. Pendidikan yang berakar pada kearifan lokal menjadi wujud pembelajaran yang mengutamakan pengenalan nilai-nilai budaya dan tradisi masyarakat setempat. Dalam konteks ini, penerapan etnopedagogi di tingkat sekolah dasar menjadi esensial dengan menyertakan strategi dan media pembelajaran inovatif untuk menarik minat siswa dalam memahami dan menerapkan kearifan lokal. Penggunaan media berbasis keunggulan lokal dalam proses pembelajaran dapat disertai dengan berbagai kegiatan bermain, menciptakan atmosfer pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (PAIKEM) (Arief, 2021; E & Syarifuddin, 2014; Khairani, 2015; Yensy & Hadiwinarto, 2021). Ini mencerminkan bahwa pendekatan etnopedagogi berhasil diterapkan dalam pembelajaran di sekolah dasar ketika diimplementasikan melalui kegiatan pembelajaran inovatif, termasuk penggunaan media pembelajaran yang bersumber dari kearifan lokal (Oktavianti, 2018). SDN 5 Mindahan merupakan salah satu sekolah dengan keterbatasan sarana dan prasarana dalam mendukung keberhasilan proses belajar mengajar. Hasil dari pengamatan awal dan angket dari guru kelas IV menunjukkan bahwa guru jarang menggunakan media pembelajaran selama proses pembelajaran. Mereka lebih sering mengandalkan buku sebagai satu-satunya sumber belajar, belum ada media pembelajaran berbasis IPAS, dan siswa belum diajak menganalisis lingkungan alam dan sosial secara terintegrasi. Pengembangan media pembelajaran yang berhubungan dengan kearifan lokal juga belum dilakukan. Meskipun sekolah telah mengadopsi kurikulum baru yang menggabungkan IPA dan IPS menjadi IPAS, tujuannya adalah agar siswa mampu mengelola lingkungan alam dan sosial secara bersamaan. Namun, kenyataannya siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran IPAS. Media pembelajaran yang ada belum mampu menggambarkan hubungan antara lingkungan alam dan sosial secara komprehensif.

SDN 5 Mindahan berlokasi di Desa Mindahan, Kec. Batealit, Kab. Jepara. Jepara adalah daerah kaya tradisi dan budaya yang bisa dimanfaatkan sebagai sumber pembelajaran. Karena alasan ini, peningkatan kemampuan literasi membutuhkan alat pembelajaran yang menarik. Untuk itulah, peneliti berencana mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif, yaitu media Pop Up Box. Media ini merupakan media tiga dimensi yang memikat minat dan rasa ingin tahu siswa terhadap informasi baru (Mahayani et al., 2018). Pendekatan pembelajaran yang menyenangkan bisa ditempuh melalui media dan materi pembelajaran yang menarik. Oleh karena itu, Pop Up Box dianggap sebagai solusi yang tepat untuk meningkatkan literasi di kelas IV SDN 5 Mindahan. Penggunaan Pop Up Box akan memberikan siswa kesempatan untuk berinteraksi dengan lingkungan alam dan sosial dalam bentuk yang menarik. Harapannya, suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan bermakna bagi siswa, yang pada akhirnya meningkatkan literasi peserta didik.

Oleh sebab itu diperlukannya suatu solusi alternatif dalam proses pembelajaran untuk mengatasi permasalahan tersebut, salah satunya dengan pengembangan media pembelajaran

Pop Up yang mengusung inovasi yang berbeda yaitu Pop Up Box TESANRA merupakan inovasi yang berakar pada kearifan lokal tradisi Pesta lomban yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung proses pembelajaran. Media ini dirancang dengan menyajikan tradisi daerah Jepara yaitu tradisi Pesta Lomban dengan mengaitkan pembelajaran IPAS pada topik Gaya di sekitar kita. Hal ini memungkinkan peserta didik untuk mengaitkan antara pengelolaan lingkungan alam dan sosial dalam satu kesatuan.

