

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN “GULALI” MATERI INDONESIAKU KAYA BUDAYA BERBASIS ETNOSAINS UNTUK MENINGKATKAN LITERASI SAINS SISWA KELAS IV DI UPT SDN 87 GRESIK

Hesty Indah Nur Safitri

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
hesty.19091@mhs.unesa.ac.id

Mintohari

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
mintohari@unesa.ac.id

Abstrak

Literasi sains memiliki arti sebagai keterampilan/keahlian yang dimiliki oleh siswa untuk menerapkan pengetahuan apabila dihadapkan pada suatu masalah. Literasi sains sejatinya bukan hanya siswa menguasai materi pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam saja, akan tetapi literasi sains mengajarkan siswa untuk berpikir kritis serta bertindak berdasarkan metode ilmiah. Karena penguasaan kemampuan literasi sains mampu mendukung pengembangan dan penggunaan kompetensi abad ke-21. Siswa dapat menyelesaikan permasalahan yang dihadapinya dengan menggunakan metode ilmiah dan penyelesaiannya mengikuti alur ilmiah. Literasi sains yang dikolaborasi dengan pembelajaran berbasis etnosains memunculkan materi Ilmu Pengetahuan Alam Sosial dengan mengangkat materi Indonesiaku Kaya Budaya, dengan topik makanan khas Gresik. Tujuan Penelitian ini untuk mengembangkan membantu meningkatkan pemahaman literasi sains melalui media “Gulali” pada materi Indonesiaku Kaya Budaya kelas IV Sekolah Dasar. Model pengembangan yang digunakan yaitu ADDIE. Penelitian ini dilaksanakan di UPT SDN 87 Gresik dengan subjek penelitian siswa kelas IV Sekolah Dasar. Hasil validasi yang didapatkan pada penelitian ini yaitu hasil validasi media 87,5%, validasi materi sebesar 92,5%, hasil ketuntasan belajar sebesar 94,1%, hasil angket repon guru kelas sebesar 93,8% serta hasil angket respon siswa sebesar 90,31%. Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa media “Gulali” layak digunakan untuk meningkatkan kemampuan literasi sains siswa.

Kata Kunci: Pengembangan, media “Gulali”, literasi Sains

Abstract

Science literacy means the skills/expertise possessed by students to apply knowledge when faced with a problem. Science literacy is actually not only students mastering natural science subject matter, but science literacy teaches students to think critically and act based on the scientific method. Because mastery of science literacy skills can support the development and use of 21st century competencies. Students can solve the problems they face by using the scientific method and the solutions follow the scientific flow. Science literacy collaborated with ethnoscience-based learning brings up Social Science material by raising the material of Indonesiaku Kaya Budaya, with the topic of typical Gresik food. The purpose of this study is to develop help improve understanding of science literacy through the media "Gulali" on the material of Indonesiaku Kaya Budaya class IV Elementary School. The development model used is ADDIE. This research was conducted at UPT SDN 87 Gresik with research subjects of grade IV elementary school students. The validation results obtained in this study are the results of 87.5% media validation, 92.5% material validation, 94.1% learning completeness results, 93.8% class teacher response questionnaire results and 90.31% student response questionnaire results. Based on the data above, it can be concluded that the "Gulali" media is feasible to use to improve literacy skills.

Keywords: Development, “Gulali” media, scientific literacy

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha yang dapat dilakukan oleh manusia untuk mengembangkan kepribadiannya sesuai dengan norma-norma masyarakat dan budaya. Istilah pendidikan dipahami sebagai pemberian atau

bantuan dari orang dewasa seiring dengan perkembangannya. Jadi, Upaya untuk menjadi dewasa atau maju dalam kehidupan melalui pendidikan dilakukan oleh individu atau kelompok. Menurut Djamaluddin, A (2014:131) menyatakan pendidikan memiliki peran

penting dalam kehidupan manusia, karena telah diatur dalam undang-undang (UU) bahwa setiap warga negara berhak mendapat dan mengikuti pendidikan dasar dan pemerintah wajib membiayainya. Pendidikan akan terus berkembang serta tidak ada habisnya. Secara umum pendidikan diartikan sebagai proses kehidupan dalam mengembangkan diri individu sehingga dapat hidup dan melangsungkan kehidupannya. Harapan dari manusia menempuh pendidikan supaya menjadi orang yang berguna bagi negara, nusa, dan bangsa (Alpian, dkk., 2019:68).

Salah satu mata pelajaran yang ada ada jenjang sekolah dasar yakni Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Ada 3 macam hasil belajar yang dikembangkan pada pembelajaran IPA di SD yaitu pengetahuan, sikap ilmiah dan keterampilan yang dikenal dengan keterampilan proses dalam pembelajaran IPA. Siswa diharapkan dapat mengalami proses pembelajaran secara utuh dengan memahami konsep fenomena alam dengan melalui pemecahan masalah, metode ilmiah dan meniru cara serta sikap ilmuan dalam bekerja dalam menemukan fakta baru (Kumala, N, F, 2016:9-10). Melalui pembelajaran IPA diharapkan memberikan kesempatan kepada siswa untuk menguasai berbagai konsep IPA, menanamkan rasa ingin tahu siswa secara ilmiah, mengembangkan kemampuan bertanya dan dapat mencari jawaban sendiri dari pertanyaan tersebut berdasarkan bukti yang ada. Selain itu melalui pembelajaran IPA juga dapat meningkatkan kemampuan literasi sains. Hal ini sesuai dengan pendapat Efendi, N., Nelvianti & Berkara, R,S (2021:63) penerapan literasi sains tidak mudah diterapkan di sekolah tetapi guru harus mendorong siswa untuk berpikir kritis dengan menggunakan model pembelajaran yang sesuai untuk pembelajaran IPA dan pengajaran IPA bukan hanya konsep dalam rangka mendorong literasi sains.

Perubahan kurikulum yang ada di sekolah dasar yang mulai berlaku pada tahun ajaran 2022-2023 membuat adanya perubahan muatan mata pelajaran salah satunya yaitu pelajaran IPA yang berubah menjadi IPAS. Mempelajari Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Mempelajari Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dengan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Diharapkan siswa untuk mengelola lingkungan alam dan sosial mereka sebagai hasil pendidikan IPAS. Pengamatan yang dilakukan oleh peneliti melalui kegiatan observasi di UPT SDN 87 Gresik di kelas IV mengenai kegiatan pembelajaran IPAS, materi Indonesiaku Kaya Budaya. Didapatkan guru menggunakan buku sebagai media pembelajaran. Siswa kurang termotivasi pada saat proses pembelajaran sehingga semangat belajar siswa menurun. Hal tersebut membuat siswa kurang memahami materi pelajaran dan suasana kelas menjadi membosankan, dibuktikan dari pembagian soal kepada siswa dengan cara diberikan

pertanyaan secara langsung dan soal evaluasi rata-rata nilai siswa masih dibawah kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP).

