



**PENGEMBANGAN MEDIA *LIFT THE FLAP BOOK*
MATERI KERAGAMAN BUDAYA INDONESIA
TERHADAP HASIL BELAJAR MUATAN IPS
KELAS IV SDN TAMBANGAN 01 MIJEN**

SKRIPSI

diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

**Oleh
Umi Maghfiroh
1401415275**

**JURUSAN PENDIDIKAN SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2019**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi berjudul “Pengembangan Media *Lift The Flap Book* Materi Keragaman Budaya Indonesia Terhadap Hasil Belajar Muatan IPS Kelas IV SDN Tambangan 01 Mijen” karya:

nama : Umi Maghfiroh

NIM : 1401415275

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah disetujui pembimbing untuk diajukan ke Panitia Ujian Skripsi.

Mengetahui,

Ketua Jurusan

Pendidikan Guru Sekolah Dasar,



Semarang, 15 Mei 2019

Pembimbing,

Dra. Sri Susilaningih, S.Pd.,M.Pd.
NIP. 19560405 198103 2 001

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi berjudul “Pengembangan Media *Lift The Flap Book* Materi Keragaman Budaya Indonesia Terhadap Hasil Belajar Muatan IPS Kelas IV SDN Tambangan 01 Mijen” karya

nama : Umi Maghfiroh

NIM : 1401415275

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah dipertahankan dalam Panitia Sidang Ujian Skripsi Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang hari Rabu tanggal 29 Mei 2019.

Semarang, 29 Mei 2019



Panitia Ujian

Dr. Achmad Rifa'i R.C., M.Pd.
NIP. 195908211984031001

Sekretaris

Furid Ahmadi, S.Kom., M.Kom., Ph.D
NIP. 197701262008721003

Penguji I,

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

Penguji II,

Drs. Purnomo, M.Pd.
NIP. 196703141992031005

Penguji III,

Dra. Sri Susilaningsih, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19560405 198103 2 001

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Peneliti yang bertanda tangan di bawah ini:

nama : Umi Maghfiroh

NIM : 1401415275

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

Judul : Pengembangan Media *Lift The Flap Book* Materi Keragaman
Budaya Indonesia Terhadap Hasil Belajar Muatan IPS Kelas IV
SDN Tambangan 01 Mijen

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

Semarang, 29 Mei 2018

Peneliti



Umi Maghfiroh

NIM 1401415275

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTO

“Sebuah buku ibarat taman bunga yang di bawa dalam kantong” (Victor Hugo).

“Apapun yang dilakukan oleh seseorang itu, hendaknya dapat bermanfaat bagi dirinya sendiri, bermanfaat bagi bangsanya, dan bermanfaat bagi manusia di dunia pada umunya” (Ki Hadjar Dewantara).

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan kepada kedua orang tua (Bapak Kholiq Al-Ajiz dan Ibu Umini) yang selalu memberikan doa dan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.

PRAKATA

Puji syukur ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media *Lift The Flap Book* Materi Keragaman Budaya Indonesia Terhadap Hasil Belajar Muatan IPS Kelas IV SDN Tambangan 01 Mijen”. Skripsi ini merupakan syarat akademis untuk mendapatkan gelar S1 Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini tidak dapat terselesaikan tanpa bantuan dari banyak pihak. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang, Rektor Universitas Negeri Semarang, yang telah memberikan kesempatan menimba ilmu di Universitas Negeri Semarang;
2. Dr. Achmad Rifa’i RC., M.Pd, Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, yang telah memberikan izin penelitian;
3. Drs. Isa Ansori, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, yang telah memberikan kesempatan untuk meneruskan penelitian hingga selesai;
4. Dra. Sri Susilaningsih, S.Pd.,M.Pd., Dosen Pembimbing, yang telah sabar memberikan bimbingan, arahan serta motivasi sehingga skripsi ini dapat terselesaikan;
5. Drs. Isa Ansori, M.Pd., Dosen Penguji I, yang telah memberikan saran dan bimbingan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan;

6. Drs. Purnomo, M.Pd., Dosen Penguji II, yang telah memberikan saran dan bimbingan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan;
7. Dra. Arini Estiastuti, M.Pd., sebagai validator materi, yang telah memberikan bimbingan dan saran terhadap media *Lift the Flap Book* sehingga dapat digunakan untuk penelitian;
8. Sony Zulfikasi, S.Pd., sebagai validator media, yang telah memberikan bimbingan dan saran terhadap media *Lift the Flap Book* sehingga dapat digunakan untuk penelitian;
9. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Semarang yang senantiasa mendidik dan memberikan ilmu kepada peneliti selama menempuh pendidikan di PGSD;
10. Muhammad Hisam, Amd., kepala unit perpustakaan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, yang senantiasa membantu peneliti dalam melakukan studi pustaka guna penyusunan skripsi;
11. WP Haryo Wicaksono, S.Pd, S.Pd., Kepala SDN Tambangan 01 Mijen; yang telah memberikan kesempatan menggali pengalaman dan izin untuk melakukan penelitian;
12. Muryanah, S.Pd., SD., Guru kelas IVA SDN Tambangan 01 Mijen, yang telah mendukung dan membantu selama pelaksanaan penelitian;
13. Siswa siswi kelas IVA SDN Tambangan 01 Mijen.
14. Teman-teman mahasiswa Program Studi S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Semarang dan semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Semoga Allah memberikan keberkahan kepada semua pihak yang telah membantu peneliti dalam penyusunan skripsi ini.

Semarang, 15 Mei 2019

Peneliti,



Umi Maghfiroh
NIM 1401415275

ABSTRAK

Maghfiroh, Umi. 2019. *Pengembangan Media Lift The Flap Book Materi Keragaman Budaya Indonesia Terhadap Hasil Belajar Muatan IPS Kelas IV SDN Tambangan 01 Mijen*. Sarjana Pendidikan. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing Dra. Sri Susilaningsih, S.Pd.,M.Pd. 505 hal.

Hakikat IPS di sekolah dasar memberikan pengetahuan dasar dan pemikiran mengenai kondisi sosial yang ada di lingkungan siswa yang diharapkan mampu mencetak generasi yang bertanggung jawab terhadap bangsa dan negaranya. Berdasarkan data prapenelitian yang dilakukan di SDN Tambangan 01 Mijen melalui observasi, wawancara dan dokumentasi, terdapat permasalahan dalam pembelajaran IPS terkait dengan keterbatasan bahan ajar dan penggunaan media pembelajaran yang kurang optimal. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana cara mengembangkan media *Lift the Flap Book*. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media *Lift the Flap Book* dalam muatan IPS.

Jenis penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)*. Model pengembangan yang digunakan oleh Sugiyono dengan 8 langkah yaitu: potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, dan uji coba pemakaian. Teknik pengumpulan data dilaksanakan dengan tes, observasi, angket, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan analisis data produk, analisis data awal, uji t dan uji *gain*.

Hasil penelitian menunjukkan media *Lift the Flap Book* sangat layak digunakan dengan persentase penilaian dari ahli materi sebesar 92.5% dan dari ahli media sebesar 98,34%. Media *Lift the Flap Book* efektif digunakan dalam pembelajaran, diketahui berdasarkan hasil belajar dengan adanya perbedaan rata-rata melalui uji t sebesar 14,711 dan peningkatan rata-rata (*gain*) sebesar 0,5128 dengan kriteria sedang.

Simpulan dari penelitian ini adalah media *Lift the Flap Book* sangat layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran IPS materi keragaman budaya Indonesia. Guru diharapkan dapat mengembangkan media serupa dengan materi yang berbeda, serta pihak sekolah diharapkan dapat memfasilitasi.

Kata Kunci: IPS, *lift the flap book*, R&D

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI.....	iii
PERNYATAN KEASLIAN TULISAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
PRAKATA	vi
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	12
1.3 Pembatasan Masalah.....	13
1.4 Rumusan Masalah.....	14
1.5 Tujuan Penelitian	15
1.6 Manfaat Penelitian	15
1.6.1 Manfaat Teoritis.....	15
1.6.2 Manfaat Praktis	16
1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	17
BAB II KAJIAN PUSTAKA	19

2.1	Kajian Teori	<u>2019</u>
2.1.1	Hakikat Belajar	<u>2019</u>
2.1.1.1	Pengertian Belajar	<u>2019</u>
2.1.1.2	Tujuan Belajar	<u>2119</u>
2.1.1.3	Prinsip Belajar	<u>2221</u>
2.1.1.4	Unsur-unsur Belajar	<u>2423</u>
2.1.1.5	Faktor Belajar	<u>2524</u>
2.1.1.6	Teori Belajar	<u>2726</u>
<u>2.1.1.7</u>	<u>Hasil Belajar</u>	<u>30</u>
<u>2.1.1.8</u>	<u>Klasifikasi Hasil Belajar</u>	<u>31</u>
2.1.2	Hakikat Pembelajaran	<u>3837</u>
2.1.2.1	Pengertian Pembelajaran	<u>3837</u>
2.1.2.2	Komponen Pembelajaran	<u>3938</u>
2.1.2.3	Prinsip Pembelajaran di SD	<u>4140</u>
2.1.2.4	Keterampilan Dasar Mengajar	<u>4443</u>
2.1.3	Model Pembelajaran <i>Kooperatif Learning</i>	47
2.1.3.1	Pengertian <i>Kooperatif Learning</i>	47
2.1.3.2	Model pembelajaran Tipe <i>STAD</i>	49
2.1.3.3	Langkah-langkah Model Pembelajaran Tipe <i>STAD</i>	49
2.1.3.4	Kelebihan Model Pembelajaran Tipe <i>STAD</i>	50
2.1.4	Hakikat Pembelajaran IPS	51
2.1.4.1	Pengertian IPS	51
2.1.4.2	Tujuan Pendidikan IPS	52

2.1.4.3	Ruang Lingkup Pendidikan IPS	54
2.1.5	Muatan IPS di SD Kelas IV Tema 7	56
2.1.6	Materi Keragaman Budaya Indonesia.....	59
2.1.7	Hakikat Media Pembelajaran	60
2.1.7.1	Pengertian Media Pembelajaran	60
2.1.7.2	Ciri-ciri Media Pembelajaran.....	61
2.1.7.3	Fungsi Media Pembelajaran.....	62
2.1.7.4	Manfaat Media Pembelajaran	64
2.1.7.5	Tujuan Media Pembelajaran	67
2.1.7.6	Landasan Penggunaan Media Pembelajaran.....	68
2.1.7.7	Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	73
2.1.7.8	Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran.....	76
2.1.7.9	Pengembangan Media Pembelajaran	79
2.1.8	Penyusunan Media <i>Lift the Flap Book</i>	83
2.1.8.1	Pengertian <i>Lift the Flap Book</i>	83
2.1.8.2	Teknik <i>Lift</i> dan <i>Flap</i>	85
2.1.8.3	Kelebihan dan Kelemahan Media <i>Lift the Flap Book</i>	86
2.1.8.4	Perawatan Media <i>Lift the Flap Book</i>	87
2.1.8.5	Kriteria Penilaian Media Pembelajaran <i>Lift the Flap Book</i>	87
2.2	Kajian Empiris	100
2.3	Kerangka Berfikir	113
2.4	Hipotesis	117
BAB III METODE PENELITIAN		119

3.1	Desain Penelitian	119
3.2	Tempat dan Waktu Penelitian.....	121
3.2.1	Tempat Penelitian	121
3.2.2	Waktu Penelitian.....	122
3.3	Prosedur Penelitian	122
3.4	Data, Sumber Data dan Subjek Penelitian.....	127
3.4.1	Data	127
3.4.2	Sumber Data.....	127
3.4.3	Subjek Penelitian	128
3.5	Variabel Penelitian.....	129
3.5.1	Variabel Bebas	129
3.5.2	Variabel Terikat	130
3.6	Definisi Operasional Variabel.....	130
3.7	Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	133
3.7.1	Teknik Tes	133
3.7.1	Teknik Non Tes.....	134
3.8	Uji Kelayakan, Uji Validitas dan Uji Realiabilitas	138
3.8.1	Uji Kelayakan Media	138
3.8.2	Uji Coba Instrumen.....	139
3.9	Teknik Analisis Data.....	147
3.9.1	Analisis Tanggapan Guru dan Siswa	147
3.9.2	Analisis Data Awal	148
3.9.3	Analisis Data Akhir.....	148

3.9.4	Uji Peningkatan Rata-rata (<i>N-Gain</i>)	149
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		151
4.1	Hasil Penelitian	151
4.1.1	Rancangan Pengembangan Produk.....	151
4.1.2	Hasil Produk.....	175
4.1.3	Hasil Uji Coba Keefektifan Media	201
4.1.4	Analisis Data.....	208
4.2	Pembahasan.....	212
4.2.1	Pemaknaan Temuan Penelitian	212
4.2.1.1	Pengembangan Media <i>Lift the Flap Book</i>	212
4.2.1.2	Kelayakan Media <i>Lift the Flap Book</i> dalam Pembelajaran IPS.....	216
4.2.1.3	Keefektifan Media <i>Lift the Flap Book</i>	218
4.3	Implikasi Penelitian	222
4.3.1	Implikasi Teoritis	222
4.3.2	Implikasi Praktis	223
4.3.3	Implikasi Pedagogis	224
BAB V PENUTUP.....		226
5.1	Simpulan	226
5.2	Saran	227
DAFTAR PUSTAKA.....		228
LAMPIRAN.....		233

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Data Hasil Belajar Siswa	7
Tabel 2.1	Penilaian Hasil Belajar Ranah Afektif	32
Tabel 2.2	Penilaian Hasil Belajar Ranah Kognitif	33
Tabel 2.3	Kata Kerja Operasional Ranah Psikomotorik.....	34
Tabel 2.4	Kompetensi Dasar dan Indikator	36
Tabel 2.6	Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar.....	56
Tabel 2.7	Aspek Penilaian Media.....	66
Tabel 2.8	Aspek Penilaian Media.....	78
Tabel 2.9	Aspek Penilaian Media.....	83
Tabel 2.10	Kriteria Penilaian Ahli Materi	87
Tabel 2.9	Kriteria Penilaian Ahli Media	92
Tabel 3.1	Waktu Pelaksanaan Penelitian.....	122
Tabel 3.2	Devinisi Operasional Variabel	131
Tabel 3.3	Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	137
Tabel 3.4	Kriteria Kelayakan Media	138
Tabel 3.5	Kriteria Validitas	140
Tabel 3.6	Hasil Validitas Soal Uji Coba.....	141
Tabel 3.7	Hasil Realiabilitas Sola Uji Coba Soal.....	143
Tabel 3.8	Analisis Indeks Kesukaran	144
Tabel 3.9	Kriteria Daya Pembeda.....	146
Tabel 3.10	Kriteria Daya Pembeda Soal Uji Coba.....	148
Tabel 3.11	Kriteria Tanggapan Guru.....	147

