



Pengembangan Media Pohon Literasi Berbasis Cerita Rakyat Suku Sasak Untuk Siswa

Ummara Syahadatun Ain^{1*}, Siti Istiningasih¹, Muhammad Erfan¹, Nurul Kemala Dewi¹

¹ Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Falkutas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Mataram, Indonesia

DOI: <https://doi.org/10.29303/jcar.v5i4.5651>

Received : 10 Juni 2023

Revised : 23 Oktober 2023

Accepted : 30 Oktober 2023

Abstract: The problem that occurs in class IV of SDN 44 Ampenan is that teachers rarely use learning media, especially learning media related to literacy learning. The novelty shown in this research compared to previous research lies in the concentration on the introduction of Sasak cultural values through the use of Sasak folklore to introduce Sasak cultural values to students through the use of literacy tree media. Literacy tree media is a media that functions to measure the amount of reading that has been read. This research aims to (1) determine the steps for creating a literacy tree media based on local wisdom of the Sasak tribe for fourth grade students at SDN 44 Ampenan, and (2) determine the feasibility/level of validity of a literacy tree media based on local wisdom of the Sasak tribe for students class IV SDN 44 Ampenan. The type of research in this study is Research and Development (R&D) using the ADDIE development model with 5 stages, namely analysis, design, development, implementation and evaluation. The data collection method used is documentation and questionnaires, including media expert validation questionnaires, material expert validation questionnaires, teacher response questionnaires and student response questionnaires. Data analysis uses qualitative data analysis and analysis quantitative data. The result of this research and development is a literacy tree learning media based on Sasak folklore. Based on the assessment of media expert validators, the criteria were very feasible with an average percentage of 93% and the assessment from material experts obtained very feasible criteria with an average percentage of 86%. The teacher's assessment received very adequate criteria with an average percentage of 92.5%. The results of the large group trial obtained very good criteria with an average percentage of 87.4% and the small group trial obtained very good criteria with an average percentage of 93%. Therefore, the Sasak folklore-based literacy tree learning media can be used for literacy learning in fourth grade elementary school.

Keywords: Learning Media, Literacy Tree, Sasak Folklore

Abstract: Permasalahan yang terjadi di kelas IV SDN 44 Ampenan adalah guru masih jarang menggunakan media pembelajaran, khususnya media pembelajaran yang berhubungan dengan pembelajaran literasi. Keterbaharuan yang ditunjukkan dalam penelitian ini dibandingkan dengan penelitian sebelumnya ialah terletak pada konsentrasi akan pengenalan nilai kebudayaan Suku Sasak melalui penggunaan cerita rakyat Suku Sasak untuk memperkenalkan nilai-nilai budaya Suku Sasak pada peserta didik melalui penggunaan media pohon literasi. Media pohon literasi merupakan media yang berfungsi untuk mengukur banyaknya jumlah bacaan yang telah dibaca. Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengetahui langkah-langkah pembuatan media pohon literasi berbasis kearifan lokal suku sasak untuk siswa kelas IV SDN 44 Ampenan, dan (2) mengetahui kelayakan/tingkat validitas media pohon literasi berbasis kearifan lokal suku sasak untuk siswa kelas IV SDN 44 Ampenan. Jenis penelitian pada penelitian ini merupakan Research and Development (R&D) menggunakan model pengembangan ADDIE dengan 5 tahapan yaitu *analysis, design, development, implementation* dan *evaluation*. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah menggunakan dokumentasi dan angket baik angket validasi ahli media, angket validasi ahli materi, angket respon guru dan angket respon peserta didik. Analisis data menggunakan analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif. Hasil penelitian dan pengembangan ini adalah media pembelajaran pohon literasi berbasis cerita rakyat Suku Sasak. Berdasarkan penilaian dari validator ahli media mendapatkan kriteria sangat layak dengan rerata persentase 93% dan penilaian dari ahli materi mendapatkan kriteria sangat layak dengan rerata persentase 86%. Penilaian dari guru mendapatkan kriteria sangat layak dengan rerata persentase 92,5%. Hasil coba kelompok besar mendapatkan kriteria sangat baik dengan rerata persentase 87,4% dan coba kelompok kecil mendapatkan kriteria sangat baik dengan rerata persentase 93%. Oleh karena itu media pembelajaran pohon literasi berbasis cerita rakyat Suku Sasak dapat digunakan untuk pembelajaran literasi di kelas IV SD.

Keywords: Cerita Rakyat Suku Sasak, Media Pembelajaran, Pohon Literasi.