Penggunaan buku sebagai media pembelajaran dirasa kurang dengan gaya belajar siswa, dimana siswa lebih fokus dalam kegiatan yang berorientasi pada fisik dan terfokus secara akademis, belajar secara interaktif, dan belajar melalui praktik. Cara yang digunakan untuk siswa yang memiliki gaya belajar kinestetik yaitu pada saat siswa mendapatkan materi pelajaran sebaiknya segera dipraktikkan, melakukan kegiatan eksperimen dari materi yang didapatkan dari guru. Maka untuk mencapai tujuan pembelajaran diperlukan media pembelajaran.

Salah satu media pembelajaran berupa permainan tradisional yang digunakan yaitu ular tangga. Akan tetapi media ular tangga tidak lepas dari kekerangan dalam penggunaannya kepada siswa. Beberapa kekurangan media ular tangga pada penelitian yang telah dilakukan sebelumnya yaitu dengan menggunakan media ular tangga apabila terdapat siswa yang bosan maka siswa akan kehilangan minat bermain. Siswa akan jenuh apabila banyak pertanyaan yang akan ditemui dan menunggu giliran permainan, penggunaan media ular tangga memperlukan waktu banyak untuk menjelaskan kepada siswa.

Terlepas dari kekurangan penggunaan media ular tangga terdapat kelebihan dari penggunaan media ular tangga. Alasan pemilihan media ular tangga karena permainan ular tangga merupakan permainan yang sering dimainkan, sehingga siswa sudah tahu tata cara permainan ular tangga dan tidak asing untuk siswa. Media ular tangga juga bisa difungsikan untuk beberapa materi pembelajaran. Siswa dapat bermain secara berkelompok dan tanpa sadar mereka juga bisa membaca materi dan menjawab soal yang ada pada materi tersebut.

Dengan desain yang tidak hanya menampilkan tulisan pada media ular tangga dilengkapi juga gambar-gambar supaya siswa tertarik, di dalam gambar terdapat jawaban dari soal yang akan diberikan. Dengan penggunaan media ular tangga tersebut diharapkan kemampuan literasi sains siswa dapat meningkat dan siswa dapat memahami materi pembelajaran. Media pembelajaran yang akan dibuat/dikembangkan dinamakan "Gulali" (*Game Ular Tangga Literasi*). Media pembelajaran "Gulali" sendiri merupakan media pembelajaran yang berbeda dengan media ular tangga pada umumnya.

Media pembelajaran pembelajaran "Gulali" dapat meningkatkan literasi sains karena media pembelajaran yang dikembangkan akan memancing siswa untuk mengetahui bagaimana belajar literasi sains. Dengan cara menyajikan media pembelajaran "Gulali" seperti contoh pada materi IPAS kelas IV yaitu

Indonesiaku Kaya Budaya, media yang dibuat tidak hanya menyajikan pertanyaan saja tetapi siswa juga dapat praktik. Misalnya, bagaimana cara mengukur kandungan yang pada makanan, bagaimana cara menyusun makanan 4 sehat 5 sempurna, dan lainnya. Hal tersebut dapat membuat siswa lebih tertarik belajar IPAS dan siswa juga bisa meningkatkan literasi sains mereka. Siswa bermain sambil belajar dari membaca pertanyaan dan materi yang disajikan.

Penggunaan media pembelajaran “Gulali” pada kelas IV materi Indonesiaku Kaya Budaya dinilai sesuai karena media yang digunakan bukan hanya membantu siswa untuk memahami materi pelajaran saja tetapi siswa dilatih untuk meningkatkan literasi sains. Dengan penggunaan media pembelajaran “Gulali” diharapkan juga mampu meningkatkan literasi siswa dalam pembelajaran IPAS pada kurikulum merdeka kelas IV sekolah dasar. media pembelajaran “Gulali” berbeda dengan media ular tangga pada umumnya, media pembelajaran “Gulali” akan disajikan pertanyaan dan jawaban serta ada materi pelajaran. Dalam media pembelajaran “Gulali” menggabungkan materi IPAS Indonesiaku Kaya Budaya yang berbasis Etnosains serta meningkatkan keterampilan literasi siswa.

Sebagai warga negara di negara maju, sadar bahwa literasi sains sangat penting. Dengan memiliki literasi sains yang tinggi sebagai upaya untuk setiap warga negara dapat bertahan hidup dan bekerja yang ditunjang oleh pengetahuan, keterampilan dan pemahaman serta nilai-nilai yang ada di dalamnya. Literasi sains memiliki arti sebagai keterampilan/keahlian yang dimiliki siswa untuk menerapkan pengetahuan apabila dihadapkan pada suatu masalah.

Kemampuan literasi sains, diharapkan dapat memecahkan masalah yang dihadapinya siswa serta melatih siswa untuk membuat keputusan pada berbagai situasi. Literasi sains sejatinya bukan hanya siswa menguasai pelajaran IPA saja, akan tetapi literasi sains mengajarkan siswa untuk berpikir kritis serta bertindak berdasarkan metode ilmiah. Ketika siswa menghadapi masalah siswa dapat menyelesaikan permasalahan yang dihadapinya dengan menggunakan metode ilmiah dan penyelesaian mengikuti alur ilmiah.

Mengingat pentingnya literasi sains ada beberapa cara yang dapat digunakan untuk meningkatkan literasi sains siswa, yaitu adanya kerja sama oleh semua pihak, baik guru maupun siswa, menggunakan metode pembelajaran yang menyenangkan salah satunya dengan berbasis ilmiah. Salah satunya menggunakan metode pembelajaran berbasis etnosains. Sesuai dengan materi pelajaran IPAS kelas IV materi Indonesiaku Kaya Budaya dengan topik

Keanekaragaman Budaya Indonesia salah satu contohnya yaitu makanan khas daerah Gresik yaitu pudak, bonggolan, nasi krawu, otak-otak bandeng dan lain-lain.