Tabel 3.12	Interprestasi Indeks <i>Gain</i>	150
Tabel 4.1	Rekapitulasi Kebutuhan Siswa Terhadap Media <i>Lift the Flap Book</i>	152
Tabel 4.2	Rekapitulasi Kebutuhan Siswa Terhadap Pengembangan Media <i>Lift the Flap Book</i>	153
Tabel 4.3	Rekapitulasi Kebutuhan Guru Terhadap Media <i>Lift the Flap Book</i>	156
Tabel 4.4	Rekapitulasi Kebutuhan Siswa Terhadap Pengembangan Media <i>Lift the Flap Book</i>	158
Tabel 4.5	Komponen <i>Prototype Media Lift the Flap Book</i>	161
Tabel 4.6	Rekapitulasi Hasil Validasi Materi.....	176
Tabel 4.7	Rekapitulasi Hasil Validasi Media	179
Tabel 4.8	Perbaikan Media <i>Lift the Flap Book</i>	182
Tabel 4.9	Hasil Revisi Media <i>Lift the Flap Book</i>	183
Tabel 4.10	Rekapitulasi Hasil Angket Tanggapan Guru	201
Tabel 4.11	Rekapitulasi Hasil Angket Tanggapan Siswa.....	203
Tabel 4.12	Hasil Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	205
Tabel 4.13	Uji Normalitas Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	208
Tabel 4.14	Uji <i>t-test</i> Data Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	210
Tabel 4.15	Uji Peningkatan Rata-rata (<i>Gain</i>).....	210

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Kerucut Pengalaman Edgar Dale (1970).....	71
Gambar 2.2	Diagram Pengembangan Media <i>Lift the Flap Book</i>	117
Gambar 3.1	Pengembangan Skema Menurut Sugiyono	121
Gambar 3.2	Prosedur Penelitian Pengembangan	123
Gambar 3.3	Devinisi Operasional Variabel	131
Gambar 4.1	Presentase Hasil Uji Ahli Materi.....	177
Gambar 4.2	Presentase Hasil Uji Ahli Media	181
Gambar 4.3	Tampilan Depan Media <i>Lift the Flap Book</i>	186
Gambar 4.4	Tampilan Belakang Media <i>Lift the Flap Book</i>	187
Gambar 4.5	Prakata dalam Media <i>Lift the Flap Book</i>	188
Gambar 4.6	Daftar Isi Media <i>Lift the Flap Book</i>	189
Gambar 4.7	Petunjuk Penggunaan Buku Media <i>Lift the Flap Book</i>	190
Gambar 4.8	KI, KD, Indikator dan Tujuan Pembelajaran	191
Gambar 4.9	Peta Keragaman Indonesia	192
Gambar 4.10	Rumah Adat Pulau Sumatra	193
Gambar 4.11	Teknik Lift Flap Rumah Adat Pulau Sumatra.....	193
Gambar 4.12	Rumah Adat Pulau Jawa	194
Gambar 4.13	Teknik Lift Flap Rumah Adat Pulau Jawa	194
Gambar 4.14	Rumah Adat Pulau Kalimantan.....	195
Gambar 4.15	Teknik Lift Flap Rumah Adat Pulau Kalimantan	195
Gambar 4.16	Rumah Adat Pulau Sulawesi	196

Gambar 4.17 Teknik Lift Flap Rumah Adat Pulau Sulawesi	196
Gambar 4.18 Rumah Adat Pulau NTT,NTB, Bali, Maluku dan Papua	197
Gambar 4.19 Rumah Adat Pulau NTT,NTB, Bali, Maluku dan Papua	197
Gambar 4.20 Kuis	198
Gambar 4.21 Teknik <i>Lift Flap</i>	199
Gambar 4.22 Simpulan dan daftar Pustaka	200
Gambar 4.23 Profil Pengembang	201
Gambar 4.24 Diagram Nilai <i>Pretest</i> da <i>Posttest</i>	207
Gambar 4.25 Diagram peningkatan Hasil Belajar	207

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kisi-kisi Instrumen Pengembangan Media.....	233
Lampiran 2 Kisi-kisi Pedoman Wawancara.....	237
Lampiran 3 Kisi-kisi Angket Kebutuhan Siswa.....	240
Lampiran 4 Kisi-kisi Angket Kebutuhan Guru.....	242
Lampiran 5 Kisi-kisi Penilaian Ahli Materi.....	244
Lampiran 6 Kisi-kisi Penilaian Ahli Media.....	246
Lampiran 7 Kisi-kisi Angket Tanggapan Siswa.....	248
Lampiran 8 Kisi-kisi Angket Tanggapan Guru.....	249
Lampiran 9 Kisi-kisi Soal Tes Uji Coba.....	250
Lampiran 10 Lembar Angket Kebutuhan Siswa.....	253
Lampiran 11 Lembar Angket Kebutuhan Guru.....	255
Lampiran 12 Lembar Validasi Kelayakan Media oleh Ahli Materi.....	258
Lampiran 13 Lembar Validasi Kelayakan Media oleh Ahli Media.....	270
Lampiran 14 Lembar Angket Tanggapan Siswa.....	291
Lampiran 15 Lembar Angket Tanggapan Guru.....	293
Lampiran 16 Soal Tes Uji Coba.....	296
Lampiran 17 Kunci Jawaban Soal Tes Uji Coba.....	306
Lampiran 18 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran 3.....	308
Lampiran 19 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran 4.....	372
Lampiran 20 Analisis Hasil Uji Validitas Soal.....	334
Lampiran 21 Analisis Hasil Uji Reliabilitas Soal.....	339
Lampiran 22 Analisis Hasil Uji Indeks Kesukaran Soal.....	443

Lampiran 23 Analisis Hasil Uji Daya Beda Soal.....	447
Lampiran 24 Hasil Wawancara di SDN Tambangan 01	452
Lampiran 25 Lembar Angket Analisis Kebutuhan Siswa.....	455
Lampiran 26 Rekapitulasi Angket Analisis Kebutuhan Siswa	456
Lampiran 27 Lembar Angket Kebutuhan Siswa.....	457
Lampiran 28 Rekapitulasi Angket Kebutuhan Siswa	458
Lampiran 29 Lembar Angket Analisis Kebutuhan Guru	460
Lampiran 30 Rekapitulasi Angket Analisis Kebutuhan Guru.....	462
Lampiran 31 Lembar Angket Kebutuhan Guru	465
Lampiran 32 Rekapitulasi Angket Kebutuhan Guru.....	466
Lampiran 33 Lembar Validasi Penilaian oleh Ahli Materi	467
Lampiran 34 Lembar Validasi Penilaian oleh Ahli Media	470
Lampiran 35 Rekapitulasi Penilaian Kelayakan Media & Materi	472
Lampiran 36 Lembar Angket Tanggapan Siswa.....	474
Lampiran 37 Rekapitulasi Angket Tanggapan Siswa	475
Lampiran 38 Lembar Angket Tanggapan Guru	476
Lampiran 39 Rekapitulasi Angket Tanggapan Guru	479
Lampiran 40 Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	481
Lampiran 41 Kunci Jawaban Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	488
Lampiran 42 Lembar Hasil Belajar <i>Pretest</i>	489
Lampiran 43 Lembar Hasil Belajar <i>Posttest</i>	490
Lampiran 44 Rekapitulasi Daftar Nilai <i>Pretest</i>	491
Lampiran 45 Rekapitulasi Daftar Nilai <i>Posttest</i>	493

Lampiran 46 Hasil Analisis Uji Normalitas Data	495
Lampiran 47 Hasil Analisis Uji Perbedaan Dua Rata-rata (Uji t).....	496
Lampiran 48 Hasil Analisis Uji Peningkatan Rata-rata (<i>N-gain</i>)	497
Lampiran 49 Surat Izin Pra Penelitian	498
Lampiran 50 Surat Keterangan Pra Penelitian	499
Lampiran 51 Surat Izin Pra Penelitian	500
Lampiran 52 Surat Keterangan Pra Penelitian	501
Lampiran 53 Dokumentasi Penelitian	502

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pertumbuhan dan perkembangan zaman saat ini semakin berkembang pesat. Tuntutan kualitas sumber daya manusia mengalami perkembangan yang sangat luas. Salah satu faktor dari majunya suatu negara adalah pendidikannya. Pendidikan tersebut untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Dijelaskan dalam Undang-Undang RI Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dalam Pasal 1 Ayat 1 menerangkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Sisdiknas, 2005).

Pendidikan merupakan hal penting dalam mencetak generasi penerus bangsa sebagai bekal memajukan kesejahteraan masyarakat untuk menghadapi tantangan global yang semakin maju. Sesuai dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 3 menegaskan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa,

berakhlak mulia, sehat berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Sisdiknas, 2005).

Perwujudan nyata untuk mencapai tujuan pendidikan nasional tersebut yaitu menerapkan kurikulum yang diperlukan dalam pendidikan di Indonesia. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 13 Tahun 2015 tentang Standar Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi dan bahan pelajaran, serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Dalam mengembangkan kurikulum pendidikan harus mengacu pada Standar Proses. Standar Proses adalah kriteria mengenai pelaksanaan pembelajaran pada satuan pendidikan untuk mencapai Standar Kompetensi Lulusan. Pada Standar Kompetensi Lulusan, sasaran pembelajaran meliputi pengembangan ranah sikap, pengetahuan dan keterampilan untuk dielaborasikan oleh setiap satuan pendidikan. Proses pembelajaran pada satuan pendidikan dilaksanakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologi anak (Permendikbud No. 22, 2016).

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 37 menyebutkan kurikulum pendidikan dasar dan menengah salah satunya wajib memuat mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), ruang lingkup pembelajaran IPS ditingkat sekolah dasar disebutkan bahwa mengenal

konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya, memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah dan keterampilan dalam kehidupan sosial, memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan, serta memiliki kemampuan berkomunikasi bekerja sama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk di tingkat lokal, nasional dan global (Permendiknas SI & SKL, 2009).

Proses pembelajaran IPS memiliki tujuan seperti yang dikemukakan Ahmad Susanto (2016:145) tentang tujuan pembelajaran IPS bahwa untuk mengembangkan potensi peserta didik agar merespon suatu masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental yang positif untuk memperbaiki segala ketimpangan yang sedang terjadi serta terampil mengatasi masalah dalam kehidupan sehari-hari baik menimpa dirinya sendiri maupun terjadi di masyarakat. Hal tersebut, sehubungan yang di jelaskan Sapriya (2017:12) tentang tujuan dari IPS di tingkat sekolah pada dasarnya untuk mempersiapkan peserta didik sebagai warga negara yang menguasai pengetahuan (*knowledge*), keterampilan (*skills*), sikap dan nilai (*attitudes and value*) yang dapat digunakan sebagai kemampuan untuk memecahkan suatu masalah pribadi atau masalah sosial masyarakat serta kemampuan untuk mengambil keputusan dan berpartisipasi dalam suatu kegiatan di masyarakat agar menjadi warga negara yang baik. Tujuan IPS tersebut memberikan tanggung jawab kepada guru untuk melaksanakan pembelajaran IPS di sekolah dengan mencapai kualitas pembelajaran yang baik.

Pembelajaran yang baik salah satunya adalah pemanfaatan pada media pembelajaran. Azhar Arsyad (2017:10-11) berpendapat tentang media pembelajaran adalah segala bentuk suatu hal yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi untuk proses belajar mengajar agar dapat merespon perhatian dan minat siswa dalam belajar. Sesuai dengan pendapat Sudjana dan Rivai (2017:2) manfaat media pengajaran dalam proses belajar siswa antara lain: (1) suatu pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan rasa motivasi belajar dari siswa itu sendiri; (2) materi pengajaran akan lebih jelas dan bermakna sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa dan memungkinkan siswa untuk menguasai tujuan pembelajaran lebih baik; (3) metode mengajar lebih bermacam-macam, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata yang disampaikan oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar dalam setiap jam pelajaran; (4) siswa melakukan banyak kegiatan belajar, sebab tidak hanya ceramah dari guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, mencoba, mendemostrasikan dan lain-lain. Media dalam pembelajaran dapat memberikan banyak nilai positif dalam pembelajaran, yaitu dapat meningkatkan kualitas dan hasil belajar peserta didik.

Penggunaan media pembelajaran secara signifikan mampu meningkatkan pencapaian belajar serta metode pembelajaran dan meningkatkan pencapaian hasil belajar (Asyhar, 2017:7). Hasil belajar menurut pendapat Susanto (2016:5) menjelaskan sebagai perubahan-

perubahan yang terjadi pada siswa, yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagai hasil dari kegiatan belajar. Proses pembelajaran yang efektif menjadi tolak ukur keberhasilan guru dalam mengelola kelas. Keberhasilan pembelajaran dicapai dengan mengoptimalkan proses belajar mengajar di kelas sehingga diharapkan kualitas pendidikan meningkat.

Perkembangan pendidikan saat ini semakin menurunnya anak untuk belajar utamanya pada anak-anak khususnya di Indonesia. Hal ini dibuktikan dengan data rendahnya peringkat EDI Indonesia. Menurut laporan UNESCO pada *Education For All Global Monitoring Report (EFA-GMR)*, indeks pembangunan pendidikan untuk semua atau *The Education for All Development Index (EDI)* Indonesia tahun 2014 berada diperingkat 57 dan 115 negara (Mediapublica.co, 2017).

Permasalahan di atas sesuai dengan artikel edukasi Suara.com (01/01/2018), menyatakan penyebab rendahnya mutu pendidikan di Indonesia antara lain adalah masalah efektifitas, efisiensi dan standardisasi pengajaran. Hal tersebut masih menjadi masalah pendidikan di Indonesia pada umumnya. Selain kurang kreatifnya pendidik dalam membimbing siswa, kurikulum yang sentralistik membuat potret pendidikan semakin buram. Kurikulum hanya didasarkan pada pengetahuan pemerintah tanpa memperhatikan kebutuhan masyarakat. Pendidikan belum mampu menghasilkan lulusan yang kreatif, rendahnya kualitas sarana fisik, banyak sekolah dan perguruan tinggi kita yang gedungnya rusak atau kurang layak, kepemilikan dan penggunaan media belajar yang masih rendah serta buku yang tersedia di perpustakaan kurang

lengkap. Hal ini diperlukan adanya perbaikan kualitas pendidikan Indonesia termasuk pada pendidikan tingkat dasar. Untuk memperbaiki kualitas pendidikan dapat dilakukan dengan memperbaiki kualitas pembelajaran dengan memanfaatkan media tidak terkecuali pada muatan pelajaran IPS yang di teliti oleh peneliti (Suara.com, 2018).

Temuan permasalahan tersebut sesuai dengan pra penelitian yang dilakukan peneliti dari hasil observasi, wawancara dan data dokumen di kelas IVA SDN Tambangan 01 Mijen, Kota Semarang. Peneliti menemukan beberapa permasalahan yaitu: (1) guru belum menggunakan media pembelajaran yang mendukung dalam pembelajaran IPS, sumber belajar yang digunakan hanya buku siswa, namun guru belum memiliki media yang variatif dan interaktif contohnya seperti gambar dan poster yang berkaitan dengan materi keragaman budaya di Indonesia; (2) sekolah belum memiliki media pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang dapat mendukung kegiatan pembelajaran di kelas secara optimal yang hanya menggunakan gambar dua dimensi seperti poster rumah dan pakain adat; (3) dalam pembelajaran IPS masih banyak siswa yang pasif dan belum berani mengemukakan pendapat dihadapan teman-temannya, yaitu pada saat saat diskusi siswa yang pasif hanya diam saja sedangkan siswa aktif sajalah yang hanya mengerjakan tugas kelompok; (4) keterbatasan media pembelajaran yang digunakan guru dan kurangnya media khusus yang mampu melibatkan siswa belajar secara aktif dalam pembelajaran.

