



**PENGEMBANGAN MEDIA
LIFT THE FLAP STORY BOOK
PADA MATA PELAJARAN PKN
MATERI HIDUP RUKUN
KELAS II SDN JATI 02**

SKRIPSI

**disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan**

Oleh

OSI LILYAFI

1401415441

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

2019



**PENGEMBANGAN MEDIA
LIFT THE FLAP STORY BOOK
PADA MATA PELAJARAN PKN
MATERI HIDUP RUKUN
KELAS II SDN JATI 02**

SKRIPSI

**disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan**

Oleh

OSI LILYAFI

1401415441

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

2019

PERSETUJUAN BIMBINGAN

Skripsi berjudul “Pengembangan Media *Lift The Flap Story Book* pada Mata Pelajaran PKn Materi Hidup Rukun Kelas II SDN Jati 02”, karya

Nama : Osi Liliyafi

NIM : 1401415441

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah disetujui pembimbing untuk diajukan ke Panitia Ujian Skripsi.


Semarang, 28 Juni 2019

Mengetahui,
Ketua Jurusan
Pendidikan Guru Sekolah Dasar,

Pembimbing,


Drs. Isa Ansori, M.Pd.
NIP 19600820 198703 1 003




Dr. Deni Setiawan, S.Sn., M.Hum.
NIP 19800505 200801 1 015

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media *Lift The Flap Story Book* pada Mata pelajaran PKn Materi Hidup Rukun Kelas II SDN Jati 02” karya,

Nama : Osi Liliyafi

NIM : 1401415441

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Telah dipetahankani dalam Panitia Sidang Ujian Skripsi Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, tanggal 15 Juli 2019.

Semarang, 15 Juli 2019



Panitia Ujian

Sekretaris



Drs. Isa Ansoori, M.Pd.
NIP. 196008201987031003

Penguji I,



Nursiwi Nugraheni, S.Si., M.Pd.
NIP 19850522 200912 2 007

Penguji II



Dra. Hartati, M.Pd.
NIP 19551005 198012 2 001

Penguji III



Dr. Deni Setiawan, S.Sn., M.Hum.
NIP 19800505 200801 1 015

PERNYATAAN KEASLIAN

Peneliti yang bertanda tangan di bawah ini,

nama : Osi Liliyafi

NIM : 1401415441

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Negeri Semarang

Judul : Pengembangan Media *Lift The Flap Story Book* pada Mata
Pelajaran PKn Materi Hidup RukunKelas II SDN Jati 02

menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini benar-benar karya sendiri,
bukan jiplakan dari karya ilmiah orang lain, baik sebagian atau seluruhnya.
Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau
dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 28 Juni 2019

Peneliti,



Osi Liliyafi
NIM. 1401415441

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTO

1. Libatkan Allah dalam segala aktivitas kita, niscaya Ia akan berikan kemudian dari arah yang tidak disangka-sangka.
2. Yakinlah pada setiap tetesan air mata dan keringat di kala kau berjuang kini akan berbuah manis, karena setiap proses itu tidak pernah mengkhianati hasil, maka teruslah berusaha!
3. Ketika lelah, kita boleh meletakkan semuanya, mengeluh, dan beristirahat, tetapi jangan terlalu lama, sebab para pemenang mendapatkan kemenangan dengan tidak memilih untuk menyerah (Roziqin).

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirabbil'alamiin, rasa bahagia diiringi dengan mengucapkan rasa syukur atas selesainya skripsi ini yang saya persembahkan untuk:

1. Kedua orang tua tercinta, Bapak Edy Purwono dan Ibu Ani Pangrukti yang selalu mendoakan, mendukung dan memberikan kasih sayang yang tulus.
2. Kedua kakak tercinta, Mas Oky Noviantoro dan Mbak Ivana Endah Dewi yang mendukung dan memberikan semangat dalam segala hal.
3. Universitas Negeri Semarang, tempat saya belajar dalam segala hal dan berproses hingga menjadi sarjana.

ABSTRAK

Liliyafi, Osi. 2019. *Pengembangan Media Lift The Flap Story Book pada Mata Pelajaran PKn Materi Hidup Rukun Kelas II SDN Jati 02*. Sarjana Pendidikan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, Pembimbing Dr. Deni Setiawan, S.Sn., M.Hum. 291 hlmn

Pendidikan Kewarganegaraan dalam UU No. 22 tahun 2006 merupakan mata pelajaran yang bertujuan agar siswa memiliki kemampuan dalam berpartisipasi secara aktif dan bertanggungjawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, serta anti-korupsi. Berdasarkan pra penelitian di kelas II SDN Jati 02, melalui data yang didapat berupa hasil belajar, wawancara dan juga observasi pada pembelajaran PKn didapatkan hasil bahwa hasil belajar PKn pada siswa kelas II belum baik, siswa mengalami kesulitan dalam memahami dan mengingat informasi tentang materi hidup rukun, terbatasnya sumber belajar yang digunakan guru, dan belum tersedianya media buku cerita bergambar untuk mata pelajaran PKn. Sehingga perlu dilakukan pengembangan media untuk memudahkan siswa memahami materi dalam pembelajaran PKn.

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif. Jenis penelitian ini adalah *Research dan Development*. Prosedur penelitian menggunakan model penelitian dan pengembangan yang diadaptasi dari sepuluh langkah model pengembangan menurut Sugiyono. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu tes, wawancara, angket, dan dokumentasi. Penentuan tingkat kelayakan media pembelajaran berdasarkan uji validasi para ahli dan uji coba skala kecil dan skala besar. Teknik analisis data meliputi analisis data produk, analisis data awal dengan uji normalitas, serta analisis data akhir dengan uji *n-gain* dan uji *paired sample t-test*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa persentase yang didapat dari ahli materi sebesar 88% dengan kategori sangat layak. Persentase yang didapat dari ahli media sebesar 85% dengan kategori sangat layak. Peningkatan hasil belajar dilihat dari hasil *peretest* dan *posttest* pada uji kelompok besar dengan perolehan rata-rata *N-gain* sebesar 0,64 dengan kategori sedang. Pada hasil uji perbedaan rata-rata dengan *t-test* diperoleh bahwa $t_{hitung} (7,119) > t_{tabel} (2,062)$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima

Simpulan penelitian ini yaitu media *lift the flap story book* layak dan efektif untuk efektif meningkatkan hasil belajar siswa dan dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam pada mata pelajaran PKn materi hidup rukun kelas II SDN Jati 02.

Kata kunci: hidup rukun, *lift the flap story book*, PKn.

PRAKATA

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media *Lift The Flap Story Book* pada Mata Pelajaran PKn Materi Hidup Rukun Kelas II SDN Jati 02”. Skripsi ini dapat terselesaikan atas dukungan dan bantuan dari beberapa pihak. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan rasa terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang;
2. Dr. Achmad Rifai RC, M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang;
3. Drs. Isa Ansori, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang;
4. Dr. Deni Setiawan, S.Sn., M.Hum., dosen pembimbing sekaligus penguji ketiga yang telah memberikan bimbingan, pengarahan, dan semangat selama penyusunan skripsi;
5. Nursiwi Nugraheni, S.Si., M.Pd., sebagai dosen penguji I yang senantiasa memberikan arahan, masukan, dan nasihat selama penyusunan skripsi;
6. Dra. Hartati, M.Pd., sebagai dosen penguji II yang senantiasa memberikan arahan, masukan, dan nasihat selama penyusunan skripsi;
7. Novia Wahyu Wardhani, S.Pd., M.Pd. sebagai validator materi yang telah memberikan penilaian, masukan dan saran perbaikan terhadap materi media *lift the flap story book* PKn.
8. Ghanis Putra Widhanarto, S.Pd., M.Pd. sebagai validator media yang telah memberikan penilaian, masukan dan saran perbaikan terhadap media *lift the flap story book* PKn.
9. Purwata, S.Pd, selaku Kepala SDN Jati 02 yang telah memberikan izin penelitian dan membantu kelancaran penelitian;
10. Kristin Yudi H., S.Pd., selaku Guru Kelas II SDN Jati 02 yang telah membantu kelancaran penelitian;

11. Keluarga tercinta, Bapak Edy Purwono, Ibu Ani Pangrukti, Mas Oky Noviantoro, dan Mbak Ivana Endah Dewi yang telah memberikan doa, mencurahkan kasih sayang, dan mendukung, dalam hal apapun;
12. Kekasih tercinta, Mas Roziqin yang telah memberikan doa, semangat, dan membantu dalam hal apapun;
13. Keluarga selama kuliah, Dyah, Evy, Monika, Mimin, Nino, Haris, Doni, Miftah, Hakim, Eflin, Putri, Wahyu, dan Salma yang senantiasa membantu dan memberikan semangat;
14. Keluarga besar KSR PMI Sub Unit PGSD FIP Unnes yang selalu mendukung dan memberikan semangat;
15. Sahabat tercinta, Anggraeni Wulan Septiani dan Della Amalia yang selalu memberikan semangat dan motivasi;
16. Semua pihak yang telah memberikan bantuan dan dukungan selama penyusunan skripsi.

Semoga semua pihak yang telah membantu peneliti dalam penyusunan dan penyelesaian skripsi ini mendapatkan balasan pahala dari Allah SWT.

Semarang, 15 Juli 2019

Peneliti,



Osi Liliyafi

NIM 1401415441

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN BIMBINGAN.....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
MOTO DAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
PRAKATA	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xv
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR GAMBAR.....	xviii
DAFTAR DIAGRAM	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	10
1.3 Pembatasan Masalah	10
1.4 Rumusan Masalah	11
1.5 Tujuan Penelitian	11
1.6 Manfaat Penelitian	12
1.6.1 Manfaat Teoritis	12
1.6.2 Manfaat Praktis.....	12
1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	13
BAB II KAJIAN PUSTAKA	15
2.1 Kajian Teori	15
2.1.1 Teori Belajar.....	15
2.1.1.1 Teori Konstruktivisme.....	15
2.1.1.3 Teori Behaviouristik.....	17
2.1.3 Hasil Belajar	20

2.1.4	Hakikat Pembelajaran.....	22
2.1.4.1	Komponen Pembelajaran	24
2.1.5	Media Pembelajaran	25
2.1.5.1	Pengertian Media Pembelajaran	25
2.1.5.2	Ciri-ciri Media Pembelajaran	26
2.1.5.3	Fungsi Media Pembelajaran	28
2.1.5.4	Peran Media Pembelajaran	30
2.1.5.5	Karakteristik Media Pembelajaran	31
2.1.5.6	Jenis Media Pembelajaran	33
2.1.6	Hakikat Buku Cerita Bergambar	35
2.1.6.1	Pengertian Buku Cerita Bergambar.....	35
2.1.6.2	Fungsi Buku Cerita Bergambar.....	36
2.1.6.3	Kriteria Buku Cerita Bergambar yang Baik	39
2.1.6.4	Posisi dan Format Gambar	40
2.1.6.5	Bahasa dalam Buku Cerita Bergambar.....	41
2.1.6.6	Isi Buku Cerita Bergambar.....	42
2.1.6.7	Ciri Media Gambar yang Efektif.....	44
2.1.7	<i>Lift The Flap Story Book</i> (Buku Cerita Berjendela).....	46
2.1.7.1	Pengertian <i>Lift The Flap Story Book</i> (Buku Cerita Berjendela).....	46
2.1.7.2	Manfaat Penggunaan <i>Lift The Flap Story Book</i>	47
2.1.7.3	Kelebihan dan Kekurangan <i>Lift The Flap Story Book</i>	47
2.1.7.4	Hakikat Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.....	48
2.1.7.4.1	Pengertian Pembelajaran PKn	48
2.1.7.4.2	Tujuan Mata Pelajaran PKn.....	48
2.1.7.4.3	Ruang Lingkup Mata Pelajaran PKn	49
2.1.7.4.5	Materi Hidup Rukun	52
2.1.7.4.6	Standar Penilaian Buku Bergambar PKn.....	55
2.2	Kajian Empiris	57
2.3	Kerangka Berpikir.....	62
BAB III METODE PENELITIAN		65
3.1	Desain Penelitian.....	65

3.1.1	Jenis Penelitian	65
3.1.2	Model Pengembangan	65
3.1.3	Tempat dan Waktu Penelitian	67
3.1.3.1	Tempat Penelitian	67
3.1.3.2	Waktu Penelitian	67
3.2	Prosedur Penelitian.....	67
3.3	Data, Sumber Data, dan Subjek Penelitian	70
3.3.1	Data	70
3.3.2	Sumber Data	70
3.3.3	Subjek Penelitian	71
3.4	Variabel Penelitian	71
3.4.1	Variabel Bebas	72
3.4.2	Variabel Terikat.....	72
3.5	Definisi Operasional variabel.....	72
3.5.1	Media <i>Lift The Flap Story Book</i> PKn Materi Hidup Rukun.....	72
3.5.2	Hasil Belajar PKn.....	73
3.6	Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	73
3.6.1	Tes	74
3.6.2	Non Tes	74
3.6.2.1	Observasi	75
3.6.2.2	Angket	75
3.6.2.3	Wawancara	76
3.6.4.2	Dokumentasi.....	77
3.7	Teknik Analisis Data.....	79
3.7.1	Uji Kelayakan.....	79
3.7.2	Analisis Kelayakan Ahli Materi dan Ahli Media	79
3.7.3	Uji Validitas	80
3.7.4	Uji Reliabilitas.....	83
3.7.5	Taraf Kesukaran	84
3.8	Teknik Analisis data Awal.....	87
3.8.1	Uji Normalitas	88

3.9	Teknik Analisis Data Akhir	89
3.8.2	Uji Ketuntasan Belajar (KKM)	89
3.9.1	Uji Hipotesis.....	91
3.9.2	Uji Peningkatan Rata-rata (<i>N-Gain</i>).....	93
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....		95
4.1	Hasil Penelitian	95
4.1.1	Perancangan Produk	95
4.1.1.1	Hasil Analisis Angket Kebutuhan Siswa.....	96
4.1.1.2	Hasil Analisis Angket Kebutuhan Guru	96
4.1.2	Tahap Desain	97
4.1.3	Hasil Produk	103
4.1.3.1	Identitas Produk.....	104
4.1.3.2	Desain Produk	104
4.1.3.3	Cara Penggunaan Media <i>Lift The Flap Story Book</i> PKn.....	111
4.1.4	Hasil Uji Coba Produk	112
4.1.4.1	Validasi Ahli Materi	112
4.1.4.2	Validasi Ahli Media	114
4.1.4.3	Hasil Uji Coba Produk pada Kelompok Kecil	116
4.1.4.3.1	Hasil Angket Tanggapan Siswa.....	116
4.1.4.3.2	Hasil Angket Tanggapan Guru	118
4.1.5	Tahap Revisi Produk	120
4.1.6	Analisis Data	121
4.1.6.1	Analisis Data Awal.....	121
4.1.6.1.1	Uji Normalitas Hasil <i>Pretest</i>	121
4.1.6.1.2	Uji Normalitas hasil <i>Posttest</i>	122
4.1.7	Analisis Data Akhir	122
4.1.7.1	Uji Ketuntasan Belajar (KKM)	122
4.1.7.2	Uji Hipotesis.....	124
4.1.7.3	Hasil Uji <i>N-gain</i>	125
4.2	Pembahasan.....	127
4.2.1	Pemaknaan Temuan	127

4.2.1.1	Pengembangan Media Pembelajaran <i>Lift The Flap Story Book</i>	127
4.2.1.2	Kelayakan Media Pembelajaran <i>Lift The Flap Story Book</i>	131
4.2.1.2.1	Hasil Penilaian Validator Ahli.....	131
4.2.1.2.2	Hasil Penilaian Angket Tanggapan Siswa dan Guru.....	132
4.2.1.3	Hasil Analisis Data Keefektifan Media.....	133
4.3	Implikasi.....	136
4.3.1	Implikasi Teori	136
4.3.2	Implikasi Praktis.....	137
BAB V PENUTUP.....		139
5.1	SIMPULAN	139
5.2	SARAN	140
DAFTAR PUSTAKA.....		140
LAMPIRAN.....		148

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Daftar Nilai Pkn Kelas II SDN Jati 02	150
Lampiran 2 Kisi-Kisi Instrumen Pengembangan Media.....	151
Lampiran 3 Kisi-Kisi Instrumen Angket Kebutuhan Guru.....	155
Lampiran 4 Angket Analisis Kebutuhan Guru	156
Lampiran 5 Hasil Rekapitulasi Kebutuhan Guru	163
Lampiran 6 Kisi-kisi Instrumen Kebutuhan Siswa	166
Lampiran 7 Angket Analisis Kebutuhan Siswa	167
Lampiran 8 Hasil Rekapitulasi Kebutuhan Siswa.....	170
Lampiran 9 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Media.....	172
Lampiran 10 Instumen Validasi Media.....	174
Lampiran 11 Instrumen Validasi Materi	183
Lampiran 12 Instrumen Angket Tanggapan Guru	189
Lampiran 13 Kisi-Kisi Instrumen Tanggapan Siswa	194
Lampiran 14 Instrumen Tanggapan Siswa.....	195
Lampiran 15 Kisi-Kisi Soal Tes Uji Coba	198
Lampiran 16 Soal Uji Coba.....	199
Lampiran 17 Kunci Jawaban Soal Uji Coba	205
Lampiran 18 Pedoamn Penskoran Soal Uji Coba	206
Lampiran 19 RPP	208
Lampiran 20 Hasil Rekapitulasi Uji Validitas	244
Lampiran 21 Hasil Rekapitulasi Uji Reliabilitas	245
Lampiran 22 Hasil Rekapitulasi Uji Taraf Kesukaran.....	246
Lampiran 23 Hasil Rekapitulasi Uji Daya Beda	247
Lampiran 24 Analisis Uji Validitas.....	248
Lampiran 25 Analisis Uji Reliabilitas.....	252
Lampiran 26 Analisis Taraf Kesukaran	254
Lampiran 27 Analisis Daya Beda	255
Lampiran 28 Hasil Penilaian Ahli Media.....	256
Lampiran 29 Hasil Penilaian Ahli Materi	258
Lampiran 30 Hasil Angket Tanggapan Siswa.....	259