Sebelum memutuskan pengembangan media pembelajaran ini, peneliti terlebih dahulu harus menganalisis kebutuhan siswa akan pengembangan media pembelajaran Pop Up sebagai media pembelajaran alternatif yang dapat digunakan nantinya. Berdasarkan pemaparan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah perlukah pengembangan media pembelajaran Pop Up berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa ?. Sehingga berdasarkan rumusan masalah penelitian ini bertujuan untuk melakukan analisis kebutuhan terhadap pengembangan media pembelajaran Pop Up berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa.

METODE

Penelitian yang dilakukan peneliti merupakan jenis penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D) yang dikembangkan oleh Borg & Gall. Penelitian ini menggunakan R&D karena peneliti membutuhkan perumusan dan pengembangan untuk menghasilkan media pembelajaran Pop Up sebagai usaha meningkatkan kemampuan literasi peserta didik Sekolah Dasar. Prosedural dalam penelitian R&D paling tepat bagi tujuan peneliti yaitu mengembangkan dan menghasilkan produk yang valid. Dalam penelitian ini akan dikembangkan produk berupa media pembelajaran yaitu Pop Up Box TESANRA sebagai sumber belajar IPAS untuk siswa kelas IV SD. Borg & Gall (1983) menegaskan bahwa proses penelitian pengembangan pada dasarnya memiliki dua tujuan utama, yaitu tujuan pertama disebut sebagai pengembangan produk sedangkan tujuan kedua disebut sebagai validasi (Aka, 2019; Gall et al., 2007). Secara konseptual, pendekatan penelitian dan pengembangan mencakup 10 tahap umum, sebagaimana dijelaskan oleh Borg & Gall (1983). Pada langkah yang dikemukakan ahli tersebut disederhanakan sesuai kebutuhan penelitian. Prosedur penelitian dan pengembangan disederhanakan menjadi 4 Tahap, yaitu meliputi : 1) *Research and information collecting* (Tahap analisis dan pengumpulan data), 2) *Planing* (Tahap perencanaan), 3) *Develop preliminary form of product* (Tahap pengembangan produk), dan 4) *Preliminary and Operational field testing* (Tahap validasi serta uji coba skala terbatas)

Penelitian ini dilaksanakan pada tahun 2023-2024. Populasi dari penelitian ini adalah 12 peserta didik kelas IV. Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan angket dengan jenis data kualitatif dan disebar melalui lembar kuesioner dikarenakan sekolah tidak memberikan izin kepada siswa untuk membawa alat komunikasi dan hasil wawancara dengan guru kelas IV SDN 5 Mindahan. Periode pengisian kuesioner terhitung pada tanggal 17 November 2023 sampai jam pembelajaran selesai. Tahap validasi dilakukan oleh seorang ahli yang merupakan ahli media dan seorang ahli materi yang memiliki kualifikasi berkaitan dibidang pendidikan.

Skala pengukuran yang digunakan pada angket yaitu *skala likert* dimana skala tersebut digunakan menjawab pertanyaan berupa penilaian responden terhadap media. Untuk data menggunakan *skala likert* menggunakan rumus berikut.

$$\bar{X}(\text{Hasil}) = \frac{\Sigma(\text{Skor yang diperoleh})}{N(\text{Skor Maksimum})} \times 100\%$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Prosedur pengembangan media Pop Up Box TESANRA melalui beberapa proses tahapan, penelitian ini menggunakan prosedur Brog and Gall. Namun pada proses penelitian, tidak semua prosedur penelitian dilakukan karena keterbatasan waktu dan keterbatasan biaya oleh peneliti.

Research and information collecting (Tahap analisis dan pengumpulan data)

Berdasarkan observasi di SDN 5 Mindahan pada tanggal 19 Mei 2023, terdapat beberapa permasalahan dalam situasi pembelajaran yang perlu diatasi. Guru cenderung kurang menggunakan media pembelajaran, lebih memilih buku sebagai satu-satunya sumber belajar. Terdapat ketidakadaan media pembelajaran IPAS (Integrasi IPA dan IPS), serta kurangnya inisiatif untuk mengajak siswa menganalisis lingkungan alam dan sosial secara terintegrasi. Meskipun kurikulum merdeka yang menggabungkan IPA dan IPS menjadi IPAS telah diadopsi, siswa mengalami kesulitan memahami materi pembelajaran IPAS, dan pengembangan media pembelajaran yang berhubungan dengan kearifan lokal belum terealisasi.