Permasalahan tersebut berdampak pada minat dan motivasi belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran yang masih kurang, sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa yang dicapai pada muatan IPS belum optimal. Hasil belajar yang optimal menjadi patokan keberhasilan tujuan pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Dengan melihat hasil belajar, maka dapat diukur Kompetensi Dasar (KD) serta sebagai patokan untuk menentukan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yaitu dengan dibuktikan dari data dokumen hasil belajar siswa kelas kelas IV semester genap tahun ajaran 2017/2018 sebagai berikut:

Tabel 1.1 Data Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Tambangan 01 Mijen

Muatan Pelajaran	KKM	Rerata	Jumlah Siswa		Persentase (%)	
			Tuntas	Tidak Tuntas	Tuntas	Tidak tuntas
Bahasa Indonesia	65	77,44	33	5	86,84%	13,16%
IPA	65	72,71	24	14	63,15%	46,85%
IPS	65	59,42	12	26	31,57%	68,43%
PPKn	68	60,97	18	20	47,36%	52,64%

Data nilai pada tabel 1.1 dapat dilihat hasil belajar siswa kelas IV terutama pada muatan pelajaran IPS masih belum optimal. Muatan IPS memiliki rerata rendah yaitu 59,42 dan masih banyak yang belum mencapai KKM yang ditetapkan yaitu 65. Hal ini ditunjukkan dari data di kelas IVA dengan jumlah 38 siswa, terdapat 29 siswa memiliki nilai dibawah KKM dan

hanya 12 siswa yang mendapat nilai diatas KKM. Nilai terendah siswa kelas IVA adalah 45 dan nilai tertinggi siswa mencapai 86. Ini menunjukkan secara klasikal hanya 31,57% yang mencapai KKM dan 68,43% belum mencapai KKM yang ditetapkan. Maka hal tersebut hasil belajar siswa pada muatan pelajaran IPS masih rendah dibandingkan dengan muatan pelajaran lain.

Proses kegiatan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) belum menggunakan media pembelajaran yang mendukung sehingga belum dapat mengoptimalkan pemahaman siswa terhadap materi keragaman budaya Indonesia. Menyampaikan materi pada pembelajaran IPS memerlukan banyak inovasi seperti pemanfaatan media yang dapat membantu dalam menyampaikan ilmu pengetahuan dan informasi kepada siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Sehubungan dengan hal tersebut, diperlukan suatu perbaikan yang sesuai pada tujuan pembelajaran IPS supaya tercapai secara efektif dan efisien. diketahui bahwa penggunaan media di kelas IV SDN Tambangan 01 Mijen Kota Semarang masih terbatas. Terbatasnya media pembelajaran untuk menunjang pembelajaran di kelas menjadi masalah yang sangat penting untuk segera dipecahkan. Media pembelajaran adalah salah satu yang dapat menunjang proses pembelajaran dan hasil belajar siswa. Kualitas pembelajaran di kelas diperlukan sebuah media pembelajaran yang dapat menarik minat siswa dalam pembelajaran sehingga siswa dapat aktif dalam kegiatan belajar mengajar di kelas dan dapat memperbaiki hasil belajar siswa. Media pembelajaran alternatif untuk mengatasi masalah yang cocok pada

muatan pelajaran IPS yaitu dengan menggunakan media pembelajaran visual. Hal ini peneliti ingin mengembangkan suatu media yang secara visual atau gambaran dari media dapat dilihat secara langsung oleh siswa serta membantu proses pembelajaran agar lebih mengesankan oleh para siswa. Menurut Azhar Arsyad (2017:89) media visual dapat berupa: (1) gambar representasi, seperti gambar, lukisan, atau foto yang dapat menunjukkan bagaimana tampaknya sesuatu benda; (2) diagram yang melukiskan hubungan-hubungan suatu konsep, organisasi, dan struktur isi material; (3) peta yang menunjukkan hubungan-hubungan ruang antara unsur-unsur dalam isi materi; (4) grafik seperti tabel, grafik dan chart (bagan) yang menyajikan gambaran atau kecenderungan data atau antarhubungan seperangkat gambar atau angka-angka. Media visual yang dipilih peneliti adalah grafis kartun yang dikemas dalam *Lift the Flap Book*.

Dengan menggunakan media *Lift the flap Book* kegiatan belajar mengajar akan menjadi menyenangkan karena media *Lift the flap Book* materi pembelajaran dapat dikemas dalam tampilan yang menarik dan dapat membuat berbagai macam kegiatan belajar kepada siswa agar meningkatkan proses belajar dan mengajar. Peneliti membuat materi lebih menarik dengan menggunakan teknik membuka dan menutup pada halaman media yang dikembangkan peneliti. Selain itu peneliti membuat kegiatan belajar untuk merangsang siswa aktif belajar, seperti menebak gambar, mengisi tabel dan bermain *games*. Kelebihan dari media *Lift the flap Book* adalah siswa tidak terpaku dengan teks melainkan terdapat tampilan gambar-gambar yang menarik

agar meningkatkan semangat belajar dan siswa dapat aktif mengikuti proses pembelajaran di kelas.

Penelitian yang telah dilakukan sebelumnya dan mendukung untuk melakukan penelitian ini adalah Penelitian yang dilakukan oleh Davide Rocchesso dan Amalia de Gotzentahun 2006 dengan judul “*Peek-A-Book: Playing With An Interactive Book*” dalam *Proceedings of the 12th International Conference on Auditory Display, London, UK*, hasil penelitian menunjukkan bahwa skenario *lift-the-flap* untuk sebuah buku untuk anak-anak, ditambah dengan suara yang merespons terus menerus dan secara konsisten mengendalikan gerak tubuh. Skenario contohnya ditunjukkan dalam demonstrasi akan menunjukkan keefektifan suara sebagai bentuk umpan balik yang menarik dan kelayakan real-time berbasis fisika model suara sehari-hari di system tertanam. Sebagai kesimpulan, kami menyoroti fakta bahwa semua scenario yang akan dipresentasikan dalam demonstrasi telah dilaksanakan dengan menggunakan dua model suara saja (*impact and friction*) meskipun suaranya sangat berbeda satu sama lain.

Penelitian yang dilakukan oleh Wisnu Ardhana Penelitian tahun 2016 dengan judul “Pengembangan Media Grafis Berbentuk *Lift the Flap Book* Sebagai Media Pembelajaran Dalam Mata Pelajaran IPS Materi Bentuk Muka Bumi dan Aktifitas Penduduk Indonesia” dalam *Journal Student UNY* hasil penelitian menunjukan bahwa 1) cara menghasilkan Media Grafis *Lift the Flap Book* dilakukan dengan beberapa tahapan yaitu: a) mengkaji Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD), b) merumuskan materi

Bentuk Muka Bumi dan Aktivitas Penduduk Indonesia, c) merumuskan strategi dan cara pembuatan yang terdiri dari mengumpulkan gambar, menentukan poin materi, membuat brief, d) mendesain menggunakan *Corel Draw X7* dan Adobe Photoshop CS 6, e) mencetak menggunakan kertas ivory 20 gram dan Art Paper 150 gram, f) menempel background, g) menjilid dengan sampul hardcover, h) menempel dan merangkai konstruksi *LiftFlap*, i) validasi dan revisi desain, j) uji penggunaan media oleh guru dan peserta didik, dan k) melakukan penyempurnaan produk, 2) secara umum Media Grafis *Lift the Flap Book* materi Bentuk Muka Bumi dan Aktivitas Penduduk Indonesia dinyatakan layak dengan hasil akhir yaitu a) validasi materi yakni 4,3 dengan kategori “Sangat Baik”, b) validasi media yakni 4,2 dengan kategori “Baik”, c) validasi guru yakni 4,1 dengan kategori “Baik”, d) uji coba terbatas dikategorikan “Baik” dengan rata-rata skor 3,9 serta e) hasil uji coba pemakaian dikategorikan “Sangat Baik” dengan rata-rata skor 4,4. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa Media Grafis *Lift the Flap Book* materi Bentuk Muka Bumi dan Aktivitas Penduduk Indonesia sudah dinyatakan layak dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan oleh Monica Putri Handayani tahun 2016 dengan judul “Pengembangan Buku *Lift The Flap* Ensiklopedia Anak Tentang 16 Pakaian Adat di Indonesia Bagian Tengah dan Timur”, hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan Buku *Lift TheFlap* Ensiklopedia Anak Tentang 16 Pakaian Adat di Indonesia Bagian Tengah dan Timur ditinjau dari aspek-aspek kenyamanan, kelengkapan komponen,

konsistensi susunan, kesesuaian bahasa, dan aspek isi menurut dosen Ilmu Sejarah, dosen Pendidikan Seni Tari serta Guru kelas V dengan rerata skor 3,54 yang termasuk dalam kategori “sangat baik”. Hasil penilaian dari siswa kelas IV dan V memperoleh skor rerata 3,45 termasuk dalam kategori “sangat baik”. Dengan demikian, pengembangan buku *Lift The Flap* Ensiklopedia Anak Tentang 16 Pakaian Adat di Indonesia Bagian Tengah dan Timur yang dikembangkan sudah layak untuk digunakan anak-anak.

Berdasarkan latar belakang yang didukung pendapat ahli dan diperkuat dengan temuan hasil penelitian sebelumnya maka peneliti melakukan penelitian dan pengembangan dengan judul “Pengembangan Media *Lift the Flap Book* Materi Keragaman Budaya Indonesia Terhadap Hasil Belajar Muatan IPS Kelas IV SDN Tambangan 01 Mijen”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan data pra penelitian melalui observasi, wawancara dan data dokumen dengan guru kelas IVA SDN Tambangan 01 pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), teridentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Dalam kegiatan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) belum menggunakan media pembelajaran yang mendukung sehingga belum dapat mengoptimalkan pemahaman siswa terhadap materi keragaman budaya Indonesia.

2. Sekolah belum memiliki media pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang dapat mendukung kegiatan pembelajaran di kelas secara optimal.
3. Rendahnya antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).
4. Dari data hasil belajar Penilaian Tengah Semester (PTS) Muatan Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Kelas IVA SDN Tambangan 01 Mijen, ditemukan sebanyak 26 (68,43%) siswa mendapatkan nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dan 12 siswa (31,57%) mendapat nilai di atas KKM pada muatan Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Kelas IVA SDN Tambangan 01 Mijen.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, peneliti membatasi masalah pada kegiatan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial belum menggunakan media pembelajaran yang mendukung sehingga belum dapat mengoptimalkan pemahaman siswa terhadap materi keragaman budaya Indonesia dalam muatan pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Faktor terbatasnya media pembelajaran menjadikan kualitas pembelajaran kurang maksimal dan hasil belajar pada muatan IPS dibawah KKM yaitu 65. Telah ditunjukkan dengan data hasil penilaian tengah semester siswa kelas IVA dengan jumlah siswa 38 dan hanya terdapat 26 siswa memiliki nilai dibawah KKM serta hanya 12 siswa yang mendapat nilai

diatas KKM. Dengan demikian pengembangan media *Lift the Flap Book* materi keragaman budaya Indonesia membantu guru menyajikan materi yang dikemas secara variatif dan interaktif melalui buku yang dikembangkan peneliti. Media *Lift the Flap Book* digunakan sebagai solusi alternatif untuk mengatasi permasalahan pada muatan IPS yang didasarkan pada permasalahan yang terjadi di SDN Tambangan 01 Kecamatan Mijen, Kota Semarang.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimanakah pengembangan media *Lift the Flap Book* terhadap hasil belajar muatan IPS materi keragaman budaya Indonesia pada siswa kelas IV SDN Tambangan 01 Mijen?
2. Bagaimanakah kelayakan media *Lift the Flap Book* terhadap hasil belajar muatan IPS materi keragaman budaya Indonesia pada siswa kelas IV SDN Tambangan 01 Mijen?
3. Bagaimanakah keefektifan media *Lift the Flap Book* terhadap hasil belajar muatan IPS materi keragaman budaya Indonesia pada siswa kelas IV SD N Tambangan 01?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian pengembangan yang dilakukan di SDN Tambangan 01 Mijen adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengembangkan media *Lift the Flap Book* terhadap hasil belajar muatan IPS materi keragaman budaya Indonesia pada siswa kelas IV SDN Tambangan 01 Mijen.
2. Untuk menguji kelayakan media *Lift the Flap Book* terhadap hasil belajar muatan IPS materi keragaman budaya Indonesia pada siswa kelas IV SDN Tambangan 01 Mijen.
3. Untuk menguji keefektifan media *Lift The Flap Book* terhadap hasil belajar muatan IPS materi keragaman budaya Indonesia pada siswa kelas IV SDN Tambangan 01 Mijen.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik manfaat teoritis maupun manfaat praktis, yaitu sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat teoritis

Manfaat teoritis adalah kegunaan hasil penelitian dari pengembangan keilmuan. Penelitian pengembangan media *Lift the Flap Book* pada muatan IPS dapat menambah wawasan ilmu pengetahuan, memberikan kontribusi dalam pengembangan media dan memperkaya jenis media pembelajaran khususnya dalam muatan IPS serta penggunaan media ini dapat memberikan

manfaat untuk kemajuan pendidikan berkaitan dengan keefektifan media *Lift the Flap Book* terhadap hasil belajar.

1.6.2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis adalah kegunaan hasil penelitian untuk kepentingan masyarakat penggunaannya. Penelitian ini dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1.6.2.1 Manfaat Bagi Siswa

Media *Lift the Flap Book* pada muatan IPS dapat lebih mudah menerima materi serta meningkatkan motivasi belajar siswa. Siswa lebih tertarik pada pembelajaran IPS materi keragaman budaya Indonesia dan siswa mengikuti pembelajaran secara aktif serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

1.6.2.2 Manfaat Bagi Guru

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran IPS menggunakan media *Lift the Flap Book* dapat mempermudah menyampaikan materi. Meningkatkan daya tarik dan kreatifitas dalam proses belajar mengajar serta meningkatkan kualitas pembelajaran. Kegiatan dan hasil penelitian dapat meningkatkan motivasi guru untuk melakukan kegiatan penelitian yang sama guna memaksimalkan proses dan hasil pembelajaran.

1.6.2.3 Manfaat Bagi Sekolah

Hasil penelitian dapat memberikan kontribusi pada sekolah dalam rangka perbaikan proses pembelajaran IPS materi keragaman budaya Indonesia sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa, membantu dalam

meningkatkan prestasi belajar sekolah dan menambah referensi dalam pembelajaran muatan IPS.

1.6.2.4 Manfaat Bagi Peneliti

Manfaat pengembangan media *Lift the Flap Book* bagi peneliti yaitu dapat memberikan kesempatan untuk peneliti mengaplikasikan ilmu yang didapat selama perkuliahan di Unnes, supaya menambah pengalaman dan menjadi guru yang kreatif dan inovatif serta sebagai langkah awal untuk meneruskan penelitian selanjutnya.

1.7 Spesifikasi Produk

Produk yang dikembangkan/dipraktikkan/diterapkan oleh peneliti merupakan sebuah media pembelajaran visual berbentuk buku cetak yang terdapat gambarnya dapat membuka dan menutup pada halamannya. Menurut Karyono (2016:157) media visual memiliki ketersediaan dan aksesibilitas yang mudah. Selain itu pemanfaatannya juga tidak membutuhkan alat tambahan seperti alat proyektor. *Lift the Flap Book* diperuntukkan bagi guru dan siswa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Kelas IV Sekolah Dasar materi Keanekaragaman Budaya. Konten dan informasi dalam media *Lift the Flap Book* merujuk pada Kompetensi Dasar 3.2 yaitu mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang.