Lampiran 31 Rekapitulasi Angket Tanggapan Siswa	262
Lampiran 32 Hasil Angket Tanggapan Guru	263
Lampiran 33 Rekapitulasi Angket Tanggapan Guru	265
Lampiran 34 Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	266
Lampiran 35 Daftar Nilai <i>Pretest</i>	268
Lampiran 36 Daftar Nilai <i>Posttest</i>	270
Lampiran 37 Penghitungan Uji Normalitas <i>Pretest</i>	272
Lampiran 38 Penghitungan Uji Normalitas <i>Posttest</i>	274
Lampiran 39 Penghitungan Uji Ketuntasan Belajar (KKM).....	2747
Lampiran 40 Penghitungan Uji Hipotesis	278
Lampiran 41 Penghitungan Uji N-Gain	281
Lampiran 42 Surat Persetujuan Validator Materi	285
Lampiran 43 Surat Persetujuan Validator Media.....	286
Lampiran 44 Surat Telah Melaksanakan Penelitian	287
Lampiran 45 Surat Telah Melaksanakan Uji Coba Produk	288
Lampiran 46 Dokumentasi Penelitian.....	289

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar.....	53
Tabel 2.2 Kisi-kisi Penilaian Buku Bergambar PKn	56
Tabel 3.1 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	78
Tabel 3.2 Kriteria penilaian validasi ahli	79
Tabel 3.3 Kriteria hasil persentase tanggapan guru dan siswa	80
Tabel 3.4 Hasil Analisis Uji Validitas	83
Tabel 3.5 Hasil Analisis Reliabilitas Soal Uji Coba	84
Tabel 3.6 Klasifikasi Indeks Kesukaran.....	84
Tabel 3.7 Analisis Taraf Kesukaran Instrumen Soal Uji Coba.....	85
Tabel 3.8 Kriteria Daya Beda.....	86
Tabel 3.9 Analisis Daya Pembeda Instrumen Soal Uji Coba.....	87
Tabel 3.10 Intreprestasi Indeks N- <i>Gain</i>	94
Tabel 4.1 Prototipe Media <i>Lift The Flap Story Book</i>	98
Tabel 4.2 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Materi	113
Tabel 4.3 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Media.....	115
Tabel 4.4 Hasil Angket Tanggapan Siswa Uji Coba Produk Setiap Aspek.....	117
Tabel 4.5 Hasil Rekapitulasi Angket Tanggapan Guru terhadap Media	119
Tabel 4.6 Hasil Uji Ketuntasan Belajar (KKM).....	123
Tabel 4.7 Distribusi hasil belajar PKn <i>pretest</i> siswa pada kelompok besar.....	121
Tabel 4.8 Distribusi hasil belajar PKn pada kelompok besar	122
Tabel 4.9 Hasil Uji <i>Paired sample t-test</i> Observasi Berpasangan	124
Tabel 4.10 Hasil uji <i>N-gain</i> pada uji coba produk skala besar.....	125

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Desain penelitian Sugiyono	66
Gambar 3.2 Prosedur Penelitian Pengembangan.....	69
Gambar 4.2 Sampul Belakang	105
Gambar 4.3 Kata Pengantar.....	106
Gambar 4.4 Petunjuk Penggunaan Buku.....	106
Gambar 4.5 Daftar Isi	107
Gambar 4.7 Indikator dan Tujuan Pembelajaran.....	108
Gambar 4.8 Pengenalan Tokoh	108
Gambar 4.9 Sub Judul Cerita.....	109
Gambar 4.10 Cerita.....	110
Gambar 4.11 Soal Evaluasi	110
Gambar 4.12 Profil Penulis	111
Gambar 4.14 <i>flap book</i> sebelum diperbaiki.....	120
Gambar 4.15 <i>flap book</i> sebetulah diperbaiki	120
Gambar 4. 16 sebelum direvisi	1262
Gambar 4. 17 setelah direvisi	1262
Gambar 4. 18 Peningkatan Rata-rata Hasil Belajar Siswa	126

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 1.1. Nilai rata-rata ulangan harian siswa kelas II SDN Jati 02	4
Diagram 1.2. Ketuntasan hasil belajar UTS siswa kelas II SDN Jati 02	4
Diagram 2.1. Kerucut pengalaman Edgan Dale.....	32
Diagram 4.13 Persentase Penilaian Ahli Materi	114
Diagram 4.14 Persentase Penilaian Ahli Media.....	116
Diagram 4.15 Hasil Rekapitulasi Angket Tanggapan Siswa	92

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan dasar dari perkembangan peradaban suatu bangsa. Sistem Pendidikan Nasional yang dijelaskan dalam UU No. 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 1 menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran yang secara aktif mampu mengembangkan potensi peserta didik untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Sistem pendidikan nasional mampu memberikan arahan yang jelas dalam mengembangkan kemampuan dan membentuk watak yang bermartabat dari suatu peradaban bangsa.

Kualitas pendidikan dapat dicapai dengan rencana dan arahan yang jelas. Jadi, dalam pelaksanaan pendidikan diperlukan regulasi standar pelaksanaan pendidikan. Standar pelaksanaan pendidikan tersebut termuat dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang dijabarkan dalam Peraturan Pemerintah Nomor 13 Tahun 2015 tentang perubahan kedua Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 yaitu standar isi, standar proses, standar kompetensi lulusan, standar pendidik dan tenaga kependidikan, standar sarana dan prasarana, standar pengelolaan, standar pembiayaan, dan standar penilaian pendidikan.

Perkembangan pelaksanaan pendidikan berlandaskan pada peraturan yang telah ditetapkan. Melalui sistem pendidikan dan pembelajaran yang berkualitas, pada dasarnya kualitas pendidikan akan berbanding lurus dengan pelaksanaan

kurikulum dalam mencapai pendidikan yang berkualitas. Menurut Peraturan Pemerintah RI Nomor 32 Tahun 2013 tentang perubahan Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang standar nasional pendidikan pasal 1 ayat 20 menjelaskan bahwa struktur kurikulum adalah kurikulum operasional yang dibentuk dan dilakukan pada setiap satuan pendidikan.

Pendidikan Kewarganegaraan merupakan satu darimata pelajaran wajib yang harus dipelajari. Hal tersebut sesuai pernyataan yang dijelaskan dalam Peraturan Pemerintah RI Nomor 32 Tahun 2013 tentang perubahan Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang standar nasional pendidikan pasal 77 I bahwa susunan kurikulum di SD/MI, SDLB atau yang sederajat antara lain pendidikan agama, pendidikan kewarganegaraan, bahasa, matematika, ilmu pengetahuan alam, ilmu pengetahuan sosial, seni dan budaya, pendidikan jasmani dan olahraga, keterampilan/ kejuruan dan muatan lokal. Menurut Winataputra (dalam Ruminati, 2007: 1.25) menyatakan bahwa, Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) adalah pendidikan yang berkaitan dengan status formal warga negara yang mulanya diatur dalam UU No. 2 Tahun 1949 yang berisi tentang diri kewarganegaraan dan peraturan tentang naturalisasi atau pemerolehan status sebagai Warga Negara Indonesia. Kemudian telah diperbaharui dengan UU baru yaitu UU No.12 tahun 2006 tentang kewarganegaraan.

Menurut Ruminati (2007: 1.26) menyatakan bahwa fokus utama mata pelajaran PKn di SD adalah untuk membentuk warga negara yang baik, yaitu mereka yang mau mengetahui dan menyadari hak dan kewajibannya sebagai warga negara. Sehingga siswa diharapkan mampu menjadi bangsa yang terampil, cerdas,

bersikap baik, dan mengikuti perkembangan teknologi yang semakin modern. Untuk mencapai prestasi siswa yang lebih baik terutama dalam Pendidikan Kewarganegaraan dengan cakupan materi yang sangat luas mengenai kewarganegaraan, maka diperlukan sebuah media yang mempermudah siswa dalam memahami materi.

Penelitian yang dilakukan oleh ICCS atau *International Civic and Citizenship Education Study* (dalam Samsuri, 2013:2) menunjukkan bahwa berdasarkan prosentase tahun pertama masuk sekolah, rata-rata umur dan grafik persen, hasil rata-rata nasional pengetahuan kewarganegaraan dari negara Indonesia menempati peringkat ke 36 dari 38 negara, dengan skor rata-rata 433. Prestasi Indonesia menunjukkan hasil yang lebih rendah dari rata-rata negara yang telah diteliti oleh ICCS. Perkembangan dan peraturan tentang pendidikan kewarganegaraan merupakan bentuk respon persiapan generasi muda dalam menghadapi perubahan sosial pada abad ke 21.

Berdasarkan hasil pra penelitian yang dilakukan oleh peneliti di SDN Jati 02 muncul suatu permasalahan bahwa perolehan hasil belajar mata pelajaran PKn pada siswa kelas II menunjukkan hasil yang belum optimal. Hal tersebut ditunjukkan dengan perolehan nilai rata-rata ulangan harian siswa kelas II, bahwa dibandingkan dengan mata pelajaran lain, hasil belajar mata pelajaran PKn memiliki nilai rata-rata paling rendah. Berikut data hasil belajar ulangan harian pada siswa kelas II SDN Jati 02.

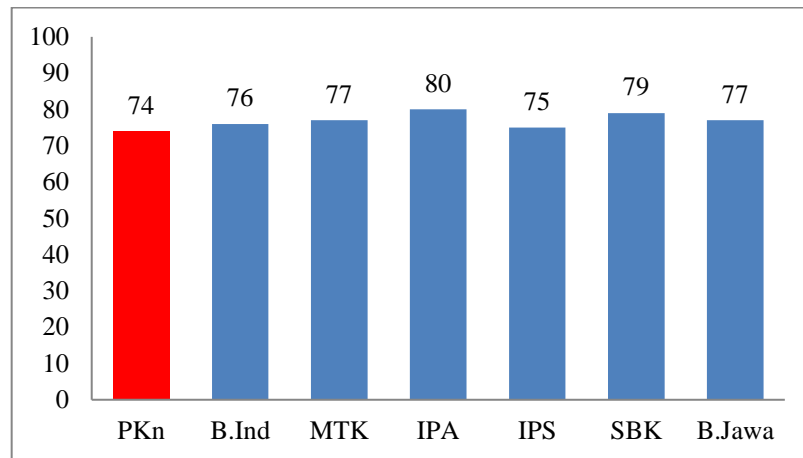


Diagram 1.1. Nilai rata-rata ulangan harian siswa kelas II SDN Jati 02

Selanjutnya, dari hasil pengambilan data awal juga ditemukan permasalahan lain yang menunjukkan bahwa hasil belajar mata pelajaran PKn pada Ulangan Tengah Semester Gasal memiliki nilai ketuntasan paling rendah dibandingkan dengan mata pelajaran lainnya, yaitu dari 30 siswa 7 diantaranya masih menunjukkan hasil belajar di bawah KKM (70). Berikut diagram ketuntasan hasil belajar UTS siswa kelas II SDN Jati 02.

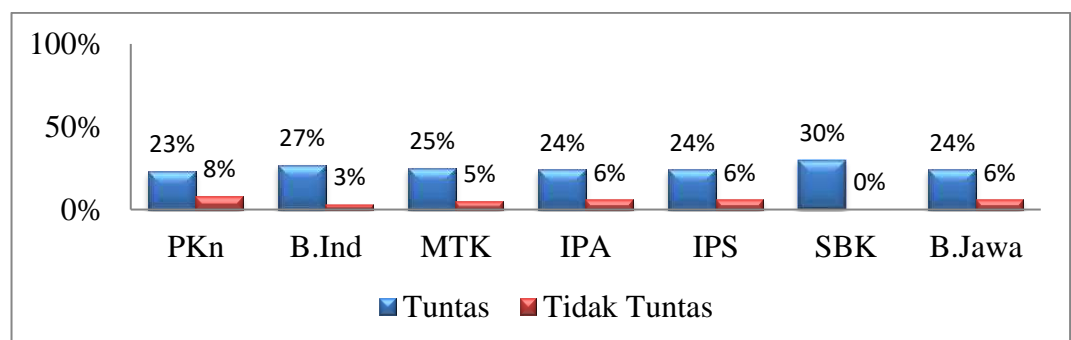


Diagram 1.2. Ketuntasan hasil belajar UTS siswa kelas II SDN Jati 02

Berdasarkan hasil pra penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, teridentifikasi beberapa permasalahan yang terjadi di kelas II SDN Jati 02, diantaranya: (1) hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn belum baik, yaitu

memiliki nilai rata-rata hasil belajar dan ketuntasan paling rendah dibandingkan dengan mata pelajaran lain; (2) siswa mengalami kesulitan dalam memahami dan mengingat informasi penting pada mata pelajaran PKn, khususnya materi Hidup Rukun; (3) guru masih menggunakan sumber belajar yang terbatas, yaitu 1 buku Pendidikan Kewarganegaraan KTSP dan 1 buku Lembar Kerja Siswa; (4) belum tersedianya media berupa buku cerita bergambar yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa, terutama untuk mata pelajaran PKn.

Permasalahan dalam pembelajaran yang terjadi pada suatu mata pelajaran masih menjadi permasalahan yang sering terjadi dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan hasil pengamatan dan pengambilan data awal yang dilakukan oleh peneliti, terdapat permasalahan pembelajaran pada mata pelajaran PKn. Permasalahan yang dimaksud adalah siswa mengalami kesulitan dalam memahami dan mengingat informasi penting dalam mata pelajaran PKn, khususnya materi hidup rukun. Hal ini diperoleh berdasarkan hasil wawancara bersama guru kelas II SDN Jati 2 bahwa teori yang dijelaskan di dalam buku ajar sulit dipahami oleh siswa, sehingga guru sering mengalami kesulitan dalam penyampaian materi tentang hidup rukun. Permasalahan pembelajaran yang tidak segera diselesaikan tentunya dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

Hasil belajar merupakan sasaran dari kegiatan pembelajaran, oleh karena itu ada beberapa faktor yang bisa berpengaruh pada hasil belajar siswa. Rifa'i dan Anni (2015: 67) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan perubahan yang terjadi dalam perilaku siswa, setelah mengalami kegiatan pembelajaran. Pemerolehan aspek-aspek perubahan tingkah laku tersebut tergantung pada sesuatu yang telah

dipelajari oleh siswa. Kurangnya penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran PKn, khususnya materi hidup rukun yang membutuhkan visualisasi seperti buku cerita bergambar juga akan mempengaruhi hasil belajar siswa.

Berdasarkan permasalahan yang telah teridentifikasi menunjukkan bahwa perlu adanya perbaikan pada hasil belajar PKn. Dalam proses pembelajaran, hasil belajar yang dapat dicapai siswa terdiri atas beberapa klasifikasi. Menurut Gagne dan Briggs (dalam Rifa'i & Anni (2015:72)), klasifikasi hasil belajar diantaranya (1) informasi verbal; (2) kemampuan intelektual; (3) strategi kognitif; (4) attitude; dan (5) kemampuan motorik. Keberhasilan pembelajaran diukur dari peningkatan hasil belajar yang dapat dicapai oleh siswa. Pengelompokan tipe hasil belajar ini menunjukkan patokan yang harus dicapai dalam proses pembelajaran sehingga menjadi lebih efektif. Untuk mencapai hasil belajar siswa yang lebih baik terutama dalam pembelajaran PKn maka, diperlukan sebuah media yang mempermudah siswa dalam memahami dan mengingat informasi penting dari materi yang diajarkan.

Berdasarkan permasalahan tersebut menunjukkan bahwa perlunya perbaikan hasil belajar PKn guna tercapainya tujuan pembelajaran yang optimal. Cara yang dapat dilakukan untuk memperbaiki hasil belajar PKn dapat dilakukan dengan pengembangan media pembelajaran. Menurut Arsyad (2014:10), bahwa untuk menyampaikan pesan atau informasi yang dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam kegiatan pembelajaran, maka perlu digunakan sebuah media pembelajaran. Arsyad (2014:74) juga mengatakan bahwa kriteria dalam memilih media tersebut sesuai dengan tujuan yang akan dicapai, mendukung isi

pembelajaran, praktis, luwes, bertahan dan guru terampil dalam menerapkan media tersebut.

Menurut Gerlach & Ely (dalam Arsyad (2014:3)) menyatakan bahwa secara garis besar media diketahui dapat berbentuk manusia, materi atau kejadian yang membentuk keadaan sehingga menyebabkan siswa mendapatkan pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Maksudnya, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah juga termasuk media. Pengertian media dalam proses pembelajaran secara lebih khusus diartikan sebagai alat-alat grafis, *photografis*, atau elektronik yang dapat menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Berdasarkan pengambilan data awal berupa observasi dan pengisian angket oleh siswa teridentifikasi bahwa 19 dari 30 siswa lebih menyukai media pembelajaran yang menyajikan banyak gambar. Pada pelaksanaannya, selama ini dalam pembelajaran PKn di kelas II SDN Jati 02 belum menerapkan penggunaan media buku bergambar. Sumber belajar yang digunakan oleh guru hanya berupa buku Pendidikan Kewarganegaraan KTSP dan buku LKS yang memuat sedikit gambar dan banyak tulisan, sehingga siswa mengalami kesulitan dalam memahami dan mengingat informasi penting, khususnya pada materi hidup rukun.

Ruminiati (2007:2.23) mengemukakan bahwa.

“Media gambar sangat sesuai digunakan di SD, terutama kelas awal, hal tersebut disebabkan media ini sangat bermanfaat untuk mengkonkretkan hal-hal yang bersifat abstrak dalam bentuk gambar atau foto, yang dapat menggambarkan perilaku yang baik dan yang kurang baik, sebagai sarana pembentukan moral anak”.

Media dalam penelitian ini adalah buku cerita bergambar yang berbentuk *lift the flap story book* pada pembelajaran PKn yaitu materi hidup rukun . Menurut Huck, dkk (dalam Nurgiyantoro, 2013:153) menyatakan bahwa, buku bergambar

(*picture books*) yaitu buku yang mengirimkan pesan melalui dua cara, yaitu ilustrasi (gambar) dan melalui tulisan. Sedangkan menurut Mitchell, buku cerita bergambar adalah buku yang memperlihatkan gambar dan teks, yang keduanya saling berhubungan, karena gambar maupun teks belum mampu menyatakan cerita secara lebih berkesan, sehingga keduanya saling melengkapi. Menurut Barroh (dalam Resfita, 2013:116) menyatakan bahwa, buku jenis *lift the flap book* (buku berjendela) adalah jenis buku yang berisi gambar-gambar dengan jendela yang dapat dibuka (bisa ke atas, bawah, kanan, atau kiri) dan terdapat keterangan di baliknya. Sejalan dengan itu, Wardhani (2015:79) menjelaskan bahwa buku *lift the flap book* mempunyai manfaat bagi siswa yaitu dapat melatih perkembangan motorik mereka melalui kegiatan melihat, membuka, dan menutup. Jadi, buku cerita bergambar berbentuk *lift the flap book* atau disebut dengan *lift the flap story book* dalam penelitian ini adalah suatu bentuk variasi buku cerita bergambar yang menyuguhkan cerita melalui gambar dan teks (tulisan) yang didesain dengan menutup salah satu bagian gambar yang di dalamnya berisi suatu informasi yang tersembunyi, sehingga gambar tersebut dapat dapat dibuka atau ditutup.

