

---

## ***Pop-Up* Legenda Sindoro Sumbing Berbasis Kearifan Lokal sebagai Media Literasi Siswa**

**<sup>1</sup>Ayu Wulandari, <sup>2</sup>Theresia Pinaka Ratna Ning Hapsari**

<sup>1,2</sup>Universitas Tidar, Jalan Kapten Suparman, No. 39, Magelang, Jawa Tengah, Indonesia  
email: ayuwulandari@untidar.ac.id

Diterima 16 Juli 2018; Disetujui 20 September 2018; Dipublikasikan 4 Desember 2018

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan langkah-langkah pengembangan media *pop-up* Legenda Sindoro Sumbing berbasis kearifan lokal sebagai media literasi siswa. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (R&D). Penelitian ini dilakukan di SDN Nguwet Kranggan Kabupaten Temanggung Jawa Tengah dengan subjek penelitian sebanyak 35 siswa kelas V. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket. Angket diisi oleh responden secara langsung dan divalidasi oleh ahli. Adapun responden yang mengisi angket adalah ahli materi ajar, ahli media pembelajaran, dan siswa. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif. Hasil penelitian ini adalah Media *Pop-Up* yang dikembangkan adalah *Pop-Up* cerita rakyat atau legenda dengan mengaitkan unsur cerita lokal di Kabupaten Temanggung. Hal ini disebabkan media *Pop-Up Book* yang dikembangkan berbasis kearifan lokal sehingga dipilihlah cerita yang relevan, yaitu Legenda Sindoro Sumbing. Media *Pop-Up* Legenda Sindoro Sumbing berbasis kearifan lokal dikembangkan dengan tahapan (1) penelitian dan pengumpulan data, (2) perencanaan pembuatan produk, (3) pengembangan draf produk, dan (4) uji pelaksanaan secara terbatas. Hasil uji pelaksanaan di sekolah meliputi uji perorangan, terbatas, dan uji secara luas memperoleh skor secara berturut-turut 4,25; 4,48; dan 4,77 yang artinya media *Pop-Up* Legenda Sindoro Sumbing layak digunakan sebagai media literasi siswa.

**Kata Kunci:** media *pop-up*, legenda sindoro sumbing, kearifan lokal, literasi

### **Abstract**

This study aims to describe the steps of developing Sindoro Sumbing Legend pop-up media based on local wisdom as a student literacy media. This type of research is development research (R & D). This research was conducted at SDN Nguwet Kranggan, Temanggung Regency, Central Java, with a research subject of 35 class V students. The research instrument used in this study was a questionnaire. Questionnaires were filled in directly by respondents and validated by experts. The respondents who filled out the survey were teaching material experts, learning tool experts, and students. Data analysis techniques in this study used descriptive analysis. The results of this study are that Media Pop-Up developed is a Pop-Up folk tale or legend by linking local story elements in Temanggung Regency. This is due to the developed Pop-Up Book media based on local wisdom so that relevant stories are chosen, namely the Sindoro Sumbing Legend. Pop-Up Media Legend of Sindoro Sumbing based on domestic intelligence was developed with stages (1) research and data collection, (2) product manufacturing planning, (3) product draft development, and (4) limited implementation test. The results of the implementation tests in schools include individual tests, limited, and extensive tests obtaining scores in a row 4.25; 4.48; and 4.77, which means that the Pop-Up Legenda Sindoro Sumbing media is worthy of being used as a media for student literacy.

**Keywords:** pop-up media, the sindoro sumbing legend, local wisdom, literacy



## PENDAHULUAN

Literasi khususnya pada tuntutan keterampilan membaca merupakan hal yang sangat penting untuk dimiliki oleh setiap individu. Literasi merupakan kemampuan untuk memahami sesuatu secara terampil melalui kegiatan membaca dan menulis untuk menambah pengetahuan (Susanto, 2016, p. 13). Literasi merupakan kemampuan mengakses, memahami, dan menggunakan sesuatu secara cerdas melalui berbagai aktivitas (Kemendikbud, 2016, p. 2). Literasi atau melek huruf merupakan kemampuan membaca, menafsirkan, dan menghasilkan teks yang bernilai di bidang akademis (Elmborg, 2006, p. 196). Literasi atau melek huruf merupakan keterampilan penting yang dapat membantu manusia berkembang secara individu, sosial, dan ekonomi (The National Academies, 2005, p. 23).