Pendahuluan

Kemampuan dalam membaca wajib dimiliki oleh setiap insan manusia terutama dalam keberlangsungan abad ke-21 ini (Susanti & Syazali, 2023; Nawawulan, dkk, 2023). Membaca memiliki definisi sebagai rangkaian kejadian dari unsur lambang visual yang diubah menjadi unsur lambang bunyi (Ningsih, 2019). Menurut Wijaya (2016), abad ke-21 ini merupakan masa yang menuntut sumber daya manusianya untuk berkualitas dengan mampu membuat terobosan dalam pola pikir, penyusunan konsep juga tindakan-tindakannya, sehingga dapat terbentuknya manusia berkualitas yang dicetak oleh badan-badan profesional demi menghasilkan bibit-bibit yang unggul. Semua hal tersebut bisa tergapai dengan diawali oleh literatnya masyarakat. Untuk mewujudkan hal tersebut dibutuhkan keterlibatan dari beberapa unsur dalam bidang pendidikan untuk menghasilkan sumber daya manusia yang unggul dengan catatan semua komponen tersebut berjalan sesuai dengan kebutuhan peserta didik (Istiningih, dkk, 2021).

Literasi masih kerap menjadi sebuah tantangan dalam pendidikan di Indonesia itu sendiri (Yustiqvar, dkk, 2019). Di Indonesia, literasi masih menjadi

masalah yang terus mendapatkan perhatian khusus walaupun faktanya sudah banyak cara, strategi maupun langkah yang sudah dikerahkan untuk menjadikan masyarakat Indonesia menjadi masyarakat yang literat (Hadisaputra, dkk, 2019). Sehubungan dengan itu seperti yang dikemukakan oleh Teguh (2020), literasi merupakan kemampuan yang bukan hanya sekedar bisa membaca atau menulis namun juga cara untuk berinteraksi dengan masyarakat yang berkaitan dengan budaya, bahasa juga pengetahuan. Sedangkan menurut Kharizmi (2015), literasi adalah gabungan dari beberapa hal seperti ialah membaca, menulis, mendengarkan dan berbicara. Dari beberapa gabungan komponen dalam literasi di atas, Fitriana (2022), mengemukakan bahwa salah satu cabang dari literasi yang dirasa sangat penting untuk dilaksanakan yakni pembiasaan membaca, yang mana dari membaca dapat menjadi awal mula dari menambahkan dan memperkaya kosa kata yang dimiliki peserta didik dalam kehidupan sehari-harinya.

Menurut Italiyana (2021), ada 4 faktor penyebab rendahnya literasi peserta didik yaitu (1) kebiasaan baca yang belum dibiasakan untuk dilaksanakan dirumah, (2) perkembangan teknologi yang terlalu canggih, (3) sarana dan prasana yang belum mendukung, dan (4) rendahnya motivasi yang

ada dalam diri siswa. Sedangkan menurut Agustin (2021), penyebab rendahnya literasi pada peserta didik adalah terlalu sering menonton TV, terlalu sering bermain sosial media, kurangnya akses untuk daerah terpencil, kurang motivasi dari lingkungan keluarga dan masyarakat, teknologi yang semakin canggih serta minim lembaga yang melakukan kegiatan literasi. Sejalan dengan pernyataan dari guru kelas IVa SDN 44 Ampenan yang mengungkapkan bahwa penyebab rendahnya literasi peserta didik disekolah mereka adalah lantaran penggunaan gadget yang berlebihan, kurangnya minat peserta didik, kekurangtertarikan siswa akan literasi dan kurang tahunya peserta didik akan pentingnya berliterasi.

Demi mendapatkan hasil pembelajaran yang lebih baik, pembelajaran tidak hanya bisa dijalankan hanya dengan metode yang biasa atau monoton, bisa juga dengan menyertakan media yang dapat menunjang keberlangsungan pembelajaran dan dapat menarik minat belajar peserta didik. Menurut Ardian (2022), media pembelajaran merupakan hal yang dapat mengarahkan informasi, perasaan dan keinginan siswa agar dapat terwujudnya proses belajar kreatif siswa. Menurut Nurfadhilah (2021), media pembelajaran merupakan alat yang dapat dilihat, dibaca, diproses, didiskusikan dan didengar oleh peserta didik untuk mendukung kegiatan pembelajaran. Berdasarkan beberapa pendapat ahli diatas, maka dapat ditarik kesimpulan jikalau media pembelajaran bisa didefinisikan sebagai alat yang dipakai untuk menyalurkan atau mentransfer sebuah pengetahuan kepada peserta didik untuk merangsang minat, keaktifan, perhatian dan ketertarikan siswa selama berlangsungnya proses pembelajaran.

