

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Literasi Budaya

Literasi budaya merupakan pemahaman tentang keadaan budaya dan perbedaan antara budaya yang bertujuan mewujudkan harmonisasi dan melestarikan kebudayaan (Yusuf, 2020). Literasi budaya dapat diartikan sebagai kemampuan dalam memahami dan bersikap terhadap kebudayaan sebagai identitas bangsa. Literasi budaya merupakan kemampuan dalam memahami dan bersikap terhadap kebudayaan Indonesia sebagai identitas bangsa. Sementara itu, literasi kewargaan adalah kemampuan dalam memahami hak dan kewajiban sebagai warga negara. Demikian, literasi budaya dan kewargaan merupakan kemampuan individu dan masyarakat dalam bersikap terhadap lingkungan sosialnya sebagai bagian dari suatu budaya dan bangsa (Kemdikbud, 2017). Literasi budaya dan kewargaan menjadi hal yang penting untuk dikuasai di abad ke-21. Indonesia memiliki beragam suku bangsa, bahasa, kebiasaan, adat istiadat, kepercayaan, dan lapisan sosial. Sebagai bagian dari dunia, Indonesia pun turut terlibat dalam kancah perkembangan dan perubahan global, oleh karena itu, kemampuan untuk menerima dan beradaptasi, serta bersikap secara bijaksana atas keberagaman ini menjadi sesuatu yang mutlak.

Indonesia memiliki beragam suku bangsa, bahasa, kebiasaan, adat istiadat dan kepercayaan. Kondisi seperti ini, dibutuhkan suatu masyarakat yang mampu berempati, bertoleransi, dan bekerja sama dalam keberagaman. Semua warga negara dari berbagai lapisan, golongan, dan latar belakang budaya memiliki

kewajiban dan hak yang sama untuk turut berpartisipasi aktif dalam kehidupan bernegara. Kesadaran akan kebangsaan adalah hal penting yang harus dimiliki oleh setiap warga negara. Kecintaan terhadap bangsa dan negaranya, setiap individu akan bertindak sesuai dengan aturan yang berlaku dan menjunjung tinggi martabat bangsa dan negaranya. Inklusivitas di tengah kondisi masyarakat Indonesia yang beragam, pandangan dan perayaan inklusivitas sangat berperan untuk membangun kesetaraan warga. Terbangunnya sikap inklusif akan mendorong setiap anggota masyarakat untuk mencari keuniversalan dari budaya baru yang dikenalnya untuk menyempurnakan kehidupan mereka.

Membangun kesadaran sebagai warga negara yaitu membuat pengalaman langsung dalam kelas adalah sebuah laku yang besar artinya untuk membentuk ekosistem yang saling menghargai dan memahami, selain itu dapat memahami beragam budaya di Indonesia. Literasi budaya dan kewargaan juga harus dikembangkan sebagai wujud kecintaan terhadap budaya nasional dan wujud warga negara yang baik. Literasi budaya adalah pengetahuan dan kecakapan dalam memahami dan bersikap terhadap kebudayaan Indonesia sebagai identitas bangsa. Sementara itu, literasi kewarganegaraan adalah pengetahuan dan kecakapan dalam memahami hak dan kewajiban sebagai warga masyarakat (Hasan, 2022). Berdasarkan hal tersebut, literasi budaya dan kewargaan dapat dikatakan sebagai pengetahuan dan kecakapan dalam memahami dan bersikap terhadap kebudayaan Indonesia serta memahami hak dan kewajiban sebagai warga masyarakat. Selain itu, Literasi budaya dan kewargaan ialah kemampuan individu dan masyarakat untuk bersikap pada lingkungan sosial sebagai bagian dari budaya dan bangsa (Pratiwi & Eflinnida, 2019).

Tujuan literasi budaya yaitu memahami kompleksitas budaya dan kewargaan, mengetahui budaya sendiri, mengetahui kewajiban kewargaan, dan kepedulian terhadap budaya. Literasi bertujuan memberikan kesempatan atau peluang kepada Peserta didik untuk mengembangkan dirinya sebagai komunikator yang kompeten dalam konteks multiliterasi, multikultur dan multimedia melalui pembelajaran multiligensi yang dimiliki (Yunus, 2017). Literasi budaya adalah kebiasaan seseorang dalam berpikir dengan baca-tulis tentang sejarah, kontribusi, dan perspektif terhadap budaya lain yang bermuara pada kepedulian, berpikir kritis, pemecahan masalah, kreatif, dan pengembangan ilmu pengetahuan (Encang, 2018). Literasi merupakan kemampuan dasar yang sangat dibutuhkan pada abad 21 dan literasi sangat penting tidak hanya bagi peserta didik, tetapi juga bagi orang tua dan masyarakat secara luas (Kemendikbud, 2017). Literasi budaya merupakan kemampuan dalam memahami dan bersikap terhadap kebudayaan Indonesia sebagai identitas bangsa (Kemendikbud, 2017). Literasi juga bermakna praktik dan hubungan sosial ideology suatu bangsa yang terkait dengan pengetahuan, bahasa dan budaya (Kemendikbud, 2016).

Literasi tidak hanya sekadar kemampuan membaca dan menulis, tetapi literasi bisa berarti melek teknologi, politik, berpikir kritis, dan peka terhadap lingkungan sekitar (Irianto & Febrianti, 2017). Agar tetap mencintai dan bisa melestarikan kebudayaan di Indonesia baik secara nasional maupun internasional. Literasi budaya dan kewargaan tidak hanya menyelamatkan dan mengembangkan budaya lokal dan nasional, tetapi juga membangun identitas bangsa Indonesia di tengah masyarakat global, agar tetap mencintai dan bisa melestarikan kebudayaan tersebut. Kewarganegaraan atau bangsa di Indonesia terbentuk atas beragam suku,

bahasa, adat istiadat, kepercayaan, dan lapisan sosial. Indonesia pun merupakan salah satu negara anggota dari benua Asia, lebih luasnya menjadi bagian dari dunia yang pasti membuatnya turut serta dalam perubahan serta perkembangan dan perubahan internasional.

Berdasarkan kutipan tersebut literasi bertujuan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan kemampuan komunikasi dalam konteks multiliterasi, multikultur, dan multimedia. Literasi budaya melibatkan kebiasaan berpikir baca-tulis terkait sejarah, kontribusi, dan perspektif terhadap budaya lain, dengan fokus pada kepedulian, berpikir kritis, pemecahan masalah, kreativitas, dan pengembangan ilmu pengetahuan. Pentingnya literasi dalam abad ke-21 tidak hanya bagi peserta didik, tetapi juga untuk orang tua dan masyarakat secara luas. Literasi budaya mencakup pemahaman dan sikap terhadap kebudayaan Indonesia sebagai identitas bangsa, serta memiliki dimensi praktik dan hubungan sosial dalam konteks pengetahuan, bahasa, dan budaya. Literasi budaya mencakup pemahaman dan keterampilan terkait dengan budaya, termasuk sastra, seni, dan nilai-nilai budaya. Ini melibatkan kemampuan untuk membaca, menginterpretasi, dan berpartisipasi secara aktif dalam kehidupan budaya.

Kegiatan literasi di sekolah ataupun di perguruan tinggi bisa dilakukan sebagai sarana pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang baik dan benar. Kegiatan literasi bagian dari upaya pembelajaran yang berpusat kepada peserta didik atau mahasiswa, sehingga akan tercipta pembelajaran yang terlaksana secara efektif (Maftuhin, 2021). Terkait dengan mata pelajaran PKn yang berperan penting dalam menyiapkan warga negara yang berkualitas, sehingga dapat berpartisipasi aktif, diperlukan bekal pengetahuan dan keterampilan, pengalaman

praktis, dan pemahaman tentang pentingnya warga negara, oleh karena itu, sudah selayaknya pembelajaran PKn dapat membekali siswa dengan pengetahuan dan keterampilan warga negara yang memadai serta pengalaman praktis agar memiliki kompetensi dalam berpartisipasi.

Media pembelajaran sebagai alat bantu dalam pembelajaran. Pada satu sisi ada materi ajar yang tidak memerlukan alat bantu, tetapi di lain pihak ada materi ajar yang sangat memerlukan alat bantu, tetapi di lain pihak ada materi ajar yang sangat memerlukan alat bantu berupa media pembelajaran. Terkait dengan mata pelajaran PKN yang berperan penting dalam menyiapkan warga negara yang berkualitas, sehingga dapat berpartisipasi aktif, diperlukan bekal pengetahuan dan keterampilan, pengalaman praktis, dan pemahaman tentang pentingnya warga negara. Menurut Wina Sanjaya, media berlaku untuk berbagai kegiatan atau usaha, seperti media dalam penyampaian pesan, media pengantar magnet atau panas dalam bidang teknik. Media digunakan dalam bidang pendidikan sehingga istilahnya menjadi media Pendidikan (Yusufhadi, 2011). Menurut Dina, (2011) menjelaskan bahwa media adalah alat bantu yang sangat bermanfaat bagi para siswa dan pendidik dalam proses belajar dan mengajar. Sedangkan menurut AECT tahun 1979 mengartikan media sebagai bentuk saluran untuk proses transmisi informasi. Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media adalah alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan. (Sanjaya & Wina, 2014).

B. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses pembelajaran dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat

mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik (Kustandi & Sutjipto, 2016). Media pembelajaran yaitu media yang digunakan dalam pembelajaran, meliputi alat bantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa dari sumber belajar ke penerima pesan belajar peserta didik (Suryani & Agung, 2018). Sejalan dengan Briggs dalam (Suryani, 2018) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah sarana untuk memberikan rangsangan bagi peserta didik agar terjadi proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan semua yang membantu kelancaran kegiatan pembelajaran agar menyenangkan. Media tersebut mampu meningkatkan minat belajar serta meningkatkan hasil yang didapatkan. Penggunaan media pembelajaran disarankan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. (Agustina & Elan, 2021).

Media pembelajaran merupakan sarana untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Banyaknya jenis jenis media pembelajaran mengharuskan guru untuk dapat memilih dengan cermat media yang tepat sehingga dapat diterapkan dengan optimal dalam pembelajaran. (Kustandi & Sutjipto, 2016). Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau bahan pembelajaran dan membantu proses pembelajaran agar dapat tercapai tujuan pembelajaran secara optimal.

C. Fungsi Media Pembelajaran

Empat fungsi media pembelajaran khususnya media visual, yaitu 1) fungsi atensi; 2) fungsi afektif; 3) fungsi kognitif; dan 4) fungsi kompensatoris. Berikut ini dijelaskan satu persatu secara rinci (Kustandi dan Sutjipto, 2011):

1. Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi pada isi pembelajaran yang

berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pembelajaran.

2. Fungsi afektif media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan peserta didik ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar.
3. Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa gambar atau lambang visual memperlancar pencapaian tujuan untuk mengingat dan memahami pesan atau informasi yang terkandung dalam gambar.
4. Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa gambar atau lambang visual memperlancar pencapaian tujuan untuk mengingat dan memahami pesan atau informasi yang terkandung dalam gambar. Valeria, (2016) mengemukakan bahwa fungsi media pembelajaran sebagai penyesuaian peserta didik yang sulit dalam mendapatkan dan memahami pembelajaran, sehingga proses belajar mengajar dapat efektif.

D. Pengembangan media pembelajaran

Pengembangan media pembelajaran adalah proses, cara, pembuatan pengembangan media pembelajaran yang sudah ada untuk diperbarui sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Dengan seiring berjalannya waktu serta perkembangan zaman yang semakin modern, kebutuhan pembelajaran juga akan mengikuti sesuai dengan perkembangan zaman. Kebutuhan siswa untuk pembelajaran juga harus memiliki fasilitas yang memadai, sehingga pembelajaran harus efektif dan juga efisien dan kebutuhan siswa untuk pembelajaran yang efektif dan efisien dalam proses belajar mengajar, membuat guru harus cermat

dalam menciptakan proses kegiatan pembelajaran tersebut, sehingga tujuan pembelajaran tersampaikan secara maksimal pada siswa dan juga tujuan pembelajaran akan tercapai secara maksimal. Agar tercipta pembelajaran tersebut maka dalam kegiatan pembelajaran sebaiknya media pembelajaran yang sesuai dengan karakter siswa dan juga kebutuhan peserta didik sehingga pembelajaran bisa tersampaikan secara maksimal pada peserta didik.

Pengembangan adalah usaha meningkatkan sebuah rancangan yang sudah ada ke dalam rancangan guna meningkatkan kualitas dan mutu yang lebih baik. Penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru. Menyempurnakan produk yang telah ada dan dapat di pertanggung jawabkan. (Sutarti & Irawan, 2017). Kegiatan tahap pengembangan meliputi berbagai tahapan antara lain, perencanaan produk yang akan dikembangkan, pelaksanaan pembuatan produk, dan evaluasi yang diikuti dengan kegiatan penyempurnaan berdasarkan hasil dari uji coba. Untuk melakukan kegiatan pengembangan media pembelajaran diperlukan prosedur pengembangan. Prosedur pengembangan adalah langkah-langkah prosedural yang harus ditempuh oleh pengembang agar sampai ke produk yang dispesifikasikan. Berdasarkan pengertian dari pengembangan media diatas dapat disimpulkan bahwa suatu proses pengembangan media pembelajaran yang sudah ada kemudian di rancang ulang guna membuat media lebih menarik dan dapat memenuhi kebutuhan siswa dalam melakukan kegiatan pembelajaran, dengan menggunakan berbagai tahap rancangan sesuai dengan prosedur, guna menghasilkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa.

E. Media Carpoz (Card dan Puzzle)

Media dikatakan pula sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi. Kata segala memberi makna bahwa media tidak terbatas pada jenis media yang dirancang secara khusus untuk mencapai tujuan tertentu tetapi keberadaannya dapat mempermudah atau memperjelas pemahaman siswa terhadap materi atau pesan tertentu, jadi dalam bentuk apapun apabila dapat menyalurkan pesan dapat disebut media. (Prasetya, 2015). Media card (kartu media) adalah sebuah perangkat penyimpanan data yang berukuran kecil dan portabel. Kartu media ini umumnya digunakan untuk menyimpan dan mentransfer data seperti foto dokumen kartu media biasanya memiliki kapasitas penyimpanan yang berbeda-beda, mulai dari beberapa megabita hingga beberapa terabita Puzzle (teka-teki) merujuk pada aktivitas atau permainan yang melibatkan pemecahan masalah dan pengaturan potongan-potongan yang berbeda agar membentuk pola, gambar, atau solusi yang lengkap Puzzle terdiri dari potongan-potongan kecil yang harus disusun secara hati-hati sesuai dengan aturan atau petunjuk yang diberikan. Puzzle dapat berupa berbagai jenis dan tingkat kesulitan seperti teka-teki gambar, mereka dapat menjadi permainan yang menyenangkan dan menghibur, serta dapat membantu meningkatkan keterampilan pemecahan masalah, kreativitas, dan kemampuan berpikir lateral.

Gabungan 2 media tersebut dapat menjadi metode yang efektif untuk mengembangkan literasi budaya dalam sekolah dasar. Guru dapat menggunakan card untuk menyimpan gambar atau informasi yang berkaitan dengan literasi budaya yaitu, jenis tari tradisional, pakaian adat, makanan khas dan rumah adat di Indonesia. Nantinya card menampilkan gambar-gambar tan tradisional, pakaian

adat, makanan khas dan rumah adat beserta nama-namanya. Setiap kartu dapat memiliki satu gambar atau informasi yang berbeda. Selanjutnya, siswa dapat melihat kartu- kartu tersebut dan mengenal serta membahas tentang budaya yang terkait dengan gambar atau informasi di kartu tersebut. Puzzle dengan gambar peta wilayah Indonesia lalu gambar tersebut dipotong menjadi beberapa bagian dan siswa harus menyusunnya kembali untuk membentuk gambar utuh. Ketika menyusun puzzle, siswa juga akan belajar tentang budaya yang terkait dengan gambar peta wilayah Indonesia tersebut tersebut.

Card ini nantinya sebagai media yang menggambarkan untuk memperkenalkan berbagai jenis tari tradisional, pakaian adat, makanan khas dan rumah adat di Indonesia beserta nama- namanya, sementara puzzle dapat berisi gambar bagian-bagian peta di Indonesia yang harus disusun secara logis. Selanjutnya siswa menempel card pada bagian gambar peta wilayah yang seharusnya. Dengan menggabungkan media card dan puzzle dalam pengembangan literasi budaya di SD, siswa akan terlibat secara aktif dalam belajar, meningkatkan pemahaman mereka tentang budaya, dan memperkaya pengetahuan mereka tentang keanekaragaman dunia. Selain itu, pendekatan yang interaktif dan menyenangkan ini dapat memotivasi siswa untuk belajar lebih lanjut tentang budaya dan meningkatkan kemampuan literasi mereka secara menyeluruh. Hal ini akan membantu siswa mengenali dan memahami berbagai macam-macam budaya di Indonesia secara lebih interaktif dan menyenangkan.