Kirsch (2001, p. 70) dalam The National Academies (2005, p. 25) menyatakan "*Literacy is the ability to use printed and written information to function in society, to achieve one's goals, and to develop one's knowledge and potential*". Pendapat Kirsch tersebut dapat diartikan bahwa literasi merupakan kemampuan untuk menggunakan informasi tertulis dan cetak agar berfungsi di dalam masyarakat, mencapai tujuan, dan untuk mengembangkan pengetahuan serta potensi seseorang. Informasi pengetahuan tersebut disampaikan dengan media bahasa (Subandiyah, 2015, p. 112).

The National Literacy Strategy (1998) dalam Wray (2002, p. 2) mengungkapkan bahwa literasi dapat didefinisikan melalui analisis terhadap anak-anak terpelajar. Dalam kegiatan literasi, hal-hal yang harus dihasilkan oleh siswa adalah (1) membaca dan menulis dengan percaya diri, cakap, dan paham. (2) Siswa tertarik dengan buku, melakukan kegiatan membaca dengan senang hati, dan dapat mengevaluasi hasil membaca dengan baik. (3) Siswa dapat mengetahui dan memahami berbagai genre teks, memahami serta terbiasa menyusun gagasan secara naratif. (4) Siswa dapat memahami dan menggunakan berbagai teks non-tindakan. (5) Siswa dapat mengatur berbagai isyarat baca untuk memantau dan memperbaiki sendiri cara membaca mereka. (6) Siswa dapat merencanakan, menyusun, merevisi, dan mengedit tulisan mereka. (7) Siswa memiliki ketertarikan pada kata-kata, makna kata, dan bertambahnya kosakata. (8) Siswa mampu menulis dengan baik dan mudah dibaca. Dengan literasi, seorang siswa bukan saja mencoba untuk menyatakan ide-ide baru tetapi juga menitikberatkan agar ide itu dapat dimengerti oleh pembaca, dan mempertimbangkan kepantasan, kesopanan, kesantunan, dan keberterimaannya menurut konteks sosial budaya dalam komunitas tersebut (Asmara, 2017, p. 107). Dengan demikian, literasi merupakan keterampilan yang dapat menunjang keberhasilan individu dalam kehidupan di masyarakat, baik selama masa belajar maupun setelah menyelesaikan pendidikan di sekolah.

Kenyataan di Indonesia, angka literasi dinilai memprihatinkan. *Programme for International Students Assessment* (PISA) tahun 2015 mengungkapkan bahwa literasi siswa Indonesia berada pada urutan 45 dari 45 negara yang diteliti dengan skor membaca 397 di bawah Peru (398). Litbang Kompas mendata minat baca masyarakat Indonesia baru sebesar 0.001% dan rata-rata masyarakat Indonesia hanya membaca 27 halaman buku dalam setahun (Sukoco, 2012). Data tersebut mengungkapkan bahwa literasi di Indonesia masih sangat rendah. Adapun studi literasi yang dilakukan oleh *Progress in International Reading Literacy Study* (PIRLS) tahun 2006 menunjukkan bahwa kemampuan membaca siswa sekolah

dasar kelas IV berada pada peringkat 42 dari 46 negara. Skor yang diperoleh yakni 405 setingkat lebih tinggi di atas Qatar (353). Kenyataan-kenyataan tersebut menunjukkan bahwa literasi di Indonesia masih sangat rendah.