Senada dengan itu Ramdani (2021), mengungkapkan bahwa dengan menggunakan media pada proses pembelajaran bisa membuat peserta didik menjadi lebih kreatif dan aktif dalam mengemukakan pendapat dengan kemampuan terbaiknya. Dengan menggunakan media pembelajaran bisa dipicu minat, memotivasi juga dapat memberikan inspirasi kepada peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga siswa mendapatkan dampak positif dari pembelajaran (Dewi, 2022).

Dari beberapa metode yang telah diterapkan oleh guru di SDN 44 Ampenan baik dilingkup sekolah maupun kelas, ada satu media yang sangat menarik untuk dicoba untuk dilakukan yaitu menggunakan media pohon literasi di kelas IV SDN 44 Ampenan. Menurut Niantari (2022), menyebutkan pohon literasi merupakan media atau alat pembelajaran yang terbuat dari kertas yang berbentuk seperti pohon (2D) atau bisa juga dibuat dari ranting pohon kering yang dibentuk menjadi daun, bunga atau buah (3D). Dengan

bertambahnya kuantitas buku bacaan yang telah dibaca oleh peserta didik diharapkan peserta didik dapat menjadi sosok yang dapat membiasakan aktivitas membaca dalam kesehariannya (Chyalutfu, 2022).

Namun situasi pembelajaran akan menjadi lebih bermakna untuk peserta didik apabila pembelajaran yang ada dihadapan mereka dikaitkan dengan kejadian konkret dalam kehidupan sehari-harinya. Adapun kasus konkret yang ada disekeliling peserta didik ialah kehidupan berbudaya. Pendidikan yang memiliki nilai budaya ini berarti sebuah sistem yang mengaitkan situasi konkret dalam kehidupan sehari-harinya kedalam suatu proses pembelajaran (Nadlir, 2016). Dengan diterapkannya nilai-nilai kearifan lokal dalam proses pembelajaran diharapkan dapat menjadi wadah bagi siswa untuk menumbuhkan rasa cinta dan rasa tanggung jawab akan kearifan yang ada di daerahnya.

Media yang dibuat akan berbasis kearifan lokal yaitu dengan menggunakan cerita rakyat Suku Sasak sehingga dalam hal ini pembelajaran berbudaya akan disisipkan dalam materi pelajaran. Cerita rakyat merupakan wadah kebudayaan yang digunakan oleh masyarakat dalam menyampaikan nilai budayanya secara tutur lisan dan diwariskan secara turun menurun (Hutomo, 1991 dalam Sumayana, 2017). Jabriani (2000) dalam Madeamin mengemukakan bahwa cerita rakyat berarti suatu bentuk penuturan yang terbentuk dengan tujuan menyampaikan pesan nasihat atau sebagai media hiburan dan mengalir secara turun-menurun dalam masyarakat secara lisan. Cerita rakyat ini akan berperan dalam memperkenalkan budaya, nilai juga keragaman yang ada di Suku Sasak. Materi dalam media ini mengambil kompetensi dasar pada tema Tema 8 "Daerah Tempat Tinggalku" di kelas IV.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya ialah terletak pada konsentrasi akan pengenalan nilai kebudayaan Suku Sasak melalui penggunaan cerita rakyat Suku Sasak untuk memperkenalkan nilai-nilai budaya Suku Sasak pada peserta didik sehingga peserta didik mampu mengenal dan mengamalkan nilai-nilai budaya dalam kesehariannya. Pada penelitian ini juga akan dikonsentrasikan pada kemampuan individu setiap peserta didik dalam menerapkan kemampuan berliterasi seperti membaca, menulis, mendengarkan dan mengkomunikasikan hasil bacaan yang sudah dicerna dan dipahami oleh peserta didik.

Metode

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan *Research and Development (R&D)*. Menurut Rayanto (2020) penelitian pengembangan merupakan sebuah penelitian yang

akan mendapatkan sebuah produk diakhir berdasarkan temuan uji-uji lapangan yang sudah dilakukan dan kemudian akan terus direvisi hingga produk menjadi lebih baik lagi. Produk yang dimaksud dalam penelitian ini adalah media pohon literasi berbasis cerita rakyat Suku Sasak untuk Siswa Kelas IV SDN 44 Ampenan.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) yang merupakan model pengembangan yang paling sering digunakan dalam penelitian pengembangan dikarenakan memiliki tahapan-tahapan yang mudah dipahami serta model ADDIE ini cocok digunakan untuk berbagai model pengembangan, mulai dari bahan ajar sampai dengan media pembelajaran. Menurut Sezer dalam Rayanto (2020) menekankan bahwa model ADDIE tersebut merupakan suatu pendekatan yang berorientasikan pada penganalisisan setiap komponen yang berkaitan satu sama lain dengan mengkoordinasikannya menggunakan langkah-langkah yang ada.