Penggunaan media pembelajaran dalam pelaksanaan pembelajaran memiliki potensi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Penelitian yang mendukung pemecahan masalah ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Rustika Chandra (2016:89), menyatakan bahwa validasi: 1) media buku bergambar *flipbook* menunjukkan kevalidan yang terbukti dengan persentase rata-rata dari: (a) validasi ahli isi (materi) sebesar 92,00% menunjukkan sangat valid, (b) hasil validasi ahli media desain pembelajaran sebesar 96,00% menunjukkan sangat valid, (c) hasil

validasi ahli pembelajaran (guru) sebesar 92,08% menunjukkan sangat valid; 2) hasil persentase kevalidan uji coba kelas IV A SDI As-Salam Malang menyatakan 95,00% sangat valid; 3) hasil analisis data menggunakan uji *t-test* berkorelasi (related) dengan hasil *t* hitung sebesar $3,657 > t_{\text{tabel}} = 2,056$, artinya ada perbedaan antara siswa yang memakai media dengan siswa yang tidak memakai media. Kesimpulannya, hasil penelitian yang telah dilakukan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS.

Esty Nurbaya (2018:35) menyatakan bahwa tingkat kepraktisan produk yang dikembangkan pada media *lift the flap book* berbasis grafis pada materi metamorfosis di kelas IV Sekolah Dasar berdasarkan respon guru sebesar 95,83% dan respon siswa sebesar 84,46% dengan kategori sangat praktis. Media tersebut juga dapat diketahui keefektifannya dengan tingkat keefektifan berdasarkan hasil *pretest* memperoleh nilai rata-rata 65,7 dengan kriteria cukup efektif, sedangkan hasil *posttest* memperoleh nilai rata-rata 86,4 yang dinyatakan sangat efektif. Sehingga media tersebut efektif meningkatkan hasil belajar materi metamorfosis pada siswa kelas IV SD.

Nur Aziza (2016:59) menyatakan bahwa kemenarikan media pembelajaran buku bergambar melalui penilaian angket memperoleh hasil sebesar 91%. Media tersebut dapat dilihat keefektifannya berdasarkan hasil perbedaan nilai *pretest* dan *posttest* siswa. Hasilnya didapatkan nilai *pretest* sebesar 63,33 dan *posttest* sebesar 80,33, lalu dilakukan uji *t-test* yang menghasilkan $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ atau $7,798 > 2,069$, H_0 ditolak dan H_a diterima. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa media dalam penelitian tersebut efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Siswa menjadi terbantu dalam mengambil ide dan membangun pendapat baru dalam rentetan puisi yang akan disusun.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut maka, peneliti akan melaksanakan penelitian *Research dan Development* yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Lift The Flap Story Book* pada Mata Pelajaran PKn Materi Hidup Rukun Kelas II SDN Jati 02”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan, maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn belum baik, yaitu nilai rata-rata ulangan harian PKn paling rendah dibandingkan dengan mata pelajaran lain, yaitu sebesar 74 dan nilai ketuntasan UTS mata pelajaran PKn paling rendah, yaitu terdapat 7 dari 30 siswa memperoleh nilai di bawah KKM (70);
2. siswa mengalami kesulitan dalam memahami dan mengingat informasi penting pada mata pelajaran PKn, khususnya materi Hidup Rukun;
3. guru masih menggunakan sumber belajar yang terbatas, yaitu 1 buku Pendidikan Kewarganegaraan KTSP dan 1 buku Lembar Kerja Siswa;
4. belum tersedianya media berupa buku cerita bergambar yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa, terutama untuk mata pelajaran PKn.

1.3 Pembatasan Masalah

Dalam penelitian ini dibatasi masalah sebagai bahan kajian penelitian. Peneliti membatasi masalah pada belum tersedianya media khusus yang digunakan guru. Hal ini dikarenakan guru hanya menggunakan satu buku ajar dan belum menggunakan media yang memudahkan siswa dalam memahami materi, sehingga kurang meningkatkan daya tarik siswa untuk belajar. Melalui pengembangan media *lift the flap story book* ini diharapkan siswa lebih antusias untuk belajar dan lebih memahami pembelajaran PKn materi hidup rukun.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah maka, dapat disimpulkan dalam beberapa rumusan masalah berikut.

1. Bagaimanakah desain pengembangan media *lift the flap story book* mata pelajaran PKn materi hidup rukun kelas II SDN Jati 02?
2. Bagaimanakah kelayakan media *lift the flap story book* mata pelajaran PKn materi hidup rukun kelas II SDN Jati 02?
3. Bagaimanakah keefektifan media *lift the flap story book* mata pelajaran PKn materi hidup rukun kelas II SDN Jati 02?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian pengembangan media *lift the flap story book* mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan materi hidup rukun kelas II SDN Jati 02 sebagai berikut.

1. Mengembangkan desain media *lift the flap story book* mata pelajaran PKn materi hidup rukun kelas II SDN Jati 02
2. Menguji kelayakan media *lift the flap story book* mata pelajaran PKn materi hidup rukun kelas II SDN Jati 02
3. Menguji keefektifan media *lift the flap story book* mata pelajaran PKn materi hidup rukun kelas II SDN Jati 02

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoritis

Media *lift the flap story book* mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan materi hidup rukun kelas II SDN Jati 02, sehingga bisa dijadikan sebagai pendukung teori dalam penelitian-penelitian berikutnya.

1.6.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

- a) Diharapkan dapat memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran PKn terutama materi hidup rukun.
- b) Diharapkan dapat meningkatkan daya tarik siswa terhadap mata pelajaran PKn.
- c) Mengenalkan media yang lebih modern sebagai bekal pada jenjang pendidikan selanjutnya.
- d) Diharapkan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

b. Bagi Guru

- a) Diharapkan dapat mempermudah penyampaian materi karena terbantu dengan media *lift the flap story book*.
- b) Diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.
- c) Diharapkan dapat memotivasi guru untuk melaksanakan pembelajaran yang inovatif, aktif, kreatif, dan menyenangkan guna memaksimalkan proses dan hasil belajar.

c. Bagi Peneliti

- a) Diharapkan dapat membantu dalam pengembangan media dan meningkatkan mutu sekolah yang diteliti.
- b) Diharapkan dapat menjadi bekal bagi peneliti untuk melanjutkan ke jenjang berikutnya.
- c) Menerapkan pengetahuan yang didapatkan selama perkuliahan di Universitas Negeri Semarang.
- d) Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah dan melengkapi hasil-hasil penelitian yang lain.

1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk pengembangan yang diproduksi yaitu buku cerita bergambar yang berbentuk *lift the flap story book* yang memiliki spesifikasi sebagai berikut.

1. Media yang dikembangkan berbentuk media cetak berupa *lift the flap story book* Pendidikan Kewarganegaraan materi Hidup Rukun.
2. Desain media memakai desain tata letak *cover* depan dan *cover* belakang yang menarik dan *full color*.
3. Judul dibuat semenarik mungkin agar siswa tertarik untuk membaca buku.
4. Menggunakan *font* berukuran sedang sesuai kebutuhan siswa, sehingga mudah dibaca dan mudah dipelajari siswa SD.
5. Menggunakan warna yang cerah sesuai dengan karakter anak.
6. Pemilihan materi dipilih sesuai dengan kebutuhan siswa, sehingga mudah dipahami dan didesain semenarik mungkin dan *full color*.
7. Media *lift the flap story book* menekankan pada gambar ilustrasi yang menceritakan tentang kerukunan di rumah, kerukunan di sekolah, dan kerukunan di masyarakat, dalam karakter tokoh anak-anak siswa SD dengan *background* rumah, sekolah, dan lingkungan tempat tinggal.
8. Pada setiap lembar cerita akan ditambahkan sebuah gambar ilustrasi yang dapat dibuka atau ditutup, yang di dalamnya berisi informasi penting dari cerita, yang mengangkut materi hidup rukun.
9. Pada akhir cerita akan ditambahkan penjelasan singkat mengenai amanat cerita, sehingga siswa dapat memahami manfaat kerukunan.
10. Pada akhir cerita terdapat soal evaluasi yang bertujuan untuk mengetahui seberapa besar tingkat pemahaman siswa dari cerita yang dibaca.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Teori Belajar

Seiring dengan perubahan zaman dan permasalahan dalam dunia pendidikan, maka pendidikan akan terus mengalami perbaikan. Pelaksanaan pendidikan selalu berkaitan dengan kegiatan belajar mengajar yang berkiblat dari sebuah acuan dasar yang dijadikan tumpuan pelaksanaan pendidikan yang disebut teori belajar. Teori belajar adalah induk dari gagasan pokok dalam bidang psikologi pendidikan maupun bidang filsafat pendidikan yang merupakan hasil dari pemikiran ahli pendidikan (Suyono, 2017:55)

2.1.1.1 Teori Konstruktivisme

Menurut Rifa'i & Anni (2015:148-149) menyatakan bahwa dalam teori belajar konstruktivisme siswa harus menemukan dan mentransformasikan pesan yang kompleks ke dalam diri siswa sendiri. Ciri-ciri belajar dalam teori konstruktivisme, antara lain: (1) pengetahuan secara fisik dibentuk oleh siswa yang ikut belajar secara aktif, (2) pengetahuan secara simbolik dibentuk oleh siswa yang merepresentasikan kegiatannya sendiri, (3) pengetahuan secara sosial dibentuk oleh siswa yang menyalurkan maksudnya kepada orang lain, (4) pengetahuan secara teoritik dibentuk oleh siswa yang mencoba menjelaskan sesuatu yang tidak betul-betul dimengerti.

Sedangkan menurut S. Degeng (dalam Suprijono, 2010:37) menyatakan bahwa belajar merupakan pemaknaan pengetahuan, yang bersifat non objektif, temporer dan selalu berubah serta lebih menekankan pada penciptaan pemahaman

siswa yang menuntut aktivitas secara kreatif produktif dalam konteks yang nyata. Menurut Rifa'i dan Anni (2012:114) belajar dalam teori konstruktivisme mempunyai arti lebih dari sekedar mengingat, yang bertujuan agar siswa mengerti dan mempraktikkan pengetahuan yang pernah dipelajari, sehingga mereka dapat memecahkan permasalahan yang terjadi, menemukan suatu pengetahuan untuk diri sendiri, dan berkitat dengan berbagai pendapat.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa belajar dalam teori konstruktivisme merupakan kegiatan belajar yang menuntut siswa untuk mengkonstruksi pengetahuan sendiri melalui aktifitas yang produktif dan kreatif, sehingga siswa mampu memahami dan menerapkan pengetahuan yang telah dipelajari. Guru berperan sebagai fasilitator dalam kegiatan pembelajaran seperti menyediakan media pembelajaran dan mengarahkan siswa dalam mengkonstruksi pengetahuannya. Arahan dari guru sangat dibutuhkan siswa agar tidak salah dalam mengkonstruksi sebuah pengetahuan baru, sehingga kegiatan belajar seperti ini diharapkan menjadikan siswa lebih mandiri dalam proses pembelajaran di kelas.

2.1.1.2 Teori Kognitivisme

Hamdani (2011:63) menyatakan bahwa teori belajar kognitivisme membagi tipe belajar siswa menjadi beberapa kategori, di antaranya: (1) tipe pengalaman konkret, yaitu tipe siswa yang lebih menyukai contoh nyata dalam proses pembelajaran, (2) tipe observasi reflektif, yaitu tipe siswa yang mengamati dengan teliti sebelum melakukan tindakan, (3) tipe konseptual abstrak, yaitu tipe siswa yang lebih suka bekerja dengan sesuatu dan simbol-simbol daripada dengan teman, (4) tipe eksperimentasi aktif, yaitu tipe siswa yang lebih suka belajar dengan

melakukan praktik proyek dan melalui diskusi secara berkelompok. Sedangkan menurut Suprijono (2012:22) mengemukakan bahwa belajar dalam teori kognitivisme merupakan peristiwa mental, bukan peristiwa mental atau behavioral dalam hampir setiap kegiatan pembelajaran, meskipun hal-hal yang bersifat behavioral tampak lebih nyata.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa belajar dalam teori kognitivisme mengutamakan pada aktivitas siswa yang lebih menyukai contoh konkret, bekerja dengan simbol-simbol melakukan praktik atau proyek, dimana semua aktivitas tersebut merupakan peristiwa mental. Contoh konkret dalam kegiatan pembelajaran dapat membantu siswa agar lebih paham dengan materi pelajaran. Karena siswa pernah mengalami atau melihat sendiri apa yang sedang dipelajari, sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai dengan maksimal. Salah satu cara untuk menunjukkan contoh konkret dalam kegiatan pembelajaran dapat menggunakan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif.

2.1.1.3 Teori Behaviouristik

Menurut Hamdani (2011:63), teori behaviouristik memiliki pandangan bahwa pikiran sebagai kotak hitam dalam tanggapan rangsangan yang dapat diamati secara kuantitatif sepenuhnya mengabaikan proses berpikir yang terjadi di dalam otak serta memandang perilaku yang diamati sebagai indikator. Sedangkan menurut S. Degeng (dalam Suprijono (2010:37)) menyatakan bahwa belajar dalam teori behaviouristik merupakan pengetahuan yang bersifat objektif, pasti, tetap, terstruktur, dan rapi, serta menekankan pada penambahan pengetahuan. Adapun menurut Rifa'i dan Anni (2015:121) berpendapat bahwa teori behaviouristik merupakan perubahan tingkah laku, baik yang tampak atau yang tidak tampak.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli maka, kesimpulannya yaitu belajar dalam teori behaviouristik menekankan pada perubahan tingkah laku siswa yang didapatkan dari hasil perolehan pengetahuan. Teori ini terfokus pada kegiatan pengamatan secara langsung terhadap tingkah laku siswa selama mengikuti kegiatan pembelajaran. Perubahan tingkah laku merupakan salah satu tujuan dari belajar, karena kegiatan belajar dikatakan tidak berhasil jika tingkah laku siswa masih sama seperti sebelum mendapatkan pengetahuan baru dalam sebuah kegiatan pembelajaran. Salah satu cara siswa dalam menemukan pengetahuan baru dapat melalui media pembelajaran yang inovatif dalam proses pembelajaran, perubahan tingkah laku akan sangat tampak jika siswa mampu memahami materi yang diajarkan oleh guru, sehingga peran guru sebagai pihak yang memfasilitasi siswa dalam pembelajaran sangat berpengaruh terutama dalam hal memfasilitasi media pembelajaran.

Dalam penelitian ini, peneliti mengembangkan media pembelajaran yang konkret berupa media *lift the flap story book* PKn. Media tersebut diharapkan dapat menjadi media pembelajaran yang inovatif sehingga dapat memunculkan kreativitas siswa dan meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn. Hal ini sesuai dengan implementasi dari teori kognitivisme yang mengutamakan pada aktivitas siswa yang lebih menyukai contoh konkret, bekerja dengan simbol-simbol melakukan praktik atau proyek, dimana semua aktivitas tersebut merupakan peristiwa mental.

2.1.2 Hakikat Belajar

Belajar merupakan salah satu faktor penting dalam membentuk kepribadian dan tingkah laku individu. Belajar dapat dilakukan setiap hari oleh individu. Keberhasilan individu dalam belajar dipengaruhi oleh prosesnya. Menurut Hakim (dalam Hamdani (2011:21)) menyatakan bahwa belajar adalah proses perubahan kepribadian manusia yang diperlihatkan dalam peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku, misalnya peningkatan keterampilan, kognitif, dan lain-lain. Apabila peningkatan kualitas dan kuantitas kemampuan tidak didapatkan, maka bisa dikatakan ia mengalami kegagalan di dalam kegiatan belajar. Sedangkan menurut Hamdani (2011:21-22), belajar merupakan perubahan perilaku atau penampilan dari serangkaian kegiatan, seperti membaca, mengamati, mendengarkan, meniru, dan sebagainya. Selain itu, belajar akan menjadi lebih baik jika subjek belajar mengalaminya secara langsung. Menurut Rifa'i dan Anni (2012:64) belajar adalah proses penting bagi perubahan perilaku setiap orang dan mencakup segala sesuatu yang dipikirkan dan dikerjakan oleh seseorang. Belajar memegang peran yang penting dalam perkembangan kebiasaan sikap, keyakinan, tujuan kepribadian, dan persepsi seseorang. Belajar juga diartikan sebagai usaha aktif dari individu untuk melakukan perubahan tingkah laku akibat adanya stimulus dari luar yang dapat berupa pengalaman atau informasi (Ruminiati, 2007:18).

Berdasarkan pendapat beberapa ahli tersebut maka, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu kegiatan yang mempengaruhi perubahan pada individu secara keseluruhan berupa kepribadian, perilaku, sikap, pengetahuan, pemahaman, keterampilan, kebiasaan tujuan, dan lain-lain yang diperoleh dari hasil interaksi

dengan lingkungan di sekitarnya. Lingkungan yang mendukung siswa dalam belajar terdiri atas 3, yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat.

2.1.3 Hasil Belajar

Anitah (2008:2.19) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan bentuk kulminasi dalam kegiatan belajar yang telah dilakukan. Kulminasi akan selalu disertai dengan kegiatan tindak lanjut. Hasil belajar harus menunjukkan suatu perubahan atau perolehan perilaku dari siswa yang bersifat menetap, fungsional, positif, dan disadari. Bentuk perubahan perilaku harus menyeluruh secara komprehensif dan terpadu secara utuh bukan hanya pada satu aspek saja. Oleh karena itu, guru harus memperhatikan secara teliti supaya siswa dapat mencapai perilaku tersebut sepenuhnya dan secara menyeluruh. Sedangkan menurut Rifa'i & Anni (2015:67) hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku siswa setelah melakukan kegiatan belajar. .

Menurut Anitah (2008:2.19) menyebutkan bahwa untuk melihat hasil belajar yang berhubungan dengan kemampuan siswa SD dalam berpikir kritis dan ilmiah, dapat diuraikan berdasarkan: a) kemampuan siswa dalam membaca, mengamati dan atau menyimak penjelasan atau informasi; b) kemampuan siswa dalam mengidentifikasi atau membentuk beberapa pertanyaan berdasarkan substansi telah yang dibaca, diamati dan atau didengar; c) kemampuan siswa dalam mengorganisasikan hasil-hasil identifikasi dan menelaah persamaan dan perbedaan; dan d) kemampuan siswa dalam menelaah secara menyeluruh.

Adapun menurut Benyamin S. Bloom (dalam Rifa'i dan Anni (2015:68-72)) menunjukkan beberapa hal yang mungkin dikuasai atau dipelajari oleh siswa yang tercakup dalam ranah belajar, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor.