Makanan khas setiap daerah memiliki ciri khas masing-masing. Baik dari bahan pembuatan maupun kandungan gizi yang ada pada makanan khas tersebut. Adapun contoh makanan khas Gresik dan bahan baku yang digunakan serta kandungan gizi yaitu pudak, otak-otak bandeng dan lainnya. Pudak salah satu bahan baku utama yang digunakan dalam pembuatan yaitu tepung beras atau tepung sagu. Dengan menggunakan tepung sagu pudak akan memiliki rasa yang gurih dan manis serta kandungan gizi yang terdapat pada pudak yaitu karbohidrat. Yang digunakan sebagai sumber energi bagi tubuh

Otak otak bandeng, bandeng merupakan bahan baku utama yang digunakan pada pembuatan otak otak, kandungan gizi yang ada pada otak otak bandengan yaitu protein yang tinggi guna mencegah penyakit jantung dan meningkatkan daya tahan tubuh. Bonggolan, bahan baku yang digunakan pada pembuatan bonggolan yaitu ikan yang dicampur menggunakan tepung, kandungan gizi yang terdapat pada bonggolan yaitu meningkatkan kekebalan tubuh dan sumber vitamin D untuk pertumbuhan tulang.

Dari pengamatan yang dilakukan oleh peneliti pada dua sekolah dasar. Peneliti melakukan wawancara kepada wali kelas IV mengenai pembelajaran IPAS dengan menggunakan kurikulum merdeka bab Indonesiaku kaya budaya bahwa penerapan kurikulum merdeka masih banyak kekurangan. Salah satunya yaitu pendistribusian bahan ajar memerlukan waktu yang lama sehingga banyak siswa yang belum punya buku ajar. Selain itu SDM yang dimiliki oleh guru berpengaruh terhadap pelaksanaan pembelajaran IPAS Guru merasa kurangnya sosialisasi mengenai pembelajaran menggunakan kurikulum merdeka. Guna menunjang pembelajaran di kelas guru menggunakan media pembelajaran seperti video, buku, dan ppt.

Kemampuan literasi sains siswa masih kurang hal ini dibuktikan dengan guru melakukan tanya jawab kepada siswa untuk mengetahui siswa sudah menguasai literasi sains atau belum. Contohnya pada saat siswa diberikan pertanyaan oleh guru apa saja makanan khas tetapi siswa belum mampu menjawab pertanyaan tersebut yang berarti siswa kurang memiliki literasi mengenai budaya lokal. Sehingga dapat disimpulkan bahwa siswa diwajibkan untuk menguasai literasi sains. Salah satunya dengan menggunakan pembelajaran berbasis etnosains.

Pembelajaran etnosains membantu meningkatkan ketrampilan dan kualitas pengetahuan

siswa. Dengan menggunakan etnosains yaitu menggabungkan pengetahuan sains dengan pengetahuan ilmiah. Contohnya yaitu kearifan lokal yang dimiliki suatu daerah sebagai ciri khas daerah tersebut. Pembelajaran etnosains diperlukan pada saat pemberian materi kepada siswa. Hal tersebut untuk memberikan pembelajaran yang konkret (nyata) kepada siswa. Kearifan lokal memiliki kaitan yang erat dengan pembelajaran IPA, karena kehidupan sehari-hari tidak lepas dengan pembelajaran IPA, sehingga pembelajaran etnosains dapat menanamkan nilai positif salah satunya yaitu meningkatkan keterampilan dan pengetahuan siswa (Yuliana,2017:17).

Berdasarkan masalah di atas, dapat disimpulkan sebagai berikut : 1) minat belajar siswa menurun karena kurangnya penggunaan media pembelajar sebagai penunjang kegiatan belajar mengajar, 2) metode pembelajaran yang digunakan oleh guru berupa metode ceramah sehingga kurangnya inovasi dalam mengembangkan media pembelajaran pada saat mengajar materi Indonesiaku Kaya Budaya.

Pentingnya memahami pembelajaran dan meningkatkan literasi sains pada siswa maka peneliti membuat media pembelajaran "Gulali" Media pembelajaran "Gulali" berdasarkan kajian teori penelitian dan referensi dapat meningkatkan literasi sains siswa. Oleh sebab itu peneliti ingin membuktikan secara teoritis sehingga peneliti melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran "Gulali" Materi Indonesiaku Kaya Budaya Berbasis Etnosains untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa kelas IV di UPT SDN 87 Gresik".

Rumusan masalah pada penelitian ini, diantaranya: 1) bagaimana kevalidan media pembelajaran "Gulali" pada materi Indonesiaku Kaya Budaya berbasis etnosains untuk meningkatkan literasi sains siswa kelas IV di UPT SDN 87 Gresik? 2) bagaimana kepraktisan media pembelajaran "Gulali" pada materi Indonesiaku Kaya Budaya berbasis etnosains untuk meningkatkan literasi sains siswa kelas IV di UPT SDN 87 Gresik?, 3) bagaimana keefektifan media pembelajaran "Gulali" pada materi Indonesiaku Kaya Budaya berbasis etnosains untuk meningkatkan literasi sains siswa kelas IV di UPT SDN 87 Gresik?

Adapun tujuan dari penelitian ini dilaksanakan diantaranya : 1) untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran "Gulali" dalam pembelajaran IPAS materi Indonesiaku Kaya Budaya berbasis etnosains untuk meningkatkan literasi sains siswa 2) untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran "Gulali" dalam pembelajaran IPAS materi Indonesiaku Kaya Budaya berbasis etnosains untuk meningkatkan literasi sains siswa, 3) untuk mengetahui keefektifan media

pembelajaran "Gulali" dalam pembelajaran IPAS materi Indonesiaku Kaya Budaya berbasis etnosains untuk meningkatkan literasi sains siswa

Produk media "Gulali" memiliki rancangan desain antara lain: 1) materi yang ada di dalam media pembelajaran yaitu pembelajaran IPAS materi Indonesiaku Kaya Budaya. 2) media dikemas dalam bentuk lembaran yang dicetak dengan ukuran A3 (29,7 X 42,0 cm), 3) media pembelajaran "Gulali" dicetak berwarna menggunakan kertas art paper 4) dilengkapi dengan tata cara permainan, bidak, dan dadu 5) terdapat 42 kotak yang berisi 8 pertanyaan pada 8 kolom yang meliputi eksperimen supaya dapat meningkatkan literasi sains siswa kemudian akan dijawab oleh siswa dan 1 kolom *start* dan 1 kolom *finish*. 6) media pembelajaran "Gulali" diedit dengan menggunakan aplikasi *canva* yang dapat diakses melalui laptop maupun *handphone*.