Penelitian ini akan dilakukan di SDN 44 Ampenan dengan Subyek penelitian adalah peserta didik kelas IV SDN 44 Ampenan. Objek penelitian adalah pengembangan media pohon literasi berbasis cerita rakyat Suku Sasak untuk Siswa Kelas IV SDN 44 Ampenan.

Instrument pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dokumentasi dan angket. Dokumentasi berfungsi untuk mengetahui dan pembuktian akan keberlangsungan penelitian juga sebagai media untuk merekam proses pelaksanaan penelitian. Angket tersebut terdiri dari sejumlah pertanyaan tertulis yang diberikan kepada sejumlah responden untuk memperoleh informasi terkait penelitian yang dilakukan. Angket digunakan untuk mengetahui hasil validasi ahli media, validasi ahli materi, respon guru dan respon siswa dengan memberi checklist (v) pada kolom yang tersedia. Data yang dianalisis adalah data yang didapat dari lembar validasi ahli media, validasi ahli materi, respon guru dan respon peserta didik. Lembar angket tersebut dianalisis secara deskriptif kuantitatif.

Hasil Dan Pembahasan

Penelitian ini termasuk penelitian *R&D* yang memakai pengembangan model ADDIE, *analysis* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi). Produk yang dikembangkan adalah media pohon literasi berbasis cerita rakyat Suku Sasak Untuk Siswa Kelas IV SDN 44 Ampenan.

1. Analisis

Tahap analisis ini terdiri dari beberapa tahap, yaitu analisis kinerja, analisis siswa, analisis materi dan analisis tujuan. Pada analisis kinerja didapatkan kekurangtertarikan peserta didik akan proses pembelajaran yang dilakukan. Pada analisis siswa didapatkan bahwa terdapatnya perbedaan kemampuan yang ada diantara peserta didik jadi dibutuhkan sebuah solusi yang mampu menumbuhkan rasa ketertarikan dari tiap peserta didik itu sendiri. Pada analisis materi dilakukan analisis akan materi-materi yang dirasa butuh perbaikan dan dicari media yang mampu mengatasi masalah-masalah yang dihadapi oleh peserta didik. Lalu pada analisis tujuan dilakukan analisis akan tujuan yang akan dicapai dalam pembuatan media yang sudah diputuskan.

Pada proses analisis di temukan adanya masalah mendasar yang dihadapi dalam proses pembelajaran di dalam kelas yakni pembelajaran monoton hanya menggunakan metode ceramah saja, akibatnya siswa kurang aktif mengikuti pembelajaran dan kurang memperhatikan penjelasan guru. Hal ini sejalan dengan pernyataan wali kelas IVa yang mengatakan pembelajaran masih kerap dilakukan dengan metode ceramah dan kurang melakukan pembelajaran yang didukung oleh media pembelajaran. Terkhusus lagi mengenai pembelajaran yang berkaitan dengan literasi. Literasi yang terjadi di sekolah masih hanya sekedar kebiasaan berliterasi yang cukup monoton seperti membaca *teks books* dan menuliskan kembali di buku latihan peserta didik.

Berdasarkan hal tersebut, peneliti mengembangkan sebuah media pembelajaran berupa media pohon literasi berbasis cerita rakyat Suku Sasak untuk kelas IV SDN 44 Ampenan agar terciptanya motivasi dan ketertarikan peserta didik dalam melakukan pembelajaran literasi. Hal itu didukung dengan pernyataan dari Saputra (2022), yang mengemukakan bahwa dengan digunakannya media pembelajaran dalam proses pembelajaran mampu menarik perhatian peserta didik hingga mampu membuat peserta didik menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Dengan demikian media pohon literasi dirasa mampu untuk membantu proses literasi peserta didik sekaligus dengan berbantuan cerita rakyat Suku Sasak diharapkan mampu menjadi wadah untuk mengenalkan nilai-nilai dan keberagaman yang ada di sekitar peserta didik. Adapun alasan peneliti menambahkan unsur cerita rakyat Suku Sasak ialah untuk menumbuhkan jiwa kearifan lokal pada peserta didik dengan berbantuan dari pembelajaran yang menggunakan cerita rakyat Suku Sasak berjudul

“Teujat Mencuri Jahe”. Diharapkan dengan belajar tentang cerita rakyat Suku Sasak tersebut, peserta didik dapat mengenal beberapa kata umum dalam Bahasa Sasak dan bisa memahami apa artinya.