Perancangan dari media *Lift the Flap Book* ini bertujuan untuk memahami konsep mengetahui keragaman budaya di Indonesia pada siswa kelas IV SDN Tambangan 01 Mijen serta mengajak siswa agar mengenal berbagai macam keragaman budaya Indonesia.

Sedangkan spesifikasi produk yang dikembangkan peneliti sebagai berikut:

1. Media berupa buku yang berbentuk persegi dengan ukuran 22 x 22 cm dan tebal 2 cm
2. *Lift the Flap Book* dicetak menggunakan kertas jenis *Art Carton 260* gram yang antara halaman satu dengan halaman lainnya disatukan menggunakan lem dan sampul tebal *hard cover* setebal 4,3 milimeter.
3. *Lift the Flap Book* di desain menggunakan aplikasi *CorelDraw X7*.
4. Konstruksi (perakitan tiap halaman dalam *Lift the Flap Book*) menggunakan teknik *lift* dan *flap*, sehingga menghasilkan efek gambar yang memiliki misteri atau rahasia gambar pada setiap halaman buku.
5. Tampilan buku dan gambar *Lift the Flap Book* disajikan dengan warna yang cerah dan menarik sehingga dapat memotivasi siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran
6. Materi yang terdapat pada muatan pembelajaran IPS kelas IV dalam media *Lift the Flap Book* berisi tentang KD 3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Hakikat Belajar

2.1.1.1 Pengertian Belajar

Belajar merupakan suatu proses yang mempengaruhi perubahan individu. perubahan tersebut baik tingkah laku, pengetahuan atau keterampilan yang didapat dari interaksi lingkungannya. Terdapat beberapa definisi belajar yang disamapiakan para ahli. Menurut Suyono (2014:9) belajar merupakan proses memperoleh pengetahuan, keterampilan, merubah perilaku, sikap dan menguatkan kepribadian. Adapun R. Gagne (dalam Susanto 2016:1) mendefinisikan belajar merupakan suatu proses di mana organisme mengalami perubahan perilakunya sebagai akibat pengalaman yang dialaminya. Belajar diartikan sebagai suatu proses untuk memperoleh motivasi dalam pengetahuan, keterampilan, kebiasaan dan tingkah laku. Selain itu menekankan bahwa proses belajar sebagai upaya untuk mendapatkan pengetahuan atau keterampilan melalui instruksi. Instruksi yang dimaksud merupakan suatu perintah atau arahan serta pengajaran dari seorang pendidik atau guru.

Hamalik berpendapat bahwa belajar merupakan modifikasi atau memperteguh perilaku melalui suatu pengalaman (*learning is defined as the modifier or strengthening of behavior through experiencing*). Hamalik juga menegaskan bahwa belajar adalah suatu proses dari perubahan tingkah

laku individu atau seseorang melalui hubungan dengan lingkungannya. Perubahan tingkah laku ini meliputi perubahan dan kebiasaan (*habit*), sikap (*afektif*) dan keterampilan (*psikomotorik*). Sedangkan Susanto berpendapat, belajar ialah suatu aktivitas yang dilakukan seseorang dengan sengaja di mana dalam keadaan sadar demi memperoleh suatu konsep, pemahaman atau pengetahuan baru sehingga memungkinkan seseorang terjadinya perubahan perilaku yang relatif tetap baik dalam berpikir, merasa atau dalam bertingkah laku (Susanto, 2016: 3-4).

Berdasarkan pendapat ahli tersebut, konsep tentang belajar mengandung tiga unsur utama, yaitu: 1) belajar berhubungan dengan perubahan perilaku, 2) terdapat perubahan perilaku itu terjadi karena diawali oleh proses pengalaman, 3) perubahan perilaku dikarenakan belajar bersifat relatif permanen. Dari uraian pengertian belajar tersebut di atas, untuk menunjang kegiatan proses belajar yang baik harus didasarkan pada tujuan belajar.

2.1.1.2 Tujuan Belajar

Tujuan belajar merupakan gambaran tentang tingkah laku yang akan dicapai oleh siswa setelah terjadinya proses belajar. Tujuan belajar terdapat tiga komponen, yaitu sebagai berikut.

1. Tingkah laku terminal, tingkah laku ini merupakan komponen tujuan belajar untuk menentukan tingkah laku siswa setelah terjadinya belajar.

2. Kondisi-kondisi tes, kondisi tes memiliki tujuan belajar untuk menentukan situasi di mana siswa dituntut menunjukkan tingkah laku terminal.
3. Ukuran-ukuran perilaku, komponen merupakan pernyataan tentang ukuran yang digunakan untuk pertimbangan mengenai perilaku siswa.

Komponen-komponen tujuan pembelajaran tersebut merupakan sarana yang hendak dicapai oleh siswa setelah melakukan proses belajar. Bermula dari menerima materi, keaktifan siswa di kelas, mengerjakan tugas yang diberikan guru kepada siswa dan siswa mengukur kemampuannya dengan evaluasi belajar yang akan mendapat hasil belajar. Oleh karena itu siswa tidak hanya dinilai dalam hal kognitif saja, melainkan perilaku dalam proses belajar harus dinilai. Setelah tujuan belajar tercapai sebagai pendidik perlu mengetahui prinsip-prinsip belajar supaya antara peserta didik dan pendidik dapat bekerjasama untuk mencapai tujuan pembelajaran.

2.1.1.3 Prinsip Belajar

Menurut Slameto (2015:27) mengemukakan tentang prinsip-prinsip belajar sebagai berikut.

1. Berdasarkan prasyarat belajar

proses belajar siswa harus berpartisipasi aktif, belajar harus dapat memotivasi siswa, belajar memerlukan interaksi siswa baik dengan guru maupun lingkungannya. Syarat belajar yang paling penting dimulai dari minat siswa dan motivasinya dalam belajar. Dengan kemauan yang

datang dari diri sendiri akan memudahkan siswa memahami materi karena atas dasar kemauan tanpa adanya paksaan.

2. Sesuai dengan hakikat belajar

Pada hakikatnya belajar merupakan proses yang kontinyu dengan beberapa tahapan belajar. Belajar juga merupakan proses pengadaptasian dari beberapa sumber belajar.

3. Sesuai materi yang dipelajari

Belajar harus disesuaikan dengan materi ajar, materi tersebut harus memiliki struktur, penyajian sederhana dan belajar harus bisa mengembangkan kemampuan tertentu.

4. Syarat keberhasilan belajar

Tujuan dari belajar adalah memperoleh perubahan sebagai indikator keberhasilan belajar dapat tercapai, untuk dapat mencapai keberhasilan belajar memerlukan sarana yang cukup. Belajar juga harus berulang-ulang agar pemahaman siswa dapat terpatri dengan baik di dalam otak.

Berdasarkan pendapat ahli tersebut, prinsip-prinsip belajar disesuaikan dengan prasyarat yang diperlukan dalam proses belajar, hakikat belajar. Selain itu juga disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan dan syarat keberhasilan belajar. Disamping memenuhi prinsip tersebut, belajar juga harus mengalami pengulangan agar pengetahuan yang diperoleh dapat bertahan lama serta adanya tantangan agar selalu termotivasi untuk terus belajar. Belajar dapat dilakukan apabila terdapat kesiapan untuk belajar,

kesiapan tersebut meliputi motivasi diri, perhatian, keaktifan dan syarat-syarat dalam belajar.

2.1.1.4 Unsur-unsur Belajar

Gagne berpendapat bahwa belajar adalah suatu sistem di dalamnya terdapat ragam unsur yang saling berinteraksi satu sama lain untuk menghasilkan suatu perubahan sikap (Rifa'i dan Anni 2015:66). Unsur-unsur yang di maksud yaitu sebagai berikut.

1. Peserta didik. Peserta didik dapat berarti sebagai siswa, warga belajar, dan peserta pelatihan yang melakukan pembelajaran.
2. Rangsangan (*stimulus*). Suatu kejadian merangsang indra peserta didik disebut stimulus. Beberapa stimulus terdapat di lingkungan, yaitu suara, sinar warna, panas, dingin tanaman, gedung dan orang adalah stimulus yang selalu berada di lingkungan, sehingga peserta didik dapat belajar optimal, ia harus memfokuskan pada rangsangan tertentu.
3. Memori. Memori pada peserta didik merupakan bermacam kemampuan berupa sikap, pengetahuan dan keterampilan yang dihasilkan dari proses belajar sebelumnya.
4. Respon. Suatu tindakan yang didapatkan dari aktualisasi memori disebut respon. Respon yang dimiliki peserta didik diamati pada akhir proses belajar mengajar yang disebut perubahan kinerja atau perilaku (*performance*).

Keempat unsur belajar tersebut di atas menggambarkan proses belajar yang akan terjadi pada diri peserta didik, apabila terdapat interaksi antara

stimulus dengan isi memori, sehingga perilakunya akan berubah dari waktu sebelum dan setelah adanya stimulus tersebut. Apabila terjadi perubahan perilaku, maka perubahan perilaku itu menjadi indikator bahwa peserta didik telah melakukan kegiatan belajar. Oleh karena itu, unsur-unsur belajar di atas haruslah terpenuhi dalam proses belajar. Apabila terdapat salah satu unsur yang tidak terpenuhi maka proses belajar tidak akan sempurna atau tidak akan dikatakan dengan belajar.

Unsur-unsur belajar merupakan hal yang sangat penting untuk diketahui, sehingga kegiatan belajar dapat berjalan sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Keberhasilan tidak terlepas dari unsur-unsur belajar saja, tetapi ada faktor belajar yang mempengaruhinya.

2.1.1.5 Faktor Belajar

Berhasilnya suatu proses belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor. Hamalik (2016:32-33) berpendapat tentang faktor-faktor yang mempengaruhi belajar, yaitu: (1) faktor kegiatan, penggunaan dan ulangan, (2) proses belajar diperlukan pembiasaan latihan, (3) suasana belajar dalam kondisi yang menyenangkan, (4) siswa harus mengetahui berhasil tidaknya dalam belajar, (5) adanya asosiasi dari pengalaman lama dengan pengalaman baru, (6) pengalaman lama dan pengetahuan siswa sebelumnya, (7) kesiapan belajar, (8) minat dan usaha siswa, (9) faktor fisiologi, (10) faktor intelegensi.

Menurut Slameto (2015:54-72) mengemukakan beberapa faktor yang mempengaruhi belajar, yaitu sebagai berikut.

1. Faktor Internal

Faktor internal berasal dari dalam diri individu yang meliputi faktor jasmaniah, faktor psikologis dan faktor kelelahan. Faktor jasmaniah yaitu, kesehatan dan cacat tubuh. Faktor psikologis mencakup intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan kesiapan. Faktor kelelahan dari segi jasmani terlihat dengan lemahnya tubuh dan kecenderungan membaringkan tubuh, dari segi rohani dilihat dari adanya kelesuan dan kebosanan dalam belajar, sehingga minat belajar cenderung menurun dan tidak berkonsentrasi.

2. Faktor Eksternal

Faktor eksternal adalah faktor dari luar yang dikelompokkan menjadi 3 faktor, yaitu faktor keluarga, faktor sekolah dan faktor masyarakat. Faktor keluarga diantaranya: cara orangtua mendidik, relasi antaranggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orangtua dan latar belakang kebudayaan. Faktor sekolah mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, pelajaran dan waktu sekolah, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah. Faktor masyarakat meliputi keadaan siswa dalam masyarakat, media, teman bergaul dan bentuk kehidupan masyarakat.

Berdasarkan pendapat tersebut terdapat faktor-faktor yang memengaruhi belajar ada 2 yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam yang meliputi faktor jasmaniah, faktor psikologis dan faktor kelelahan. Sedangkan faktor eksternal

yaitu faktor yang datang dari luar meliputi faktor keluarga, sekolah, masyarakat, variasi dan tingkat kesulitan belajar, serta iklim dan tempat belajar. Kedua faktor tersebut saling mempengaruhi satu sama lain, sehingga mempengaruhi hasil belajar yang nantinya didapatkan. Dari penjelasan faktor belajar di atas, untuk menunjang kegiatan proses belajar yang baik harus didasarkan pada teori-teori belajar.

2.1.1.6 Teori Belajar

Teori merupakan perangkat prinsip-prinsip yang terorganisasi mengenai suatu peristiwa tertentu yang terjadi di lingkungan. Fungsi teori dalam belajar, yaitu: (a) memberikan kerangka kerja konseptual untuk suatu informasi belajar; (b) memberi suatu rujukan dalam menyusun rancangan pelaksanaan pembelajaran; (c) mendiagnosis suatu masalah dalam kegiatan belajar mengajar; (d) mengkaji kejadian belajar dalam diri seseorang; dan (e) mengkaji faktor eksternal yang memfasilitasi proses belajar (Suprijono, 2016:15).

Suyono (2014:58-103) memaparkan beberapa teori belajar, diantaranya yaitu *behaviorisme*, *kognitivisme* dan *konstruktivisme*. Berikut penjelasannya:

1. Teori Belajar *Behaviorisme*

Behaviorisme mengacu pada perlunya perilaku (*behavior*) yang dapat diamati. *Behaviorisme* merupakan aliran yang memiliki paradigma bahwa individu dapat dilihat dari sisi fenomena jasmaniah dan tidak memperhatikan aspek-aspek mental. Ciri-ciri aliran behaviorisme yaitu: (1) memfokuskan

pada unsur-unsur atau hal-hal kecil; (2) memiliki sifat mekanistik; (3) menekankan pada peran lingkungan (4) mementingkan pada pembentukan respon dan; (5) menekankan pentingnya *training* atau latihan (Suprijono, 2016:17).

Siswa dalam aliran *behaviorisme* dipandang sebagai suatu objek pasif yang selalu membutuhkan bimbingan dan arahan dari guru. Guru merupakan subjek yang sangat vital dalam pembelajaran. Siswa tidak dapat melakukan proses pembelajaran bila tanpa bimbingan dan dorongan dari seorang guru.

2. Teori Belajar *Kognitivisme*

Menurut Wunt teori belajar kognitif merupakan suatu proses aktif dan kreatif yang mengarah pada pembangunan struktur berdasarkan pengalaman. Perspektif kognitif digolongkan menjadi tiga, yaitu: (1) pengetahuan deklaratif yaitu pengetahuan dalam bentuk konseptual atau *verbal*; (2) pengetahuan prosedural yaitu pengetahuan tentang proses, langkah atau tahap yang harus dilakukan; (3) pengetahuan kondisional deklaratif tentang waktu dan sebab dalam pengimplementasian konsep untuk memecahkan suatu masalah. Teori belajar kognitif lebih mementingkan proses belajar daripada hasil belajar. Teori ini menekankan perilaku seseorang ditentukan oleh persepsi serta pemahamannya tentang situasi yang berhubungan dengan tujuan belajar.

Piaget mengembangkan konsep pemahaman dalam teori kognitif menjadi beberapa tahapan, yaitu: (1) tahap sensor motor (berlangsung 0-2

tahun); (2) tahap pra operasional (2-7 tahun); (3) tahap operasional konkret (7-11 tahun); (4) tahap operasional formal (11 tahun dan seterusnya).

