

---

## Validitas Pop-Up Craft Berbasis Kearifan Lokal Untuk Mengenal Huruf dan Angka Siswa Tunagrahita

Icha Silfia, Alfina Noor Aini, Alia Amrina Rosyada, Teguh Samodra, dan Siti Masfuah

Universitas Muria Kudus, Kudus, Indonesia

Email: [ichasilfia08@gmail.com](mailto:ichasilfia08@gmail.com)

---

Info Artikel	Abstract
<b>Sejarah Artikel:</b> Diserahkan 26 November 2022 Direvisi 28 November 2022 Disetujui 28 November 2022	<i>This research aims to describe the validity of Pop-Up Craft media based on local wisdom to recognize letters and numbers for mentally retarded students at SDLB Negeri Cendono Kudus.</i>
<b>Keywords:</b> <i>Content Validity, Diagnostic Assesment, Pop-Up Craft</i>	<i>This research was designed with a Research and Development (R&amp;D) research design with the research subjects being mildly mentally retarded students in grade 1 at SLB Negeri Cendono Kudus. This research is part of research and development which consists of preliminary study, development and validation stages. In the validation stage, it is carried out with the aim of knowing the suitability of the media being developed. Validation was carried out by 2 experts, namely media experts and material experts. The data collection technique in this research uses non-test techniques. The instrument used is the Pop-Up Craft media validation sheet in terms of media suitability and material suitability. The data analysis technique was carried out descriptively quantitatively.</i>

---

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan validitas media *Pop-Up Craft* berbasis kearifan lokal untuk mengenal huruf dan angka pada siswa tunagrahita di SLB Negeri Cendono Kudus.

Penelitian ini dirancang dengan desain penelitian Research and Development (R&D) dengan subjek penelitian siswa tunagrahita ringan kelas 1 di SLB Negeri Cendono Kudus. Penelitian ini merupakan bagian dari penelitian dan pengembangan yang terdiri dari tahap studi pendahuluan, pengembangan, dan validasi. Pada tahap validasi, dilakukan dengan tujuan mengetahui kelayakan media yang dikembangkan. Validasi dilakukan oleh 2 ahli yaitu ahli media dan ahli materi. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik non test. Instrumen yang digunakan yaitu lembar validasi media *Pop-Up Craft* ditinjau dari aspek kelayakan media dan kelayakan materi. Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif.

Hasil validasi media yang telah dilakukan oleh ahli media diperoleh hasil bahwa skor rata-rata hasil validasi dari aspek kelayakan media sebesar 4,09 yang berarti layak untuk diimplementasikan kepada siswa. Sedangkan, hasil validasi media ditinjau dari aspek kelayakan materi memperoleh skor rata-rata 4,13 yang berarti layak untuk diimplementasikan. Hasil Berdasarkan analisis data dapat disimpulkan bahwa media *Pop-Up Craft* berbasis kearifan lokal untuk mengenal huruf dan angka valid dan dapat digunakan dalam pembelajaran siswa tunagrahita.

© 2022 Universitas Muria Kudus

---

## PENDAHULUAN

Anak tunagrahita adalah anak yang mengalami hambatan dalam perkembangan mental dan intelektual sehingga berdampak pada perkembangan kognitif dan perilaku adaptifnya termasuk komunikasi, keterampilan sosial, dan perawatan diri (Yosioni, 2014). Hal tersebut membuat tunagrahita mengalami perkembangan yang lambat secara kecerdasan kognitif dan sosial dibanding dengan anak seumurannya, diantaranya kesulitan dalam hal bilangan (Agustina, 2021). Tunagrahita terbagi menjadi 3 kelas yaitu retardasi mental ringan, retardasi mental sedang, dan retardasi mental berat.