Rendahnya angka literasi siswa di Indonesia disebabkan oleh beberapa faktor, di antaranya (1) budaya sekolah dan lingkungan siswa yang belum mampu mewujudkan adanya kegiatan untuk menjadikan siswa terampil dan gemar membaca; dan (2) keberadaan media pembelajaran. Media pembelajaran juga menjadi salah satu faktor penyebab rendahnya literasi siswa sekolah dasar. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan, media pembelajaran yang digunakan oleh guru dinilai kurang menarik minat siswa untuk mau membaca.

Berdasarkan fakta-fakta tersebut, perlu dan penting dilakukan upaya untuk meningkatkan literasi siswa khususnya siswa sekolah dasar. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan mengembangkan media pembelajaran yang menarik untuk siswa secara kreatif dan inovatif (Muhson, 2010, p. 1). Dalam dunia pendidikan, istilah *media* sering diartikan sebagai alat untuk menyampaikan materi pembelajaran. Munir (2015, p. 2) mengemukakan kata *media* berasal dari bahasa Latin "*medium*" yang berarti "*perantara yang digunakan untuk menyampaikan sesuatu*". Dengan demikian, media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa untuk mencapai keberhasilan pembelajaran (Nurseto, 2011, p. 20). Media pembelajaran dapat berupa media dua dimensi ataupun tiga dimensi. Salah satu media yang dapat digunakan adalah media *pop-up book*. *Pop-up Book* merupakan buku yang memiliki unsur tiga dimensi dan memberikan visualisasi cerita yang menarik (Dzuanda, 2011, p. 11). Dengan demikian, siswa tidak akan merasa bahwa media pembelajaran mereka kurang atraktif dan monoton sehingga mematikan minat belajar mereka (Haryoko dan Purnama, 2013, p. 59).

Media *pop-up book* memiliki beberapa manfaat, di antaranya (1) mengajarkan anak untuk menghargai buku dan merawatnya dengan baik. (2) Manfaat lainnya adalah mendekatkan anak dengan orangtua karena *pop-up book* memberikan kesempatan orangtua mendampingi anak saat menggunakannya (Siregar dan Rahmah, 2016, p. 12). (3) Media *pop-up* dapat mengembangkan kreativitas anak. (4) Media *pop-up* Merangsang imajinasi anak (Auliyah, 2015, p. 2). (5) Menambah pengetahuan serta memberikan pengenalan bentuk pada benda. (6) Media untuk menumbuhkan minat baca pada anak (Dzuanda, 2011, p. 5-6). Oleh karena itu, penggunaan *pop-up book* sebagai media pembelajaran dapat membantu guru untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan baik, menarik, dan dapat meningkatkan kemampuan literasi siswa.

Media *pop-up book* yang dikembangkan dalam penelitian ini berbasis kearifan lokal. Fajarini (2014, p. 123) mengemukakan bahwa kearifan lokal merupakan pandangan hidup, ilmu, serta berbagai strategi kehidupan yang berwujud aktivitas yang dilakukan oleh masyarakat lokal dalam menjawab permasalahan dalam pemenuhan kebutuhan mereka. Dalam penelitian ini, konten materi *pop-up book* mengangkat cerita lokal di Kabupaten Temanggung, yakni cerita Legenda Sindoro Sumbing. Kenyataan di lapangan menyatakan bahwa buku-buku yang beredar saat ini adalah buku-buku yang berkonten kebudayaan asing. Hal inilah yang menjadi dasar dan alasan untuk mengangkat cerita lokal sehingga diharapkan nilai-nilai kearifan dan kebudayaan di Indonesia sudah tertanam sejak dini dan membentengi diri siswa dari kebudayaan asing. Selanjutnya, *Pop-Up Legenda Sindoro Sumbing*

diharapkan dapat meningkatkan kemampuan literasi siswa, khususnya siswa sekolah dasar.