Untuk mengatasi kesenjangan antara tujuan kurikulum dan implementasi di kelas, diperlukan solusi yang mencakup peningkatan penggunaan media pembelajaran, pengembangan konten yang menggabungkan kearifan lokal, dan perbaikan strategi pembelajaran yang terintegrasi untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih efektif dan sesuai dengan tujuan kurikulum merdeka. Pengembangan media pembelajaran Pop Up Box TESANRA diharapkan dapat meningkatkan kemampuan literasi siswa.

Planing (Tahap perencanaan)

Pop Up Box TESANRA merupakan media yang dikembangkan untuk mengangkat kearifan lokal tradisi pesta lomban Jepara dan mata pelajaran IPAS dengan fokus pada materi Gaya di sekitar kita. Konten media ini mencakup definisi gaya, sifat gaya, jenis-jenis gaya, perbedaan gaya dan gerak, serta hubungan gaya dengan lingkungan sekitar, materi ini diintegrasikan dengan kearifan lokal tradisi pesta lomban Jepara.

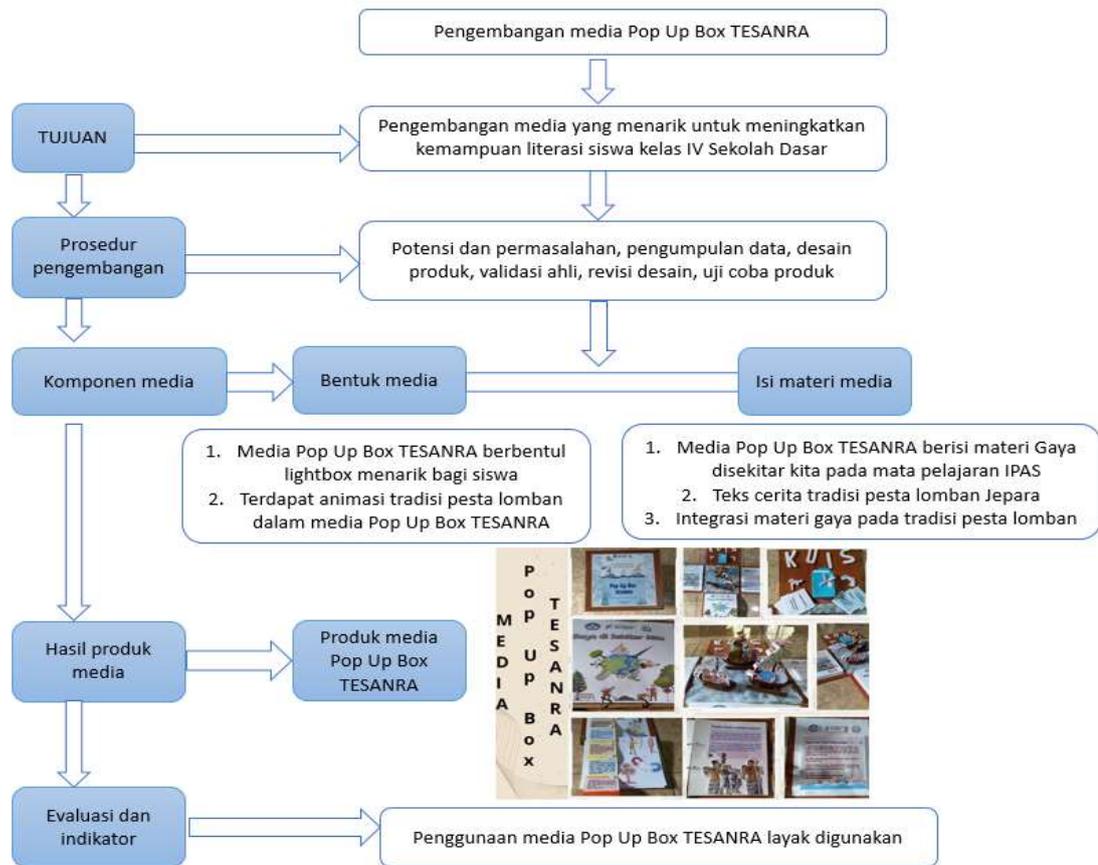
Pop Up Box TESANRA dirancang dalam bentuk lightbox dengan ukuran 30cm x 25 cm, terbuat dari polywood yang dilapisi HPL. Kontennya dirancang menggunakan aplikasi Canva dan dicetak pada kertas karton jasmine, sementara elemen animasi tradisi pesta lomban dibuat dari kayu jati. Covernya menampilkan judul "Pop Up Box TESANRA (Gaya di Sekitar Kita)" yang mencakup seluruh pembahasan materi.

