

**PENGEMBANGAN MEDIA *POP UP BOOK* BERBASIS KEARIFAN LOKAL  
KABUPATEN MUSI RAWAS PADA TEMA 8  
DI SDN 1 AIR SATAN MUSI RAWAS**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk Memenuhi Syarat-syarat  
Guna Memperoleh Gelar Sarjana (S. 1)  
dalam Ilmu Tarbiyah



**OLEH :**  
**GUSTAMI**  
**NIM. 19591089**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS TARBIYAH  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP  
2023**



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP  
FAKULTAS TARBİYAH

Jalan Dr. A.K. Gani No. 01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax 21010  
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: [admin@iaincurup.ac.id](mailto:admin@iaincurup.ac.id) Kode Pos 39119

**PENGESAHAN SKRIPSI MAHASISWA**

Nomor : 967 /In.34/FT/PP 00.9/ 08 /2023

Nama : Gustami  
NIM : 19591089  
Fakultas : Tarbiyah  
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
Judul : Pengembangan Media *Pop Up Book* Berbasis Kearifan Lokal  
Kabupaten Musi Rawas pada Tema 8 di SDN 1 Air Satan Musi  
Rawas

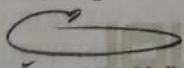
Telah dimunaqasyahkan dalam sidang terbuka Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup,  
pada:

Hari/Tanggal : Kamis, 3 Agustus 2023  
Pukul : 15.00 s/d 16.30 WIB  
Tempat : Gedung PGMI Fakultas Tarbiyah Ruang 08 IAIN Curup

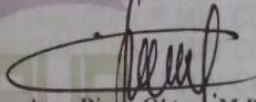
Dan telah diterima untuk melengkapi sebagai syarat-syarat guna memperoleh gelar Sarjana  
Pendidikan (S.Pd) dalam bidang Tarbiyah.

**TIM PENGUJI**


Ketua,

  
Dr. M. Taqiyuddin, M. Pd. I  
NIP. 197502141999031005


Sekretaris,

  
Agus Rivan Oktori, M.Pd.I  
NIP. 19910818 2019031008

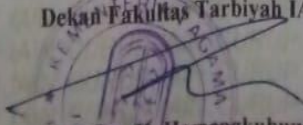
Penguji I,

  
Siti Zulaiha, M. Pd. I  
NIP. 198308202011012008

Penguji II,

  
Jenny Fransiska, M. Pd  
NIP. 19880630202022004

Mengesahkan,  
Dekan Fakultas Tarbiyah IAIN Curup

  
Prof. Dr. H. Hamengkubuwono, M.Pd  
NIP. 196508261999031001

## PERSETUJUAN SKRIPSI

Hal : Pengajuan Skripsi

Kepada

Yth, Bapak Rektor IAIN Curup

Di- Curup

*Assalamu'alaikum Wr.Wb.*

Setelah mengadakan pemeriksaan dan perbaikan seperlunya, maka saya berpendapat skripsi atas nama :

Nama : Gustami

NIM : 19591089

Fakultas : Tarbiyah

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul : Pengembangan Media *Pop Up Book* Berbasis Kearifan Lokal Musi Rawas Pada Tema 8 di SDN 1 Air Satan Musi Rawas

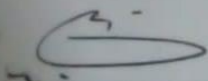
Sudah dapat diajukan dalam sidang munaqasyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup. Demikian permohonan ini kami ajukan. Terima Kasih

*Wassalamualaikum Wr.Wb*

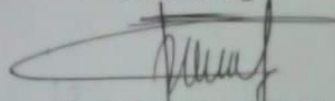
Curup, 13 Juli 2023

Mengetahui :

Pembimbing I

  
Dr. M. Taqivuddin M. Pd. I  
NIP. 197502141999031005

Pembimbing II

  
Agus Rivan Oktori M. Pd. I  
NIP. 199108182019031008

## PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Gustami

NIM : 19591089

Fakultas : Tarbiyah

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul : Pengembangan Media *Pop Up Book* Berbasis Kearifan Lokal Musi Rawas Pada Tema 8 di SDN 1 Air Satan Musi Rawas

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan penulis juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diajukan atau dirujuk dalam naskah ini dan disebutkan dalam referensi. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, saya bersedia menerima hukuman atau sanksi sesuai peraturan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, semoga dapat dipergunakan seperlunya.

Curup, 13 Juli 2023

Penulis



Gustami

NIM. 19591089



## KATA PENGANTAR

*Assalamu'alaikum wr, wb..*

Alhamdulillah puji syukur peneliti ucapkan atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan nikmat yang tak terhitung, baik itu jasmani maupun rohani kepada peneliti, sehingga dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul : “Pengembangan Media *Pop Up Book* Berbasis Kearifan Lokal Kabupaten Musi Rawas Pada Tema 8 Di SDN 1 Air Satan Musi Rawas” Skripsi ini disusun sebagai syarat memenuhi gelar Sarjana strata 1 Pendidikan (S.Pd) Fakultas Tarbiyah dalam jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.

Peneliti menyadari dalam menyelesaikan skripsi ini tidak akan berjalan tanpa adanya izin Allah SWT melalui perantara bantuan, bimbingan dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu dengan segala kerendahan hati pada kesempatan ini peneliti mengucapkan rasa terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Idi Warsah, M.Pd.I selaku Rektor IAIN Curup.
2. Bapak H. Hamengkubuwono, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah IAIN Curup
3. Ibu Tika Meldina, M.Pd selaku Ketua Prodi PGMI IAIN Curup sekaligus validator materi
4. Bapak Dr. Kusen, S.Ag., M.Pd Penasehat Akademik
5. Bapak Dr. M. Taqiyuddin M. Pd. I selaku pembimbing I yang telah berkenan meluangkan dan memberikan arahan serta bimbingan dalam penyusunan skripsi ini.

6. Bapak Agus Riyan Oktor M. Pd. I selaku pembimbing II yang telah meluangkan banyak waktu dan banyak memberikan arahan, bimbingan, semangat dan motivasi dalam pembuatan produk serta penyusunan skripsi
7. Seluruh Dosen Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah dan Staf IAIN Curup yang telah membantu proses perkuliahan sejak awal hingga akhir.
8. Kepala Sekolah dan Guru-guru SDN 1 Air Satan yang telah memberikan tenaga, pikiran dan mengizinkan peneliti meneliti disekolah.
9. Bapak Muksal Mina Putra M. Pd yang telah bersedia meluangkan waktu untuk menjadi validator ahli media
10. Ibu Dr. Aida Rahmi Nasution, M.Pd.I yang telah bersedia meluangkan waktu untuk menjadi validator ahli kurikulum pembelajaran.

Dengan segala kerendahan hati, penulis mengungkapkan terima kasih dan atas semua bimbingan masukan dan partisipasi yang telah diberikan oleh semua pihak tersebut dan berharap semoga skripsi ini bermanfaat dan menambah cakrawala ilmu dan pengetahuan bagi kita semua. Semoga Allah senantiasa meridhoi segala usaha kita. Aamiin.

Curup, 13 Juli 2023

Peneliti

**Gustami**

**NIM. 19591089**

## **MOTTO**

**Jangan Hanya Bermimpi Setinggi Bintang Di Langit  
Karena Jika Kau Terjatuh Akan Jatuh Di Antara Kehampaan  
Tapi Bermimpilah Setinggi Langit Di Angkasa  
Karena Jika Kau Jatuh Akan Jatuh Diantara Bintang-Bintang Yang Berpijar**

## **PERSEMBAHAN**

Bersyukur kepada Allah SWT dengan kalimat Alhamdulillah atas Rahmat dan Ridho-Nya serta segala sesuatu yang kuraih semata-mata karena kehendak-Nya. Maka dengan kerendahan hati, skripsi ini aku persembahkan untuk orang-orang yang berkontribusi dalam menyelesaikan studi ini:

1. Bapak dan Mamak (Safe'i dan Sukarti) yang telah memberikan banyak dukungan baik moril, materil serta do'a sehingga ananda dapat menempuh program sarjana pendidikan guru madrasah ibtidaiyah sampai dengan selesai
2. Adek tercinta Isanaini Julianti, meskipun karya ini tidak sempurna semoga bisa memberikan motivasi untuk kedepannya.
3. Kak Udin dan Mbak Lina yang sudah memberikan banyak motivasi, masukan dan bantuan berupa printer dan biaya lainnya untuk kelancaran proses pembuatan skripsi ini.
4. Sahabat-sahabat Seperjuangan dari semester 1 (Fitri Andri Ani, Febrinur Safitri, Endah Tri Puspa, Enita Sari, dan Elmi Mahfiro), sahabat-sahabat seperjuangan (Desi Ratna Sari, Syahdiyatur Ningtias, dan Hani Khofifah Rahma) dan adik-adik kamar 18 Masyitoh yang selalu saling mengingatkan untuk sukses bersama-sama
5. Almamater kebanggaan yang memberikan peneliti kesempatan untuk dapat belajar menempuh pendidikan dikampus yang peneliti cintai terkhusus Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah, Institut Agama Islam Negeri Curup.
6. Kepada semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu dan memotivasi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini semoga Allah selalu meridhoi langkah dan usaha kita.



# **Pengembangan Media *Pop Up Book* Berbasis Kearifan Lokal Musi Rawas Pada Tema 8 di SDN 1 Air Satan Musi Rawas**

## **Abstrak**

**Oleh:**

**Gustami**

**Nim. 19591089**

Media pembelajaran berbasis kearifan lokal menjadi salah satu faktor penunjang berhasilnya suatu pembelajaran. Oleh karena itu pengembangan media *pop up book* berbasis kearifan lokal Kabupaten Musi Rawas pada tema 8 dikembangkan dengan tujuan untuk mengetahui proses pembelajaran yang dilaksanakan di SDN 1 Air Satan, mengetahui cara mengembangkan media *pop up book* berbasis kearifan lokal pada tema 8, mengetahui kelayakan media *pop up book* berbasis kearifan lokal Pada Tema 8 dan mengetahui respon siswa dan guru terhadap Media *pop up book* berbasis kearifan lokal Pada Tema 8.

Jenis penelitian ini adalah penelitian *Research and Development* (R&D). Penelitian (R&D) tipe deskriptif yang mengadopsi model pengembangan Borg and Gall dan sudah dimodifikasi oleh Sugiyono dengan menerapkan 7 dari 10 tahapan yang ada yaitu: 1) Potensi Masalah; 2) Pengumpulan Data; 3) Desain Produk; 4) Validasi Desain; 5) Revisi Desain; 6) Uji Coba Produk; dan 7) Revisi Produk. Cara yang digunakan dalam mengumpulkan data adalah wawancara, observasi, dokumentasi dan angket. Kemudian untuk Instrumen penelitian dan pengembangan menggunakan observasi, wawancara, angket dan tes belajar siswa dengan teknik analisis deskriptif kualitatif dan rumus *skala likert* untuk menghitung data secara kuantitatif.

Penelitian ini menjelaskan bahwa kegiatan pembelajaran masih dilakukan secara konvensional, pengembangan media *pop up book* dilakukan berdasarkan hasil analisis kebutuhan guru dan siswa, kelayakan media *pop up book* berdasarkan penilaian para ahli mendapatkan skor nilai 76,36% dari ahli kurikulum, 80% dari ahli

materi dan 74% dari ahli media. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media *pop up book* berbasis kearifan lokal bisa diimplementasikan ke siswa kelas 4 sekolah dasar. Untuk itu, saat menerapkan media *pop up book* mendapatkan perolehan skor nilai pre test 60,83 % dan nilai skor post test 80 %. Selisih peningkatan pemahaman siswa mencapai 19,17 % dengan kategori efektif. Terakhir respon guru menunjukkan skor 88,33 % sedangkan skor rata-rata respon siswa adalah 88,66%. Dari skor ini bisa dinyatakan bahwa pengembangan media pembelajaran *Pop Up Book* berbasis kearifan lokal berhasil dilakukan.

**Kata Kunci:** Pengembangan, Media Pembelajaran, *Pop Up Book*

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGAJUAN SKRIPSI</b> .....	<b>ii</b>
<b>PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI</b> .....	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI</b> .....	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>v</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>vi</b>
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>vii</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xii</b>
<b>BAB I. PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar belakang Masalah.....	1
B. Fokus dan Sub Fokus .....	5
C. Rumusan Masalah .....	6
D. Tujuan Pengembangan .....	6
E. Manfaat Pengembangan .....	7
F. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan .....	8
<b>BAB II. KAJIAN PUSTAKA</b> .....	<b>10</b>
A. Tinjauan Teoritis .....	10
1. Pengembangan.....	10
2. Media Pembelajaran.....	16
3. Media <i>Pop Up Book</i> .....	21
4. Pembelajaran Tematik.....	25
5. Kearifan Lokal.....	28
B. Kajian Penelitian Relavan.....	34
C. Kerangka Berfikir.....	37
D. Hipotesis .....	38
<b>BAB III. METODE PENELITIAN</b> .....	<b>40</b>
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian .....	40
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	41
C. Prosedur Penelitian.....	41
D. Jenis dan Sumber Data .....	46
E. Teknik Pengumpulan Data .....	47
F. Instrumen Pengumpulan Data.....	49
G. Teknik Analisis Data .....	58
<b>BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b> .....	<b>62</b>

A. Tempat Penelitian .....	62
1. Identitas Sekolah.....	62
2. Izin dan Pendirian.....	62
3. Informasi Sekolah.....	63
4. Data Periodik.....	63
5. Sarana dan Prasarana.....	63
6. Keadaan Guru dan Siswa.....	64
7. Visi dan Misi SDN 1 Air Satan.....	64
B. Hasil Pengembangan dan Uji Coba Media <i>Pop Up Book</i> .....	65
1. Potensi dan Masalah .....	65
2. Hasil Pengumpulan Data.....	66
3. Desain Produk Media <i>Pop Up Book</i> Berbasis Kearifan Lokal .....	69
4. Validasi Desain.....	77
5. Revisi desain Media <i>Pop Up Book</i> .....	82
6. Hasil Uji Coba Produk Media <i>Pop Up Book</i> .....	87
7. Revisi Produk Media <i>Pop Up Book</i> .....	89
C. Pembahasan Hasil Penelitian dan Analisis Data.....	90
1. Proses pembelajaran yang dilaksanakan di SDN 1 Air Satan .....	90
2. Pengembangan Media <i>Pop Up Book</i> Berbasis Kearifan Lokal.....	94
3. Kelayakan Media <i>Pop Up Book</i> Berbasis Kearifan Lokal.....	97
4. Respon Siswa dan Guru terhadap Media <i>Pop Up Book</i> .....	99
<b>BAB V. PENUTUP.....</b>	<b>102</b>
A. Kesimpulan .....	102
B. Saran .....	103
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>104</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>108</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Data Ahli Validasi .....	44
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Lembar Observasi .....	50
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Wawancara Analisis Kebutuhan Guru .....	51
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Wawancara Analisis Kebutuhan Siswa .....	51
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Wawancara Informasi Kearifan Lokal .....	52
Tabel 3.6 Kisi-Kisi Penilaian Ahli Materi .....	53
Tabel 3.7 Kisi-Kisi Penilaian Ahli Kurikulum.....	54
Tabel 3.8 Kisi-Kisi Penilaian Ahli Bahasa.....	55
Tabel 3.9 Kisi-kisi Penilaian Ahli Media.....	56
Tabel 3.10 Kisi-kisi Respon Guru .....	56
Tabel 3.11 Kisi-kisi Respon Siswa .....	56
Tabel 3.12 Rentang Predikat KKM Satuan Pendidikan SDN 01 Air Satan.....	58
Tabel 3.13 Kriteria Analisis Kebutuhan .....	59
Tabel 3.14 Bobot Dalam <i>Skala Likert</i> .....	62
Tabel 3.15 Kategori Skor Dalam <i>Skala Likert</i> .....	62
Table 4.1 Desain Konseptual Media <i>Pop Up Book</i> .....	73
Table 4.2 Desain Uji Coba Pembuatan Media <i>Pop Up Book</i> .....	76
Table 4.3 Desain Pembuatan Media <i>Pop Up Book</i> .....	78
Table 4.4 Hasil Validasi Ahli Kurikulum .....	80
Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Materi .....	82
Tabel 4.6 Hasil Validasi Ahli Media .....	84
Tabel 4.7 Hasil Soal Pre Tes .....	91
Tabel 4.8 Hasil Soal Post Test.....	91

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir .....	38
Gambar 3.1 Model Pengembangan Menurut Borg & Gall .....	42
Gambar 4.1 Konsep Pembuatan Media <i>Pop Up Book</i> .....	72
Gambar Grafik 4.2 Hasil Validasi Ahli Kurikulum.....	81
Gambar Grafik 4.3 Hasil Validasi Ahli Materi .....	83
Gambar Grafik 4.4 Hasil Validasi Ahli Media.....	85
Gambar Grafik 4.5 Hasil Pre Test dan Post Test.....	90
Gambar Grafik 4.6 Hasil Respon Guru dan Siswa .....	91

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Perkembangan ilmu dan teknologi menjadikan dunia pendidikan semakin berkembang. Sebagai salah satu komponen pendukung yang cukup penting dalam proses pembelajaran, media pembelajaran tentu harus mengikuti perkembangan pendidikan. Hal ini dilakukan agar tidak terjadi kesenjangan antara proses pembelajaran dengan perkembangan pendidikan, yang akan mempengaruhi kualitas pendidikan. Untuk itu, pengembangan media pembelajaran diharapkan bisa mencegah kesenjangan yang ada dan membantu terwujudnya tujuan pembelajaran.

Pengembangan media pembelajaran penting dilakukan untuk mencapai tujuan dan keberhasilan dari kegiatan pembelajaran, karena kegiatan belajar mengajar merupakan upaya menciptakan suasana yang mendorong inisiatif dan memberikan motivasi serta memunculkan rasa tanggung jawab dalam diri siswa untuk menerapkan potensi yang ada dalam dirinya di proses pembelajaran.<sup>1</sup> Guru berperan sangat penting dalam hal pengembangan media pembelajaran sebab pengembangan media pembelajaran membutuhkan kreatifitas yang tinggi sehingga bisa tercipta suatu media pembelajaran yang baik.

Adapun pengembangan media pembelajaran yang baik akan disesuaikan dengan materi pembelajaran, keadaan sekitar, budaya dan latar belakang psikologis siswa. Untuk itu, sebelum membuat media pembelajaran guru terlebih

---

<sup>1</sup> Rina Puji Utami, *"Pentingnya Pengembangan Media Pembelajaran Dalam Kegiatan Proses Belajar Mengajar"* 12 (2017): 80.

dahulu akan menganalisis kemampuan siswa, melihat ketersediaan bahan di sekolah dan sekitarnya, serta merencanakan proses pembelajaran di kelas. Sehingga materi dalam pembelajaran bisa tersampaikan dengan baik kepada siswa.<sup>2</sup>

Dari hasil observasi awal di SDN 1 Air Satan diketahui bahwa terdapat kesenjangan antara teori diatas dengan realitas yang ada. Seperti siswa yang terbiasa dengan komunikasi satu arah atau hanya guru yang memberikan materi dan kesulitan beradaptasi dengan proses pembelajaran yang mengedepankan keaktifan siswa. Hal ini disebabkan karena kurang inovatifnya guru dalam membuat dan menggunakan media pembelajaran. Guru dalam proses pembelajaran khususnya ketika menyampaikan materi, banyak menggunakan media buku tematik. Padahal dalam buku tematik, hanya berisi sedikit materi dan beberapa soal sedangkan jika dilihat dari minat, siswa bisa lebih aktif berpartisipasi dengan menggunakan media pembelajaran dalam bentuk audio visual bergambar.<sup>3</sup>

Beranjak dari permasalahan ini, guru bisa menginovasikan sebuah media pembelajaran audio visual, seperti media vidio untuk menarik perhatian siswa. Akan tetapi, keterbatasan alat yang ada di sekolah menjadikan media ini tidak bisa digunakan. Untuk itu, media pembelajaran yang cocok dan menarik serta sudah teruji bisa digunakan dalam proses pembelajaran adalah media pembelajaran *Pop Up Book*. Dengan media ini, siswa bisa melihat secara jelas maksud dari materi

---

<sup>2</sup> Sri Haryanti, "27 Prinsip dan Gagasan Menjadi Guru Menyenangkan" (Jawa Barat: Jejak Publisher, 2020).

<sup>3</sup> "Observasi Awal Kelas IV SDN Air Satan Muara Beliti, Musi Rawas," 10 Januari 2023.



yang disampaikan karena media *Pop Up Book* berbentuk visual 3 dimensi yang memiliki ukuran panjang, lebar dan tinggi serta bisa dilihat dari segala arah.<sup>4</sup>

Kemudian selain dua permasalahan di atas, menurut Ibu Maryamah salah satu guru yang mengajar di SDN 1 Air Satan, menyebutkan bahwa pembahasan kearifan lokal dalam materi pembelajaran masih minim. Kebanyakan guru menggunakan contoh materi di luar daerah sehingga siswa sulit untuk menggambarkan suatu objek atau peristiwa dan menjadikan siswa kurang mengenal dan memahami budaya disekitarnya.<sup>5</sup> Padahal dalam penelitian Rendra Sakbana Kusuma dikemukakan bahwa dalam dunia pendidikan kearifan lokal diharapkan mampu memberikan gambaran kepada siswa tentang kehidupan dalam masyarakat.<sup>6</sup>

Selain itu Ibadillah dalam bukunya menyebutkan bahwa penyampaian materi yang baik adalah penyampaian materi yang membawa dunia siswa kedalam proses pembelajaran sehingga siswa bisa masuk kedalam dunia yang dibicarakan.<sup>7</sup> Dunia siswa, bisa juga dikatakan sebagai lingkungan sekitar siswa yang meliputi tempat mereka bermain, profesi orang tua dan keadaan alam sekitar serta budaya yang ada didalam masyarakat tempat siswa tinggal atau sering disebut dengan kearifan lokal.

---

<sup>4</sup> Ramen A Purba; Dkk, "*Pengantar Media Pembelajaran*" (Yayasan Kita Menulis, 2020), 43.

<sup>5</sup> Maryamah, Wawancara dengan Salah Satu Guru I SDN Air Satan Muara Beliti Musi Rawas, January 10, 2023.

<sup>6</sup> Rendra Sakbana Kusuma, "*Peran Sentral Kearifan Lokal Dalam Peningkatan Kualitas Pendidikan*" 05, No. 02 (2018).

<sup>7</sup> Ibadillah Malawi, Dkk., *Pembaharuan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*, 4th Ed. (Cv. Ae Media Grafika, 2018), 146–47.

Dari pernyataan di atas, dapat diketahui bahwa pembahasan kearifan lokal dalam materi pembelajaran sangat penting. Untuk itu materi dalam media yang dibuat juga harus disesuaikan dengan kearifan lokal yang ada di daerah setempat. Pengintegrasian kearifan lokal kedalam pembelajaran, dikuatkan kembali pada lampiran IV Permendikbud Nomor 81A tahun 2013 yang menyatakan bahwa pembelajaran di sekolah tingkat dasar dikembangkan secara tematik, keterpaduan lintas mata pelajaran dilakukan untuk mengembangkan sikap, keterampilan, dan pengetahuan serta mengapresiasi keragaman budaya lokal.<sup>8</sup> Adapun materi yang bisa diintegrasikan dengan kearifan lokal antara lain adalah materi kelas IV Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku yang didalamnya memuat materi cerita dan kondisi lingkungan sekitar daerah tempat tinggal siswa.

Di Desa Air Satan, kearifan lokal yang bisa diintegrasikan pada materi kelas IV Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku adalah cerita tentang Bendungan Kali Gambir. Bendungan ini terdapat di Dusun 1 Desa Air Satan, Muara Beliti, Kabupaten Musi Rawas bersebelahan dengan Pondok Pesantren Syifaul Janan. Disamping cerita sejarah berdirinya yang berdampak pada perkembangan Desa, ada juga cerita masyarakat dahulu yang berhubungan dengan Bendungan Kali Gambir serta manfaat Bendungan Kali Gambir Desa Air Satan .

Dari penelitian terdahulu oleh Puput Tri Nastiti menghasilkan kesimpulan bahwa penggunaan media *Pop Up Book* berbasis kearifan lokal Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku, di Kelas IV Sekolah Dasar dapat merubah suasana belajar siswa menjadi lebih aktif, inovatif dan edukatif selama proses pembelajaran

---

<sup>8</sup> Naela Khusna Faela Shufa, “Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Di Sekolah Dasar: Sebuah Kerangka Konseptual” 1, No. 1 (2018): 49.

berlangsung, selain itu juga media *pop up book* berbasis kearifan lokal ini memudahkan guru dalam penyampaian dan pengintegrasian materi pembelajaran dengan kearifan lokal daerah sekitar sehingga siswa bisa lebih mengetahui dan memahami kearifan lokal yang ada di sekitar lingkungan mereka.<sup>9</sup>

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan, analisis kebutuhan siswa dan potensi yang ada di sekitar lingkungan sekolah. Maka peneliti Ingin mengembangkan sebuah produk media pembelajaran *Pop Up Book* berbasis kearifan lokal. Penelitian ini memakai metode penelitian *Research and Development* jenis prosedural atau deskriptif dengan model penelitian Borg and Gell dan mengangkat sebuah judul penelitian “Pengembangan Media *Pop Up Book* Berbasis Kearifan Lokal Kabupaten Musi Rawas Pada Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku Di SDN 1 Air Satan Musi Rawas”

## **B. Fokus dan Sub Fokus**

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada, peneliti mengidentifikasi beberapa fokus dan sub fokus untuk dijadikan sebagai landasan penelitian selanjutnya. Adapun fokus dan sub fokus dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran yang dilaksanakan di SDN 1 Air Satan
2. Rancangan pengembangan media *pop up book* berbasis kearifan lokal Pada Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku Di SDN 1 Air Satan Musi Rawas

---

<sup>9</sup> Puput Tri Nastiti, “Pengembangan Media *Pop-Up Book* Berbasis Kearifan Lokal Kabupaten Trenggalek Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku, Kelas IV Sekolah Dasar” (Skripsi, Malang, Universitas Muhammadiyah Malang, 2021).

3. Kelayakan dan keefektifan media *pop up book* berbasis kearifan lokal Pada Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku Di SDN 1 Air Satan Musi Rawas menurut para ahli
4. Respon guru dan siswa terhadap media *pop up book* berbasis kearifan lokal Pada Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku Di SDN 1 Air Satan Musi Rawas

### **C. Rumusan Masalah**

Dari fokus dan sub fokus masalah yang ada maka didapatlah beberapa rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pembelajaran yang dilaksanakan di SDN 1 Air Satan?
2. Bagaimana pengembangan Media *Pop Up Book* berbasis kearifan lokal Pada Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku Di SDN 1 Air Satan Musi Rawas?
3. Bagaimana kelayakan dan keefektifan Media *Pop Up Book* berbasis kearifan lokal Pada Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku Di SDN 1 Air Satan Musi Rawas menurut pakar ahli?
4. Bagaimana respon siswa dan guru terhadap Media *Pop Up Book* berbasis kearifan lokal Pada Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku Di SDN 1 Air Satan Musi Rawas?

### **D. Tujuan Pengembangan**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan diatas, maka Tujuan dari pengembangan produk ini adalah sebagai berikut :

1. Mengetahui proses pembelajaran yang dilaksanakan di SDN 1 Air Satan
2. Mengetahui pengembangan Media *Pop Up Book* berbasis kearifan lokal Pada Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku Di SDN 1 Air Satan Musi Rawas

3. Mengetahui kelayakan dan keefektifan Media *Pop Up Book* berbasis kearifan lokal Pada Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku Di SDN 1 Air Satan Musi Rawas
4. Mengetahui respon siswa dan guru terhadap Media *Pop Up Book* berbasis kearifan lokal Pada Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku Di SDN 1 Air Satan Musi Rawas

#### **E. Manfaat Pengembangan**

Dari penelitian pengembangan media ini, bisa memberikan beberapa manfaat antara lain sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
  - a. Menambah dan memperluas wawasan guru dalam mendesain dan mengintegrasikan media pembelajaran
  - b. Sarana informasi dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis kearifan lokal
2. Manfaat Praktis
  - a. Bagi pendidik, penelitian ini memberikan motivasi pada guru untuk lebih inovatif dalam mengembangkan dan mengintegrasikan media, materi dan kearifan lokal ke dalam pembelajaran.
  - b. Bagi peserta didik, penelitian ini memberikan motivasi kepada siswa untuk aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran dan lebih mengetahui serta memahami kearifan lokal daerahnya.

- c. Bagi sekolah, penelitian ini memberikan salah satu cara untuk meningkatkan mutu sekolah yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang berinovasi.
- d. Bagi peneliti, sebagai calon guru penelitian ini memberikan pengalaman dalam mengembangkan media pembelajaran sehingga kedepannya bisa menjadi guru yang lebih inovatif.

#### **F. Spesifik Produk yang Akan Dikembangkan**

Adapun spesifik produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini mencakup konten dan konstruk yaitu:

##### 1. Konten

- a. Materi pada materi kelas IV Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku mata pelajaran IPS dan Bahasa Indonesia
- b. Materi IPS tentang Kegiatan ekonomi di Desa Air Saten dan sejarah dibangunnya Bendungan.
- c. Materi Bahasa Indonesia tentang unsur-unsur cerita yang terdapat di Bendungan Kali Gambir

##### 2. Konstruk

Terdapat beberapa rancangan dari produk media *Pop-Up Book* sebagai berikut:

- a. Media didesain menggunakan aplikasi Canva
- b. Kertas Concorde berukuran legal
- c. Dicitak dengan dijilid *hard cover*

- d. Gambar tiga dimensi terdiri atas bendungan, aktivitas di sawah, kebun karet, kebun sawit, ikan, dan aktivitas perdagangan.
- e. Gambar waduk, sungai, kolam dan sawah berbentuk dua dimensi.
- f. Bagian-bagian media terdiri dari:
  - 1) Cover
  - 2) Halaman satu dengan materi awal mula dan alasan pembuatan Bendungan dan Waduk
  - 3) Halaman dua berisi tentang tempat berdirinya bendungan dan luas waduk.
  - 4) Halaman ketiga berisis tentang manfaat berdirinya Bendungan dan Waduk ditambah dengan cerita mitos yang ada di waduk Kali Gambir.
  - 5) Halaman keempat berisi tentang pendapat ilmiah yang membantah pernyataan mitos masyarakat.
  - 6) Halaman kelima berisi tentang materi tokoh-tokoh dalam cerita.
  - 7) Halaman keenam berisi tentang profesi yang ada di desa Air Saten.
  - 8) Halaman ketujuh berisis materi kegiatan ekonomi.
  - 9) Halaman terakhir berisi kantong truth or dare yaitu kantong soal tantangan untuk siswa.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Tinjauan Teoritis**

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

###### **a. Pengertian Pengembangan**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, pengembangan berarti proses, cara, dan perbuatan mengembangkan. Maksudnya disini, pengembangan merupakan suatu cara dalam sebuah proses pembuatan sesuatu. Dalam dunia pendidikan pengembangan ini dilakukan untuk menghasilkan sebuah perangkat pembelajaran.<sup>10</sup> Adapun tujuan dari pengembangan perangkat pembelajaran adalah agar hasil dari proses belajar mengajar menjadi semakin baik.

Wina Sanjaya memaparkan dalam bukunya tentang hasil dari sebuah pengembangan adalah produk yang tidak terbatas pada perangkat pembelajaran, akan tetapi juga bisa berbentuk prosedur atau proses. Selain itu, pengembangan memiliki tujuan akhir yaitu produk yang dihasilkan sudah dianggap andal karena telah melewati pengkajian berulang, produknya sudah sesuai dengan kebutuhan dan sudah divalidasi secara ilmiah dengan analisis data secara empiris.<sup>11</sup>

Untuk itu diketahui bahwa pengembangan dalam dunia pendidikan adalah suatu proses dan cara yang dilakukan oleh seorang guru untuk menghasilkan suatu produk yang valid dan tidak terbatas, kemudian dengan

---

<sup>10</sup> Adelina Hasyim, *Metode Penelitian Dan Pengembangan Di Sekolah* (Yogyakarta: Media Akademi, 2016).

<sup>11</sup> Wina Sanjaya, *Penelitian Pendidikan Jenis, Metode Dan Prosedur*, Cet:3 (Jakarta: Prenadamedia Group, 2013).



produk tersebut guru bisa terbantu dalam setiap proses pembelajaran karena pengetahuan dan pemahaman siswa menjadi semakin cepat, luas dan dalam sehingga berdampak pada hasil belajar siswa.

b. Istilah *Research and Development* (Penelitian Pengembangan)

Dewasa ini, istilah penelitian pengembangan semakin populer di dunia pendidikan Indonesia. Richey dan Seels mendefinisikan R&D sebagai *“The systematic study of designing, developing and evaluating instructional programs, processes and products that must meet the criteria of internal consistency and effectiveness”*<sup>12</sup>

Dari definisi ini dapat diketahui bahwa R&D merupakan studi sistematis yang dilakukan untuk merancang, mengembangkan dan mengevaluasi suatu program instruksional dengan proses dan produk yang harus memenuhi kriteria konsistensi dan efektivitas internal. Untuk itu, dalam penelitian pengembangan terdapat pengujian validitas produk atau data oleh para ahli, agar diketahui produk yang dikembangkan bisa digunakan secara efektif.