Seperti halnya media pembelajaran pada umumnya yang memiliki kelebihan dan kekurangan dalam media pembelajaran:

- 1) Kelebihan media Card yaitu: portabel, efisien, serba guna, biaya yang relatif

terjangkau, tak terbatas, dapat selalu ditambah dan gampang diingat. Sedangkan kekurangan dari media Card yaitu: menekankan persepsi penglihatan dan kurang efektif jika di ukuran kelompok besar dan kurang efektif jika menerangkan gambar yang kompleks.

- 2) Kelebihan media Puzzle yaitu: Gambar bersifat konkret karena melalui gambar peserta didik dapat melihat dengan jelas sesuatu, Gambar dapat mengatasi keterbatasan waktu, tidak semua objek, benda dapat dibawa ke dalam kelas dan Gambar dapat menarik perhatian dan minat peserta didik. Sedangkan kekurangan dari media Puzzle yaitu: Membutuhkan waktu lebih banyak, Tantangan kreativitas peserta didik, Pelajaran kurang terkendali, Media puzzle lebih menekankan pada indera penglihatan (visual) dan Gambar yang terlalu rumit kurang efektif untuk pembelajaran. Gambar kurang maksimal untuk diterapkan dalam kelompok skala besar.

F. Penelitian Terkait

Penelitian terdahulu berupa hasil penelitian-penelitian sebelumnya yang relevan, sesuai, dan mendukung kebutuhan penelitian. Adapun hasil penelitian sebelumnya adalah:

1. Penelitian berjudul “Pengaruh Media Permainan Puzzle Huruf Terhadap Kemampuan Literasi Pada Anak Usia Dini Di TKIT Mekarsari Natar” yang dilakukan oleh Lintang Febyarum, 2021.
2. Penelitian berjudul ”Strategi Pembelajaran React Berbantuan Media Puzzle Terhadap Kemampuan Literasi Matematis Dan Penalaran Adaptif” yang dilakukan oleh Halimah Tusa’diyah, 2023.
3. Penelitian berjudul “Pengembangan Media Flash Card Dalam Meningkatkan

Kemampuan Literasi Membaca Anak Usia 5-6 Tahun Di TKIT” yang dilakukan oleh Ananda Putri Deli, 2020.

4. Penelitian berjudul “Literasi Budaya Dan Kewarganegaraan Dalam Penguatan Nilai Nasionalisme Melalui Pembelajaran Ips Di Smp Kebon Dalem Semarang” yang dilakukan oleh (Setiawati & Lestari, 2023).

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu

No	Nama	Judul	Hasil Penelitian
1	Lintang Febyarum, 2021	Pengaruh Media Permainan Puzzle Huruf Terhadap Kemampuan Literasi Pada Anak Usia Dini Di TKIT Mekarsari Natar	Penelitian ini dilaksanakan di Tk IT Mekarsari Natar. Jenis metode penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu jenis penelitian kuantitatif dengan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penelitian ini dilaksanakan dengan dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol yang masing-masing terdapat 30 peserta didik, dengan tahap pretest dan posttest
2	Halimah Tusa'diyah, 2023.	Strategi Pembelajaran React Berbantuan Media Puzzle Terhadap Kemampuan Literasi Matematis Dan Penalaran Adaptif	Berdasarkan hasil pengujian hipotesis yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan strategi pembelajaran REACT berbantuan media puzzle terhadap kemampuan literasi matematis dan penalaran adaptif pada peserta didik kelas VIII SMP Muhammadiyah 2 Kalirejo Lampung Tengah. Hal ini dapat dilihat dari perhitungan menggunakan Independent uji One Way MANOVA diperoleh tingkat signifikan $0,000 < = 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima.
3	Ananda Putri Deli, 2020.	Pengembangan Media Flash Card Dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Membaca Anak Usia 5-6 Tahun Di TKIT	Penelitian ini dilaksanakan di TK IT Ananda Putri Deli Serdang pada tahun ajaran 2019/2020. Penelitian ini dilakukan dengan model penelitian pengembangan (R & D) yang di adaptasi dari model pengembangan Borg & Gall. Pengumpulan data pada penelitian ini diperoleh dengan cara angket validator, lembar observasi dan dokumentasi.

4	Setiawati & Lestari, 2023	Literasi Budaya Dan Kewarganegaraan Dalam Penguatan Nilai Nasionalisme Melalui Pembelajaran Ips Di Smp Kebon Dalem Semarang	Hasil dari penelitian ini menemukan bahwa menerapkan literasi budaya dan kewarganegaraan melalui program sekolah sebagai kegiatan pembelajaran sebagai penguatan nilai nasionalisme. Dalam pembelajaran IPS terkait literasi budaya dan kewarganegaraan tersebut dengan memberikan ilmu pengetahuan, motivasi/apresiasi dan memberikan apersepsi kepada peserta didik melalui pembelajaran supaya anak memiliki kemampuan atau kecerdasan sebagai warga negara untuk memilih dan memilih nilai budaya yang dapat diambil dari pembelajaran untuk dijadikan dasar didalam bersikap, bertindak dan berperilaku sebagai warga negara Indonesia
---	---------------------------	---	---

G. Kerangka Berpikir

Literasi budaya merupakan pengetahuan seseorang tentang sejarah, kontribusi, dan perspektif terhadap budaya lain yang berbeda (termasuk juga budaya sendiri) yang digunakan dalam aktivitas membaca dan menulis. Literasi budaya memiliki banyak manfaat dalam aspek kehidupan. Salah satunya berperan penting dalam membangun bangsa yang beradab. Melalui literasi budaya diharapkan kita dapat meminimalisasi sikap individualis, menghindari ego kelompok, menghindari kesalahpahaman, dan mendorong kerja sama. Jadi, literasi budaya adalah sikap dan pemahaman individu terhadap kebudayaan indonesia sebagai identitas bangsa. (Nanang, Afakhrul, dan Hardian, dkk 2019)

Literasi budaya membantu siswa mengembangkan penghargaan terhadap keberagaman budaya, etnis, dan latar belakang sosial. Ini menciptakan lingkungan

inklusif di sekolah. Melalui literasi budaya, siswa dapat memahami lebih dalam tentang budaya-budaya yang berbeda di dunia, mengembangkan wawasan global, dan meningkatkan pemahaman mereka tentang kompleksitas masyarakat. Literasi budaya membantu mengurangi stereotip dan prasangka, karena siswa belajar tentang keberagaman dan keunikan masing-masing budaya yang dapat mendorong penghormatan terhadap perbedaan. Siswa yang memiliki literasi budaya yang baik dapat mengembangkan keterampilan komunikasi yang efektif dalam konteks antarbudaya. Ini penting untuk sukses di dunia yang semakin terhubung.

Memasukkan literasi budaya dalam kurikulum membantu guru dan siswa untuk mengintegrasikan pembelajaran tentang budaya ke dalam berbagai mata pelajaran, meningkatkan relevansi dan konteks pembelajaran. Dalam era globalisasi, literasi budaya mempersiapkan siswa untuk menjadi kewarganegaraan global yang efektif dan berkontribusi dalam masyarakat yang multikultural. Intinya literasi budaya membantu membentuk warga negara yang beretika dengan memahami nilai-nilai budaya, etika, dan norma sosial yang membentuk masyarakat. Secara keseluruhan, literasi budaya bukan hanya tentang memahami budaya orang lain, tetapi juga tentang memperkaya pemahaman diri, menghormati perbedaan, dan mempersiapkan siswa untuk berpartisipasi secara positif dalam masyarakat global yang beragam. Media pembelajaran diharapkan dapat membantu peserta didik dalam memahami materi, sehingga setiap pendidik diharapkan mempunyai kemampuan dalam mengerjakan inovasi supaya proses pembelajaran.