- a. Ranah kognitif berhubungan dengan hasil yang meliputi pengetahuan, kemampuan dan kecakapan intelektual. Ranah kognitif mencakup kategori pengetahuan (*knowledge*), pemahaman (*comprehension*), penerapan (*application*), analisis (*analysis*), sintesis (*synthesis*), dan penilaian (*evaluation*). Pengetahuan yaitu perilaku mengingat atau menggali informasi materi pelajaran yang telah dipelajari oleh siswa. Pemahaman yaitu kemampuan siswa dalam menerima arti materi yang disampaikan oleh guru. Penerapan yaitu kemahiran siswa menerapkan pengetahuan yang didapat dari kehidupan nyata. Analisis yaitu kemahiran siswa memecahkan materi yang dipelajari menjadi bagian-bagian yang dapat dipahami struktur organisasinya. Sintesis yaitu kemahiran siswa menggabungkan dan membentuk susunan yang baru. Penilaian yaitu kemampuan siswa membuat keputusan yang berhubungan dengan nilai materi dalam tujuan tertentu.
- b. Ranah afektif berkaitan dengan sikap, perasaan, nilai, dan minat. Golongan tujuan belajar pada ranah afektif yaitu penerimaan (*receiving*), pemberian tanggapan (*responding*), pemberian nilai atau penghargaan (*valuing*), pengorganisasian (*organization*), dan pembentukan pola hidup (*organization by a value complex*). Penerimaan merupakan kemampuan siswa dalam merangsang setiap kegiatan yang ada di dalam kelas misalnya aktivitas kelas, buku teks, musik, dan sebagainya. Penanggapan merupakan partisipasi aktif

dari siswa saat kegiatan pembelajaran. Penilaian merupakan pemberian nilai objek, peristiwa dan tingkah laku yang ada dalam diri siswa. Pengorganisasian merupakan rangkaian nilai-nilai yang diperoleh siswa. Sedangkan, pembuatan pola hidup mengacu pada kemampuan siswa dalam mengendalikan perilaku untuk menjadi ciri khas hidupnya.

- c. Ranah psikomotorik berkaitan dengan kemampuan fisik siswa seperti keterampilan syaraf motorik, memanipulasi objek, dan koordinasi antar syaraf. Kategori jenis perilaku untuk ranah psikomotorik menurut Elizabeth Simpson adalah persepsi (*perception*), kesiapan (*set*), gerakan terbimbing (*guide tanggapanse*), gerakan terbiasa (*mechanism*), gerakan kompleks (*complex over tanggapanse*), penyesuaian (*adaptation*), dan kreativitas (*originality*).

Dari beberapa uraian tersebut, maka kesimpulannya yaitu hasil belajar adalah suatu perubahan tingkah laku secara keseluruhan dari proses belajar yang terjadi pada diri seseorang yang meliputi 3 aspek yaitu aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Dalam penelitian ini akan mengkaji hasil belajar siswa pada aspek kognitif dengan indikator materi hidup rukun di rumah, sekolah, dan masyarakat. Pada aspek pengetahuan diharapkan siswa lebih memahami materi hidup rukun melalui media *lift the flap story book* yang diikuti dengan peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn. Untuk melaksanakan keberhasilan pengajaran, maka guru harus memiliki keterampilan dalam memberikan materi, pengelolaan kelas, serta sistem pembelajaran yang mudah dipahami oleh siswa.

2.1.4 Hakikat Pembelajaran

Hakikat pembelajaran disebutkan oleh Darsono (dalam Hamdani (2011:23)) bahwa menurut aliran behaviouristik, pembelajaran adalah upaya guru yang berupa penyediaan lingkungan dan rangsangan untuk membentuk tingkah laku siswa seperti yang diinginkan. Aliran kognitif mengartikan pembelajaran sebagai jalan guru untuk menyerahkan kesempatan kepada siswa untuk berpikir, agar dapat mengetahui dan paham dengan sesuatu yang sedang dipelajari. Selain itu Sugandi (dalam Hamdani (2011:23)) menyebutkan bahwa dalam aliran humanistik menjelaskan bahwa pembelajaran merupakan cara untuk memberikan kebebasan kepada siswa yang sesuai dengan minat dan kemahirannya dalam menentukan bahan pelajaran dan cara mempelajarinya.

Menurut Briggs (dalam Rifa'i dan Anni (2015:85)) menyebutkan bahwa pembelajaran adalah sekumpulan fenomena yang menyebabkan peserta didik terpengaruh sedemikian rupa sehingga memperoleh kemudahan setelahnya. Sekumpulan peristiwa itu membangun pembelajaran yang bersifat internal jika sumbernya berasal dari peserta didik itu sendiri dan dapat juga bersifat eksternal jika sumbernya berasal dari guru. Adapun menurut Gagne, pembelajaran sebagai serentetan fenomena eksternal dari peserta didik yang didesain dengan tujuan untuk mendukung proses internal belajar siswa. Peristiwa belajar ini didesain agar siswa memproses informasi secara konkret untuk memperoleh tujuan yang ingin dicapai.

Dari beberapa pendapat para ahli tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dilaksanakan untuk membantu peserta didik dalam memperoleh pengetahuannya karena pada dasarnya siswa atau peserta didik telah mengalami proses belajar secara individual, amaka pembelajaran diposisikan sebagai

pendorong siswa sekaligus tempat bagi siswa untuk menggali kemampuan yang ada pada dirinya dengan campur tangan pendidik sehingga timbul perubahan perilaku peserta didik. Perubahan perilaku dapat diukur dengan cakupan ranah menurut Benyamin S. Bloom (dalam Rifa'i dan Anni (2015:68)), yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Perubahan tingkah laku siswa tersebut selanjutnya dapat disebut sebagai hasil dari proses belajar dan pembelajaran utamanya yang siswa dapatkan di sekolah.

2.1.4.1 Komponen Pembelajaran

Menurut Rifa'i dan Anni (2015:87) komponen-komponen pembelajaran terdiri atas:

1. Tujuan, merupakan komponen pembelajaran yang diupayakan pencapaiannya melalui kegiatan pembelajaran.
2. Subjek belajar, berperan sebagai subjek sekaligus objek dalam pembelajaran, sehingga merupakan komponen utama dalam sistem pembelajaran.
3. Materi pembelajaran, berperan dalam memberikan warna dan bentuk dari kegiatan pembelajaran, sehingga merupakan komponen utama dalam proses pembelajaran.
4. Strategi pembelajaran, merupakan pola umum dalam mewujudkan proses pembelajaran yang diyakini efektivitasnya dalam mencapai tujuan pembelajaran.
5. Media pembelajaran, merupakan alat yang digunakan oleh guru untuk membantu menyampaikan pesan pembelajaran kepada siswa.
6. Komponen penunjang dalam proses pembelajaran antara lain fasilitas belajar, buku sumber belajar, alat pelajaran, bahan ajar, dan sebagainya.

Menurut Sugandi (dalam Hamdani (2011:48)) unsur-unsur pembelajaran terdiri atas: (1) tujuan pembelajaran, berupa pengetahuan dan keterampilan sikap yang dirumuskan secara gamblang, (2) subjek belajar. Jadi, sekolah harus memaksimalkan setiap komponen pembelajaran di setiap kegiatan pembelajaran karena setiap komponen memiliki keterkaitan satu sama lain. Guru merupakan pemeran utama dalam pemilihan komponen pembelajaran, karena guru lebih mengenali karakteristik setiap siswa dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

2.1.5 Media Pembelajaran

2.1.5.1 Pengertian Media Pembelajaran

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong pembaruan dalam pemanfaatan teknologi dalam proses belajar mengajar. Dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran memerlukan berbagai upaya untuk mewujudkannya agar tercapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan berbagai komponen yang terlibat dalam proses pembelajaran, salah satunya dengan pemanfaatan media pembelajaran.

Kustandi (2011:8) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah alat yang membantu proses pembelajaran dan berfungsi untuk menjelaskan makna pesan yang disampaikan. Sejalan dengan itu, Arsyad (2014:4) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah komponen sumber belajar yang mengandung materi instruksional yang dapat merangsang siswa untuk belajar sesuatu yang saling terkait dengan komponen lainnya dalam mencapai tujuan pembelajaran. AECT (*Association of Education and Communication Technology*) (dalam Arsyad (2014:3)) memberi batasan tentang media di samping sebagai penyemangat dan

pengantar, media juga berperan sebagai bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi.

Media dalam pembelajaran digunakan sebagai alat yang dapat menstimulus siswa dalam kegiatan belajar. Media tidak hanya berupa alat atau bahan saja, tetapi juga hal-hal yang memungkinkan siswa untuk mendapatkan pengetahuan (Hamdani, 2011:244). Dalam hal ini, guru juga termasuk salah satu bentuk media pembelajaran sehingga menjadi bahan kajian strategi dalam penyampaian pembelajaran.

Dari beberapa pendapat ahli tersebut maka, kesimpulannya media pembelajaran adalah sarana atau alat yang berfungsi untuk menolong siswa dalam kegiatan pembelajaran, sehingga terjadi perubahan tingkah laku dan hasil belajar pada siswa. Selain fungsi secara umum, media juga memiliki fungsi khusus seperti yang dikemukakan oleh beberapa ahli.

2.1.5.2 Ciri-ciri Media Pembelajaran

Menurut Gerlach & Ely (dalam Arsyad (2014:15-17)) mengemukakan tiga ciri-ciri media sebagai berikut.

1. Ciri fiksatif (*fixative property*)

Ciri ini menjelaskan kemampuan media dalam merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek yang dipelajari. Suatu peristiwa atau objek dapat diurutkan dan disusun kembali menggunakan media seperti fotografi, *video tape*, *audio tape*, disket komputer, dan film. Suatu objek yang telah diambil gambarnya (direkam) dengan kamera dan video kamera dapat dihasilkan kembali dengan mudah. Dengan cara fiksatif ini, maka suatu rekaman kejadian atau objek yang

terjadi pada satu waktu tertentu dapat ditransportasikan tanpa mengenal waktu.

2. Ciri manipulatif (*manipulative property*)

Media (rekaman video/audio) dapat diedit, sehingga guru cukup menampilkan bagian-bagian penting atau utama dari ceramah, pidato, atau urutan suatu kejadian dengan cara memotong bagian yang tidak diinginkan. Kemampuan media dari ciri manipulatif memerlukan perhatian yang serius, karena jika terjadi kesalahan dalam pengaturan kembali urutan kejadian atau pemotongan bagian yang salah, maka akan terjadi kesalahan penafsiran yang membingungkan dan menyesatkan, sehingga dapat mengubah sikap mereka ke arah yang tidak diinginkan. Mengedit hasil rekaman dengan cara manipulasi kejadian atau objek dapat menghemat waktu.

3. Ciri distributif (*distributive property*)

Ciri distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang dan secara bersamaan menyajikan kejadian tersebut kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama dengan kejadian tersebut. Saat ini, distribusi media tidak hanya terbatas dalam satu kelas atau beberapa kelas pada sekolah di wilayah tertentu, tetapi kapan saja rekaman video, audio, disket komputer dapat dibagikan ke seluruh penjuru tempat yang diinginkan. Sekali merekam informasi dalam format media apapun, maka informasi tersebut dapat dihasilkan kembali beberapa kali, siap dipakai lebih dari sekali dan

bersamaan di berbagai tempat. Kekonsistenan informasi yang sudah direkam akan terjamin sama atau hampir sama dengan informasi aslinya.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa dalam penelitian ini peneliti mengembangkan media *lift the flap story book* PKn dengan ciri fiksatif, yaitu menjelaskan kemampuan media dalam merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek yang dipelajari. Hal ini dikarenakan media berupa buku dapat melihat kejadian atau objek yang terjadi pada satu waktu tertentu dapat ditransportasikan tanpa mengenal waktu.

2.1.5.3 Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Levie dan Lenz (dalam Kustandi (2011:19)) mengemukakan 4 fungsi media pembelajaran khususnya media visual sebagai berikut.

1. Fungsi atensi media visual

Fungsi ini adalah inti yang dapat menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik untuk memperhatikan isi pelajaran yang berkaitan dengan arti visual yang diperlihatkan atau mempersamai materi teks pelajaran.

2. Fungsi afektif media visual

Fungsi ini nampak dari tingkat kenikmatan peserta didik saat mengikuti pembelajaran atau membaca teks bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menumbuhkan emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang tentang masalah sosial atau ras.

3. Fungsi kognitif media visual

Fungsi ini nampak dari beberapa penemuan penelitian yang menyatakan bahwa lambang visual atau gambar akan melancarkan pencapaian tujuan karena

siswa dapat dengan mudah memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terdapat dalam gambar.

4. Fungsi kompensatoris media visual

Fungsi ini dapat dilihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks dapat menolong peserta didik yang memiliki kelemahan dalam kemampuan membaca agar mudah dalam mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya lagi. Dengan kata lain, media memiliki kegunaan untuk membantu siswa yang lemah dan lambat dalam menerima serta memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau verbal.

Sedangkan menurut Kemp dan Dayton (dalam Kustandi (2011:20)), media pembelajaran dapat memenuhi 3 fungsi utama jika media itu digunakan secara individu, kelompok, atau kelompok besar, yaitu dalam hal (1) motivasi minat atau tindakan yang dilakukan; (2) memaparkan suatu informasi; dan (3) memberikan suatu perintah. Untuk memenuhi fungsi motivasi, media pembelajaran dapat dilakukan dengan cara drama atau hiburan. Sedangkan sebagai tujuan informasi, media pembelajaran dapat digunakan dalam menyajikan informasi di hadapan sekelompok siswa. Isi dan bentuk pemaparan bersifat umum, berguna sebagai pengantar, peringkasan laporan, atau pengetahuan latar belakang. Hiburan, drama atau teknik motivasi merupakan contoh penyajian data.

Dari beberapa pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran *lift the flap story book* PKn yang terdapat dalam penelitian ini yaitu

memudahkan siswa dalam memahami mata pelajaran PKn materi hidup rukun, menarik perhatian siswa dalam belajar, memotivasi siswa untuk belajar dan membantu siswa yang lemah dalam belajar agar lebih mudah mengingat isi pelajaran yang disampaikan.

2.1.5.4 Peran Media Pembelajaran

Dalam pendidikan, media berperan dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Informasi dalam media harus mampu melibatkan siswa, baik dalam pikiran maupun aktivitas nyata sehingga pembelajaran dapat berjalan. Materi harus dirancang secara sistematis dan psikologis ditinjau dari segi prinsip-prinsip belajar agar dapat mempersiapkan langkah pembelajaran yang efektif. Selain menyenangkan, media pembelajaran juga harus dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan siswa, karena setiap siswa memiliki kemampuan yang berbeda dalam menangkap materi.

Menurut Kustandi (2011:23) menyimpulkan pendapat para ahli, bahwa manfaat praktis penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran adalah sebagai berikut.

1. Media pembelajaran mampu menjelaskan penyajian pesan dan informasi sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar dan hasil belajar meningkat.
2. Media pembelajaran mampu meningkatkan dan menarik perhatian anak, sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, siswa dapat berinteraksi secara langsung dengan lingkungannya, dan memungkinkan siswa untuk belajar sesuai dengan kemampuan dan minatnya.

3. Media pembelajaran mampu menyelesaikan masalah keterbatasan indera, ruang, dan waktu.
4. Media pembelajaran mampu memberikan pengalaman yang sama kepada siswa mengenai fenomena di lingkungan sekitar dan memungkinkan terjadinya hubungan antar siswa secara langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya, seperti kegiatan karyawisata, berkunjung ke museum, atau kebun binatang.

2.1.5.5 Karakteristik Media Pembelajaran

Karakteristik media pembelajaran mempengaruhi setiap bentuk dan fungsi dari masing-masing media pembelajaran dalam menunjang keberhasilan proses belajar. Asyhar (2012:46) mengemukakan bahwa karakteristik sumber dan media dikelompokkan menurut metode tertentu sesuai dengan sifat dan fungsinya terhadap kegiatan pembelajaran.

Menurut Bruner (dalam Pitadjeng (2006:29), ada tingkatan tahap utama modus belajar yaitu (1) tahap enaktif; (2) tahap ikonik; dan (3) pengalaman abstrak/symbolik. Ketiga pengalaman tersebut saling berinteraksi dalam upaya memperoleh pengalaman kognitif, afektif, atau psikomotorik. Menurut Dale (dalam Kustandi (2011:10)), tingkat pengalaman dalam memperoleh hasil belajar dideskripsikan sebagai proses komunikasi.

Edgar Dale (dalam Kustandi (2011:11)) mengelompokkan media pembelajaran berdasarkan tingkatan pengalaman yang diperoleh pembelajar yang digambarkan dalam suatu susunan *Dale's Cone of Experiences*. Penggambaran Dale tentang tingkatan pengalaman belajar disusun secara urut menurut tingkat kekonkretan dan keabstrakan. Dale menjelaskan bahwa semakin ke atas puncak

kerucut maka semakin abstrak penyampaian pesan suatu media. Sebaliknya, semakin ke dasar kerucut maka pengetahuan yang diperoleh semakin konkret. Proses dan interaksi dalam kegiatan pembelajaran tidak harus dari pengalaman langsung, tetapi dimulai dengan jenis pengamalan yang paling sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan kelompok siswa yang dihadapi dengan mempertimbangkan situasi dan kondisi belajar.

Tingkat kekonkretan dan keabstrakan pengalaman tersebut seperti terlihat pada gambar kerucut pengalaman Edgar Dale sebagai berikut.