Dalam pelaksanaannya, penelitian ini dibagi menjadi tiga jenis yaitu metode yaitu metode deskriptif, evaluatif dan eksperimental. Metode penelitian deskriptif digunakan dalam penelitian awal untuk menghimpun data tentang kondisi yang telah ada sebelumnya. Kemudian untuk metode evaluatif digunakan untuk mengevaluasi proses ujicoba pengembangan

---

<sup>12</sup> Rita C Richey, James D Klein, And Wayne A Nelson, *“Developmental Research: Studies Of Instructional Design And Development,”* 2003.

suatu produk. Sedangkan metode eksperimen digunakan untuk menguji keampuhan dari produk yang dihasilkan.<sup>13</sup>

Ada banyak model penelitian dalam *R&D*, salah satunya adalah model penelitian Borg and Gall yang menggunakan sepuluh langkah penelitian dalam mengembangkan produknya. Adapun sepuluh langkah yang akan digunakan oleh Borg and Gall dan diadopsi oleh Sugiyono adalah sebagai berikut:<sup>14</sup>

#### 1) Potensi dan Masalah

Potensi merupakan segala sesuatu yang bisa digunakan dan memiliki suatu nilai tambah di dalamnya. Sedangkan masalah adalah penyimpangan yang terjadi dari sebuah harapan atau teori yang ada. Potensi dan masalah ini harus didapatkan dari data ilmiah dan empirik yang kemudian akan menjadi landasan untuk mengembangkan suatu produk tertentu. Untuk saat ini, data-data bisa diperoleh dari laporan penelitian terdahulu.

#### 2) Mengumpulkan Informasi

Dari potensi dan masalah yang ada, maka peneliti harus mengumpulkan berbagai sumber data atau informasi yang berbeda dan terbaru. Data dan informasi tersebut bisa diperoleh dari penelitian terdahulu, wawancara, serta survey yang kemudian dapat digunakan sebagai bahan untuk merencanakan dan merancang sebuah produk. Dari

---

<sup>13</sup> Disunting Oleh, “*Prosiding Seminar Nasional Vokasi Dan Teknologi 2017 (Semnasvoktek)*,” N.D., 16.

<sup>14</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, 27 (Bandung: Alfabeta, 2018).

rencana dan rancangan yang ada diharapkan bisa memecahkan masalah yang ditemukan.

### 3) Desain Produk

Setelah mendapatkan informasi dari berbagai sumber kemudian menyimpulkan cara untuk memecahkan masalah yang ada, maka langkah selanjutnya adalah mendesain atau membuat rancangan suatu produk. Dalam membuat rancangan produk perlu memperhatikan kualitas produk, harga pembuatan, ketertarikan responden, ringannya beban produk, nyamannya produk saat dipakai dan produk mempunyai manfaat ganda ketika digunakan.

### 4) Validasi Desain

Desain produk yang sudah dibuat sebelum digunakan akan melewati proses validasi. Dalam proses ini, setiap rancangan produk dan jalannya kegiatan akan dinilai oleh ahli. Proses ini, baru bersifat rasional karena belum berdasarkan bukti nyata dari lapangan, sehingga para ahli melakukan validasi melalui forum diskusi untuk mengetahui kelebihan dan kelemahan produk yang dikembangkan agar produk maksimal ketika di uji coba.

### 5) Perbaiki Desain

Setelah melewati proses validasi desain, maka ditemuilah beberapa kelemahan dan kekurangan dari produk yang dihasilkan. Untuk itu, peneliti akan memperbaiki dan merevisi ulang rancangan produk yang dibuat, berdasarkan hasil diskusi dengan para ahli sebelumnya. Hal

ini dilakukan untuk meminimalisir kekurangan dan kelemahan dari produk sehingga ketika di uji coba produk benar-benar telah siap untuk di gunakan.

#### 6) Uji Coba Produk

Uji coba produk ini, dilakukan dengan cara membandingkan keadaan sebelum memakai produk dengan sesudah memakai produk. Dalam uji coba ini, baru menggunakan kelas kecil dengan jumlah minimal 10 orang siswa yang dipilih secara random atau dengan menyediakan dua kelompok kecil. Satu kelompok sebagai kelompok kontrol (menggunakan media lama) dan kelompok kedua sebagai kelompok eksperimen (menggunakan media baru). Nilai dari dua kelompok tersebut akan di bandingkan dan menghasilkan kesimpulan produk yang dibuat epektif atau tidak.

#### 7) Revisi Produk

Pengujian epektivitas produk yang dirancang pada kelas kecil akan memperlihatkan lagi beberapa kelemahan dan kekurangan di dalam produk. Selain itu, nilai yang didapat dari uji coba produk bisa jadi belum memenuhi standar yang diharapkan. Revisi produk kali ini dilakukan dengan data yang telah valid dan reliabel. Untuk itu, produk perlu perbaikan dan revisi ulang dengan landasan epektifitas dan evesiensi dari uji coba yang telah dilakukan sebelumnya.

#### 8) Uji Coba Pemakaian

Pada uji coba kelas kecil, diketahui bahwa produk yang dibuat berhasil memecahkan masalah yang ada. Untuk itu, setelah proses revisi uji coba sudah dilakukan, maka peneliti akan menguji coba kembali produk yang dibuat dalam skala kelas besar dengan tetap memperhatikan kekurangan serta hambatan yang muncul dari pemakaian produk tersebut. Hal ini dilakukan untuk perbaikan produk lebih lanjut sehingga produk siap digunakan secara masal.

#### 9) Revisi Produk

Setelah uji coba pemakaian, akan lebih baik jika dilakukan suatu evaluasi dari kinerja produk di lapangan. Untuk itu, pada uji coba kelas besar yang telah dilakukan, peneliti perlu memperhatikan setiap proses pembuatan dan pemakaian produk agar bisa merevisi kembali kekurangan yang ada dari produk yang dikembangkan. Hal ini dilakukan untuk mencapai penyempurnaan dalam pemakaian sebelum dilakukan pembuatan produk secara masal.

#### 10) Pembuatan Produk Secara Masal

Produk yang dikembangkan sudah dinyatakan layak pakai karena telah direvisi berulang kali. Untuk itu, produk bisa dibuat dan digunakan secara masal agar semua orang bisa merasakan manfaat dari produk yang sudah dibuat. Untuk memudahkan pembuatan produk secara masal, peneliti bisa melakukan kerja sama dengan beberapa perusahaan terkait

sehingga produk bisa terus menerus disediakan tanpa peneliti bersusah payah lagi.

## 2. Media Pembelajaran

### a. Pengertian Media Pembelajaran

Secara bahasa media berasal dari kata medium yang berarti perantara dan pengantar atau bisa dikatakan sebagai perantara yang digunakan untuk mengantar sebuah pesan. Dalam pembelajaran media digunakan sebagai perantara antara guru dengan siswa untuk mengantar sebuah informasi baru. Mustofa; dkk juga mengartikan media sebagai semua alat yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dan merangsang pikiran serta perasaan siswa sehingga bisa terdorong untuk menambah informasi baru.<sup>15</sup> Sedangkan Cecep dan Daddy mengartikan media pembelajaran sebagai alat yang digunakan guru untuk membantu jalannya proses pembelajaran agar memperjelas setiap penyampaian pesan atau materi kepada siswa.<sup>16</sup>

Lebih spesifik Wina Sanjaya dalam bukunya memaparkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu dan segala bentuk kegiatan yang dikondisikan untuk menambah pengetahuan, merubah sikap dan menanamkan keterampilan pada setiap orang yang memanfaatkannya.<sup>17</sup> Hal ini disebabkan karena pemanfaatan media pembelajaran akan mempermudah guru dalam menyampaikan informasi yang berkaitan dengan materi pembelajaran.

---

<sup>15</sup> Mustofa Abi Hamid;Dkk, *Media Pembelajaran* (Yayasan Kita Menukis, 2022).

<sup>16</sup> Cecep Kustandi dan Daddy Darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2020).

<sup>17</sup> Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran, Cet-3* (Jakarta: Kencana, 2016).

Dari paparan beberapa pendapat di atas diketahui bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan informasi kepada siswa agar pikiran dan perasaan siswa terdorong untuk aktif dalam setiap proses pembelajaran. Sehingga siswa bisa menambah pengetahuan, merubah sikap dan menanamkan keterampilan dalam diri. Pernyataan ini sejalan dengan pendapat Hamdan Husein Batubara yang mengemukakan pendapat bahwa media pembelajaran adalah alat komunikasi yang menentukan suksesnya sebuah proses pentransferan informasi.<sup>18</sup>

b. Fungsi dan Manfaat Media

Secara umum media pembelajaran memiliki kedudukan yang sangat penting dalam setiap proses pembelajaran karena memiliki beberapa fungsi dan manfaat yaitu:

- 1) Menjadi alat bantu dan pengarah dalam proses pembelajaran
- 2) Sebagai motivasi untuk mengalihkan perhatian siswa
- 3) Membantu meningkatkan hasil dan proses pembelajaran
- 4) Mengurangi kesan verbalisme dalam komunikasi saat proses pembelajaran
- 5) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indra<sup>19</sup>

---

<sup>18</sup> Hamdan Husein Batubara, *Media Pembelajaran Efektif* (Jawa Tengah: Fatawa Publishing, 2020).

<sup>19</sup> Rudy Sumiharsono dan Hisbiyatul Hasanah, *Media Pembelajaran* (Jawa Timur: Cv Pustaka Abadi, 2017), 10–11.

### c. Landasan Penggunaan Media Pembelajaran

Menurut Daryanto dalam penggunaan media pembelajaran sebaiknya didasari oleh beberapa landasan berikut ini:

#### 1) Landasan Filosofi

Siswa mempunyai hak untuk bebas memilih menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik batas kemampuan diri pribadinya. Karena dengan ini, harakat kemanusiaan siswa bisa dihargai dalam proses pembelajaran. Untuk itu, sebelum membuat media pembelajaran guru terlebih dahulu harus melihat kemampuan siswa agar tidak terjadi dehumanisasi dalam setiap proses pembelajaran.

#### 2) Landasan Psikologi

Keadaan psikologis atau persepsi pemikiran siswa akan mempengaruhi hasil belajar siswa. Oleh karena itu, media yang dibuat oleh seorang guru harus dilandasi dengan keadaan psikologis siswa. Sebelum membuat media pembelajaran Guru terlebih dahulu harus mencari tahu bagaimana pemikiran siswa, baru mmenentukan media yang cocok untuk digunakan dalam proses pembelajaran dan dengan ini hasil belajar siswa bisa meningkat.

#### 3) Landasan Teknologis

Dalam pembelajaran, teknologi merupakan suatu proses teori dan praktek yang kompleks. Di dalam teknologi pembelajaran, akan melibatkan banyak cara, orang, pemikiran, alat, dan organisasi terstruktur untuk menganalisis suatu permasalahan, mencari tahu cara



memecahkannya, lalu mengimplementasikan hasil analisis dan mengevaluasi serta mengelola masalah yang ada sesuai dengan situasi keadaan yang sedang terjadi.

#### 4) Landasan Empiris

Berdasarkan landasan ini, ketika membuat media pembelajaran, guru harus mempertimbangkan dengan seksama penggunaan media yang cocok dan sesuai kebutuhan serta karakteristik siswa, karakteristik mata pelajaran dan karakteristik dari media yang dibuat itu sendiri. Hal ini disebabkan karena tipe penggunaan media pembelajaran yang siswa gunakan berbeda. Ada yang menggunakan media pembelajaran visual, audio dan audio visual. Untuk itu, pembuatan media harus dialandasi dengan tipe penggunaan media siswa.<sup>20</sup>

#### d. Klasifikasi Media Pembelajaran

Secara garis besar media pembelajaran dibedakan menjadi tiga yaitu media audio, media visual dan media audio visual. Media audio merupakan media yang hanya menggunakan indra pendengar sebagai perantara untuk menyampaikan materi pembelajaran, jadi media ini hanya bisa didengar menggunakan telinga. Media visual adalah media yang hanya menggunakan indra penglihatan untuk menyampaikan materi. Media visual ini, dibedakan lagi menjadi dua yaitu media visual yang memakai proyeksi dan media visual yang tidak memakai proyeksi.

---

<sup>20</sup> Ananda Bunga Mutiara Dani Nasution; Dkk, "Prinsip dan Landasan Penggunaan Media Pembelajaran di Sekolah" Vol.3 No.2 (2022): Purwakerta.

Media visual yang memakai proyeksi ini merupakan media yang ditayangkan melalui komputer yang disambungkan dengan alat proyeksi contohnya seperti gambar dan ppt. Kemudian, untuk media visual yang tidak memakai alat proyeksi atau bisa dikatakan ditayangkan secara langsung kepada siswa tidak melalui perantara komputer dan alat proyeksi. Contohnya seperti buku, gambar, papan cerita, kantong bermain, tangga bertingkat, dll.

Selain media audio dan media audio visual, ada juga media yang menggabungkan keduanya yaitu media audio visual. Media audio visual ini merupakan sebuah media yang melibatkan dua indra pendengaran untuk menyampaikan pesan atau materi. Media ini terbagi menjadi dua yaitu media audio visual yang bergerak dan media audio visual yang tidak bergerak. Media audio visual yang bergerak contohnya adalah film sedangkan media audio visual yang tidak bergerak contohnya lirik lagu yang menggunakan suara.<sup>21</sup>

#### e. Karakteristik Media Pembelajaran

Media pembelajaran mempunyai beberapa karakteristik. Karakteristik ini dibedakan menjadi dua yaitu sebagai berikut:

##### 1) Media Pembelajaran Dua Dimensi

Media pembelajaran dua dimensi merupakan media yang hanya bisa dilihat dari satu arah saja dan memiliki ukuran panjang dan lebar seperti media grafis, media cetak dan bentuk papan. Contoh dari media

---

<sup>21</sup> Rusman, *Belajar & Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Kencana, 2017), Hal; 227-231.

grafis yaitu sketsa, gambar, grafik, bagan, poster, karton dan karikatur, peta datar dan transparansi OHP. Kemudian contoh dari media cetak seperti koran, buku majalah, dll. Sedangkan contoh dari bentuk papan adalah papan tulis, papan bermain, papan kantong, dll.

## 2) Media Pembelajaran Tiga Dimensi

Media pembelajaran tiga dimensi merupakan media yang bisa dilihat dari segala arah dan memiliki ukuran panjang, tinggi dan lebar. Pada media ini bisa dikelompokkan menjadi media benda asli dan media benda tiruan. Untuk media dengan benda asli bisa dilakukan dengan melakukan widyawisata atau mengunjungi tempat yang dituju secara langsung sedangkan media dengan benda tiruan yaitu media yang dibuat mirip dengan bentuk aslinya seperti peta timbul, boneka dan *pop up book*.<sup>22</sup>

## 3. Media *Pop Up Book*

### a. Pengertian Media *Pop Up Book*

Menurut bahasa *Pop up* mempunyai arti muncul. Maksudnya adalah buku *pop up* akan timbul bentuk tertentu di atas kertas apabila halaman bukunya dibuka atau ditarik. Hal ini sejalan dengan pendapat Melin dan Cut yang mengatakan bahwa *Pop-Up Book* adalah jenis buku atau kartu yang didalamnya terdapat potongan dan lipatan gambar yang akan muncul dalam bentuk lapisan tiga dimensi ketika halamannya di

---

<sup>22</sup> Daryanto, *Media Pembelajaran* (Yogyakarta: Penerbit Gava Media, 2016), Hal : 19-36.

buka atau di tarik.<sup>23</sup> Selain itu Aniq dan Dewi juga mengemukakan bahwa media *Pop Up Book* merupakan buku yang dapat bergerak dan memiliki bentuk 3 (tiga) dimensi sekaligus untuk memberikan visualisasi lebih menarik dari sebuah cerita yang ditampilkan. Gambar dari *Pop Up Book* ini bisa bergerak saat halaman dibuka.<sup>24</sup>

Ayu dan Beta mendefinisikan *Pop Up Book* sebagai buku dengan efek 3 dimensi yaitu potongan, tempel dan lipatan gambar yang diletakkan diantara 2 sisi lipatan buku. Efek 3 dimensi akan muncul saat buku dibuka.<sup>25</sup> *Pop Up Book* merupakan suatu inovasi baru yang dihadirkan dalam bentuk visual tiga dimensi dengan ukuran panjang, lebar dan tinggi sehingga bisa membuatnya terlihat dari segala arah.<sup>26</sup> Sejalan dengan ini, Shella; dkk mendefinisikan *pop up book* sebagai sebuah buku yang memiliki unsur tiga dimensi dan memberikan visualisasi cerita menarik dari tampilan gambar yang dapat bergerak ketika halamannya di buka atau di tarik.<sup>27</sup>

---

<sup>23</sup> Melin Sri Ulfa And Cut Eva Nasryah, “Pengembangan Media Pembelajaran Pop – Up Book Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD,” *Edunesia : Jurnal Ilmiah Pendidikan* 1, No. 1 (January 30, 2020): 10–16

<sup>24</sup> Aniq Amalia And Dewi Setiyawati, “Application Of Pop Up Book Media To Optimize Science Learning Outcomes,” *IJIS Edu : Indonesian Journal Of Integrated Science Education* 2, No. 2 (July 28, 2020): 144, <https://doi.org/10.29300/ijisedu.V2i2.3018>. diakses pada tanggal 16 Maret 2023 Pukul 08:19 WIB

<sup>25</sup> Ayu Sahara And Beta Rapita Silalahi, “Development Of Pop Up Book Media As IPS Learning Media Material Of Cultural Diversity In North Sumatra Grade Iv Elementary School Students,” *Jurnal Pendidikan LLDIKTI Wilayah I (JUDIK)* 1, No. 1 (July 20, 2021): 35, <https://doi.org/10.54076/judik.V1i1.11>. Diakses Pada Tanggal 16 Maret 2023 Pukul 08:28

<sup>26</sup> Cahyo Hasanudin, *Media Pembelajaran : Kajian Teoritis Dan Pemanfaatan* (Sleman, Yogyakarta: Deepublish, 2017).

<sup>27</sup> Shella Nabila, Idul Adha, And Riduan Febriandi, “Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Berbasis Kearifan Lokal Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar,” *Jurnal Basicedu* 5, No. 5 (September 12, 2021) 28–39.

Dari beberapa pendapat di atas bisa diambil kesimpulan bahwa *Pop Up Book* merupakan salah satu jenis buku 3 dimensi, yang didalamnya terdapat lipatan dan potongan gambar sehingga apabila halamannya dibuka atau ditarik akan timbul bentuk tertentu di atas kertas yang bisa dilihat dari segala arah. Hal-hal inilah yang akan menarik perhatian siswa jika *pop up book* dijadikan sebagai media pembelajaran.

Dengan ini, secara jelas media *pop up book* bisa diartikan sebagai salah satu jenis buku 3 dimensi yang dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan informasi kepada siswa sehingga pikiran dan perasaan siswa terdorong untuk aktif dalam setiap proses pembelajaran karena di dalam *pop up book* terdapat lipatan dan potongan gambar yang mengvisualisasikan materi pembelajaran dari segala arah karena pada *pop up book* jika halamannya dibuka atau di tarik akan timbul bentuk tertentu di atas kertas.

b. Teknik pembuatan Media *Pop Up Book*

Ada beberapa jenis teknik dalam pembuatan yaitu sebagai berikut:

- 1) *Transformations*, yaitu bentuk tampilan yang terdiri dari potongan-potongan pop-up yang disusun secara vertikal
- 2) *Volvelles*, yaitu bentuk tampilan yang menggunakan unsur lingkaran dalam pembuatannya

- 3) *Peepshow*, yaitu tampilan yang tersusun dari serangkaian tumpukan kertas yang disusun bertumpuk menjadi satu sehingga menciptakan ilusi kedalaman dan perspektif
- 4) *Pull-tabs*, yaitu sebuah tab kertas geser atau bentuk yang ditarik dan didorong untuk memperlihatkan gerakan gambaran baru
- 5) *Carousel*, teknik ini didukung dengan tali, pita atau kancing yang apabila dibuka dan dilipat kembali berbentuk benda yang kompleks
- 6) *Box and cylinder*, adalah gerakan sebuah kubus atau tabung yang bergerak naik dari tengah halaman ketika halaman dibuka.<sup>28</sup>

#### c. Cara Membuat

Adapun cara membuat media pembelajaran *Pop Up Book* bisa dilakukan melalui tahapan-tahapan sebagai berikut:

- 1) Menyiapkan alat dan bahan seperti aplikasi untuk mendesain, gunting, cutter, penggaris, staples, alat tulis, *double tape*, dan kertas lem.
- 2) Mendesain gambar-gambar yang akan digunakan sebagai latar dan bahan gambar timbul.
- 3) Penyusunan lembar *pop up*, dalam tahap ini, pembuat akan menyusun isi dari alur cerita *Pop Up Book*. Tahapan pertama berisi tahapan alur penyituasian, tahapan alur pemunculan konflik, tahapan alur peningkatan konflik, tahapan alur klimaks dan tahapan alur penyelesaian

---

<sup>28</sup> Annisarti Siregar And Elva Rahmah, "Model *Pop Up Book* Keluarga Untuk Mempercepat Kemampuan Membaca Anak Kelas Rendah Sekolah Dasar" 5, No. 1 (2016).

- 4) Membuat, mencetak dan merakit desain karakter yang telah dibuat. Pembuatan desain karakter dilakukan dengan bantuan aplikasi. Cara pembuatannya dimulai dengan membuat sketsa karakter kemudian melakukan pewarnaan pada sketsa tersebut dengan menggunakan aplikasi kemudian desain tersebut di print dan dirakit. Tiap Lembar Proses perakitan tiap lembar *pop up* dilakukan setelah menyelesaikan semua desain karakter dan latar. Perakitan dilakukan dalam lembar-lembar yang terpisah.
- 5) Menyusun lembar *pop up* menjadi sebuah *pop up book*. Setelah semua *Pop Up* dalam tiap lembar tersusun, lembaran-lembaran *Pop Up* tersebut disusun menjadi sebuah *Pop up book*. Penyusunan tersebut dilakukan dengan menggunakan *double tape* dan *stapler*.<sup>29</sup>

#### 4. Pembelajaran Tematik

##### a. Pengertian Pembelajaran Tematik

Secara bahasa tematik berarti bersangkutan dengan tema, artinya tematik merupakan suatu pembelajaran yang menggabungkan sebuah tema tertentu didalamnya. Hal ini sejalan dengan pendapat Endang Fatmawati; dkk, juga mendefinisikan pembelajaran tematik sebagai model pembelajaran terpadu yang mengaitkan beberapa mata pelajaran pada tema sehingga

---

<sup>29</sup> Andi Irwan Benardi, "Pendidikan Kesiapsiagaan Bencana Tanah Longsor Untuk Siswa Anak Usia Dini Dengan Metode Dongeng Berbasis Media Pop Up Book Di Paud Dewi Sartika Kecamatan Bergas," *Jurnal Pendidikan Geografi* 23, No. 2 (June 30, 2018): 85–93

belajar siswa jadi lebih bermakna.<sup>30</sup> Sedangkan menurut Prastowo pembelajaran tematik merupakan sebuah model pembelajaran yang menggunakan pendekatan berbasis tema dengan menekankan pada pembelajaran menyenangkan dan keaktifan siswa.<sup>31</sup>

Sa'dun; dkk, mendefinisikan pembelajaran tematik sebagai Pendekatan pembelajaran yang yang mengintegrasikan berbagai kompetensi dari beberapa mata pelajaran ke dalam tema dengan mengedepankan proses pembelajaran bermakna yang disesuaikan dengan perkembangan siswa.<sup>32</sup> Muhammad Shaleh Assingkily dkk, mengerucutkan definisi pembelajaran tematik sebagai salah satu model pembelajaran terpadu pada tingkat taman kanak-kanak dan sekolah dasar tingkat awal yang di dasarkan pada tema tertentu dan konteksnya bersatu dengan dunia anak-anak.<sup>33</sup>

Dari beberapa pendapat di atas dapat dipahami bahwa pembelajaran tematik adalah salah satu model pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan beberapa mata pelajaran ke dalam tema tertentu dan lebih mengedepankan proses pembelajaran bermakna kepada siswa karena konteks pembelajarannya disesuaikan dengan perkembangan dan bersatu dengan dunia siswa sehingga pembelajaran bisa menyenangkan serta dapat memicu aktifnya siswa.

---

<sup>30</sup> Endang Fatmawati; Dkk, *Pembelajaran Tematik* (Pidie, Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021), 4.

<sup>31</sup> Andi Prastowo, *Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu*, 1st ed. (Jakarta: Kencana, 2019), 4.

<sup>32</sup> Sa'du Akbar; Dkk, *Implementasi Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar*, 1st Ed. (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2016), 17.

<sup>33</sup> Muhammad Shaleh Assingkily Dkk, *Desain Pembelajaran Tematik Integratif Jenjang Mi/Sd* (Yogyakarta: K-Media, 2019), 7.



#### b. Fungsi dan Tujuan Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik mempunyai fungsi sebagai pemersatu dari semua macam kegiatan pembelajaran, dengan hal ini memberikan kemudahan bagi siswa dalam mendalami dan memahami konsep materi pembelajaran. Selain fungsi di atas pembelajaran tematik juga mempunyai beberapa tujuan yaitu sebagai berikut:<sup>34</sup>

- 1) Dengan tema yang mengaitkan pada pengalaman pribadi siswa menjadikan kompetensi bahasa siswa berkembang
- 2) Manfaat dan makna pada setiap pembelajaran lebih terasa karena menggunakan tema yang jelas
- 3) Siswa dapat menumbuh-kembangkan budi pekerti dan moralnya karena terdapat sejumlah nilai budi pekerti yang di angkat dalam materi pembelajaran.
- 4) Situasi nyata yang diciptakan saat proses pembelajaran dapat menumbuhkan gairah belajar siswa

#### c. Karakteristik Tematik

Pembelajaran tematik mempunyai beberapa karakteristik di dalamnya yaitu berpusat pada siswa, memberikan pengalaman langsung karena siswa dihadapkan pada sesuatu yang nyata, kemudian konsep dari pembelajaran tematik dimuat dari berbagai mata pelajaran yang di

---

<sup>34</sup> Maulana Arafat Lubis dan Nashran Azizan, *Pembelajaran Tematik Sd/Mi*, 1st Ed. (Jakarta: Kencana, 2020), 13.

integrasikan kedalam beberapa tema tertentu, terakhir pembelajaran tematik bersifat fleksibel sesuai dengan minat, bakat dan kebutuhan yang siswa.<sup>35</sup>

#### d. Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku

Dalam pembelajaran tematik terdapat sembilan tema disetiap kelasnya. Lima tema dilaksanakan pada semester ganjil dan empat tema lainnya diterapkan di semester genap. Setiap tema akan dibagi kembali menjadi tiga sub tema dan setiap sub tema akan ada pembagian materi pembelajarannya.<sup>36</sup> Pada penelitian ini akan dilaksanakan di semester genap dan mengambil tema tema 8 daerah tempat tinggalku sebagai objek penelitiannya.

Tema 8 daerah tempat tinggalku memiliki 3 sub tema di dalamnya, antara lain yaitu tempat tinggalku, kekhasan tempat tinggalku, dan cita terhadap tempat tinggalku. Jaringan tema dalam tema 8 daerah tempat tinggalku yaitu dengan mata pelajaran PPKN, IPA, IPS,, SBDP dan Bahasa Indonesia. Untuk penelitian ini, peneliti memakai sub tema 1 tempat tinggalku dengan jaringan mata pelajaran IPS dan Bahasa Indonesia.<sup>37</sup>

### 5. Kearifan Lokal

#### a. Pengertian Kearifan Lokal

Menurut Wahyu Kearifan lokal didefinisikan sebagai pengetahuan yang berasal dari budaya masyarakat setempat. Kearifan lokal ini, meliputi tradisi-tradisi dan praktik-praktik asli atau bisa juga berwujud suatu

---

<sup>35</sup> Amalia Khusnul Khotimah, Dkk, *Penerapan E-Learning Berbasis Blog Pada Pembelajaran Tematik*, 1st Ed. (Jawa Tengah: Cahya Ghani Recovery, 2022), 29.

<sup>36</sup> Maulana Arafat Lubis dan Nashran Azizan, *Pembelajaran Tematik Sd/Mi*, 23.

<sup>37</sup> Tim Tunas Karya Guru, *Kreatif Tematik Daerah Tempat Tinggalku Kelas IV untuk Sd/Mi* (Duta, 2019), 2.

kebijaksanaan yang sudah lama berlangsung dan berkembang di wilayah tertentu. Hal ini sejalan dengan pendapat Chamber yang mengartikan kearifan lokal sebagai ilmu rakyat, ilmu pedesaan, sosial dan ilmu pengetahuan rakyat asli.<sup>38</sup>

Kearifan lokal merupakan pengetahuan berupa adat, tata krama, norma, budaya, bahasa, kepercayaan dan kebiasaan yang telah ada pada masyarakat dan tetap dilakukan secara terus menerus serta bernilai baik bagi kehidupan.<sup>39</sup> Pengertian kearifan lokal tidak hanya sebatas membahas tentang nilai-nilai yang tidak terlihat dan berbentuk. Akan tetapi, kearifan lokal juga membahas tentang hal-hal yang berbentuk. Oleh karenanya kearifan lokal terbagi menjadi dua bentuk yaitu kearifan lokal dalam bentuk tidak nyata seperti yang dijelaskan di atas dan kearifan lokal dalam wujud nyata contohnya seperti arsitektur bangunan, karya seni, alat-alat tradisional dan semua aturan yang ada dalam sebuah wujud benda.<sup>40</sup>

Jadi, kearifan lokal adalah sebuah pengetahuan budaya dan benda di suatu daerah diantaranya bisa berupa adat istiadat, tradisi, tata krama, norma, budaya, bahasa, kepercayaan, arsitektur bangunan, karya seni, alat-alat tradisional dan semua aturan yang ada dalam sebuah wujud benda atau suatu kebijaksanaan yang sudah lama digunakan, berlangsung dan

---

<sup>38</sup> Wahyu, *Pendidikan IPS Berbasis Kearifan Lokal* (Bandung: Wahana Jaya Abadi, 2015), 3–6.

<sup>39</sup> Tety Nur Cholifah Dan Luthfiatus Zuhro, *Pembelajaran Tematik Berbasis Kearifan Lokal Malang Selatan* (Malang: Media Nusa Creativ, 2019), 3–6.

<sup>40</sup> Ashadi, *Kearifan Lokal Dalam Arsitektur*, 1st Ed. (Jakarta Pusat: Arsitektur UMJ Press, 2018), 7–8.

berkembang di wilayah tertentu yang kemudian dijadikan sebagai pedoman hidup oleh masyarakat daerah tersebut.

Segala sesuatu bisa dikatakan sebagai kearifan lokal apabila memenuhi beberapa ciri-ciri berikut ini:<sup>41</sup>

- 1) Mampu bertahan dari budaya luar
- 2) Mampu mengakomodasi unsur-unsur budaya luar
- 3) Mampu mengintegrasikan dan mengendalikan unsur budaya luar ke dalam budaya asli
- 4) Bisa memberikan petunjuk pada perkembangan budaya

Kearifan lokal mempunyai beberapa fungsi antara lain sebagai berikut:<sup>42</sup>

- 1) Sebagai konservasi dan pelestarian sumber daya alam di daerah tertentu
- 2) Mengembangkan sumber daya manusia
- 3) Pengembangan kebudayaan dan ilmu pengetahuan,
- 4) Sebagai petunjuk, kepercayaan, sastra dan pantangan.

b. Gambaran Umum Desa Air Satan Kecamatan Muara Beliti Kabupaten Musi Rawas

Air Satan adalah sebuah Desa yang berada di Kecamatan Muara Beliti, Kabupaten Musi Rawas, Provinsi Sumatera Selatan, Indonesia. Luas Desa Air Satan secara keseluruhan adalah 481,74 Ha yang secara administratif terdiri dari 4 Dusun, dengan batasan wilayah sebelah Utara

---

<sup>41</sup> Rumini, *Tersisihnya Kearifan Lokal Di Era Digital*, 1st Ed. (NTB Lombok Tengah: Penerbit P4I, 2022), 11.

<sup>42</sup> Syarifuddin, *Buku Ajar Kearifan Lokal Daerah Sumatera Selatan*, 1st Ed. (Palembang: Bening Media Publishing, 2021), 5.

Desa Air Lesing, sebelah selatan berbatasan dengan Desa Lubuk Linggau, sebelah Barat berbatasan dengan Desa Tanah Periuk, dan sebelah Timur berbatasan dengan Desa Satan Indah Jaya.<sup>43</sup>

Desa Air Satan mayoritas adalah masyarakat Jawa dan Sumatera yang berprofesi sebagai petani karena di Desa Air Satan merupakan salah satu daerah kawasan pertanian di Kabupaten Musi Rawas.<sup>44</sup> Pertanian di Desa Air Satan meliputi tanaman pangan seperti padi, jagung dan hortikultura yang semuanya memanfaatkan saluran irigasi dan hujan. Selain tanaman pangan di Desa Air Satan juga terdapat perkebunan seperti kebun karet dan sawit. Walaupun sebagian besar masyarakat Desa Air Satan berprofesi sebagai petani, akan tetapi terdapat juga masyarakat yang berprofesi sebagai pegawai negeri, pedagang, dan peternak yang memelihara ternak kambing, sapi dan ayam sebagai usaha sampingan dan sifatnya tabungan bagi mereka.<sup>45</sup>

c. Kearifan Lokal yang Ada di Desa Air Satan Kecamatan Muara Beliti Kabupaten Musi Rawas

Secara umum, setiap daerah memiliki keunikan dan tradisi yang berbeda. Hal ini bisa disebabkan oleh beberapa faktor. Seperti Di Kabupaten Musi Rawas untuk pemberian nama Desa disesuaikan dengan beberapa latar

---

<sup>43</sup> Kusnadi Yudha Wiguna Et Al., “*Manajemen Pengelolaan Bumdes Sejahtera Desa Air Satan*” 1 (2022): 43.