Media secara umum mempunyai manfaat yakni meningkatkan minat belajar dan semangat peserta didik. Media juga dapat dengan mudah menyampaikan materi secara efektif dan efisien, media juga sangat membantu proses pembelajaran

yakni membantu pendidik dan peserta didik dengan mudah berinteraksi dan menciptakan suasana belajar yang berkualitas. Dengan adanya media proses pembelajaran tidak akan membosankan dan monoton karena adanya inovasi-inovasi penggunaan media pembelajaran, seperti dalam pembelajaran pengembangan literasi budaya. Pengembangan media CARPUZ yaitu pilihan media pembelajaran yang sangat tepat. Media CARPUZ mempunyai kelebihan, yakni dapat menyajikan materi yang sangat menarik, menyajikan informasi materi yang lebih jelas, dan peserta didik lebih menyukai gambar-gambar. Maka dari itu, pembuatan materi pembelajaran PPKN dalam bentuk CARPUZ sangat tepat. Karena, proses pembelajaran akan lebih mudah dan peserta didik akan lebih paham

BAB III

METODE PENELITIAN

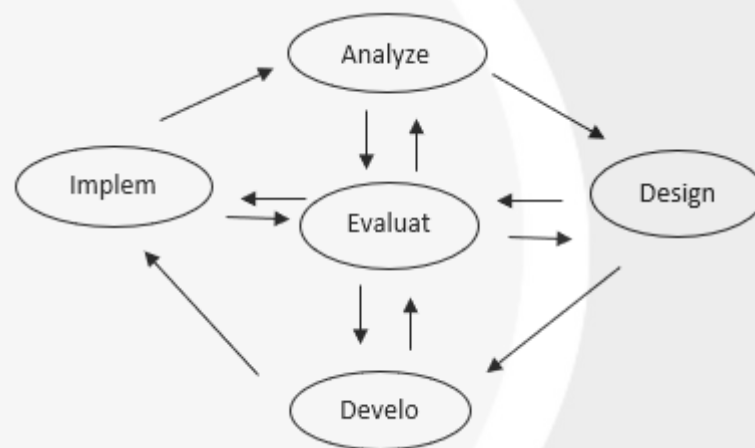
A. Model Pengembangan

Penelitian ini menggunakan model pengembangan yang dikenal sebagai *Research and Development* (R&D). Penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk tertentu serta menguji keefektifan produk tersebut (Sugiono, 2015). Penelitian ini menggunakan model ADDIE, yang terdiri dari lima tahap, yaitu Analisis (*Analyze*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Pelaksanaan (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*). Pada penelitian pengembangan ini, menggunakan model pengembangan ADDIE untuk menghasilkan buku petunjuk praktikum yang dirancang secara bertahap. Langkah-langkah penelitian pengembangan media ini mengikuti tahapan model ADDIE. Materi yang akan disajikan dalam media ini adalah materi PPKN untuk kelas IV berdasarkan Kurikulum Merdeka di SDN 1 Urek-urek.

B. Prosedur Pengembangan

Ada lima langkah yang dikemukakan dalam model ini yaitu 1). *Analyze* adalah menganalisis kebutuhan dalam proses pembelajaran untuk menentukan masalah dan solusi yang tepat serta menentukan kompetensi peserta didik. 2). *Design* adalah menentukan kompetensi khusus, metode, bahan ajar, dan pembelajaran. 3). *Development* adalah memproduksi program dan bahan ajar yang akan digunakan dalam program pembelajaran. 4). *Implementation* adalah melaksanakan program pembelajaran dengan menerapkan desain atau spesifikasi

program pembelajaran. 5). *Evaluation* adalah melakukan evaluasi program pembelajaran dan evaluasi hasil belajar. Hal ini dapat dilihat dari langkah-langkah yang akan dilalui selalu mengacu pada langkah sebelumnya yang sudah melalui proses perbaikan atau revisi sehingga dapat diperoleh produk media pembelajaran yang menarik yang akan menciptakan pembelajaran yang efektif. Berikut gambar pengembangan media dengan menggunakan model ADDIE:



Gambar 3. 1 Langkah-langkah Pengembangan Model ADDIE

Pengembangan media pembelajaran yang baik dalam arti mampu meningkatkan kualitas pembelajaran, diperlukan suatu perencanaan dan rancangan yang baik. Langkah-langkah penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini diantaranya adalah:

1. **Analysis (analisis)**

Analisis masalah yang ingin dibahas yaitu terkait dengan kemampuan literasi sains siswa kelas IV di SDN 1 Urek-urek. Potensi pendukung terhadap solusi yang ditawarkan yaitu siswa mampu melakukan praktikum pada pembelajaran PPKN materi megenal macam budaya yang diharapkan dapat meningkatkan kemampaun literasi budayanya. Analisis masalah dasar yang

ada di sekolah mengenai kemampuan literasi budaya siswa menjadi dasar pengembangan petunjuk praktikum dengan latar belakang masalah yang ada. Hasil wawancara dengan guru kelas IV dan hasil observasi yang dilakukan pada bulan Juni 2024 di SDN 1 Urek-urek ditemukan bahwa praktikum siswa dikelas pada mata pelajaran PPKN adalah sesuatu yang belum pernah dilakukan dikelas. Proses pembelajaran yang dilaksanakan guru dikelas berupa penyampaian materi atau ceramah, mengerjakan LKPD, dan pemberian tugas rumah.

2. *Design (Desain)*

Tahap desain dimaksudkan agar menghasilkan media pembelajaran yang meningkatkan literasi budaya siswa dengan model *cooperative learning*.

Tahap-tahap ini dilaksanakan dengan 7 langkah sebagai berikut.

- a. Menyusun kriteria yang akan dijadikan dasar dalam produksi media pembelajaran yang akan dikembangkan berdasarkan format oleh Prastowo (2013) yang mencakup komponen: (1) judul, (2) identitas lembar kerja, (3) kemampuan akhir yang diharapkan, (4) indikator pembelajaran, (5) lembar kerja, (6) tahap model PBL dan (7) penilaian (asesmen).
- b. Merumuskan indikator dan tujuan pembelajaran berdasarkan modul ajar materi mengenal macam budaya kelas IV mata pelajaran PPKN terdapat pada Lampiran 10.
- c. Mencari sumber-sumber pendukung untuk menyampaikan informasi tentang konsep-konsep materi pembelajaran yang telah dirumuskan pada tahapan define.

- d. Menghasilkan model awal jigsaw berbasis kontekstual dengan model *cooperative learning* yang sesuai dengan urutan-urutan yang tepat.
- e. Menyesuaikan media pembelajaran dengan model *cooperative learning*.

3. **Development (pengembangan)**

Tahapan ini merupakan realisasi dari rancangan atau desain produk yang telah dibuat dan juga validasi kelayakan media pembelajaran CARPUZ kepada ahli materi dan ahli media. Dalam perkembangan draf produk, yang dilakukan peneliti yaitu menyiapkan file-file yang dicetak di percetakan seperti mencetak desain card dan mencetak desain puzzle.

4. **Implementation (implementasi)**

Produk pengembangan yang telah selesai dirancang dan dikatakan valid, maka akan dilakukan tahap implementasi. Tahap ini merupakan penggunaan produk untuk diaplikasikan dalam kegiatan proses pembelajaran.

5. **Evaluation (evaluasi)**

Evaluasi merupakan tahap terakhir dari pengembangan yang dilakukan untuk mengetahui peningkatan literasi budaya dengan melakukan uji coba produk kepada siswa kelas IV di SDN 1 Urek-urek serta sebagai bentuk perbaikan pengembangan.

C. Rancangan Uji Coba Produk

1. **Rancangan Uji Coba**

Rancangan uji coba media pembelajaran CARPUZ (*Card Puzzle*) untuk meningkatkan literasi budaya siswa kelas IV SDN 1 Urek-urek yaitu:

- a) Uji Ahli Materi dan Media

Uji ahli dilakukan oleh ahli materi dan media untuk memberikan masukan dan menilai draft produk awal yang telah dibuat. Uji ahli dilakukan untuk memvalidasi produk sebelum dilakukan uji coba di lapangan. Validator masing-masing adalah ahli dibidangnya dengan kualifikasi pendidikan minimal S1. Validator untuk materi yaitu Erni Sulikhah, S.Pd. dan validator untuk media yaitu Dr. Hendra Rustantono, M.Pd.

b) Uji coba kelompok kecil/terbatas

Uji coba terbatas dilakukan pada siswa kelas IV SDN 1 Urek-urek diambil dari 5 siswa dari 15 siswa. Peneliti mengumpulkan data dari angket yang diberikan kepada siswa. Hasil dari angket dikumpulkan dan dianalisis untuk merevisi produk.

c) Uji coba kelompok besar/lapangan

Uji coba kelompok besar diterapkan pada siswa kelas IV di SDN 1 Urek-urek dengan jumlah 10 siswa selain dari 5 siswa ujicoba kelompok kecil. Kegiatan yang dilakukan pada uji coba kelompok besar sama dengan kegiatan yang dilakukan pada kegiatan uji coba terbatas. Perbedaannya terletak pada subjek uji coba, yakni jumlah pada uji coba kelompok besar lebih banyak. Data dari uji coba kelompok besar diperoleh dari soal evaluasi *pre-test* dan *post-test* yang diberikan kepada siswa. Guru kelas IV di SDN 1 Urek-urek. Hasil dari soal tes yang digunakan untuk meningkatkan literasi budaya siswa kelas IV SDN 1 Urek-urek khususnya pada mata pelajaran PPKN materi mengenal macam budaya. Angket respon digunakan untuk menyempurnakan produk sehingga dihasilkan produk akhir berupa media pembelajaran CARPUZ (Card Puzzle) untuk meningkatkan literasi budaya siswa kelas 4 SD.

2. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

a. Instrumen Pengumpulan Data

1. Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini bersifat gabungan antara kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh melalui tinjauan hasil dari observasi masalah sebelum dan sesudah praktikum, wawancara guru, angket kuisioner, serta evaluasi oleh ahli materi dan desain pengembangan petunjuk praktikum, serta umpan balik dan subjek uji coba kelompok kecil. Sementara data kuantitatif diperoleh melalui skor hasil validasi oleh ahli materi dan pengembangan petunjuk praktikum, skor dari angket yang diberikan kepada subjek uji coba perorangan dan kelompok kecil, dan lembar observasi kegiatan belajar-mengajar pada uji coba kelompok kecil dan kelompok besar di lapangan. Keseluruhan data ini akan dijadikan sebagai dasar untuk refleksi dan revisi dalam proses pengembangan media pembelajaran ini.

2. Observasi

Pengamatan dilakukan untuk memperkuat hasil wawancara terkait literasi budaya siswa. Ini sejalan dengan definisi pengamatan yang membutuhkan pengamatan teliti dan pemikiran yang terstruktur serta logis Asriningtyas (2018).

3. Angket

Kuesioner digunakan untuk mengetahui tanggapan siswa dan guru terhadap pengalaman pembelajaran PPKN serta pengalaman media

pembelajaran CARPUZ pada siswa kelas 4. Kuesioner untuk jawaban guru ada pada lampiran 6 dan kuesioner siswa dapat dilihat pada Lampiran 5.

4. Wawancara

Wawancara adalah metode yang melibatkan pengajuan pertanyaan kepada seseorang untuk mendapatkan informasi atau memahami situasi dari orang tersebut yang diperlukan dalam penelitian Widyastuti (2017). Penelitian ini, wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi dari guru tentang tanggapan mereka terhadap pembelajaran PPKN dan efektivitas media yang dilakukan siswa pada pembelajaran. Data hasil wawancara digunakan sebagai dasar untuk menyusun produk awal. Tabel wawancara siswa dapat dilihat pada Lampiran 5 dan wawancara guru pada Lampiran 6.

5. Validasi Ahli

Lembar validasi ahli digunakan untuk menguji materi dan media. Lembar ini diisi oleh para ahli untuk menilai kevalidan dan kelayakan materi PPKN serta media pembelajaran CARPUZ (Card puzzle) untuk meningkatkan literasi budaya siswa kelas IV SDN 1 Urek-urek. Kisi-kisi dan instrumen validasi untuk ahli materi terdapat pada Lampiran 2, sedangkan untuk ahli media terdapat pada Lampiran 3

6. Soal Tes

Soal evaluasi berupa tes digunakan untuk mengukur efektivitas penggunaan media pembelajaran CARPUZ pada pembelajaran PPKN materi mengenal macam budaya siswa kelas 4. Tes ini terdiri dari pre-test dan *post-test* dengan 10 soal pilihan ganda yang harus dikerjakan dengan

cara tertentu. Kisi-kisi soal terlampir pada Lampiran 17, dan soal tes terlampir pada Lampiran 16.

b. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah paling utama dalam melakukan sebuah penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah untuk mendapatkan data Sugiyono (2016). Pada penelitian ini beberapa data yang diambil dengan melakukan observasi, Wawancara, validasi ahli, dan juga soal tes (Pre-tes – Post-test).

1. Observasi

Observasi dilakukan untuk memperkuat hasil wawancara kemampuan keterampilan berpikir kritis siswa. Hal ini sejalan dengan pengertian observasi bahwa observasi memerlukan pengamatan yang cermat dan pemikiran yang dilakukan secara teratur dan logis (Asriningtyas, 2018). Observasi dilakukan ketika kegiatan pembelajaran sedang berlangsung. Pedoman dan hasil observasi dalam penelitian ini terlampir pada Lampiran 15.

2. Wawancara

Wawancara merupakan suatu cara yang dilakukan melalui pertanyaan-pertanyaan yang diajukan pada seseorang yang diperlukan bagi penelitian untuk memperoleh informasi atau situasi dari orang tersebut (Widyastuti, 2017). Wawancara dalam penelitian ini dilakukan untuk memperoleh informasi dari guru mengenai tanggapan mereka terhadap pembelajaran PPKN dan penggunaan media pembelajaran dalam pelajaran PPKN apakah telah efektif. Data hasil wawancara digunakan

sebagai acuan dalam menyusun produk awal, hasil wawancara guru terlampir pada Lampiran 11 dan hasil wawancara siswa pada Lampiran 12.

3. Validasi Ahli Materi dan Media

Validasi oleh ahli materi dan media, serta kuesioner tanggapan guru dan siswa, menggunakan skala Likert. Penelitian ini, menggunakan skala Likert terdiri dari skor 1 hingga 5. Kuesioner yang telah diisi kemudian dianalisis dan dipresentasikan.

Tabel 3. 1 Kategori Penilaian Skala Likert

Keterangan	Penilaian
Sangat setuju	5
Setuju	4
Ragu-ragu	3
Tidak setuju	2
Sangat tidak setuju	1

(Sumber: Ridwan, 2014)

4. Soal Evaluasi untuk siswa

Soal evaluasi berupa soal tes yang digunakan untuk mengetahui keefektifan penggunaan media CARPUZ untuk meningkatkan literasi budaya siswa. Tes yang diberikan berupa pre-test dan post-test berjumlah 10 soal uraian yang harus dikerjakan dengan menggunakan cara. Kisi-kisi terlampir pada Lampiran 17 dan soal tes terlampir pada Lampiran 16.

c. Teknik Analisis Data

- Validasi Ahli Skor penilaian dari ahli materi dan media serta kuesioner tanggapan guru dan siswa dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif. Untuk menghitung persentase rata-rata skor dari setiap komponen aspek penilaian, digunakan rumus berikut.

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

(Purwanto, 2013)

Tabel 3. 2 Kriteria Penilaian Kelayakan Validasi Ahli

No	Kriteria Kelayakan	Tingkat Kelayakan
1.	81 – 100 %	Sangat Layak
2.	61 -80 %	Layak
3.	41 – 60 %	Cukup Layak
4.	21- 40 %	Kurang Layak
5.	< 20 %	Tidak Layak

(Purwanto, 2013)

Keterangan:

NP = nilai persen yang dicari atau diharapkan

R = skor yang diperoleh

SM = skor maksimal

2. Perolehan Hasil *Pre-Test* dan *Post-Test*

Perolehan hasil *Pre-Test* dan *Post-Test* dari evaluasi penggunaan media berupa tes soal pilihan ganda dengan cara pengerjaan pada siswa kelompok besar dengan menggunakan pedoman penskoran dengan penilaian hasil *pre-test* dan *post-test* menggunakan penilaian jumlah seluruh soal yang benar dibagi dengan jumlah semua soal kemudian dikalikan 100 untuk menentukan skor yang didapatkan. Rata-rata nilai *pre-test* dan *post-test* seluruh siswa dihitung dengan membagi jumlah skor semua siswa dan jumlah semua siswa yang mengikuti tes. Rumus yang digunakan sebagai berikut :

Penilaian hasil *Pre-Test* dan *Post-Test*

$$\text{Skor} = \frac{\text{Jumlah soal benar} \times 100}{\text{Jumlah semua soal}}$$

(Sumber : Kadir, 2015)

Hasil rata-rata nilai Pre-Test dan Post-Test seluruh siswa

$$\text{Rata-rata} = \frac{\text{Jumlah skor semua siswa}}{\text{Jumlah semua siswa yang mengikuti tes}}$$

(Sumber: Kadir, 2015)

3. Gain Ternormalisasi (N-Gain)

Uji Gain ternormalisasi (N-Gain) dilakukan untuk mengukur peningkatan literasi budaya siswa setelah diberikan perlakuan. Peningkatan ini diukur dari nilai pre-test dan post-test yang diperoleh siswa. N-Gain merupakan perbandingan antara skor gain aktual (skor gain yang diperoleh siswa) dengan skor gain maksimum (skor gain tertinggi yang mungkin diperoleh siswa). Perhitungan N-Gain dinyatakan dalam rumus berikut:

$$N \text{ Gain} = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pretest}}$$

(Sumber: Dony, dkk. 2022)

Tinggi rendahnya gain yang dinormalisasi (N-Gain) selanjutnya diinterpretasikan ke dalam Tabel 3.3 klasifikasi Nilai Gain menurut Hake (Aprianty, 2021).