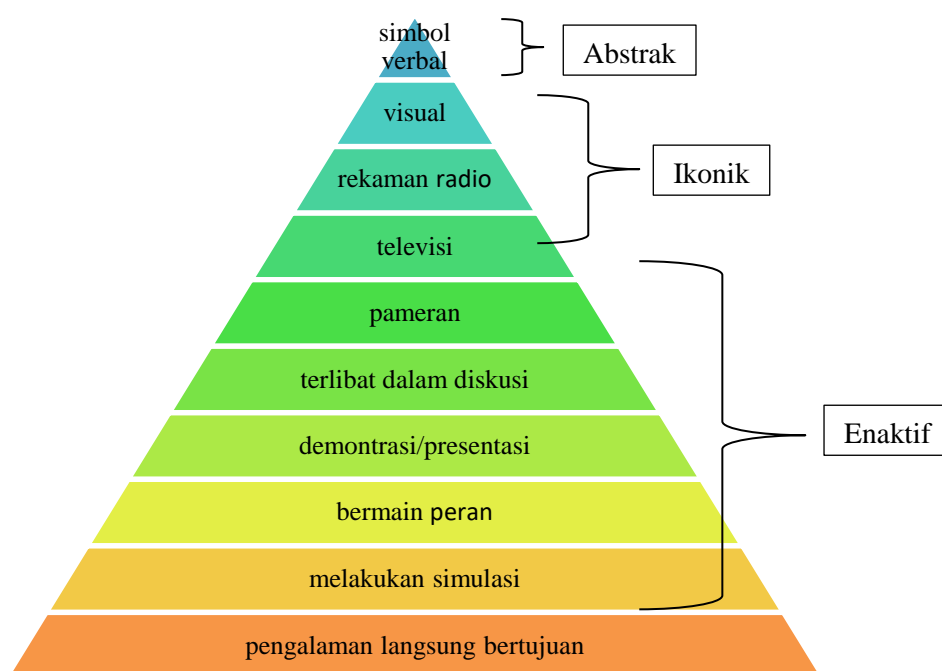


Diagram 2.1. Kerucut pengalaman Edgan Dale (Asyhar, 2012:49)

Dengan demikian menunjukkan bahwa media akan selalu memiliki karakteristik, bentuk, dan fungsi yang berbeda dilihat dari kebutuhan media dan tingkatan sasaran penggunaan media. Berdasarkan kerucut pengalaman tersebut maka, penelitian ini mengembangkan media pembelajaran *lift the flap story book*

PKn yang terletak pada tingkat visual dan simbol verbal, yaitu tingkat yang memiliki keabstrakan paling tinggi dalam penyampaian pesan suatu media.

2.1.5.6 Jenis Media Pembelajaran

Dewasa ini, guru mengembangkan media pembelajaran dengan berbagai macam bentuk dan jenis dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa. Oleh karena itu, agar tujuan pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik, diharapkan guru dapat selektif dalam memilih media yang disesuaikan dengan pembelajaran yang akan diberikan. Kemp dan Dayton (dalam Arsyad (2014:39)), mengelompokkan media pembelajaran menjadi beberapa jenis, yakni.

1. Media cetak, yaitu media yang menyampaikan informasi secara tertulis, misalnya buku teks, pamflet, dan surat kabar.
2. Media pajang, yaitu media yang digunakan sebagai sarana pengirim pesan kepada orang lain, misalnya papan tulis, papan diagram, papan magnet, papan kain, mading, dan pameran.
3. *Overhead Transparencies* (OHP), yaitu transparansi yang diproyeksikan berbentuk huruf, lambang, gambar, grafik, atau kombinasi.
4. Rekaman *audiotape*, yaitu pesan dan isi pelajaran yang dapat didengarkan tepat dengan kebutuhan.
5. *Seri slide* dan *filmstrip*, penyajian *multi-image*, rekaman video, dan film hidup, yaitu film bingkai yang diproyeksikan melalui *slide* proyektor.
6. Komputer, yaitu teknologi yang mempermudah kita dalam membuat dan menyampaikan pesan atau informasi.

Hamdani (2011:250-254) mengemukakan bahwa jenis media pembelajaran yang dapat dipakai dalam pembelajaran, antara lain: (1) media grafis, yaitu media

yang berfungsi untuk mengirimkan pesan dari sumber ke penerima pesan, misalnya gambar atau foto, sketsa, diagram, bagan, dan grafik; (2) teks, yaitu media yang dapat membantu siswa agar fokus dengan materi yang diajarkan oleh guru yaitu dengan cara mendengarkan tanpa beraktifitas lainnya yang menuntut konsentrasi; (3) audio, yaitu media yang memudahkan pengidentifikasian objek-objek, pengklasifikasian objek, menunjukkan jalinan spasial dari suatu objek, dan membantu memperjelasn konsep abstrak menjadi konkret; (4) grafik, yaitu media yang dapat menunjukkan objek dengan ide, memperjelas konsep yang tidak mudah, memperjelas konsep yang abstrak menjadi konkret, memperjelas jelas satu langkah prosedural; (5) animasi, yaitu media yang dapat memperlihatkan siswa tentang pengaruh perubahan suatu variabel terhadap proses yang merupakan proses abstrak; (6) video, yaitu media yang dipakai saat memberikan materi dalam ranah keterampilan.

Dari pendapat beberapa ahli maka dapat disimpulkan bahwa media yang pada dasarnya mempunyai kelebihan dan kelemahan, dibagi menjadi tiga bentuk besar yaitu media audio, media visual dan media audio-visual. Oleh karena itu dalam penggunaannya. jika satu media saja sudah cukup maka guru dapat menggunakan satu media saja. Penggunaan media dengan mengkombinasikan pemakaian lebih dari satu jenis dapat dipertimbangkan oleh guru, sehingga tujuan pembelajaran yang akan disampaikan dapat tercapai dengan baik, bukan sebaliknya.

Dalam penelitian ini, media yang dikembangkan oleh peneliti yaitu media cetak berupa buku *lift the flap story book* mata pelajaran PKn. Di dalam media

tersebut terdapat teks, ilustrasi, dan gambar yang ditampilkan sehingga memudahkan dalam penyampaian pesan atau materi hidup rukun dalam mata pelajaran PKn.

2.1.6 Hakikat Buku Cerita Bergambar

2.1.6.1 Pengertian Buku Cerita Bergambar

Sebagian literatur menjelaskan bacaan anak sebagai buku bergambar (*picture books*), buku cerita bergambar (*picture storybooks*), atau keduanya secara bergantian. Sebagian penulis membedakan kedua makna tersebut, namun sebagian yang lain menganggapnya sama. Buku bergambar (*picture books*), yaitu buku yang menyampaikan pesan melalui dua cara, yaitu ilustrasi dan tulisan. Ilustrasi (gambar) dan tulisan yang diartikan untuk menyalurkan pesan tidak berdiri sendiri, tetapi berdiri bersama-sama dan saling memberikan dukungan dalam mengungkapkan pesan. Jadi, ilustrasi dan tulisan menuntut penyampaian pesan yang lebih baik dan kuat dengan dua cara yang berbeda, tetapi saling menguatkan (Nurgiyantoro, 2013:153).

Menurut Faizah (dalam Suryaningsih, 2010:115) mengemukakan bahwa buku cerita bergambar adalah buku yang menuliskan sebuah cerita dengan gaya bahasa ringan, cenderung dengan gaya obrolan, dilengkapi dengan gambar yang merupakan kesatuan dari cerita untuk menyampaikan gagasan tertentu. Sejalan dengan itu, Mitchell menjelaskan bahwa buku cerita bergambar (*picture storybooks*) adalah buku yang memperlihatkan gambar dan teks, yang keduanya saling berhubungan. Karena gambar maupun teks belum dapat mengungkapkan cerita sendiri yang mengesankan dan keduanya saling mengisi dan melengkapi.

Dengan demikian, pembacaan terhadap buku cerita tersebut akan terasa lebih lengkap dan nyata jika dilaksanakan dengan mengamati gambar dan membaca teks narasi melalui huruf-huruf.

Dari definisi beberapa ahli tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa buku cerita bergambar adalah buku yang memuat gambar dan terdapat penjelasan berupa narasi singkat yang mampu merangsang imajinasi anak. Media yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu *lift the flap story book* PKn yang merupakan salah satu jenis buku cerita bergambar. Kegiatan membaca buku cerita bergambar dapat menolong siswa untuk lebih memahami kaitan antara cerita dan gambar. Buku cerita gambar sangat sesuai diterapkan dalam pembelajaran di SD terutama kelas awal, karena sangat berguna untuk mengkonkretkan hal-hal abstrak yang berbentuk gambar atau foto, yang dapat menggambarkan tingkah laku yang baik dan kurang baik, sebagai wadah dalam membentuk moral anak.

2.1.6.2 Fungsi Buku Cerita Bergambar

Mitchell (dalam Nurgiyantoro (2013:153)) mengatakan bahwa ada beberapa hal tentang fungsi dan pentingnya buku cerita bergambar bagi anak, yaitu.

1. Buku cerita bergambar bisa membantu perkembangan emosi pada anak, yaitu membantu dan memfasilitasi anak dalam mengekspresikan emosinya, misalnya rasa takut dan senang, sedih dan bahagia, serta membantu anak dalam memahami dan menerima dirinya sendiri dan orang lain. Berbagai sikap dan reaksi emosi anak perlu mendapat stimulus untuk menyalurkan perkembangan emosi agar dapat berjalan secara wajar dan terkontrol. Buku

cerita bergambar perlu dikembangkan melalui pembelajaran agar anak mampu memahami dan menerima keadaan diri sendiri dan orang lain.

2. Buku cerita bergambar dapat membantu anak belajar mengerti tentang dunia dan sadar akan adanya dunia di tengah masyarakat dan alam. Melalui buku cerita bergambar, anak dapat mempelajari kehidupan bermasyarakat, baik dalam sudut pandang sejarah masa lampau maupun masa sekarang, belajar tentang keadaan geografi dan kehidupan alam, tumbuhan, dan hewan. Hal tersebut dapat membuat anak sadar tentang kehidupan luas yang menjadi lingkungannya dan bagian dari kehidupannya, sehingga semua pengalaman hidup yang penting untuk perkembangan dirinya akan semakin bertambah.
3. Buku cerita bergambar dapat memudahkan anak untuk belajar berinteraksi dan mengembangkan perasaannya dengan orang lain. Melalui buku cerita bergambar yang menampilkan kehidupan keluarga, tetangga, kawan sebaya, pergaulan di sekolah, dan lain lain yang mengisahkan relasi kehidupan antar manusia dapat membelajarkan anak untuk bersikap dan bertindak laku, verbal dan nonverbal, yang benar sesuai tuntunan kehidupan sosial budaya masyarakat. Demikian pula hanya dengan perasaan anak yang juga dapat terbangun melalui hubunganantar sesama. Jadi, pada hakikatnya melalui buku cerita bergambar anak belajar tentang kehidupan yang disajikan secara lebih konkret lewat kata-kata dan gambar ilustrasi.
4. Buku cerita bergambar membantu anak untuk mendapatkan kesenangan. Ini merupakan salah satu hal terpenting dalam pemberian buku bacaan jenis ini, yaitu untuk memberikan kesenangan dan kenikmatan batiniah. Kenikmatan

batiniah merupakan salah satu hal yang juga harus terpenuhi dalam kehidupan manusia, dan tidak hanya pemenuhan kebutuhan fisik saja, agar perkembangan kejiwaan dapat berlangsung secara seimbang dan harmonis. Hal itu dapat diperoleh melalui cerita dan gambar-gambar yang menarik, bagus dan cenderung realistik, dan hal-hal lucu yang merangsang anak untuk tertawa senang.

5. Buku cerita bergambar membantu anak untuk mengapresiasi keindahan. Baik cerita secara verbal maupun gambar-gambar ilustrasi yang mendukungnya masing-masing menawarkan keindahan. Keindahan cerita verbal dapat diperoleh antara lain melalui kemenarikan plot dan karakter tokoh, sedangkan gambar ilustrasi melalui ketepatan pelukisan objek, komposisi warna dan berbagai aksi yang menarik. Objek yang menawarkan keindahan perlu diapresiasi, dihargai, dinikmati, dan kegiatan tersebut juga dapat diperoleh lewat pembelajaran. Dalam diri anak sudah terdapat bakat keindahan, namun ia tidak akan berkembang secara maksimal jika tidak secara sengaja dirangsang dan dipacu untuk berkembang. Sikap menghargai keindahan itu sendiri pada giliran selanjutnya dapat menunjang pengembangan sikap dan perilaku halus pada diri anak.
6. Buku cerita bergambar dapat membantu merangsang imajinasi anak. Buku cerita dan gambar-gambar berfungsi untuk memotivasi tumbuh kembang anak dalam berimajinasi. Imajinasi bisa dikembangkan melalui cerita verbal, tetapi dengan ditambah gambar-gambar ilustrasi yang mendukung, sehingga

cerita akan semakin nyata dan kuat. Hal tersebut tidak hanya memperkuat pemahaman cerita, tetapi juga tingkat imajinasi anak.

Menurut Ruminiati (2007:2.23) fungsi media gambar adalah sebagai berikut: (a) mengkonkretkan berbagai hal yang sifatnya abstrak; (b) mendekatkan dengan objek yang sesungguhnya di lapangan; (c) melatih siswa untuk berpikir konkret; (d) menjelaskan suatu permasalahan.

Dari pendapat para ahli tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa fungsi media buku cerita bergambar bagi anak adalah: (1) membantu anak dalam tahap perkembangannya; (2) membantu anak belajar lingkungan sekitarnya secara konkret, baik alam, maupun masyarakat; (3) membantu anak mengapresiasi keindahan; (4) membantu anak menstimulus imajinasinya. Untuk mencapai fungsi tersebut, hal yang terpenting yaitu bagaimana desain dari sebuah buku cerita bergambar yang akan diberikan kepada siswa, terutama siswa Sekolah Dasar. Sebuah buku cerita bergambar harus memuat desain yang disesuaikan dengan kriteria atau karakteristik anak, mulai dari gambar, konten materi, tulisan, dan lainnya yang oleh beberapa ahli telah dijabarkan dalam buku-buku karyanya.

2.1.6.3 Kriteria Buku Cerita Bergambar yang Baik

Kriteria buku cerita bergambar menurut Effendy, dkk (2013) meliputi : (1) tampilan visual buku didesain dengan tampilan *full color*; (2) tampilan visual buku lebih banyak gambar daripada teks; (3) jenis huruf pada buku mempunyai tingkat baca yang baik bagi anak; (4) judul buku mewakili seluruh isi cerita dan menarik minat anak untuk membaca; (5) tampilan warna dapat memberi kesan dan mudah diterima oleh mata.

Sedangkan menurut Nurgiyantoro (2013:210) menyatakan bahwa buku cerita yang baik untuk anak setidaknya memenuhi syarat sebagai berikut: (1) materi tidak sulit dipahami oleh anak; (2) memakai bahasa yang tidak rumit sehingga mudah dibaca dan dipahami oleh anak; (3) kesederhanaan kosakata dan struktur kalimat harus dipertimbangkan; (4) berfungsi untuk meningkatkan kekayaan bahasa dan kemampuan anak dalam berbahasa.

Berdasarkan pendapat para ahli, maka dapat disimpulkan bahwa kriteria buku cerita yang baik yaitu: (1) tampilan visual buku didesain dengan tampilan *full color*; (2) tampilan buku secara visual lebih banyak gambar dibandingkan teks; (3) jenis *font* tulisan pada buku cerita memiliki tingkat baca yang baik bagi anak; (4) judul buku mewakili seluruh isi cerita dan menarik minat anak untuk membaca; (5) tampilan warna dapat memberi kesan dan mudah ditangkap oleh mata; (6) materi tidak sulit dipahami oleh anak; (7) menggunakan bahasa yang tidak rumit sehingga mudah dibaca dan dipahami oleh anak; (8) kesederhanaan kosakata dan struktur kalimat harus menjadi pertimbangan; (9) berfungsi untuk meningkatkan kekayaan bahasa dan kemampuan berbahasa anak.

2.1.6.4 Posisi dan Format Gambar

Menurut Nurgiyantoro (2013:155) mengemukakan bahwa letak gambar pada halaman-halaman dalam buku pada umumnya bervariasi, misalnya ada yang di sela-sela teks atau diapit oleh teks, di bawah teks, di atas, atau di halaman samping teks satu halaman penuh. Penataan gambar-gambar itu memperhitungkan aspek keindahan tampilan, menarik perhatian, enak dipandang, dan secara mudah mata akan beralih dari teks ke gambar dan sebaliknya. Pada buku-buku bergambar

untuk anak usia lebih awal, penampilan gambar biasanya lebih mencolok, lebih besar, realistik, dan menempati separuh halaman bawah atau halaman sebelah yang biasanya samping kanan untuk teks dan samping kiri untuk gambar, dan dengan warna yang menarik.

Di sisi lain, buku-buku bergambar untuk anak yang lebih besar gambar sering lebih kecil, menempati separuh halaman kanan atau kiri, atau bawah, belum tentu berwarna dan bahkan belum tentu ada di setiap halaman kanan dan kiri. Gambar ilustrasi dalam buku cerita bergambar tidak menyajikan gambar dengan mengusung maknanya sendiri, tetapi makna yang sejalan dengan alur dan karakter tokoh. Gambar-gambar itu pada hakikatnya juga mempresentasikan makna lewat urutan citra (*sequential image*), maka masalah penempatan gambar diperhitungkan keterkaitannya langsung dengan teks verbal. Jadi, ketika membaca teks verbal dalam waktu hampir bersamaan dan tanpa memindah halaman, dengan cara memindah-mindah pandangan mata ke fokus tulisan dan gambar, anak dapat melihat gambar-gambar yang lebih mengkonkretkan dan menguatkan cerita verbal itu.

Dalam penelitian ini, media *lift the flap story book* yang dikembangkan oleh peneliti memiliki posisi dan format gambar berada di atas teks, dengan *full color*, komposisi gambar lebih banyak dibandingkan dengan teks, dan pada setiap halaman terdapat bagian *flap* yang dapat dibuka dan ditutup yang di dalamnya berisi informasi tentang materi hidup rukun PKn.

2.1.6.5 Bahasa dalam Buku Cerita Bergambar

Bahasa yang digunakan untuk bacaan anak tidak rumit, namun tidak perlu disederhanakan secara berlebihan. Terlebih lagi dalam buku cerita bergambar kata-

kata dalam konteks cerita dimengerti secara berbarengan dengan bantuan gambar. Letak gambar ilustrasi untuk menutupi kekurangan anak dalam hal bahasa. Selain itu, jika bacaan itu dibacakan oleh orang dewasa yang belum mengerti maksudnya, biasanya anak akan menanyakan arti kata yang sulit atau narasi verbal yang didengar dan atau dibacanya sendiri (Nurgiyantoro, 2013:157).

Melalui cara yang demikian pula, anak mengembangkan kosakata dan kemampuan berbahasanya. Belajar bahasa dalam situasi kehidupan yang sesungguhnya adalah belajar dalam konteks pragmatis, tempat konteks bahasa dipergunakan dalam pengertian sebagai sarana komunikasi. Perolehan bahasa yang demikian adalah perolehan bahasa yang alami dan berlangsung secara kurang disadari. Kesadaran anak akan lebih terfokus ada cerita, pemahaman, dan penghayatan cerita yang diekspresikan melalui teks verbal dan gambar ilustrasi itu daripada secara lugas kita mengajarkan bahasa atau pesan-pesan moral yang lain (Nurgiyantoro, 2013:158).