<sup>44</sup> Yeni Trianah And Santi Sani, “*Sosialisasi Teknik Pengolahan Air Bersih Secara Sederhana Di Desa Air Satan Kecamatan Muara Beliti Kabupaten Musi Rawas*” 5, No. 1 (2022): 163.

<sup>45</sup> Judo Laksono And Zulhapi Utama Adlan, “*Optimalisasi Lahan Perkarangan Dengan Budidaya Hijauan Unggul Sebagai Pakan Ternak di Desa Air Satan Kecamatan Muara Beliti Kabupaten Musi Rawas*,” *Jurnal Masda* 1, No. 2 (November 29, 2022)

belakang yang ada, salah satunya adalah dengan menggunakan unsur nama geografis seperti kata Air. Hal ini berkaitan dengan ciri Desa yang banyak mengandung air, sehingga akhirnya menjadi nama Desa. Selain itu pemberian nama Saten berkaitan dengan ucapan yang tergeser berangsur-angsur.<sup>46</sup>

Pada tahun 1976, pemerintah Provinsi Sumatera Selatan menggagas pembuatan bangunan saluran irigasi yang akan mengalir kurang lebih 1.700 hektar calon persawahan di Desa Air Saten dan sekitarnya.<sup>47</sup> Gagasan saluran irigasi ini dimulai dengan membuat sebuah Bendungan. Bendungan ini di namai dengan nama Bendungan Dam Inpres dan Waduk dalam bendungan tersebut sering disebut dengan nama Kali Gambir. Dinamakan sebagai Kali Gambir karena pada awalnya waduk ini merupakan pertemuan antara Kali Gambir dan Kali Saten yang dibendung menjadi Waduk. Kali dalam bahasa Jawa berarti Sungai sedangkan Gambir berarti tumbuhan Gambir yang tumbuh di sekitar Sungai tersebut sebelum Sungai tersebut menjadi Waduk. Bendungan ini berada di dusun 4 Desa Air Saten. Bendungan ini menjadi salah satu ikonik dan kearifan lokal wujud benda di Desa Air Saten.

Selain bendungan di Desa Air Saten Juga Terdapat sebuah Balai Benih Ikan (BBI) Central Air Tawar yang didirikan pada tahun 1978, namun berdasarkan Keputusan Gubernur Nomor 41 tahun 2004 berganti status menjadi Unit Pelaksana Teknis Dinas BBI Central Air Tawar Dinas

---

<sup>46</sup> Rahmat Muhidin, "Pemberian Nama Desa atau Kampung di Kabupaten Musi Rawas: Suatu Kajian Toponimi Daratan," 2021, 563.

<sup>47</sup> "Peraturan Daerah Kabupaten Musi Rawas Nomor 2 Tahun 2013," n.d.

Kelautan dan Perikanan Provinsi Sumatera Selatan. UPTD BBI Central Air Tawar ini berfungsi sebagai tempat penyediaan bibit unggul dan benih ikan tawar.<sup>48</sup> Sayangnya, menurut pemerintah desa setempat UPTD BBI ini sudah lama tidak beroperasi.

Dua contoh kearifan di atas atas kearifan lokal jenis benda. Kemudian untuk kearifan lokal tak benda akan dijabarkan berikut ini:

#### 1) Sedekah Bumi

Sedekah bumi dilakukan setiap tanggal 1 Muharram dengan tujuan untuk membersihkan Desa dan sebagai wujud syukur pemberian rezeki dari Allah SWT. Pada peringatan ini masyarakat Desa Air Satan akan bergotong royong memasak bahan-bahan makanan yang sudah terkumpul dari pemberian warga Desa setempat. Malamnya akan ditampilkan penampilan wayang kulit. Dalam pertunjukan wayang kulit masyarakat percaya bahwa segala sesuatu aib yang bisa mengotori desa akan muncul dan bisa cepat terselesaikan.

#### 2) Slametan

Mayoritas masyarakat Desa Air Satan adalah suku Jawa. Orang Jawa biasanya saat ada yang meninggal akan mengadakan slametan tujuh hari, empat puluh hari, seratus hari, mendak pisan, mendak pindo dan seribu hari. Selain slametan untuk orang meninggal slametan ini juga dilakukan saat sunatan (khitanan), akad nikah, aqiqah bayi, lulus sekolah, khatmil Quran dan beberapa kejadian yang patut disyukuri lainnya.

---

<sup>48</sup> Pemerintah Provinsi Sumatera Selatan, "Keputusan Gubernur NO. 41 Tahun 2004," n.d.

### 3) Shalawatan

Shalawatan atau melantunkan puji-pujian kepada Nabi Muhammad SAW di Desa Air Satan di lakukan setiap ada acara peringatan. Ketika shalawat dilantunkan akan ada sorban atau kardus yang mengelilingi jama'ah. Kardus atau sorban ini digunakan untuk menerima sedekah dari jama'ah. Sedekah ini biasanya berupa uang yang nantinya akan dijadikan sebagai tambahan dana dari acara atau diberikan ke Masjid tempat shalawatan dilaksanakan.

### 4) *Sowan* Keliling

*Sowan* artinya berkunjung, maksudnya adalah berkunjung disetiap rumah yang ada di Desa untuk *silaturahmi* dan berdoa bersama. Acara *sowan* keliling dilakukan pada Hari pertama *Idul Fitri*. Setiap warga Desa Air Satan secara rombongan akan berkunjung di rumah-rumah tetangganya saling bersalaman, memaafkan dan mendoakan. Acara ditutup dengan mencicipi beberapa hidangan yang disediakan ahli rumah.

## **B. Kajian Penelitian Relavan**

Penelitian ini direncanakan dengan landasan penelitian terdahulu dengan tetap menjaga keoriginalitas suatu penelitian. Untuk itu, harus ada Perbedaan dalam sebuah penelitian. Dari penelitian skripsi Puput Tri Nastiti pada tahun 2021 dengan judul Pengembangan Media Kearifan Lokal Kabupaten Trenggalek Tema



8 Daerah Tempat Tinggalku, Kelas IV Sekolah Dasar terdapat perbedaan pada tempat penelitian, jenis kertas dan materi yang digunakan dalam media.<sup>49</sup>

Pada penelitian Puput Tri Nastiti disimpulkan bahwa materi yang terdapat dalam media *pop up book* adalah tentang tarian daerah, cerita daerah, dan tempat wisata dari daerah Trenggalek. Sedangkan pada penelitian ini materi pada media pembelajaran adalah tentang kegiatan ekonomi dan cerita sejarah yang terdapat di Bendungan Dam Inpres serta Waduk Kali Gambir Desa Air Satan, Kabupaten Musi Rawas. Selanjutnya, untuk pembuatan *pop up book* dalam penelitian Puput Tri Nastiti menggunakan kertas berukuran kertas A3, dan Gambar tarian Turangga Yaksa, tugu dari berbagai tempat wisata, dan kegiatan upacara adat khas Trenggalek yang berbentuk dua dimensi maupun tiga dimensi. Sedangkan pada penelitian ini, akan menggunakan kertas Concorde berukuran legal, gambar sawah dan sungai irigasi berbentuk dua dimensi serta gambar bendungan, orang sawah, kebun karet dan kebun sawit berbentuk tiga dimensi.

Selain penelitian Puput Tri Nastiti, ada juga penelitian Tesis yang dilakukan oleh Ade Tria Lestari pada tahun 2020 dengan judul Pengembangan Media *Storybook Pic-Pop* Berbasis Budaya Lokal Palembang Untuk Meningkatkan Perilaku Prososial Anak Usia Dini. Pada penelitian Ade Tria Lestari memiliki beberapa perbedaan dengan penelitian ini yaitu pada tempat penelitian, metode penelitian dan objek penelitian. Tempat penelitian Ade Tria Lestari dilakukan di Kabupaten Musi Banyuasin yang konten ceritanya tentang kearifan lokal budaya Palembang, sedangkan pada penelitian ini dilakukan di

---

<sup>49</sup> Puput Tri Nastiti, "*Pengembangan Media Pop-Up Book Berbasis Kearifan Lokal Kabupaten Trenggalek Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku, Kelas IV Sekolah Dasar*" (Skripsi, Malang, Universitas Muhammadiyah Malang, 2021).

Desa Air Satan, Kabupaten Musi Rawas. Meskipun terdapat pada provinsi yang sama, akan tetapi tetap ada banyak perbedaan budaya di dalamnya.

Kemudian, penelitian Ade Tria Lestari menggunakan model pengembangan Addie sebagai acuan pembuatan produk. Dalam pembuatan produk dengan model pengembangan Addie langkah yang digunakan meliputi analisis, rancangan, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Sedangkan pada penelitian ini menggunakan model pengembangan dari Borg and Gell dengan menggunakan sembilan dari sepuluh langkah yang ada yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desai produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi desain, uji coba produk dan revisi desain. Selanjutnya objek pada penelitian Ade Tria Lestari adalah anak usia dini (usia 4 sampai 6 tahun) sedangkan pada penelitian ini objeknya adalah siswa sekolah dasar.<sup>50</sup>

Selanjutnya penelitian relavan lainnya adalah sebuah jurnal penelitian yang dilakukan oleh Noor Khamidah dkk, dengan judul penelitian *Developing Pop-Up Media Based On Local Wisdom For Grade Iv Of Elementary School On Theme 8 Daerah Tempat Tinggalku*. Penelitian ini dilakukan pada tahun 2020 yang kemudian diterbitkan pada bulan Maret tahun 2021. Penelitian Noor Khamidah, dkk mempunyai beberapa perbedaan dengan penelitian ini yaitu pada tempat dan banyaknya studi kasus serta pelaksanaan prosedur penelitian.

Penelitian Noor Khamidah, dkk; dilakukan di Mejobo Kudus dengan mengambil 3 sekolah dasar sebagai studi kasusnya sedangkan pada penelitian ini akan dilakukan di Desa Air Satan, Musi Rawas dengan hanya mengambil satu

---

<sup>50</sup> Ade Tria Lestari, Hapidin Hapidin, And Zarina Akbar, "Pengembangan Media Storybook Pic-Pop Berbasis Budaya Lokal Palembang Untuk Meningkatkan Perilaku Prososial Anak Usia Dini," *AL-ASASIYYA: Journal Of Basic Education* 4, No. 1 (January 10, 2020): 91,

sekolah sebagai studi kasus dan tempat uji coba produk. Kemudian dalam prosedur penelitiannya Noor Khamidah, dkk; hanya menggunakan tujuh dari sepuluh prosedur penelitian Borg&Gall sedangkan pada penelitian ini peneliti akan menggunakan sembilan dari sepuluh dari prosedur penelitian Borg&Gall.<sup>51</sup>

### C. Kerangka Berfikir

Media pembelajaran dapat di buat dalam bentuk seperti cetakan dan non cetak serta bisa bersifat audio, visual atau audio visual. *Pop up book* ialah salah satu media visual yang bisa dipakai dalam proses pembelajaran sehingga memudahkan peserta didik dalam menerima pelajaran karena pada dasarnya peserta didik memerlukan media pembelajaran yang sesuai dan tepat agar dapat digunakan selama proses pembelajaran.

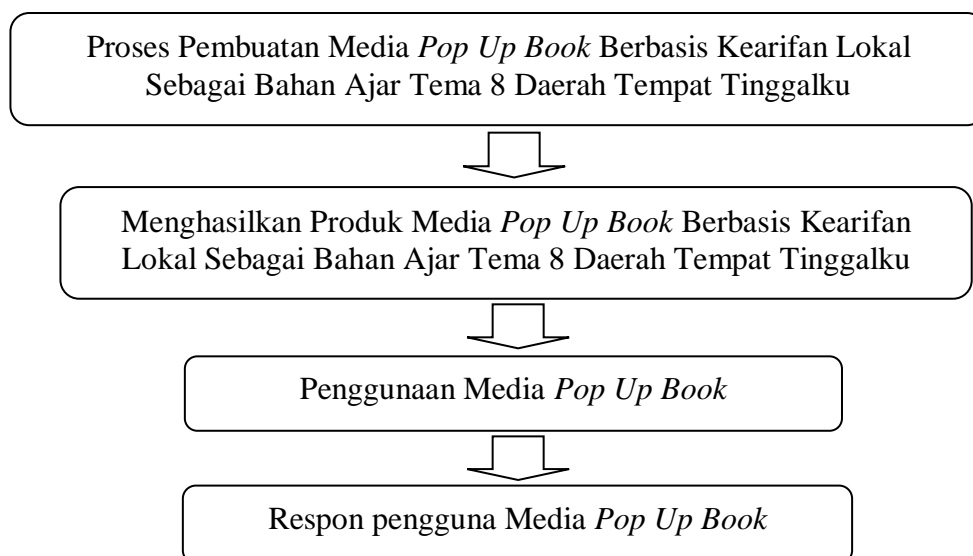
Media *pop up book* disusun dengan proses pengembangan sehingga memanfaatkan literatur yang ada untuk dijadikan bahan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Pada kenyataannya, media pembelajaran yang tersedia belum berhasil dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi. Penyebabnya, yaitu tidak adanya media yang dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk dapat mengembangkan pengetahuan peserta didik secara optimal.

Materi yang diberikan untuk kelas IV SDN 1 Air Saten hanya menggunakan media buku teks, sedangkan penyajian dengan buku teks saja kurang memadai. *Pop up book* merupakan salah satu pilihan media pembelajaran

---

<sup>51</sup> Noor Khamidah, Sri Utaminingsih, And Mohammad Kanzunudin, "Development Of Pop-Up Media Based On Local Wisdom In The Fourth Grade Of Elementary School On Theme 8 Daerah Tempat Tinggalku," *Jurnal Pajar (Pendidikan Dan Pengajaran)* 5, No. 2 (March 14, 2021), <https://doi.org/10.33578/Pjr.V5i2.8286>. Diakses Pada 15 Maret 2023 Pukul 10:01 WIB

yang tepat untuk peserta didik kelas IV SDN 1 Air Satan. Media *pop up book* dikembangkan sebagai suatu alternatif penyajian materi dengan berbais kearifan lokal sehingga mampu menarik minat dan mudah diingat peserta didik karena adanya gambar-gambar 3 dimensi yang menarik dan diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar dan antusias peserta didik. Peserta didik lebih menyukai materi pembelajaran yang disajikan secara visual, sehingga peserta didik pun merasa senang atau merasa tidak jenuh selama proses pembelajaran. Adanya kelebihan yang ada pada media *pop up book*, peneliti menyakini bahwa akan mempermudah peserta didik dalam belajar. Secara umum kerangka berfikir dalam penelitian pengembangan ini digambarkan sebagai berikut:



**Gambar 2.1**

**Kerangka Berfikir**

**D. Hipotesis**

Hipotesis dapat dikatakan sebagai pendugaan sementara mengenai hubungan antar variabel yang akan diuji kebenarannya. Karena sifatnya dugaan,

maka hipotesis hendaknya mengandung implikasi yang lebih jelas terhadap pengujian hubungan yang akan dinyatakan. Atas dasar kerangka pemikiran diatas, maka penulis memiliki sebuah asumsi dalam dugaan sementara yaitu sebagai berikut:

H0 : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada efektivitas belajar tema 8 Tempat Tinggalku pada siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *pop up book*.

H1 : Terdapat perbedaan yang signifikan pada efektivitas belajar tema 8 Tempat Tinggalku siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *pop up book*.

### **BAB III**

## **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis dan Pendekatan Penelitian**

Jenis metode penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) tipe deskriptif dengan desain penelitian model Borg and Gall yang sudah dimodifikasi oleh Sugiyono. *Research and Development* (R&D) tipe deskriptif merupakan model penelitian yang menggambarkan proses dan langkah-langkah yang dilakukan untuk menghasilkan atau mengembangkan produk sampai produk tersebut valid, efektif dan efisien untuk digunakan.<sup>52</sup>

Hal ini sejalan dengan pendapat Sugiyono yang mendefinisikan metode penelitian R&D sebagai suatu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan keefektifannya sudah teruji valid karena telah melalui beberapa prosedur validitas serta uji coba oleh para ahli.<sup>53</sup> Dari hal ini, dapat disimpulkan bahwa R&D berfungsi untuk mengembangkan dan mengvalidasi produk. Dalam hal Mengembangkan dapat diartikan sebagai pembuatan atau pembaharuan produk yang belum pernah ada. Sedangkan untuk hal mengvalidasi dapat diartikan sebagai pengujian keefektifan produk yang sudah ada.

*Research and Development* (R&D) merupakan salah satu metodologi penelitian yang digunakan untuk menghasilkan atau memperbaiki produk yang

---

<sup>52</sup> Andri Wicaksono, *Metodologi Penelitian Pendidikan* (Yogyakarta: Garudhawaca, 2022), 266.

<sup>53</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*, 20th Ed. (Bandung: Alfabeta Cv., 2014), 297.

valid, efektif dan efisien agar bisa digunakan oleh masyarakat luas. Di dunia pendidikan produk-produk yang bisa dihasilkan melalui penelitian R&D antara lain seperti kurikulum, media, strategi, desain pembelajaran dll. Untuk itu, dalam penelitian ini produk yang akan dikembangkan oleh peneliti adalah media pembelajaran dalam bentuk pop up book berbasis kearifan lokal untuk kelas IV SD/MI pada materi tema 8 tempat tinggalku.

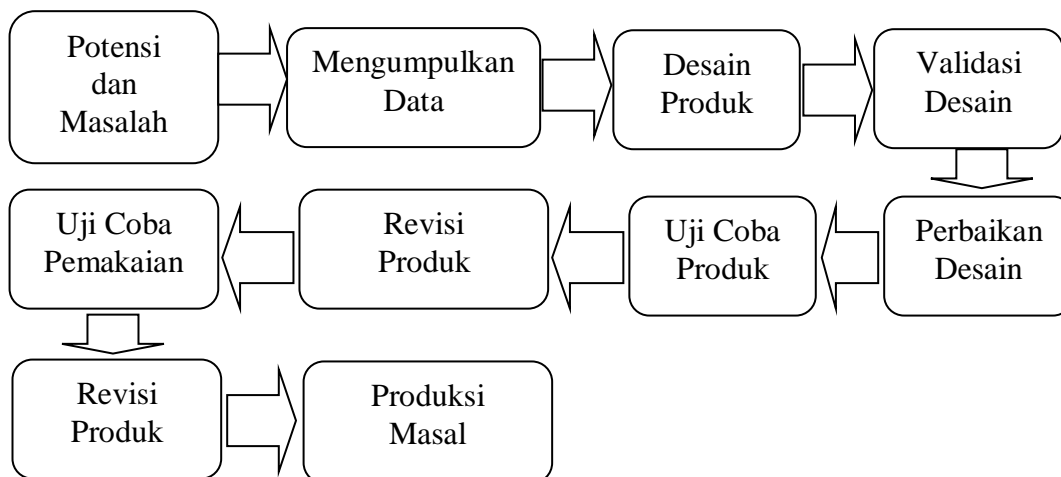
### **B. Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini hanya dilakukan pada satu sekolah yaitu pada tingkat pendidikan sekolah dasar tepatnya di kelas IV SDN 01 Air Satan yang berada di JL. H. Syueb Tamat, Desa Air Satan, Kecamatan Muara Beliti, Kabupaten Musi Rawas, Provinsi Sumatera Selatan, Indonesia. Kemudian untuk waktu Penelitian akan dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2022/2023, tepatnya dimulai pada tanggal 15 April – 15 Juli 2023.

### **C. Prosedur Penelitian**

Prosedur penelitian ini menggunakan langkah-langkah model Borg&Gall yang dikemukakan oleh Sugiyono, langkah-langkah tersebut terdiri dari 10 langkah yang berurutan yaitu mencari potensi dan masalah yang ada di tempat penelitian, mengumpulkan data, mendesain produk, proses validasi produk oleh para ahli, perbaikan desain, uji coba produk pada kelas skala kecil, revisi produk, uji coba pemakaian produk dengan kelas skala besar, revisi produk dan

pembuatan produk secara masal atau banyak.<sup>54</sup> Untuk lebih jelasnya lihat di tabel berikut:



**Gambar 3.1**  
**Model Pengembangan Menurut Borg & Gall**

Borg and Gall memaparkan bahwa jika seseorang mempunyai rencana untuk melakukan penelitian pengembangan suatu proyek untuk skripsi, tesis dan disertasi, lebih baik dilakukan dalam proyek skala kecil dengan melibatkan sejumlah subjek uji coba yang terbatas dan desain intruksional yang dibuat oleh peneliti. Apabila peneliti memiliki keuangan yang terbatas, maka peneliti dapat menghindari media pembelajaran yang mahal atau membatasi penelitian dengan melakukan beberapa langkah saja dari siklus yang ada.<sup>55</sup> Untuk itu, dalam penelitian ini peneliti hanya akan menggunakan 7 langkah dari prosedur penelitian yang ada yaitu sebagai berikut:

<sup>54</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*, 21st Ed. (Bandung: Alfabeta Cv, 2015), 409-427.

<sup>55</sup> Adelina Hasyim, *Metode Penelitian Dan Pengembangan Di Sekolah* (Yogyakarta: Media Akademi, 2016), 88.



### 1. Potensi dan Masalah

Potensi merupakan segala sesuatu yang bisa digunakan dan memiliki suatu nilai tambah di dalamnya sedangkan masalah adalah penyimpangan yang terjadi dari sebuah harapan atau teori yang ada. Maka proses penelitian pengembangan berangkat dari adanya potensi dan masalah, kemudian dari itu dianalisa agar diketahui kebutuhan yang dibutuhkan mempersiapkan rancangan desain produk yang akan dikembangkan. Proses pengidentifikasian potensi dan masalah dalam penelitian ini menggunakan observasi dan wawancara di daerah dan sekolah tempat penelitian dilakukan.

### 2. Pengumpulan Data

Berangkat dari analisa kebutuhan kemudian ditentukanlah rancangan produk yang akan dibuat. Langkah selanjutnya adalah proses pengumpulan data atau informasi dari sumber referensi yang mampu menunjang pengembangan produk. Sumber referensi ini dapat diperoleh dari hasil penelitian terdahulu, observasi, wawancara dan sumber relevan lainnya seperti buku, internet dan wawancara. setelah mendapat data atau informasi dapat mempermudah peneliti dalam pengembangan produk maka peneliti bisa memulai mengembangkan produk.

### 3. Desain Produk

Langkah selanjutnya dalam penelitian pengembangan ialah mendesain produk. Mendesain produk dapat dimulai dari merencanakan bentuk awal dari produk yang akan dibuat. Kemudian dengan menggunakan bantuan aplikasi canva dan coreldraw peneliti bisa mulai mendesain produk yang dikembangkan

berdasarkan hasil dari data yang dikumpulkan dan rancangan awal pengembangan produk. Produk yang akan dihasilkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran dalam bentuk *pop up book* berbasis kearifan lokal.

#### 4. Validasi Desain

Validasi desain merupakan proses kegiatan untuk menilai suatu rancangan produk oleh para ahli yang dilakukan secara rasional atau hasil dari diskusi pemikiran para ahli yang bukan berdasarkan bukti nyata. Validasi data akan diuji tiga kali yaitu uji validasi ahli materi, ahli bahasa dan ahli media.

- a. Validasi ahli materi, bertujuan untuk menguji kelayakan materi yang ada. dalam hal ini materi yang digunakan adalah materi tema 8 Daerah Tempat Tinggalku pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dan Bahasa Indonesia. Ahli materi akan menguji kesesuaian materi dengan tema, kurikulum dan media yang digunakan
- b. Validasi ahli bahasa, bertujuan untuk menguji kelayakan tata bahasa yang digunakan dalam pembuatan media. Pengujian kelayakan ini dapat dilihat dari segi objek pengguna bahasa dan kesesuaian dengan KBBI.
- c. Validasi ahli Kurikulum, bertujuan untuk menguji kesesuaian media yang dikembangkan dengan kurikulum yang diterapkan di tempat penelitian.
- d. Validasi ahli media, bertujuan untuk menguji kelayakan media yang akan dikembangkan, minimal medianya menarik, efektif dan sesuai dengan materi yang akan diajarkan.

**Tabel 3.1**  
**Data Ahli Validasi**

No	Nama	Keahlian
1	Tika Meldina, M. Pd	Ahli Materi
2	Dr. Aida Rahmi Nasution, M. Pd	Ahli Kurikulum
4	Muksal Mina, M. Pd	Ahli Media

#### 5. Perbaikan Desain

Sesudah desain produk divalidasi oleh ahli materi, ahli media dan ahli bahasa jadi dapat diketahui kelemahan dari media pembelajaran tersebut. Kelemahan itu lalu diperbaiki untuk menghasilkan suatu produk yang lebih baik lagi. Jika perubahan-perubahan yang dilaksanakan untuk menghasilkan media *pop up book* berbasis kearifan lokal tersebut sangat besar dan mendasar, evaluasi formatif kedua perlu dilaksanakan. jika, perubahan ini tidak terlalu besar dan mendasar, media *pop up book* berbasis kearifan lokal itu siap dipakai dan diujikan ke lapangan sebenarnya.

#### 6. Uji Coba Produk

Media *pop up book* berbasis kearifan lokal yang sudah selesai diperbaiki, maka kemudian bisa diuji coba ke lapangan. Uji coba produk pertama ini bisa dilakukan dengan cara uji coba kelompok kecil dengan cara membandingkan keadaan sebelum memakai media *pop up book* berbasis kearifan lokal dengan sesudah memakai media *pop up book* berbasis kearifan lokal. Dalam uji coba ini, baru menggunakan kelas kecil dengan jumlah minimal 10 orang siswa yang dipilih secara random atau dengan menyediakan dua kelompok kecil. Satu kelompok sebagai kelompok kontrol (menggunakan media lama) dan kelompok kedua sebagai kelompok eksperimen

(mengggunakan media *pop up book*). Nilai dari dua kelompok tersebut akan di bandingkan dan menghasilkan kesimpulan yang dibuat evektif atau tidak.

#### 7. Revisi Produk

Hasil dari pelaksanaan uji coba pemakaian media *pop up book* berbasis kearifan lokal, mendapat tanggapan baik dari pendidik ataupun peserta didik, akan tetapi masih memperlihatkan beberapa kelemahan dan kekurangan di dalam produk. Selain itu, nilai yang didapat dari uji coba produk bisa jadi belum memenuhi standar yang diharapkan. Revisi media *pop up book* berbasis kearifan lokal kali ini dilakukan dengan data yang telah valid dan reliabel. Untuk itu, media *pop up book* berbasis kearifan lokal perlu perbaikan dan revisi ulang dengan landasan evektifitas dan evesiensi dari uji coba yang telah dilakukan sebelumnya.

#### D. Jenis dan Sumber Data

Jenis data pada penelitian ini menggunakan dua jenis data yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif merupakan data yang disajikan dalam bentuk kalimat sedangkan data kuantitatif adalah data yang disajikan dalam bentuk angka.<sup>56</sup> Kemudian untuk sumber data dapat diartikan sebagai asal data yang diperoleh dalam penelitian atau bisa juga dikatakan dengan subjek dari mana data diperoleh. Sumber data ini terbagi menjadi dua yaitu sumber data primer dan sumber data sekunder<sup>57</sup>

---

<sup>56</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Dan Pengembangan Research And Development*, 3rd Ed. (Bandung: Alfabeta Cv., 2020).

<sup>57</sup> Sandu Siyoto Dan Ali Shadiq, *Dasar Metodologi Penelitian* (Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015.).

### 1. Sumber Data Primer

Data Primer ialah jenis dan sumber data penelitian yang di peroleh secara langsung dari sumber pertama (tidak melalui perantara). Untuk mendapatkan data tersebut bisa dilakukan secara individu maupun kelompok. Data primer di lakukan untuk menjawab pertanyaan penelitian. Dalam penelitian ini, peneliti mendapatkan sumber data primer dari para ahli yang akan memvalidasi desain produk yaitu ahli materi, ahli bahasa dan ahli media. Kemudian dari hasil wawancara dengan para tokoh daerah. Selain itu data juga didapat dari angket kebutuhan siswa dan guru serta angket respon siswa dan guru setelah menggunakan media.

### 2. Sumber Data Sekunder

Data sekunder merupakan suatu data yang diperoleh peneliti secara tidak langsung atau melalui media perantara. Data sekunder diperoleh atau dicatat oleh pihak lain. Data tersebut berupa bukti, catatan, laporan historis yang telah tersusun dalam arsip atau biasa disebut dengan data dokumenter. Jadi, data sekunder merupakan data yang diperoleh dari penelitian terdahulu yang berkaitan erat dengan penelitian saat ini. Data sekunder dari penelitian ini dipeoleh dari tesis, skripsi, jurnal, catatan dan dokumen-dokumen yang sudah ada sebelumnya.

## **E. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data merupakan cara yang digunakan peneliti untuk mendapat beberpa data yang berguna untuk menyelesaikan penelitian yang

dilakukan. Dalam penelitian ini, pengumpulan data akan dilakukan menggunakan beberapa teknik berikut ini:<sup>58</sup>

#### 1. Observasi

Observasi adalah suatu aktivitas pengamatan dan pencatatan mengenai suatu objek tertentu secara cermat yang dilakukan secara langsung di lokasi penelitian. Ada beberapa macam observasi yaitu observasi partisipatif, observasi terstruktur atau tersamar dan observasi tak berstruktur.<sup>59</sup> Dalam penelitian ini observasi yang akan digunakan yaitu observasi partisipatif. Observasi partisipatif merupakan observasi yang dilakukan peneliti dengan cara berperan aktif dalam aktivitas subjek observasi.

#### 2. Wawancara

Wawancara adalah komunikasi dua arah yang dilakukan oleh *interviewer* dengan *interviewee* untuk tujuan tertentu. Aktivitasnya berupa *interviewer* menanyakan sejumlah pertanyaan kepada *interviewee* untuk mendapatkan jawaban.<sup>60</sup> Wawancara dibedakan menjadi dua yaitu wawancara terbuka dan wawancara tertutup. Dalam Penelitian ini, jenis wawancara yang akan dilakukan adalah wawancara terbuka. Wawancara terbuka merupakan wawancara secara umum yang semua orang boleh melihat dan mengetahuinya, kemudian jawaban dari narasumber tidak terikat dan tidak terbatas.

---

<sup>58</sup> Muhammad Ramdhan, *Metodelogi Penelitian* (Surabaya: Cipta Media Nusantara, 2021), 14.

<sup>59</sup> Iki Sriyanti, *Evaluasi Pembelajaran Matematika* (Jawa Timur: Uwais Inspirasi Indonesia, 2019), 126.

<sup>60</sup> Fadhallah, *Wawancara* (Jakarta Timur: Unj Press, 2020), 2.

### 3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah suatu cara yang digunakan untuk memperoleh data dan informasi dalam bentuk buku, arsip, tulisan, angka dan gambar. Selain itu, dokumen juga bisa berupa laporan atau keterangan yang dapat mendukung penelitian.<sup>61</sup> Sebagai data pendukung yang akan melengkapi pembuatan skripsi, dokumentasi dapat diperoleh dari gambar kegiatan berlangsung, sumber tertulis dan dokumen dari informan yang berbentuk peninggalan budaya, karya seni serta karya pikir.

### 4. Angket

Angket atau bisa disebut dengan kuesioner merupakan suatu metode yang dipakai untuk mengumpulkan data dengan cara menyebarkan pertanyaan-pertanyaan atau pernyataan-pernyataan kepada responden yang telah dijadikan sebagai subjek penelitian.<sup>62</sup> Angket ini berbentuk daftar pernyataan yang di pilih dengan cara memberi centang pada pernyataan yang benar untuk mengetahui validasi materi, bahasa, dan media pada media *pop up book*. Selain itu, terdapat pula anket respon guru dan siswa yang digunakan untuk mengetahui kekurangan media setelah dilakukan uji coba kelompok kecil.

## F. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian dibutuhkan untuk pengumpulan data dan mengukur dan menganalisis suatu masalah. Instrumen penelitian dapat diartikan sebagai alat yang digunakan untuk mengumpulkan data, mengukur fenomena dan

---

<sup>61</sup> Nizamuddin, Dkk., *Metodologi Penelitian; Kajian Teoritis Dan Praktis Bagi Mahasiswa* (Bangkalis, Riau: Cv. Dotplus Publisher, 2021), 185–86.

<sup>62</sup> Rifkhan, *Pedoman Metodologi Penelitian Data Panel Dan Kuesioner* (Jawa Barat: Adab, 2023), 34.

menganalisis data sesuai dengan masalah yang dihadapi.<sup>63</sup> Dalam penelitian ini untuk mendapatkan data yang diperlukan, peneliti akan memakai observasi, wawancara, angket dan tes hasil belajar sebagai instrumen pengumpulan datanya.

### 1. Observasi

Observasi dilakukan pada siswa dan guru sebagai subjek penelitian untuk mengetahui keterlaksanaannya pembelajaran dalam menggunakan media *pop up book* berbasis kearifan lokal yang terkait dengan kondisi proses pembelajaran di kelas. Observasi ini dilakukan dua kali, observasi pertama dilakukan sebelum pemakaian media *pop up book* untuk mengetahui kondisi awal pembelajaran di kelas dan observasi kedua dilakukan saat uji coba media *pop up book* berbasis kearifan lokal untuk mengetahui respon siswa.