Pemilihan konten melibatkan elemen animasi tradisi, gambar-gambar, deskripsi cerita, dan materi gaya. Tujuan utama dari Pop Up Box TESANRA ini adalah menggambarkan kekayaan budaya dan gaya dalam tradisi pesta lomban Jepara. Dengan

kombinasi konten yang dipilih dan desain visual yang unik, Pop Up Box TESANRA diharapkan dapat meningkatkan kemampuan literasi siswa dalam memahami serta menghargai warisan budaya dan ilmu pengetahuan mengenai gaya di sekitar kita.

Develop preliminary form of product (Tahap pengembangan produk)

Tahap pengembangan ini terdiri atas pengembangan media dari media konvensional menjadi media Pop Up Box TESANRA yang inovatif. Adapun pengembangan media Pop Up Box TESANRA secara singkat dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Desain Pop Up Bos TESANRA

Berdasarkan pengembangan media Pop Up Box TESANRA, dikukuhkan dengan seperangkat media yang menarik, interaktif, dan inovatif. Seperangkat media tersebut yaitu berupa materi gaya disekitar kita dan diintegrasikan dengan kearifan lokal dan dilengkapi dengan animasi tradisi pesta lomban. Media gambar beserta tulisan yang menarik untuk dibaca. Adapun cara penggunaan atau prosedur penggunaan media Pop Up Box TESANRA, yaitu:

1. Tahap persiapan sebelum menggunakan media Pop Up Box TESANRA Pada tahap ini, persiapan harus dilakukan untuk memastikan penggunaan media berjalan dengan baik, termasuk petunjuk penggunaan media.
2. Pada tahap kedua ini, siswa diharapkan untuk mendengarkan dan memperhatikan instruksi dari guru dan dapat memahami topik.

3. Guru mendemonstrasikan cara menggunakan media Pop Up Box
4. Guru memberi contoh dan membacakan judul Pop Up Box TESANRA
5. Siswa diinstruksikan untuk membuat kelompok yang terdiri dari 2-3 siswa
6. Bersama kelompoknya siswa mengamati informasi yang ada di Pop Up Box TESANRA sesuai dengan petunjuk guru.
7. Bersama dengan kelompoknya di depan kelas satu persatu siswa menyampaikan informasi yang ada di dalam media Pop Up Box.
8. Guru memberikan quiz yang disediakan dalam media dan siswa menjawab quiz tersebut.
9. Tahap terakhir adalah penyelesaian. Langkah ini digunakan untuk menentukan tercapainya tidaknya tujuan, membangun pemahaman terhadap konten yang diberikan melalui Pop Up Box TESANRA, serta dapat memberikan evaluasi terhadap hasil literasi siswa.