Penelitian ini memiliki manfaat bagi peneliti, Peneliti dapat mengetahui hasil dari media pembelajaran "Gulali" yang digunakan di UPT SDN 87 Gresik dengan menyusun penelitian ini dan peneliti juga mendapatkan pengalaman dan memberikan wawasan kepada peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran. Bagi sekolah, Dengan adanya media media pembelajaran "Gulali" diharapkan dapat memberikan inovasi media pembelajaran bagi sekolah serta dapat meningkatkan kualitas kegiatan pembelajaran bagi guru. Dengan hadirnya media media pembelajaran "Gulali" ini, dapat dijadikan pertimbangan dan menambah referensi guru dalam mengembangkan model pembelajaran dan bahan pendukung pembelajaran IPAS di kelas IV di UPT SDN 87 Gresik. Bagi siswa Dengan media pembelajaran "Gulali" akan memberikan kemudahan dalam mempelajari materi IPAS materi Indonesiaku Kaya Budaya, meningkatkan motivasi belajar peserta didik melalui media pembelajaran interaktif "Gulali" berbasis etnosains serta meningkatkan literasi siswa, mMelatih siswa untuk bekerja secara kelompok dengan menyelesaikan media pembelajaran "Gulali".

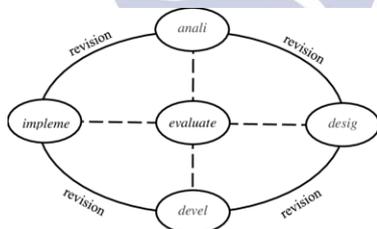
Peneliti membatasi penelitian ini supaya pembahasan lebih terfokus dan tidak melenceng maka disusunlah Batasan masalah, antara lain: 1) objek penelitian yaitu pembelajaran IPAS materi Indonesia Kaya Budaya kelas IV 2) Waktu dilaksanakan pada semester genap 2022/2023, 3) Kurikulum yang digunakan yaitu kurikulum merdeka belajar, 4) data kevalidan pada penelitian ini data kevalidan didapatkan dari hasil validasi dari validator untuk mengetahui valid tidaknya media pembelajaran "Gulali", 5) data kepraktisan pada penelitian ini data kepraktisan diperoleh dari hasil angket respon siswa dan guru serta pengamatan peneliti pada saat proses uji coba untuk mengetahui kekurangan media pembelajaran "Gulali", 6) data keefektifan pada penelitian

ini data keefektifan diperoleh dari metode tes yaitu melalui pembagian *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui keterampilan literasi sains siswa setelah menggunakan media pembelajaran “Gulali”.

METODE

Penelitian yang akan dilakukan peneliti menggunakan jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)* dengan tujuan untuk mengembangkan media pembelajaran “Gulali” pada materi IPAS bab Indonesiaku Kaya Budaya dengan topik Kekayaan Budaya Indonesia pada kelas IV sekolah dasar. Media akan dievaluasi kelayakan sebelum digunakan untuk memaksimalkan pengaruhnya dalam memenuhi tujuan pembelajaran.

Model penelitian yang akan digunakan peneliti adalah model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan. Rayanto, Y, H. & Sugianti (2020: 28) menguraikan bagaimana Teknologi pembelajaran Universitas Florida menciptakan desain model ADDIE, yang pertama kali memulai debutnya pada tahun 1975. Lima tahapan pengembangan menurut penelitian ini dengan menggunakan model ADDIE yaitu *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi) dan *evaluation* (evaluasi). (Tegeh, I. M., I N. Jampel., dan K. Pudjawan., 2015:20). Dibawah ini merupakan tahapan ADDIE dalam bentuk bagan.



Bagan 1 Metode ADDIE

Pada tahap ini, tahapan *analysis* (analisis) untuk mengidentifikasi permasalahan yang ada pada UPT SDN 87 Gresik. Peneliti melakukan analisis tersebut dengan tujuan untuk mengetahui kebutuhan yang diperlukan pada UPT SDN 87 Gresik dan pada tahap analisis peneliti melakukan wawancara dengan wali kelas IV UPT SDN 87 Gresik, analisis materi Indonesiaku Kaya Budaya untuk mengetahui permasalahan yang ditemukan pada saat proses belajar mengajar. Setelah melakukan proses wawancara dengan wali kelas, peneliti dapat mengetahui permasalahan yang dialami yaitu penyampaian pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah dengan memberikan materi yang ada pada buku saja,

Tahap perencanaan dilakukan sebagai tindak lanjut dari tahap yang pertama yaitu tahapan analisis. Pada tahap ini peneliti merancang produk yang akan

dihasilkan dengan memperhatikan tahapan analisis yang telah dilakukan sebelumnya sebagai acuan dalam merancang produk. Dari hasil analisis yang dilakukan oleh peneliti, maka peneliti membuat media pembelajaran “Gulali” pada pelajaran IPAS materi Indonesiaku Kaya topik Kekayaan Budaya Indonesia Budaya untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar.

Tahap pengembangan menghasilkan 2 tahapan yaitu produk dan instrumen yang meliputi validasi, praktis, efektif. Produk yang akan dikembangkan peneliti adalah media pembelajaran “Gulali”. Tahapan ini yaitu penggabungan media pembelajaran “Gulali” dengan materi pembelajaran yang telah ditentukan oleh peneliti sebelumnya. Adapun materi pembelajaran yang dipilih pada kelas IV sekolah dasar yang telah menggunakan kurikulum merdeka Validasi produk meliputi validasi ahli materi dan validasi ahli media dilakukan sebelum media “Gulali” diimplementasikan kepada siswa. Tujuan dari validasi tersebut untuk mengetahui apakah media tersebut sudah sesuai dan apakah media yang dirancang layak digunakan pada saat proses uji coba ke siswa. peneliti dapat merivisi dan memperbaiki produk yang dikembangkan dari hasil validasi dari ahli materi dan ahli media.

Kepraktisan produk meliputi pengumpulan angket guru kelas dan siswa serta hasil observasi terkait uji coba penelitian media “Gulali” kepada siswa. angket diberikan kepada guru kelas dan siswa, digunakan pada saat uji coba produk media “Gulali”. Keefektifan produk menggunakan metode tes. Tes yang digunakan yaitu *pretest* dan *posttest*. Peneliti menyajikan lembar tes yaitu *pretest* dan *posttest* untuk diberikan kepada siswa dengan bentuk uraian dengan. Tes berjumlah 5 soal. Tes dibuat dengan tujuan untuk mengetahui penguasaan materi yang dijadikan subjek penelitian.

Pada tahap implemmentasi media pembelajaran “Gulali” terhadap peningkatan kualitas pembelajaran yang menyenangkan, efektif, efisien, dalam proses belajar mengajar serta keterampilan yang diperoleh dari hasil pengeimplementasian media. Pengimplementasian atau penerapan media pembelajaran “Gulali” dilakukan di UPT SDN 87 Gresik pada tahun ajaran 2022-2023. Kegiatan uji coba meliputi pemberian soal *pretest*, pengamatan selama proses penerapan media pembelajaran “Gulali” dan soal *posttes*. Serta untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran “Gulali” materi Indonesiaku Kaya Budaya berdasarkan hal *pretest* dan *posttest*.