Studi pendahuluan terhadap pengembangan media *pop-up* sudah pernah dilakukan sebelumnya oleh peneliti lain. Pertama, Nugraheni (2015) meneliti "Pengembangan Media Pembelajaran Memahami Cerita Legenda dengan Buku *Pop-Up* untuk Siswa SMP Kelas VIII di Kabupaten Pati". Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang dilakukan dengan lima tahapan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kebutuhan siswa dan guru terhadap pengembangan media pembelajaran *pop-up* legenda meliputi bentuk fisik buku dan muatan isi buku, keefektifan media *pop-up*, kesesuaian dengan kurikulum yang digunakan, dan relevansi dengan kehidupan sosial.

Penelitian ini berbeda dengan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis. Perbedaannya terletak pada subjek dan keterampilan berbahasa yang digunakan. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP, sedangkan subjek penelitian yang akan digunakan penulis adalah siswa kelas V sekolah dasar dan jenis keterampilan yang digunakan dalam penelitian Nugraheni adalah keterampilan bercerita, sedangkan dalam penelitian yang penulis lakukan keterampilan yang difokuskan pada keterampilan membaca. Adapun persamaannya, penelitian ini sama-sama penelitian R&D.

Kedua, U-Lan (2012) dalam penelitiannya berjudul "*An Augmented Reality 3D Pop-Up Book: the Development of a Multimedia Project for English Language Teaching.*" Penelitian ini merupakan penelitian eksperimental kuasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Augmented Reality 3D Pop-Up Book* dapat menambah pemahaman materi pembelajaran dan keterlibatan dalam pembelajaran bahasa Inggris lebih tinggi. Selain itu, buku 3 dimensi ini dapat merangsang siswa untuk mau belajar.

Penelitian ini berbeda dengan penelitian yang akan penulis lakukan. Letak perbedaannya terdapat pada metode penelitian yang digunakan. Metode penelitian yang penulis lakukan dengan R&D, sedangkan dalam penelitian U-Lan metode yang digunakan adalah eksperimental kuasi. Adapun persamaannya, sama-sama menggunakan media pembelajaran *pop-up book*.

Berdasarkan hasil pencarian dan perbandingan dengan penelitian terdahulu, penelitian yang berkaitan dengan pengembangan *Pop-Up* Legenda Sindoro Sumbing berbasis kearifan lokal sebagai media untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa sekolah dasar belum pernah dilakukan. Oleh karena itu, penulis memandang penting dan perlu segera dilakukan penelitian untuk mengembangkan *pop-up book* (buku tiga dimensi) berbasis kearifan lokal guna meningkatkan kemampuan literasi siswa sekolah dasar. Dengan adanya media *Pop-Up* Legenda Sindoro Sumbing yang berbasis pada nilai-nilai kearifan lokal diharapkan dapat memberikan media pembelajaran menarik yang berisi nilai-nilai kearifan lokal dan nilai-nilai budaya sehingga dapat meningkatkan kemampuan literasi siswa sekolah dasar.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan desain penelitian pengembangan (R&D). Desain penelitian yang digunakan mengacu dan mengadaptasi pada model penelitian pengembangan Borg dan Gall dalam Sukmadinata (2010, p. 169-170) yang terdiri atas beberapa langkah, yaitu (1) penelitian dan pengumpulan data, (2)

perencanaan, (3) pengembangan draf produk, (4) uji coba perorangan, dan (5) uji coba terbatas.

Penelitian dilaksanakan di SDN Nguwet Kranggan Kabupaten Temanggung dengan jumlah subjek uji coba sebanyak 35 siswa kelas V. Untuk menjangkau data mengenai respons terhadap media *Pop-Up* Legenda Sindoro Sumbing digunakan angket. Angket diisi secara langsung untuk dilakukan penilaian terhadap media oleh ahli (baik dosen maupun guru) dan siswa. Kemudian, hasil angket dianalisis secara deskriptif.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Media *pop-up* yang dikembangkan dalam penelitian ini mengangkat cerita Legenda Sindoro Sumbing. Pengembangannya mengadaptasi dari model penelitian pengembangan Borg dan Gall dalam Sukmadinata (2010, p. 169-170).