Tabel 3. 3 Klasifikasi Nilai Gain

Pernyataan	Keterangan
$(N\text{-Gain}) \geq 0,7$	Tinggi
$0,7 > (N\text{-Gain}) \geq 0,3$	Sedang
$(N\text{-Gain}) < 0,3$	Rendah

(Sumber: Aprianty, 2021)

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Hasil Pengembangan Produk Awal

Tahapan dalam model pengembangan ADDIE menurut Suryani (2018) dengan penelitian dan pengembangan media pembelajaran berupa CARPUZ (*Card Puzzle*) ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Tahapan-tahapan yang telah dilaksanakan dalam penelitian ini meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Produk awal yang telah dikembangkan oleh peneliti, tahapan yang sudah dilakukan meliputi tahap analisis, desain, dan pengembangan.

1. Tahap Analisis (*analysis*)

Tahap analisis dimulai dengan melakukan studi teoritis terlebih dahulu, kemudian meninjau hasil-hasil penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran berupa CARPUZ (*Card Puzzle*). Selain itu, tahap analisis juga mencakup kajian teori tentang keterampilan literasi budaya pada siswa. Pengumpulan informasi permasalahan dalam proses pembelajaran di SDN 1 Urek-urek. Peneliti melakukan observasi kelas dan juga wawancara kepada guru kelas IV dan para siswa. Berdasarkan analisis pembelajar, kebutuhan dan hasil instruksional didapatkan hasil berikut:

a. Analisis pembelajaran

Berdasarkan hasil observasi terhadap pembelajaran siswa kelas IV di SDN 1 Urek-urek dan hasil wawancara siswa serta guru, terdapat beberapa hal yang ditemukan, antara lain:

1. Kegiatan pembelajaran sangat sering dilakukan secara klasikal
2. Kesukaran siswa dalam menerima atau menyerap pembelajaran dikelas
3. Kegiatan pembelajaran menggunakan media yang sangat jarang dan hampir tidak pernah dilakukan siswa
4. Kurangnya literasi budaya siswa dikarenakan penggunaan buku paket yang kurang sesuai, miskonsepsi siswa, dan rendahnya kemampuan membaca.

Pada penelitian ini, dilakukan analisis kurikulum dengan mewawancarai guru kelas IV di SDN 1 Urek-urek. Dari hasil wawancara tersebut, diketahui bahwa kurikulum yang digunakan adalah Kurikulum Merdeka. Siswa yang baru mulai belajar dengan kurikulum ini masih perlu menyesuaikan diri dengan tahap pembelajaran yang diberikan oleh guru, khususnya pada pembelajaran PPKN tentang macam budaya.

b. Analisis permasalahan dan kebutuhan

Berdasarkan hasil observasi pembelajaran di kelas dan wawancara dengan siswa serta guru kelas IV di SDN 1 Urek-urek, ditemukan beberapa masalah. Siswa cenderung merasa bosan dengan pembelajaran yang dilakukan secara klasikal tanpa didukung alat bantu seperti media pembelajaran. Guru lebih sering menyampaikan materi dan memberi soal dibandingkan dengan melakukan uji coba media pembelajaran pada mata pelajaran PPKN tentang mengenal macam budaya, yang dibutuhkan siswa. Kesulitan siswa dalam memahami pembelajaran menyebabkan minat belajar yang rendah, sehingga

siswa memerlukan proses belajar yang lebih menarik. Kegiatan uji coba yang hampir tidak pernah dilakukan pada siswa kelas 4 pada pembelajaran PPKN juga sangat berpengaruh pada kurangnya kemampuan literasi budaya siswa, ditambah beberapa siswa yang masih rendah dalam kemampuan membaca dapat dibantu memahami pembelajaran dengan uji coba produk. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara kepada guru serta siswa kelas IV di SDN 1 Urek-urek, untuk mengatasi permasalahan tersebut diperlukan alternatif media pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam memahami pembelajaran PPKN dengan meningkatkan literasi budayanya dan dapat melibatkan siswa menerima pengalaman uji coba media pembelajaran secara langsung.

2. Tahap Desain (*Design*)

Tahap desain yang dilakukan dalam mengembangkan media pembelajaran buku petunjuk praktikum untuk meningkatkan literasi budaya siswa kelas IV SD. Peneliti mengumpulkan materi dan gambar yang disertakan dalam media pembelajaran CARPUZ (*Card Puzzle*). Setelah membuat rancangan media, peneliti membuat kisi-kisi angket untuk validasi materi (Lampiran 2) dan angket validasi media (Lampiran 3). Peneliti juga membuat dan menyiapkan soal pre-test dan post-test serta jawaban untuk mengukur literasi budaya siswa kelas IV SD.

Soal keterampilan literasi budaya siswa berdasarkan indikator dan penelitian yang merancang 10 soal berbentuk uraian (Lampiran 16). Soal tersebut dijadikan sebagai soal pre-test dan post-test, yang masing-masing terdiri dari 10 soal. Sebelumnya telah dibuat kisi-kisi soal (Lampiran 17), dan kunci jawaban (Lampiran 17).

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan, peneliti merealisasikan rancangan media yang telah dibuat sebelumnya. Proses ini melibatkan dua langkah: pertama, mengembangkan media; kedua, melakukan validasi dengan ahli materi dan ahli media.

a. Hasil pengembangan media

Tahap pengembangan media ini merupakan bentuk produk awal, yaitu hasil dari pembuatan atau pengembangan media pembelajaran CARPUZ oleh peneliti. Pembuatan media ini yaitu dengan aplikasi aplikasi web.puzzle line PNG transparan dan canva. Desain pembuatan masing-masing bagian hingga 20 bagian puzzle dan Card 38 bagian. Media pembelajaran CARPUZ (*Card Puzzle*) ini merupakan suatu yang dapat digunakan guru maupun siswa dalam melaksanakan praktikum PPKN. Media pembelajaran CARPUZ (*Card Puzzle*) yang dilakukan adalah menentukan materi keberagaman budaya serta memilih media belajar yang akan dikembangkan.

Karakteristik peserta didik kelas IV menurut Meggit, (2012) siswa dengan rentang usia 10-11 tahun memiliki kemampuan untuk memahami serta menarik kesimpulan, mampu mengekspresikan dan menahan emosi serta memiliki kemampuan tata bahasa yang meningkat. Dalam pertimbangan memilih media pembelajaran berpedoman pada penggunaan media pembelajaran disarankan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. (Elan, 2017). Berdasarkan hal tersebut media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media tiga dimensi berupa media CARPUZ (*Card Puzzle*). Media pembelajaran CARPUZ muatan PPKN materi Keberagaman

Budaya meliputi perancangan grafis dan bentuk media pembelajaran CARPUZ.

Berikut ini desain produk media CARPUZ (*Card Puzzle*):

b. Hasil Validasi Produk

Validasi produk dilakukan kepada dosen atau pendidik yang ahli di bidangnya. Validasi produk terdiri dari validasi materi dan soal, serta validasi media. Berikut merupakan hasil validasi produk.

1) Validasi Materi dan Soal

Pada saat penyusunan produk selesai, penilai uji validitas produk dilakukan oleh ahli materi dan soal dalam bidang pendidikan kelas IV SD yaitu Ibu Erna Sulikhah, S.Pd. Saran dari ahli materi dan soal untuk kesempurnaan media pembelajaran PPKN semester 2 dengan media CARPUZ yaitu “diharapkan sebelum memberikan materi maupun praktek keanak-anak, peneliti memberikan materi atau contoh kegiatan dan juga mengingat anak-anak biasanya perlu penjelasan materi yang diulang-ulang.

Tabel 4. 1 Validasi ahli materi

No	Validator	Kriteria	R	SM	NP(%)	Kriteria Valid	Ket
1	Erni Sulikhah, S.Pd.	10 kriteria penilaian	46	50	92%	Sangat Valid	Tidak revisi

Keterangan:

NP = nilai persen yang dicari atau diharapkan

R = skor yang diperoleh

SM = skor maksimal

Berdasarkan presentase di atas, presentase kevalidan mencapai 92%, jika dicocokkan dengan tabel kriteria kelayakan, maka skor termasuk dalam kriteria sangat valid atau sangat layak.

2) Validasi Ahli Media

Produk berupa media pembelajaran buku petunjuk praktikum ini juga divalidasi kepada ahli media. Validasi media dilakukan oleh ahli media yaitu Bapak Dr. Hendra Rustantono, M.Pd. saran dari ahli media untuk kesempurnaan media pembelajaran CARPUZ yaitu (1) point magnet agar disesuaikan dengan daerah aslinya (2) stik disamakan dengan warna pulaunya.