**Tabel 3.2**  
**Kisi-Kisi Lembar Observasi**

No	Objek Observasi	Lokasi	Informasi yang Diperoleh
1	Guru kelas IV SDN 01 Air Satan	Kelas IV	Proses pembelajaran sebelum memakai dan setelah media <i>pop up book</i>
2	Siswa/i kelas IV SDN 01 Air Satan	Kelas IV	

### 2. Wawancara

Wawancara dalam penelitian ini akan dilakukan dengan tiga narasumber yaitu tokoh adat, guru dan siswa. wawancara dengan narasumber guru dan siswa dilakukan untuk mengetahui kebutuhan dalam proses pembelajaran. Kemudian wawancara dengan narasumber tokoh adat dilakukan untuk mencari lebih banyak informasi tentang kearifan lokal di Desa Air Satan

---

<sup>63</sup> Heru Kurniawan, *Pengantar Praktis Penyusunan Instrumen Penelitian* (Yogyakarta: Deepublish, 2021), 32.



khususnya tentang sejarah berdirinya Bendungan Dam Inpres dan Waduk Kali Gambir hasil wawancara dari tokoh adat ini kemudian akan disimpulkan menjadi materi dalam media *pop up book*. Tokoh adat dalam penelitian ini adalah tokoh adat Desa Air Satan dan sekitarnya.

**Tabel 3.3**  
**Kisi-Kisi Wawancara Analisis Kebutuhan Guru**

Aspek	Indikator	No Soal
Proses pembelajaran	Pelaksanaan kegiatan pembelajaran	1,2,3,4,5
	Kegiatan yang dilakukan dalam proses pembelajaran	
Media pembelajaran <i>pop up book</i>	Pemahaman guru terhadap media <i>pop up book</i>	6,7,8,
	Penerapan media pembelajaran di kelas	
Hasil belajar siswa	Mampu diskusi	9, 10, 11
	Mampu menyampaikan pendapat	
	Mampu menjawab pertanyaan	

**Tabel 3.4**  
**Kisi-Kisi Wawancara Analisis Kebutuhan Siswa**

No	Butir Pertanyaan
1	Siapa nama lengkap kamu?
2	Kelas berapa sekarang?
3	Apa yang dilakukan guru saat masuk ke dalam kelas?
4	Apa pelajaran yang paling kamu sukai?
5	Apakah guru pernah menggunakan <i>pop up book</i> atau buku pelajaran dengan banyak gambar?
6	Apakah kamu suka belajar menggunakan <i>pop up book</i> atau buku pelajaran bergambar?
7	Menurutmu apakah materi yang disampaikan guru menarik?
8	Apakah kamu paham dengan materi yang dijelaskan guru?
9	Apakah kamu berdiskusi dengan teman sekelasmu?
10	Apakah guru pernah berdiskusi dengan teman-teman sekelasmu?
11	Bagaimana sikap teman sekelasmu?
12	Apakah teman-teman sekelasmu pintar-pintar?
13	Apakah teman sekelasmu suka membantu?

**Tabel 3.5**  
**Kisi-Kisi Wawancara Informasi Kearifan Lokal**

No	Pertanyaan
1	Apakah ada nilai-nilai kearifan lokal di Desa Air Satan Kec. Muara Beliti?
2	Apa saja nilai-nilai kearifan lokal yang ada di Desa Air Satan Kec. Muara Beliti?
3	Apakah ada kearifan lokal wujud benda di Desa Air Satan Kec. Muara Beliti?
4	Kapan Bendungan Dam Inpres dan Waduk Kali Gambir di Desa Air Satan Kec. Muara Beliti didirikan?
5	Apa yang melatar belakangi pembuatan Bendungan Dam Inpres dan Waduk Kali Gambir di Desa Air Satan Kec. Muara Beliti?
6	Berapa luas Bendungan Dam Inpres dan Waduk Kali Gambir di Desa Air Satan Kec. Muara Beliti?
7	Apa kegunaan Bendungan Dam Inpres dan Waduk Kali Gambir bagi penduduk Desa Air Satan Kec. Muara Beliti?
8	Kemana saja air dari Bendungan Dam Inpres dan Waduk Kali Gambir di Desa Air Satan Kec. Muara Beliti mengalir?
9	Apakah Bendungan Dam Inpres dan Waduk Kali Gambir mempunyai keunikan?
10	Apa keunikan dari Bendungan Dam Inpres dan Waduk Kali Gambir?
11	Apakah ada larangan-larangan yang tidak boleh dilakukan saat berada di Bendungan Dam Inpres dan Waduk Kali Gambir?
12	Apakah ada kejadian-kejadian tidak terduga yang pernah terjadi di Bendungan Dam Inpres dan Waduk Kali Gambir?

### 3. Angket

Penelitian ini menggunakan angket untuk membantu peneliti mengetahui kekurangan dan kelebihan produk yang sudah dibuat sehingga saat proses perbaikan peneliti sudah mengetahui dengan jelas hal-hal yang perlu direvisi. Angket ini akan diisi oleh para ahli yaitu ahli materi, ahli bahasa dan ahli media saat proses validasi produk dengan cara memberikan tanda centang pada skor satu sampai lima. Skor satu adalah skor terkecil satu dan skor lima adalah skor terbesar.

## a. Angket penilaian ahli materi

**Tabel 3.6**  
**Kisi-Kisi Penilaian Ahli Materi**

No	Indikator	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
A. Aspek kelengkapan media pembelajaran						
1	Cover sesuai dengan materi					
2	Media relevan dengan materi yang dipelajari					
3	Petunjuk pengguna berguna memberikan kemudahan siswa menggunakan bahan ajar					
B. Aspek materi						
4	Kesesuaian materi dengan kurikulum 2013					
5	Materi yang disajikan sesuai dengan kompetensi inti					
6	Materi yang disajikan sesuai dengan kompetensi dasar					
7	Tidak terjadi pengulangan materi yang berlebihan					
8	Tidak terjadi kesalahan konsep pada materi yang disajikan					
C. Aspek pembelajaran						
9	Ketersediaan latihan dan evaluasi					
10	Mendorong rasa ingin tahu					
11	Menciptakan kemampuan bertanya					
12	Soal latihan dan kegiatan yang disajikan dalam media pembelajaran relevan dengan kompetensi yang harus dikuasai					
13	Cakupan materi (konseptual dan praktis)					
14	Kesesuaian dengan model pembelajaran					

## b. Angket Penilaian Ahli Kurikulum

**Tabel 3.7**  
**Kisi-Kisi Penilaian Ahli Kurikulum**

No	Indikator	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
A. Kesesuaian						
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi inti					
2	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran					
3	Kesesuaian materi dengan indikator pembelajaran					
4	Kesesuaian gambar dengan materi					
5	Kesesuaian soal-soal evaluasi dengan materi					
6	Kesesuaian media dengan karakteristik siswa					
B. Kelengkapan						
7	Kelengkapan materi yang disajikan					
8	Kelengkapan soal-soal evaluasi.					
C. Kegunaan						
9	Media memberikan efektivitas dan efisiensi dalam pencapaian kompetensi					
10	Media dapat meningkatkan rasa ingin tahu siswa					
11	Media mudah digunakan dan dioperasikan					

## c. Angket Penilaian Ahli Bahasa

**Tabel 3.8**  
**Kisi-Kisi Penilaian Ahli Bahasa**

No	Indikator	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
D. Lugas						
1	Ketepatan struktur kalimat.					
2	Keefektifan kalimat.					
3	Kebakuan istilah					
E. Komunikatif						
4	Pemahaman terhadap pesan atau informasi.					
F. Dialogis dan Interaktif						
5	Kemampuan memotivasi peserta didik.					
G. Kesesuaian dengan Perkembangan Peserta Didik						
6	Kesesuaian dengan perkembangan intelektual peserta didik.					
7	Kesesuaian dengan tingkat perkembangan emosional peserta didik					

H. Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa					
8	Ketepatan tata Bahasa.				
9	Ketepatan ejaan.				

## d. Angket Penilaian Ahli Media

Tabel 3.9

## Kisi-kisi Penilaian Ahli Media

No	Indikator	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
A. Kualitas Media Pembelajaran						
1	Kualitas bahan media <i>Pop Up Book</i>					
2	Daya tarik media <i>Pop Up Book</i>					
3	Komposisi dan tata letak tulisan pada sampul					
4	Huruf pada judul menarik dan mudah dibaca					
B. Tingkat Keterbacaan Media						
5	Jenis huruf yang digunakan dalam media <i>Pop Up Book</i>					
6	Ukuran huruf yang digunakan dalam media <i>Pop Up Book</i>					
7	Warna tulisan yang digunakan dalam media <i>Pop Up Book</i>					
C. Konsistensi						
8	Konsistensi kata dan kalimat					
9	Konsistensi tata letak					
D. Format						
10	Format daftar isi mudah digunakan					
11	Tulisan mudah dipahami					

## e. Angket Respon Guru

Tabel 3.10

## Kisi-kisi Respon Guru

No	Aspek yang ditanyakan
1	Penampilan media <i>pop up book</i> keseluruhan menarik
2	Penyajian materi dalam media tersusun sistematis
3	Materi yang disajikan merupakan berbasis kearifan lokal
4	Materi yang disajikan dengan konsep tematik yang mengintegrasikan mata pelajaran IPS dan Bahasa Indonesia

5	Bahasa dalam media <i>pop up book</i> mudah dipahami siswa
6	Media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa
7	Pemilihan gambar dan contoh relevan dengan kearifan lokal sangat relevan dan dapat membantu pemahaman siswa
8	Soal-soal dapat menumbuhkan kemampuan berpikir siswa
9	Media <i>pop up book</i> sesuai dengan KI, KD, dan indikator
10	Media <i>pop up book</i> mampu menarik perhatian siswa
11	Petunjuk penggunaan membantu siswa menggunakan media
12	Media <i>pop up book</i> memicu siswa untuk aktif dalam pembelajaran

f. Angket Respon Siswa

**Tabel 3.11**  
**Kisi-kisi Respon Siswa**

No	Komponen Penilaian	Aspek yang diamati
1	Kualitas Media	Media mudah digunakan
2		Media dapat digunakan secara mandiri
3		Latihan soal memudahkan dalam memahami materi
4	Kualitas Materi	Materi mudah dimengerti
5		Penyajian materi menarik
6		Meningkatkan motivasi belajar
7	Kualitas Teknis	Petunjuk penggunaan jelas
8		Pemilihan huruf
9		Kesesuaian warna
10		Tamplan gambar menarik

4. Tes Hasil Belajar

Tes hasil belajar merupakan tes yang dirancang untuk mengukur suatu efek spesifik dari program pengajaran yang biasanya diperoleh peserta didik dengan usaha mereka di evaluasi akhir. Dalam pendidikan, tes dilakukan untuk mengetahui sejauhmana peserta didik memahami materi pembelajaran yang telah disampaikan.<sup>64</sup> Begitu juga dalam penelitian, tes dilakukan untuk

<sup>64</sup> Yusrizal Dan Rahmati, *Tes Hasil Belajar* (Banda Aceh, Aceh: Bandar Publishing, 2020), 18.

mengetahui keberhasilan dan kelayakan dari produk media *pop up book* yang dikembangkan. Selama proses pembelajaran di SDN 01 Air Saten penilaian dalam penelitian ini didasari oleh rentang predikat KKM sebagai berikut:

**Tabel 3.12**

**Rentang Predikat KKM Satuan Pendidikan SDN 01 Air Saten**

KKM Satuan Pendidikan	Panjang Interval	Rentang Predikat			
		D (Perlu dibimbing)	C (Cukup)	B (Baik)	A (Sangat Baik)
75	8,33	<75	76-83	84-91	92-100

Hasil persentase keberhasilan perolehan dari siswa di hitung berdasarkan kriteria berikut:  $N - \text{Gain} = \frac{\text{Skor Pos Test} - \text{Skor Pretest}}$

$\text{Skor ideal} - \text{skor pretest}$ <sup>65</sup>

Penilaian hasil belajar siswa dengan menggunakan rumus di atas jika di persentasekan menjadi sebagai berikut:

**Tabel 3.13<sup>66</sup>**

**Kriteria Analisis Kebutuhan**

Persentase %	Tafsiran
< 40	Tidak Efektif
40 – 55	Kurang Efektif
56 – 75	Cukup Efektif
>76	Efektif

<sup>65</sup> *Proceedings Of The 4th Vocational Education International Conference (VEIC 2022)*, Vol. 697 (Paris, France: Atlantis Press, 2023), 258.

<sup>66</sup> Armen; Dkk, *Prosiding Conference Of Elementary Studies 2020: Literasi Dalam Pendidikan Di Era Digital Untuk Generasi Milenial* (Surabaya: Umsurabaya Publishing, 2019), 66.

## G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan suatu proses pencarian dan penyusunan data secara sistematis. Data-data yang dipakai dalam teknik analisis data adalah data yang telah diperoleh dari hasil observasi, wawancara, dan penyebaran angket. Hasil dari pengumpulan data tersebut kemudian dijabarkan, dipilih, disusun dan disimpulkan kedalam beberapa sub.<sup>67</sup> Dalam penelitian ini, menggunakan perpaduan dua teknik analisis data yaitu teknik analisis data kualitatif deskriptif dan teknik analisis data kuantitatif yang akan di petakan menjadi beberapa sub yaitu:

### 1. Teknik Analisis Kualitatif

Teknik analisis data kualitatif adalah suatu cara yang dilakukan untuk mencari dan menyusun data secara sistematis dari hasil pengumpulan data lalu hasil data tersebut diorganisasikan, dijabarkan dan disimpulkan sehingga setiap orang yang membacanya mudah paham. Teknik ini bersifat induktif, artinya data yang dianalisis berdasarkan data yang diperoleh yang kemudian dikembangkan menjadi hipotesis. Teknik analisis data ini dilakukan dengan prosedur berikut<sup>68</sup>:

#### a. Reduksi Data

Data yang telah diperoleh dari proses pengumpulan data perlu dilakukan reduksi agar data bisa memberikan gambaran yang jelas dan dapat mempermudah peneliti untuk memahaminya. Reduksi merupakan

---

<sup>67</sup> Iwan Hermawan, *Metodologi Penelitian Pendidikan (Kualitatif, Kuantitatif Dan Mixed Method)* (Kuningan: Hidayatul Quran, 2019), 150.

<sup>68</sup> Umrati Dan Hengki Wijaya, *Analisis Data Kualitatif Teori Konsep Dalam Penelitian Pendidikan* (Sulewesi Selatan: Sekolah Tinggi Theologia Jaffray, 2020), 85–90.



proses merangkum, memilih hal pokok, mencari tema dan pola serta menfokuskan hal-hal yang penting. Tujuan utama dari proses reduksi adalah menemukan suatu yang dipandang asing, tidak dikenal, belum memiliki pola tetapi menjadi perhatian.

b. Display Data

Display data atau bisa diartikan sebagai proses penyajian data dengan menggunakan uraian singkat, bagan, hubungan antarkategori atau segala sesuatu yang sejenisnya dilakukan untuk mengorganisasi dan menyusun pola hubungan sehingga mudah dipahami. Menyajikan data dalam dalam teknik analisis data kualitatif sering menggunakan teks yang bersifat naratif. Akan tetapi, ada juga yang menggunakan grafik, matriks, network (jaringan kerja) dan chart.

c. Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi

Langkah terakhir dari teknik analisis data kualitatif adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan yang diperoleh pada proses reduksi masih bersifat awal dan jika kesimpulan awal yang didapat tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat dan mendukung maka kesimpulan tersebut akan mengalami perubahan. akan tetapi, jika sebaliknya maka kesimpulan tersebut sudah kredibel dan bisa di verifikasi dengan baik. Kesimpulan dalam teknik analisis data kualitatif yaitu temuan baru yang sebelumnya belum pernah ada.

2. Teknik Analisis Kuantitatif

Teknik analisis data kuantitatif adalah cara yang digunakan untuk mengkategorikan, mengurutkan, memanipulasi, dan meringkas data sehingga memperoleh jawaban atas pertanyaan penelitian. Analisis data kuantitatif bisa dimulai apabila data-datanya sudah terkumpul dan rancangan penelitian kuantitatif telah disusun sedemikian rupa komplitanya, sehingga semua data telah ditentukan secara teliti, lengkap dan pasti. Data tersebut juga harus berupa data kuantitatif (angka). Tujuan utama dari teknik analisis data kuantitatif adalah untuk menguji suatu teori.<sup>69</sup> Dalam penelitian ini, akan menggunakan analisis data kuantitatif deskriptif di dalam menghitung dan menyimpulkan data berikut ini:

a. Analisis Data Angket Validasi Ahli

Angket validasi ahli dalam penelitian ini, berisi kriteria-kriteria dalam produk yang dikembangkan. Penilaian angket validasi ahli akan dihitung menggunakan rumus *skala likert*. Menurut Sugiyono rumus *skala likert* adalah rumus yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang tentang fenomena yang ada. Rumus likert adalah sebagai

$$\text{beikut: } P = \frac{X}{\sum Xi} \times 100 \%$$

P	=	Skor yang di cari
X	=	Jumlah total tanggapan responden
Xi	=	Jumlah total nilai ideal per titik
100%	=	Konstan

Kriteria kelayakan dapat diketahui melalui skor yang ada. Apabila responden mendapatkan nilai  $\geq 75$  maka produk dinilai valid dan apabila  $\leq$

---

<sup>69</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Manajemen*, 5th Ed. (Bandung: Alfabeta Cv, 2016), 238.

75 maka produk dinilai tidak valid dan belum bisa diimplementasikan. Hal ini diambil berdasarkan table 3.10 dan tabel 3.11 sebagai tingkat pencapaian dan kualifikasi produk dalam bobot validasi nilai lewat rumus *skala likert* dan kategori skor dalam rumus *skala likert*

**Tabel 3.14**  
**Bobot Dalam Skala Likert**

No	Keterangan	Disingkat	Bobot
1	Sangat Tidak Setuju	STS	1
2	Tidak Setuju	TS	2
3	Cukup Setuju	CS	3
4	Setuju	S	4
5	Sangat Setuju	SS	5

**Tabel 3.15**  
**Kategori Skor Dalam Skala Likert**

No	Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
1	0% - 54%	STV	1
2	55% - 64%	TV	2
3	65% - 74 %	CV	3
4	75% - 89%	V	4
5	90% - 100 %	SV	5

b. Analisis Data Hasil Tes Belajar Siswa

Ketuntasan belajar siswa diperoleh dari hasil evaluasi tes yang diberikan sebelum dan sesudah uji coba produk. Prestasi belajar siswa ditentukan berdasarkan skor acuan patokan masing-masing soal. Setiap soal skornya berbeda-beda disesuaikan dengan tingkat kesukaran. Siswa dikatakan tuntas secara individual jika mencapai nilai  $\geq 75$  dan sebaliknya jika nilai yang diperoleh siswa menunjukkan hasil kurang dari 75 maka hasil belajar siswa bisa dikatakan tidak tuntas dan hasil implementasi produk yang dikembangkan belum bisa dikatakan berhasil atau valid.

**BAB IV**  
**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

**A. Tempat Penelitian**

**1. Identitas Sekolah**

Nama Sekolah : SDN 1 AIR SATAN  
Nomor Pokok Sekolah Nasional : 10602080  
Jenjang Pendidikan : SD  
Status Sekolah : Negeri  
Alamat Sekolah : JL. H. Syueb Tamat. Desa Air Satan  
RT/RW : 0 / 0  
Desa Kelurahan : Air Satan  
Kecamatan : Kec. Muara Beliti  
Kabupaten : Kab. Musi Rawas  
Provinsi : Prov. Sumatera Selatan  
Kode Pos : 31661  
Garis Lintang : -3.240725000000  
Garis Bujur : 102.963030000000

**2. Izin dan Pendirian**

Naungan : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan  
Tanggal SK Pendirian : 1974-10-27  
Status Kepemilikan : Negeri  
Tgl SK Izin Operasional : 1974-10-27  
Nama Bank : BPD SUMSEL dan BABEL

Cabang KCP/Unit : BPD SUMSEL dan BABEL Muara Beliti  
 Atas Nama Rekening : SDN1AIRSATAN...  
 Luas Tanah Milik (M<sup>2</sup>) : 2, 009 M<sup>2</sup>

### 3. Informasi Sekolah

Akreditasi : A  
 No. SK. Akreditasi : 751/BAN-SM/SK/2019  
 Tanggal Akreditasi : 09-09-2019  
 Kurikulum : Kurikulum 2013  
 Kepala Sekolah : Sumartini S. Pd  
 Operator Data Akademik : Perry Wahyudi S. Pd  
 Email : sdn1airsatan@yahoo.com

### 4. Data Periodik

Waktu Penyelenggaraan : Kombinasi  
 Status Menerima Bos : Bersedia Menerima  
 Sertifikasi ISO : Belum Bersertifikat  
 Sumber Listrik : PLN  
 Daya Listrik Sekolah : 900 Watt  
 Akses Internet : Tidak Ada

### 5. Sarana dan Prasarana

Ruang Kelas : 11 kelas  
 Ruang Laboratorium : 0  
 Ruang Perpustakaan : 1  
 Ruang Kepala Sekolah : 1

Ruang Guru	: 1
Lapangan	: 1
Toilet Siswa	: 4
Toilet Guru	: 2

#### **6. Keadaan Guru dan Siswa**

Jumlah Guru	: 17 Orang
Siswa Laki-laki	: 132 Orang
Siswa Perempuan	: 143 Orang
Rombongan Belajar	: 12 Kelas

#### **7. Visi dan Misi SDN 1 Air Satan**

Adapun visi dan misi yang ada di SDN 1 Air Satan adalah sebagai berikut ini:

Visi : Terwujudnya siswa/siswi yang cerdas dan terampil berdasarkan IMTAQ dan IPTEK serta karakter bangsa yang berbudaya dan berwawasan luas

Misi :

1. Mengembangkan sikap dan perilaku keagamaan di luar maupun di dalam lingkungan sekolah
2. Menciptakan proses belajar mengajar yang efektif sehingga potensi siswa berkembang
3. Melakukan pembelajaran dengan menerapkan IPTEK
4. Mengembangkan nilai-nilai pendidikan karakter dengan prioritas “Jujur, Disiplin, Tanggung Jawab Dan Peduli”

5. Mengembangkan proses pembelajaran yang berorientasi pada kebudayaan
6. Menanamkan peduli sosial dan lingkungan, cinta damai, cinta tanah air, semangat kebangsaan dan hidup demokratis.
7. Menciptakan lingkungan sekolah yang bersih, sehat indah dan nyaman.

## **B. Hasil Pengembangan dan Uji Coba Media *Pop Up Book***

### **1. Potensi dan Masalah**

Kegiatan awal yang dilakukan oleh peneliti dalam mengembangkan produk Media Pembelajaran *Pop Up Book* Berbasis Kearifan Lokal Musi Rawas yaitu dengan menganalisis potensi dan masalah yang ada di tempat penelitian. Observasi ini dilakukan dengan tujuan untuk melihat fakta dan masalah yang ada di lapangan sehingga kemudian analisisnya bisa dijadikan bahan acuan untuk pengembangan Media Pembelajaran *Pop Up Book* Berbasis Kearifan Lokal Musi Rawas untuk kelas IV Sekolah Dasar. Peneliti melakukan observasi pada hari Rabu, 3 Mei 2023 dengan objek observasi siswa kelas IV B SDN 1 Air Satan.<sup>70</sup> Kelas inilah yang nantinya akan dijadikan sebagai objek uji coba produk yang dibuat.

Saat proses observasi hal-hal yang diperhatikan oleh peneliti meliputi kegiatan pembelajaran dari awal sampai akhir, strategi; model dan metode pembelajaran yang digunakan, penerapan media dan sumber belajar oleh guru, dan beberapa fasilitas yang ada di kelas. Dari acuan ini, beberapa kondisi di

---

<sup>70</sup> SDN 1 Air Satan, "Observasi Lanjutan Kelas IV SDN Air Satan Muara Beliti, Musi Rawas," 3 Mei 2023.

lapangan dapat disimpulkan bahwa pada proses pelaksanaan pembelajaran di kelas IV B SDN 1 Air Satan masih berpusat pada guru, guru cenderung hanya menjelaskan beberapa hal tentang materi dengan sedikit mengaitkan ke kearifan lokal yang ada di daerah sekitar. Kegiatan belajar akan diakhiri dengan guru memberikan soal yang sudah ada di dalam buku Bupena pegangan siswa, jika soal tersebut belum selesai dikerjakan namun jam pelajaran sudah habis maka soal tersebut akan dijadikan sebagai pekerjaan rumah oleh siswa. Selain itu, sebagai alat pendukung proses pembelajaran bahan ajar yang digunakan guru hanya berpacu pada buku Bupena, baik itu buku Bupena pegangan guru maupun buku Bupena pegangan siswa. Guru tidak memberikan media pembelajaran tambahan untuk menunjang keberhasilan siswa.

## **2. Hasil Pengumpulan data**

Pengumpulan data dalam mengembangkan Media Pembelajaran *Pop Up Book* Berbasis Kearifan Lokal Musi Rawas untuk kelas IV B Sekolah Dasar dilakukan secara dua tahap. Tahap pertama, peneliti melakukan kajian studi secara literatur sedangkan pada tahap kedua peneliti melakukan kajian studi di lapangan. Pada kajian studi literatur hal yang dicari adalah teori-teori yang bersangkutan dengan konsep pengembangan sedangkan studi lapangan dilakukan dengan cara menganalisis hasil wawancara guru, siswa dan beberapa tokoh masyarakat.

Teori-teori yang dicari pada kajian literatur meliputi analisis kurikulum berupa kompetensi dasar dan indikatornya, analisis teori mata pelajaran IPS dan Bahasa Indonesia, analisis keterkaitan materi dengan cerita dan kearifan



lokal yang ada di Desa Air Satan, terakhir analisis aspek hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran. Semua analisis tersebut menjadi acuan pembuatan cerita Kali Gambir yang kemudian akan dijadikan sebagai media pembelajaran *Pop Up Book* berbasis kearifan lokal Musi Rawas.

Kemudian dalam kajian studi lapangan untuk memperoleh informasi peneliti menggunakan metode wawancara. Hal ini, dilakukan untuk mendapatkan materi penjelasan tentang kearifan lokal yang ada di Desa Air Satan. Informasi ini didapat melalui wawancara dari tiga tokoh masyarakat yaitu pada tanggal 1 Mei 2023 oleh Mbah Tugiman<sup>71</sup> sebagai lurah sewaktu pembangunan bendungan dan waduk dilakukan dan Bapak Ahmadi sebagai ahli pengairan.<sup>72</sup> Wawancara dilanjutkan pada tanggal 2 Mei 2023 dengan narasumber Bapak Gufron S. Pd selaku tokoh agama yang merangkap sebagai Kades Desa Air Satan.<sup>73</sup> Adapun informasi yang di dapat dalam wawancara tersebut dapat dirangkum menjadi berikut ini:

- a. Macam-macam kearifan lokal yang ada di Desa Air Satan
- b. Tahun berdirinya Bendungan dan Waduk Kali Gambir
- c. Latar belakang berdirinya Bendungan dan Waduk Kali Gambir
- d. Luas Bendungan Dam Inpres dan Waduk Kali Gambir
- e. Manfaat Bendungan Dam Inpres dan Waduk Kali Gambir
- f. Adanya larangan mandi dan berenang di tengah-tengah waduk

---

<sup>71</sup> Tugiman, "Wawancara Dengan Salah Satu Guru Sdn Air Satan, Muara Beliti, Musi Rawas", 1 Mei 2023.

<sup>72</sup> Ahmadi, "Wawancara Dengan Ahli Pengairan", 1 Mei 2023.

<sup>73</sup> Gufron, "Wawancara Dengan Tokoh Agama Dan Kades Desa Air Satan", 2 Mei 2023.

g. Terdapat mitos tentang musibah yang datang ketika buaya dan ikan mas yang muncul setelah pusaran air di tengah-tengah waduk.

Dari hasil wawancara ini, peneliti merangkum beberapa cerita kearifan lokal Desa Air Satan yang bisa dikaitkan dan dijadikan sebagai materi pelajaran. Cerita tersebut antara lain yaitu cerita Kali Gambir, Sorban Keliling, dan Sedekah Bumi.

Narasumber selanjutnya adalah guru kelas IV B SDN 1 Air Satan Bapak Sumartoyo S. Pd. Wawancara ini dilakukan setelah proses observasi yaitu pada hari Rabu, 3 Mei 2023.<sup>74</sup> Dari proses wawancara dengan Narasumber diperoleh beberapa informasi yaitu

- a. Guru memilih cerita Sorban Keliling dan Kali Gambir
- b. Proses pembelajaran dilakukan tertib seperti biasanya
- c. Kurikulum yang digunakan menggunakan kurikulum merdeka namun pada prosesnya masih menggunakan kurikulum 2013
- d. Metode diskusi sudah dilakukan namun belum begitu hidup
- e. Media pembelajaran yang digunakan hanya buku Bupena
- f. Guru belum mengetahui tentang media pembelajaran *Pop Up Book*
- g. Dalam beberapa hal guru sudah mengaitkan materi dengan kearifan lokal
- h. Kearifan lokal yang dikaitkan pada materi masih dalam skala besar

Wawancara terakhir dilakukan setelah melakukan wawancara dengan Bapak Sumartoyo S. Pd. dengan narasumber 3 orang siswa kelas IV B yang

---

<sup>74</sup> Sumartoyo, Wawancara, Mei 2023.

dipilih secara random yaitu Nadya, Syakinah dan Septia.<sup>75</sup> Dari wawancara ini, diperoleh beberapa informasi sebagai berikut:

- a. Dalam proses pembelajarannya kegiatan yang dilakukan berupa kegiatan awal dengan membaca doa, absen, terkadang siswa diminta membaca yang dilanjutkan dengan guru menjelaskan dan ditutup dengan memberikan soal.
- b. Materi IPS dan Bahasa Indonesia menjadi salah satu materi yang disukai
- c. Buku menjadi satu-satunya media yang digunakan guru dalam mengajar
- d. Guru tidak pernah menggunakan media *pop up book*
- e. Diskusi hanya berasal dari satu arah

Berdasarkan data-data yang diperoleh, maka peneliti menyimpulkan bahwa dalam proses pembelajaran yang ada sudah berjalan sesuai rancangan dan sudah berbasis kearifan lokal. Namun, perlu di upayakan keikutsertaan media pembelajaran berbasis kearifan lokal yang lebih eksplisit. Dengan demikian Media Pembelajaran *Pop Up Book* Berbasis Kearifan Lokal Musi Rawas perlu untuk dikembangkan dan diterapkan di SDN 1 Air Satan dengan mengambil mata pelajaran IPS dan Bahasa Indonesia yang diintegrasikan pada konten cerita Kali Gambir.

### **3. Desain Produk Media *Pop Up Book* Berbasis Kearifan Lokal**

Dalam proses mendesain produk Media Pembelajaran *Pop Up Book* Berbasis Kearifan Lokal Musi Rawas terbagi menjadi dua tahap. Tahap pertama peneliti membuat konsep media *Pop Up Book* dan tahap kedua peneliti baru membuat media *Pop Up Book* berbentuk fisiknya. Hal ini dilakukan untuk

---

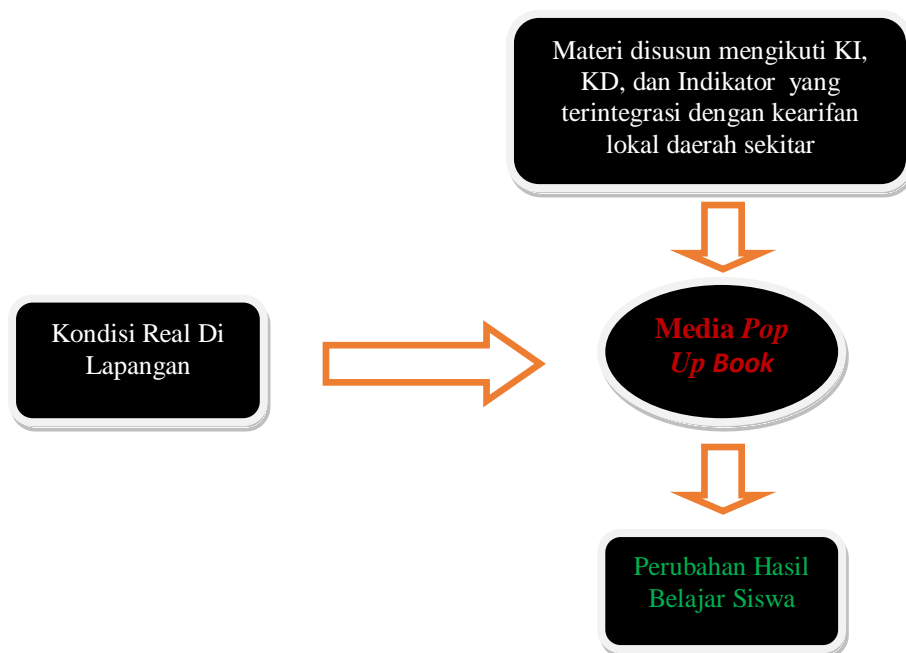
<sup>75</sup> Siswa Kelas IV SDN 1 Air Satan, "Wawancara Kebutuhan Guru Dan Siswa," Mei 2023.

meminimalisir adanya kesalahan dalam pembuatan dan berakhir pada membengkaknya biaya pembuatan media pembelajaran sehingga menyebabkan media pembelajaran tidak sesuai dengan kriteria ideal.