Preliminary and Operational field testing (Tahap validasi serta uji coba skala terbatas)

Tahap Validasi Ahli

Berdasarkan desain pengembangan media yang sudah dibuat, maka dilakukan validasi dari para ahli untuk mengetahui kelayakan media. Validasi ahli dilakukan melalui penilaian materi dan media oleh dosen yang sudah berkompeten di bidangnya. Peneliti menggunakan seorang dosen ahli media oleh dosen FKIP yang memiliki kualifikasi pengembangan media pembelajaran dan seorang dosen ahli materi IPAS. Adapun hasil data validasi dapat dicermati pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli

No Pernyataan	Media	Materi
1	4	4
2	4	4
3	4	4
4	4	3
5	4	4
6	4	3
7	4	4
8	3	4
9	4	4
10	4	4
11	4	4
12	4	4
13	3	4
14	3	4
Skor Rata-rata	3,785714	3,857143
Total Skor	53	54
Skor Maksimum	56	56
Presentase	94,64286	96,42857

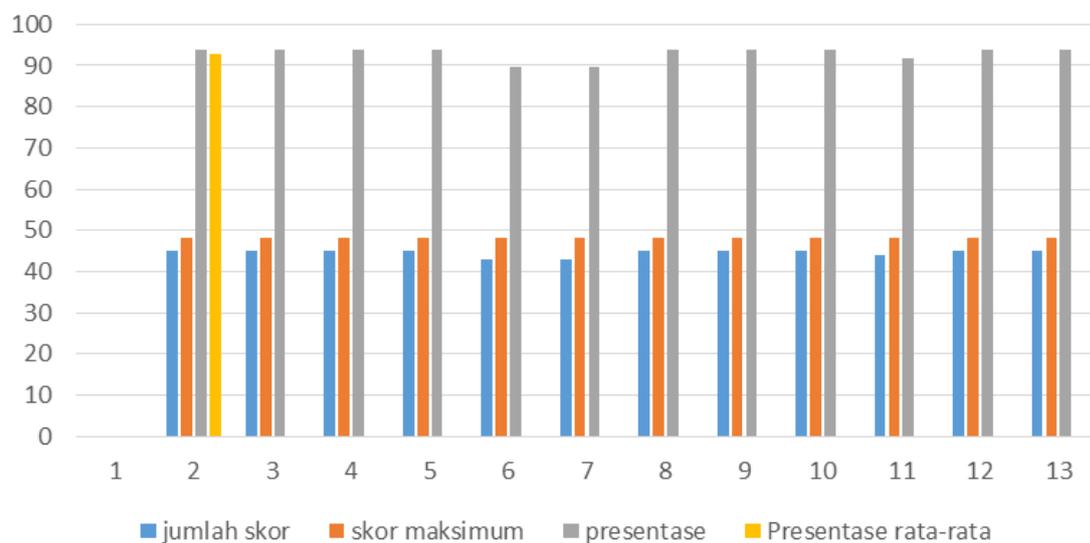
Sumber: Hasil validasi ahli media dan materi

Berdasarkan hasil validasi yang disajikan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berupa Pop Up Box TESANRA dan materi yang terkandung di dalamnya telah mengalami penilaian tinggi dari validator media dan ahli materi. Hasil validasi media menunjukkan bahwa Pop Up Box TESANRA memperoleh skor total sebesar 53 dari skor maksimum 56, dengan rata-rata kevalidan 3,7 dan presentase kevalidan sebesar 94,64%. Hal ini menunjukkan bahwa media tersebut sangat valid sesuai dengan kriteria penelitian dan dapat dianggap memiliki kualitas yang baik. Demikian pula, hasil validasi materi menunjukkan bahwa materi dalam Pop Up Box TESANRA mendapatkan skor total 54 dari skor maksimum 56, dengan rata-rata kevalidan materi sebesar 3,8 dan presentase kevalidan 96,42%. Materi ini dinilai sangat valid oleh validator media dan ahli materi, sesuai dengan kriteria Arikunto (2006).

Secara keseluruhan, hasil validasi media dan materi menyimpulkan bahwa media pembelajaran Pop Up Box TESANRA, beserta materi yang terkandung di dalamnya, layak untuk digunakan dan diujicobakan di lapangan dengan skala terbatas. Kesimpulan ini menegaskan bahwa media tersebut memiliki potensi untuk memberikan kontribusi positif dalam proses pembelajaran.

Tahap Uji Coba Skala Terbatas

Tahap terakhir dalam proses penelitian pengembangan media pembelajaran Pop Up Box TESANRA yaitu uji coba skala terbatas. Hasil penelitian skala terbatas ditunjukkan pada gambar 2.