Data Ansori (2020) menunjukkan pada tahun 2018, ada 14,2% penduduk Indonesia yang menyandang disabilitas atau 30,38 juta jiwa. Anak tunagrahita memerlukan pendidikan serta layanan khusus yang berbeda dengan anak-anak pada umumnya dengan segala dinamika perkembangan teknologi dan informasi. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi terus meningkat seiring dengan meningkatnya kebutuhan manusia, tanpa terkecuali dalam bidang pendidikan. Oleh karena itu, pembelajaran yang dilakukan harus dapat mengembangkan kreativitas dan inovatif siswa (Anggraeny, 2020). Terlebih lagi anak tunagrahita memiliki karakteristik mudah bosan, daya ingat yang rendah sehingga membutuhkan media pembelajaran berbasis IT untuk meningkatkan kemampuan kognitifnya. Dalam meningkatkan kemampuan kognitif pada anak tunagrahita dapat menggunakan berbagai metode dan media yang menarik minat anak untuk belajar (Maulidiyah, 2020).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SLB Negeri Cendono Kudus diketahui bahwa SLB Negeri Cendono Kudus memiliki siswa tunagrahita dengan retardasi mental rendah dan ringan. Hasil analisis yang dilakukan melalui observasi pelaksanaan pembelajaran dan wawancara dengan siswa FI, dia lebih tertarik dengan media audio visual yang cerah dan menarik. Namun hasil wawancara dengan ibu PA, wali kelas 4 SLB Negeri Cendono Kudus, menjelaskan bahwa guru kesulitan membuat media berbasis karakteristik siswa tunagrahita, apalagi media berbasis IT menjadi pembelajaran saat ini selama daring. Hal ini membuat siswa kurang termotivasi, mudah bosan yang berakibat pada kurang maksimalnya pencapaian hasil belajar seperti kurangnya kemampuan siswa dalam membaca, menulis, dan berhitung. Kondisi tersebut sangat memprihatikan dan dibutuhkan sebuah solusi.

Salah satu solusi untuk mengatasinya yaitu penggunaan media *pop-up craft* berbasis kearifan

lokal untuk mengenalkan huruf dan angka siswa tunagrahita. Media ini, terdiri atas berbagai jenis huruf maupun angka dengan tema kearifan lokal yang dapat mengenalkan siswa bukan hanya huruf dan angka tetapi juga kebudayaan lokal yang ada di Indonesia. Selain itu, media ini dilengkapi dengan Kode QR yang terhubung dengan perangkat dan akan tampil video pembelajaran huruf dan angka. Berikut ini adalah tampilan dari media *pop-up craft* berbasis kearifan lokal.



**Gambar 1 .** Media *pop-up craft* berbasis kearifan lokal

Kode QR pada media tersebut dapat discan, dan siswa dapat mengamati penjelasan melalui video yang disajikan. Selanjutnya siswa diajak untuk latihan menulis dengan video yang disajikan secara interaktif. Kemampuan menyimak siswa setelah mengikuti pelajaran setelah menggunakan media pembelajaran audio visual meningkat dan siswa lebih antusias dan termotivasi dalam proses pembelajaran (Biola & Patintingan, 2021).

Media *pop-up craft* perlu diciptakan sebagai media pembelajaran, sebab dapat membantu menyederhanakan pendidik dalam pembelajaran. Sehingga media ini sangat tepat dalam pembelajaran, salah satunya dalam pembelajaran pengenalan huruf dan angka. Hal tersebut sejalan dengan penelitian (Puspita, 2022) yang berjudul pengembangan pop-up books berbasis kearifan lokal sebagai penguatan pendidikan karakter yang menunjukkan bahwa media pop-up berbasis kearifan lokal dapat dilakukan dan berhasil digunakan dalam pembelajaran. Hal tersebut juga didorong dengan hasil penelitian (Widarini, 2022); yang berjudul Media Pop-up book Berbantuan QR Code Untuk siswa Kelas II Sekolah Dasar yang menunjukkan bahwa media tersebut, dapat meningkatkan semangat belajar siswa serta meningkat hasil belajar siswa. Hasil penelitian Sholeh (2019); Umam, dkk (2019) juga menunjukkan bahwa media Pop-Up yang dikembangkan memiliki kualifikasi tingkat kevalidan yang tinggi, sehingga media ini layak digunakan dalam pembelajaran.