Teori belajar kognitif memiliki pandangan bahwa belajar merupakan suatu proses internal yang meliputi ingatan, pengolahan informasi, emosi dan aspek kejiwaan. Proses belajar membutuhkan aktivitas berpikir yang sangat kompleks. Pada tahap berpikir konkret yang disebutkan di atas untuk usia anak sekolah dasar diartikan sebagai proses belajar yang mengacu pada hal-hal konkret yaitu yang dapat dilihat, didengar, diraba dan digunakan, dengan bantuan wujud nyata benda atau lingkungan disekitar sebagai sumber belajar. Maka peran media sebagai sumber belajar sangat penting guna membantu penggambaran konkret sebuah konsep atau materi dalam proses pembelajaran.

3. Teori Belajar *Konstruktivisme*

Teori *konstruktivisme* adalah peserta didik harus menemukan dan mentransformasikan informasi kompleks dalam dirinya sendiri. Menurut pandangan lain dari teori *konstruktivisme*, belajar berarti mengkonstruksi makna atas informasi dan masukan-masukan yang masuk ke dalam otak.

Teori *konstruktivisme* memandang pengetahuan sebagai cara-cara (proses) untuk membuat sesuatu. Pengetahuan bukanlah sesuatu yang murni bawaan lahiriah manusia dari alam, namun diperlukan kontak dan interaksi antara manusia dari alam. Prinsip dasar *konstruktivisme* yaitu: mendorong dan menerima otonomi dan inisiatif siswa, penggunaan data primer dengan bahan manipulatif, penggunaan istilah kognitif oleh guru dalam perencanaan

pembelajaran, menyertakan respon siswa untuk menghidupkan proses pembelajaran, menggali pemahaman siswa sebelum proses belajar berlangsung dan menstimulasi siswa untuk aktif dalam pembelajaran (Suyono 2014:104-117).

Di sekolah dasar, guru dapat menerapkan teori konstruktivisme dalam berbagai kondisi. Guru bersama dengan siswa melakukan proses pembelajaran yang bermakna. Belajar bermakna tidak akan terwujud hanya dengan mendengarkan ceramah atau dengan membaca buku.

Berdasarkan penjelasan tersebut, diketahui bahwa macam-macam teori belajar antara lain teori *behaviorisme*, *kognitivisme* dan *konstruktivisme*. Dari ketiga teori belajar tersebut, teori belajar konstruktivisme merupakan teori yang paling ditekankan dalam pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. Utamanya dalam pengembangan media yang dilakukan oleh peneliti ini, karena dalam proses pembelajaran menekan siswa untuk menggali informasi untuk membangun pengetahuan dan memberikan pembelajaran yang bermakna melalui pengalaman nyata atau proses belajar.

Dari teori-teori belajar yang dijelaskan diatas digunakan sebagai pedoman untuk proses belajar bagi pendidik, oleh karena itu setelah memahami teori-teori belajar di atas diharapkan pendidik lebih mudah untuk memahami karakteristik siswa supaya mendapatkan hasil belajar siswa lebih optimal.

2.1.1.7 Hasil Belajar

Hasil belajar optimal harus dicapai oleh siswa, karena hasil belajar dijadikan patokan keberhasilan siswa serta dijadikan tolok ukur tercapainya tidaknya tujuan pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar. Dengan melihat hasil belajar, maka bisa diukur ketercapaian Standar Kompetensi (SK) Kompetensi Dasar (KD), serta bisa dijadikan patokan untuk menentukan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM)

Menurut Rifa'i dan Anni (2015:67) hasil belajar merupakan perubahan yang diperoleh peserta didik setelah mengalami kegiatan belajar. Nawawi (dalam Susanto 2016:5) hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh peserta didik dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran yang diajarkan.

Hasil belajar dari Susanto (2016:5) menjelaskan bahwa kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui proses belajar. Belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Perubahan yang diharapkan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemampuan yang dimiliki saja, melainkan meliputi aspek afektif, kognitif dan psikomotorik.

Berdasarkan uraian di atas maka hasil belajar adalah perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah melakukan kegiatan belajar, di mana perolehan tersebut mencakup aspek afektif, kognitif dan psikomotorik.

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti menekankan pada ranah kognitif, namun tetap mempertimbangkan ranah afektif dan psikomotorik pada saat proses pembelajaran.

Dari proses hasil belajar yang dapat merubah perilaku peserta didik yaitu setelah mengikuti kegiatan belajar diharapkan peserta didik mengetahui klasifikasi hasil belajar.

2.1.1.8 Klasifikasi Hasil Belajar

Menurut Susanto (2016:6) ada tiga macam hasil belajar yaitu (1) sikap siswa (aspek afektif), (2) pemahaman konsep (aspek kognitif) dan (3) keterampilan proses (aspek psikomotorik). Benyamin S. Bloom menyampaikan tiga taksonomi yang disebut dengan ranah belajar, yaitu: (1) ranah kognitif, berkaitan dengan hasil berupa pengetahuan, kemampuan dan kemahiran intelektual; (2) ranah afektif, berkaitan dengan perasaan, sikap, minat dan nilai. Ranah afektif atau sikap ini merupakan hasil belajar yang paling sukar diukur. Instrumen biasanya berupa non tes misal wawancara, angket dan lembar observasi sikap; (3) ranah psikomotorik, berkaitan dengan kemampuan fisik seperti keterampilan motorik dan syaraf, manipulasi objek dan koordinasi syaraf. Instrumen penilaian yang dikembangkan yaitu menggunakan lembar observasi pada unjuk kerja (Rifa'i dan Anni, 2015:68-72).

Secara umum hasil belajar dapat dibagi menjadi tiga ranah yaitu afektif, kognitif, dan psikomotorik. Masing-masing ranah hasil belajar tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Ranah Afektif/ Sikap

Lange (dalam Susanto 2016:10), sikap tidak hanya aspek mental, melainkan meliputi pula dari aspek respons fisik. Maka, harus ada kekompakan antara mental dan fisik secara bersama-sama. Ranah afektif dalam kurikulum 2013 termasuk dalam lingkup sikap sosial dan sikap spiritual yang dijabarkan dalam tabel 1.1 (Permendikbud No 104, 2014:6).

Tabel 2.1 Penilaian Hasil Belajar Ranah Afektif (sikap)

Tingkatan Sikap	Deskripsi
Menerima nilai	Kesediaan menerima suatu nilai dan memberikan perhatian terhadap nilai tersebut
Menanggapi nilai	Kesediaan menjawab suatu nilai dan ada rasa puas dalam membicarakan nilai tersebut
Menghargai nilai	Menganggap nilai tersebut baik; menyukai nilai tersebut; dan komitmen terhadap nilai tersebut
Menghayati nilai	Memasukkan nilai tersebut sebagai bagian dari sistem nilai dirinya
Mengamalkan nilai	Mengembangkan nilai mengamalkan untuk ciri diri sendiri dalam berpikir, berkata, berbicara dan bersikap (karakter)

2. Ranah Kognitif/ Pemahaman Konsep

Ranah kognitif terdiri dari hasil belajar yang berupa pengetahuan, kemampuan dan kemahiran intelektual. Menurut Bloom ranah kognitif terdiri

atas enam tingkatan yakni pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan evaluasi. Keenam kategori atau taksonomi itu kemudian disempurnakan oleh Anderson dan Krathwohl dengan istilah serta urutan sebagai berikut.

Tabel 2.2 Penilaian Hasil Belajar Ranah Kognitif (Pengetahuan)

Kemampuan Berpikir	Deskripsi
Mengingat	Mengemukakan kembali apa yang sudah dipelajari dari guru, buku, sumber lainnya sesuai aslinya, tanpa melakukan perubahan
Memahami	Adanya proses pengolahan dari bentuk aslinya tetapi arti dari kata, istilah, tulisan, grafik, tabel, gambar, foto tidak berubah.
Menerapkan	Menggunakan informasi, konsep, prosedur, prinsip, hukum, teori yang sudah dipelajari untuk sesuatu yang baru/belum dipelajari
Menganalisis	Menggunakan keterampilan yang telah dipelajarinya terhadap suatu informasi yang belum diketahuinya dalam mengelompokkan informasi, menentukan keterhubungan antara satu kelompok/ informasi dengan kelompok/ informasi lainnya, antara fakta dengan konsep, antara alasan dengan simpulan, kejadian pemikiran antara suatu karya dengan karya lainnya.
Mengevaluasi	Menentukan nilai suatu benda atau informasi berdasarkan suatu kriteria

Mencipta	Membuat sesuatu hal baru dari apa yang sudah ada bisa disebut juga dengan mengembangkan syatu hal sehingga hasil tersebut satu kesatuan utuh dan berbeda dari komponen yang sudah ada.
----------	--

3. Ranah Psikomotorik/ Keterampilan

Ranah psikomotor dalam kurikulum 2013 merupakan lingkup keterampilan yang menyederhanakan 6 kategori menjadi 5 kategori dengan memindahkan kategori mencipta ke dalam ranah pengetahuan karena mencipta adalah satu kesatuan dengan kemampuan berpikir yang merupakan hasil dari suatu proses sebelumnya. Kelima kategori dalam penilaian ranah psikomotorik yaitu meniru, manipulasi, presisi, artikulasi dan naturalisasi. Kata kerja operasional dari kelima katerogi tersebut dijelaskan pada tabel dibawah ini:

Tabel 2.3 Kata Kerja Operasional Ranah Psikomotorik (Keterampilan)

P1 Meniru	P2 Manipulasi	P3 Presisi	P4 Artikulasi	P5 Naturalisasai
Menyalin	Kembali	Menunjukkan	Membangun	Mendesain
Mengikuti	membuat	Melengkapi	Mengatasi	Menentukan
Mereplikasi	Membangun	Menyempurnakan	Menggabungkan	Menegelola
Mengulangi	Melakukan	Mengkalibrasi	Beradaptasi	
Mematuhi	Melaksanakan	Mengendalikan	Memodifikasi	
Mengaktifkan	Menerapkan	Mengalihkan	Merumuskan	
Menyesuaikan	Mengoreksi	Menggantikan	Mengalihkan	
Menggabungkan	Mendemonstrasi	Memutar	Mempertajam	

Melamar	Merancang	Mengirim	Membentuk	
Mengatur	Memilah	Memindahkan	Memadankan	
Mengumpulkan	Melatih	Mendorong	Menggunakan	
Menimbang	Memperbaiki	Menarik	Memulai	
Memperkecil	Mengidentifikasi	Memproduksi	Menyetir	
Membangun	Mengisi	Mencampur	Menjelaskan	
Mengubah	Menempatkan	Mengoperasikan	Menempel	
Membersihkan	Membuat	Mengemas	Mensketsa	
Memposisikan	Memanipulasi	Membungkus	Mendengarkan	
	Mereparasi		Menimbang	
	Mencampur			

Kurikulum 2013 memberlakukan penilaian autentik, penilaian autentik merupakan pengukuran yang bermakna secara signifikan dari hasil belajar siswa untuk ranah sikap, pengetahuan dan keterampilan. Dengan demikian, penilaian hasil belajar siswa mencakup segala hal yang dipelajari di sekolah, baik menyangkut sikap, pengetahuan dan keterampilan yang berkaitan dengan mata pelajaran yang diberikan kepada siswa. Dalam penelitian ini, hasil belajar difokuskan pada ranah kognitif yaitu dibatasi hanya pada KD 3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia; serta hubungannya dengan karakteristik ruang. Hasil belajar pada ranah kognitif diukur dengan memberikan soal tes objektif 30 pilihan ganda terkait dengan materi yang diajarkan. Hasil belajar kognitif sebagai variabel terikat dalam pembelajaran dari penelitian ini tetapi tetap mempertimbangkan proses

hasil belajar yang meliputi ranah sikap dan keterampilan dalam pembelajaran muatan IPS.

Table. 2.4 Kompetensi Dasar dan Indikator yang Dikembangkan

Kompetensi Dasar	Indikator
<p>3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesian serta hubngannya dengan karakteristik ruang.</p> <p>4.2 Menyajikan hasil identifikasi mengenai keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesian serta hubngannya dengan karakteristik ruang.</p>	<p>3.2.1 Menjelaskan faktor-faktor yang mempengaruhi keragaman budaya Indonesia.</p> <p>3.2.2 Mengidentifikasi bentuk-bentuk keragaman budaya Indonesia.</p> <p>3.2.3 Menyebutkan contoh dari bentuk-bentuk keragaman budaya di daerah provinsi setempat.</p> <p>4.2.1 Menyusun laporan hasil identifikasi tentang keragaman budaya di daerah provinsi setempat.</p>

Kaitannya dengan aspek belajar, proses belajar tidak terlepas dengan proses pembelajaran di kelas. Pembelajaran merupakan gabungan dari kegiatan belajar dan mengajar. Maka pembelajaran yang efektif dan efisien haruslah mengetahui hakikat dari pembelajaran.

2.1.2 Hakikat Pembelajaran

2.1.2.1 Pengertian Pembelajaran

Suatu proses pembelajaran memiliki arti yang sangat luas karena merupakan jantungnya pendidikan dalam mengembangkan kemampuan, membangun karakter dan peradaban bangsa yang bernartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Kegiatan belajar berhubungan erat dengan guru, peserta didik dan sumber belajar disekolah yang tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran.

Pembelajaran identik dengan kata “mengajar” yang berasal dari kata dasar “ajar” berarti petunjuk. Kata pembelajaran diambil dari kata “ajar” ditambah awalan “pe” dan akhiran “an” menjadikan kata “pembelajaran”, berarti sebagai proses, perbuatan, mengajarkan sehingga peserta didik termotivasi belajarnya atau cara mengajar (Susanto 2016:19).

Pembelajaran adalah usaha yang dilaksanakan secara sengaja, terencana dan terarah, dengan tujuan yang sudah ditetapkan sebelum proses dilaksanakan serta prosesnya dapat terkendali, dengan maksud agar terjadi belajar pada diri seseorang. Adapun Winkel berpendapat bahwa pembelajaran merupakan tindakan yang didesain untuk mendukung kegiatan belajar peserta didik, tetapi tetap memperhitungkan kejadian-kejadian ekstrim yang terjadi terhadap rangkaian kejadian-kejadian intern yang berlangsung dialami peserta didik (Eveline dan Hartini 2014:12-13).

Pembelajaran merupakan serangkaian eksternal peserta didik atau seperangkat tingkah laku yang dirancang untuk mendukung proses belajar

supaya peserta didik dapat memproses informasi yang didapat secara nyata untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Adapun pengertian belajar disesuaikan dengan komponen pembelajaran agar proses pembelajaran berjalan dengan baik.

2.1.2.2 Komponen Pembelajaran

Proses pembelajaran akan berjalan dengan lancar apabila terdapat komponen yang mendukung. Komponen pembelajaran tersebut ialah satu kesatuan yang saling berkaitan dan tidak dapat terpisahkan. Apabila salah satu komponen pembelajaran tidak tersedia maka proses pembelajaran tidak akan berjalan dengan maksimal.