Tabel 4. 2 Validasi ahli media

No	Validator	Kriteria	R	SM	NP(%)	Kriteria Valid	Ket
1	Dr. Hedra Rustantono M.Pd.	10 kriteria penilaian	81	100	100%	Sangat Valid	Tidak revisi

Keterangan:

NP = nilai persen yang dicari atau diharapkan

R = skor yang diperoleh

SM = skor maksimal

Berdasarkan presentase di atas, presentase kevalidan mencapai 81%. Jika dicocokkan dengan tabel kriteria kelayakan, maka skor termasuk kriteria cukup valid atau sangat layak digunakan. Berdasarkan catatan saran dari ahli media, terdapat gambar-gambar yang harus diberikan keterangan.

B. Hasil Uji Coba Produk

Pengujian produk merupakan tahap implementasi dari model pengembangan ADDIE. Pengujian dilakukan dua kali, yaitu pengujian produk pada kelompok kecil dan kelompok besar. Pada pengujian kelompok kecil, tidak diberikan soal pre-test dan post-test. Pengujian ini bertujuan untuk menilai kelayakan media dan mengidentifikasi kekurangannya, sehingga dapat diperbaiki sebelum diuji coba pada kelompok besar.

Sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran menggunakan media CARPUZ (Card Puzzle) pada kelompok besar, siswa terlebih dahulu diberikan soal pre-test. Setelah itu, dilakukan uji coba dengan menerapkan media pembelajaran

tersebut, kemudian siswa diberikan soal post-test. Pre-test dan post-test ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar peningkatan literasi budaya siswa. Berikut ini adalah hasil dari uji coba pada kelompok kecil dan kelompok besar.

1. Uji coba kelompok kecil

Setelah dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media, kemudian media diujikan pada kelompok kecil. Uji coba produk pada kelompok kecil dilaksanakan pada tanggal 21 Juni 2024. Uji coba melibatkan 5 siswa kelas IV di SDN 1 Urek-urek dengan mempelajari penggunaan media CARPUZ serta mengerjakan angket yang telah disiapkan.

Tabel 4. 3 Hasil Respon Siswa

Uji coba	Kriteria	R	SM	NP(%)	Kategori
Uji coba kelompok kecil.	10 kriteria pertanyaan	95	100	95%	Sangat baik

Keterangan:

NP = nilai persen yang dicari atau diharapkan

R = skor yang diperoleh

SM = skor maksimal

Jumlah skor yang diperoleh melalui angket respon siswa adalah 95 dan persentasenya yaitu sebesar 95%. Berdasarkan hasil tersebut, maka respon terhadap media pembelajaran buku petunjuk praktikum untuk meningkatkan literasi sains siswa adalah sangat baik.

2. Uji coba kelompok besar

Setelah melakukan uji coba kelompok kecil, kemudian dilakukan uji coba kelompok besar yang dilakukan pada 10 siswa kelas IV SDN 1 Urek-urek di tanggal 22 Juni 2024. Setelah dilakukan uji coba produk pada kelompok besar, mendapatkan hasil nilai pre-test dan post-test seperti pada Tabel 4.4. (Hasil pre-test dan post-test masing-masing siswa pada Lampiran 13)

Tabel 4. 4 Data pre-test, post test, dan indeks gain literasi budaya kelompok besar

Uji Coba		Rata-rata Pre-test	Rata-rata Post-test	N-Gain (g)	Klasifikasi
		R	SM	NP%	
Uji coba kelompok besar		49,5	86	0,73	Tinggi

Berdasarkan Tabel 4.4. menunjukkan bahwa rata-rata nilai pre-test adalah 49,5 sedangkan rata-rata nilai post-test jauh lebih tinggi dibandingkan nilai pre-test. Setelah melakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran CARPUZ (*Card Puzzle*), rata-rata nilai post-test meningkat menjadi 86. Melalui hasil pre-test dan post-test untuk mengetahui peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa yaitu dengan menggunakan uji gain ternormalisasi (N-Gain).

Hasil uji gain ternormalisasi (N-Gain) pada kelompok besar mendapatkan hasil seperti pada Tabel 4.4. Hasil uji gain menunjukkan indeks sebesar 0,73 yang mana indeks tersebut masuk kedalam klasifikasi tinggi. Berdasarkan hasil tersebut artinya literasi budaya siswa pada uji coba kelompok besar dapat meningkat setelah dilakukan uji coba dengan menggunakan media pembelajaran CARPUZ (*Card Puzzle*). Hasil tanggapan siswa terhadap angket respon siswa terhadap media pembelajaran CARPUZ untuk meningkatkan literasi budaya siswa, mendapatkan hasil seperti pada Tabel 4.5.

Tabel 4. 5 Respon kelompok besar

Uji Coba	Kriteria	R	SM	NP%	Kategori
Uji coba kelompok besar	10 kriteria pertanyaan	391	400	97,75%	Sangat baik

Keterangan:

NP = nilai persen yang dicari atau diharapkan

R = skor yang diperoleh

SM = skor maksimal

Jumlah skor yang diperoleh melalui angket respon siswa adalah 391 dan persentasenya yaitu sebesar 97,75%. Berdasarkan hasil tersebut, maka respon

terhadap pengembangan media pembelajaran dengan model *cooperative learning* untuk meningkatkan literasi budaya siswa SD adalah sangat baik.

C. Revisi Produk

Revisi produk pada penelitian dan pengembangan media pembelajaran CARPUZ (*Card Puzzle*) untuk meningkatkan literasi budaya siswa ini dilakukan sebanyak satu kali, yaitu revisi pada keterangan gambar yang belum dicantumkan. Berikut merupakan hasil revisi oleh ahli materi.



Gambar 4. 1 Sebelum Revisi Produk

D. Kajian Produk

Penelitian ini menghasilkan produk media pembelajaran berupa CARPUZ (*Card Puzzle*) yang digunakan untuk PPKN materi keberagaman budaya kelas IV. Pengembangan media ini dikembangkan dengan model penelitian *Cooperatif Learning*. Metodologi yang digunakan dalam pengembangan media menunjukkan bahwa pendekatan RnD efektif untuk mengembangkan materi pembelajaran yang valid dan praktis. Hal ini dapat dijadikan dasar dalam pengembangan media CARPUZ (*Card Puzzle*) berbasis *learning cycle inquiry*, memastikan bahwa proses pengembangan mengikuti langkah-langkah yang teruji dan terbukti menghasilkan produk yang bermanfaat. Media Pembelajaran CARPUZ untuk meningkatkan

literasi budaya siswa kelas IV SD merupakan media yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dikelas oleh guru. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE melalui beberapa langkah-langkah atau modelnya.

Model pengembangan ADDIE menurut Setiawan (2021) memiliki tahapan-tahapan berikut, diantaranya *analysis* (analisis), *deisgn* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi) dan *evaluation* (evaluasi). Tahap analisis dalam penelitian ini dilakukan kajian secara teoritis yaitu mengkaji hasil penelitian sebelumnya mengenai pengembangan media pembelajaran CARPUZ dan mengkaji mengenai kajian teori mengenai literasi budaya. Kajian teoritis ini digunakan untuk menyesuaikan referensi dengan rancangan produk yang akan dikembangkan. Selanjutnya, tahap analisis juga dilakukan yaitu analisis siswa dan guru, kebutuhan dan hasil dilapangan. Tujuan dengan adanya tahap analisis ini agar dapat diketahui kekurangan dan kebutuhan dalam pembelajaran. Hal tersebut senada dengan Nalasari (2021) menyatakan bahwa model pengembangan ADDIE diawali dengan tahap analisis sehingga dapat ditemukan kesenjangan yang terjadi antara kemampuan siswa dengan kebutuhan dalam pembelajaran.

Tahap *design* (desain) dalam pembuatan rancangan media pembelajaran pada tahap ini yakni pembuatan *storyboard*, serta menyiapkan rancangan materi, beserta gambar dan penulisan untuk digunakan dalam media pembelajaran CARPUZ (*Card Puzzle*). Penyusunan perangkat pembelajaran diantaranya, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, model pembelajaran, kegiatan pembelajaran, serta dalam penentuan lingkungan yang akan dikembangkan pada SDN 1 Urek-urek pada siswa kelas IV.

Tahap *development* (pengembangan), media yang dikembangkan kemudian divalidasi kepada ahli materi dan ahli media guna memastikan kevalidan dan kelayakan produk yang dikembangkan. Hal ini sesuai dengan Marifah & Nurrohmatul (2022) menyatakan bahwa pada tahap *development* (pengembangan) media pembelajaran dikembangkan kemudian divalidasi kepada ahli materi, ahli media, dan pendidik guna mengetahui kelayakan media yang sudah dikembangkan.