### **Penelitian dan Pengumpulan Data**

Tahap penelitian dan pengumpulan data dilaksanakan dalam dua kegiatan, yaitu studi lapangan dan studi pustaka. Studi lapangan dilakukan dengan mengobservasi kelas. Hal ini dilakukan untuk mengetahui kondisi di kelas terutama pada penggunaan media untuk meningkatkan kemampuan literasi. Observasi awal yang dilakukan pada 25 April 2018 menunjukkan bahwa SDN Nguwet Kranggan Kabupaten Temanggung belum melaksanakan sepenuhnya Gerakan Literasi sehingga sarana-sarana penunjang untuk meningkatkan kemampuan literasi di SD tersebut belum maksimal. Hal ini ditandai dengan ketersediaan media yang terbatas, seperti buku.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan mengembangkan media untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa. Dalam penelitian ini, media yang dipilih berupa *Pop-Up Book*. Hal ini dikarenakan *Pop-Up Book* merupakan buku yang memiliki unsur tiga dimensi dan memberikan visualisasi cerita yang menarik. *Pop-Up Book* ini berbasis kearifan lokal. Artinya, konten dalam buku memuat unsur cerita lokal di Kabupaten Temanggung. Adapun studi pustaka dilakukan dengan mengkaji teori dan hasil penelitian yang relevan dengan penelitian yang dilakukan.

### **Perencanaan Pembuatan Produk**

Tahap perencanaan pembuatan produk dilaksanakan dengan meninjau materi yang terdapat dalam silabus dan disusun rencana pembuatan produknya. Berdasarkan hasil analisis terhadap silabus kelas V SD Semester 1, materi yang sesuai terdapat pada Kompetensi Dasar 1.2 Mengidentifikasi unsur cerita rakyat yang didengar. Oleh karena itu, media *Pop-Up* yang akan dikembangkan adalah *Pop-Up* cerita rakyat atau legenda dengan mengaitkan unsur cerita lokal di Kabupaten Temanggung. Hal ini disebabkan media *Pop-Up Book* yang dikembangkan berbasis kearifan lokal sehingga dipilihlah cerita yang relevan, yaitu Legenda Sindoro Sumbing.

### **Pengembangan Draft Produk**

Pengembangan produk dilakukan mulai dari desain kasar, lalu dibuat produk atau prototipe media *Pop-Up*. Langkahnya dengan membuat sketsa gambar yang disusun berurutan sesuai dengan naskah cerita Legenda Sindoro Sumbing, sketsa

gambar yang sudah jadi diberi warna sesuai dengan karakteristik siswa SD, memberi *lay out* dan pemberian teks, mencetak dan merakit gambar sesuai dengan pola.