**a. Rancangan Konseptual Media *Pop Up Book* Berbasis Kearifan Lokal**

Melalui hasil analisis potensi dan masalah serta hasil analisis pengumpulan data dihasilkanlah sebuah analisis kebutuhan siswa. Beberapa kebutuhan tersebut adalah ketersediaan media pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami siswa, materi yang terintegrasi dengan kearifan lokal daerah sekitar, kesesuaian media dengan materi dan kearifan lokal yang ada di daerah sekitar, bahasa yang mudah dipahami, bahan yang digunakan mudah didapat dan murah, terakhir media dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Selain dari hasil analisis kebutuhan siswa media juga dibuat melalui hasil analisis kurikulum yang tersusun dari sistem pendukung dan penunjang. Sistem pendukungnya antara lain RPP, Strategi pembelajaran dan Media pembelajaran. kemudian untuk sistem penunjang di dalam kelas berupa soal Pretest dan Posttest yang sudah disesuaikan dengan sistem pendukung. Adapun bagian detail desain konseptual media *pop up book* berbasis kearifan lokal yang dikembangkan berdasarkan aspek kebutuhan dan kurikulum disajikan dalam tabel berikut ini:



**Gambar 4.1**  
**Konsep Pembuatan Media *Pop Up Book***

Dari desain konseptual berupa konten materi dibuatlah desain produk melalui beberapa aplikasi yaitu aplikasi *Canva*, *Pixelleb*, *Pinterst*, dan *Bayground Ereser*. Dari pembuatan di berbagai aplikasi tersebut desain disimpan berbentuk file yang kemudian nantinya akan dijadikan desain produk secara fisik. Desain ini, terbagi menjadi 2 bagian yaitu desain latar, desain gambar 3D dan desain materi pembelajaran. semua desain tersebut menggambarkan pembuatan media *pop up book* nantinya. Baik itu bentuknya, bahan yang digunakan, tata letak gambar, warna tulisan, dan tata cara penggunaan, untuk lebih jelas peneliti menampilkan tabel berikut ini:

**Table 4.1**  
**Desain Konseptual Media Pop Up Book**

Desain Prodak	Keterangan
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Cover depan</li> <li>2. Pembuatan dilapisi dengan laminating</li> <li>3. Pinggir ditambahi bingkai warna hitam</li> <li>4. Menggunakan kertas Concorde dengan ukuran legal</li> </ol>
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Cover bagian belakang</li> <li>2. Pembuatan dilapisi dengan laminating</li> <li>3. Pinggir ditambahi bingkai warna hitam</li> <li>4. Menggunakan kertas Concorde dengan ukuran legal</li> </ol>
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Gubuk dan petani menyangkul berbentuk 3D</li> <li>2. Gubuk, orang sawah dan materi didesain dalam lembar lain</li> <li>3. Materi akan tertutup dengan lembar lain</li> <li>4. Menggunakan kertas Concorde dengan ukuran legal</li> </ol>
 <p>Pada tahun 1977, proyek pembangunan ini selesai dibangun dan diberi nama Dam Jagan. Bendungan ini dibangun di antara dua sungai, yaitu sungai Setan dan Sungai Gambir. Air dari kedua sungai ini membentuk sebuah waduk yang luasnya sekitar 5 hektar. Waduk tersebut bisa dibuang dengan menggunakan katup. Hanya ada di bagian dari bagian jawa yang berair sungai, sementara Gambir mengalir dari arah sisi kanan sungai yang dibendung sebelum menjadi waduk.</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Jembatan, jalan, bendungan dan awan akan berbentuk 3D materi diletakkan di awan</li> <li>2. Jembatan, jalan, bendungan, materi dan awan didesain dalam lembar lain</li> <li>3. Menggunakan kertas Concorde dengan ukuran legal</li> </ol>
 <p>Kepercayaan Masyarakat terhadap puseran air, sebenarnya bisa dipelakan secara ilmiah. Puseran ini terbentuk karena sikaman yang dihasilkan oleh aliran dua sungai. Kekuatan air sungai yang berinteraksi akan menciptakan puseran air yang kuat dan dapat menarik benda-benda di sekitarnya oleh karena itu sebaiknya kita tetap berhati-hati ketika berenang</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Danau akan berbentuk 3D</li> <li>2. Materi akan ditutupi dengan kertas lain dan bisa dibuka seperti jendela</li> <li>3. Danau dan Materi didesain dalam lembar lain</li> <li>4. Menggunakan kertas Concorde dengan ukuran legal</li> </ol>

 <p>Sebelum berburu ikan, pastikan dulu bahwa kamu sudah menyiapkan semua peralatan yang diperlukan. Setelah itu, kamu bisa mulai berburu ikan. Perhatikan! Ikan yang kamu buru haruslah ikan yang sudah mati. Setelah itu, kamu bisa memasukkannya ke dalam kantong plastik. Pastikan kantong plastik tersebut sudah tertutup rapat. Setelah itu, kamu bisa memasukkannya ke dalam kantong plastik lain yang sudah disiapkan. Pastikan kantong plastik tersebut sudah tertutup rapat. Setelah itu, kamu bisa memasukkannya ke dalam kantong plastik lain yang sudah disiapkan. Pastikan kantong plastik tersebut sudah tertutup rapat.</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Buaya dan ikan akan berbentuk 3D</li> <li>2. Ikan bisa digeser sehingga bisa seperti berjalan</li> <li>3. Tulisan akan tertutup dengan lembar lain</li> <li>4. Buaya, materi dan ikan didesain dalam lembar lain</li> <li>5. Menggunakan kertas Concorde dengan ukuran legal</li> </ol>
 <p>Takoh-takoh adalah cerita fiksi tentang seorang pedagang. Antagonis, protagonis dan figuran. Antagonis adalah penjual. Utama dengan tiga tokoh. 2. protagonis adalah pedagang. 3. figuran adalah pembeli. 4. figuran menyiapkan barang. 5. figuran menyiapkan barang. 6. figuran menyiapkan barang.</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Buaya, ikan dan danau berbentuk 3D</li> <li>2. Materi akan ditutupi kertas lain dan berbentuk buku</li> <li>3. Buaya, ikan, materi dan danau didesain dalam lembar lain</li> <li>4. Menggunakan kertas Concorde dengan ukuran legal</li> </ol>
 <p>Dari gambar ini tentukan kamu apa saja profesi yang ada di daerahmu?</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Petani, peternak dan orang mancing berbentuk 3D</li> <li>2. Kalimat akan ditutupi dengan kertas lain yang bisa ditarik</li> <li>3. Petani, peternak, kalimat dan orang mancing didesain dalam lembar lain</li> <li>4. Menggunakan kertas Concorde dengan ukuran legal</li> </ol>
 <p>Proses barang dan jasa. Distribusi. Konsumsi. Produksi. Pembuat barang atau jasa.</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pedagang, petani, dan konsumen berbentuk 3D</li> <li>2. Pedagang, petani, dan konsumen didesain dalam lembar lain</li> <li>3. Menggunakan kertas Concorde dengan ukuran legal</li> </ol>
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kantong permainan, burung hantu dan <i>spin the well</i> didesain berbentuk 3D</li> <li>2. Kantong akan berisi soal-soal</li> <li>3. Kantong permainan, burung hantu dan <i>spin the well</i> didesain dalam lembar lain</li> <li>4. Menggunakan kertas Concorde dengan ukuran legal</li> </ol>

### b. Rancangan Fisikal Media *Pop Up Book* Berbasis Kearifan Lokal

Setelah pembuatan media pembelajaran *pop up book* secara konseptual menggunakan aplikasi *Pinterers*, *Background Eraser*, *Canva*, dan *Pixellab* langkah selanjutnya adalah uji coba pembuatan media pembelajaran *pop up book* secara fisikal. Desain yang sudah ada di print menggunakan kertas A4 daur ulang yang kemudian dirancang sesuai dengan rencana awal pembuatan media pembelajaran *pop up book*. Bagian detail tampilan produk Media Pembelajaran *Pop Up Book* Berbasis Kearifan Lokal Musi Rawas sebelum pembuatan yang sebenarnya. Bahan yang digunakan adalah kertas A4 daur ulang

**Table 4.2**

**Desain Uji Coba Pembuatan Media *Pop Up Book***





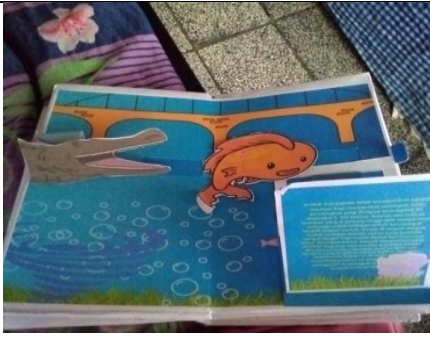

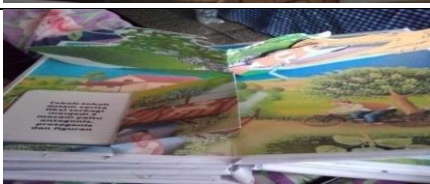
Bentuk Produk	Keterangan
	<p>Halaman satu dengan materi awal mula dan alasan pembuatan Bendungan dan Waduk. Gubuk dan Petani dibuat 3D. Petani berada di sebelah tempat materi.</p>
	<p>Halaman dua berisi tentang tempat berdirinya bendungan dan luas waduk. Dengan jembatan, jalan, bendungan dan awan dibuat 3D</p>
	<p>Halaman ketiga berisis tentang manfaat berdirinya Bendungan dan Waduk ditambah dengan cerita mitos yang ada di waduk Kali Gambir. Buaya dibuat 3D ikan bisa digeser sehingga bisa seperti berlari dari buaya.</p>






	<p>Halaman keempat berisi tentang pendapat ilmiah yang membantah pernyataan mitos masyarakat. Danau berbentuk 3D sedangkan materi tertutup oleh lembar lain.</p>
	<p>Halaman kelima berisi tentang materi tokoh-tokoh dalam cerita. Ikan, buaya dan danau terbentuk 3D materi terbuka seperti buku.</p>
	<p>Halaman keenam berisi tentang profesi yang ada di desa Air Saten. Beberapa profesi yang ada Desa Air Saten berbentuk 3D. Judul dalam lebar ini akan tertutup lembar lain yang bisa ditarik.</p>
	<p>Halaman ketujuh berisis materi kegiatan ekonomi. Contoh-contoh kegiatan ekonomi berbentuk 3D</p>
	<p>Halaman terakhir berisi kantong truth or dare yaitu kantong soal tantangan untuk siswa. Kantong dan burung hantunya berbentuk 3D</p>

Setelah dilakukan uji coba pembuatan Media Pembelajaran *Pop Up Book* menggunakan kertas A4 daur ulang langkah selanjutnya adalah pembuatan media menggunakan bahan dasar kertas Concorde ukuran legal. File yang sudah ada di print dan di rangkai sesuai dengan konsep yang ada denan beberapa revisi di beberapa tempat. Namun, untuk memperkokoh bentuk perekat antara halaman satu dengan halaman lainnya diberikan kardus yang sudah dilapisi kertas A4 daur ulang. Bagian detail dari tampilan produk setelah dibuat Media Pembelajaran *Pop Up Book* Berbasis Kearifan Lokal Musi Rawas di sajikan dalam bentuk tabel berikut ini:

**Table 4.3**  
**Desain Pembuatan Media *Pop Up Book***

<b>Bentuk Produk</b>	<b>Keterangan</b>
	Cover depan berisi judul dan gambar-gambar yang sesuai dengan isi cerita
	Cover belakang berisis full gambar dari Waduk Kali Gambir
	Halaman satu dengan materi awal mula dan alasan pembuatan Bendungan dan Waduk. Gubuk dan Petani dibuat 3D. Petani berada disebelah tempat materi. Materi akan terlihat jika lembar atasnya dibuka
	Halaman dua berisi tentang tempat berdirinya bendungan dan luas waduk. Dengan jembatan, jalan, bendungan dan awan dibuat 3D. Materi akan terlihat jika lembar atasnya dibuka.
	Halaman ketiga berisis tentang manfaat berdirinya Bendungan dan Waduk ditambah dengan cerita mitos yang ada di waduk Kali Gambir. Buaya dibuat 3D ikan bisa digeser sehingga bisa seperti berlari dari buaya. Tempat materi akan terlihat tegak jika di dorong kedepan
	Halaman keempat berisi tentang pendapat ilmiah yang membantah pernyataan mitos masyarakat. Danau berbentuk 3D sedangkan materi tertutup oleh lembar lain.
	Halaman kelima berisi tentang materi tokoh-tokoh dalam cerita. Ikan, buaya dan danau terbentuk 3D materi terbuka seperti buku.

	<p>Halaman keenam berisi tentang profesi yang ada di desa Air Satan. Beberapa profesi yang ada di Desa Air Satan berbentuk 3D. Judul dalam lebar ini akan tertutup lembar lain yang bisa ditarik.</p>
	<p>Halaman ketujuh berisi materi kegiatan ekonomi. Contoh-contoh kegiatan ekonomi berbentuk 3D</p>
	<p>Halaman terakhir berisi kantong truth or dare yaitu kantong soal tantangan untuk siswa. Kantong dan burung hantunya berbentuk 3D</p>

#### 4. Validasi Desain Media *Pop Up Book*

Tahap selanjutnya dari penelitian ini adalah validasi desain. Validasi dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui seberapa layak media yang dibuat oleh peneliti. Dalam penelitian ini validasi dilakukan oleh 3 orang ahli yaitu ahli kurikulum, ahli materi dan ahli media.

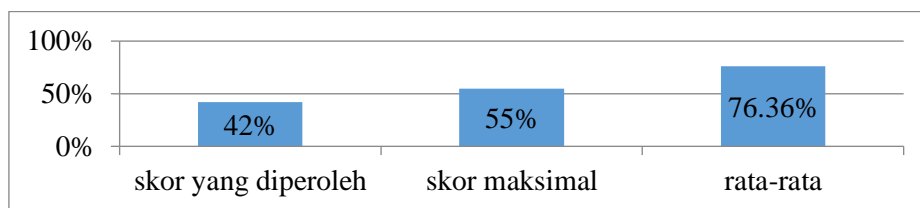
##### a. Ahli Kurikulum

Validasi ahli materi dilakukan pada tanggal 29 Mei 2023 oleh ibu Dr. Aida Rahmi Nasution, M.Pd.I selaku dosen yang ahli dalam bidang kurikulum di IAIN Curup. Hasil validasi dari ahli kurikulum dihitung menggunakan rumus *skala likert* dengan rumus  $P = \frac{x}{\sum xi} \times 100\%$ . Hasil validasinya secara jelas terlihat dalam table berikut:

**Table 4.4**  
**Hasil Validasi Ahli Kurikulum**

No	Aspek yang dinilai	X	Xi	Validasi
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi inti	4	5	80 % (Valid)
2	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	4	5	80 % (Valid)
3	Kesesuaian materi dengan Indikator pembelajaran	3	5	60 % (Cukup Valid)
4	Kesesuaian gambar dengan materi yang di sajikan	4	5	80 % (Valid)
5	Kesesuaian soal dengan materi pembelajaran	4	5	80 % (Valid)
6	Kesesuaian media dengan tingkat kemampuan siswa	5	5	100 % (Sangat Valid)
7	Kelengkapan materi yang di sajikan	4	5	80 % (Valid)
8	Kelengkapan soal-soal evaluasi	4	5	80 % (Valid)
9	Keefektifan penggunaan media pembelajaran dalam mencapai kompetensi	4	5	80 % (Valid)
10	Keefektifan penggunaan media pembelajaran dalam meningkatkan rasa ingin tahu siswa	3	5	60 % (Cukup Valid)
11	Bahasa dan tulisan mudah dipahami dan terbaca dengan jelas	3	5	60 % (Cukup Valid)
<b>Jumlah Validasi</b>		42	55	76,36 %

Kategori hasil validasi yang dilakukan didasari oleh penilaian yang terdapat pada Bab III. Agar lebih jelas hasil validasi dapat dilihat melalui gambar grafik berikut ini:



**Gambar Grafik 4.2 Hasil Validasi Ahli Kurikulum**

Berdasarkan Grafik diatas diperoleh rerata keseluruhan 76,36 % dengan kategori valid. Hal ini menunjukkan kevalidan dari media pembelajaran berbasis video animasi yang didesain peneliti dari beberapa aspek sehingga produk layak dan bisa diimplementasikan.

#### **b. Ahli Materi**

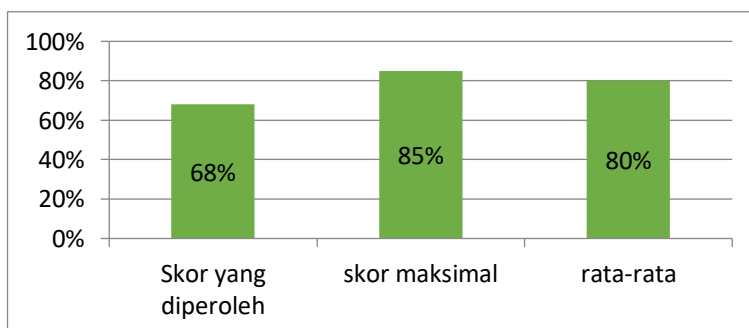
Validasi ahli materi dilakukan pada tanggal 16 Juni 2023 oleh ibu Tika Meldina, M.Pd selaku dosen yang ahli dalam bidang materi pelajaran IPS di IAIN Curup. Hasil validasi dari ahli kurikulum dihitung menggunakan rumus *skala likert* dengan rumus  $P = \frac{x}{\sum xi} \times 100 \%$ . hasil validasinya secara jelas terlihat dalam table berikut:

**Tabel 4.5**  
**Hasil Validasi Ahli Materi**

No	Aspek yang dinilai	X	Xi	Validasi
1	Cover sesuai dengan materi	4	5	80 % (Valid)
2	Media relevan dengan materi yang dipelajari	4	5	80 % (Valid)
3	Rangkuman sesuai dengan materi yang dipelajari	4	5	80 % (Valid)
4	Petunjuk pengguna berguna memberikan kemudahan siswa menggunakan media	4	5	80 % (Valid)
5	Sekilas informasi berguna menambah pengetahuan selain ilmu pengetahuan alam	4	5	80 % (Valid)
6	Kesesuaian materi dengan kurikulum 2013	4	5	80 % (Valid)

7	Materi yang disajikan sesuai dengan kompetensi inti	4	5	80 % (Valid)
8	Materi yang disajikan sesuai dengan kompetensi dasar	4	5	80 % (Valid)
9	Tidak terjadi pengulangan materi yang berlebihan	4	5	80 % (Valid)
10	Tidak terjadi kesalahan konsep pada materi yang disajikan	4	5	80 % (Valid)
11	Ketersediaan latihan dan evaluasi	4	5	80 % (Valid)
12	Contoh dan kasus dalam kehidupan sehari-hari	4	5	80 % (Valid)
13	Mendorong rasa ingin tahu	4	5	80 % (Valid)
14	Menciptakan kemampuan bertanya	4	5	80 % (Valid)
15	Soal latihan dan kegiatan yang disajikan dalam media pembelajaran relevan dengan kompetensi yang harus dikuasai	4	5	80 % (Valid)
16	Cakupan materi (konseptual dan praktis)	4	5	80 % (Valid)
17	Kesesuaian dengan model pembelajaran	4	5	80 % (Valid)
<b>Jumlah</b>		<b>68</b>	<b>85</b>	<b>80 %</b>

Secara lebih jelas hasil validasi dapat dilihat melalui gambar grafik berikut ini:



**Gambar Grafik 4.3 Hasil Validasi Ahli Materi**

Berdasarkan Grafik diatas diperoleh rerata keseluruhan 80 % dengan kategori valid. Hal ini menunjukkan kevalidan dari media pembelajaran berbasis video animasi yang didesain peneliti dari beberapa aspek sehingga produk layak dan bisa diimplementasikan

### c. Ahli Media

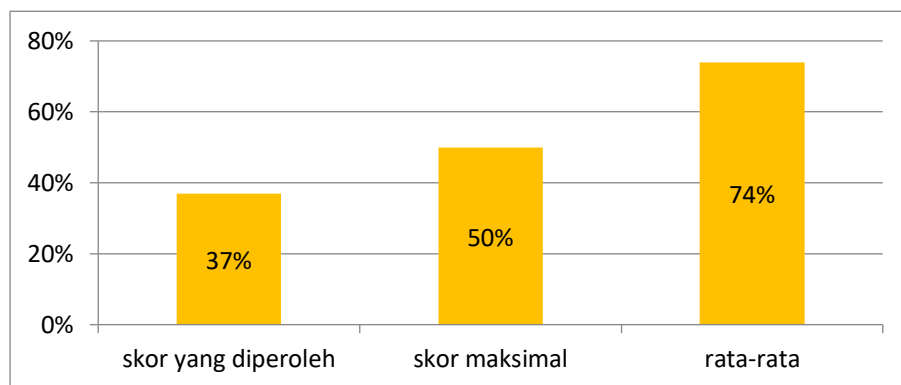
Validasi ahli media dilakukan pada 9 Juni 2023 oleh Bapak Muksal Mina M. Pd selaku dosen yang ahli dalam bidang media di IAIN Curup. Hasil dari validasi yang dilakukan oleh ahli media dapat disajikan dalam bentuk grafik berikut ini:

**Tabel 4.6**  
**Hasil Validasi Ahli Media**

No	Aspek yang dinilai	X	Xi	Validasi
1	Kualitas bahan media <i>Pop Up Book</i>	3	5	60 % (Cukup Valid)
2	Daya tarik media <i>Pop Up Book</i>	3	5	60 % (Cukup Valid)
3	Komposisi dan tata letak tulisan pada sampul	4	5	80 % (Valid)
4	Huruf pada judul menarik dan mudah dibaca	3	5	60 % (Cukup Valid)
5	Jenis huruf yang digunakan dalam media <i>Pop Up Book</i>	4	5	80 % (Valid)
6	Ukuran huruf yang digunakan dalam media <i>Pop Up Book</i>	4	5	80 % (Valid)
7	Warna tulisan yang digunakan dalam media <i>Pop Up Book</i>	4	5	80 % (Valid)
8	Konsistensi kata dan kalimat	4	5	80 % (Valid)
9	Konsistensi tata letak	4	5	80 % (Valid)
10	Tulisan mudah dipahami	4	5	80 % (Valid)
<b>Jumlah</b>		<b>37</b>	<b>50</b>	<b>74 %</b>



Secara lebih jelas hasil validasi dari ahli media dapat dilihat melalui gambar grafik berikut ini:



**Gambar Grafik 4.4 Hasil Validasi Ahli Media**

Berdasarkan Grafik diatas diperoleh rerata keseluruhan 74 % dengan kategori cukup valid. Hal ini menunjukkan kevalidan dari media pembelajaran berbasis video animasi yang didesain peneliti dari beberapa aspek sehingga produk layak dan bisa diimplementasikan

##### **5. Revisi Desain Media *Pop Up Book***

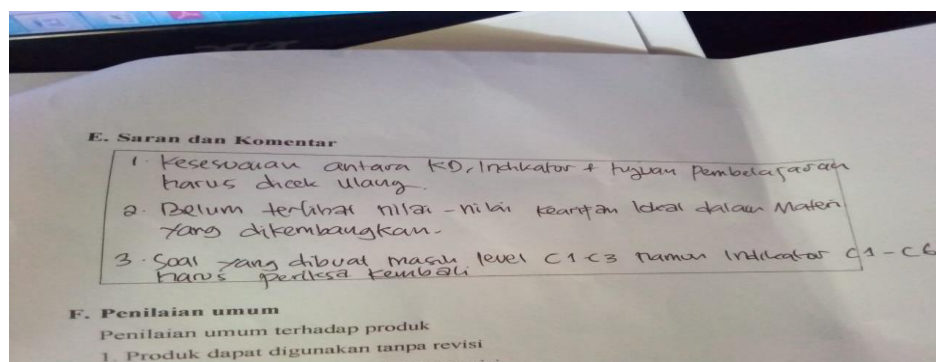
Saat tahap validasi, beberapa ahli akan mengomentari dan memberikan beberapa masukan serta saran kepada peneliti untuk perbaikan produk kedepannya. Maka dari itu, langkah selanjutnya dari pembuatan media ini adalah merevisi desain media *Pop Up Book*. Revisi desain dilakukan untuk menyempurnakan media yang dibuat sehingga layak dan sesuai dengan saran dan masukan dari para ahli dan media itu sendiri bisa di uji cobakan di lapangan. Berikut revisi produk atas saran dan masukkan dari beberapa dosen ahli:



### a. Revisi Ahli Kurikulum

Ahli kurikulum memberikan saran dan masukan kepada peneliti sebagai berikut ini :

- 1) Kesesuaian KD, Indikator dan Tujuan Pembelajaran harus di cek ulang
- 2) Nilai-nilai kearifan lokal belum terlihat
- 3) Soal yang dibuat masih level C1 – C3, namun indikator C1 – C6 harus diperiksa kembali.



Berikut ini kesesuaian KD, Indikator dan Tujuan Pembelajaran Sebelum di revisi:

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator
Bahasa Indonesia	3.9 Mencermati tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi	3.9.1 <b>Menentukan</b> tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi <b>(C3)</b> 3.9.2 <b>Menganalisis</b> tokoh utama dan tokoh tambahan yang terdapat pada teks fiksi <b>(C4)</b>
	4.9 Menyampaikan hasil identifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara lisan, tulis, dan visual.	4.9.1 <b>Menunjukkan</b> hasil identifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara lisan. <b>(P3)</b> 4.9.2 <b>Mempersentasikan</b> hasil identifikasi tokoh utama dan tokoh tambahan yang terdapat pada teks fiksi secara lisan <b>(P3)</b>

Ilmu pengetahuan Sosial	3.3 Mengidentifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar	3.3.1 <b>Menganalisis</b> kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar (C4) 3.3.2 <b>Menyimpulkan</b> kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar (C5)
	4.3 Menyajikan hasil identifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar.	4.4.1 <b>Mempraktikkan</b> kegiatan ekonomi di lingkungan sekitar (P3) 4.4.2 <b>Mempersentasikan</b> hasil percobaan kegiatan ekonomi di lingkungan sekitar (P3)

Kemudian berikut ini kesesuaian KD, Indikator dan Tujuan Pembelajaran setelah di revisi:

Mapel	Kompetensi Dasar	Indikator
BI	1.1 Menganalisis unsur-unsur cerita dalam teks cerita fiksi	<b>1.1.1 Menentukan</b> tokoh-tokoh dalam teks cerita fiksi (C3)
	1.2 Mengevaluasi tokoh-tokoh cerita dalam teks cerita fiksi	<b>1.2.1 Membuktikan</b> tokoh-tokoh dalam teks cerita fiksi (C5)
	1.3 Menyampaikan unsur-unsur hasil identifikasi cerita dalam teks cerita fiksi	<b>1.3.1 Menunjukkan</b> hasil identifikasi tokoh-tokoh cerita yang terdapat pada teks fiksi seara lisan. (P3)
	2.1 Menunjukkan rasa kagum dan bangga terhadap cerita kali gambir	<b>2.1.2 Menunjukkan</b> rasa bangga dan kagum terhadap budaya warisan lokal. (A3)

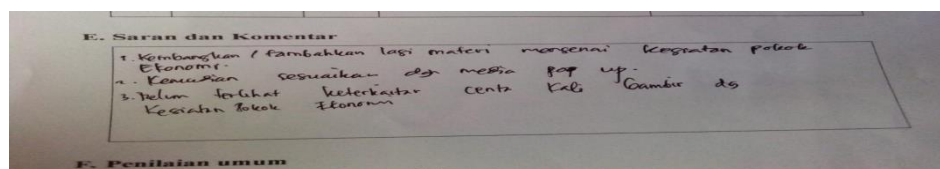
IPS	3.1 Menganalisis dampak pembangunan dalam cerita kali gambir terhadap ekonomi masyarakat	<b>3.1.1 Mengaitkan</b> dampak pembangunan dalam cerita kali gambir terhadap ekonomi masyarakat ( <b>C4</b> )
	3.2 Mengevaluasi perubahan alat-alat pertanian dan peran ekonomi yang terkait dengan perkembangan pertanian	<b>3.2.1 Menyimpulkan</b> perubahan alat-alat pertanian dan peran ekonomi yang terkait dengan perkembangan pertanian ( <b>C5</b> )
	3.3 Menyajikan hasil identifikasi dampak pembangunan dalam cerita kali gambir terhadap ekonomi masyarakat dan perubahan alat-alat pertanian dan peran ekonomi yang terkait dengan perkembangan pertanian	<b>3.3.1 Memperagakan</b> kegiatan ekonomi di lingkungan sekitar yang disebabkan oleh pembangunan dalam cerita kali gambir terhadap ekonomi masyarakat ( <b>P3</b> )
4.1 Menunjukkan rasa kagum dan inspiratif, terhadap gabungan tradisional dan modern terhadap usaha	<b>4.1.1 Menunjukkan</b> rasa kagum dan inspiratif, terhadap gabungan tradisional dan modern terhadap usaha ( <b>A3</b> )	

Setelah dianalisis lebih lanjut hal-hal yang dirubah di KD dan indikator adalah dengan menambahkan aspek afektif, penambahan KD, dan merubah KKO dengan yang lebih sesuai. Kemudian untuk nilai-nilai kearifan lokal yang belum terlihat dalam materi direvisi dengan menambahkan materi peralatan tradisonal yang dipakai oleh masyarakat Desa Air Satan. Selanjutnya, untuk revisi soal-soal dirubah dan disesuaikan dengan KD yang ada.

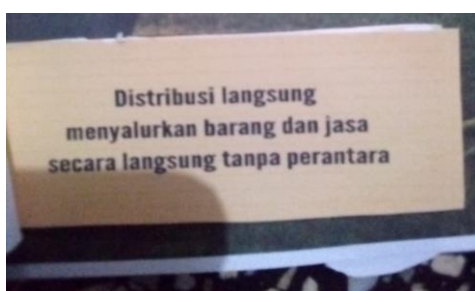
## b. Revisi Ahli Materi

Ahli materi memberikan saran dan masukan kepada peneliti sebagai berikut ini :

- 1) Kembangkan dan tambahkan lagi materi mengenai kegiatan pokok ekonomi
- 2) Sesuaikan materi dengan media *pop up book*
- 3) Kaitkan cerita dengan kegiatan ekonomi



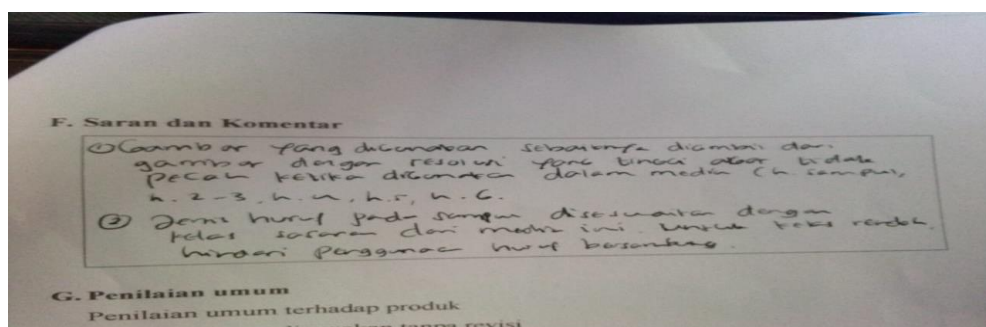
Pengembangan dan penambahan materi kegiatan pokok ekonomi terdapat dalam penambahan materi tentang macam-macam kegiatan distribusi. Sedangkan kesesuaian materi dan kaitannya dengan media *pop up book* terdapat dalam penambahan materi tentang pekerjaan yang sesuai dengan tiga kegiatan pokok ekonomi.



## c. Revisi Ahli Media

Ahli media memberikan saran dan masukan kepada peneliti sebagai berikut ini :

- 1) Gambar yang digunakan sebaiknya di ambil dengan resolusi tinggi agar ketika di Print tidak pecah
- 2) Hindari penggunaan huruf sambung



Revisi penggunaan huruf sambung dilakukan jika responden diambil dari siswa kelas bawah sedangkan untuk responden kelas atas di perbolehkan menggunakan huruf sambung (huruf sambung terdapat dalam judul media *pop up book*). Dalam penelitian ini responden yang digunakan adalah kelas 4 SD jadi huruf sambung sudah bisa digunakan. Kemudian untuk revisi dari resolusi tinggi peneliti menggunakan gambar-gambar yang sama namun dengan resolusi gambar yang berbeda.

## 6. Hasil Uji Coba Produk Media *Pop Up Book*

Dalam uji coba produk media *pop up book* peneliti menggunakan uji coba kelompok kecil dengan dua kali tahapan uji coba yaitu menggunakan kelas uji coba pretest dan kelas uji coba post test. Uji coba ini dilakukan pada tanggal 22 Juni 2023 dengan responden 6 orang dan kelas IV SDN 1 Air Saten.