Rifa'i dan Anni (2015:87-88) menjelaskan komponen-komponen yang dimaksud adalah tujuan, subyek belajar, materi pelajaran, strategi, media dan penunjang yaitu sebagai berikut:

a. Tujuan

Tujuan pembelajaran merupakan *instructional effect* berupa pengetahuan dan keterampilan. Setelah peserta didik melakukan kegiatan belajar mengajar seperti yang dirumuskan dalam tujuan pembelajaran, selanjutnya akan memperoleh hasil belajar dan dampak pengiring.

b. Subyek Belajar

Subyek belajar pada sistem pembelajaran merupakan komponen utama karena berperan sebagai subyek sekaligus obyek. Sebagai subyek karena peserta didik adalah individu yang melakukan kegiatan belajar-

mengajar. Sebagai obyek karena kegiatan pembelajaran diharapkan dapat mencapai suatu perubahan perilaku pada diri subyek belajar.

c. Materi Pelajaran

Materi pembelajaran merupakan komponen utama dalam kegiatan pembelajaran, karena materi pelajaran akan memberi variasi dan bentuk dari kegiatan pembelajaran. Materi pembelajaran dalam sistem pembelajaran berada dalam sistem silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan buku sumber.

d. Strategi

Strategi pembelajaran merupakan pola umum mewujudkan proses pembelajaran yang diyakini eektivitasnya demi mencapai tujuan pembelajaran.

e. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat atau wahana yang digunakan pendidik dalam proses pembelajaran untuk membantu penyampaian pesan pembelajaran. Sebagai salah satu sistem pembelajaran berfungsi meningkatkan peranan strategi pembelajaran. Dikarenakan media pembelajaran menjadi salah satu komponen pendukung strategi pembelajaran disamping komponen waktu dan metode mengajar.

f. Penunjang

Komponen penunjang yang dimaksud dalam sistem pembelajaran adalah fasilitas belajar, buku sumber, alat pelajaran, bahan pelajaran dan

semacamnya. Komponen penunjang berfungsi memperlancar, melengkapi dan mempermudah terjadinya suatu proses pembelajaran.

Dari komponen-komponen pembelajaran tersebut proses pembelajaran harus berlandaskan prinsip-prinsip yang sesuai dengan pembelajaran.

2.1.2.3 Prinsip-Prinsip Pembelajaran di Sekolah Dasar

Prinsip pembelajaran merupakan landasan berfikir dalam pelaksanaan proses pembelajaran yang dinamis dan terarah, oleh karena itu tujuan pembelajaran akan tercapai. Guru perlu memperhatikan beberapa prinsip pembelajaran yang diperlukan agar tercipta suasana yang kondusif dan menyenangkan. Prinsip-prinsip dalam pembelajaran yaitu: prinsip motivasi, latar belakang, pemusatan perhatian, keterpaduan, pemecahan masalah, menemukan, belajar sambil bekerja, belajar sambil bermain, perbedaan individu dan hubungan sosial. (Susanto, 2016:86)

Beberapa prinsip pembelajaran tersebut dapat dijelaskan secara singkat, yaitu sebagai berikut:

1. Prinsip motivasi ialah upaya guru untuk menumbuhkan dorongan belajar, baik dari dalam diri anak atau dari luar diri anak, sehingga anak belajar seoptimal mungkin sesuai dengan potensi yang dimilikinya.
2. Prinsip latar belakang adalah upaya guru dalam proses belajar mengajar memperhatikan pengetahuan, keterampilan dan sikap yang telah dimiliki anak agar tidak terjadi pengulangan yang membosankan.

3. Prinsip pemusatan perhatian adalah usaha memusatkan perhatian anak dengan jalan mengajukan suatu masalah yang akan dipecahkan lebih terarah untuk mencapai suatu tujuan.
4. Prinsip keterpaduan merupakan hal yang penting dalam pembelajaran. Oleh karena itu, guru dalam menyampaikan materi hendaknya mengaitkan suatu pokok bahasan dengan pokok lain atau subpokok bahasan dengan subpokok bahasan lain agar anak mendapat gambaran keterpaduan dalam proses perolehan hasil belajar.
5. Prinsip pemecahan masalah adalah situasi belajar yang dihadapkan pada masalah-masalah. Hal ini dimaksudkan agar anak peka dan juga mendorong mereka untuk mencari, memilih dan menentukan pemecahan masalah yang sesuai dengan kemampuannya.
6. Prinsip menemukan ialah kegiatan menggali potensi yang dimiliki anak untuk mencari, mengembangkan hasil perolehannya dalam bentuk fakta dan informasi. Oleh karena itu, proses belajar mengajar yang mengembangkan potensi anak tidak akan menyebabkan kebosanan.
7. Prinsip belajar sambil bekerja, yaitu suatu kegiatan yang dilakukan berdasarkan pengalaman untuk mengembangkan dan memperoleh pengalaman baru. Proses belajar mengajar yang memberikan kesempatan pada anak untuk bekerja, berbuat sesuatu akan memupuk kepercayaan diri, gembira dan puas karena kemampuannya tersalurkan dengan melihat hasil kerjanya.

8. Prinsip belajar sambil bermain, merupakan kegiatan yang dapat menimbulkan suasana menyenangkan bagi siswa dalam belajar, karena dengan bermain, pengetahuan, keterampilan, sikap dan daya fantasi anak akan berkembang.
9. Prinsip perbedaan individu, yakni upaya guru dalam proses belajar mengajar yang memperhatikan perbedaan individu dari tingkat kecerdasan, sifat dan kebiasaan atau latar belakang keluarga.
10. Prinsip hubungan sosial, adalah sosialisai pada masa anak yang sedang tumbuh yang banyak dipengaruhi oleh lingkungan sosial. Kegiatan belajar hendaknya dilakukan secara berkelompok untuk melatih anak menciptakan suasana kerja sama dan saling menghargai satu sama lainnya.

Berkaitan dalam penelitian ini, peneliti mengembangkan media *Lift the Flap Book* yang berdasarkan prinsip menemukan. Pembelajaran memiliki prinsip dan tujuan yang tentunya mengarah pada peningkatan positif pada anak didik. Susanto (2016: 53) menjelaskan bahwa kegiatan pembelajaran dikatakan efektif apabila seluruh peserta didik dapat terlibat secara aktif, baik mental, fisik, maupun sosialnya sehingga mengarahkan pada proses belajar siswa agar dapat mencapai hasil belajar yang diharapkan dan sesuai dengan tujuan belajar.

Dari pemaparan hakikat pembelajaran di atas, supaya mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan maka perlu mengetahui keterampilan yang

dimiliki guru dalam mengajar sehingga guru terampil dalam mengajar dan menguasai kondisi di kelas.

2.1.2.4 Keterampilan Dasar Mengajar

Keterampilan dasar mengajar seorang guru pada hakikatnya berkaitan dengan tafsiran tentang kemampuan para guru dalam menerapkan berbagai variasi metode mengajar. Setelah guru sudah menentukan metode apa yang akan digunakan, maka guru memerlukan pemahaman tentang latar belakang pengetahuan siswanya, lingkungan pembelajaran dan tujuan pembelajaran. Setiap anak memiliki kemampuan yang berbeda-beda dalam menyerap informasi dan berbeda dalam cara menunjukkan kemampuannya dalam memahami pengetahuan. Oleh karena itu sebagai guru harus menggunakan berbagai macam gaya dan cara mengajar untuk membantu siswa menyerap informasi dan memperkuat pemahamannya. Di bawah ini penjelasan tentang keterampilan yang harus dimiliki guru untuk membantu siswa, yaitu sebagai berikut:

1. Bertanya (mengajukan pertanyaan)

Guru mengajukan serangkaian pertanyaan untuk mengumpulkan informasi tentang apa yang baru dipelajari siswa untuk mengetahui apakah siswa sudah benar-benar belajar atau sudah memperoleh pengetahuan dalam pembelajaran. Guru bertanya atau menanyakan sesuatu kepada siswa bukanlah tanpa tujuan. Umumnya tujuan pertanyaan guru kepada siswa terkait dengan hal-hal berikut: (1) mengetahui tingkat kemampuan siswa; (2) meningkatkan minat belajar

siswa dengan cara memunculkan rasa ingin tahu siswa; (3) meningkatkan perhatian siswa terhadap suatu permasalahan; (4) untuk mengembangkan pembelajaran lebih aktif; (5) mendiagnosis kesulitan belajar; (6) memberi siswa kesempatan untuk menyampaikan pendapat dan (7) membangun suasana demokratis dan keterbukaan.

2. Menjelaskan (menerangkan)

Menjelaskan merupakan suatu aspek penting yang harus dikuasai guru, karena pembelajaran apa pun baik yang bersifat konvensional maupun penerapan pembelajaran kolaboratif dan kooperatif pasti memerlukan penjelasan guru. Peran guru sebagai motivator, mediator atau fasilitator, tetapi tidak lepas dari fungsinya explainer (pemberi penjelasan). Kemampuan guru dalam menjelaskan sesuatu, pokok bahasan atau konsep tertentu secara jelas, jernih, gamblang, teratur, sistematis, menarik perhatian, sesuai dengan kompetensi dasar yang harus dikuasai siswa, siswa sehingga mampu diterima oleh siswanya dengan baik, akan meningkatkan penghargaan dan rasa percaya siswa kepada guru. Saat guru melakukan kegiatan menjelaskan maka ia sedang menerapkan metode ceramah.

3. *Modeling*

Modelling guru mengajar dengan bantuan bantuan model-model. Model-model dapat merupakan alat peraga dua dimensi seperti gambar, foto, grafik, peta, denah, skema, coretan peta pikiran, dan sebagainya, atau merupakan alat peraga tiga dimensi seperti globe (bola dunia), boneka,

model geometri dalam pembelajaran matematika, prototipe dan lain sebagainya.

4. Demonstrasi

Demonstrasi artinya guru menunjukkan perilaku dan sifat-sifat, mencoba sesuatu di hadapan siswa tanpa ada keharusan bagi siswa untuk mencobanya sendiri. Demonstrasi dapat dilakukan guru di dalam kelas, laboratorium atau bahkan di luar kelas, di taman, kebun dan lain sebagainya. Misalnya guru mendemonstrasikan cara bernapas yang baik, guru menunjukkan berbagai latihan fisik untuk merangsang kesegaran otak, cara baris berbaris yang baik, dan lain-lain.

5. Membangun kolaborasi (*collaborating*)

Kolaborasi akan efektif jika ruang kelas ditata sedemikian rupa sehingga tidak menggambarkan situasi klasikal, yaitu dengan bentuk setengah lingkaran, huruf U, kelompok tatap muka empat-empat, dua kali setengah lingkaran, dan lain-lain. Intinya menciptakan suasana interaktif, siswa aktif dengan komunikasi yang efektif selama pembelajaran berlangsung. Pembelajaran kolaboratif pada prinsipnya melibatkan kerja sama antara dua orang atau lebih.

6. Memberikan penguatan

Penguatan berkaitan dengan kebiasaan guru memberikan penghargaan kepada siswa. Hal ini akan mendorong siswa memperbaiki tingkah laku serta meningkatkan kegiatan belajarnya. Pemberian penguatan didefinisikan sebagai perilaku guru dalam merespon secara positif suatu

perilaku tertentu dari siswa sehingga memungkinkan perilaku semacam itu dapat timbul kembali.

7. Memberikan variasi

Menggunakan variasi diartikan sebagai aktifitas guru dalam konteks proses pembelajaran yang bertujuan mengatasi kebosanan siswa, sehingga dalam proses belajar selalu menunjukkan ketekunan, perhatian, keantusiasan, motivasi yang tinggi dan kesediaan berperan secara aktif.

8. Keterampilan membuka dan menutup pembelajaran

Membuka pembelajaran dapat diartikan dengan aktivitas guru untuk menciptakan suasana siap mental dan menimbulkan atensi siswa agar terpusat kepada apa yang akan dipelajari. Menutup pembelajaran adalah aktivitas guru untuk mengakhiri kegiatan inti pembelajaran. Hal ini berkaitan dengan pemberian gambaran tentang apa yang telah dipelajari siswa dan untuk mengetahui tingkat pencapaian siswa serta tingkat keberhasilan guru dalam proses pembelajaran.

9. *Learning by teaching*

Belajar sambil mengajar diartikan siswa bertugas sebagai guru yang benar-benar terlibat dalam rancangan pembelajaran, pemilihan metodologi dan lain sebagainya, hal ini mirip dengan tugas guru sesungguhnya, bedanya penilaian tetap dilakukan oleh guru.

Dari penjelasan keterampilan dasar mengajar di atas peneliti mengembangkan media pembelajaran yang akan di uji keefektifannya di dalam kelas, hal ini sejalan dengan keterampilan mengajar memberikan variasi.

Keterampilan mengajar memberikan variasi adalah aktivitas guru dalam konteks proses pembelajaran bertujuan mengatasi kebosanan siswa. Variasi yang dimaksudkan peneliti adalah variasi menggunakan media, sumber belajar dan bahan-bahan pembelajaran. Variasi media *Lift the Flap Book* yang dikembangkan peneliti ini dapat disentuh, diraba dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran secara individual ataupun kelompok.

Setelah mengetahui keterampilan dasar mengajar guru, untuk mencapai tujuan pembelajaran tepat maka perlu digunakan model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa di kelas. Model pembelajaran yang digunakan peneliti dalam penelitian ini, yaitu model pembelajaran kooperatif learning tipe *Student Teams-Achievement Divisions (STAD)*.

2.1.3 Model Pembelajaran Kooperatif Learning

2.1.3.1 Pengertian Kooperatif Learning

Slavin (2015:8) berpendapat bahwa metode pembelajaran kooperatif, yaitu di mana para siswa akan duduk bersama dalam kelompok yang beranggotakan empat orang untuk menguasai materi yang disampaikan oleh guru. Adapun pengertian *cooperative learning* merupakan model pembelajaran di mana sistem belajar dan bekerja dalam berkelompok kecil yang berjumlah empat orang secara kolaboratif untuk bisa merespon siswa lebih menarik minat dalam belajar (Susanto 2016:201).

Istilah *cooperative learning* (pembelajaran koopertif) berasal dari kata *coopertive* yang berarti mengerjakan sesuatu secara bersama-sama dengan saling membantu satu sama lain sebagai satu kelompok atau satu tim. Kegiatan koopertif, siswa secara individual mencari hasil yang menguntungkan bagi seluruh anggota kelompoknya. Jadi, belajar kooperatif adalah belajar dengan memanfaatkan kelompok kecil dalam pengajaran yang memungkinkan siswa bekerja bersama untuk memaksimalkan belajar setiap anggota kelompok demi mencapai tujuan pembelajaran.

Model koopertif dikembangkan untuk mencapai hasil belajar yang didapat berupa prestasi akademik, toleransi, menerima keragaman dan pengembangan keterampilan sosial. Berikut ini menurut Slavin (2015:11-17) tentang metode koopertif learning memiliki macam tipe pembelajaran kooperatif learning antara lain: (1) *student team achievement division* (STAD); (2) *team game tournament* (TGT); (3) jigsaw; (4) *team accelerated instruction* (TAI); (5) *coopertif integrated reading and composition* (CIRC); (6) *group investigation* (GI); (7) *number head together*; (8) *complex instruction*; (9) *structure dyadic methods*. Berbagai macam metode pembelajaran tersebut *student teams-achievement divisions* (STAD) cocok untuk bekerja sama dan saling mendukung satu sama lain untuk memudahkan peserta didik belajar aktif dan termotivasi dalam proses belajar yang berlangsung di kelas.

2.1.3.2 Model Pembelajaran Tipe *STAD* (*Student Teams-Achievement Divisions*)

Student Teams-Achievement Divisions (STAD) merupakan salah satu strategi pembelajaran kooperatif yang di dalamnya beberapa kelompok kecil siswa dengan level kemampuan akademik yang berbeda-beda saling bekerja sama untuk menyelesaikan tujuan pembelajaran. Bukannya secara akademik, siswa juga dikelompokkan secara beragam berdasarkan gender, ras dan etnis (Huda, 2014:201).