Tahap evaluasi digunakan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran “Gulali” yang meliputi kevalidan, kepraktisan dan keefektifan yang telah dikembangkan oleh peneliti., hasil *pretest* dan *posttest*

siswa kelas IV UPT SDN 87 Gresik untuk mengetahui keefektifan media.

Data proses, data validasi, data kepraktisan dan data keefektifan merupakan jenis data yang dikumpulkan. Data proses merupakan bentuk data yang diperoleh dengan model ADDIE dan lima Langkah berturut-turut untuk membuat produk kreatif dan menarik yang dapat digunakan pada materi Indonesiaku Kaya Budaya.

Data yang telah divalidasi oleh ahli media dan ahli materi disebut validitas data. Instrumen yang digunakan adalah lembar angket validasi media dan lembar angket validasi materi. Untuk setiap butir pertanyaan pada lembar materi dan validasi media terdapat empat alternatif jawaban yang menggunakan skala Likert., yaitu sebagai berikut : 1) sangat kurang; 2) tidak setuju; 3) baik; 4) sangat baik (Sugiyono, 2013). Untuk rumus yang dipakai adalah :

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Sumber: (Sugiyono, 2013)

Media pembelajaran “Gulali” materi Indonesiaku Kaya Budaya dinyatakan valid apabila nilai perolehan sama dengan nilai proporsional dari nilai validasi $\geq 86\%$ dengan melihat tabel berikut ini :

Tabel 1 Kualifikasi Tingkat Pencapaian

Presentase (%)	Keterangan
86-100	Layak digunakan
66-85	Layak digunakan
56-65	Kurang layak digunakan
<55	Tidak layak digunakan

Sumber: (Arikunto, 2012)

Lembar Angket kuisioner yang berisi pertanyaan kelayakan media pembelajaran “Gulali” yang akan diserahkan kepada siswa dan guru sebagai subjek penelitian setelah menggunakan media “Gulali” dalam pembelajaran. Siswa dan guru diminta untuk memberikan tanda checklist (√) pada kolom yang sudah disediakan selanjutnya dilakukan penilaian sesuai butir pertanyaan. Kemudian digunakan untuk menganalisis data penilaian respon dengan menggunakan rumus :

$$PSP = \frac{\sum \text{nilai seluruh aspek}}{\sum \text{jumlah aspek} \times N} \times 100\%$$

Sumber: (Arthana, 2015)

Untuk mengukur data kepraktisan media pembelajaran “Gulali” yang akan dibuat tersebut. Berikut tabel kepraktisan produk:

Tabel 2 Kualifikasi Tingkat Pencapaian

Presentase (%)	Kriteria
0 – 20	Tidak layak
21 – 40	Kurang layak
41 – 60	Cukup layak

61 – 80	layak
81 – 100	Sangat layak

Sumber : (Arthana, 2005)

Untuk menghitung analisis keefektifan data secara manula, diperlukan mengumpulkan data nilai pretest san posttest dari seluruh siswa di sekolah. Selanjutnya dapat menggunakan rumus untuk menghitung jumlah siswa yang telah mencapai nilai KKTP sebesar 78. Adapun rumus yang digunakan sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum \text{siswa yang mendapatkan nilai} \geq 78}{\sum \text{siswa seluruhnya}} \times 100\%$$

Sumber: (Purwoko, 2011)

Persentase siswa yang mencapai target capaian pembelajaran menjadi tolak ukur untuk mengukur keefektifan produk media yang dikembangkan. Media pembelajaran “Gulali” dinyatakan efektif apabila hasil memperoleh nilai $>81\%$ sesuai dengan tabel berikut :

Tabel 3 Kualifikasi Taraf Keberhasilan Ketuntasan Keberhasilan

Presentase (%)	Kriteria
81-100	Sangat baik
61-80	Baik
41 – 60	Cukup
21 – 40	Kurang
0 – 20	Sangat kurang

Sumber : (Arikunto, 2009)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pengembangan media pembelajaran “Gulali” materi Indonesiaku Kaya Budaya ini dilakukan dengan bantuan *canva* pada PC untuk menghasilkan media pembelajaran “Gulali”. Pengembangan desain media digunakannya desain gambar yang telah dirancang pada tahap sebelumnya, lalu dirangkai melalui *canva*. Berikut rancangan media media “Gulali” materi Indonesiaku Kaya Budaya.

Tabel 4 Media “Gulali”

Gambar	Keterangan
	Tampilan akhir media “Gulali”

	<p>Tampilan akhir tata cara media “Gulali”</p>
	<p>Tampilan akhir pertanyaan “ular”</p>
	<p>Tampilan akhir pertanyaan “tangga”</p>
	<p>Tampilan akhir jawaban pertanyaan “ular”</p>
	<p>Tampilan akhir jawaban pertanyaan “tangga”</p>

Lembar validasi terdiri dari 14 butir pertanyaan yang mencakup bibir media “Gulali”, Format isi, karakteristik media, dan bahasa. Berikut Perolehan skor hasil dari validasi media

Diagram Hasil Penilaian Validasi Media

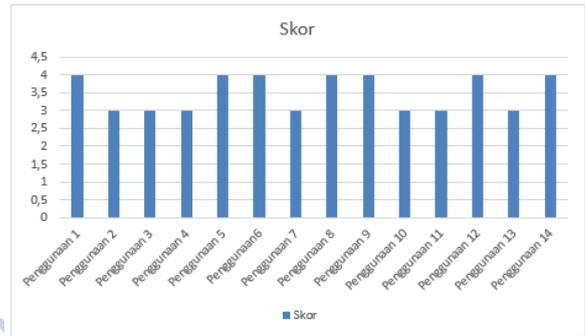


Diagram 1 Hasil Penilaian Validasi Media

Dari hasil perolehan skor validasi media “Gulali” IPAS materi Indonesiaku Kaya Budaya yaitu 49 dari 56. Selanjutnya, dilakukannya perhitungan presentase hasil validasi media “Gulali” IPAS materi Indonesiaku Kaya Budaya sebagai berikut :

$$P = \frac{\sum x}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{49}{56} \times 100\%$$

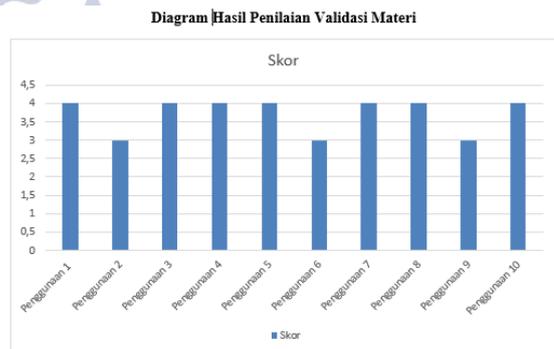
$$P = 87,5 \%$$

Berdasarkan perhitungan presentase hasil kevalidan media “Gulali” IPAS materi Indonesiaku Kaya Budaya diperoleh skor 87,5% dengan kategori “layak digunakan cukup” serta beberapa saran dari validator. Berikut merupakan hasil revisi media “Gulali” IPAS materi Indonesiaku Kaya Budaya.