### a. Pre test

Uji coba pretest ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan siswa terhadap materi yang akan di sampaikan tanpa

menggunakan produk media *pop up book*. Dari hasil uji coba pretest ini mendapatkan nilai:

**Tabel 4.7**  
**Hasil Soal Pre Test**

No.	Nama Siswa	Nilai Perolehan
1	Dina Venanda	70
2	Zahwa	80
3	Syakinah	65
4	Eva Aprilia	65
5	Alya Atiqa Zuhfa	25
6	Dila	60
<b>Jumlah</b>		<b>365</b>
<b>Rata-rata</b>		<b>60, 83 %</b>

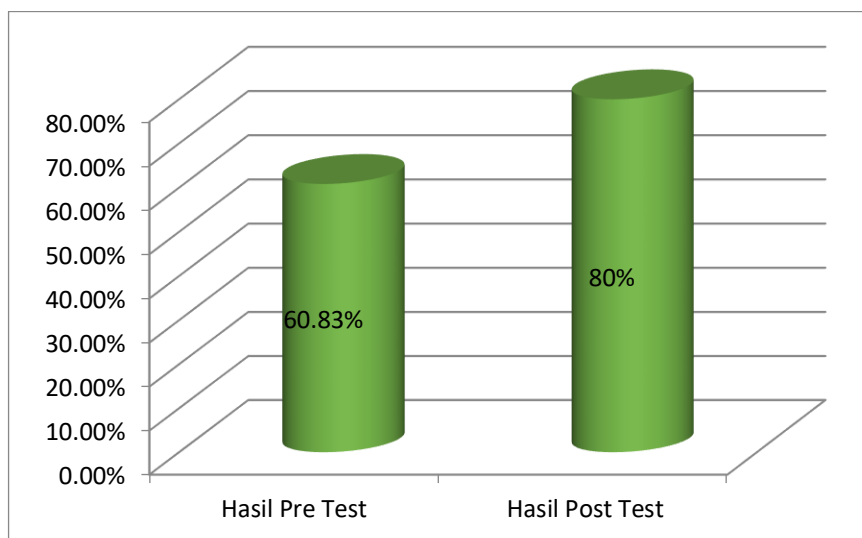
**b. Post test**

Uji coba post test dilakukan setelah uji coba pre test. Dalam uji coba ini pembelajaran dilakukan dengan menggunakan produk media *pop up book*. Dari hasil uji coba post test ini mendapatkan nilai

**Tabel 4.8**  
**Hasil Soal Post Test**

No.	Nama Siswa	Nilai Perolehan
1	Dina Venanda	80
2	Zahwa	90
3	Syakinah	75
4	Eva Aprilia	80
5	Alya Atiqa Zuhfa	70
6	Dila	85
<b>Jumlah</b>		<b>480</b>
<b>Rata-rata</b>		<b>80 %</b>

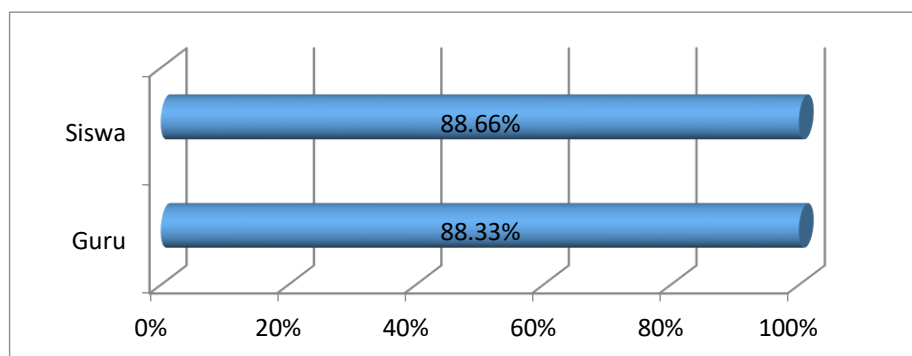
Hasil pre test dan post test yang diperoleh saat penelitian menyatakan bahwa media *pop up book* cukup efektif digunakan hal ini dinyatakan dalam gambar diagram berikut ini



**Gambar Grafik 4.5 Hasil Pre Test dan Post Test**

### **7. Revisi Prodak Media *Pop Up Book***

Setelah mendapatkan nilai post test, untuk mendapatkan bagaimana prespon siswa dan guru, peneliti meminta 3 guru dan 3 siswa untuk mengisi angket respon. Dari hasil angket respon inilah yang menjadi pedoman dalam memperbaiki produk media *pop up book*. Adapun hasil dari angket respon guru mendapatkan nilai rata-rata sebesar 88,33 % sedangkan nilai angket respon siswa mendapatkan nilai rata-rata sebesar 88,66% dengan kategori valid. Lebih jelasnya tergambar pada grafik berikut:



**Gambar Grafik 4.6 Hasil Respon Guru dan Siswa**

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

Peneliti melakukan penelitian menggunakan prosedur pengembangan milik Borg & Gall yang diadopsi oleh Sugiyono dengan 10 tahapan penelitian yaitu potensi masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk dan produk masal. Namun dalam penelitian ini hanya akan menggunakan 7 langkah tahapan penelitian yaitu sampai tahap revisi produk setelah uji coba kelompok kecil. Hal ini dilakukan untuk mengurangi biaya pembuatan dan efisiensi waktu penelitian.

7 tahapan penelitian ini menghasilkan beberapa analisis yaitu pada tahapan potensi masalah dan pengumpulan data menghasilkan analisis proses pembelajaran di SDN 1 Air Satan, tahap desain produk menghasilkan analisis cara mengembangkan media *pop up book* berbasis kearifan lokal, tahap validasi desain, revisi desain dan uji coba produk menghasilkan analisis kelayakan media *pop up book* berbasis kearifan lokal, dan tahap terakhir dianalisis berdasarkan hasil respon guru dan siswa yang dilakukan setelah uji coba produk.

#### **1. Proses Pembelajaran yang Dilaksanakan di SDN 1 Air Satan**

Proses pembelajaran yang ada di SDN 1 Air Satan diketahui melalui observasi dengan tujuan untuk menemukan potensi masalah dan mengumpulkan beberapa data. Observasi ini, menunjukkan hasil bahwa guru sudah menggunakan bahan ajar berupa buku BUPENA yang terdiri atas buku pegangan guru dan buku pegangan siswa, dalam penyampaian materinya guru sudah mengintegrasikan kearifan lokal dengan skala besar. Namun, guru belum



menggunakan media pembelajaran sebagai penunjang keberhasilan belajar siswa. Padahal, media berfungsi sebagai alat bantu dalam memperjelas penyampaian pesan dan materi.<sup>76</sup>

Terlebih, siswa di SDN 1 Air Satan masuk sekolah masih menggunakan cara double shift dan terkhusus siswa kelas 4 dan 5 masuk pada shift kedua pada jam 10:00 – 14:00 WIB. Di waktu ini, siswa sangat rentan terhadap rasa mengantuk dan bosan sehingga efektifitas pembelajaran terganggu.<sup>77</sup> Oleh karena itu, media pembelajaran berbasis kearifan lokal dengan skala lebih kecil bisa menjadi alternatif untuk menarik perhatian siswa sehingga siswa bisa lebih fokus dan paham terhadap materi yang disampaikan.

Kearifan lokal dengan skala kecil dipilih sebab landasan media dibuat agar siswa dapat menggambarkan suatu objek tertentu dengan lebih jelas karena contoh dalam media pernah siswa lihat sehingga materi yang disampaikan lebih mudah masuk ke dalam pikiran siswa. Selain itu juga, siswa diharapkan bisa lebih mengetahui, menghargai dan dapat melestarikan budaya sekitarnya sehingga budaya yang ada di daerah sendiri tidak hilang dan tergantikan oleh budaya-budaya luar yang masuk ke daerah mereka.<sup>78</sup>

Selanjutnya, permasalahan yang ada dalam pelaksanaan pembelajaran adalah diskusi yang terjadi hanya satu arah yaitu guru sebagai peran utama dalam menjalankan diskusi. Padahal, keaktifan siswa dalam proses diskusi dapat mempengaruhi hasil belajar siswa, sehingga pembelajaran yang

---

<sup>76</sup> Cecep Kustandi Dan Daddy Darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran*.

<sup>77</sup> Lalu Mungguh, *Dari Pojok Meja Guru* (Guepedia, N.D.), Hal: 72.

<sup>78</sup> Ridwan Wibiantoro; Dkk, *Perancangan Media Inovasi Berbasis Kearifan Budaya Lokal Di Sd* (Kediri: Cv Srikandi Kreatif Nusantara, 2021), Hal: 17.

berlangsung dua atau tiga arah antara pendidik dengan peserta didik sangat diperlukan dalam menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan agar diskusi yang dilakukan siswa bisa lebih hidup.<sup>79</sup> Untuk itu pada pelaksanaan pembelajaran, media diberikan sebagai bahan diskusi berkelompok dengan jumlah kecil. Dalam satu kelompoknya terdiri dari 2 orang siswa.

Pemilihan metode diskusi sebagai cara yang digunakan untuk mengimplementasikan media akan mempengaruhi strategi dan model belajar yang digunakan. Dalam pelaksanaan sehari-hari guru cenderung memberikan materi dengan metode ceramah dan diskusi dan menggunakan strategi dan model konvensional sehingga proses pembelajaran berlangsung secara monoton. Langkah-langkah pembelajaran yang dilakukan hanya berupa pemberian materi, tanya jawab antar guru dan 1 orang siswa, dan pemberian soal. Soal yang diberikan akan dijawab di sekolah, apabila waktu pembelajaran mencukupi. Jika tidak, soal tersebut akan dijadikan pekerjaan rumah oleh guru dan pemeriksaan dilakukan pada pertemuan selanjutnya.

Selain metode diskusi, untuk menunjang tumbuhnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Maka diterapkanlah metode demonstrasi, tanya jawab dan *role playing*. Ketiga metode ini dipilih karena bisa diintegrasikan ke dalam metode diskusi saat mengimplementasikan media pembelajaran yang akan dikembangkan yaitu dengan tanya jawab siswa dapat saling melemparkan persoalan dan alasan yang mereka temui saat proses diskusi, kemudian hasil

---

<sup>79</sup> Memmy Dwi Jayanti, "Metode Diskusi Terbimbing Meningkatkan Keberanian Mengemukakan Pendapat Peserta Didik" 1, No. 1 (2014).

tanya jawab dan diskusi tersebut bisa didemonstrasikan melalui sebuah permainan atau *role playing*.

Metode-metode yang digunakan dan integrasi materi dengan kearifan lokal saat proses implementasi selaras dengan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) yaitu model pembelajaran yang mengaitkan antara teori di kelas dengan situasi di dunia nyata serta proses pembelajaran yang cenderung terpusat pada siswa.<sup>80</sup> Sehingga dalam pelaksanaannya, model pembelajaran CTL dipilih sebagai acuan untuk merangkai kegiatan pembelajaran di kelas. Semua kegiatan dipilih berdasarkan analisis kebutuhan siswa dan guru, dengan mengedepankan berhasilnya proses pembelajaran siswa, yang ditandai dengan meningkatnya nilai post test. Model dan metode pembelajaran dan kegiatan lainnya yang terintegrasi dalam proses pembelajaran berkesinambungan.

Selain metode dan model dalam penelitian ini juga menggunakan pendekatan pembelajaran tematik yaitu pendekatan yang mengintegrasikan beberapa mata pelajaran kedalam proses pembelajaran.<sup>81</sup> Pada proses implementasi produk integrasi mata pelajaran yang digunakan adalah mata pelajaran IPS dan mata pelajaran Bahasa Indonesia. Materi mata pelajaran IPS terintegrasi melalui kearifan lokal pada cerita Kali Gambir yang menampilkan beberapa unsur dalam cerita.

---

<sup>80</sup> Toto Sugiarto, *Contextual Teaching and Learning (CTL)* (cv. Mine, 2020), 2.

<sup>81</sup> Andi Prastowo, *Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu*, 1st Ed. (Jakarta: Kencana, 2019).

## 2. Pengembangan Media *Pop Up Book* Berbasis Kearifan Lokal Pada Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku

Melihat latar belakang masalah yang ada, pengembangan media pembelajaran sangat dibutuhkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Karena jika dianalisis dari kondisi siswa yang cenderung memiliki minat pada hal-hal yang berbau visual-audio dan guru yang sudah mengaitkan beberapa keterkaitan kearifan lokal dalam lingkup besar, seharusnya media pembelajaran dengan jenis video sangat cocok untuk diterapkan dan dikembangkan di tempat objek penelitian.

Namun, pengembangan media dengan jenis visual-audio membutuhkan proyektor dan laptop sebagai alat penunjangnya, sedangkan alat-alat tersebut tidak tersedia di SDN 1 Air Saten sehingga pengembangan media jenis visual-audio tidak bisa dilakukan sebab pada prinsipnya, media pembelajaran dibuat dan digunakan berdasarkan kesesuaian media terhadap tujuan pembelajaran; materi; dan kondisi siswa serta guru, ketersediaan bahan dan sumber, efektifitas penggunaan, fleksibilitas pendanaan serta kualitas produk yang dikembangkan.<sup>82</sup>

Kurangnya bahan penunjang dalam pengembangan media menjadikan peneliti memilih mengembangkan sebuah media pembelajaran dengan bentuk 3 dimensi. Pemilihan media pembelajaran 3 dimensi diharapkan bisa meminimalisir kondisi yang ada karena media 3 dimensi bisa dilihat dari segala arah sehingga siswa mendapatkan gambaran lebih pada materi yang

---

<sup>82</sup> Peri Ramdani, *Media Pembelajaran Animasi*, 1st ed. (Sukabumi: Farha Pustaka, 2021), Hal: 20–21.

disampaikan. Salah satu media pembelajaran 3 dimensi yang bisa digunakan adalah media pembelajaran *pop up book*.

Media pembelajaran *pop up book* dipilih karena memberikan visualisasi lebih menarik dari cerita yang ditampilkan, sehingga siswa bisa lebih fokus terhadap materi yang disampaikan. Selain itu juga, media pembelajaran *pop up book* merupakan suatu inovasi baru yang dihadirkan dengan ukuran panjang, lebar dan tinggi sehingga bisa dilihat dari segala arah.<sup>83</sup> Bahan yang digunakan dalam pembuatan *pop up book* juga tergolong mudah didapat dan murah sehingga sesuai dengan prinsip-prinsip pengembangan dan pembuatan media pembelajaran.

Media pembelajaran *pop up book* secara sederhana bisa dibuat menggunakan kertas, sedangkan sumber pembuatan media bisa diambil dari rancangan kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran; materi; dan kearifan lokal yang ada di daerah sekitar. Selain itu juga, teknik pembuatan media *pop up book* tidak sulit untuk dipelajari, sehingga untuk orang-orang yang baru pertama kali membuatnya tidak membutuhkan waktu lama dalam mempelajarinya. Ketersediaan bahan, sumber, pembuatan yang mudah serta kesesuaian dengan hal-hal di atas menjadikan media pembelajaran *pop up book* fleksibel dan efektif untuk dikembangkan.

Kemudian untuk memenuhi prinsip kualitas produk, jenis kertas yang dipilih harus lebih tebal. Ketebalan kertas memberikan pengaruh pada kokohnya media pembelajaran *pop up book*. Meskipun demikian, kertas

---

<sup>83</sup> Cahyo Hasanudin, *Media Pembelajaran*.

dengan harga yang lebih murah tidak akan tahan terhadap air. Untuk itu, pada revisi tahap akhir peneliti memilih laminating sebagai sarana yang lebih terjangkau agar media pembelajaran *pop up book* lebih tahan lama. Media yang tahan lama bisa digunakan berulang kali di beberapa materi pelajaran yang berbeda, seperti pada materi kegiatan ekonomi, teks deskripsi, unsur dalam cerita, profesi di daerah sekitar dan masih banyak lagi.

Analisis konsep awal di atas, diimplementasikan pada pembuatan konsep awal desain produk media *pop up book* yang dibuat menggunakan beberapa aplikasi yaitu aplikasi *Pinterers*, *Background Eraser*, *Canva*, dan *Pixellab*. Pembuatan konsep desain ini berupa gambar dasar, gambar *pop up*, letak gambar *pop up*, letak materi, susunan materi kegiatan ekonomi dan materi tokoh cerita serta proses integrasi materi kedalam cerita kearifan lokal dengan judul “Kali Gambir” dalam media *pop up book*.

Pembuatan konsep awal berupa desain non fisik dilakukan untuk mengatur dan menyesuaikan dengan kebutuhan siswa, keterkaitan antara materi dengan gambar media *pop up book*, keterkaitan dan kesesuaian antara kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, rencana pembelajaran dan materi pembelajaran dengan keseluruhan isi yang ada di media *pop up book* serta kesesuaian pembuatan media dengan prinsip-prinsip pembuatan media.

Selanjutnya untuk memastikan letak dan bentuk yang akan dibuat kokoh dan tepat, dirancanglah sebuah desain berkonsep fisik dengan menggunakan kertas bekas jenis A4 70 gram. Hal ini dilakukan untuk

meminimalisir biaya dan kesalahan saat pembuatan dengan bahan yang ditentukan. Peminimalisiran biaya dilakukan untuk memenuhi prinsip fleksibel pendanaan.

Setelah rancangan awal selesai dibuat, barulah dilakukan pembuatan media *pop up book* dengan konstruksi dan bahan yang berbeda yaitu dengan menggunakan kertas Concorde ukuran legal yang dilapisi kardus. Pada bagian cover digunakan kertas yang sama, namun untuk menjaga kualitas cover dilapisi dengan plastik laminating. Dalam proses revisi bahan cover diganti dua kali. Revisi setelah validasi cover dibuat menggunakan kertas art paper tanpa laminating, namun biaya yang digunakan dalam pembuatan cover tidak setara dengan ketahanan yang ada. Maka, dalam tahap revisi produk cover dibuat menggunakan hardcover dengan ketahanan yang sudah teruji dan tepat.

### **3. Kelayakan dan Efektifitas Media *Pop Up Book* Berbasis Kearifan Lokal Pada Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku**

Desain produk media pembelajaran *pop up book* berbasis kearifan lokal dengan judul Kali Gambir telah selesai dibuat. Untuk mengetahui media *pop up book* bisa diimplementasikan atau tidak, perlu dilakukan proses validasi produk yang melibatkan para pakar ahli di bidangnya.<sup>84</sup> Pada penelitian ini, proses validasi melibatkan 3 orang validator ahli yaitu ahli kurikulum dengan ibu Dr. Aida Rahmi Nasution, M. Pd. I sebagai validatornya. Kemudian Ibu Tika Meldina M. Pd. Sebagai ahli materi dan Muksal Mina putra M. Pd sebagai ahli media. Dari ketiga ahli tersebut masing-masing memberikan skor nilai

---

<sup>84</sup> Almira Dkk, *Ragam Analisis Data Penelitian*, 1st ed. (Madura: IAIN Madura Press, 2022), 96.

yang bisa dihitung rata-ratanya oleh peneliti dan menghasilkan keterangan sangat valid, valid, cukup valid, tidak valid dan sangat tidak valid.

Proses validasi media pembelajaran *pop up book* berbasis kearifan lokal mendapatkan hasil persentase sebesar 76,36% dengan kategori valid dari ahli kurikulum, kemudian validator ahli materi memberikan nilai skor persentase sebesar 80% dengan kriteria valid dan terakhir validator ahli media memberikan nilai persentase sebesar 74% dengan kategori cukup valid. Ketiga hasil tersebut menghasilkan rata-rata nilai 76,78 yang berarti jika dilihat melalui tabel kategori skor dalam rumus *skala likert* hasil validasi menunjukkan bahwa media dengan rata-rata nilai 75% - 89% berkualifikasi valid.<sup>85</sup>

Hasil validasi menunjukkan angka valid sehingga media *pop up book* dapat diimplementasikan kepada siswa. Oleh karena itu, tahapan selanjutnya dalam penelitian ini adalah uji coba produk dengan skala kelas kecil. Pada uji coba produk kelas kecil, peneliti mengambil 6 orang reponden dengan menggunakan 2 kelas yaitu kelas pre test dan kelas post test atau bisa disebut dengan kelas kontrol dan kelas uji coba.<sup>86</sup> Penggunaan dua kelas dalam uji coba dilakukan untuk melihat perbandingan antara hasil belajar siswa yang menggunakan media media dengan siswa yang tidak menggunakan media.

Proses uji coba kelompok kecil ini mendapatkan hasil rata-rata 60, 83 % dengan kategori kualifikasi hasil tes belajar perlu dibimbing karena berada di

---

<sup>85</sup> Sugiyono, *metode penelitian manajemen*.

<sup>86</sup> Relis Agustien, Nurul Umamah, And S Sumarno, "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman Di Bondowoso Dengan Model Addie Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS," *Jurnal Edukasi* 5, No. 1 (July 9, 2018): 19, <https://doi.org/10.19184/Jukasi.V5i1.8010>.



rentang nilai <75. Namun jika dilihat dari tafsiran persentase kriteria penilaian hasil belajar siswa, nilai tersebut masuk dalam rentang 56-75 yang berarti cukup efektif. Hal ini berarti bahwa beberapa komponen pembelajaran yang dilakukan sudah cukup efektif namun belum mencukupi standar kualifikasi kriteria ketuntasan minimal yang ada.<sup>87</sup>

Sedangkan jika dibandingkan dengan nilai rata-rata dari hasil post test yang mendapatkan 80% dengan kategori cukup karena berada dalam rentang 76-83 dan masuk kedalam kategori efektif dalam tafsiran persentase kriteria penilaian hasil belajar siswa. Dilihat dari perbandingan hasil belajar siswa saat menggunakan media *Pop up book* dengan tidak menggunakan media hasilnya meningkat sampai 19,17%. Hal ini menunjukkan bahwa media *Pop up book* berhasil digunakan sebagai alat untuk meningkatkan hasil belajar siswa

#### **4. Respon Siswa Dan Guru Terhadap Media *Pop Up Book* Berbasis Kearifan Lokal Pada Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku**

Respon siswa dan guru terhadap media *pop up book* bisa dilihat dari hasil angket guru yang menunjukkan nilai rata-rata sebanyak 88,33 % sedangkan skor rata-rata respon siswa adalah 88,66%. Nilai skor rata-rata tersebut berada di kriteria interpretasi kategori sangat baik karena berada pada interval skor 81–100%.<sup>88</sup> Hasil nilai skor rata-rata tersebut menunjukkan bahwa uji coba pemakaian media *pop up book* berbasis kearifan lokal berhasil dilakukan dan mendapat sambutan baik dari guru dan siswa. Selain hasil

---

<sup>87</sup> Armen; Dkk, *Prosiding Conference Of Elementary Studies 2020: Literasi Dalam Pendidikan Di Era Digital Untuk Generasi Milenial* (Surabaya: Umsurabaya Publishing, 2019).

<sup>88</sup> Ketut Sepdyana Kartini And I Nyoman Tri Anindia Putra, “Respon Siswa Terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android,” *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia* 4, No. 1 (April 30, 2020): 12, <https://doi.org/10.23887/jpk.v4i1.24981>.

angket respon siswa dan guru, hal ini juga bisa dilihat dari saran dan komentar guru yang mendukung perbaikan tindak lanjut dari media *pop up book* berbasis kearifan lokal.

Penilaian dan komentar dari siswa dan guru menjadi acuan revisi media *pop up book* ditahap ke-tujuh.<sup>89</sup> Adapun beberapa saran dan masukan yang diberikan guru dan siswa terhadap media *pop up book* adalah kurang kokohnya sampul media dan gambar *pop up* sehingga mudah robek dan rusak. Selain itu juga, penggabungan antara lembar satu dengan yang lainnya perlu dirapikan, serta penggunaan lem tidak pada tempatnya mempengaruhi kemudahan siswa dalam membuka media dari satu halaman ke halaman yang lain.

Beberapa persoalan di atas ditanggapi peneliti dengan merevisi bagian cover yang awalnya dicetak menggunakan kertas *art paper* diganti dengan hard cover. Kemudian saat proses penggabungan kertas peneliti lebih berhati-hati agar kertas tidak lagi terlihat berantakan. Selanjutnya penempatan materi dengan gambar yang ada benar-benar disesuaikan. Agar kokoh dan tahan lama maka, bahan yang digunakan untuk *pop up* dilapisi dengan laminating. Terakhir lem yang digunakan saat proses penggabungan halaman diganti dengan double tipe yang lebih terjangkau dan tidak mudah tercecer di lapisan luar media *pop up book* sehingga saat membuka halaman siswa tidak lagi kesusahan.

---

<sup>89</sup> Atika Nurafni, Heni Pujiastuti, And Anwar Mutaqin, "Pengembangan Bahan Ajar Trigonometri Berbasis Kearifan Lokal," *Journal Of Medives : Journal Of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang* 4, No. 1 (January 20, 2020): 71, <https://doi.org/10.31331/medivesveteran.V4i1.978>.

Dari beberapa proses tahapan di atas dapat disimpulkan bahwa pengembangan media *pop up book* berbasis kearifan lokal Musi Rawas pada tema 8 telah berhasil digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan kelebihan-kelebihan yang dimilikinya. Adapun kelebihan-kelebihannya adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran *pop up book* berbasis kearifan lokal menggunakan gambar yang menarik dan sesuai dengan lingkungan sehari-hari siswa
2. Media pembelajaran *pop up book* berbasis kearifan lokal praktis dan mudah dipahami
3. Media pembelajaran *pop up book* berbasis kearifan lokal memudahkan siswa dalam mempelajari hal-hal baru karena diintegrasikan oleh cerita rakyat sekitar
4. Media pembelajaran *pop up book* berbasis kearifan lokal memberikan contoh-contoh dalam materi berdasarkan kegiatan di lingkungan sekitar
5. Produk yang dikembangkan dapat mempermudah guru dalam proses pembelajaran

Selain dari kelebihan di atas Media pembelajaran *pop up book* berbasis kearifan lokal memiliki beberapa kekurangan yaitu:

1. Warna dasar dalam kertas masih kurang
2. Sedikit memperlihatkan kegiatan asli di lingkungan sekitar

Kekurangan-kekurangan ini bisa menjadi bahan peneliti untuk merevisi ulang Media pembelajaran *pop up book* berbasis kearifan lokal sebelum penciptaan produk massal.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan produk media *Pop up book* dapat disimpulkan bahwa :

1. Proses pembelajaran yang dilakukan di kelas IV B SDN Air Saten masih menggunakan cara konvensional yaitu guru hanya menggunakan bahan ajar berupa buku BUPENA tanpa bantuan media lainnya sehingga hasil belajar siswa belum mencapai KKM. Untuk itu peneliti menggunakan penelitian pengembangan dengan menggunakan model Borg&Gall yang diadopsi oleh Sugiyono dengan mengambil 7 tahapan pengembangan yaitu potensi masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk dan revisi produk.
2. Pengembangan media dibutuhkan siswa karena dalam proses pembelajaran guru belum menggunakan media pembelajaran yang menarik. Kemudian media *pop up book* berbasis kearifan lokal dipilih karena faktor keterbatasan alat dan bahan yang digunakan untuk implementasi media teknologi. Selain itu *pop up book* berbasis kearifan lokal juga sudah terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Kelayakan media *pop up book* berbasis kearifan lokal dapat dilihat menggunakan hasil validasi dan hasil test belajar siswa. Pada hasil validasi dari tiga ahli yaitu ahli kurikulum mendapatkan nilai sebesar 76,36%, ahli materi dengan nilai 80% dan terakhir ahli media dengan nilai 74%. Nilai rata-

rata dari hasil validasi tersebut mencapai skor 76,78 % yang berarti produk layak untuk diimplementasikan. Kemudian untuk keefektifan media *pop up book* diambil dari hasil test belajar siswa mendapatkan skor pre test sebanyak 60, 83 % dan skor post test mendapatkan skor 80 %. Selisih peningkatan pemahaman siswa mencapai 19, 17 % dengan kategori efektif.

4. Respon guru terhadap Pengembangan Media *Pop Up Book* Berbasis Kearifan Lokal Musi Rawas Pada Tema 8 memperoleh skor rata-rata sebanyak 88,33 % sedangkan skor rata-rata respon siswa adalah 88,66%. Dengan ini ditentukan bahwa media *pop up book* berbasis kearifan lokal sudah layak digunakan.

## **B. Saran**

Berdasarkan kesimpulan dari hasil penelitian dan pengembangan, peneliti merumuskan beberapa saran yaitu:

1. Bagi Sekolah Peneliti berharap sekolah bisa memfasilitasi sarana dan prasarana pendukung untuk pendidik berkreasi sehingga terciptanya pembelajaran yang menyenangkan nyaman dan kondusif.
2. Bagi Guru Peneliti berharap guru dapat lebih kreatif dalam mengembangkan bahan ajar saat proses pembelajaran seperti menggunakan media-media yang menarik berupa gambar dan media lainnya sehingga peserta didik merasa senang dalam pembelajaran dan terciptanya kelas yang aktif dan kondusif.
3. Bagi Peneliti yaitu melakukan Implementasi dengan skala kelompok besar dari pengembangan media *pop up book* berbasis kearifan lokal.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adelina Hasyim. *Metode Penelitian Dan Pengembangan Di Sekolah*. Yogyakarta: Media Akademi, 2016.
- Agustien, Relis, Nurul Umamah, And S Sumarno. "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman Di Bondowoso Dengan Model Addie Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS." *Jurnal Edukasi* 5, No. 1 (July 9, 2018): 19. <https://doi.org/10.19184/jukasi.V5i1.8010>.
- Almira Dkk.,. *Ragam Analisis Data Penelitian*. 1st Ed. Madura: IAIN Madura Press, 2022.
- Amalia, Aniq, And Dewi Setiyawati. "Application Of Pop Up Book Media To Optimize Science Learning Outcomes." *IJIS Edu : Indonesian Journal Of Integrated Science Education* 2, No. 2 (July 28, 2020): 143. <https://doi.org/10.29300/ijisedu.V2i2.3018>.
- Amalia Khusnul Khotimah, Dkk. *Penerapan E-Lerning Berbasis Blog Pada Pembelajaran Tematik*. 1st Ed. Jawa Tengah: Cahya Ghani Recovery, 2022.
- Ananda Bunga Mutiara Dani Nasution, Dkk. "Prinsip Dan Landasan Penggunaan Media Pembelajaran Di Sekolah" Vo.3 No.2 (2022): Purwakerta.
- Andi Prastowo. *Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu*. 1st Ed. Jakarta: Kencana, 2019.
- Andri Wicaksono. *Metodelogi Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Garudhawaca, 2022.
- Armen; Dkk. *Prosiding Conference Of Elementary Studies 2020 : Literasi Dalam Pendidikan Di Era Digital Untuk Generasi Milenial*. Surabaya: Umsurabaya Publishing, 2019.
- Ashadi. *Kearifan Lokal Dalam Arsitektur*. 1st Ed. Jakarta Pusat: Arsitektur UMJ Press, 2018.
- Cahyo Hasanudin. *Media Pembelajaran : Kajian Teoritis Dan Pemanfaatan*. Sleman, Yogyakarta: Deepublish, 2017.
- Cecep Kustandi Dan Daddy Darmawan. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Kencana, 2020.
- Daryanto. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media, 2016.

- Endang Fatmawati; Dkk. *Pembelajaran Tematik*. Pidie, Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021.
- Fadhallah. *Wawancara*. Jakarta Timur: Unj Press, 2020.
- Hamdan Husein Batubara. *Media Pembelajaran Efektif*. Jawa Tengah: Fatawa Publishing, 2020.
- Heru Kurniawan. *Pengantar Praktis Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Deepublish, 2021.
- Ibadullah Malawi, Dkk. *Pembaharuan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. 4th Ed. Cv. Ae Media Grafika, 2018.
- Iki Sriyanti. *Evaluasi Pembelajaran Matematika*. Jawa Timur: Uwais Inspirasi Indonesia, 2019.
- Iwan Hermawan. *Metodologi Penelitian Pendidikan (Kualitatif, Kuantitatif Dan Mixed Method)*. Kuningan: Hidayatul Quran, 2019.
- Jayanti, Memmy Dwi. “Metode Diskusi Terbimbing Meningkatkan Keberanian Mengemukakan Pendapat Peserta Didik” 1, No. 1 (2014).
- Kartini, Ketut Sepdyana, And I Nyoman Tri Anindia Putra. “Respon Siswa Terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android.” *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia* 4, No. 1 (April 30, 2020): 12. <https://doi.org/10.23887/jpk.v4i1.24981>.
- Khamidah, Noor, Sri Utaminingsih, And Mohammad Kanzunudin. “Development Of Pop-Up Media Based On Local Wisdom In The Fourth Grade Of Elementary School On Theme 8 Daerah Tempat Tinggalku.” *Jurnal Pajar (Pendidikan Dan Pengajaran)* 5, No. 2 (March 14, 2021). <https://doi.org/10.33578/pjr.v5i2.8286>.
- Kusuma, Rendra Sakbana. “Peran Sentral Kearifan Lokal Dalam Peningkatan Kualitas Pendidikan” 05, No. 02 (2018).
- Laksono, Judo And Zuhapi Utama Adlan. “Optimalisasi Lahan Perkarangan Dengan Budidaya Hijauan Unggul Sebagai Pakan Ternakdi Desa Air Satan Kecamatan Muara Beliti Kabupaten Musi Rawas.” *Jurnal Masda* 1, No. 2 (November 29, 2022): 79–86. <https://doi.org/10.58328/jm.v1i2.80>.
- Lalu Mungguh. *Dari Pojok Meja Guru*. Guepedia, 2020.
- Lestari, Ade Tria, Hapidin Hapidin, And Zarina Akbar. “Pengembangan Media Storybook Pic-Pop Berbasis Budaya Lokal Palembang Untuk Meningkatkan

Perilaku Prosocial Anak Usia Dini.” *AL-ASASIYYA: Journal Of Basic Education* 4, No. 1 (January 10, 2020): 91. <https://doi.org/10.24269/Ajbe.V4i1.2326>.

Maulana Arafat Lubis Dan Nashran Azizan. *Pembelajaran Tematik Sd/Mi*. 1st Ed. Jakarta: Kencana, 2020.

Muhammad Ramdhan. *Metodelogi Penelitian*. Surabaya: Cipta Media Nusantara, 2021.

Muhammad Shaleh Assingkily Dkk. *Desain Pembelajaran Tematik Integratif Jenjang MI/SD*. Yogyakarta: k-media, 2019.

Muhidin, Rahmat. “Pemberian Nama Desa Atau Kampung Di Kabupaten Musi Rawas: Suatu Kajian Toponimi Daratan,” 2021.

Mustofa Abi Hamid;Dkk. *Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menukis, 2029.

Nabila, Shella, Idul Adha, And Riduan Febriandi. “Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Berbasis Kearifan Lokal Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 5, No. 5 (September 12, 2021): 3928–39. <https://doi.org/10.31004/basicedu.V5i5.1475>.

Nizamuddin, Dkk; *Metodologi Penelitian; Kajian Teoritis Dan Praktis Bagi Mahasiswa*. Bangkalis, Riau: CV. Dotplus Publisher, 2021.

Nurafni, Atika, Heni Pujiastuti, And Anwar Mutaqin. “Pengembangan Bahan Ajar Trigonometri Berbasis Kearifan Lokal.” *Journal Of Medives: Journal Of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang* 4, No. 1 (January 20, 2020): 71. <https://doi.org/10.31331/medivesveteran.V4i1.978>.