Berdasarkan hal tersebut maka peneliti melakukan tinjauan penelitian terhadap Pengembangan Media *Pop-Up Craft* Berbasis

Kearifan Lokal. Adapun kebaharuan dari *Pop-Up Craft* yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah *Pop-Up Craft* berbasis kearifan lokal kudu yang disertai dengan kode QR. Kode QR tersebut dapat discan dan akan muncul video pembelajaran pengenalan huruf dan angka dan terdapat berbagai ragam animasi kearifan lokal kudu.

Berdasarkan latar belakang tersebut kami Tim PKM-PM akan berupaya memberikan solusi untuk mengatasi permasalahan guru dalam pembelajaran pengenalan huruf dan angka dengan *Pop-Up Craft* Berbasis Kearifan Lokal untuk Mengenalkan Huruf dan Angka Siswa Tunagrahita di SLB Negeri Cendono Kudus. Kegiatan ini, berupa pelatihan dan pemberdayaan penggunaan pop-up craft di SLB Negeri Cendono Kudus. Media tersebut di uji validasi media oleh pakar sebelum digunakan ke siswa tunagrahita. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan validitas media *Pop-Up Craft* berbasis kearifan lokal untuk mengenal huruf dan angka pada siswa tunagrahita di SLB Negeri Cendono Kudus.

#### **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini dilakukan di SLB Negeri Cendono Kudus yang terletak di desa Cendono kec Dawe Kab. Kudus, Penelitian ini dirancang dengan desain penelitian Research and Development (R&D) dengan subjek penelitian siswa tunagrahita ringan kelas 1 di SLB Negeri Cendono Kudus.

Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan. Menurut (Sugiyono, 2016) metode penelitian Research and Development (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Selain menguji kevalidan produk, dalam pengembangan ini juga akan diuji kepraktisan dan keefektifannya, apakah produk layak di terapkan pada siswa atau tidak.

Langkah-langkah penelitian yang akan ditempuh dalam Penelitian ini sesuai dengan alur kerja pada metode R&D dalam Sugiyono (2016) yang telah dimodifikasi. Modifikasi dalam penelitian ini adalah pada produk yang dikembangkan yaitu *pop up craft* berbasis kearifan lokal yang disertai video pembelajaran yang berupa kode QR. Metode yang digunakan tim dalam pelaksanaan program yaitu persiapan awal (pre-preparatin), perumusan masalah dan pengumpulan informasi melalui wawancara dan observasi di SLB Negeri Cendono Kudus serta validasi media (*assesment*), persiapan bahan dan alat yang digunakan (*preparation*), pelaksanaan program (*execution*), dan evaluasi (*evaluation*). Penelitian ini berfokus pada validasi media. Tim penelitian melakukan

validasi media *pop-up craft* kepada para ahli. Hal tersebut, dilakukan untuk menilai keefektifan media *pop-up craft* yang akan digunakan sebagai media pembelajaran siswa tunagrahita.

Validasi dilakukan oleh 2 ahli yaitu ahli media dan ahli materi. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik non test. Instrumen yang digunakan yaitu lembar validasi media *Pop-Up Craft* ditinjau dari aspek kelayakan media dan kelayakan materi. Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif.

#### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini diawali dengan analisis kebutuhan, pengembangan media *Pop-Up Craft*, dan dilanjutkan dengan validasi media *Pop-Up Craft* pada para ahli. Setelah media *Pop-Up Craft* selesai dibuat, media *Pop-Up Craft* divalidasi oleh validator dan melakukan pengujian produk. Hal tersebut bertujuan untuk mengetahui dan memperbaiki kesalahan yang ada pada media pembelajaran yang dikembangkan. Langkah yang dilakukan pada tahap ini adalah:

##### **Penyusunan Instrumen Penilaian**

Instrumen penilaian yang dibuat adalah instrumen penilaian ahli media, ahli materi dan instrumen respon siswa. Instrumen ini dibuat berdasarkan kisi-kisi dari hasil kajian teori pengembangan media.

##### **Validasi Instrumen Penelitian**

Instrumen yang telah dibuat selanjutnya dilakukan validasi untuk menentukan apakah instrumen tersebut layak digunakan untuk mengambil data penelitian. Validasi ini dilakukan oleh ibu Siti Masfuah M.Pd. selaku ahli dalam penelitian dan evaluasi pendidikan dengan hasil bahwa instrumen tersebut layak digunakan untuk penelitian.