2.1.3.3 Langkah-Langkah Model Pembelajaran Tipe *STAD*

Shoimin (2017:187-188) berpendapat bahwa langkah-langkah model pembelajaran tipe *STAD*, yaitu:

1. Guru menjelaskan materi pembelajaran kepada siswa sesuai kompetensi dasar yang akan dicapai. Guru bisa juga menerapkan berbagai pilihan pada saat menyampaikan materi pembelajaran.
2. Guru memberikan tes kuis atau kuis kepada siswa secara individu sehingga akan diperoleh nilai awal kemampuan siswa.
3. Guru meminta siswa membentuk kelompok. Setiap kelompok terdiri dari 4-5 anggota, di mana anggota kelompok memiliki kemampuan kognitif yang berbeda-beda (tinggi, sedang dan rendah). Apabila mungkin, anggota kelompok berasal dari budaya atau suku yang berbeda serta memerhatikan kesetaraan gender.
4. Guru memberikan tugas kepada kelompok berkaitan dengan materi yang telah diberikan, mendiskusikannya secara bersama-sama, saling

membantu antaranggota lain serta membahas jawaban tugas yang diberikan guru. Bertujuan untuk memastikan setiap kelompok dapat menguasai konsep dan materi. Bahan tugas untuk kelompok dipersiapkan oleh guru agar tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai.

5. Guru memberikan tes atau kuis kepada setiap siswa secara individu.
6. Guru memfasilitasi siswa dalam membuat rangkuman, mengarahkan dan memberikan penegasan pada materi pembelajaran yang telah dipelajari.
7. Guru memberikan motivasi berupa penghargaan untuk kelompok yang mendapatkan perolehan nilai peningkatan hasil belajar individu dari nilai awal ke nilai kuis berikutnya.

2.1.3.4 Kelebihan Model Pembelajaran Tipe *STAD*

Kelebihan dari model *STAD* menurut Shoimin (2017:189), yaitu: (1) siswa bekerja sama dalam mencapai dengan menjunjung tinggi norma-norma kelompok; (2) siswa aktif membantu dan memotivasi semangat untuk berhasil bersama; (3) aktif berperan sebagai tutor sebaya untuk lebih meningkatkan keberhasilan kelompok; (4) interaksi antarsiswa seiring dengan peningkatan kemampuan mereka dalam berpendapat; (5) meningkatkan kecakapan individual; (6) meningkatkan kecakapan kelompok; (7) tidak bersifat kompetitif; (8) tidak memiliki rasa dendam.

2.1.4 Hakikat Pembelajaran IPS

2.1.4.1 Pengertian IPS

Susanto (2016:137) menjelaskan IPS merupakan ilmu yang mengkaji berbagai disiplin ilmu sosial dan humaniora serta kegiatan dasar manusia yang dikemas secara ilmiah dalam rangka memberi wawasan dan pemahaman yang mendalam kepada peserta didik, khususnya ditingkat dasar dan menengah. Sedangkan menurut Gunawan (2016:38) menambahkan bahwa IPS adalah sebagai bidang keilmuan yang sangat dinamis, dikarekan mempelajari keadaan masyarakat yang cepat dalam perkembangannya seperti suatu keadaan lingkungan masyarakat, perubahan masyarakat, masalah-masalah yang terjadi di masyarakat. Adapun menurut Sapriya (2017:7) IPS merupakan salah satu nama mata pelajaran yang diberikan pada jenjang pendidikan dasar dan menengah. Mata pelajaran IPS merupakan sebuah nama mata pelajaran integrasi dari mata pelajaran Sejarah, Geografi, dan Ekonomi serta pelajaran ilmu sosial lainnya. Ciri khas IPS adalah sebagai mata pelajaran pada jenjang pendidikan dasar dan menengah adalah sifat terpadu (integrated) dari sejumlah mata pelajaran dengan tujuan agar mata pelajaran ini lebih bermakna bagi peserta didik sehingga pengorganisasi materi atau bahan pelajaran disesuaikan dengan lingkungan, karakteristik, dan kebutuhan peserta didik. Pembelajaran IPS harus mengacu pada fungsi dan tujuan pembelajaran IPS yang mengarah pada keterampilan dasar IPS yang dikembangkan.

Berdasarkan beberapa pengertian diatas bahwa IPS merupakan bidang studi yang mempelajari keadaan masyarakat dengan berbagai aspek kehidupan dan masalah-masalah di masyarakat yang di kemas secara ilmiah. Maka dalam mempelajari IPS diharapkan peserta didik dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis, bersikap sebagai individu yang hidup ditengah masyarakat sehingga menciptakan warga negara yang baik dan bertanggung jawab.

Setelah mengetahui pengertian pendidikan IPS untuk menunjang pendidikan IPS dalam proses pembelajaran kita harus mengetahui tujuan pendidikan IPS terlebih dahulu.

2.1.4.2 Tujuan Pendidikan IPS

Menurut Hasan (dalam Susanto 2016:31) bahwa tujuan pendidikan ilmu-ilmu sosial dikelompokkan dalam tiga kategori, yaitu: pengembangan kemampuan intelektual siswa, pengembangan kemampuan dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat dan bangsa, serta pengembangan diri peserta didik sebagai individu. Tidak jauh berbeda dengan apa yang dikemukakan diatas, dalam Permendikas Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi disebutkan tentang tujuan pendidikan IPS, yaitu: (1) mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan dimasyarakat dan lingkungannya; (2) memiliki sikap kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, *inquiry*, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial; (3) memiliki komitmen diri dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan; (4) memiliki kemampuan berinteraksi, bekerja

sama dan kompetensi dalam masyarakat yang beragam ditingkat lokal, nasional dan global.

Adapun tujuan pendidikan IPS menurut Nur Hadi (dalam Susanto 2016:146) menyebutkan bahwa ada empat tujuan pembelajara IPS, yaitu: *knowledge*, *skill*, *attitude* dan *value*. Pertama *knowledge*, sebagai tujuan utama dari pendidikan IPS yaitu membantu para siswa sendiri untuk mengenal diri mereka sendiri dan lingkungannya dan mencakup geografi, sejarah, politik, ekonomi dan sosial psikologi. Kedua *skill*, yang mencakup keterampilan berfikir (*thinking skills*). Ketiga *attitude*, yang terdiri atas tingkah laku berfikir kritis (*intellectual behavior*) dan tingkah laku sosial (*social behavior*). Keempat *value*, yaitu nilai yang terkandung di dalam masyarakat yang diperoleh dari lingkungan masyarakat maupun lembaga pemerintah, termasuk didalamnya nilai kepercayaan, nilai ekonomi, pergaulan antar bangsa, dan ketaatan kepada pemerintah hukum. Sedangkan tujuan pendidikan IPS di SD menurut Gunawan (2016:52-53), yaitu sebagai berikut: (1) membekali siswa dengan pengetahuan sosial yang bermanfaat dalam kehidupan di masyarakat; (2) membekali siswa dalam kemampuan mengidentifikasi, menganalisis dan menyusun alternatif memecahkan suatu masalah yang terjadi pada masyarakat; (3) membekali siswa dalam kemampuan berkomunikasi dengan sesama warga masyarakat; (4) membekali siswa dengan kesadaran, sikap mental yang positif, dan keterampilan terhadap pemanfaatan lingkungan hidup; (5) membekali siswa dalam mengembangkan kemampuan pengetahuan dan keilmuan IPS sesuai dengan perkembangan

kehidupan, masyarakat, ilmu pengetahuan, dan teknologi yang sedang berkembang.

Tujuan IPS menekankan pada empat aspek, yaitu (1) pengetahuan untuk mengenali diri mereka sendiri dan lingkungannya, (2) sikap peka dan kritis terhadap permasalahan yang terjadi di lingkungannya dan ikut berperan aktif untuk membantu menyelesaikan masalah, (3) bertingkah laku baik dalam pikiran maupun perbuatan, (4) mampu berkomunikasi dengan baik dengan lingkungannya, dan (5) memiliki nilai terhadap kehidupannya yaitu nilai kepercayaan, nilai ekonomi, pergaulan antarbangsa dan ketaatan kepada pemerintah dan hukum. Oleh karena itu pendidikan IPS memiliki ruang lingkup pengajaran IPS yang meliputi berbagai gejala dan masalah sosial.

2.1.4.3 Ruang Lingkup Pendidikan IPS

Menurut Sapriya (dalam Susanto 2016:159) pada jenjang sekolah dasar pengorganisasian materi mata pelajaran IPS menganut pendekatan terpadu (*integrated*), berarti materi pelajaran dikembangkan dan disusun tidak mengacu pada disiplin ilmu yang terpisah melainkan mengacu pada aspek kehidupan nyata (*factual/real*) peserta didik sesuai dengan karakteristik usia, tingkat perkembangan berfikir siswa dan kebiasaan bersikap dan berperilakunya dalam kehidupan sehari-hari.

Secara garis besar, Susanto (2016:159-160), mengemukakan bahwa tema-tema pendidikan IPS di sekolah dasar terbagi menjadi tiga bagian besar, yang masing-masing memiliki tujuan yang berbeda, yaitu:

1. Pendidikan IPS sebagai pendidikan nilai (*value education*), yakni:

- a. Mendidik nilai-nilai yang baik, yang merupakan norma-norma keluarga dan masyarakat.
 - b. Memberikan klarifikasi nilai-nilai yang sudah dimiliki siswa dan
 - c. Nilai-nilai inti atau nilai utama (*core values*) seperti menghormati hak-hak perorangan, kesetaraan, etos kerja dan martabat manusia (*the digital of man and work*) sebagai upaya membangun kelas yang demokratis.
2. Pendidikan IPS sebagai pendidikan multikultural (*multicultural education*), yakni:
- a. Mendidik siswa bahwa perbedaan itu wajar
 - b. Menghormati perbedaan etnik budaya, agama yang menjadikan kekayaan budaya bangsa, dan
 - c. Persamaan dan keadilan dalam perlakuan terhadap kelompok etnik atau minoritas.
3. Pendidikan IPS sebagai pendidikan global (*global education*), yakni:
- a. Mendidik siswa akan kebhinekaan bangsa, budaya dan perbedaan di dunia.
 - b. Menanamkan kesadaran ketergantungan antar bangsa
 - c. Menanamkan kesadaran semakin terbukanya komunikasi dan transportasi antara bangsa di dunia dan
 - d. Mengurangi kemiskinan, kebodohan dan perusakan lingkungan.

Rung lingkup materi IPS di sekolah dasar atau madrasah ibtidaiyah yang tercantum dalam kurikulum (Depdiknas, 2006), sebagai berikut: (1)

manusia, tempat dan lingkungan; (2) waktu, keberlanjutan dan perubahan; (3) sistem sosial dan budaya; (4) perilaku ekonomi dan kesejahteraan.

2.1.5 Muatan IPS di SD Kelas IV Tema Indahnnya Keberagaman di Negeriku

Berdasarkan kurikulum 2013, beberapa muatan pembelajaran disatukan dalam tema pembelajaran. Muatan pembelajaran IPS termuat dalam struktur kurikulum 2013 untuk SD/MI. Muatan pembelajaran IPS tersebut mempunyai kompetensi dasar yang sudah dijabarkan dalam lampiran Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 24 tahun 2016, sebagai berikut:

Tabel Pemetaan KI dan KD Muatan IPS kelas IV pada SD/MI/SDLB/Paket A.

Tabel 2.5 Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar

KOMPETENSI INTI (PENGETAHUAN)
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.
KOMPETENSI DASAR
3.1 Mengidentifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi.

- | |
|--|
| 3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia; serta hubungannya dengan karakteristik ruang. |
| 3.3 Mengidentifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan, serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi. |
| 3.4 Mengidentifikasi kerajaan Hindu dan/atau Budha dan/atau islam di lingkungan daerah setempat, serta pengaruhnya pada kehidupan masyarakat masa kini. |

Pada penelitian ini, materi sebagai bahan pembelajaran yang dikembangkan dalam media *Lift The Flap Book* adalah muatan IPS materi keragaman budaya di Indonesia. Materi yang dipilih dalam penelitian ini difokuskan dan dibatasi pada tema 7 Indahnya Keberagaman di Negeriku subtema 2 Indahnya Keragaman Budaya Negeriku Pembelajaran 4 dengan Kompetensi Dasar 3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa indonesia, serta hubungannya dengan karakteristik ruang. Materi tersebut digunakan sebagai pengemabangan materi pada media *Lift the Flap Book* dalam pembelajaran IPS.

Setelah itu materi tersebut juga digunakan sebagai evaluasi hasil belajar siswa, adapun bentuk evaluasi yang digunakan adalah bentuk tes pilihan ganda dan isian singkat. Dengan pemberian tes awal (*pretest*) dan tes

akhir (*posttest*) pada penelitian tersebut untuk mengukur pemahaman siswa dalam memahami materi keragaman budaya di Inonesia.

2.1.6 Materi Keragaman Budaya Indonesia

Keragaman Budaya antara lain bermacam-macam yaitu antara lain, Bahasa daerah, adta istiadat, hasil keseniaan, bentuk rumah adat, senjata tradisional dan makanan khas daerah.

Banyaknya jumlah pulau menjadi kekayaan bangsa Indonesia. Akibat keadaan ini masyarakat Indonesia sangat beragam. Bentuk-bentuk keragaman yang ada di Indonesia sebagai berikut:

a. Bahasa Daerah

Setiap suku bangsa mempunyai Bahasa daerah yang khas, yaitu Bahasa Jawa, bahasa Minangkabau, bahasa sunda, bahasa Batak, bahasa Madura dan sebagainya

b. Adat Istiadat

Ada bermacam-macam adat istiadat. Salah satu contohnya upacara adat yang dipakai waktu menikah, waktu orang melahirkan, waktu orang meninggal dan masih banyak lainnya. Upacara-upacara ini dipadukan dalam agama yang dianut masyarakat. Meskipun berbeda-beda, adat istiadat ini menunjukkan kekayaan budaya yang sangat beragam yang dimiliki bangsa Indonesia.

c. Keragaman Rumah Adat

Keragaman suku bangsa berpengaruh terhadap bentuk rumah adat. Rumah adat umumnya dibangun menyesuaikan kondisi bentang alam wilayah setempat. Keragaman bentuk rumah adat mencerminkan kemampuan nenek moyang bangsa Indonesia sebagai arsitek andal. Tidak hanya unik, bentuk rumah adat mengandung makna dan simbol tertentu. Semua itu disesuaikan adat istiadat tiap-tiap daerah.

d. Kesenian Daerah

Ada bermacam-macam kesenian daerah, misalnya alat musik, tarian, lagu dan seni petunjukkan. Ragam Pakaian Adat

Perbedaan kondisi geografis wilayah Indonesia mendorong berkembangnya pakaian adat. Bagi bangsa Indonesia, pakaian adat termasuk salah satu kekayaan budaya. Penduduk daerah biasanya mengenakan pakaian adat dalam peringatan peristiwa atau acara tertentu. Contohnya pakaian adat dikenakan saat acara pernikahan atau tradisi adat daerah setempat. Di beberapa daerah, pakaian adat dikelompokkan sesuai kedudukan atau status pemakainya dalam masyarakat. Contohnya pakaian raja, kepala suku, atau bangsawan berbeda dengan pakaian adat rakyat biasa (Buku siswa Kurikulum 2013 revisi 2017).