Dalam penelitian ini, bahasa yang digunakan pada media *lift the flap story book* yaitu bahasa yang sesuai dengan anak-anak, tidak rumit, penghayatan cerita diekspresikan melalui teks verbal dan gambar ilustrasi, dan berisi pesan moral yang sesuai dengan materi hidup rukun di rumah, sekolah dan masyarakat.

2.1.6.6 Isi Buku Cerita Bergambar

Menurut Nurgiyantoro (2013:157) mengemukakan bahwa tema dan persoalan yang diceritakan dalam buku cerita bergambar dapat sebanyak persoalan kehidupan manusia. Berbagai persoalan yang diangkat menjadi cerita anak, harus berangkat dari kacamata anak, sehingga isi cerita tersebut komunikatif bagi pembaca dan pendengar anak-anak. Karakteristik bacaan yang memfokuskan diri

pada bacaan anak adalah masalah kesederhanaan yang paling tidak mencakup 2 hal, yaitu kesederhanaan masalah kehidupan yang dikisahkan dan cara mengkisahkan. Menurut Asosiasi Perpustakaan Amerika, buku anak adalah buku yang disesuaikan dengan tingkat kemampuan membaca dan minat anak mulai dari kelompok umum tertentu atau tingkatan pendidikan, yaitu pra sekolah hingga kelas 6 sekolah dasar. Buku secara khusus ditulis dan diilustrasikan untuk anak hingga berusia 12-13 tahun. Jenis buku yang termasuk ke dalam kategori ini yaitu buku nonfiksi dan novel untuk remaja, buku karton tebal, buku lagu anak, buku mengenal alfabet, belajar berhitung, buku bergambar untuk belajar membaca, buku bergambar untuk belajar konsep (*picture books*), dan buku cerita bergambar (*picture storybooks*) (Laila, 2014:182).

Tema pada buku cerita bergambar dapat berupa tema kehidupan keluarga, hubungan antar anak dengan orang tua; hubungan anak dengan teman sebaya sepermainan baik di sekolah maupun di luar sekolah; tema olahraga dan seni budaya, dan lain-lain. Berbagai *genre* dan *sub genre* sastra anak yang dikelompokkan ke dalam fiksi, diantaranya fantasi dan realisme, berbagai cerita tradisional seperti mitos, legenda, fabel, dongeng, baik itu dongeng modern maupun fabel modern banyak dihadirkan ke dalam buku cerita bergambar (Nurgiyantoro, 2013:158).

Berdasarkan pendapat beberapa ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa isi dalam media *lift the flap story book* PKn untuk anak harus sesuai dengan tingkat kemampuan anak, mencakup kesederhanaan masalah kehidupan yang dikisahkan dan cara mengkisahkan.

2.1.6.7 Ciri Media Gambar yang Efektif

Hasil penelitian Seth Spaulding (James W. Brown, dkk) (dalam Sudjana (2017:12)) mengemukakan tentang cara siswa belajar melalui gambar-gambar yang yaitu sebagai berikut.

1. Ilustrasi gambar berupa perangkat pembelajaran yang secara efektif dapat menarik minat belajar siswa.
2. Ilustrasi gambar berupa perangkat tingkat abstrak yang dapat diartikan berdasarkan pengalaman di masa lampau melalui penafsiran kata-kata. Oleh sebab itu, sebaiknya guru berhati-hati dalam menetapkan pengalaman artistik maupun pengalaman lingkungan di masa lampau. Pengalaman siswa di bidang seni bisa menentukan keberhasilan dalam mengartikan ilustrasi. Begitu pula pengalamannya dengan bermacam jenis adegan yang diilustrasikan juga dapat berpengaruh dengan keberhasilan penafsiran ilustrasi gambar dalam materi pembelajaran.
3. Ilustrasi gambar membantu para siswa dalam membaca buku pelajaran terutama dalam mengartikan dan mengingat isi materi yang menyertainya.
4. Ilustrasi dalam *booklet* yang berupa setengah atau satu halaman penuh bergambar disertai beberapa petunjuk yang jelas, pada umumnya lebih disukai oleh anak-anak. Bahkan lebih baik lagi jika lebih dari separuh isi *booklet* itu berupa ilustrasi gambar.
5. Isi dalam ilustrasi gambar harus dihubungkan dengan kehidupan sesungguhnya untuk meningkatkan minat siswa..

6. Isi dalam ilustrasi gambar sebaiknya ditata sedemikian rupa sehingga tidak bertentangan dengan gerakan mata pembaca dan bagian yang tidak perlu difokuskan di sebelah kiri atas medan gambar.

Selanjutnya dikuatkan dengan kesimpulan dari 50 hasil penelitian Edmun Faison (James W. Brown, dkk) (dalam Sudjana (2017:12)) tentang penggunaan gambar dan grafik dalam pembelajaran yaitu sebagai berikut.

- a. Ada beberapa hasil penelitian yang menunjukkan bahwa dalam rangka pemerolehan hasil belajar siswa secara maksimal, maka gambar-gambar harus dikaitkan dengan materi pembelajaran yang ukurannya cukup besar, sehingga rincian unturnya dapat dengan mudah diamati, sederhana, direproduksi secara bagus, realistis, dan menyatu dengan teks.
- b. Ada bukti bahwa gambar-gambar berwarna lebih menarik minat dan perhatian siswa dibandingkan gambar hitam putih dan daya tarik terhadap gambar bermacam-macam sesuai dengan umur, jenis kelamin, serta kepribadian seseorang. Meskipun demikian, gambar-gambar berwarna tidak selamanya merupakan pilihan terbaik. Menurut hasil penelitian Seth Spaulding, kualitas warna diperlukan untuk gambar-gambar yang bersifat realistik.
- c. Dari hasil penelitian Mabel Rudissil mengenai gambar-gambar yang lebih disukai anak-anak menunjukkan bahwa dalam penyajian visual yang sempurna realismenya yaitu pewarnaan, karena akan menumbuhkan impresi atau kesan realistik pada gambar.

2.1.7 *Lift The Flap Story Book* (Buku Cerita Berjendela)

2.1.7.1 Pengertian *Lift The Flap Story Book* (Buku Cerita Berjendela)

Lift the flap book atau disebut buku berjendela merupakan jenis buku interaktif yang halaman bukunya harus dibuka terlebih dahulu untuk mengetahui kejutan informasi di balik halaman tersebut. Menurut Ardhana (2016) mengatakan bahwa media grafis *lift the flap book* termasuk dalam media visual yang dicetak. Sedangkan menurut Dewantari (2014) *lift the flap book* merupakan salah satu variasi dalam perkembangan dunia cetak. *Lift the flap book* dikemas dengan menyusun atau menumpuk beberapa kertas, kemudian mengunci salah satu sisi kertas dan menyisakan sebagian kertas agar dapat ditutup dan dibuka kembali. Handayani (2016) juga menjelaskan bahwa *lift the flap book* (buku berjendela) merupakan buku yang halamannya terdapat gambar yang dilengkapi dengan sistem membuka jendela untuk memperoleh kejutan informasi atau gambar yang berada di baliknya. Sehingga *lift the flap book* dapat digunakan dalam proses pembelajaran sebagai media pembelajaran. Berdasarkan pendapat beberapa ahli tersebut maka, dapat disimpulkan bahwa *lift the flap book* adalah buku yang dilengkapi dengan sistem membuka atau menutup jendela, yaitu bagian gambar yang di dalamnya terdapat informasi tersembunyi.

Dalam penelitian ini, peneliti mengembangkan media *lift the flap story book* yang berarti buku cerita bergambar berbentuk buku berjendela, yang di dalamnya berisi cerita bergambar tentang kerukunan di rumah, sekolah, dan masyarakat, dimana ada salah satu bagian gambar yang dapat dibuka atau ditutup yang di dalamnya berisi suatu informasi yang berkaitan dengan isi cerita dan materi hidup rukun di rumah, sekolah, dan masyarakat.

2.1.7.2 Manfaat Penggunaan *Lift The Flap Story Book* (Buku Cerita

Berjendela)

Menurut Wardhani (dalam Monica (2016:31)), manfaat pemakaian dari teknik *lift the flap book* yaitu anak-anak secara tidak langsung akan melakukan kegiatan melihat, membuka, dan menutup gambar pada *lift the flap book* dapat melatih perkembangan motorik mereka. Sejalan dengan pendapat tersebut, Sugiyanto (2015) mengemukakan bahwa *lift the flap book* (buku berjendela) bermanfaat untuk memperoleh rangkuman isi pembelajaran atau konsep sehingga nampak lebih terpusat. Berdasarkan pendapat tersebut maka, dapat disimpulkan bahwa manfaat penggunaan *lift the flap story book* PKn adalah melatih perkembangan motorik anak melalui kegiatan membuka, menutup, atau membaca cerita sehingga anak dapat merangkum isi pembelajaran atau konsep cerita yang disampaikan sesuai dengan materi hidup rukun di rumah, sekolah, dan masyarakat.

2.1.7.3 Kelebihan dan Kekurangan *Lift The Flap Story Book* (Buku Cerita

Berjendela)

Menurut Ardhana (dalam Esty Nurbaya, 2018:11) menyebutkan kelebihan dan kekurangan media *lift the flap story book* sebagai berikut.

“Kelebihan media grafis *lift the flap book* yaitu: (1) bentuknya sederhana, ekonomis, bahan mudah diperoleh, (2) dapat menyampaikan rangkuman, (3) mampu mengatasi keterbatasan ruang dan waktu tanpa memerlukan peralatan khusus dan mudah penempatannya, serta (4) dapat membandingkan suatu perubahan dapat divariasikan antara media yang satu dengan media yang lainnya. Sedangkan kelemahannya yaitu: (1) sulit menampilkan gerak pada halaman, (2) biaya percetakan yang mahal, (3) proses pencetakan yang memakan waktu lama, dan (4) pembagian unit-unit pelajaran dalam media cetakan harus dirancang sedemikian rupa agar tidak membosankan”.

Dalam penelitian ini, media *lift the flap story book* memiliki kelebihan yaitu ekonomis dan dapat menyampaikan rangkuman materi hidup rukun tanpa memerlukan peralatan khusus dan mudah penempatannya, sedangkan kekurangannya yaitu dalam segi percetakan dan konsep perancangan media yang memerlukan kreativitas agar tidak membosankan.

2.1.7.4 Hakikat Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan

2.1.7.4.1 Pengertian Pembelajaran PKn

Menurut Winataputra (2014), Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) adalah pendidikan yang berkaitan dengan status formal warga negara yang mulanya diatur dalam UU No. 2 Tahun 1949 tentang diri kewarganegaraan, dan peraturan naturalisasi atau pemerolehan status sebagai Warga Negara Indonesia. Kemudian telah diperbaharui dengan UU No.12 Tahun 2006 tentang kewarganegaraan. Fokus utama mata pelajaran PKn di SD adalah menjadikan warga negara yang baik, yaitu mau mengetahui dan menyadari hak dan kewajibannya sebagai warga negara. Sehingga siswa diharapkan mampu menjadi bangsa yang terampil, cerdas, bersikap baik, dan mampu mengikuti perkembangan teknologi yang semakin modern (Ruminiati, 2007:1.26).

Dalam buku pedoman Standar Isi untuk Sekolah Dasar KTSP 2006 dijelaskan bahwa PKn merupakan mata pelajaran yang fokus membahas tentang pembentukan warga negara yang dapat memahami dan melaksanakan hak-hak dan kewajibannya menjadi WNI yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945 (BSNP, 2006:108).

2.1.7.4.2 Tujuan Mata Pelajaran PKn

Menurut BSNP (2006:108), mata pelajaran PKn bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut.

1. Mampu berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi permasalahan kewarganegaraan;
2. Ikut berpartisipasi secara aktif dan bertanggungjawab, bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, serta anti korupsi;
3. Berkembang secara positif dan demokratis dalam upaya membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa lain;
4. Berhubungan dengan bangsa-bangsa lain dalam pembahasan permasalahan di dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

2.1.7.4.3 Ruang Lingkup Mata Pelajaran PKn

Menurut BSNP (2006:108-109), ruang lingkup mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan yaitu:

1. Persatuan dan kesatuan bangsa, yang terdiri dari: hidup rukun dalam perbedaan, mencintai lingkungan, bangga sebagai bangsa Indonesia, sumpah pemuda, keutuhan NKRI, partisipasi dalam pembelaan negara, sikap positif terhadap NKRI, serta keterbukaan dan jaminan keadilan.
2. Norma, hukum, dan peraturan, terdiri atas: ketertiban dalam kehidupan keluarga, tata tertib yang ada di sekolah, norma yang berlaku di

masyarakat, peraturan-peraturan daerah, norma-norma dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, sistem hukum dan peradilan nasional, dan hukum peradilan internasional.

3. Hak asasi manusia, terdiri atas: hak dan kewajiban sebagai anak, hak dan kewajiban sebagai anggota masyarakat, instrumen nasional dan internasional HAM, kemajuan, penghormatan serta perlindungan HAM.
4. Kebutuhan warga negara, terdiri atas: hidup bergotong royong, harga diri sebagai warga masyarakat, kebebasan dalam berorganisasi, kemerdekaan dalam mengeluarkan pendapat, menghargai keputusan bersama, prestasi diri, dan persamaan kedudukan warga negara.
5. Konstitusi negara, terdiri atas: proklamasi kemerdekaan dan konstitusi yang pertama, konstitusi-konstitusi yang pernah diterapkan di Indonesia, hubungan dasar negara dan konstitusi.
6. Kekuasaan dan politik, terdiri atas: pemerintahan desa dan kecamatan, pemerintahan daerah otonomi pemerintahan pusat, demokrasi dan sistem politik, budaya politik, budaya demokrasi menuju masyarakat madani, sistem pemerintahan, pers dalam masyarakat demokrasi.
7. Pancasila, terdiri atas: kedudukan Pancasila sebagai dasar negara dan ideologi negara, proses perumusan Pancasila menjadi dasar negara, pengamalan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, Pancasila sebagai ideologi terbuka.

8. Globalisasi, terdiri atas: globalisasi di lingkungannya, politik luar negeri Indonesia di masa globalisasi, dampak globalisasi, hubungan internasional dan organisasi internasional, dan evaluasi globalisasi.

2.1.7.4.4 Pembelajaran PKn di SD

Menurut Ruminiati (2007:1.15), pelajaran PKn di SD merupakan satu dari beberapa mata pelajaran yang berhubungan dengan kehidupan bermasyarakat dan cenderung menekankan pendidikan sikap atau afektif. Sikap siswa banyak yang dipengaruhi oleh lingkungan keluarga maupun lingkungan teman bermainnya. Materi PKn di semua tingkatan kelas mengandung muatan konsep nilai, moral, dan norma. Semua muatan ini terdapat dalam materi PKn SD dan termuat dalam semua standar kompetensi, mulai dari kelas 1 hingga kelas 6 SD. Dalam muatan nilai, PKn SD merupakan mata pelajaran yang berfungsi sebagai pendidikan nilai, yaitu mensosialisasikan dan menginternalisasikan nilai-nilai Pancasila atau budaya bangsa seperti yang ada dalam kurikulum PKn SD.

Pelaksanaan nilai-nilai ini dapat melalui Taksonomi Bloom dkk Kratzwoh (1967) (dalam Ruminiati (2007:1.30)). Sedangkan muatan moral, Lickona (1992) merupakan seorang pakar yang mengembangkan pembelajaran nilai moral, dengan tujuan untuk membentuk watak/karakter anak. Pandangan Lickona tersebut dikenal dengan *educating for character* atau pendidikan karakter/watak, Lickona berpendapat bahwa dalam membentuk karakter/watak anak maka dapat dilakukan dengan tiga kerangka berpikir, yaitu konsep moral, sikap moral, dan perilaku moral.

Dalam pembelajaran PKn di SD, penanaman moral sangat penting, karena proses pembelajaran PKn di sekolah dasar bertujuan untuk membentuk moral anak,

yaitu moral yang sesuai dengan nilai falsafah hidupnya. Selain itu, juga ada muatan norma yang merupakan sumber hukum yang memperkuat kedudukan muatan materi dalam PKn, yaitu konsep, nilai, moral yang diwujudkan dalam perilaku sehari-hari. Norma dalam masyarakat hendaknya dipatuhi oleh semua anggota masyarakat, karena norma tersebut mengandung sanksi-sanksi, antara lain sanksi agama, sanksi sosial, sanksi moral bagi pelanggar kesopanan, hukum atau kebiasaan masyarakat (Ruminiati, 2017:1.36).

2.1.7.4.5 Materi Hidup Rukun

Menurut BSNP (2006), ruang lingkup Pendidikan Kewarganegaraan di kelas II SD Semester 2 mencakup Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar sebagai berikut.

Tabel 2.1 Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
1. Membiasakan hidup bergotong royong	1.1 Mengenal pentingnya hidup rukun, saling berbagi, dan tolong menolong 1.2 Melaksanakan hidup rukun, saling berbagi dan tolong menolong di rumah dan di sekolah
2. Menampilkan sikap cinta lingkungan	2.1 Mengenal pentingnya lingkungan alam seperti dunia tumbuhan dan dunia hewan 2.2 Melaksanakan pemeliharaan lingkungan alam

Dalam penelitian ini, peneliti mengambil materi dengan Standar Kompetensi membiasakan hidup bergotong royong dan Kompetensi Dasar mengenal pentingnya hidup rukun, saling berbagi dan tolong menolong. Cakupan materi yang luas mengenai hidup bergotong royong membuat peneliti kemudian memfokuskan pada materi hidup rukun. Indikator yang dibahas dalam kajian ini antara lain, (1) menjelaskan pengertian hidup rukun; (2) menyebutkan manfaat hidup rukun di rumah, sekolah, dan masyarakat; (3) menyebutkan contoh hidup rukun di rumah, sekolah, dan masyarakat.

Penjabaran materi dan indikator materi tersebut adalah sebagai berikut.

a. Hidup rukun

Menurut Ruminiati (2007:1.42), hidup rukun merupakan konsep tingkah laku individu dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Misalnya rukun dengan semua teman, baik pria atau wanita, persamaan jenis kelamin atau *gender* dengan teman yang berbeda agama, ras, dan suku bangsa. Ciri-cirinya adalah berteman dengan teman lelaki/perempuan, berteman dengan teman yang berbeda agama, dan teman yang berbeda suku dalam bentuk

senang tolong menolong, senang bekerjasama. Hidup rukun memiliki aturan, yaitu secara interaktif tumbuh dalam lingkungannya yang bersumber dari nilai silai ketiga dalam Pancasila.