2. Perancangan

Perancangan merupakan tahap untuk merancang desain awal media pohon literasi. Media pohon literasi merupakan media yang berfungsi untuk mengukur banyaknya jumlah bacaan yang telah dibaca (Ulfa, 2021). Dengan semakin rimbunnya daun/buah/bunga pada pohon, maka semakin banyak pula peserta didik yang mampu berhasil menganalisis bacaan

Tahap perancangan ini dilakukan beberapa tahapan yang dibuat peneliti yaitu (1) menentukan materi sesuai dengan media yang akan dikembangkan dilihat dari kompetensi dasar yang ingin diraih, (2) mengumpulkan bahan dan alat untuk membuat produk media yang ingin dikembangkan, dan (3) melakukan proses pembuatan media yang ingin dikembangkan.

Pada tahap ini, dilakukan analisis akan buku Tema 8 “Daerah Tempat Tinggalku” di kelas IV yang membahas mengenai keberagaman yang ada di daerah tempat tinggal peserta didik. Setelah itu dilakukan tahap penyiapan bahan dan alat serta tahap pembuatan media pohon literasi berbasis cerita rakyat Suku Sasak dengan cara sebagai berikut : (1) membuat pola pohon pada kardus dengan menggunakan pensil, (2) memotong kardus sesuai pola pohon yang sudah dibuat dengan menggunakan cutter dan gunting, (3) menutup kardus dengan kertas minyak berwarna. Bagian atas menggunakan kertas minyak berwarna hijau tua dan bagian bawah menggunakan kertas minyak berwarna coklat tua. Kertas minyak digunting sesuai bentuk dari pohon literasi dan ditempelkan di kardus menggunakan lem kertas, (4) membuat sanggahan pohon literasi menggunakan kardus dan dipasangkan di bagian bawah belakang pohon literasi agar pohon literasi bisa berdiri tegap tanpa membutuhkan senderan lain. Kardus sanggahan ditempelkan dibelakang pohon literasi menggunakan *double tip* agar pohon literasi lebih kokoh, (5) menempelkan kain khas tradisional Suku Sasak dan berbagai macam gambar keberagaman Suku Sasak di bagian batang pohon literasi dengan tujuan untuk memperkenalkan identitas dari Suku Sasak melalui keberagaman yang ada di Suku Sasak itu sendiri.



Gambar 1. Pembuatan pola



Gambar 3. Pelapisan

Gambar 2. Pemotongan



Gambar 4. Pemasangan Sanggahan



Gambar 5. Menempelkan identitas Suku Sasak

3. Pengembangan

Langkah selanjutnya yaitu pengembangan media pohon literasi berbasis cerita rakyat Suku Sasak. Usai mendesain atau merancang media pembelajaran maka media tersebut harus dinilai terlebih dahulu akan kesesuaian media yang dikembangkan dengan materi pembelajaran yang digunakan serta kebutuhan belajar yang dibutuhkan oleh peserta didik sebelum dilakukannya ujicoba langsung kepada peserta didik.

Hal ini sejalan dengan pernyataan dari Suhendrianto (2017), yang menjelaskan bahwa uji coba produk sebelum diimplementasikan bertujuan untuk mengumpulkan data yang dapat digunakan sebagai dasar untuk melakukan perbaikan dalam rangka mencapai tingkat kevalidan dan keefektifan media pembelajaran yang baik selama digunakan.

Pada tahap pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yaitu media pohon literasi berbasis cerita rakyat Suku Sasak untuk Siswa Kelas IV SDN 44 Ampenan yang sudah direvisi berdasarkan saran dan masukan dari ahli media dan ahli materi. Validasi media pohon literasi berbasis cerita rakyat Suku Sasak dilakukan oleh ahli validator media. Adapun hasil validasi media pohon literasi berbasis cerita rakyat Suku Sasak dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1 Hasil Validasi Media

Validasi Media		Total skor
Aspek	Kesesuaian dengan Tujuan	8
	Relevan dengan topik yang diajarkan	7
	Jelas dan Rapi	7
	Bersih dan Menarik	16
	Cocok dengan Sasaran	3