Gambar 2. Hasil Ujicoba Terbatas

Penelitian dilakukan uji coba skala terbatas di SDN 5 Mindahan dengan melibatkan 12 responden. Hasil menunjukkan bahwa skor rata-rata sebesar 92,88%, yang berada pada kategori "Valid". Hal ini menandakan bahwa media pembelajaran Pop Up Box TESANRA telah diterima dengan baik dan sesuai dengan kebutuhan.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa proses pengembangan media pembelajaran Pop Up Box TESANRA telah dilaksanakan dengan baik sesuai dengan

tahapan yang telah ditentukan, dan hasil uji coba skala terbatas menunjukkan validitas serta penerimaan yang positif dari responden di SDN 5 Mindahan.

Penggunaan media Pop Up Box TESANRA dapat memberikan makna dalam pembelajaran dengan baik. Karena media pembelajaran sangat berperan penting dalam proses belajar mengajar sehingga akan lebih mudah ketika menyampaikan sebuah materi dan tercapainya sebuah tujuan dari pembelajaran itu. Hal ini dapat dibuktikan dari Khomah dkk (2018) pembelajaran dengan menggunakan media Pop Up ini dapat memberikan dampak positif terhadap pembelajaran yang menjadi aktif, antusias, berani, dan mampu menyampaikan pendapatnya. Perangkat media Pop Up Box TESANRA adalah media konkret tiga dimensi yang dapat diaplikasikan secara langsung tanpa menggunakan media elektronik. Dzuanda (Febriani, 2022) Pop Up adalah kumpulan buku yang dapat dibuka ke segala arah atau memiliki struktur 3 dimensi, yang masing-masing menawarkan perspektif unik tentang cerita yang menarik. Media ini diaplikasikan dengan cara membuka disetiap halamannya kemudian siswa diminta untuk membaca pada setiap halaman.

KESIMPULAN

Pengembangan Media Pop Up Box TESANRA berdasarkan prosedur Borg & Gall (1983: 775) yang disederhanakan menjadi 4 tahap yaitu: 1) *Research and information collecting* (Tahap analisis dan pengumpulan data), 2) *Planing* (Tahap perencanaan), 3) *Develop preliminary form of product* (Tahap pengembangan produk), dan 4) *Preliminary and Operational field testing* (Tahap validasi serta uji coba skala terbatas). Isi dari media ini memuat mata pelajaran IPAS materi Gaya disekitar kita dan diintegrasikan dengan kearifan lokal tradisi pesta lomban untuk kelas IV. media Pop Up Box TESANRA merupakan media konkret dan pengaplikasiannya secara manual. Seperangkat media Pop Up Box TESANRA ini dapat menciptakan kegiatan pembelajaran yang menarik bagi siswa dan guru, sehingga siswa dalam mengikuti pembelajaran dengan aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran, serta guru dapat mencapai sebuah tujuan pembelajaran. Media Pop Up Box TESANRA ini juga dilengkapi dengan animasi tradisi pesta lomban yang dapat menarik perhatian siswa, melalui pengembangan media Pop Up Box TESANRA ini telah dikemas menjadi media pembelajaran inovatif dan pembelajaran yang kreatif dan interaktif untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa. Hasil validasi media memperoleh jumlah skor rata-rata 3,7 dengan presentase total skor 94,64% dan hasil validasi materi memperoleh skor rata-rata 3,8 dengan presentase total skor 96,42%. Berdasarkan pedoman konvensi data kuantitatif ke data kualitatif, maka pengembangan media Pop Up Box TESANRA berada pada kategori Valid. Sehingga dapat disimpulkan bahwa desain media Pop Up Box TESANRA ini layak digunakan sebagai media pembelajaran IPAS untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa kelas IV Sekolah Dasar.