Oleh, Disunting. “*Prosiding Seminar Nasional Vokasi Dan Teknologi 2017 (Semnasvoktek)*,” N.D.

Pemerintah Provinsi Sumatera Selatan. “*Keputusan Gubernur NO. 41 Tahun 2004*,” N.D.

“*Peraturan Daerah Kabupaten Musi Rawas Nomor 2 Tahun 2013*,” N.D.

Peri Ramdani. *Media Pembelajaran Animasi*. 1st Ed. Sukabumi: Farha Pustaka, 2021.

*Proceedings Of The 4th Vocational Education International Conference (VEIC 2022)*. Vol. 697. Paris, France: Atlantis Press, 2023.



- Puput Tri Nastiti. *“Pengembangan Media Pop-Up Book Berbasis Kearifan Lokal Kabupaten Trenggalek Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku, Kelas Iv Sekolah Dasar.”* Skripsi, Universitas Muhammadiyah Malang, 2021.
- Ramen A Purba Dkk. *Pengantar Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis, 2020.
- Richey, Rita C, James D Klein, And Wayne A Nelson. *“Developmental Research: Studies Of Instructional Design And Development,”* 2003.
- Ridwan Wibiantoro; Dkk. *Perancangan Media Inovasi Berbasis Kearifan Budaya Lokal Di SD*. Kediri: Cv Srikandi Kreatif Nusantara, 2021.
- Rifkhan. *Pedoman Metodologi Penelitian Data Panel Dan Kuesioner*. Jawa Barat: Adab, 2023.
- Rudy Sumiharsono Dan Hisbiyatul Hasanah. *Media Pembelajaran*. Jawa Timur: Cv Pustaka Abadi, 2017.
- Rumini. *Tersisihnya Kearifan Lokal Di Era Digital*. 1st Ed. NTB Lombok Tengah: Penerbit P4I, 2022.
- Rusman. *Belajar & Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana, 2017.
- Sa’du Akbar; Dkk. *Implementasi Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar*. 1st Ed. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2016.
- Sahara, Ayu, And Beta Rapita Silalahi. *“Development Of Pop Up Book Media As IPS Learning Media Material Of Cultural Diversity In North Sumatra Grade Iv Elementary School Students.”* *Jurnal Pendidikan LLDIKTI Wilayah 1 (JUDIK)* 1, No. 1 (July 20, 2021): 34–40. <https://doi.org/10.54076/Judik.V1i1.11>.
- Sandu Siyoto Dan Ali Shadiq. *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015.
- Shufa, Naela Khusna Faela. *“Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Di Sekolah Dasar: Sebuah Kerangka Konseptual”* 1, No. 1 (2018).
- Siregar, Annisarti, And Elva Rahmah. *“Model Pop Up Book Keluarga Untuk Mempercepat Kemampuan Membaca Anak Kelas Rendah Sekolah Dasar”* 5, No. 1 (2016).
- Siswa Kelas IV SDN 1 Air Satan. *“Wawancara Kebutuhan Guru Dan Siswa,”* Mei 2023.

- Sri Haryanti. *27 Prinsip Dan Gagasan Menjadi Guru Menyenangkan*. CV Jejak (Jejak Publisher), 2020.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Dan Pengembangan Research And Development*. 3rd Ed. Bandung: Alfabeta Cv., 2020.
- . *Metode Penelitian Manajemen*. 5th Ed. Bandung: Alfabeta Cv, 2016.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan*. 27. Bandung: Alvabeta, 2018.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. 20th Ed. Bandung: Alfabeta Cv., 2014.
- . *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. 21st Ed. Bandung: Alfabeta Cv, 2015.
- Syarifuddin. *Buku Ajar Kearifan Lokal Daerah Sumatera Selatan*. 1st Ed. Palembang: Bening Media Publishing, 2021.
- Tety Nur Cholifah Dan Luthfiatus Zuhro. *Pembelajaran Tematik Berbasis Kearifan Lokal Malang Selatan*. Malang: Media Nusa Creativ, 2019.
- Tim Tunas Karya Guru. *Kreatif Tematik Daerah Tempat Tinggalku Kelas IV Untuk Sd/Mi*. Duta, 2019.
- Toto Sugiarto. *Contextual Teaching And Learning (CTL)*. Cv. Mine, 2020.
- Trianah, Yeni, And Santi Sani. “*Sosialisasi Teknik Pengolahan Air Bersih Secara Sederhana Di Desa Air Satan Kecamatan Muara Beliti Kabupaten Musi Rawas*” 5, No. 1 (2022).
- Tugiman. Wawancara Dengan Salah Satu Guru SDN Air Satan, Muara Beliti, Musi Rawas, Mei 2023.
- Ulfa, Melin Sri, And Cut Eva Nasryah. “*Pengembangan Media Pembelajaran Pop – Up Book Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD.*” *Edunesia : Jurnal Ilmiah Pendidikan* 1, No. 1 (January 30, 2020): 10–16. <https://doi.org/10.51276/Edu.V1i1.44>.
- Umрати Dan Hengki Wijaya. *Analisis Data Kualitatif Teori Konsep Dalam Penelitian Pendidikan*. Sulewesi Selatan: Sekolah Tinggi Theologia Jaffray, 2020.
- Universitas Negeri Semarang, And Andi Irwan Benardi. “*Pendidikan Kesiapsiagaan Bencana Tanah Longsor Untuk Siswa Anak Usia Dini Dengan Metode Dongeng Berbasis Media Pop Up Book Di Paud Dewi Sartika Kecamatan*

*Bergas.*” *Jurnal Pendidikan Geografi* 23, No. 2 (June 30, 2018): 85–93.  
<https://doi.org/10.17977/Um017v23i22018p085>.

Utami, Rina Puji. “*Pentingnya Pengembangan Media Pembelajaran Dalam Kegiatan Proses Belajar Mengajar*” 12 (2017).

Wahyu. *Pendidikan IPS Berbasis Kearifan Lokal*. Bandung: Wahana Jaya Abadi, 2015.


Wiguna, Kusnadi Yudha, Ryan Oktavianie, Anggia Syafitri, Yayuk Marliza, Fredy Andito, And Indah Pramudya. “*Manajemen Pengelolaan Bumdes Sejahtera Desa Air Satan*” 1 (2022).

Wina Sanjaya. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Cet-3. Jakarta: Kencana, 2016.

———. *Penelitian Pendidikan Jenis , Metode Dan Prosedur*. Cet:3. Jakarta: Prenadamedia Group, 2013.

Yusrizal Dan Rahmati. *Tes Hasil Belajar*. Banda Aceh, Aceh: Bandar Publishing, 2020.

**L  
A  
M  
P  
I  
R  
A  
N**

	 <p>Air Satan Kecamatan Muara Beliti Kabupaten Musi Rawas Sumatera Selatan Altitude:104.8m Speed:0.0km/h Rabu, 3 Mei 2023 Index number: 34</p>
<p><b>Wawancara kearifan lokal dan keadaan desa</b></p>	<p><b>Wawancara Guru</b></p>
	
<p><b>Post Test</b></p>	<p><b>Pre test</b></p>
	
<p><b>Setelah Uji Coba</b></p>	<p><b>Observasi</b></p>
 <p>Air Satan Kecamatan Muara Beliti Kabupaten Musi Rawas Sumatera Selatan Altitude:104.7m Speed:0.0km/h Rabu, 3 Mei 2023 Index number: 37</p>	
<p><b>Wawancara dengan Siswa</b></p>	<p><b>Proses pembuatan</b></p>





**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP  
FAKULTAS TARBIYAH**

Alamat : Jalan DR. A.K. Gani No 1 Kotak Pos 108 Curup-Bengkulu Telpn (0732) 21010  
Fax. (0732) 21010 Homepage <http://www.iaincurup.ac.id> E-Mail : [admin@iaincurup.ac.id](mailto:admin@iaincurup.ac.id)

**KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH**

Nomor : 96 Tahun 2023

Tentang

**PENUNJUKAN PEMBIMBING I DAN 2 DALAM PENULISAN SKRIPSI  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP**

- Menimbang** :
- Bahwa untuk kelancaran penulisan skripsi mahasiswa, perlu ditunjuk dosen Pembimbing I dan II yang bertanggung jawab dalam penyelesaian penulisan yang dimaksud ;
  - Bahwa saudara yang namanya tercantum dalam Surat Keputusan ini dipandang cakap dan mampu serta memenuhi syarat untuk diserahkan tugas sebagai pembimbing I dan II ;
- Mengingat** :
- Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional ;
  - Peraturan Presiden RI Nomor 24 Tahun 2018 tentang Institut Negeri Islam Curup;
  - Peraturan Menteri Agama RI Nomor : 30 Tahun 2018 tentang Organisasi dan Tata Kerja Institut Agama Islam Negeri Curup;
  - Keputusan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 184/U/2001 tentang Pedoman Pengawasan Pengendalian dan Pembinaan Program Diploma, Sarjana dan Pascasarjana di Perguruan Tinggi;
  - Keputusan Menteri Agama RI Nomor 019558/B.11/3/2022, tanggal 18 April 2022 tentang Pengangkatan Rektor IAIN Curup Periode 2022-2026.
  - Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Nomor : 3514 Tahun 2016 Tanggal 21 oktober 2016 tentang Izin Penyelenggaraan Program Studi pada Program Sarjana STAIN Curup
  - Keputusan Rektor IAIN Curup Nomor : 0317 tanggal 13 Mei 2022 tentang Pengangkatan Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Curup.
- Memperhatikan** :
- Surat Rekomendasi dari Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah nomor : B.04/FT.05/PP.00.9/01/2023
  - Berita Acara Seminar Proposal pada Hari Rabu, 30 November 2022

**MEMUTUSKAN :**

**Menetapkan  
Pertama**

- M. Taqiyuddin, M.Pd.I** **197502141999031005**
- Agus Riyan Oktori, M.Pd.I** **199108182019031008**

Dosen Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup masing-masing sebagai Pembimbing I dan II dalam penulisan skripsi mahasiswa :

N A M A : **Gustami**  
N I M : **19591089**

JUDUL SKRIPSI : **Pengembangan Media Pop Up Book Berbasis Kearifan Lokal Kabupaten Musi Rawas Tema 8 Tempat Tinggalku di SDN 1 Air Satan Musi Rawas**

**Kedua**

Proses bimbingan dilakukan sebanyak 8 kali pembimbing I dan 8 kali pembimbing II dibuktikan dengan kartu bimbingan skripsi ;

**Ketiga**

Pembimbing I bertugas membimbing dan mengarahkan hal-hal yang berkaitan dengan substansi dan konten skripsi. Untuk pembimbing II bertugas dan mengarahkan dalam penggunaan bahasa dan metodologi penulisan ;

**Keempat**

Kepada masing-masing pembimbing diberi honorarium sesuai dengan peraturan yang berlaku ; 0

**Kelima**

Surat Keputusan ini disampaikan kepada yang bersangkutan untuk diketahui dan dilaksanakan sebagaimana mestinya ;

**Keenam**

Keputusan ini berlaku sejak ditetapkan dan berakhir setelah skripsi tersebut dinyatakan sah oleh IAIN Curup atau masa bimbingan telah mencapai 1 tahun sejak SK ini ditetapkan ;

**Ketujuh**

Apabila terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini, akan diperbaiki sebagaimana mestinya sesuai peraturan yang berlaku ;

Ditetapkan di Curup,  
Pada tanggal 26 Januari 2023  
**Dekan,**  
  
**Hamengkubuwono**



**PEMERINTAH KABUPATEN MUSI RAWAS**  
**DINAS PENANAMAN MODAL DAN**  
**PELAYANAN TERPADU SATU PINTU**

Jl. Pangeran M. Amin Komplek Perkantoran Pemerintah Kabupaten Musi Rawas 31661  
 Telp/Fax.07334540016 E-Mail dpmtsp.kab.musirawas@oss.go.id website:dpmtspmusirawaskab.go.id  
 MUARA BELITI

**REKOMENDASI PENELITIAN/SURVEI/RISET**

NOMOR : 503/46/IP/DPMTSP/IV/2023

- Membaca : 1. Surat dari Wakil Dekan I IAIN Curup Nomor : 229/in.34/FT/PP.00.0/04/2023 Tanggal 05 April 2023.  
 Perihal : **IZIN PENELITIAN**
- Mengingat : 1. Undang-Undang RI Nomor 28 Tahun 1959 tentang Pembentukan Daerah Tingkat II dan Kotapraja di Sumatera Selatan;  
 2. Peraturan Presiden RI Nomor 97 tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pelayanan Terpadu Satu Pintu;  
 3. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 64 Tahun 2011 tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian;  
 4. Peraturan Daerah Kabupaten Musi Rawas Nomor 10 Tahun 2016 tentang Pembentukan dan Susunan Perangkat Daerah Kabupaten Musi Rawas;  
 5. Peraturan Bupati Musi Rawas Nomor 61 Tahun 2016 tentang Susunan Organisasi, Tugas dan Fungsi Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Musi Rawas;  
 6. Peraturan Bupati Musi Rawas Nomor 40 Tahun 2019 tentang Pedoman Penggunaan Tanda Tangan Elektronik (E-Signature) Dalam Dokumen Perizinan dan Non Perizinan;  
 7. Peraturan Bupati Musi Rawas Nomor 28 Tahun 2020 tentang Perubahan Kedua Atas Peraturan Bupati Musi Rawas Nomor 44 Tahun 2018 tentang Pendelegasian Wewenang Perizinan dan Non Perizinan kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Musi Rawas.
- Memperhatikan : Proposal yang bersangkutan.

**DIBERIKAN REKOMENDASI KEPADA :**

Nama : GUSTAMI  
 NIM : 19591089  
 Program Pendidikan : Strata Satu (S1)  
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
 Kebangsaan : Indonesia  
 Judul Penelitian : Pengembangan Media Pop Up Book Berbasis Kearifan Lokal Kabupaten Musi Rawas Pada Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku di SDN 1 Air Satan Musi Rawas  
 Lokasi Penelitian : SDN 1 Air Satan Musi Rawas  
 Lama Penelitian : 15-04-2023 s.d 15-07-2023  
 Peserta : -  
 Penanggung Jawab : Wakil Dekan I IAIN Curup  
 Maksud/Tujuan : Penyusunan Skripsi

Akan melakukan Penelitian/Survey/Riset dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Sepanjang kegiatan penelitian menghormati segala peraturan dan ketentuan serta mengindahkan adat istiadat yang berlaku di daerah setempat.
2. Tidak dibenarkan melakukan kegiatan Penelitian yang tidak sesuai atau tidak ada kaitannya dengan Judul Penelitian.
3. Kepada yang bersangkutan selesai kegiatan tersebut agar melaporkan hasil Penelitian Kepada Bupati Musi Rawas c.q. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Musi Rawas.

Diterbitkan di : Muara Beliti  
 Pada tanggal : 12 April 2023



Digitally signed by Sunardin  
 Date: 2023.04.12 12:02:58 +07'00'

- Tembusan, disampaikan kepada Yth:
1. Bupati Musi Rawas di Muara Beliti (sebagai laporan)
  2. Kepala Badan Kesbangpol Kab. Musi Rawas.
  3. Wakil Dekan I IAIN Curup.
  4. Kepala SDN 1 Air Satan Musi Rawas.
  5. Arsip.

**CATATAN :**  
 Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik oleh Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Musi Rawas







PEMERINTAHAN KABUPATEN MUSI RAWAS  
DINAS PENDIDIKAN  
SEKOLAH DASAR NEGERI 01 AIR SATAN  
KECAMATAN MUARA BELITI

Alamat : Air Satan Kec. Muara Beliti Kab. Musi Rawas Kode Pos 31661

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKSANAKAN PENELITIAN

Nomor : 420 / 026 / SPN. II / AS. / 2023

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Sumartini S. Pd.  
Nip : 06308201989072001  
Jabatan : Kepala Sekolah

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : Gustami  
NIM : 19591089  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
Fakultas : Tarbiyah IAIN Curup  
Waktu Penelitian : 15 -05-2023 sd 24 - 06-2023

Nama tersebut di atas adalah benar-benar telah melaksanakan kegiatan penelitian dalam rangka menyusun skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Pop Up Book Berbasis Kearifan Lokal Kabupaten Musi Rawas Pada Tema 8 Di SDN 1 Air Satan Musi Rawas". Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Air Satan, 23 Juni 2023  
Kepala Sekolah



Sumartini S. Pd.  
06308201989072001

### Surat Keterangan Telah Melakukan Wawancara

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Tugiman

Jabatan :

Hari/tanggal :

Tempat :

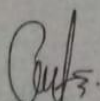
Dengan ini menerangkan bahwa Gustami Nim. 19591089 mahasiswa IAIN Curup memang benar telah melakukan wawancara dengan saya untuk keperluan skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Pop Up Book Berbasis Kearifan Lokal Kabupaten Musi Rawas Pada Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku Di SDN 1 Air Satan Musi Rawas"

Demikian Surat Keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Musi Rawas,

2023

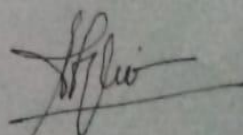
Peneliti



Gustami

Nim. 19591089

Informan



Tugiman

**SURAT PERMOHONAN**

Perihal : Permohonan Validator Ahli Media

Lampiran : 1. Angket Instrumen Validasi  
2. File Desain  
3. File Materi

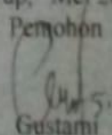
Yth. Bapak Muksal Mina putra, M. Tpd  
Dosen IAIN CURUP

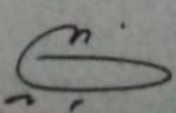
Dengan hormat yang bertanda tangan di bawah ini, saya :

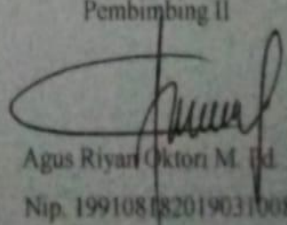
Nama : Gustami  
NIM : 19591089  
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Pembimbing : 1. Dr. M. Taqiyuddin M. Pd. I  
2. Agus Riyan Oktor M. Pd. I

Dengan ini saya memohon kepada Bapak untuk memberikan validasi terhadap media pembelajaran *pop up book* ini sebagai Ahli Media sehingga media ini layak diuji cobakan di lapangan.

Demikian surat permohonan ini saya buat dan atas bantuan serta kesediaan Bapak, saya ucapkan terima kasih

Curup, Mei 2023  
Pemohon  
  
Gustami  
NIM. 19591089

Pembimbing I  
  
Dr. M. Taqiyuddin M. Pd. I  
Nip. 197502141999031005

Pembimbing II  
  
Agus Riyan Oktor M. Pd. I  
Nip. 199108182019031008



3. Saran perbaikan modul ditulis pada kolom lima.

No	Halaman	Baris	Kesalahan	Perbaikan
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				

**E. Saran dan Komentar**

1. Kembangkan / tambahkan lagi materi mengenai *kegiatan pada Blotter!*


2. *Lakukan sesuatu-nya mba pp up.*


3. *halaman tidak diketahui (tulis lagi gambar ds kegiatan blok Hutan)*

**F. Penilaian umum**  
 Penilaian umum terhadap produk

1. Produk dapat digunakan tanpa revisi
2. Produk dapat digunakan dengan revisi
3. Produk tidak layak digunakan

Curup, Mei 2023

Pegekti  
  
 Tika Melina M. Pd.  
 NIP. 198707192018012001

Validasi  
  
 Tika Melina M. Pd.  
 NIM. 19591089

**Instrumen Lembar Validasi Ahli Materi**  
**Pengembangan Modul Pop Up Book Berbasis Kearifan Lokal Kabupaten Masi**  
**Rawan Pada Tema 8 Daerah Tempat Tinggal**  
 di SDN / Air Sitan Masi Rawan

**A. Identitas Validator**  
 Nama: Tika Melina M. Pd.  
 NIP: 198707192018012001  
 Instansi: Institut Agama Islam Negeri Curup  
 Alamat Instansi: Jl. Dr. A.K. Gani No. 01, Curup, Daerah Curup, Kec. Curup Utara, Kabupaten Rengas Lebong, Bengkulu  
 Pendidikan Terakhir:

**B. Prinsipak Penilaian**  
 Mohon Bapak/Ibu memberikan skor penilaian terhadap media pembelajaran Pop Up Book yang dikembangkan dengan memberikan tanda check list (✓) pada kolom skor penilaian sesuai ketentuan sebagai berikut

1. Skor 5 berarti sangat baik / sangat sesuai
2. Skor 4 berarti baik / sesuai
3. Skor 3 berarti cukup baik / kurang sesuai
4. Skor 2 berarti kurang baik / kurang sesuai
5. Skor 1 berarti sangat kurang / sangat tidak sesuai

Mohon Bapak/Ibu memberikan catatan atau saran untuk perbaikan produk yang dikembangkan pada kolom yang disediakan.

**C. Angket**

No	Indikator	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
A. Aspek Kelengkapan media pembelajaran						
1.	Cover sesuai dengan materi					✓

2	Media relevan dengan materi yang disajikan					✓
3	Rangkaian sesuai dengan materi yang disajikan					✓
4	Perintah pengguna berguna memberikan kemudahan atau menggunakan media					✓
5	Sekian informasi berguna menambah pengetahuan dalam ilmu pengetahuan dan					✓
B. Aspek materi						
6	Kesesuaian materi dengan kurikulum 2013					✓
7	Materi yang disajikan sesuai dengan kompetensi inti					✓
8	Materi yang disajikan sesuai dengan kompetensi dasar					✓
9	Tidak terdapat pengulangan materi yang berlebihan					✓
10	Tidak terdapat kesalahan konsep pada materi yang disajikan					✓
C. Aspek pembelajaran						
11	Ketersediaan latihan dan evaluasi					✓
12	Contoh dan kasus dalam pembelajaran sederhana					✓
13	Mendorong rasa ingin tahu					✓
14	Menciptakan kemampuan bertanya					✓
15	Sua latihan dan kegiatan yang disajikan dalam media pembelajaran relevan dengan kompetensi yang harus dikuasai					✓
16	Cakupan materi (konseptual dan praktis)					✓
17	Kesesuaian dengan model pembelajaran					✓

**D. Kelelasan Pembelajaran dan Isi**

1. Apakah terdapat kesalahan pada aspek pembelajaran ataupun isi, mohon ditulis halaman dan baris pada kolom yang tersedia
2. Pada kolom komentar mohon ditulis jenis kesalahan, masalah, masalah pengajaran lainnya

**Instrumen Lembar Validasi Ahli Keahlian**  
**Program Studi Prodi Pendidikan Matematika Tadris Tadris Matematika**  
**Berbasis Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi**  
**Di Sertakan 1 (satu) Sarjana Mata Riset**

**A. Informasi Validator**  
 Nama: Dr. Aida Rahani Nasution M. Pd. I  
 NIP: 19812902011012009  
 Jabatan: Ketua Agama Islam Negeri Cemp.  
 Alamat Instansi: Jl. Dr. A.K. Gani No. 01, Cemp. Damar Cemp. Kec. Cemp. 11014 Kabupaten Lampung Tengah Lampung  
 Pendidikan Terakhir: Pendidikan Tadris

**B. Petunjuk Penilaian**  
 Mohon Bapak/Ibu memberikan skor penilaian terhadap media pembelajaran Prodi PjP Tadris yang dikembangkan dengan memberikan tanda check list (✓) pada kolom skor penilaian sesuai kriteria sebagai berikut:  
 1. Skor 5 berarti sangat baik/ sangat sesuai  
 2. Skor 4 berarti baik/ sesuai  
 3. Skor 3 berarti cukup baik/ kurang sesuai  
 4. Skor 2 berarti kurang baik/ kurang sesuai  
 5. Skor 1 berarti sangat kurang/ sangat tidak sesuai  
 Mohon Bapak/Ibu memberikan catatan atau saran untuk perbaikan produk yang dikembangkan pada kolom yang disediakan

**C. Angket**

No	Indikator	Skor Penilaian
1	A. Keaslian	1 2 3 4 5
2	Kesesuaian materi dengan kompetensi dan	1 2 3 4 5

2	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	✓
3	Kesesuaian materi dengan indikator pembelajaran	✓
4	Kesesuaian gambar dengan materi yang di sajikan	✓
5	Kesesuaian soal dengan materi pembelajaran	✓
6	Kesesuaian media dengan tingkat kemampuan siswa	✓
<b>B. Kelengkapan</b>		
6	Kelengkapan materi yang di sajikan	✓
7	Kelengkapan soal-soal evaluasi	✓
<b>C. Keefektifan</b>		
8	Keefektifan penggunaan media pembelajaran dalam mencapai kompetensi	✓
9	Keefektifan penggunaan media pembelajaran dalam meningkatkan rasa ingin tahu siswa	✓
10	Bahasa dan tulisan mudah dipahami dan terbaca dengan jelas	✓

**D. Kebaruan Pembelajaran dan Isi**

1. Apakah terdapat keulahan pada aspek pembelajaran ataupun isi, mohon ditulis halaman dan baris pada kolom yang tersedia
2. Pada kolom keempat mohon ditulis jenis keulahan, misalnya kebaruannya kesesuaian materi dengan kompetensi
3. Saran perbaikan mohon ditulis pada kolom lima

No	Halaman Baris	Keulahan	Perbaikan
1			
2			

**E. Saran dan Komentar**

1. Kesesuaian antara KD, Indikator & tujuan pembelajaran harus lebih utuh

2. Dalam bentuk mla - mla harus lebih detail dan lebih yang dikembangkan

3. Soal yang dibuat pada soal C1-C3 harus indikator C1-C6 yang berbeda-beda

**F. Penilaian umum**  
 Penilaian umum terhadap produk  
 1. Produk dapat digunakan tanpa revisi  
 2. Produk dapat digunakan dengan revisi  
 3. Produk tidak layak digunakan

Validator: *[Signature]*  
 Dr. Aida Rahani Nasution M. Pd. I  
 NIP. 19812902011012009

Peneliti: *[Signature]*  
 Cemp. 2 Mei 2023  
 NIM. 19951009

**Inovasi Lomba Vidio 300 Mula**  
**Prinsipnya Media Pop Up Book Berbasis Kearifan Lokal Kabupaten Mera**  
**Karya Pula Jaya & Barok Himpun Pengabdian**  
 2020 / 21 - 2021 / 22 - 2022 / 23

**A. Informasi Vidio**  
 Nama: Mikael Mula Putra M. Tpt  
 NIP: 198704032018011001  
 Jurusan: Sastra Agribiologi dan Sains Canggih  
 Alamat Rumah: Jl. Dr. A.K. Gani No. 30, Camp. Duta Canggih, Kaa  
 Camp. Uluha, Kabupaten Kutai Lingsing, Samarinda

**B. Prinsip Pratinjau**  
 Mikael Mula Putra M. Tpt memberikan dan penilai terhadap media pembelajaran Pop Up Book yang dikembangkan dengan memberikan media tersebut (1) pada kelas dan penilai sesuai kriterium sebagai berikut:  
 1. Star 1 benar sangat kurang sangat tidak sesuai  
 2. Star 2 benar kurang baik sangat sesuai  
 3. Star 3 benar cukup baik sangat sesuai  
 4. Star 4 benar sangat baik sangat sesuai  
 5. Star 5 benar sangat sangat baik sangat sesuai

Mikael Mula Putra M. Tpt memberikan catatan atau saran untuk perbaikan produk yang dikembangkan pada kelas yang diteliti:

**C. Aspek**


No	Indikator	Star Pratinjau
1	A. Keaslian media pembelajaran	1 2 3 4 5
1	Kualitas Media Pembelajaran Pop Up Book	

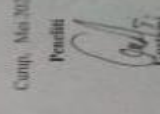
**F. Saran dan Komentar**

1. Komentar yang diberikan penunjang dengan dan gambar dengan tulisan yang benar dan tidak salah tulis dan dengan tulisan media (a. gambar), a. b. c. d. e. f. g. h. i. j. k. l. m. n. o. p. q. r. s. t. u. v. w. x. y. z.

2. Jenis huruf pada gambar disesuaikan dengan jenis tulisan dan media yang benar dan tidak salah tulis dan dengan tulisan media (a. gambar), a. b. c. d. e. f. g. h. i. j. k. l. m. n. o. p. q. r. s. t. u. v. w. x. y. z.

**G. Penilaian umum**  
 Penilaian umum terhadap produk:  
 1. Produk dapat digunakan tanpa revisi  
 2. Produk dapat digunakan dengan revisi  
 3. Produk tidak layak digunakan

Cumpang, Mei 2023  
 Peneliti  
  
 Mikael Mula Putra M. Tpt  
 NIP. 198704032018011001

Cumpang, Mei 2023  
 Peneliti  
  
 Mikael Mula Putra M. Tpt  
 NIP. 198704032018011001

2	Daya tarik media Pop Up Book		✓
3	Komposisi dan tata letak tulisan pada sampul		✓
4	Huruf pada judul menarik dan mudah dibaca		✓
<b>B. Tingkat Keterbacaan Media</b>			
5	Jenis huruf yang digunakan dalam media Pop Up Book		✓
6	Ukuran huruf yang digunakan dalam media Pop Up Book		✓
7	Warna tulisan yang digunakan dalam media Pop Up Book		✓
<b>C. Konsistensi</b>			
8	Konsistensi kata dan kalimat		✓
9	Konsistensi tata letak		✓
<b>D. Format</b>			
10	Tulisan mudah dipahami		✓

**K. Kebaruan Pembelajaran dan Isi**

- Apabila terjadi kebaruan pada aspek pembelajaran ataupun isi, mohon ditulis bilangan dan huruf pada kelas yang terdapat
- Pada kelas lengkap mohon ditulis jenis kebaruan, misalnya penggunaan bahasa
- Saran perbaikan mohon ditulis pada kelas lain

No	Bahasan	Basis	Kesalahan	Perbaikan





**Angket Respon Siswa**  
**Pengembangan Media Pop Up Book Berbasis Kearifan Lokal**

**A. Identitas Responden**

Nama

: Lidia

Kelas

: IV B


**B. Petunjuk Penilaian**

Mohon Siswa/Siswi memberikan skor penilaian terhadap media pembelajaran Pop Up Book yang dikembangkan dengan memberikan tanda checklist (✓) pada kolom skor penilaian sesuai ketentuan sebagai berikut:

1. Skor 5 berarti sangat baik/ sangat sesuai
2. Skor 4 berarti baik/ sesuai
3. Skor 3 berarti cukup baik/ kurang sesuai
4. Skor 2 berarti kurang baik/ kurang sesuai
5. Skor 1 berarti sangat kurang/ sangat tidak sesuai

No	Komponen Penilaian	Aspek yang diamati	Skor Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Kualitas Media	Media mudah digunakan					
2		Media dapat digunakan secara mandiri				✓	
3		Latihan soal memudahkan dalam memahami materi			✓		
4	Kualitas Materi	Materi mudah dimengerti					✓
5		Penyajian materi menarik					✓
6		Meningkatkan motivasi belajar				✓	
7	Kualitas Teknis	Petunjuk penggunaan jelas				✓	
8		Pemilihan huruf				✓	
9		Kesesuaian warna				✓	
10		Tamplan gambar menarik					✓

Musi Rawas, 3 Mei 2023

  
**Responden**  
Lidia Bahri



**Angket Respon Guru**  
**Pengembangan Media Pop Up Book Berbasis Kearifan Lokal**

**A. Identitas Responden**  
 Nama : Maryamah  
 Jabatan : Wali kelas 9A

**B. Petunjuk Penilaian**  
 Mohon Bapak/Ibu memberikan skor penilaian terhadap media pembelajaran Pop Up Book yang dikembangkan dengan memberikan tanda checklist (✓) pada kolom skor penilaian sesuai ketentuan sebagai berikut:  
 1. Skor 5 berarti sangat baik/ sangat sesuai  
 2. Skor 4 berarti baik/ sesuai  
 3. Skor 3 berarti cukup baik/ kurang sesuai  
 4. Skor 2 berarti kurang baik/ kurang sesuai  
 5. Skor 1 berarti sangat kurang/ sangat tidak sesuai

No	Aspek yang ditanyakan	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Penampilan media <i>pop up book</i> keseluruhan menarik				✓	
2	Penyajian materi dalam media tersusun sistematis					✓
3	Materi yang disajikan merupakan berbasis kearifan lokal					✓
4	Materi yang disajikan dengan konsep tematik yang mengintegrasikan mata pelajaran IPS dan Bahasa Indonesia				✓	
5	Bahasa dalam media <i>pop up book</i> mudah dipahami siswa				✓	
6	Media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa				✓	
7	Pemilihan gambar dan contoh relevan dengan					✓

1	Menyimpulkan materi pembelajaran bersama siswa	✓		
2	Memberikan penilaian dari hasil evaluasi siswa	✓		
3	Memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan refleksi		✓	
4	Memberikan tindak lanjut seperti remedial dan pengayaan	✓		

Musi Rawas, April 2023

Pengamat

Gustami

Nim.19591089

**Surat Keterangan Telah Melakukan Wawancara**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : *SHAFROH*  
Jabatan :  
Hari/tanggal : *Selasa, 02.05.2023*  
Tempat : *Rumah Alpa Sumpok*

Dengan ini menerangkan bahwa Gustami Nim. 19591089 mahasiswa IAIN Curup memang benar telah melakukan wawancara dengan saya untuk keperluan skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Pop Up Book Berbasis Kearifan Lokal Kabupaten Musi Rawas Pada Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku Di SDN 1 Air Satan Musi Rawas"

Demikian Surat Keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Peneliti

*Gustami*  
Gustami

Nim. 19591089

Musi Rawas, 02.05. 2023

Informan

*[Signature]*  
Gustami

Lembar Observasi Sebelum Pemakaian Produk

Nama Sekolah : SDN 1 Air Suban  
 Nama Sumber Informasi : Sunar Eyo S.Pd.  
 Waktu Observasi : 3 Mei 20  
 Kelas/Semester : IV / II

No	Kriteria	Ya	Tidak	Keterangan
Kegiatan Pembuka				
1	Memperiapkan siswa secara fisik dan psikis	✓		
2	Meyampaikan tujuan pembelajaran		✓	
3	Memberikan motivasi dan apresiasi kepada siswa		✓	
4	Menyampaikan cakupan materi yang akan disampaikan	✓		
5	Mengaitkan materi dengan kearifan lokal daerah sekitar	✓		Ditanyakan nama-nama sekitar kearifan lokal di kelas tersebut
Kegiatan Inti				
1	Proses Eksplorasi			
	Melibatkan siswa secara aktif disetiap topik yang disampaikan		✓	
	Menggunakan strategi, model, dan metode pembelajaran		✓	Hanya menggunakan dan diskusi yang tidak beraturan dan menggunakan media pembelajaran
	Menggunakan media pembelajaran	✓	✓	Media pembelajaran
	Menggunakan sumber belajar	✓		Referensi
2	Proses Elaborasi			
	Pemakaian Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	✓		
	Menfasilitasi interaksi antar siswa untuk berpikir kritis, menganalisa, memecahan masalah dan mendorong rasa percaya diri siswa	✓		Difasilitasi TP hanya oleh timbal balik (BM) guru dan siswa
	Menfasilitasi siswa untuk berkompetisi		✓	
3	Proses Konfirmasi			
	Memberi umpan balik positif kepada siswa	✓		
	Memberi konfirmasi melalui berbagai sumber hasil eksplorasi		✓	
	berperan sebagai narasumber dan fasilitator	✓		
	memberi acuan kepada siswa untuk penilaian hasil eksplorasi		✓	
	memberikan motivasi kepada siswa	✓	✓	
Kegiatan Akhir				

1	Menyimpulkan materi pembelajaran bersama siswa	✓		
2	Memberikan penilaian dari hasil evaluasi siswa	✓		
3	Memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan refleksi		✓	
4	Memberikan tindak lanjut seperti remedial dan pengayaan	✓		

Musi Rawas, 3 April 2023

Pengamat

*Gustami*  
 Gustami

Nim.19591089



B: 14 (70)

**Soal Pretest dan Posttest**

Nama : Dina Venanda  
Kelas : 4B

A. Pilihlah salah satu jawaban a, b, c, atau d yang paling benar dengan memberi tanda silang (x) pada salah satu jawaban yang paling tepat!