Dalam membuat *pop-up* legenda ini, sketsa gambar disusun berurutan sesuai dengan naskah cerita Legenda Sindoro Sumbing. Berdasarkan naskah cerita yang dibuat, Pop-Up Legenda ini dapat dibuat menjadi 8 halaman, yaitu (a) halaman pertama berupa pengenalan tokoh utama bernama Dewi Sundoro yang diilustrasikan dengan seorang perempuan yang cantik; (b) halaman kedua adalah cerita tentang sang raja (ayah Dewi Sundoro) yang sakit dan tidak ada satu pun tabib yang dapat menyembuhkannya. Pada halaman kedua ini, gambar diilustrasikan dengan seorang raja yang berbaring di tempat tidur karena jatuh sakit; (c) halaman ketiga berupa cerita tentang seorang tabib bahwa raja sakit karena jiwanya ditahan oleh iblis bernama Durpakala. Cerita ini kemudian diilustrasikan dengan gambar iblis yang sedang menahan jiwa raja; (d) halaman keempat mengisahkan tentang pengumuman sayembara oleh Dewi Sundoro. Isi sayembara tersebut "Barangsiapa yang dapat mengalahkan Durpakala jika dia laki-laki akan dijadikan suami dan jika perempuan akan dijadikan saudara". Pada halaman keempat ini diilustrasikan dengan Dewi Sundoro yang sedang memegang teks dan membacakan sayembara dan didatangi oleh pangerang-pangeran. (e) Halaman kelima dalam cerita dikisahkan bahwa sayembara terdengar oleh seorang pemuda biasa berbibir sumbing bernama Joko Lelono atau dikenal dengan Joko Sumbing. Pada halaman ini diilustrasikan dengan seorang pemuda yang sederhana dan berbibir sumbing. (f) Halaman keenam mengisahkan tentang Dewi Sundoro yang menolak Joko sumbing mengikuti sayembara, akan tetapi para tabib menyarankan tetap mengikuti karena diyakini memiliki jiwa yang bersih sehingga dapat mengalahkan Durpakala. (g) Halaman ketujuh dalam cerita dikisahkan tentang pertarungan antara Joko Sumbing dan Durpakala. Durpakala dikalahkan oleh Joko Sumbing dengan ajian segoro geni yang dia dapatkan saat bertapa. (h) Halaman delapan berisi tentang kutukan Durpaka apabila Joko Sumbing menikah dengan Dewi Sundoro dan mempunyai anak, saat anaknya berusia 17 tahun maka mereka akan berubah menjadi gunung.

Halaman-halaman yang sudah jadi kemudian dijilid agar menjadi buku yang kemudian diberi judul *Pop-Up Legenda Sindoro Sumbing* dan divalidasi oleh tenaga ahli di bidangnya. Validasi oleh ahli dilakukan untuk mengetahui kekurangan atau keunggulan produk. Validator ahli adalah dosen ahli dan guru (sebagai praktisi). Angket yang divalidasi dari segi materi dan media tampak pada tabel 1 dan 2.

Tabel 1 Instrumen ahli materi ajar

No.	Aspek	Indikator
1	Kesesuaian Isi	a. Kesesuaian pemilihan cerita legenda dengan tujuan pembelajaran b. Kesesuaian bahasa dengan jenjang kelas siswa c. Kesesuaian pemilihan ilustrasi gambar dengan judul cerita legenda d. Alur cerita
2	Penggunaan Media	a. Kesesuaian media dengan kebutuhan siswa b. Kesesuaian media dengan tingkat pemahaman siswa c. Kesesuaian materi cerita legenda dengan kondisi siswa

Berdasarkan tabel 1, ahli materi menilai dari dua aspek yaitu dari segi kesesuaian isi dan dari segi penggunaan media. Adapun hasil validasi ahli materi adalah memperoleh jumlah skor 54 dan 55 dengan skor rata-rata 4,9 dan 5. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media *Pop-Up* Legenda Sindoro Sumbing termasuk dalam kategori sangat baik.

Tabel 2 Instrumen ahli media pembelajaran

No.	Aspek	Indikator
1	Cover buku <i>pop-up</i>	a. Keseimbangan komposisi dan tata letak tulisan pada <i>cover</i> b. Ketepatan warna judul dengan background c. Ketepatan ukuran huruf d. Ketepatan penempatan judul <i>pop-up</i>
2	Perwajahan halaman <i>pop-up</i>	a. Kemudahan huruf untuk dibaca b. Ketepatan warna huruf c. Kesesuaian warna dengan karakteristik siswa d. Kemenarikan warna yang digunakan e. Ketepatan gambar
3	Isi	a. Pemilihan judul cerita legenda b. Kesesuaian gambar dan cerita c. Ketepatan bahasa d. Kejelasan bahasa e. Alur cerita

Pada tabel 2, ahli media menilai dari tiga aspek meliputi aspek *cover* buku *pop-up*, perwajahan halaman *pop-up*, dan dari isi. Hasil validasi ahli media terhadap *pop-up* Legenda Sindoro Sumbing adalah 4,9 dan 5 sehingga dapat disimpulkan bahwa media *Pop-Up* Legenda Sindoro Sumbing termasuk dalam kategori baik.