Pengembangan media pada hal ini yakni CARPUZ (*Card Puzzle*) dengan materi PPKN semester 2 untuk meningkatkan literasi sains siswa kelas IV SDN 1 Urek-urek. Media ini adalah media yang dibuat dalam bentuk media tiga dimensi dengan langkah-langkah atau tahap yang disesuaikan, yakni tahap 1 (mengorientasi materi pembelajaran), tahap 2 (eksplorasi pengetahuan), tahap 3 (eksplanasi dan pengumpulan data), tahap 4 (menarik kesimpulan), tahap 5 (kesimpulan), tahap 6 (tahap evaluasi).

Melalui hasil validasi materi dan media pada media pembelajaran CARPUZ (*Card Puzzle*) pelajaran PPKN pada siswa kelas 4, dimasukkan dalam kategori sangat baik dalam hasil nya. Hasil angket dari validator materi dan media yang dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif, sehingga hasil angketnya dijadikan acuan dalam kevalidan pada pengembangan. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Lintang Febyarum, 2021) “Pengaruh Media Permainan Puzzle Huruf Terhadap Kemampuan Literasi Pada Anak Usia Dini Di TKIT Mekarsari Natar” Lintang Febryarum, 2021 menunjukkan bahwa meskipun ada peningkatan skor pada bidang budaya, skor ini mengalami penurunan setelahnya, yang menunjukkan perlunya upaya peningkatan literasi budaya siswa. Pengembangan media CARPUZ dengan model *Cooperatife learning* mencerminkan upaya berkelanjutan untuk

memperbaiki metode pengajaran budaya, memastikan bahwa siswa tidak hanya memahami tetapi juga mampu menerapkannya dalam berbagai konteks. temuan dari Laporan Lintang Febryarum, 2021 memberikan dasar yang kuat untuk pengembangan media CARPUZ (Card Puzzle) berbasis model *cooperative learning*.

Pendekatan ini diharapkan dapat mengatasi penurunan skor literasi budaya dengan memberikan pengalaman belajar yang lebih efektif dan bermakna bagi siswa kelas 4, membantu meningkatkan literasi budaya mereka secara keseluruhan. Validasi ahli materi pada soal tes dan modul ajar pembelajaran PPKN kelas IV untuk meningkatkan literasi budaya siswa memperoleh skor akhir sejumlah 26 dengan hasil presentase sebanyak 79,14%, hasil yang didapatkan termasuk dalam kategori baik. Sedangkan untuk hasil angket pada media CARPUZ memperoleh skor sebanyak 18 dengan presentase 71,14%, dan masuk dalam kategori cukup baik. Pada hasil angket respon siswa terhadap media memperoleh skor pada uji coba kelompok kecil sebanyak 95 dengan presentase sebanyak 95% dengan kategori sangat baik. Berdasarkan klasifikasi tingkat pencapaian menurut Sugiyono (2016), dengan perolehan skor angket respon guru dan siswa terhadap media termasuk dalam kategori sangat baik atau sangat layak digunakan.

Hasil rata-rata nilai pre-test pada uji coba kelompok besar yaitu 49,5 dan 97,75% sedangkan hasil rata-rata nilai post-test sebesar 86. Hal ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan yang cukup signifikan antara rata-rata nilai pre-test dengan rata-rata nilai post-test setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran buku petunjuk praktikum pada pembelajaran PPKN semester 2 siswa kelas IV. Berdasarkan hasil tersebut dapat dilihat bahwa nilai siswa

meningkat setelah dilakukan uji coba produk dengan media pembelajaran CARPUZ. Pentingnya keterlibatan aktif siswa dalam setiap tahap pembelajaran, mulai dari eksplorasi hingga penerapan konsep. Peningkatan keterampilan literasi budaya siswa kelas IV dengan model *cooperative learning*, hasil didapatkan melalui perhitungan N-gain. Hasil pre-test dan post-test pada uji coba kelompok besar dihitung menggunakan rumus N-gain, dan mendapatkan hasil 0,73. Klasifikasi dari hasil perhitungan uji gain kelompok besar yaitu termasuk dalam kategori tinggi, artinya literasi budaya yang dimiliki siswa meningkat.

Jenis media dan materi pokok yang dikaji berbeda, prinsip-prinsip validitas, kepraktisan, efektivitas, dan pencapaian indikator literasi budaya yang ditemukan. Peningkatan nilai rata-rata siswa dikarenakan hasil uji coba penggunaan media pembelajaran CARPUZ dengan melakukan uji coba produk mata pelajaran PPKN secara langsung melalui materi-materi yang ada didalam media CARPUZ tersebut. Materi dan uji coba media langsung yang dipelajari merupakan point yang membantu dalam meningkatkan kualitas belajar siswa, dan juga literasi budayanya. Media pembelajaran interaktif diantaranya memiliki kelebihan yakni kegiatan pembelajaran dapat menjadi lebih menyenangkan, interaktif, dan kualitas belajar siswa meningkat menurut Pebriyanti (2021). Media CARPUZ ini juga memiliki kelebihan lain yakni, terdapat project yang bertujuan untuk membangun pengetahuan dan lebih memahami siswa terhadap materi mengenal macam budaya yang dipelajarinya. Hal ini didukung oleh pembelajaran pada kegiatan project menjadi penting bagi siswa untuk diberi kesempatan yang luas dalam mendapatkan pengalaman dan pemahaman atas informasi yang diperolehnya (Rahayu, 2022).

Pembelajaran yang seperti ini memiliki potensi yang sangat besar untuk memberikan pembelajaran yang menarik dan bermakna bagi siswa. Media CARPUZ dapat membantu meningkatkan literasi budaya siswa kelas IV SD, dikarenakan media CARPUZ ini memandu siswa melalui tahapan eksplorasi, konseptualisasi, dan aplikasi, yang memungkinkan mereka untuk secara aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Melalui metode ini, siswa didorong untuk bertanya, mengamati, uji coba produk, dan menarik kesimpulan sendiri, yang memperdalam pemahaman mereka terhadap literasi budaya. Selain itu, pendekatan inquiry ini juga mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan problem-solving, serta memupuk rasa ingin tahu dan sikap ilmiah. Literasi budaya siswa meningkat karena mereka tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga mampu menerapkannya dalam konteks yang lebih luas. Melalui pendekatan ini, siswa lebih terlibat dan termotivasi untuk belajar, sehingga hasil belajarnya menjadi lebih efektif dan bermakna.

Learning Cycle Inquiry yang digunakan pada media CARPUZ ini memiliki beberapa tahapan yaitu: 1) yakni mengorientasi materi pembelajaran, melibatkan penyusunan dan penyampaian materi pembelajaran yang mengikuti tahapan siklus pembelajaran yang sistematis. 2) yakni eksplorasi pengetahuan, yangmana siswa diajak untuk mengamati perbedaan kebudayaan di Indonesia lewat media pembelajaran atau melakukan aktivitas yang menstimulasi rasa ingin tahu mereka tanpa memberikan penjelasan langsung. Tahap ini bertujuan untuk mengaktifkan pengetahuan awal siswa dan mendorong mereka untuk membaca, bertanya dan berpikir kritis. 3) yakni eksplanasi dan mengumpulkan data adalah guru mengajak siswa mengkonseptualisasikan temuan mereka dengan memberikan penjelasan

yang lebih mendalam dan terstruktur mengenai konsep media beserta isinya yang sedang dipelajari. 4) adalah Menarik kesimpulan, siswa dan guru bersama-sama menilai pemahaman dan keterampilan yang telah diperoleh melalui berbagai bentuk asesmen, baik formal maupun informal. 5) yaitu elaborasi adalah siswa diberikan kesempatan untuk menerapkan konsep yang telah mereka pelajari melalui kegiatan uji coba atau proyek yang lebih kompleks, yang memperkuat pemahaman mereka.

Media CARPUZ ini juga hadir dengan memperhatikan aspek-aspek atau indikator yang diharapkan dapat dicapai siswa dalam upaya meningkatkan kemampuan literasi budayanya. Indikator tersebut diantaranya adalah : Siswa diharapkan dapat memahami keberagaman budaya yang sering mereka jumpai pada teks bacaan dalam media, berpikir kritis dalam kebudayaan yakni mampu mengidentifikasi dan mengemukakan serta memecahkan yang dijumpai, dan yang terakhir adalah komunikasi yang diharapkan dapat memberikan tanggapan yang jelas dan menyimpulkan informasi yang baik oleh siswa