Hidup rukun sebagai tingkah laku individu yang senang bekerjasama merupakan hasil wujud dari tingkah laku yang mengutamakan hidup bersama dengan orang lain, baik di sekolah, di rumah, maupun di masyarakat. Dalam berperilaku hidup rukun, secara moral individu dituntut untuk melakukan sesuatu yang bersifat demi kepentingan bersama, dan dapat mengontrol diri untuk kepentingan orang lain. Norma agama, kesusilaan, kesopanan maupun kebiasaan, baik di rumah maupun di sekolah diperlukan dalam rangka menumbuhkan perilaku hidup rukun. Tujuan pembelajaran materi hidup rukun yaitu membentuk warga negara yang baik dan sadar akan hidup rukun.

Menurut Nuruddin (2009:11), hidup rukun adalah kehidupan yang saling menghormati, menghargai, dan tidak ada pertengkaran, baik di rumah, di sekolah, maupun di masyarakat. Sedangkan menurut Sri Mulyanto (2009:12) kerukunan adalah sikap saling menjaga hubungan baik dengan sesama. Manfaat hidup rukun antar alain: (1) tidak akan terjadi pertengkaran dan perselisihan; (2) menciptakan rasa persatuan dan kesatuan bangsa; (3) menciptakan rasa aman dan damai; (4) memiliki banyak teman; dan (5) hidup menjadi aman dan damai.

Hidup rukun penting dilaksanakan di dalam keluarga, sekolah, maupun masyarakat. (a) hidup rukun dalam keluarga akan menciptakan kehidupan yang harmonis untuk saling membantu dan bekerjasama antar anggota keluarga; (b)

hidup rukun penting di sekolah agar tercipta situasi pembelajaran yang baik dan kondusif; (c) hidup rukun penting dalam masyarakat karena dapat menciptakan kehidupan yang aman dan damai. Pembiasaan hidup rukun dapat dilakukan dengan membiasakan diri sendiri untuk selalu bersikap ramah, suka menolong, menghargai orang lain, dan sabar (Novida, 2009:25-26).

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut maka dapat disimpulkan bahwa hidup rukun adalah suatu perilaku saling menjaga hubungan baik terhadap sesama, yaitu saling menghormati, menghargai, dan tolong menolong, baik di lingkungan rumah, sekolah, maupun masyarakat. Dalam penelitian ini, materi hidup rukun yang dikembangkan dalam media *lift the flap story book* PKn mencakup hidup rukun di rumah, sekolah, dan masyarakat.

2.1.7.4.6 Standar Penilaian Buku Bergambar pada Mata Pelajaran PKn

Standar penilaian untuk buku bergambar tertuang dalam Peraturan Pemerintah Nomor 32 tahun 2013, buku teks pelajaran yang bagus yaitu memiliki 4 aspek yang dinilai di antaranya, kelayakan isi, kebahasaan, penyajian, dan kegrafikan. Acuan yang digunakan oleh peneliti dalam penilaian buku teks pelajaran yaitu instrumen Penilaian Buku Teks Pelajaran dari Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP, 2014) sebagai berikut.

1. Kelayakan isi. Penilaian kelayakan isi buku bergambar dapat diamati dari ketepatan materi dengan standar kompetensi, kompetensi dasar, dan indikator, kecukupan materi, kesahihan materi, pengorganisasian mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, dan ketaatan pada hukum dan perundangan-undangan.

2. Kelayakan kebahasaan. Penilaian kelayakan kebahasaan buku bergambar dapat diamati dari ketepatannya dengan perkembangan siswa, tingkat baca tulisan, koherensi, ketepatan dengan kaidah Bahasa Indonesia, serta pemakaian istilah dan simbol.
3. Kelayakan penyajian. Kelayakan penyajian buku bergambar dapat dilihat dari teknik dalam penyajian, penunjang penyajian materi, penyajian pembelajaran, dan kecukupan penyajian.
4. Kelayakan kegrafikan. Penilaian kegrafikan buku bergambar dilihat dari ukuran buku, desain sampul buku, dan desain isi buku.

Tabel 2. 2 Kisi-kisi Penilaian Buku Bergambar pada Mata Pelajaran PKn

No	Aspek	Indikator	Penilaian				
			5	4	3	2	1
1	Kelayakan Isi	Kelengkapan materi.					
		Kedalaman materi.					
		Keakuratan materi.					
		Mendorong keingintahuan.					
2	Kelayakan Kebahasaan	Kejelasan petunjuk penggunaan.					
		Kesesuaian bahasa dengan tingkat berpikir siswa.					
		Kemampuan mendorong rasa ingin tahu siswa.					
		Kesantunan penggunaan bahasa.					
3	Kelayakan Penyajian	Keruntutan konsep materi					
		Pengaruh media bagi motivasi belajar siswa.					
4	Kelayakan Kegrafikan	Kemenarikan tampilan awal					
		Keteraturan desain					
		Pemilihan jenis dan ukuran huruf					
		Kemudahan untuk membaca					
		Pemilihan warna					

2.2 Kajian Empiris

Penelitian ini didasarkan pada penelitian lain yang telah dilaksanakan dengan menggunakan media *lift the flap story book* yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Nurbaya, Esti pada tahun 2018, dengan judul “Pengembangan Media *Lift The Flap Book* Berbasis Grafik pada Materi Metamorfosis di Kelas IV Sekolah Dasar”, dengan hasil tingkat kevalidan media dalam pembelajaran sebesar 3,14 dan kevalidan materi sebesar 3 dengan kategori “valid”. Tingkat kepraktisan media yang dikembangkan berdasarkan respon guru yang memiliki prosentase 95,83% dan respon peserta didik sebesar 84,46% dengan kategori “sangat praktis”. Dari beberapa kesimpulan tersebut maka, media *Lift The Flap Book* berbasis grafis pada materi metamorfosis di kelas IV Sekolah Dasar efektif dan layak untuk digunakan pada siswa SD, oleh karena itu peneliti menjadikan penelitian tersebut sebagai landasan dalam penelitian pengembangan media *lift the flap story book* PKn.

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Pratiwi, Sarita Amalia, dkk pada tahun 2018, yang berjudul “Pengembangan Media *Lift The Flap Organ Pencernaan Manusia* sebagai Pendukung *Discovery Learning* di Sekolah Dasar”, dengan hasil bahwa media tersebut layak digunakan dalam pembelajaran *Discovery Learning* pada materi organ pencernaan manusia kelas V di SD. Kelayakan media tersebut berdasarkan hasil validasi ahli media I dan II dengan skor sebesar 91,9% “sangat layak”. Dari hasil angket respon guru kelas diperoleh skor kelayakan sebesar 92,05%, sedangkan angket respon siswa menyatakan bahwa 90,70%. Dari beberapa kesimpulan tersebut maka, media *Lift The Flap Organ Pencernaan Manusia* sebagai

Pendukung *Discovery Learning* di Sekolah Dasar efektif dan layak untuk digunakan pada siswa SD karena menyenangkan, menarik, mempermudah pemahaman materi, meningkatkan konsentrasi, dan kreativitas, sehingga peneliti menjadikannya sebagai landasan dalam penelitian pengembangan media *lift the flap story book* PKn.

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Tuken, Ritha pada tahun 2012 yang berjudul “Peningkatan Pembelajaran PKn tentang Hidup Rukun dalam Perbedaan Melalui Pendekatan Induktif pada Siswa Kelas I SDN No. 84 Kota Parepare”, dengan hasil penelitian sebagai berikut: (1) pembelajaran melalui pendekatan induktif dalam menjelaskan perbedaan jenis kelamin, agama, dan suku bangsa melalui benda konkrit dan media gambar dapat mempermudah pemahaman siswa kelas I SDN No. 84 Kota Parepare pada mata pelajaran PKn; (2) Pembelajaran melalui pendekatan induktif tentang hidup rukun melalui kegiatan di rumah dan di sekolah dapat meningkatkan hasil belajar PKn siswa kelas I SDN No.84 Kota Parepare. Berdasarkan simpulan hasil penelitian tersebut maka, peneliti menjadikan penelitian tersebut menjadi landasan dalam penelitian pengembangan media *lift the flap story book* PKn materi hidup rukun karena dalam kegiatan pembelajaran PKn perlu keterlibatan langsung siswa dalam mengotak-atik benda konkrit dan media gambar agar dapat mempermudah pemahaman siswa.

Keempat, penelitian yang dilakukan oleh Handayani, Monica Putri pada tahun 2016 yang berjudul “Pengembangan Buku *Lift The Flap* Ensiklopedia Anak tentang 16 Pakaian Adat di Indonesia Bagian Tengah dan Timur”, dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa kualitas produk pengembangan buku *lift the flap*

ensiklopedia anak tentang 16 pakaian di Indonesia bagian tengah dan timur menghasilkan skor rerata hasil validasi dari para validator sebesar 3,54 dan skor rerata hasil penilaian dari siswa sebesar 3,49 yang berarti memiliki kategori sangat baik. Dengan demikian pengembangan buku *lift the flap* ensiklopedia anak tentang 16 pakaian di Indonesia layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran di SD, sehingga peneliti menjadikannya sebagai landasan dalam pengembangan media *lift the flap story book* PKn materi hidup rukun kelas II SD.

Kelima, penelitian yang dilakukan oleh Khamidah pada tahun 2017 yang berjudul “Penggunaan Media Cerita Bercerita Bergambar untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Puisi Kelas V Sekolah dasar”. Dari beberapa kesimpulan hasil penelitian maka peneliti menjadikan penelitian tersebut sebagai landasan dalam penelitian pengembangan *lift the flap story book* PKn materi hidup rukun kelas II SD karena hasil penelitian menunjukkan peningkatan pada ketercapaian aktivitas guru maupun hasil belajar siswa di siklus II. Selain itu, kendala-kendala yang muncul saat pembelajaran berlangsung juga dapat teratasi sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media cerita bergambar telah mampu meningkatkan kemampuan menulis puisi siswa.

Keenam, penelitian yang dilakukan oleh Eni & Laila pada tahun 2017 dengan judul “Pengembangan Buku Cerita bergambar tentang Mitigasi Bencana Erupsi Gunung Api untuk Siswa SD”, dengan hasil validasi dari ahli menunjukkan bahwa tingkat kelayakan sangat baik. Skor kelayakan buku cerita bergambar tentang mitigasi bencana erupsi gunung api berdasarkan penilaian 3 dosen ahli mendapatkan nilai 89,6 dari ahli materi; 85,33 dari ahli media; 76 dari ahli bahasa;

95,08 pada uji coba kelompok kecil dan 88,6 pada uji coba kelompok besar. Apabila diambil rata-rata dari uji validasi mendapatkan nilai 83,64 dan nilai rata-rata dari uji coba produk sebesar 91,87. Dengan demikian media tersebut layak digunakan untuk siswa SD, sehingga peneliti menjadikannya sebagai landasan dalam pengembangan media *lift the flap story book* PKn materi hidup rukun kelas II SD

Ketujuh, penelitian yang dilakukan oleh Darmawati & Sartono tahun 2017, yang berjudul "*Developing Lift The Flap Story Book Based Child Friendly in Elementary School*", dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa 70% dari 150 siswa kelas IV SD Kasihan lebih memilih buku cerita bergambar daripada buku teks biasa yang ada di sekolah. Alasan siswa lebih memilih buku cerita bergambar karena buku tersebut mengandung ilustrasi yang menarik dan jalan ceritanya membuat siswa termotivasi untuk membaca. Berdasarkan kesimpulan dalam penelitian ini maka, peneliti menjadikannya sebagai landasan dalam penelitian pengembangan *lift the flap story book* PKn karena media ini dibutuhkan dalam pembelajaran yang di dalamnya mengandung bahan ajar berisi cerita, gambar, dan materi pembelajaran yang terintegrasi.

Kedelapan, penelitian oleh Suzuki, H, dkk (2015) yang berjudul "*Long-Term Effects Of Cognitive Intervention Through A Training Program For Picture Book Reading In Community Dwelling Older Adults*", dengan hasil penelitian bahwa program membaca buku bergambar dapat meningkatkan memori episodik dalam jangka panjang. Alasannya adalah bahwa sebagian besar kegiatan merangsang fungsi memori termasuk dalam praktik pembacaan buku bergambar. Berdasarkan kesimpulan dalam penelitian ini maka, peneliti menjadikannya sebagai landasan

penelitian pengembangan *lift the flap story book* PKn karena media buku bergambar dapat meningkatkan keterampilan baru bagi anak-anak dan dapat mempengaruhi fungsi kognitif pada orang tua selama lebih dari 2 tahun.

Kesembilan, penelitian oleh Mourão, Sandie, pada tahun 2016 yang berjudul “*Picturebooks in the Primary EFL Classroom: Authentic Literature foran Authentic*”, dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa buku bergambar cocok untuk anak-anak di berbagai negara, mulai dari anak yang berusia 5-10 tahun. Dari beberapa simpulan hasil penelitian tersebut maka peneliti menjadikannya sebagai landasan penelitian pengembangan *lift the flap story book* PKn karena buku bergambar dapat menunjukkan bagaimana tanggapan otentik dalam bahasa Inggris dan L1, dapat meningkatkan afektif, perkembangan sosiokultural, estetika, dan kognitif, serta mengembangkan bahasa dan sastra keterampilan pada anak-anak.

Kesepuluh, penelitian oleh Timpany, Claire, dkk pada tahun 2011 yang berjudul “*Shared Reading Of Children’s Interactive Picture Books*”, dengan hasil penelitian yang menyatakan bahwa buku bergambar anak-anak memiliki ritme yang menggerakkan cerita dan pesan yang berhubungan dengan dunia nyata serta menjangkau tingkat emosional anak. Dari beberapa simpulan hasil penelitian tersebut maka peneliti menjadikannya sebagai landasan penelitian pengembangan *lift the flap story book* PKn karena ilustrasi yang sesuai dengan teks dan menarik memungkinkan anak-anak untuk membaca gambar dan memahami kombinasi antara gambar dan teks.

Berdasarkan penelitian yang telah dijabarkan tersebut, akan memberikan dasar dan penguat bagi peneliti dalam penelitian ini. Karena penelitian tersebut

menyatakan bahwa pengembangan media buku cerita bergambar yang berbentuk *lift the flap story book* efektif digunakan dalam pembelajaran, sehingga penelitian tersebut relevan dengan topik yang akan dikaji dalam penelitian ini. Penelitian tersebut merupakan bukti bahwa adanya pengembangan media pembelajaran dalam bentuk buku cerita bergambar *lift the flap story book* semakin berkembang dan dimanfaatkan untuk bidang pendidikan. Oleh sebab itu, peneliti mengambil beberapa sumber jurnal untuk menunjang penelitian dalam pengembangan media *lift the flap story book*.

2.3 Kerangka Berpikir

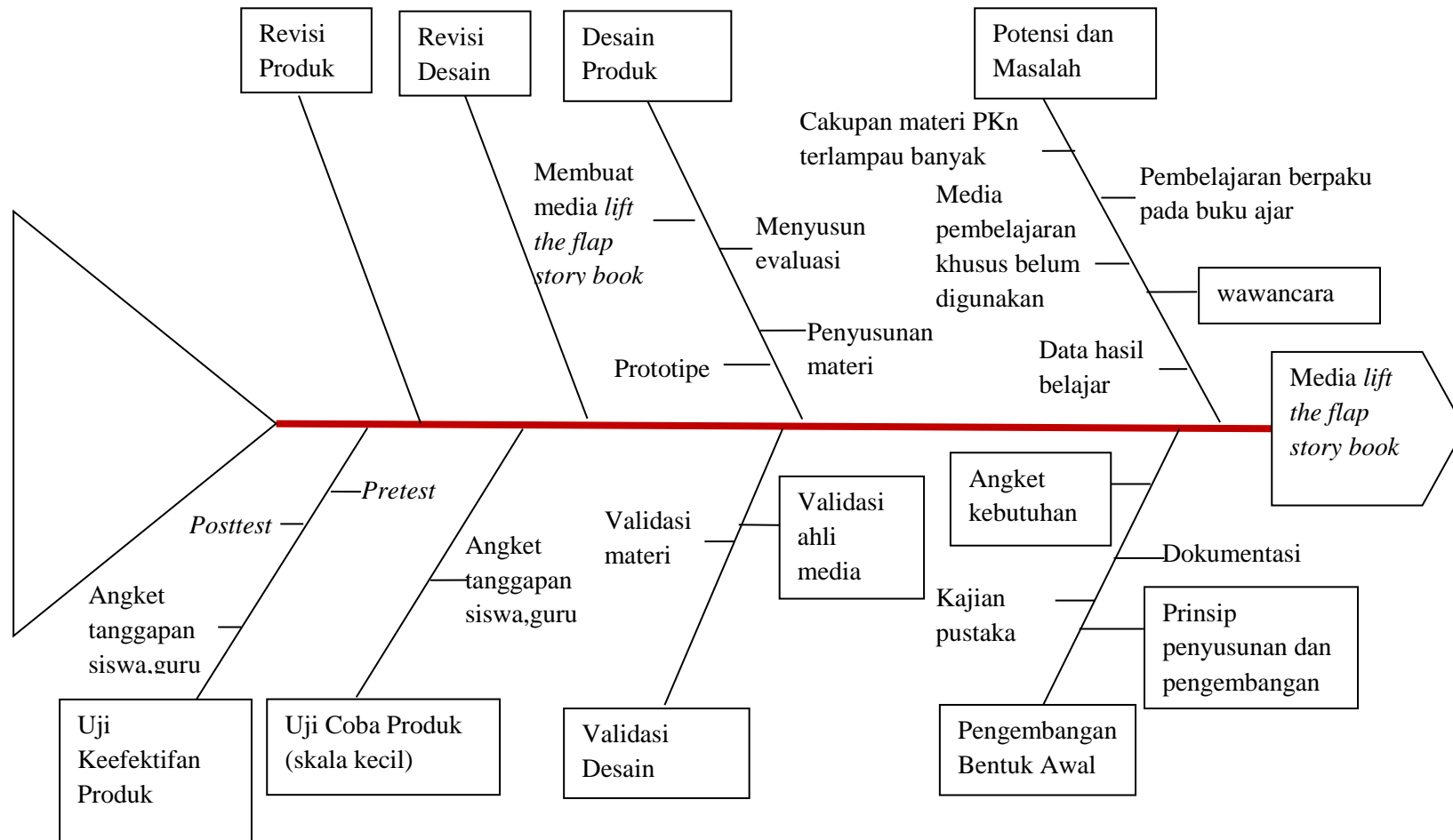
Pendidikan Kewarganegaraan adalah salah satu ilmu sosial yang dipelajari di SD. Di kelas II semester 2, terdapat materi tentang hidup rukun. Cakupan materi sub bab cukup luas, oleh karena itu perlu adanya media yang kusus dan jelas untuk membantu penyampaian materi. Salah satu media yang dapat digunakan yaitu buku cerita bergambar berbentuk *lift the flap story book*. Dalam media ini berisi cerita ringkas dengan gambar yang jelas dan berwarna. Dengan demikian, diharapkan siswa dapat lebih mudah dalam memahami materi hidup rukun, sehingga hasil belajar yang diperoleh juga semakin meningkat.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*). Menurut Sugiyono, penelitian R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk yang akan diuji keefektifannya, dengan langkah penelitian sebagai berikut: (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, (6) uji

coba produk, (7) revisi produk, (8) uji coba pemakaian, (9) revisi produk, (10) produksi.