1. Dalam cerita "Kali Gambir", peran yang tepat untuk tokoh protagonis adalah...
  - a. Mengembangkan lahan pertanian
  - b. Membersihkan saluran air
  - c. Memelihara hewan ternak
  - d. Budidaya ikan tawar
2. Jika dalam cerita "Kali Gambir" ditambah tokoh antagonis maka tokoh tersebut akan berperan sebagai ...
  - a. Sahabat bapak Ramanu
  - b. Petani membersihkan saluran air
  - c. Petugas keamanan sekitar Waduk
  - d. Perusak lingkungan dan bendungan
3. Tokoh figuran yang ada dalam cerita "Kali Gambir" adalah ....
  - a. Bapak Ramanu
  - b. Buaya dan Ikan Mas
  - c. Penduduk Desa Air Satan
  - d. Pemerintah Provinsi
4. Kontribusi bapak Ramanu terhadap pembangunan di dalam cerita "Kali Gambir", menjadikannya tokoh ....
  - a. Antagonis
  - b. Protagonis
  - c. Figuran
  - d. Fiksi
5. Buaya dan Ikan Mas dalam cerita "Kali Gambir" bertindak sebagai ...
  - a. Antagonis
  - b. Protagonis
  - c. Figuran
  - d. Makhluk Fiksi mitos
6. Dengan adanya bendungan dan waduk penduduk desa air satan menjadi semakin makmur, namun apa yang terjadi jika mereka tidak menjaga lingkungannya ...
  - a. Lingkungan menjadi kotor
  - b. Kehilangan sumber daya
  - c. Penduduk semakin kaya
  - d. Hewan-hewan banyak yang mati
7. Tokoh figuran disebut juga tokoh pembantu, tokoh pembantu dibagi menjadi dua yaitu figuran baik dan figuran jahat. Dalam cerita "Kali Gambir" yang bertindak sebagai tokoh figuran baik adalah ....
  - a. Ikan Mas dan Buaya
  - b. Pemerintah Provinsi
  - c. Bapak Ramanu
  - d. Penduduk Desa
8. Pemeran tokoh figuran jahat dalam cerita "Kali Gambir" di perankan oleh ....
  - a. Tidak ada
  - b. Pemerintah provinsi
  - c. Bapak Ramanu
  - d. Buaya
9. Bapak Ramanu berkontribusi besar terhadap kemajuan Desa, bapak ramanu bisa kita sebut sebagai ...
  - a. Penjahat
  - b. Pahlawan
  - c. Pemilik tanah
  - d. Orang biasa
10. Dalam tiga tahun masa pembuatan waduk dan bendungan tentu banyak hal yang perlu dilakukan bersama-sama. Hal-hal tersebut biasa kita sebut dengan ...
  - a. Kerja sama
  - b. Tolong menolong
  - c. Kerja paksa
  - d. Gotong Royong
11. Pembuatan waduk kali gambir banyak memberikan manfaat untuk warga sekitar salah satunya adalah...



## Lembar Instrumen Wawancara Siswa

Nama :

Kelas :

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Siapa nama lengkap kamu?	Madya aulya
2	Kelas berapa sekarang?	4 B
3	Apa yang dilakukan ibu/bapak guru saat masuk ke dalam kelas?	Menggosih pelajaran kepada muridnya
4	Apa pelajaran yang paling kamu sukai?	Bahasa Indonesia
5	Mengapa kamu menyukai pelajaran tersebut?	Karena sangat suka
6	Apakah ibu/bapak guru pernah menggunakan media saat menyampaikan pelajaran?	Tidak pernah
7	Apakah media yang sering digunakan ibu/bapak guru saat menyampaikan pelajaran?	
8	Apakah ibu/bapak guru pernah menggunakan media <i>pop up book</i> ?	Tidak pernah
9	Menurutmu apakah materi yang disampaikan guru menarik?	Mengampaikan kata yang menarik
10	Apakah kamu paham dengan materi yang dijelaskan guru?	Paham
11	Apakah kamu berdiskusi dengan teman sekelasmu saat proses pembelajaran berlangsung?	Iya
12	Apakah guru pernah berdiskusi dengan teman-teman sekelasmu?	Tidak pernah

### Skor Respon Guru

No	Butir Pertanyaan												Jumlah	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	60	
1	4	5	5	4	4	4	5	4	4	5	4	5	53	88,33 %
2	4	5	5	4	4	5	4	5	5	4	4	5	54	90 %
3	5	4	5	4	5	4	4	4	4	5	4	4	52	86,66 %
<b>Rata-rata</b>													<b>88,33 %</b>	

### Skor Respon Siswa

No	Butir Pertanyaan										Jumlah	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	50	
1	4	5	4	5	5	4	4	4	4	5	44	88 %
2	5	5	5	4	4	4	5	5	4	4	45	90 %
3	5	4	4	4	5	5	4	4	5	4	44	88%
<b>Rata-rata</b>											<b>88,66%</b>	

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
(RPP)**

**Satuan Pendidikan** : SDN 1 Air Satan  
**Kelas / Semester** : IV (Empat) / 2  
**Tema 8** : Daerah Tempat Tinggalku  
**Sub Tema 1I** : Keunikan Daerah Tempat Tinggalku  
**Materi** : Unsur-unsur Cerita dan Kegiatan Ekonomi  
**Fokus pembelajaran** : Bahasa Indonesia dan IPS  
**Alokasi Waktu** : 1 x Pertemuan (2 x 35 menit)

**A. Kompetensi Inti (KI)**

1. Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianut dan menghargai ciptaan Allah SWT.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca dan menanya) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan peri-laku anak beriman dan berakhlak mulia

**B. Kompetensi Dasar (KD) & Indikator**

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator
Bahasa Indonesia	1.3 Menganalisis unsur-unsur cerita dalam teks cerita fiksi	<b>1.1.2 Menentukan</b> tokoh-tokoh dalam teks cerita fiksi ( <b>C3</b> ) <b>1.4.1 Membuktikan</b> tokoh-tokoh dalam teks cerita fiksi ( <b>C5</b> )
	1.4 Mengevaluasi tokoh-tokoh cerita dalam teks cerita fiksi	
	1.3 Menyampaikan unsur-unsur hasil identifikasi cerita dalam teks cerita fiksi	<b>1.3.1 Menunjukkan</b> hasil identifikasi tokoh-tokoh cerita yang terdapat pada teks fiksi seara lisan. ( <b>P3</b> )
	2.1 Menunjukkan rasa kagum dan bangga terhadap cerita	<b>2.1.2 Menunjukkan</b> rasa bangga dan kagum terhadap budaya



	kali gambir	warisan lokal. (A3)
Ilmu pengetahuan Sosial	3.1 Menganalisis dampak pembangunan dalam cerita kali gambir terhadap ekonomi masyarakat	<b>3.1.1 Mengaitkan</b> dampak pembangunan dalam cerita kali gambir terhadap ekonomi masyarakat (C4)
	3.2 Mengevaluasi perubahan alat-alat pertanian dan peran ekonomi yang terkait dengan perkembangan pertanian	<b>3.2.1 Menyimpulkan</b> perubahan alat-alat pertanian dan peran ekonomi yang terkait dengan perkembangan pertanian (C5)
	3.3 Menyajikan hasil identifikasi dampak pembangunan dalam cerita kali gambir terhadap ekonomi masyarakat dan perubahan alat-alat pertanian dan peran ekonomi yang terkait dengan perkembangan pertanian	<b>3.3.1 Memperagakan</b> kegiatan ekonomi di lingkungan sekitar yang disebabkan oleh pembangunan dalam cerita kali gambir terhadap ekonomi masyarakat (P3)
	4.1 Menunjukkan rasa kagum dan inspiratif, terhadap gabungan tradisional dan modern terhadap usaha	<b>4.1.1 Menunjukkan</b> rasa kagum dan inspiratif, terhadap gabungan tradisional dan modern terhadap usaha (A3)

### C. Tujuan Pembelajaran

Mata Pelajaran	Tujuan Pembelajaran
Bahasa Indonesia	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Melalui kegiatan membaca dan mengamati media Peserta didik dapat menemukan tokoh-tokoh dalam teks cerita fiksi</li> <li>2. Melalui kegiatan membaca dan mengamati dan berdiskusi Peserta didik dapat membuktikan tokoh-tokoh dalam teks cerita fiksi</li> <li>3. Melalui kegiatan tanya jawab Peserta didik dapat menunjukkan hasil identifikasi unsur-unsur cerita yang terdapat pada teks fiksi secara lisan.</li> <li>4. Melalui kegiatan tanya jawab Peserta didik dapat menunjukkan rasa bangga dan kagum terhadap budaya warisan lokal.</li> </ol>

Ilmu pengetahuan Sosial	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Melalui kegiatan membaca dan mengamati media Peserta didik dapat Mengaitkan dampak pembangunan dalam cerita kali gambir terhadap ekonomi masyarakat</li> <li>2. Melalui kegiatan membaca dan mengamati media Peserta didik dapat menyimpulkan perubahan alat-alat pertanian dan peran ekonomi yang terkait dengan perkembangan pertanian</li> <li>3. Melalui kegiatan <i>role playyng</i> Peserta didik dapat memperagakan kegiatan ekonomi di lingkungan sekitar yang disebabkan oleh pembangunan dalam cerita kali gambir terhadap ekonomi masyarakat</li> <li>4. Melalui kegiatan tanya jawab Peserta didik dapat menunjukkan rasa kagum, terinspirasi dan kreativitas dalam mengembangkan usaha berdasarkan nilai-nilai dan tradisi lokal yang terdapat dalam cerita legenda Kali Gambir</li> </ol>
-------------------------	---

#### D. Metode dan Model Pembelajaran

1. Metode : Diskusi, ceramah, demonstrasi, tanya jawab dan Role Playing
2. Model : *Contextual Teaching and Learning* (CTL)

#### E. Media, dan Sumber Pembelajaran

1. Media : *Pop Up Book*
2. Sumber : Buku Bupena, Internet dan sumber relavan lainnya

#### F. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
<b>Pendahuluan</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru memberi salam dan siswa menjawab salam serta menyampaikan kabar masing-masing</li> <li>2. Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapihan pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kelompok masing-masing.</li> <li>3. Ketua kelas diminta guru untuk memimpin doa bersama</li> <li>4. Guru dan siswa menyanyikan lagu wajib nasional “Dari Sabang Sampai Meruke” dan memberikan kata-kata motivasi</li> <li>5. Guru menginformasikan materi dan tujuan pembelajaran hari ini yaitu tentang kegiatan ekonomi dan cerita fiksi</li> <li>6. Guru membagikan media pembelajaran</li> </ol>	10 menit

<b>Inti</b>	<p><b>1. Pengamatan</b></p> <p>a. Siswa mengamati dan membaca media <i>pop up book</i> dengan arahan guru.</p> <p>b. Siswa mendiskusikan dan mengidentifikasi informasi yang didapat dari <i>Pop Up Book</i> bersama teman kelompoknya.</p> <p><b>2. Menanyakan dan Mengasosiasi Informasi</b></p> <p>a. Berdasarkan pengetahuan yang didapat dari teks bacaan, guru memberikan pertanyaan kepada setiap kelompok</p> <p>b. Siswa bersama kelompoknya mendiskusikan jawabannya</p> <p><b>3. Menyiapkan Laporan</b></p> <p>a. Masing-masing kelompok membuat ringkasan jawaban dari pertanyaan guru</p> <p><b>4. Mengkomunikasikan Hasil</b></p> <p>a. Setiap kelompok mempersentasikan hasil diskusinya di depan kelas</p> <p>b. Setiap kelompok dipersilahkan mengkoreksi hasil jawaban kelompok lain</p> <p><b>5. Demonstrasi Pembelajaran dan Bermain Peran</b></p> <p>a. Guru meminta siswa suten dengan teman kelompoknya</p> <p>b. Siswa yang kalah akan di pilihkan oleh siswa yang menang peran dalam kantong yang tersedia di media</p> <p>c. Siswa memainkan peran yang sudah dipilih</p> <p>d. Guru memberikan penguatan materi diskusi</p>	40 menit
<b>Penutup</b>	<p>1. Siswa memberikan kesimpulan terhadap pelajaran hari ini</p> <p>2. Guru mengarahkan dan menguatkan kesimpulan yang dikemukakan siswa</p> <p>3. Guru melakukan penilaian dengan memberikan soal pilihan ganda secara individu kepada siswa</p> <p>4. Siswa selesai mengerjakan soal dan mengumpulkannya</p> <p>5. Guru menyampaikan tindak lanjut terhadap soal</p> <p>6. Guru meminta siswa untuk berdoa</p> <p>7. Guru memberi salam</p>	20 menit

## G. Penilaian

### 1. Penilaian Kognitif (Pengetahuan)

- a. Prosedur : Dalam pembelajaran
- b. Teknis : Tes Tertulis
- c. Instrumen penilaian : soal LKPD

### 2. Penilaian Psikomotorik (Keterampilan)

- a. Prosedur : Dalam pembelajaran
- b. Teknis : Non Tes (diskusi, persentasi dan bermain peran)
- c. Instrumen penilaian :

Aspek keterampilan	YA	TIDAK
1. Siswa mampu mengamati dengan seksama media pop up book		
2. Siswa mampu berdiskusi dengan kelompoknya		
3. Siswa mampu menyiapkan laporan dengan baik		
4. Siswa mampu menyampaikan hasil diskusi dengan baik		
5. Siswa mampu bermain peran dengan baik		
6. Siswa mampu berkomunikasi dengan baik dalam berperan		
7. Siswa mampu bersosial dan berkolaboratif dengan baik		
8. Siswa mampu mendengarkan dengan baik		
9. Siswa mampu memberikan umpan balik dengan baik		
10. Siswa mampu berpikir kritis dengan baik		

### 3. Penilaian Afektif

- Prosedur : Dalam pembelajaran
- a. Teknis : Non Tes
- b. Instrumen penilaian :

Aspek Sosial	YA	TIDAK
1. Siswa terinspirasi untuk mengembangkan usaha berdasarkan nilai-nilai dan tradisi lokal yang terdapat dalam cerita legenda Kali Gambir.		
2. Siswa menggunakan cerita legenda sebagai sumber ide dan motivasi dalam menciptakan produk atau layanan yang menghargai dan menggambarkan nilai-nilai budaya lokal.		
3. Siswa merasakan dorongan untuk menjaga keberlanjutan dan keberlanjutan tradisi lokal melalui pengembangan usaha yang terkait.		
4. Siswa mampu saling menghormati dan peduli dengan		

teman		
5. Siswa bangga dengan warisan lokal dan nilai-nilai yang ada didalamnya		
6. Siswa menunjukkan sikap positif dan menghargai budaya lokal		
7. Siswa mengapresiasi praktik budaya lokal dengan menjaga dan melestarikannya		
8. Siswa mengagumi keindahan, keunikan, dan keragaman budaya warisan lokal		
9. Siswa menunjukkan rasa takjub terhadap tradisi, cerita legenda, atau ritual yang menjadi bagian dari budaya lokal.		
10. Siswa menghargai dan mengakui kontribusi budaya lokal dalam membentuk sejarah, seni, dan kehidupan masyarakat.		

#### H. Remedial

Untuk memperkuat pemahaman siswa tentang unsur cerita fiksi dan kegiatan ekonomi Lengkapilah tabel berikut ini :

Unsur-unsur cerita dan kegiatan ekonomi	
Unsur-unsur cerita	Kegiatan Ekonomi

#### I. Pengayaan

Untuk memperkuat pemahaman siswa tentang unsur-unsur cerita dan kegiatan ekonomi. Lengkapilah kegiatan berikut ini. Coba amati kegiatanmu sehari-hari! Tuliskan unsur-unsur cerita dan kegiatan ekonomi yang ada disekitarmu!

--

## BAHAN AJAR

<b>Satuan Pendidikan</b>	<b>: SDN 1 Air Satan</b>
<b>Kelas / Semester</b>	<b>: IV (Empat) / 2</b>
<b>Tema 8</b>	<b>: Daerah Tempat Tinggalku</b>
<b>Sub Tema 1I</b>	<b>: Keunikan Daerah Tempat Tinggalku</b>
<b>Materi</b>	<b>: Unsur-unsur Cerita dan Kegiatan Ekonomi</b>
<b>Fokus pembelajaran</b>	<b>: Bahasa Indonesia dan IPS</b>
<b>Alokasi Waktu</b>	<b>: 1 x Pertemuan (2 x 35 menit)</b>

### A. Teks Cerita

#### Kali Gambir

Dulu, di sebuah daerah terpencil, hiduolah 9 keluarga yang menggantungkan hidupnya pada pertanian. Mereka hidup sederhana dengan mengolah tanah dan menggarap lahan pertanian menggunakan alat-alat sederhana seperti cangkul dan kerbau. Namun, seiring berjalannya waktu, lahan pertanian mereka semakin berkembang. Melihat potensi ini Pemerintah provinsi pada tahun 1975, memberikan proyek besar kepada Bapak Ramanu untuk membangun bendungan dan waduk. Tujuan proyek ini adalah untuk mengaliri lahan pertanian yang sudah berkembang menjadi persawahan yang lebih luas.

Pada tahun 1977, proyek bendungan yang direncanakan pemerintah selesai dan diberi nama Bendungan Dam Inpres. Bendungan ini dibangun di antara dua sungai, yaitu Sungai Satan dan Sungai Gambir. Air dari kedua sungai ini membentuk sebuah waduk dengan luas sekitar 5 hektar. Waduk tersebut dikenal dengan nama Waduk Kali Gambir. Nama "Kali" diambil dari bahasa Jawa yang berarti sungai, sementara "Gambir" diambil dari salah satu nama sungai yang dibendung sebelum menjadi waduk.

Dengan adanya waduk dan bendungan, penduduk daerah ini semakin bertambah. Awalnya, mereka datang hanya untuk mengolah lahan dan bertani, namun akhirnya mereka memutuskan untuk menetap. Kemudian tempat ini menjadi semakin ramai dan bertransformasi menjadi sebuah Desa dengan nama Air Satan. Nama ini, menggambarkan bahwa daerah tersebut terdapat banyak sumber air salah satu sumbernya adalah sungai satan

Waduk Kali Gambir telah memberikan manfaat yang besar bagi masyarakat setempat. Luas persawahan yang diirigasi oleh waduk ini mencapai sekitar 1.700 hektar. Dengan berkembangnya lahan pertanian yang ada alat-alat pertanian yang digunakan juga ikut berubah. Dulu membajak dan memanen sawah menggunakan kerbau kini sudah memakai traktor dan mesin perontok padi (Dos). Namun, kendati

demikian beberapa masyarakat masih tetap menggunakan alat-alat sederhana seperti cangkul, bulus, kaleng bekas dan orang-orang sawah untuk mengolah lahan mereka.

Dengan kemajuan pertanian, alat-alat pertanian juga mengalami perubahan. Meskipun traktor dan mesin perontok padi telah digunakan, beberapa alat kearifan lokal tetap dipertahankan sebagai simbol budaya dan keterhubungan dengan tanah. Cangkul yang telah menjadi sahabat setia para petani selama bertahun-tahun, tetap digunakan untuk membenahi pematang sawah. Bulus, alat tradisional untuk merumput di sawah, tetap diandalkan untuk menjaga pertumbuhan gulma yang tidak diinginkan. Orang-orang sawah kaleng bekas juga masih digunakan sebagai alat untuk mengusir burung agar tidak merusak hasil panen. Saat musim panen tiba, masyarakat Desa Air Satan bergotong-royong untuk mengumpulkan padi. Mereka menggunakan arit untuk menebas batang padi, Kerja keras mereka dihadiahkan dengan sedikit upah berupa beras dari pemilik sawah, sebagai bentuk apresiasi atas bantuan mereka. Upah ini biasa di sebut dengan bawon.

Selain itu, kemajuan di Desa Air Satan juga berdampak pada pemanfaatan kebutuhan masyarakat. Beras dan berbagai hasil pertanian lainnya tidak lagi hanya untuk di konsumsi sendiri tetapi juga sudah diperjualbelikan ke luar daerah melalui penjual yang datang ke Desa atau pemilik penggilingan padi yang menjadi perantara penjualan tersebut.

Namun, di tengah kemajuan dan harmoni hidup di Desa Air Satan, terdapat sebuah larangan yang dijunjung tinggi oleh masyarakat setempat. Mereka percaya bahwa di tengah waduk terdapat pusaran air yang menjadi tempat tinggal bagi seekor Buaya dan Ikan Mas Besar. Meskipun belum banyak yang melihatnya secara langsung, mereka meyakini bahwa jika hewan-hewan tersebut muncul, akan terjadi musibah di waduk.

Masyarakat menjaga aturan ini dengan sungguh-sungguh. Mereka tidak berenang di dekat pusaran air yang terbentuk di tengah waduk, karena diyakini bahwa pusaran tersebut adalah tanda keberadaan Buaya dan Ikan Mas Besar yang akan menelan siapa yang yang mendekat. Meskipun secara ilmiah pusaran air tersebut terbentuk karena interaksi aliran sungai, masyarakat tetap memegang kepercayaan dan menjaganya sebagai bagian dari warisan kearifan lokal yang mereka junjung tinggi.

Dalam cerita yang menarik ini, kita melihat bagaimana kehidupan masyarakat di Desa Air Satan berkembang seiring dengan pembangunan Waduk Kali Gambir. Mereka berhasil memadukan teknologi modern dengan alat-alat kearifan lokal, menjaga tradisi dan lingkungan, serta memegang teguh nilai-nilai kearifan lokal mereka. Desa ini menjadi contoh bagaimana kemajuan dapat dicapai tanpa mengabaikan warisan budaya dan kearifan lokal yang telah menjadi bagian penting dari identitas mereka.

## B. Uraian Materi

### 1. Bahasa Indonesia

Dalam setiap cerita, kita akan menemui unsur-unsur dalam cerita salah satu unsurnya adalah tokoh-tokoh yang memainkan peran penting. Tokoh-tokoh ini membawa cerita menjadi hidup dan menarik perhatian kita. Ada 3 jenis tokoh utama dalam cerita yaitu tokoh protagonis, tokoh antagonis dan figuran.

- a. Tokoh protagonis adalah tokoh utama dalam cerita yang memiliki sifat baik. Biasanya, cerita akan fokus pada perjalanan dan pengalaman tokoh ini. Tokoh protagonis seringkali menjadi pahlawan yang baik, memiliki tujuan yang mulia, dan ingin mencapai sesuatu yang penting.
- b. Tokoh antagonis adalah tokoh yang berseberangan dengan tokoh protagonis. Mereka seringkali bertindak sebagai penghalang bagi tokoh utama dan menciptakan konflik dalam cerita. Tokoh antagonis bisa berupa karakter jahat atau bahkan sifat negatif dalam diri tokoh protagonis itu sendiri.
- c. Selain tokoh protagonis dan antagonis, ada juga tokoh-tokoh figuran dalam cerita. Tokoh figuran adalah tokoh pendukung yang muncul dalam cerita namun tidak memainkan peran utama. Mereka seringkali muncul untuk memberikan warna dan melengkapi cerita. Meskipun peran mereka tidak terlalu signifikan, tetapi mereka tetap memberikan pengaruh dalam perkembangan cerita.

### 2. Ilmu Pengetahuan Sosial

Kegiatan ekonomi adalah segala aktivitas yang melibatkan produksi, distribusi, dan konsumsi barang dan jasa. Kegiatan ekonomi dilakukan oleh individu, keluarga, dan masyarakat dalam rangka memenuhi kebutuhan hidup mereka. Berikut ini beberapa jenis kegiatan ekonomi yang sering ditemui:

- a. Produksi adalah kegiatan menciptakan atau membuat barang atau jasa yang dibutuhkan oleh masyarakat, pelaku produksi disebut dengan produsen. Contoh kegiatan produksi meliputi:
  - 1) Pertanian: Menanam tanaman, memelihara hewan, dan menghasilkan makanan.
  - 2) Industri: Membuat barang seperti pakaian, mainan, atau peralatan elektronik.
  - 3) Jasa: Menyediakan layanan seperti pengangkutan, perbaikan, atau pelayanan kesehatan.
- b. Distribusi adalah kegiatan mengatur dan menyebarkan barang atau jasa dari produsen ke konsumen. Pelaku distribusi disebut sebagai distributor. Distributor dibagi menjadi 3 yaitu distributor langsung, semi langsung dan tidak langsung.



- 1) Distributor langsung merupakan Distribusi ini dilakukan antara produsen dengan konsumen secara langsung. Misalnya petani sayur melakukan transaksi jual beli secara langsung di pasar.
  - 2) Distribusi semi langsung dilakukan melalui seorang perantara supaya produk dari produsen tetap bisa sampai ke tangan konsumen. Misalnya, penerbit buku yang menjual bukunya melalui sales supaya sampai ke tangan konsumen (sekolah, siswa, mahasiswa, lembaga akademik).
  - 3) Distribusi tidak langsung dilakukan melalui beberapa perantara, sehingga produk tersebut tidak bisa langsung diterima dari produsennya langsung. Misalnya, pabrik minuman menjual produk minumannya kepada konsumen melalui beberapa agen atau sales terlebih dahulu.
- c. Konsumsi adalah kegiatan menggunakan barang atau jasa untuk memenuhi kebutuhan hidup. Pelaku konsumsi disebut sebagai konsumen. Contoh kegiatan konsumsi meliputi:
- 1) Membeli makanan di supermarket atau warung.
  - 2) Menggunakan jasa tukang untuk memperbaiki rumah.
  - 3) Menggunakan barang elektronik seperti televisi atau komputer.

### **c. Tugas dalam Kantong Media**

1. Bagaimana cara menanam padi
2. Bagaimana cara memaki bulus
3. Bagaimana cara membajak sawah
4. Bagaimana cara berdagang
5. Bagaimana cara memakai jasa
6. Bagaimana cara bicara tokoh protagonis
7. Bagaimana cara tersenyum tokoh antagonis
8. Bagaimana cara kerja figuran
9. Bagaimana cara berlari dari pusaran air
10. Bagaimana buaya menerkam anak-anak

### LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

**Satuan Pendidikan** : SDN 1 Air Satan  
**Kelas / Semester** : IV (Empat) / 2  
**Tema 8** : Daerah Tempat Tinggalku  
**Sub Tema II** : Keunikan Daerah Tempat Tinggalku  
**Materi** : Unsur-unsur Cerita dan Kegiatan Ekonomi  
**Fokus pembelajaran** : Bahasa Indonesia dan IPS  
**Alokasi Waktu** : 1 x Pertemuan (2 x 35 menit)

#### A. Petunjuk Belajar

1. Siapkan alat tulis dan LKS!
2. Biasakanlah selalu berdoa sebelum dan sesudah belajar!
3. Tulislah nama pada kolom yang telah disediakan!
4. Bacalah dengan cermat setiap petunjuk kegiatan!
5. Bertanyalah kepada gurumu jika terdapat petunjuk maupun pertanyaan yang belum kamu pahami!
6. Lakukanlah kegiatan sesuai langkah-langkah sesuai petunjuk!
7. Kerjakanlah tugasmu dengan sungguh-sungguh dan penuh tanggung jawab!

#### B. Soal

Pilihlah salah satu jawaban a, b, c, atau d yang paling benar!

1. Dalam cerita “Kali Gambir”, peran yang tepat untuk tokoh protagonis adalah...
  - a. Mengembangkan lahan pertanian
  - b. Membersihkan saluran air
  - c. Memelihara hewan ternak
  - d. Budidaya ikan tawar
2. Jika dalam cerita “Kali Gambir” ditambahi tokoh antagonis maka tokoh tersebut akan berperan sebagai ....
  - a. Sahabat bapak Ramanu
  - b. Petani membersihkan saluran air
  - c. Petugas keamanan sekitar Waduk
  - d. Perusak lingkungan dan bendungan
3. Tokoh figuran yang ada dalam cerita “Kali Gambir” adalah ....
  - a. Bapak Ramanu
  - b. Buaya dan Ikan Mas
  - c. Penduduk Desa Air Satan
  - d. Pemerintah Provinsi
4. Kontribusi bapak Ramanu terhadap pembangunan di dalam cerita “Kali Gambir”, menjadikannya tokoh ...
  - a. Antagonis
  - b. Protagonis
  - c. Figuran
  - d. Fiksi
5. Buaya dan Ikan Mas dalam cerita “Kali Gambir” bertindak sebagai ....
  - a. Antagonis
  - b. Protagonis
  - c. Figuran
  - d. Makhluk Fiksi mitos
6. Dengan adanya bendungan dan waduk penduduk desa air satan menjadi semakin makmur, namun apa yang terjadi jika mereka tidak menjaga lingkungannya ...



16. Kegiatan ekonomi menyalurkan beras dari petani ke penjual disebut sebagai....
  - a. Distribusi secara langsung
  - b. Distribusi campuran
  - c. Distribusi tidak langsung
  - d. Distribusi ganda
17. Dari cerita tersebut profesi apa yang paling cocok ada di Desa Air Satan....
  - a. Petani
  - b. Nelayan
  - c. Pedagang
  - d. Petani dan Peternak
18. Di Desa Air Satan pedagang berfungsi sebagai ....
  - a. Pembuat barang dan jasa
  - b. Pengguna barang dan jasa
  - c. Pemilik barang dan jasa
  - d. Penjual barang dan jasa
19. Salah satu contoh kegiatan ekonomi distribusi adalah ....
  - a. Ibu Mila Membeli ikan
  - b. Mika mengobati Sinta
  - c. Sarah mencari keong di sawah
  - d. Tono siswa di SDN 1 Air Satan
20. Sebagai orang yang sudah mengetahui tentang kebenaran dari fenomena pusaran Air, sikap yang harus ditunjukkan ketika ada orang bercerita tentang mitos tersebut ....
  - a. Diam karena tidak sopan
  - b. Langsung paparkan penjelasan yang ada
  - c. Tersenyum, minta maaf dan berikan penjelasan secara lembut
  - d. Marah-marah karena tidak setuju dengan pendapat orang lain

### BIODATA PENULIS



Gustami lahir di Tugu Mulyo, 9 Agustus 2000 merupakan anak pertama dari 2 bersaudara dengan Bapak Safe'i dan Ibu Sukarti sebagai orang tuanya. Penulis pertama kali menempuh pendidikan di Sekolah Dasar Negeri Air Lesing pada tahun 2006 dan selesai pada tahun 2012, di tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan di Madrasah Tsanawiyah Ittihaadul Ulum Lubuk Linggau dan selesai pada tahun 2015. Kemudian penulis melanjutkan pendidikan jenjang menengah atas di MA Ittihaadul Ulum Lubuk Linggau dan selesai pada tahun 2018. Pada tahun 2019 penulis melanjutkan pendidikan S-1 di IAIN Curup dengan Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Alhamdulillah selesai pada tahun 2023.

Berkat petunjuk dan pertolongan Allah SWT, usaha, kerja keras, dan doa dari kedua orang tua dalam menjalani aktivitas pendidikan akademik penulis mengucapkan rasa syukur yang sebesar-besarnya atas terselesaikannya skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media *Pop Up Book* Berbasis Kearifan Lokal Kabupaten Musi Rawas Pada Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku Di SDN 1 Air Satan Musi Rawas”**