### Uji Pelaksanaan di Sekolah

Uji pelaksanaan di sekolah dilakukan dengan 3 tahap uji, yakni uji perorangan, terbatas, dan uji secara luas. Uji perorangan dilakukan pada 3 subjek

uji coba pada 21 Juli 2018. Uji terbatas dilakukan pada 6 subjek uji coba yang dilaksanakan pada 28 Juli 2018, dan uji pelaksanaan secara luas dilakukan terhadap 26 siswa pada 4 Agustus 2018. Skor hasil ketiga uji tersebut secara berturut-turut adalah 4,25; 4,48; dan 4,77. Dengan demikian, disimpulkan bahwa media *Pop-Up* Legenda Sindoro Sumbing termasuk dalam kategori sangat baik atau layak. Proses pembelajaran menggunakan *Pop-Up* Legenda Sindoro Sumbing tampak pada gambar 1 dan 2.



Gambar 1 Pembelajaran di kelas dengan media *pop-up*

Media *Pop-Up* Legenda Sindoro Sumbing digunakan untuk pembelajaran siswa kelas V pada Kompetensi Dasar 1.2 Mengidentifikasi unsur cerita rakyat. Saat pembelajaran di kelas, guru membentuk kelas menjadi 4 kelompok. Masing-masing siswa secara bergiliran dalam kelompoknya membaca *pop-up* ini. Setelah semua siswa sudah membaca dan menggunakan media, untuk semakin menambah pemahaman akan cerita Legenda Sindoro Sumbing, 3 siswa diminta untuk membacakan *Pop-Up* Legenda Sindoro Sumbing di depan kelas dan siswa lain mendengarkan, lalu dianalisis unsur pembangunnya.



Gambar 2 Siswa membacakan *Pop-Up* Legenda Legenda Sindoro Sumbing



Ketika melaksanakan pembelajaran dengan media *Pop-Up* Legenda Sindoro Sumbing, respons siswa sangat antusias dan senang. Bagi mereka, media ini merupakan media baru dan sangat menarik apalagi cerita yang diangkat adalah cerita Legenda Sindoro Sumbing yang belum pernah siswa ketahui sebelumnya.

## PENUTUP

Media *Pop-Up* yang dikembangkan adalah *Pop-Up* cerita rakyat atau legenda dengan mengaitkan unsur cerita lokal di Kabupaten Temanggung. Hal ini disebabkan media *Pop-Up Book* yang dikembangkan berbasis kearifan lokal sehingga dipilihlah cerita yang relevan, yaitu Legenda Sindoro Sumbing. Media *Pop-Up* Legenda Sindoro Sumbing berbasis kearifan lokal dikembangkan dengan tahapan (1) penelitian dan pengumpulan data, (2) perencanaan pembuatan produk, (3) pengembangan draf produk, dan (4) uji pelaksanaan secara terbatas.