##### **Validasi Media *Pop-Up Craft***

Media yang telah dibuat kemudian divalidasi untuk mengetahui kelayakan media untuk diimplementasikan. Validasi dilakukan oleh 2 orang validator yang terdiri dari ahli materi dan ahli media. Validasi media dilakukan oleh Bapak Nur Fajrie M.Pd. dan Ibu Sekar Dwi Ardianti M.Pd. yang merupakan dosen media pembelajaran dari Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan UMK. Dari validasi media tersebut, validator pertama yaitu memberikan skor validasi dengan rerata skor 4,05 sementara validator kedua yaitu Sekar Dwi Ardianti M.Pd memberikan 4,13. Dari kedua rerata tersebut maka didapatkan rerata skor 4,09 yang berarti

layak untuk diimplementasikan dapat dilihat pada Tabel 1 berikut ini.

**Tabel 1.** Penilaian Ahli Media

No	Validator	Aspek		Rata-rata
		Tampilan media	Kulitas media	
1.	Ahli media 1	4,06	4,13	4,13
2.	Ahli media 2	4	4,10	4,05
<b>Total rata-rata skor</b>				4,09
<b>Kategori</b>				Layak

Validasi materi dilakukan oleh validator yang sama. Dari hasil validator pertama diperoleh skor rata-rata 4,12 dan validator kedua diperoleh skor rata-rata 4,15. Dari hasil kedua skor tersebut diperoleh rata-rata skor 4,13 berarti materi tersebut layak untuk diimplementasikan dalam pembelajaran dapat dilihat pada Tabel 2.

**Tabel 2.** Penilaian Ahli Materi

No	Validator	Aspek		Rata-rata
		Tampilan media	Kulitas media	
1.	Ahli materi 1	4,08	4,16	4,12
2.	Ahli materi 2	4,14	4,16	4,15
<b>Total rata-rata skor</b>				4,13
<b>Kategori</b>				Layak

### Revisi Media Pop-Up Craft

Setelah memperoleh validasi, tim penelitian melakukan revisi media sesuai dengan saran dari validator. Setelah media tersebut direvisi, tim melakukan uji coba media tersebut kepada siswa tunagrahita di SLB Negeri Cendono Kudus. Validasi media sangat diperlukan sebelum melakukan uji coba media tersebut dilapangan. Hal tersebut dikarenakan agar media yang akan diimplementasikan dapat efektif dalam pembelajaran

Revisi dilakukan berdasarkan saran dari ahli materi maupun ahli media untuk kesempurnaan media pembelajaran yang dikembangkan. Berdasarkan ahli media, revisi yang dilakukan adalah mengubah jenis kertas yang digunakan dalam membuat media. Kertas yang semula terlalu tebal diubah menjadi kertas yang tipis agar media tidak terlalu tebal hingga tidak bisa dibuka. Selain itu, dari aspek materi revisi yang dilakukan yaitu menambahkan materi kerifan lokal yang belum ada disetiap pembelajaran.

Berdasarkan uji validasi menunjukkan bahwa media *pop up craft* berbasis kearifan lokal valid diimplementasikan di lapangan.. Berdasarkan penelitian terdahulu, Menurut

Rachman dan Paksi (2021) menunjukkan pengembangan media *pop up craft* sebelum diujicobakan harus memenuhi kriteria valid melalui penilaian para ahli yaitu ahli media dan ahli materi. Setelah memenuhi kriteria valid media *pop up craft* yang dikembangkan dapat digunakan untuk uji coba baik skala kecil maupun lapangan. Selain itu berdasarkan penilaian praktisi menunjukkan bahwa media *pop up craft* praktis digunakan di dalam proses pembelajaran. Hasil ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan Cahyani dan Sari (2020) bahwa media *pop up craft* mempunyai kriteria sangat praktis baik dari segi pembuatan, penggunaan, dan mudah dibawa kemana-mana pada saat pengelolaan pembelajaran. Media *pop up craft* berbasis kearifan lokal harus dilakukan validasi sebelum diimplementasikan dilapangan.