Kerangka berpikir dalam penelitian ini mengadopsi dari model penelitian Sugiyono yang disusun melalui teori *bayes-fishbones*. Peneliti menggunakan teori ini karena teori ini memiliki keunggulan sebagai berikut: (1) mudah dibaca dan dipahami; (2) dapat memeperlihatkan keterkaitan antarvariabel atau faktor di dalamnya; (3) dapat digunakan untuk mengidentifikasi faktor-faktor penyebab permasalahan secara detail dengan menggunakan standar 5M1E; (5) mengetahui urutan penyebab masalah mulai dari yang paling besar sampai yang paling kecil pengaruhnya; (6) digunakan sebagai acuan untuk membuat prioritas *action improvement* berdasarkan urutan nilai probabilitas (Yuniarto, 2014:221).

Dari penjelasan tersebut, maka dapat diketahui bahwa urutan *main factor* dapat mempengaruhi permasalahan. *Main factor* yang terbesar terletak paling dekat dengan kepala ikan, sedangkan *main factor* terkecil letaknya jauh dari kepala ikan atau dekat dengan ekor ikan. Selain *main factor*, *sub factor* juga ditempatkan berdasarkan urutan probabilitas. *Probability sub factor* yang terbesar ditempatkan paling dekat dengan tulang utama ikan (garis berwarna merah) sampai yang terkecil adalah yang paling jauh dengan tulang utama. Pada penelitian ini, kerangka berpikir peneliti apabila digambarkan dengan menggunakan bagan *bayes-fishbones* adalah sebagai berikut.



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir adopsi bayes-Fishbone

BAB V

PENUTUP

5.1 SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa:

Peneliti telah melakukan pengembangan media *lift the flap story book* pada mata pelajaran PKn materi hidup rukun kelas II SDN Jati 02 melalui 10 langkah metode pengembangan penelitian yang dikemukakan oleh Sugiyono. Desain media *lift the flap story book* yang dikembangkan oleh peneliti disusun berdasarkan angket kebutuhan guru dan siswa, meliputi aspek materi, penyajian, bahasa, dan desain. Desain media disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas II SD. Media *lift the flap story book* PKn berjudul Aku Cinta Kerukunan berisi cerita yang memuat materi tentang kerukunan di rumah, sekolah, dan masyarakat. Pada setiap halaman cerita terdapat salah satu bagian gambar yang dapat dibuka atau ditutup yang di dalamnya berisi pengetahuan maupun informasi mengenai materi yang disampaikan. Peningkatan hasil belajar pada penggunaan media pembelajaran diperoleh berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* yang menunjukkan bahwa media dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas II SDN Jati 02 pada mata pelajaran PKn materi hidup rukun.

Tingkat kelayakan media *lift the flap story book* PKn diketahui berdasarkan penilaian dari ahli materi dan ahli media. Aspek penilaian ahli materi meliputi aspek kebahasaan, isi, dan penyajian. Persentase penilaian dari ahli materi sebesar 88% dengan kategori “sangat layak”. Sedangkan hasil penilaian dari ahli media pada aspek kesesuaian, pemakaian, tampilan, dan keunggulan media diperoleh persentase sebesar 85% dengan kategori “sangat layak”. Media pembelajaran *lift*

the flap story book PKn layak diujicobakan sesuai dengan masukan dan saran dari ahli materi maupun ahli media. Dalam pelaksanaannya penggunaan media menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa yang diperoleh berdasarkan nilai hasil *pretest* dan *posttest*.

Keefektifan media pembelajaran dapat diketahui melalui peningkatan hasil belajar siswa pada uji kelompok besar setelah menggunakan media. Pada uji kelompok besar diperoleh nilai rata-rata *pretest* sebesar 64,4 dan *posttest* sebesar 87,2. *N-gain* yang diperoleh sebesar 0,64 dengan kriteria “sedang”. Adapun hasil *t-test* menunjukkan bahwa $t_{hitung} (-7,119) \leq t_{tabel} (2,062)$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *lift the flap story book* pada mata pelajaran PKn materi hidup rukun dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas II SDN Jati 02.

5.2 SARAN

Berdasarkan penelitian pengembangan yang telah dilakukan, peneliti memberikan saran dalam pengembangan media *lift the flap story book* pada mata pelajaran PKn materi hidup rukun sebagai berikut.

1. Media pembelajaran *lift the flap story book* PKn yang dikembangkan oleh peneliti diharapkan: (1) merencanakan komponen isi yang lebih matang, lengkap, dan luas; (2) komponen penyajian dengan tampilan dan ilustrasi yang lebih menarik dan tidak monoton; (3) penyajian materi yang disesuaikan dengan materi yang akan dibahas.
2. Kelayakan media pembelajaran *lift the flap story book* PKn materi hidup rukun dapat ditingkatkan dengan memantapkan isi buku sesuai dengan KI,

KD, indikator, dan tujuan pembelajaran dengan menyertakan ilustrasi *flap book* yang lebih bervariasi, sehingga tidak terkesan monoton dan membuat siswa merasa bosan.

3. Media pembelajaran *lift the flap story book* PKn terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn materi hidup rukun. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, guru diharapkan dapat memberikan inovasi dan kreativitas dalam aspek materi maupun media, sehingga siswa akan memberikan respon positif dan selanjutnya media ini dapat diimplementasikan pada mata pelajaran lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Adawiyah, Siti Robiatul. 2014. Pengembangan Buku Berjendela sebagai Bahan Ajar pada Materi Lingkungan Hidup Kaitannya dengan Pembangunan Berkelanjutan untuk Siswa Kelas XI IPS di MA Yasma Manyar Gresik. *Jurnal Pendidikan Geografi*. UNESA: 320-328.
- Adipta, Hendra, dkk. 2016. Pemanfaatan Buku Cerita Bergambar Sebagai Sumber Bacaan Siswa SD. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 1(5): 989-992.
- Ahmadi, F, dkk. 2017. Pengembangan Media Edukasi Multimedia Indonesian Culture (MIC) sebagai Penguatan Pendidikan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*. 34 (2), 127-136.
- Anitah, Sri, dkk. 2008. *Strategi Pembelajaran di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Ardhana, Wisnu. 2016. Pengembangan Media Grafis Berbentuk Lift The Flap Book Sebagai Media Pembelajaran dalam Mata Pelajaran IPS Materi Bentuk Muka Bumi dan Aktivitas Penduduk Indonesia. *Universitas Negeri Yogyakarta*. 2-16
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Astutik, Indah Puji, dkk. 2018. "Pengembangan Media Buku Berjendela pada Pembelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar". *JIPVA (Jurnal Pendidikan IPA Veteran)*. 2(01): 103-109.
- Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: IKAPI.
- Azizah, Nur. 2016. Pengembangan Media pembelajaran Buku Bergambar pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Menulis Puisi Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Darussalamah Tajinan Malang. *Skripsi*. Malang: UIN Maulana Malik Ibrahim
- Badan Standar Nasional Pendidikan. 2006. *Standar Isi Untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: BSNP.

- Baydar, Permata Puti. 2012. Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Media Gambar pada Pembelajaran IPS di Kelas IV SD Negeri 8 Duri Barat Kecamatan Mandau Tahun Pelajaran 2011/2012.
- Chandra, Rustika. 2015. "Pengembangan Media Buku Bergambar *Flipbook* Untuk Peningkatan Hasil Belajar Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Islam As-Salam Malang". *Skripsi*. Malang: Program Sarjana UIN Maulana Malik Ibrahim.
- Darmawati, Kurnia, dkk. 2017. Analisis kebutuhan Lift The Flap Story Book Berbasis Ramah Anak di SD. *Universitas Negeri Yogyakarta*
- Djamarah, Saiful Bahri & Aswan Zain. 2010. Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: Rineka Cipta
- Effendi, Y., Bangsa, G., & Yudani, H, D. 2013. *Perancangan Buku Bergambar Dang Dedunai untuk Anak Usia 4-6 tahun*. Surabaya: Universitas Kristen Petra.
- Fakhrudin., Ahmadi, Farid., Sumilah & Ansori, Isa. 2017. IBM Guru SD melalui Upaya Peningkatan Kualitas Guru dengan Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran pada implementasi Kurikulum 2013. *Jurnal Kreatif: Jurnal Kependidikan Dasar*. 8(2).
- Gunawan,dkk. 2017. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 1(2).
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Handayani, Monica Putri. 2016. Pengembangan Buku Lift The Flap Ensiklopedia Anak tentang 16 Pakaian Adat di Indonesia Bagian Tengah dan Timur. *PGSD:Universitas Sanata Dharma*.
- Hartati. 2018. *Jurnal Pendidikan PGSD*. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang. 92-102
- Idris, Muhammad, dkk. 2014. Pemanfaatan Media Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Kelas IV SD Inpres Salabenda. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, 4(11): 155-165.

- Iswari, Fitria. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Inggris Berupa Flashcard Bergambar pada Tingkat Sekolah Dasar. *Jurnal DEIKSIS*, 09(02): 119-128.
- Kelemen, Deborah, Emmons, Natalie A., Schillaci, Rebecca S & Ganea, Patricia A. 2014. *Young Children Can Be Taught Basic natural Selection Using a Picture-Storybook Intervention*. 25(4): 893-902.
- Kamsiyatun. 2016. Pemanfaatan Media Gambar untuk Meningkatkan Hasil belajar Matematika Siswa Kelas IA SDN Sidomekar 08 Kecamatan Semboro Kabupaten Jember. *Jurnal Pancaran*, 5(2) 91-102.
- Karyati, Faridah. 2017. Pengembangan Media Gambar dalam Meningkatkan Pembelajaran Matematika. *Al-Ulum Ilmu Sosial dan Humaniora*. Vol. 3, No.1: 312-320.
- Khamidah, Nur. (2017). “Penggunaan Media Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Puisi Siswa Kelas V Sekolah Dasar”. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 1(2b): 114-119.
- Kustandi, Cecep & Sutjipto, Bambang. 2013. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Penerbit Ghalia Indah.
- Kochiyama, A. 2015. Using Picture Books To Enhance Motivation And Language Learning Of Remedial EFL Learners Indonesian. *EFL Journal*, 1(1): 10-16.
- Laila, Noor Alfu & Yati. 2014. Pengaruh Penggunaan Media Buku Cerita Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah di Banjarmasin. *Jurnal Studi Gender dan Anak*, 2(2): 174-187.
- Lestari, Karunia Eka & Yudhanegara, Mokhammad Ridwan. 2015. *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: Refika Aditama.
- Muazinzah, Dian., Mulyani, Mimi. 2015. “Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Tanggapan Deskriptif Melalui Teknik Kalimat Mengalir dengan Media Gambar”. *Lingua Jurnal Bahasa dan Sastra*, 11(2): 1-16.
- Mulyatiningsih, Endang. 2014. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

- Mourão, Sandie. 2016. Picturebooks in the Primary EFL Classroom:
Authentic Literature foran Authentic Response. CLELE Journal.
4(1), 25-43
- Nissinen,K.,dkk. 2017. Validity of a food picture book in assessing children's portion sizes Kaija Nissinen. *European Journal of Public Health, 27(3): 252.*
- Nofriyanti, Isna, Syamsiati, & Kresnandi, Henry. (2014). "Penggunaan Media Cerita Bergambar dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa". *Jurnal Pendidikan.*
- Nugraheni, Siwi., Murtini, Tri & Kiptiyah. 2018. Penggunaan Alat Peraga Bilangan dalam pembelajaran Sekolah Dasar. *Jurnal Kreatif: Jurnal Kependidikan Dasar.* 8(2).
- Nurbaya, Esti. 2018. "Pengembangan Media Lift The Flap Book Berbasis Grafis Pada Materi Metamorfosis di kelas IV Sekolah Dasar". *Artikel PGSD Universitas Jambi.*
- Nurgiyantoro, Burhan. 2013. *Sastra Anak Pengantar Pemahaman Dunia Anak.* Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Pitadjeng. 2006. *Pembelajaran Matematika yang Menyenangkan.* Dirjendikti. Depdiknas.
- Prasetyaningtyas, F.D., Wulandari, Sismulyasih, N. 2018. *Jurnal Refleksi Edukatika.* 8(2)
- Pratiwi, Sarita Amalia, dkk. 2018. "Pengembangan Media Lift The Flap Organ Pencernaan Manusia Sebagai Pendukung Discovey Learning di Sekolah Dasar". *Jurnal Sekolah (JS).* 2(03):246-252.
- Purwanti, Eko. 2018. *Jurnal Kreatif: Jurnal kependidikan Dasar.* 8(2)
- Purwanto, M,Ngalim. 2007. *Ilmu Pendidikan Teoritis dan Praktis.* Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Purwanto & Sudiyanto. 2008. *Pendidikan Kewarganegaraan 3 Untuk Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah Kelas 3.* Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.

- Rahmaibu, F.H., dkk. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Adobe Flash* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn. *Jurnal Kreatif*, 7(1): 1-10.
- Rahmawati, Citra. 2018. "Perancangan Flap Book Sebagai Sarana Pengenalan Permainan Tradisional Indonesia Untuk Anak Usia 7-10 Tahun". *Jurnal Seni Rupa*. Vol.06, No.01: 816-822.
- Riduwan. 2013. *Metode dan Teknik Menyusun Proposal*. Bandung: Alfabeta
- Rifa'i, Achmad dan Chatarina Tri Anni. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Unnes Press.
- Romadhon, Y S., Istiyati, Siti & Daryanto, Joko. 2015. *Jurnal Didaktika Dwija Indria*, 3(3).
- Rosari, Yosephine P P, A. A. Gede Agung, Didith Pramunditya Ambara. 2014. *E-Jurnal PG-PAUD*, 2(1): 1-10
- Ruminiati. 2007. *Pengembangan Pendidikan Kewarganegaraan SD*. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi: Departemen Pendidikan Nasional.
- Rustika, Chandra. 2016. Pengembangan Media Buku bergambar Flipbook Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Islam As-Salam Malang. *Skripsi*. Malang: UIN Maulana Malik Ibrahim
- Samsuri. 2013. *Paradigma Pendidikan Kewarganegaraan Dalam Kurikulum 2013*. Kuliah Umum Program Studi PKn. Yogyakarta 15 September 2013.
- Sari, Anita K. (2010). "Pengaruh Penggunaan Media Cerita Bergambar Terhadap Peningkatan Keterampilan Menyimak dan Membaca Pada Anak Berkesulitan Belajar Kelas II SDN Petoran Jebres Surakarta". *Skripsi*. Surakarta: Program Sarjana Universitas Sebelas Maret.
- Sarumpaet, Riris K Toha. 2010. *Pedoman Penelitian Sastra Anak*. Jakarta: Pusat Bahasa Kementerian Pendidikan Nasional 2010.
- Sudjana. 2005. *Metoda Statistika*. Bandung: PT. Tarsito.
- Sudjana, Nana., Rivai, Ahmad. 2017. *Media Pengajaran*. Bandung: Penerbit Sinar Baru Algensindo.

- Sugiyono. 2015a. *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2015b. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suhayati, Ade. 2018. Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Hidup Rukun dalam Perbedaan dengan Penerapan Model Pembelajaran VST dan Metode Simulasi. *Jurnal Penelitian Guru FKIP Universitas Subang*, 1(1) (p) 2598-5930 (e) 2615-4803.
- Sukanda, Febylia dan Nuryono, Wiryono. 2005. "Pengembangan Media Buku bergambar Tema Pekerjaan Untuk Meningkatkan Pengetahuan Karier Siswa Kelas IV Sekolah Dasar". *Jurnal Bimbingan dan Konseling*.
- Suryaningsih, Eni & Fatmawati, Laila. 2017. Pengembangan Buku Cerita Bergambar Tentang Mitigasi Bencana Erupsi Api Untuk Siswa SD. *Profesi Pendidikan Dasar*, Vol. 4, No. 2: 112-124.
- Susanto, Mikke. 2011. *Diksi Rupa*. Yogyakarta : DictiArt Lab & Djagad Art House.
- Suzuki,H.,dkk. 2015. "Long-Term Effects Of Cognitive Intervention Through A Training Program For Picture Book Reading In Community Dwelling Older Adults". *The Gerontologist*, 55(2): 210.
- Tarigan, Ema Tutantri Br. 2017. Penggunaan media Gambar Dalam Pembelajaran PKn di Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional FIS Universitas Negeri Medan*. ISSN: 2549-5976, 250-253.
- Timpany, Claire et al. 2011. Shared reading of children's interactive picture books. *Springer-Verlag Berlin heidelberg*, p.1.
- Trimurtini, dkk. 2017. Pengembangan Perangkat pembelajaran Matematika Berbasis Kurikulum 2013 dan Pendidikan Karakter bagi mahasiswa PGSD FIP UNNES. *Jurnal Kreatif*. 101-119.
- Trisnayanti, Desy, dkk. 2013. *Mimbar PGSD*, 1(1)
- Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945.

Undang-Undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional

Wahyudi, F. Ahmad & Doyin, Mukh. 2015. Pengembangan Buku *Pop Up* Tiga Dimensi Sebagai Media Pembelajaran Menulis Puisi. *Lingua Jurnal Bahasa dan Sastra*, 11(2).

Widodo, Susilo T., Salam, Rudi & Prasetyaningtyas, F D.

Wigianto. 2015. “Pengembangan Buku bergambar Pendidikan Karakter Tanggung Jawab Untuk Peserta Didik Sekolah Dasar”. *Skripsi*. Program Sarjana UNY.

Winataputra, Udin S. 2014. *Pembelajaran PKn di SD*. Jakarta: Penerbit Universitas Terbuka.

Yuniarto, H, A., dkk. 2012. Perbaikan pada *Fishbone* Diagram sebagai *Root Cause Analysis Tool*. Yogyakarta: *Jurnal Teknik Industri*. ISSN : 1411-6340, hal : 217-224.

Yunita, Irma, dkk. 2012. *Artikel Penelitian*. Mahasiswa PGSD Universitas Tanjungpura

Yuswanti. 2015. Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Kelas IV SD PT. Lestari Tani Teladan (LTT) Kabupaten Donggala. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, 3(4): 185-199.