DAFTAR PUSTAKA

Aditiya, N., & Fatonah, S. (2023). Upaya Mengembangkan Kompetensi Guru Penggerak di Sekolah Dasar Pada Kurikulum Merdeka Belajar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 13(2). <https://doi.org/10.24246/j.js.2023.v13.i2.p108-116>

- Ani Rusilowati. 2022. *Konsep Desain Pembelajaran IPAS Untuk Mendukung Penerapan Asesmen Kompetensi Minimal*, (online), (<https://unnes.ac.id/mipa/id/2022/04/07/konsep-desain-pembelajaran-ipas-untuk-mendukung-penerapan-asesmen-kompetensi-minimal/> diakses 10 Juni 2023)
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rhineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi, & Safruddin A.J, Cepi. 2009. *Evaluasi Program Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Assyauqi, M. I. (2020). Model Pengembangan Borg and Gall. *Researchgate*, no. December.
- Aka, K. A. (2019). Integration Borg & Gall (1983) and Lee & Owen (2004) models as an alternative model of design-based research of interactive multimedia in elementary school. *Journal of Physics: Conference Series*, 1318(1), 012022. <https://iopscience.iop.org/article/10.1088/1742-6596/1318/1/012022/meta>
- Angga, A., Suryana, C., Nurwahidah, I., Hernawan, A. H., & Prihantini, P. (2022). Komparasi Implementasi Kurikulum 2013 dan Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar Kabupaten Garut. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5877–5889. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3149>
- Arief, I. S. (2021). Meningkatkan Prestasi Belajar Akidah Akhlak melalui Metode Pembelajaran PAIKEM Tipe Jigsaw dan Index Card. *Asatiza*, 2(2), 124–137. <https://doi.org/10.46963/asatiza.v2i2.272>
- Djamas, D., Tinedi, V., & Yohandri. (2021). Development of Interactive Multimedia Learning Materials for Improving Critical Thinking Skills. In *Research Anthology on Developing Critical Thinking Skills in Students* (pp. 507–525). IGI Global. <https://doi.org/10.4018/978-1-7998-3022-1.ch026>
- E, E., & Syarifuddin, A. (2014). Strategi Paikem Tipe Ceramah Plus Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an-Hadits Di Madrasah Ibtidaiyah Ma'had Islami Palembang. *Ta'dib*, 19(01), 63–84.
- Fadhilah, N., & Umami, M. (2023). Kinerja Guru Dalam Mengimplementasikan Kurikulum Merdeka di SDIT Assalam Bandungan Kabupaten Semarang. *Afeksi*, 4(5), 493–504. <https://doi.org/10.35672/afeksi.v4i5.154>
- Fardani, M. A., Rohmah, F., & Fajrie, N. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Pokja (Poster Aksara Jawa) Untuk Pengenalan Aksara Jawa Pada Siswa Kelas Iii Sekolah Dasar. *Afeksi*, 4(4), 423–432. <https://doi.org/10.35672/afeksi.v4i4.147>
- Febriani, Febriani. 2022. “Pengembangan Media Pop Up Book Berbasis Permainan Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar.” *EDUSTUDENT: Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran 1 (2): 121*.
- Gall, M. D., Gall, J. P., & Borg, W. R. (2007). Educational research: An introduction (8. utg.). *AE Burvikovs, Red.) USA: Pearson*. <https://secure.nodebox.net/gkjfduhfy/02-yvonne-kub/9780205488490-educational-research-an-introduction-8th-edition.pdf>