Secara umum, media *Pop-Up* Legenda Sindoro Sumbing dapat digunakan dalam pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa. Hal ini sesuai dengan hasil uji pelaksanaan di sekolah meliputi uji perorangan, terbatas, dan uji secara luas memperoleh skor secara berturut-turut 4,25; 4,48; dan 4,77 yang artinya media *Pop-Up* Legenda Sindoro Sumbing layak digunakan sebagai media literasi siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Asmara, R. (2017). Rekonstruksi pembelajaran menulis berbasis wacana gender dengan pendekatan persidangan. *Transformatika: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 1(1), 106-122. doi: 10.31002/transformatika.v1i1.248
- Auliyah, N. (2015). Penggunaan media buku pop-up terhadap minat baca pada anak tuna rungu. *Jurnal Pendidikan Khusus*, 7(1). Retrieved from <http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-khusus/article/view/10383/10131>
- Dzuanda, D. (2011). *Perancangan buku cerita anak pop-up tokoh-tokoh wayang berseri seri Gatotkaca* (Unpublished thesis). Retrieved from <http://digilib.its.ac.id/ITS-Undergraduate-3100009035043/5380>
- Elmborg, J. (2006). Critical information literacy: Implications for instructional practice. *The Journal of Academic Librarianship*, 32(2), 192-199. doi: <https://doi.org/10.1016/j.acalib.2005.12.004>
- Fajarini, U. (2014). Peranan kearifan lokal dalam pendidikan karakter. *Jurnal Sosio Didaktika: Social Science Education Journal*, 1(2), 123-130. doi: 10.15408/sd.v1i2.1225
- Haryoko, T., dan Purnama, B.E. (2013). Pembuatan media pembelajaran aksara Jawa pada Sekolah Dasar Negeri 2 Gunan Wonogiri kelas vi. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 4(1), 59-65. doi: <https://doi.org/10.1234/jtik.v4i1.15>
- Kemendikbud. (2016). *Panduan gerakan literasi sekolah di sekolah dasar*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Kebudayaan.
- Muhson, A. (2015). Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2), 1-10 doi: <https://doi.org/10.21831/jpai.v8i2.949>
- Munir, M. (2015). *Multimedia konsep & aplikasi dalam pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

- Nugraheni, S.O. (2015). *Pengembangan media pembelajaran memahami cerita legenda dengan buku pop-up untuk siswa SMP kelas viii di Kabupaten Pati* (Unpublished thesis). Retrieved from <https://lib.unnes.ac.id/22176>
- Nurseto, T. (2011). Membuat media pembelajaran yang menarik. *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*, 8(1), 19-35. Retrieved from <https://journal.uny.ac.id/index.php/jep/article/view/706>
- PIRLS. (2006). *International students achievement in reading*. Boston: International Student Centre
- OECD. (2015). *Reading performance PISA*. Retrieved <https://data.oecd.org/pisa/reading-performance-pisa.htm>
- Siregar, A., dan Rahmah, E. (2016). Model pop up book keluarga untuk mempercepat kemampuan membaca anak kelas rendah sekolah dasar. *Jurnal Ilmu Informasi Perpustakaan dan Kearsipan*, 5(1), 10-21. doi: 10.24036/6288-0934
- Subandiyah, H. (2015). Pembelajaran literasi dalam mata pelajaran bahasa Indonesia. *Paramasastra*, 2(1), 111-123. Retrieved from <http://ejournal.fbs.unesa.ac.id/index.php/Paramasastra/article/download/27>
- Sukmadinata, N.S. (2010). *Metode penelitian pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Sukoco, M. (2017). *Netizen Indonesia, angka literasi, dan maraknya hoax*. Retrieved from [http://www.kompasiana.com/maniksukoco/netizen-indonesia-angka-literasi-dan-maraknya-hoax\\_589bcaf18d7e61450ecd4cbc](http://www.kompasiana.com/maniksukoco/netizen-indonesia-angka-literasi-dan-maraknya-hoax_589bcaf18d7e61450ecd4cbc)
- Susanto, H. (2016). *Membangun budaya literasi dalam pembelajaran bahasa Indonesia menghadapi era mea*. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 1(1), 12-16. doi: <http://dx.doi.org/10.26737/jp-bsi.v1i1.70>
- The National Academies. (2005). *Measuring literacy*. Washington DC: The National Academies Press.
- U-Lan, P.V. (2012). *An augmented reality 3D pop-up book: The Development of a multimedia project for english language teaching*. Paper presented at 2012 IEEE International Conference on Multimedia and Expo, Melbourne, VIC, Australia. doi: 10.1109/ICME.2012.79
- Fox, R., Medwell, J., Poulson, L., & Wray, D. (2002). *Teaching literacy effectively in the primary school*. New York: Routledge.