b. Validasi materi

Lembar validasi terdiri dari 10 butir pertanyaan yang mencakup isi materi, kelayakan materi, dan penyajian. Berikut skor yang diperoleh dari hasil validasi materi:

Diagram 2 Hasil Penilaian Validasi Materi



Dari hasil perolehan skor validasi materi “Gulali” IPAS materi Indonesiaku Kaya Budaya yaitu 37 dari 40. Selanjutnya, dilakukan perhitungan presentase hasil validasi materi “Gulali” IPAS materi Indonesiaku Kaya Budaya sebagai berikut :

$$P = \frac{\sum x}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{37}{40} \times 100\%$$

Data hasil kevalidan media “Gulali” IPAS materi Indonesiaku Kaya Budaya.

a. Validasi media

P = 92,5 %

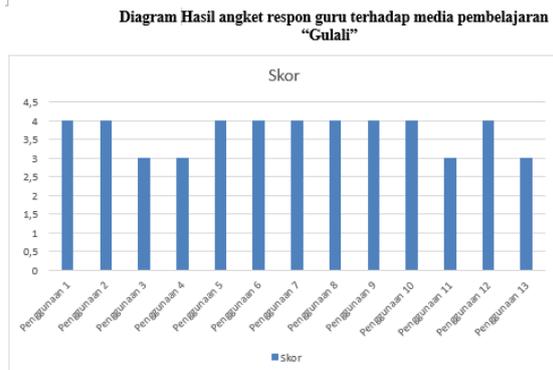
Berdasarkan hasil perhitungan presentase kevalidan materi pada media "Gulali" IPAS materi Indonesiaku Kaya Budaya diperoleh skor 92,5 % dengan kategori layak digunakan serta beberapa saran dari validator. Berikut merupakan hasil revisi media "Gulali" IPAS materi Indonesiaku Kaya Budaya.

Data hasil kepraktisan media "Gulali" IPAS materi Indonesiaku Kaya Budaya. Kepraktisan media pembelajaran "Gulali" dapat diketahui berdasarkan hasil angket yang diberikan pada guru dan siswa setelah digunakannya media pembelajaran "Gulali" materi Indonesiaku Kaya Budaya. Hasil analisis angket guru dan siswa dipaparkan sebagai berikut:

a. Hasil angket respon guru

Angket respon guru diberikan kepada guru kelas IV untuk mengetahui respon guru terhadap media pembelajaran "Gulali" yang dikembangkan. Berikut hasil angket guru pada media pembelajaran "Gulali".

Diagram 3 Hasil Penilaian Angket Guru



Dari hasil perolehan skor respon guru terhadap media pembelajaran "Gulali" IPAS materi Indonesiaku Kaya Budaya yaitu 61 dari 65. Selanjutnya, dilakukan perhitungan presentase hasil validasi materi "Gulali" IPAS materi Indonesiaku Kaya Budaya sebagai berikut :

$$P = \frac{\sum x}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{61}{65} \times 100\%$$

$$P = 93,8 \%$$

Berdasarkan hasil perhitungan presentase kevalidan materi pada media "Gulali" IPAS materi Indonesiaku Kaya Budaya diperoleh skor 93,8 % . Hasil presentase tersebut berada pada kategori sangat layak atau dapat dikatakan praktis.

b. Hasil angket respon siswa

Angket respon siswa juga digunakan sebagai alat ukur kepraktisan media pembelajaran "Gulali". Berikut hasil angket respon siswa terhadap media pembelajaran "Gulali".

Diagram Hasil angket siswa



Diagram 4 Hasil Penilaian Angket Siswa

Dari hasil perolehan skor respon siswa terhadap media pembelajaran "Gulali" IPAS materi Indonesiaku Kaya Budaya yaitu 1.996 dari 2.210. Selanjutnya, dilakukan perhitungan presentase hasil validasi materi "Gulali" IPAS materi Indonesiaku Kaya Budaya sebagai berikut :

$$P = \frac{\sum x}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{1.996}{2.210} \times 100\%$$

$$P = 90,31 \%$$

Berdasarkan hasil perhitungan perhitungan angket siswa terhadap media pembelajaran "Gulali" diperoleh presentase sebesar 90,31 %. Hasil Presentase tersebut berada pada kategori layak atau praktis. Dalam hal ini dapat dikatakan media pembelajaran "Gulali" memiliki kategori sangat layak untuk digunakan pada pembelajaran IPAS materi Indonesiaku Kaya Budaya. Data hasil keefektifan media pembelajaran "Gulali" materi Indonesiaku Kaya Budaya.

Keefektifan media pembelajaran "Gulali" didapatkan melalui hasil pengerjaan *pretest* dan *posttest* yang ditujukan kepada 34 siswa kelas IV UPT SDN 87 Gresik. Lembar *pretest* diserahkan kepada siswa sebelum diterapkan pembelajaran dengan media pembelajaran "Gulali". Kemudian lembar *posttest* diserahkan kepada siswa untuk dikerjakan pada saat siswa setelah diterapkan media pembelajaran "Gulali". Hal ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum digunakannya media pembelajaran "Gulali" serta mengetahui peningkatan kemampuan siswa setelah mempelajari materi dengan penggunaan media pembelajaran "Gulali". Berikut hasil perolehan nilai siswa dari penilaian *pretest* dan *posttest*.

Berdasarkan acuan KKTP yang digunakan sebesar 78, maka nilai ketercapaian pemahaman materi siswa dapat diklasifikasikan sebagai berikut :

$$P = \frac{\text{Jumlah siswa yang mendapat nilai} \geq 78}{\text{jumlah siswa seluruhnya}} \times 100\%$$

$$P = \frac{32}{34} \times 100\%$$

$$P = 94,1\%$$

Nilai yang didapatkan diperoleh presentase sebesar 94,1% sehingga dapat disimpulkan bahwa pada penelitian ini ketercapaian pemahaman materi dengan kriteria “Sangat Baik”, berikutnya untuk mengetahui seberapa efektif media pembelajaran “Gulali” dalam meningkatkan pemahaman materi siswa, maka hasil peningkatan didapatkan dari hasil pretest dan posttest, dengan hasil semakin tinggi nilai n-gain semakin efektif media pembelajaran tersebut dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Adapun digunakan rumus sebagai berikut :

$$\begin{aligned} < g > &= \frac{\text{Posttest} - \text{pretest}}{100 - \text{pretest}} \\ < g > &= \frac{85,29 - 66,32}{100 - 66,33} \\ < g > &= \frac{18,97}{33,67} \\ < g > &= 0,56 \end{aligned}$$

Dari data diatas nilai yang diperoleh yaitu 0,56 sehingga peningkatan hasil belajar siswa dalam penelitian ini memperoleh kriteria “Sedang.