Validasi merupakan proses penting untuk memperoleh masukan dan perbaikan instrument agar dapat mengukur apa yang diukur (Masfuah, dkk, 2021). Dari hasil tersebut, kedua ahli memberikan masukan terkait dengan media pop-up craft. Validator pertama menyatakan media pop-up layak untuk diujicobakan dengan masukan media pop-up craft terlalu tebal, maka dari itu penggunaan kertas dapat diubah dengan yang tipis. Sementara validator ke dua menyatakan layak untuk diujicobakan dengan saran perlu ditambahkan beberapa kearifan lokal yang belum mencul. Pembelajaran berbasis kearifan local sangat penting untuk mengenalkan budaya local ke siswa.

### SIMPULAN

Dari hasil validasi media yang telah dilakukan oleh ahli media diperoleh hasil rata-rata skor sebesar 4,09 yang berarti layak untuk diimplementasikan kepada siswa. Hasil validasi ahli materi memperoleh skor rata-rata sebesar 4,13 yang berarti layak untuk diimplementasikan.

### DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, L. 2021. Proses Berpikir Siswa Tuna Grahita Dalam Menyelesaikan Masalah Bilangan Bulat Positif Berdasarkan Teori Asimilasi Akomodasi. *SIGMA*. 6(2):98-106.
- Anggraeny, D. et al. 2020. Analisis teknologi pembelajaran dalam pendidikan sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*. 4(1):150–157.
- Ansori, A. N. Al. 2020. Jumlah Penyandang Disabilitas di Indonesia Menurut Kementerian Sosial, Liputan6.Com. URL: [liputan6.com/disabilitas/read/4351496/jumlah-penyandang-disabilitas-di-indonesia-menurut-kementerian-sosial](https://liputan6.com/disabilitas/read/4351496/jumlah-penyandang-disabilitas-di-indonesia-menurut-kementerian-sosial). Diakses tanggal 10 Maret 2022.

- Biola, G. S. I. F., & Patintingang, M. L. (2021). Pengaruh Media Audiovisual Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *WASIS: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2(1), 48-54.
- Cahyani, D. D., & Sari, M. (2020). Penggunaan Media Pop Up Book Dalam Menanamkan Pendidikan Moral Pada Anak Usia Dini. *Journal of Civics and Moral Studies*, 5(1), 73-86.
- Maulidiyah, F. N. 2020. Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Untuk Anak Tunagrahita Ringan. *Jurnal Pendidikan*. 29(2):93-100.
- Masfuah, S., F Fakhriyah, I. Wilujeng and D. Rosana. 2021. The Content Validity of Scientific Literacy-Based Diagnostic Assessment. *7th International Conference on Research, Implementation, and Education of Mathematics and Sciences (ICRIEMS 2020)*.
- Puspita, A. M. I., & Setyaningtyas, D. (2022). Pengembangan Media Pop-up Book Berbasis Kearifan Lokal Sebagai Penguatan Pendidikan Karakter Gotong Royong. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(3), 915-922.
- Rachman, E. F., & Paksi, H. P. (2021). Pengembangan Media Pop-Up Book 'Pena Raka'dalam Penanaman Moral Dan Pendidikan Karakter Pada Siswa SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8 (6), 1- 11.
- Sholeh, M. (2019). Pengembangan Media Pop-Up Book Berbasis Budaya Lokal Keberagaman Budaya Bangsaku Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 4(1), 138-150
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Cetakan ke-24. Bandung: Alfabeta.
- Umam, N. K., Bakhtiar, A. M. and Iskandar, H. 2019. Pengembangan Pop-Up Book Bahasa Indonesia Berbasis Budaya Slempitan, Trapsila: *Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(02):01-11.
- Widarini, N. K. L., Margunayasa, I. G., & Rati, N. W. (2022). Media Pop-up book Berbantuan QR Code Untuk siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 5(3).
- Yosioni, Novita. 2014. *Relasi Karakteristik Anak Tunagrahita Dengan Pola Tata Ruang Belajar Di Sekolah Luar Biasa*.