Praktis, Luwes dan Tahan	10
Berkualitas baik	4
Ukuran Sesuai dengan lingkungan Belajar	12
Rerata	67
Persentase	93%

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui persentase kelayakan media pohon literasi berbasis cerita rakyat Suku Sasak yang divalidasi oleh ahli media adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\% = \frac{67}{72} \times 100\% = 93\%$$

Sesuai dengan hasil persentase tingkat kelayakan media pembelajaran yang telah divalidasi, diketahui bahwa tingkat kelayakan media pohon literasi berbasis cerita rakyat Suku Sasak sebesar 93% atau mendapatkan skor 67 dan 72 skor maksimal yang menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan termasuk kategori sangat layak digunakan dan sudah bisa diujicobakan dalam proses pembelajaran. Adapun saran dan masukan yang diberikan oleh ahli validator media berupa untuk memperincikan beberapa kalimat petunjuk menjadi lebih jelas mengenai pedoman penggunaan media agar dapat memudahkan peserta didik dalam memahami penggunaan media pohon literasi.

Selanjutnya validasi materi cerita rakyat Suku Sasak yang berjudul "Teujat Mencuri Jahe" dilakukan oleh ahli validator materi. Adapun hasil validasi materi cerita rakyat Suku Sasak dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2 Hasil Validasi Materi

Validasi Materi		Total skor
Aspek	Kualitas Isi dan Tujuan	17
	Kualitas Materi	21
Rerata		38
Persentase		86%

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui persentase kelayakan materi cerita rakyat Suku Sasak yang berjudul "Teujat Mencari Jahe" yang divalidasi oleh ahli materi adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\% = \frac{38}{44} \times 100\% = 86\%$$

Sesuai dengan hasil persentase tingkat kelayakan materi pembelajaran yang telah divalidasi, diketahui bahwa tingkat kelayakan materi cerita rakyat Suku Sasak yang berjudul "Teujat Mencari Jahe" sebesar 86% atau memperoleh skor 38 dari 44 skor maksimal yang menunjukkan bahwa materi pembelajaran termasuk kategori sangat layak digunakan dan sudah bisa diujicobakan kedalam

proses pembelajaran. Adapun saran dan masukan yang diberikan oleh ahli validator materi berupa memperbaiki beberapa kesalahan penulisan atau ejaan dalam cerita rakyat "Teujat Mencari Jahe" agar tidak memunculkannya miskonsepsi pada diri peserta didik.

4. Implementasi

Setelah dilakukannya pengembangan produk, maka selanjutnya media yang dikembangkan akan diujicobakan kepada peserta didik. Menurut Sumarno (2018) dalam tahapan implementasi ini, respon peserta didik akan menjadi penilaian akan kelayakan dari media yang dikembangkan. Pada penerapan media pohon literasi berbasis cerita rakyat Suku Sasak ini akan dilakukan dengan 2 uji tahap yakni uji kelompok besar dengan 26 peserta didik dan uji kelompok kecil dengan 10 peserta didik. Uji pertama yang dilakukan adalah dengan menerapkan media pohon literasi berbasis cerita rakyat Suku Sasak kepada kelompok besar setelah itu diujikan ke kelompok kecil. Pada tahap ini dilakukan penelitian selama 2 hari berturut-turut demi mengetahui kelayakan dari media pohon literasi yang dikembangkan.

Adapun hasil uji coba peserta didik menggunakan media pohon literasi berbasis cerita rakyat Suku Sasak dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3 Hasil Respon Peserta Didik

Respon Siswa	Jumlah Responden	Skor diperoleh		Kategori
		Jumlah Skor	Persen Tase	
Kelompok Besar	26	909	87,4%	Sangat layak
Kelompok Kecil	10	372	93%	Sangat layak

Adapun berdasarkan hasil angket respon peserta didik baik dikelompok besar maupun kecil didapatkan bahwa penggunaan pohon literasi berbasis cerita rakyat Suku Sasak lebih efektif di gunakan di kelompok kecil dengan persentase nilai sebesar 93% yang mana lebih tinggi daripada persentase nilai di kelompok besar sebesar 87,4%. Namun kedua hasil tersebut dikatakan masih layak dan tidak perlu revisi lantaran berada diatas ambang nilai minimal 81%. Namun bisa ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media pohon literasi berbasis cerita rakyat suku Sasak akan lebih efisien lagi apabila digunakan di kelompok kecil dengan sebanyak 10 peserta didik atau kurang.