Pembahasan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan kepada siswa kelas IV di UPT SDN 87 Gresik, diperoleh hasil bahwasannya pengembangan media pembelajaran “Gulali” materi Indonesiaku Kaya Budaya layak digunakan. Media “Gulali” layak digunakan dengan perolehan hasil validasi, kepraktisan, serta keefektifan yang menegaskan media “Gulali” materi Indonesiaku Kaya Budaya dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk menambah pemahaman siswa dan juga dapat meningkatkan serta meningkatkan literasi sains siswa. Tahapan yang digunakan dalam pengembangan media “Gulali” sesuai dengan tahapan model ADDIE, yaitu *analyze* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluate* (evaluasi)

Data kevalidan yang diperoleh pada pengembangan media pembelajaran “Gulali” materi Indonesiaku Kaya Budaya didapatkan dari hasil validasi. Proses penting yang harus dilalui pada pengembangan media pembelajaran “Gulali” yaitu proses validasi. Terdapat dua validasi yang digunakan yaitu yang pertama validasi materi dengan perolehan presentase skor sebesar 92,5%, kedua validasi media dengan perolehan presentase skor sebesar 87,5%, ketiga validasi perangkat pembelajaran dengan perolehan presentase skor sebesar 92,5%. Hasil validasi yang didapatkan disertai dengan masukan dan saran dari para validator untuk menambah kelayakan media pembelajaran “Gulali” yang diimplementasikan dalam uji coba di UPT SDN 87 Gresik. Dari hasil pemaparan diatas bahwa hasil validasi media pembelajaran “Gulali” materi Indonesiaku Kaya Budaya dapat dikatakan layak digunakan. Hal tersebut karena hasil validasi berada pada rentan 81%-100% (Arikunto,2010).

Selanjutnya, data kepraktisan. Data kepraktisan didapatkan dari hasil angket, yaitu hasil angket respon siswa dan hasil angket respon guru. Angket dibagikan pada saat proses uji coba skala kecil dan uji coba skala besar. Hasil angket diperoleh hasil bahwasannya siswa mudah memahami materi Indonesiaku Kaya Budaya

setelah penggunaan media pembelajaran “Gulali”. Pertanyaan tersebut diperkuat dari hasil angket siswa dan guru bahwa media “Gulali” mampu meningkatkan pemahaman materi Indonesiaku Kaya Budaya dengan hasil perolehan presentase 90,31% dan pada angket guru diperoleh presentase 93,84%. Sehingga pernyataan ini sejalan dengan pendapat Kustiawan (2016:23) salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah membantu menyampaikan materi secara rinci dan efektif kepada siswa. Media pembelajaran yang tepat, seperti gambar, video, dan audio, dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

Selain itu, menurut Sudjana dan Rivai (2015:2) media pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran telah terbukti berdasarkan hasil angket siswa. Hasil angket siswa adalah salah satu alat evaluasi yang penting untuk menilai sejauh mana penggunaan media pembelajaran yang efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran dan mempengaruhi minat serta partisipasi siswa dalam proses belajar. Dibuktikan dengan angket yang diperoleh sebesar 91,17% siswa lebih tertarik belajar menggunakan media “Gulali” daripada buku menegaskan peran penting media pembelajaran dalam meningkatkan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran. Angka presentase yang tinggi ini menunjukkan bahwa siswa yang merasa lebih tertarik dan termotivasi ketika pembelajaran menggunakan media “Gulali” dibandingkan dengan menggunakan buku teks tradisional adalah hasil yang sangat positif dan relevab dengan menggunakan media pembelajaran interaktif. Hal ini didukung dengan pendapat Musfiqon (2015:15) bahwa dengan memanfaatkan penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran yang melibatkan media pembelajaran dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih marik dan menyenangkan bagi siswa, karena memiliki impikasi positif seperti meningkatkan minat dan motivasi belajar, meningkatkan keterlibatan siswa, meningkatkan pemahaman materi dan memperkaya pengalaman belajar. Angka presentase sebesar 91,76% dari hasil angket siswa yang menyatakan bahwa melibatkan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membuat siswa meningkat dan menciptakan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan adalah bukti tambahan dalam meningkatkan literasi sains siswa terkait pembelajaran IPAS materi Indonesiaku Kaya Budaya.

Dari hasil perhitungan angket siswa juga diperoleh bahwa siswa menyukai pembelajaran IPAS menggunakan media “Gulali” ini dengan presentase sebesar 91,17%. Hasil angket siswa tersebut didukung dengan pendapat Daryanto (2026:35) yang menyatakan penggunaan media ular tangga sebagai media pembelajaran memiliki beberapa kelebihan yang meningkatkan minat belajar siswa. Kombinasi dengan dukungan tampilan media pembelajaran “Gulali” yang sesuai dengan karakteristik yang dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik dan efektif. Menurut pendapat Sudjana dan Rivai (2015:37) bahwasannya pengolahan media pembelajaran dengan pewarnaan secara bebas adalah langkah yang menarik untuk meningkatkan daya tarik

dan minat belajar siswa terhadap materi pembelajaran. Penggunaan warna dalam media pembelajaran "Gulali" dapat memberikan efek visual yang menarik, membuat materi lebih beragam, dan meningkatkan daya tangkap siswa terhadap informasi yang disajikan. Dalam hasil angket terkait aspek kemenarikan gambar mendapatkan presentase 92,94%, kemenarikan warna mendapatkan presentase 88,23%, kejelasan bentuk tulisan mendapatkan presentase sebesar 88,82%, kejelasan dan kemudahan bahasa yang digunakan bahasa yang digunakan mendapatkan presentase sebesar 88,23%, dan kemudahan pemahaman isi materi dalam media mendapatkan presentase sebesar 91,76%. Sehingga sesuai dengan pendapat Daryanto (2016:26) terkait kelebihan penyajian pembelajaran dengan unsur visual yang kuat. Unsur visual yang kuat dalam media pembelajaran dapat mencakup penggunaan gambar, animasi, grafik, video, dan elemen visual yang memikat.