- Jumriyati, J., & Fatimah, N. (2022). Pengembangan Media Pop Up Burima Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Siswa. *eL-Mubbib: Jurnal Pemikiran dan Penelitian Pendidikan Dasar*, 6(1), 65-78.
- Kemendikbud. 2021. Buku Panduan Guru Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD kelas IV. Jakarta : Badan Penelitian dan Pengembangan Perbukuan.
- Kironoratri, L. (2020). Buku Kumpulan Puisi Anak Berbasis Kearifan Lokal Daerah Sebagai Penunjang Pembelajaran Muatan Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan sastra Indonesi* 1,(3), 55-60.
- Khairani, C. (2015). Strategi Pembelajaran Paikem (Scrambel) dan Peningkatan Motivasi Belajar Siswa SDN 6 Selebung Ketangga. *Palapa: Jurnal Studi Keislaman Dan Ilmu Pendidikan*, 3(1), 23–39. <https://doi.org/10.36088/palapa.v3i1.750>
- Mahayani, S., Irwandani, I., Yuberti, Y., & Widayanti, W. (2018). Kotak Pop-Up Berbasis Problem Solving: Pengembangan Media Pembelajaran Pada Materi Cahaya Dan Alat-Alat Optik Untuk Kelas VIII SMP. *Jurnal Pendidikan Matematika Dan IPA*, 9(2), 98–108. <https://doi.org/10.26418/jpmipa.v9i2.25847>
- Meilana, S. F., & Aslam, A. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Kearifan Lokal di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5605–5613. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.2815>
- Mukarramah, U., Juanda, A., & Fitriah, E. (2015). Analisis Standar Proses Pembelajaran Biologi Kelas X Di Sma Negeri 1 Majalengka Tahun Pelajaran 2014/ 2015. *Scientiae Educatia: Jurnal Pendidikan Sains*, 4(1). <https://doi.org/10.24235/sc.educatia.v4i1.269>
- Musbihin, M., & Marom, S. (2022). Pengaruh minat pada evaluasi pembelajaran berbasis game edukasi melalui media quizizz dan kahoot! Terhadap hasil belajar matematika. *Afeksi*, 3(2), 61–67. <https://doi.org/10.35672/afeksi.v3i2.54>
- Nirmala, S. U., Agustina, A., Robiah, S., & Ningsi, A. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi pada Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *Ideguru*, 9(1). <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i1.746>
- 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. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2727>
- Naro Prasetyo 2021. Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar di Sekolah. (online) (<https://bpmpgorontalo.kemdikbud.go.id/> diakses tanggal 22 Mei 2023)
- Oktavianti, I. (2018). Etnopedagogi dalam pembelajaran di sekolah dasar melalui media berbasis kearifan lokal. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 8(2).
- Paldi, J., & Jailani, J. (2019). Keterlaksanaan standar proses pada pembelajaran matematika menurut Kurikulum 2013 pada kelas XII SMA Negeri. *Pythagoras: Jurnal Pendidikan Matematika*, 14(1), 80–91. <https://doi.org/10.21831/pg.v14i1.21220>

- Ratri. 2018. *Media Sederhana Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sabilla, D. A., Ashar, H., & Nursikin, M. (2023). FILSAFAT PENDIDIKAN KI HAJAR DEWANTARA DAN JOHN DEWEY SEBAGAI LANDASAN PELAKSANAAN P5 DALAM KURIKULUM MERDEKA. *Afeksi*, 4(6), 632–643. <https://doi.org/10.35672/afeksi.v4i6.176>
- Santi, F. A., Wulansari, B. Y., & Muttaqin, M. ‘Azam. (2023). Materi Modul Proyek Kurikulum Merdeka PAUD Berbasis Budaya Kearifan Lokal Melalui Pengenalan Alat Musik Gong Gumbang Ponorogo. *Jurnal Kajian Anak*, 5(01). <https://doi.org/10.24127/j-sanak.v5i01.5052>
- Supatmo, S., & Ghufron, A. (2019). Developing Learning Multimedia to Improve Critical Thinking in Mathematics at Class V of Elementary School. In *KnE Social Sciences*. Knowledge E. <https://doi.org/10.18502/kss.v3i17.4619>
- Susanti, I. A., Handoyo, E., & Sumarti, S. S. (2022). Pengembangan Buku Cerita IPS Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Membaca Pada Tema Pahlawanku Kelas IV SD. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2515–2525. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2448>
- Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal komunikasi pendidikan*, 2(2), 103-114.
- Undang-Undang Republik Indonesia(a) No. 20 Th 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional* (2004). Jakarta : PT Armas Duta Jaya
- Yensy, N. A., & Hadiwinarto, H. (2021). Evaluasi Hasil Belajar Siswa melalui Pembelajaran PAIKEM Matematika. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 78–87. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.1901>
- Zulkifli, T. I. (2020). Pengaruh bermain konstruktif terhadap kecerdasan visual spasial anak di tk islam terpadu nurul fikri makassar. *Tematik*, 6(1), 1-7.