Selanjutnya guru memberikan respon guru terkait penggunaan media pohon literasi berbasis cerita rakyat Suku Sasak yang telah dikembangkan. Adapun hasil respon guru dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4 Hasil Respon Guru

Respon Guru	Total skor	
Aspek	Keterbacaan Teks	8
	Ukuran	8
	Kemudahan Pemakaian	11
	Kejelasan Materi	3
	Kemudahan Memahami Isi Materi Pada Teks	7
Rerata	37	
Persentase	92,5%	

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui persentase kelayakan media pohon literasi berbasis cerita rakyat Suku Sasak berdasarkan sudut pandang guru kelas adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100 \% = \frac{37}{40} \times 100 \% = 92,5 \%$$

Sesuai dengan hasil persentase tingkat kelayakan media pembelajaran yang telah diujicobakan kepada peserta didik, diketahui bahwa tingkat kelayakan media pohon literasi berbasis cerita rakyat Suku Sasak menurut guru kelas sebesar 92,5% atau memperoleh skor 37 dari 40 skor maksimal yang menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan termasuk kategori sangat layak digunakan.

5. Evaluasi

Evaluasi merupakan tahapan akhir dari ADDIE. Menurut Istiningsih, dkk (2021) tahap evaluasi merupakan proses melihat dan menganalisis respon dari peserta didik selama menggunakan media pembelajaran yang telah dikembangkan didalam proses pembelajaran yang telah dilakukan.

Berdasarkan hasil implementasi media pohon literasi berbasis cerita rakyat Suku Sasak yang telah diujicobakan ke peserta didik dalam kelompok besar dan kelompok kecil, dirasa tidak dibutuhkannya evaluasi akhir dikarenakan didalam proses pengembangan respon peserta didik dan respon guru dirasa sudah cukup baik dilihat dari nilai yang diperoleh melalui angket yang telah diberikan. Adapun berdasarkan hasil yang sudah didapatkan dalam implementasi kelompok kecil dan kelompok besar, didapatkan data bahwa penggunaan media pohon literasi berbasis cerita rakyat Suku Sasak dalam kelompok kecil mendapatkan nilai yang lebih tinggi sebesar 93 % dibandingkan penggunaan media pohon literasi berbasis cerita rakyat Suku Sasak di kelompok besar yang mendapatkan nilai sebesar 87,4 % yang berarti ada *range* sebesar 5,6 %.

Kesimpulan

Media pohon literasi berbasis cerita rakyat Suku Sasak yang dikembangkan diharapkan mampu untuk membantu jalannya proses pembelajaran dikelas. Berdasarkan validasi yang dilakukan oleh para ahli mendapatkan nilai akhir 93% dari ahli media dan 86% dari ahli materi sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa produk yang dikembangkan ini valid atau layak. Hal itu pula sejalan dengan respon baik dari peserta didik sebesar 87,4 % dari penerapan di kelompok besar dan 93% dari penerapan di kelompok kecil. Respon guru pula mencapai sebesar 92,5% yang mana berarti dari hasil ujicoba atau penerapan media yang dikembangkan kepada peserta didik dikatakan valid atau layak.

Referensi

- Agustin, N., & Maryani, I. (2021). *Peran Guru dalam Membentuk Karakter Siswa (Antologi Esai Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar)*. Uad Press.
- Ardian, N., Hutasuhut, M. A., & Rohani, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Whiteboard Animation dalam Pembelajaran Biologi Kelas XI pada Materi Sistem Pencernaan Makanan. *Bioscientist: Jurnal Ilmiah Biologi*, 10(2), 1098-1107.
- Chyalutfa, U., Makki, M., & Jiwandono, I. S. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pohon Literasi Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa. *Journal of Classroom Action Research*, 4(3), 82-86.
- Dewi, L., Jumini, S., & Adi, N. P. (2022). Implementasi Media Pohon Literasi untuk Meningkatkan Literasi Sains Murid pada Mata Pelajaran IPA. *Journal of Education and Teaching (JET)*, 3(2), 247-267.
- Fitriana, F., Gunayasa, I. B. K., & Dewi, N. K. (2022). Hubungan Antara Kebiasaan Membaca Dengan Kecerdasan Linguistik Siswa. *Journal of Classroom Action Research*, 4(1), 78-82.
- Hadisaputra, S., Gunawan, G., & Yustiqvar, M. (2019). Effects of Green Chemistry Based Interactive Multimedia on the Students' Learning Outcomes and Scientific Literacy. *Journal of Advanced Research in Dynamical and Control Systems (JARDCS)*, 11(7), 664-674.
- Isra, M., Tahir, M., Zain, M. I., & Istiningsih, S. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kearifan Lokal Tema: keunikan Daerah Tempat Tinggalku Siswa. *Journal of Classroom Action Research*, 5(2), 188-192.
- Istiningsih, S., Darmiany, D., Astria, F. P., & Erfan, M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran

- Berbasis Permainan Monopoli di Era New Normal. *Collase (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 4(6), 911-920.
- Italiyana, K. (2021). Pemupukan Budaya Literasi, Toleransi, dan Budi Pekerti: untuk Membangun Sakura yang Berprestasi. Bali: Nilacakra.
- Kharizmi, M. (2015). Kesulitan Siswa Sekolah Dasar dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi. *Jurnal Pendidikan Dasar (Jupendas)*, 2(2), 11-21.
- Madeamin, S. (2021). Analisis Cerita Rakyat Toraja Massudilalong Sola Lebonna Melalui Pendekatan Struktural. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, dan Sastra*, 7(2), 772-788.
- Nadlir, N. (2016). Urgensi pembelajaran berbasis kearifan lokal. *Jurnal Pendidikan Agama Islam (Journal of Islamic Education Studies)*, 2(2), 299-330.
- Nawawulan, D., Istiningsih, S., & Khair, B. N. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran CIRC (Cooperative Integrated Reading and Composition) Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Peserta didik. *Journal of Classroom Action Research*, 5(1).
- Niantari, H. K. (2022). Pohon Literasi Tingkatkan Minat Baca dan Antusiasme Peserta Didik Kelas 1 Tingkat Sekolah Dasar. In *Prosiding Seminar Nasional Hasil Pelaksanaan Program Pengenalan Lapangan Persekolahan* (Vol. 2, No. 1, pp. 364-370).
- Ningsih, B. W., Istiningsih, S., & Jiwandono, I. S. (2019). Pengaruh penggunaan media flash card terhadap keterampilan membaca muatan materi bahasa Indonesia. *Journal of Classroom Action Research*, 1(1), 128-132.
- Nurfadhilah, S. N. (2021). Media Pembelajaran. CV Jejak.
- Ramdani, A., Purwoko, A. A., & Yustiqvar, M. (2021). Improving Scientific Creativity of Teacher Prospective Students: Learning Studies Using a Moodle-Based Learning Management System During the COVID-19 Pandemic. In *International Joint Conference on Science and Engineering 2021 (IJCSE 2021)*(pp. 261-267). Atlantis Press.
- Rayanto, Y. H. (2020). *Penelitian Pengembangan Model Addie Dan R2d2: Teori & Praktek*. Lembaga Academic & Research Institute.
- Saputra, D., Makki, M., & Zain, M. I. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Big Book Berbasis Dongeng Monyet Dan Kura-Kura Mata Pelajaran PPKN. *Journal of Classroom Action Research*, 4(2), 75-80.
- Suhendrianto, S. (2017). *Pengembangan media pembelajaran monopoli tematik untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV MIN Tegalsri Kec. Wlingi Kab. Blitar* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).
- Sumarno. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Perkauman Di Bondowoso Dengan Model ADDIE Dalam Pembelajaran Sejarah Kelas X IPS. *Jember: Jurnal Edukasi*.
- Sumayana, Y. (2017). Pembelajaran sastra di sekolah dasar berbasis kearifan lokal (cerita rakyat). *Mimbar Sekolah Dasar*, 4(1), 21-28.
- Susanti, S., & Syazali, M. (2023). Pengaruh Kompetensi Pedagogik Guru dan Lingkungan Keluarga terhadap Kemampuan Membaca Intensif Siswa. *Journal of Classroom Action Research*, 5(SpecialIssue).
- Teguh, M. (2020). Gerakan literasi sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 1(2), 1-9.
- Ulfa, M., & Oktaviana, E. (2021). Peningkatan Kemampuan Berliterasi melalui Model Discovery Learning Berbantuan Media Pohon Literasi. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5204-5212.
- Wijaya, E. Y., Sudjimat, D. A., Nyoto, A., & Malang, U. N. (2016). Transformasi pendidikan abad 21 sebagai tuntutan pengembangan sumber daya manusia di era global. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika* (Vol. 1, No. 26, pp. 263-278).
- Yustiqvar, M., Hadisaputra, S., & Gunawan, G. (2019). Analisis penguasaan konsep siswa yang belajar kimia menggunakan multimedia interaktif berbasis green chemistry. *Jurnal Pijar Mipa*, 14(3), 135-140.