Keefektifan media pembelajaran "Gulali" diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* yang diberikan kepada 34 siswa kelas IV UPT SDN 87 Gresik. Tahap *pretest* dan *posttest* yang dilakukan dalam penelitian ini sangat penting untuk mengukur kemampuan awal siswa sebelum penerapan media pembelajaran "Gulali" melalui *pretest* dan kemampuan siswa setelah penggunaan media melalui *posttest*. Dengan demikian, peneliti dapat mengevaluasi sejauh mana penggunaan media pembelajaran "Gulali" berdampak pada peningkatan kemampuan siswa dalam memahami materi Indonesiaku Kaya Budaya. Dengan rata-rata nilai *pretest* sebesar 66,32% dan rata-rata nilai *posttest* sebesar 85,29% terdapat peningkatan yang signifikan dalam pemahaman siswa setelah penggunaan media pembelajaran "Gulali" pada materi Indonesiaku Kaya Budaya. Selanjutnya analisis *n-gain* menunjukkan bahwa terdapat peningkatan rata-rata 0,56. nilai *n-gain* ini berada pada rentang $0,30 < g \leq 0,70$ yang menandakan kategori peningkatan pemahaman yang sedang (Sundayana, 2015).

Adanya peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan menunjukkan keberhasilan penggunaan media pembelajaran "Gulali" pada materi Indonesiaku Kaya Budaya. Hasil ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran "Gulali" telah memberikan dampak positif pada pembelajaran siswa dan memengaruhi hasil belajar siswa. Keberhasilan penggunaan media pembelajaran "Gulali" materi Indonesiaku Kaya Budaya sejalan dengan pendapat Suparmi (2018:28) yang menyatakan pemanfaatan media ular tangga pada proses belajar IPA dapat membantu meningkatkan tingkat pemahaman materi dan berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa.

Penggunaan media pembelajaran "Gulali" materi Indonesiaku Kaya Budaya sangat penting dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Beberapa faktor yang mendukung pemahaman siswa saat menggunakan media "Gulali" antara lain: tata cara penggunaan media, ilustrasi gambar yang jelas, kesesuaian penjelasan dengan kehidupan sehari-hari siswa, penggambaran materi secara konkret. Penggunaan media yang tepat dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang menarik, interaktif, dan

sesuai dengan kebutuhan siswa, sehingga memberikan dampak positif pada hasil belajar siswa. (Wicaksono, dkk, 2017:73).

Dengan adanya bukti bahwa penggunaan media pembelajaran "Gulali" tidak hanya meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi juga membantu meningkatkan literasi sains siswa dan berpikir kritis siswa. Maka media pembelajaran ini dapat dianggap sebagai alat yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan mengembangkan kognitif siswa, media pembelajaran yang dapat mengintegrasikan berbagai aspek kemampuan kognitif dan keterampilan siswa, seperti literasi sains dan berpikir kritis, memberikan kontribusi yang berarti dalam mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan di masa depan.

Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran "Gulali" tidak hanya berdampak pada aspek akademik siswa, tetapi juga memengaruhi aspek sosial dan emosional mereka. Interaksi yang lebih baik antara siswa, peningkatan percaya diri, dan pengembangan keterampilan berbicara dan menulis yang didorong oleh media ini merupakan hal-hal yang positif dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yang dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang positif, inklusif, dan mendukung partisipasi aktif siswa memiliki peran penting dalam meningkatkan hasil belajar dan literasi sains siswa. Pernyataan tersebut didukung dengan pendapat Daryanto (2016:76) pernyataan tersebut sangat valid dan konsisten dengan manfaat penggunaan media pembelajaran ular tangga, seperti media "Gulali" dalam meningkatkan literasi sains siswa. Dengan demikian, media pembelajaran ular tangga merupakan alat yang efektif untuk meningkatkan literasi sains siswa dan memperkuat pemahaman siswa tentang dunia ilmu pengetahuan.

Berdasarkan uraian diatas, dapat diketahui bahwa pengembangan media pembelajaran "Gulali" materi Indonesiaku Kaya Budaya berdasarkan tahapan ADDIE pada penelitian ini dapat dinyatakan valid serta layak dimanfaatkan sebagai media pembelajaran IPAS.

Saran

Berdasarkan penelitian pengembangan media pembelajaran "Gulali" yang telah dilakukan, peneliti memberikan beberapa saran kepada peneliti selanjutnya untuk pengembangan lebih lanjut yakni : 1) Media pembelajaran "Gulali" dapat dimanfaatkan sebagai media penunjang pembelajaran khususnya pada pembelajaran IPAS materi Indonesiaku kaya budaya supaya siswa dapat memahami materi dan dapat meningkatkan literasi sains siswa. 2) Media pembelajaran "Gulali" perlu dilakukan pengembangan media yang lebih lanjut dengan ragam permainan terkait materi Indonesiaku Kaya Budaya dan melengkapi beberapa kekurangan yang ada pada media supaya media pembelajaran ini menjadi lebih sempurna. 3) Untuk peneliti selanjutnya, diharapkan dapat melakukan uji coba skala luas dengan desain control group eksperimen.

DAFTAR PUSTAKA

- Alpian, dkk. (2019). Pentingnya Pendidikan Bagi Manusia. *Buana Pengabdian. 1 (1)*, 66-72.
- Arthana, I. K. 7 Dewi, D. K (2009) *Instractional Design: Thr ADDIE Approach*. New York: Springer Science & Bussines Media.
- Arikunto, su h a r s i m i. (2010). Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan. Jakarta:PT. Bumi Aksara.
- Arikunto, su h a r s i m i. (2013). Prosedur Penelitian: Suatu PendekatanPraktik. Jakarta:Rineka Cipta
- Daryanto (2016). Media Pembelajaran. Yogyakarta. Gawa Media.
- Kustiawan, Usep (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini. Malang:Gunung Samudera.
- Musfiqon (2015). Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran. Jakarta.:Prestasi Pustakarya.
- Rayanto, Y, H. & Sugianti. (2020). Penelitian Pengembangan Model ADDIE Dan R2D2: Teori dan Praktek. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute.
- Rayanto, Y, H. & Sugianti. (2020). Penelitian Pengembangan Model ADDIE Dan R2D2: Teori dan Praktek. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute.
- Sudjana, Nana, Rivai, Ahmad. (2015). Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatannya), Bndung: Sinar Baru Algesindo Bandung.
- Sundayana, Rostiana (2015). Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika. Bndung:Alfabeta.
- Supami (2018). ”Penggunaan Media Dalam Pembelajaran I[A di Sekolah Dasar” *Journal of Natural Science and Integratuion*. Vol 2. (2) hal 61-63.
- Wicaksono, Sri Adi. Wahyudin. 2018 “Selectiob of Learning Media Mathematics for Junior School Students”. *Journal of Education Technology*. Vol (17). Hal 1-7