2.1.7 Hakikat Media Pembelajaran

2.1.7.1 Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan peranan penting dalam mendukung proses belajar. Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah diartikan sebagai tengah, perantara atau pengantar. Media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk mengikuti pembelajaran (Arsyad 2017:3).

Menurut Heinich yang dikutip oleh Azhar Arsyad (2017:3-4) media pembelajaran adalah perantara yang membawa pesan atau informasi bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran antara sumber dan penerima. Sedangkan Susanto (2016:315) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran yang dimaksudkan untuk mempermudah, memperlancar komunikasi antara guru dan siswa sehingga proses pembelajaran berlangsung efektif dan berhasil dengan baik. Adapun menurut Farid Ahmadi (2017:73) bahwa yang dimaksud dengan media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu kegiatan belajar mengajar, berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pendidikan atau pembelajaran secara efektif dan efisien.

Media merupakan alat-alat yang menjangkau pendengaran dan penglihatan. Semua alat-alat ini merupakan teknologi dalam bidang pendidikan digunakan oleh guru-guru dalam rangka meningkatkan mutu

pendidikan dengan mengefektifkan proses belajar mengajar. Alat-alat peraga baik yang berupa dua atau tiga dimensi berfungsi memperjelas dan membuat pelajaran menjadi lebih nyata bagi murid (Mariana, 2015:118).

Dari beberapa pemaparan di atas dapat diketahui media pembelajaran adalah segala sesuatu yang menciptakan suasana tertentu sebagai sarana perantara dalam proses belajar mengajar untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran dengan efektif dan efisien, oleh karena itu perlu di ketahui ciri-ciri media pembelajaran dengan baik.

2.1.7.2 Ciri Media Pembelajaran

Gerlach dan Erly (dalam Arsyad 2017:15-17) mengemukakan tiga ciri media pendidikan, antara lain:

1. Ciri Fiksatif

Ciri ini mendeskripsikan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan dan merekonstruksi suatu peristiwa atau obyek. Peristiwa atau obyek untuk diurut dan disusun ulang menggunakan media seperti fotografi, video *tape*, disket komputer dan film. Suatu obyek yang telah diambil gambarnya (direkam) dengan menggunakan kamera dengan mudah diproduksi.

2. Ciri Manipulatif

Ciri manipulatif merupakan suatu kejadian yang memakan waktu lama untuk dapat disajikan pada siswa dalam waktu dua atau tiga menit dengan menggunakan teknik pengambilan gambar *time lapse recording*.

3. Ciri Distributif

Ciri distributif yaitu suatu ciri dimana dimungkinkannya suatu objek ditransformasikan melalui ruang dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif lama mengenai kejadian ini.

Berdasarkan pemaparan ahli diatas bahwa ciri-ciri media pembelajaran memiliki kemampuan fiksatif, manipulatif dan distributif. Suatu media pembelajaran yang baik agar tepat sasaran dalam suatu proses pembelajaran harus memiliki fungsi media pembelajaran.

2.1.7.3 Fungsi Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan proses dan hasil pembelajaran yang berkenaan dengan taraf berpikir siswa, sebab melalui media pembelajaran hal-hal yang abstrak dapat dikonkretkan dan hal-hal yang kompleks dapat disederhanakan (Sudjana dan Rivai, 2017:3).

Menurut Arsyad (2017:19) fungsi utama dari media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Menurut Sudjana dan Rivai (2017:6) fungsi media pembelajaran dalam kegiatan pengajaran sebagai berikut: (1) alat untuk memperjelas bahan pengajaran pada saat guru menyampaikan pembelajaran; (2) alat untuk mengangkat atau menimbulkan persoalan untuk dikaji lebih lanjut dan dipecahkan oleh siswa dalam kegiatan belajarnya; dan (3) sumber belajar bagi siswa, media

berisikan bahan-bahan yang harus dipelajari para siswa baik individual maupun kelompok.

Daryanto (2016:10-12) menyatakan fungsi media dalam proses pembelajaran antara lain: (1) menyaksikan benda yang ada di peristiwa yang terjadi dimasa lampau; (2) mengamati benda atau peristiwa yang sukar dikunjungi; (3) memperoleh gambaran yang jelas tentang benda atau hal yang sukar diamati secara langsung karena ukuran yang tidak memungkinkan; (4) mendengar suara yang sukar ditangkap dengan telinga secara langsung; (5) mengamati dengan teliti binatang-binatang yang sukar diamati secara langsung; (6) mengamati peristiwa yang jarang terjadi dan berbahaya untuk didekati; (7) mengamati dengan jelas benda-benda yang mudah rusak atau sukar diawetkan; (8) dapat dengan mudah membandingkan sesuatu; (9) dapat melihat secara cepat suatu proses yang berlangsung secara lambat; (10) dapat meliha secara lambat gerakan-gerakan yang berlangsung secara cepat; (11) mengamati gerakan-gerakan mesin atau alat yang sukar diamati secara langsung; (12) melihat bagian-bagian yang tersembunyi dari suatu alat; (13) melihat ringkasan dari suatu rangkaian pengamatan yang panjang; (14) dapat menjangkau audien yang besar jumlahnya dan mengamati suatu obyek secara serempak; dan (15) dapat belajar sesuai dengan kemampuan, minat dan temponya masing-masing.

Dari pemaparan diatas fungsi media pembelajaran yaitu sebagai alat bantu dalam mengajar yang berisi sumber belajar sehingga pembelajaran lebih bermakna. Fungsi lain media yaitu dapat menarik perhatian siswa,

menumbuhkan motivasi siswa, dapat memperjelas pesan agar tidak verbalistis, mengatasi keterbatasan, menciptakan pembelajaran yang aktif, serta dapat memberikan kegiatan pembelajaran yang efektif dan efisien sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran. Media adalah salah satu hal yang penting dalam proses pembelajaran, karena penggunaan media pembelajaran tidak lepas dari manfaat yang akan didapatkan sebagai peranan penting dalam proses pembelajaran.

2.1.7.4 Manfaat Media Pembelajaran

Penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat memberikan banyak nilai positif dalam proses pembelajaran, diantaranya dapat meningkatkan kualitas dan hasil belajar peserta didik. Menurut Midun (dalam Asyhar, 2017:41) menjelaskan beberapa manfaat penggunaan media pembelajaran sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang bervariasi dapat memperluas cakrawala sajian materi pembelajaran yang diberikan di kelas seperti buku, foto-foto dan narasumber.
2. Penggunaan berbagai jenis media, peserta didik akan memperoleh pengalaman beragam selama proses pembelajaran.
3. Media pembelajaran memberikan pengalaman belajar yang konkret dan langsung kepada peserta didik seperti kegiatan karyawan ke pabrik, pusat tenaga listrik, swalayan, industri, pelabuhan dan sebagainya.

4. Media pembelajaran memberikan sesuatu yang sulit diadakan atau dilihat oleh siswa, baik berupa bentuk yang terlalu besar, terlalu kecil seperti virus atau rentang waktu prosesnya terlalu panjang.
5. Media pembelajaran dapat memberikan informasi yang akurat dan terbaru, misalnya penggunaan buku teks, majalah dan orang sebagai sumber informasi.

Menurut Daryanto (2016:5) beberapa manfaat media sebagai berikut:

(1) menjelaskan informasi supaya tidak terlalu verbalistis; (2) mengatasi keterhambatan ruang, waktu, tenaga dan daya indra; (3) memunculkan semangat belajar, berhubungan secara langsung antara peserta didik dan sumber belajar; (4) memungkinkan peserta didik belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya; (5) dapat memberikan rangsangan yang sama, menyamakan pengalaman dan memunculkan persepsi yang sama; (6) pembelajaran mengandung lima komponen komunikasi, yaitu guru sebagai (komunikator), bahan pembelajaran, media pembelajaran, peserta didik (komunikan) dan tujuan pembelajaran.

Kemp dan Dayton (dalam Sundayana 2014:11-12) menyebutkan beberapa manfaat media dalam pembelajaran, yaitu sebagai berikut:

1. Sebagai penyampaian materi dapat disegerakan;
2. Untuk menjadikan pembelajaran lebih jelas dan menarik;
3. Untuk menjadikan proses pembelajaran lebih interaktif;
4. Lebih efisiensi dalam waktu dan tenaga;

5. Untuk meningkatkan kualitas hasil belajar siswa;
6. Media memungkinkan pembelajaran dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja;
7. Media dapat menciptakan setiap siswa terhadap materi dan proses belajar;
8. Menambah peran guru sehingga lebih positif dan produktif.

Dari berbagai macam manfaat media pembelajaran memiliki manfaat yang besar dalam proses pembelajaran, sehingga sebagai guru harus mampu mengembangkan media sesuai dengan kebutuhan dan tingkat pengalaman siswa. Adapun manfaat media pembelajaran antara lain, dapat memperjelas suatu materi, menumbuhkan minat dan motivasi siswa, siswa dapat terlibat aktif dalam pembelajaran, memudahkan siswa untuk memahami materi sehingga memungkinkan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Peneliti mengambil aspek penilaian pengembangan media yang akan dikembangkan yaitu:

Tabel 2.7 Aspek Penilaian Media

Aspek yang dinilai	Indikator	Keterangan
Kebermanfaatan materi (Asyhar, 2017:41)	Materi dalam media bermanfaat dalam meningkatkan kemampuan siswa.	Penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan peneliti memberikan nilai positif seperti dalam proses pembelajaran yaitu dapat meningkatkan kualitas dan hasil belajar siswa.

Setelah mengetahui berbagai macam manfaat media pembelajaran alangkah baiknya mengatui tujuan dari penggunaan media itu sendiri agar dapat mengetahui penggunaan media pembelajaran dengan baik.

2.1.7.5 Tujuan Media pembelajaran

Sudjana dan Rivai (dalam Susanto, 2016:322) mengemukakan tujuan diterapkannya media dalam proses pembelajaran siswa antara lain:

1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar dan rasa ingin tahu siswa.
2. Bahan pembejaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat dipahami oleh siswa dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik.
3. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran.
4. Siswa lebih melakukan kegiatan belajar sehingga tidak hanya mendengarkan ceramah oleh guru, melainkan juga aktifitas lain seperti mengamati, melakukan dan mendemonstrasikan.

Sejalan yang disampaikan oleh Susanto (2017:323) tentang tujuan dari penggunaan media pemebalajaran di dalam proses belajar mengajar, yaitu sebagai berikut:

1. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian informasi, sehingga dapat memperlancar serta meningkatkan proses dan hasil belajar.

2. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak, sehingga menimbulkan motivasi belajar, interaksi langsung siswa dengan lingkungannya sehingga kemungkinan siswa untuk belajar sendiri sesuai dengan keterampilan dan minatnya.
3. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.
4. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan berpikir tentang pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa terjadi dilingkungan siswa, serta memungkinkan terjadinya hubungan langsung dengan guru dan masyarakat serta lingkungannya.

Media pembelajaran memiliki makna dan tujuan yang berbeda-beda, sebagai pendidik diharapkan menentukan pilihannya sesuai dengan kebutuhan proses pembelajaran di kelas. Oleh karena itu media pembelajaran diharapkan sebagai alat bantu yang dapat mempercepat atau mempermudah pencapaian tujuan pembelajaran. Setelah mengetahui tujuan media pembelajaran agar penggunaan media berjalan dengan tepat sasaran, maka perlunya mengetahui landasan penggunaan media pembelajaran

2.1.7.6 Landasan Penggunaan Media Pembelajaran

Menurut Daryanto (2016:12-16) mengemukakan bahwa ada beberapa tinjauan tentang landasan penggunaan media pembelajaran, antara lain landasan filosofis, psikologis, teknologis dan empiris.

1. Landasan Filosofis

Didalam landasan filosofis terdapat suatu pandangan bahwa dengan digunakannya berbagai jenis media hasil teknologi baru dalam kelas, akan berakibat proses pembelajaran yang kurang manusiawi atau akan terjadi dehumanisasi. Akan tetapi pendapat tersebut mendapat sanggahan, bahwa dengan adanya berbagai media pembelajaran siswa mempunyai banyak pilihan sesuai karakteristik pribadinya. Dengan kata lain, siswa dihargai harkat kemanusiaannya dan diberi kebebasan untuk menentukan pilihan, baik cara maupun alat belajar sesuai dengan kemampuannya. Hal terpenting yaitu pandangan guru terhadap siswa dalam proses pembelajaran. Jika guru menganggap siswa sebagai anak manusia yang memiliki kepribadian, harga diri, motivasi, dan memiliki kemampuan pribadi yang berbeda dengan yang lain, maka baik menggunakan media hasil teknologi baru atau tidak, proses pembelajaran yang dilakukan akan tetap menggunakan pendapat humanis.

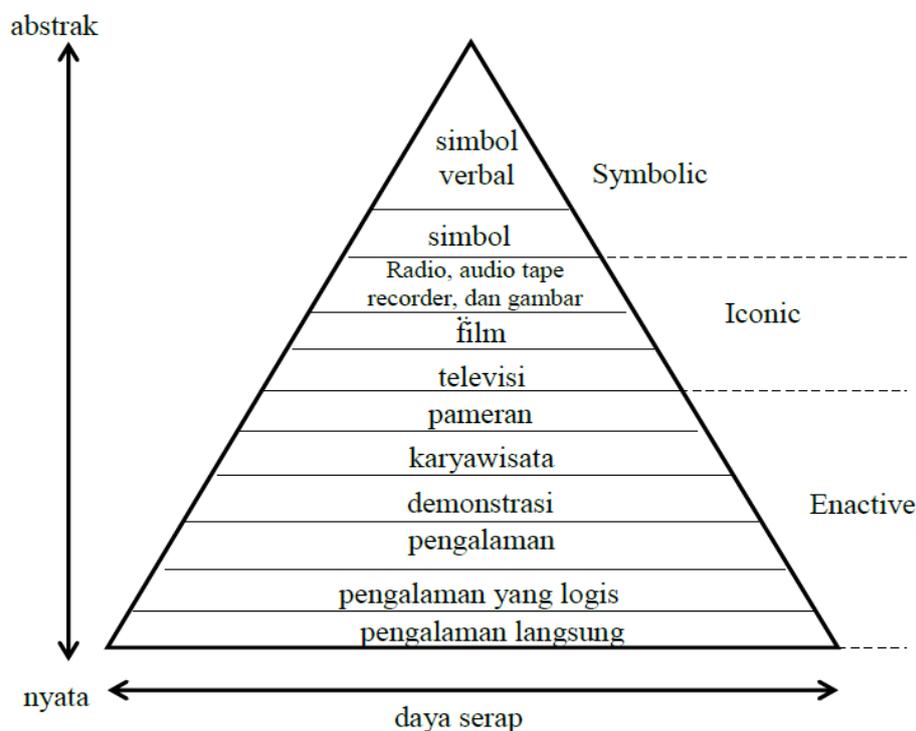
2. Landasan Psikologis

Meperhatikan kompleksan dan uniknya kegiatan belajar, maka ketepatan pemilihan media dan metode pembelajaran akan mempengaruhi hasil belajar siswa. Sehingga maksud tersebut, perlu: (1) dijadikan pemilihan media yang sesuai sehingga dapat menarik perhatian siswa serta memberikan kejelasan obyek yang diamatinya; (2) bahan pembelajaran yang akan diajarkan disesuaikan dengan pengalaman yang dimiliki siswa.

Kajian psikologi menyatakan bahwa anak akan lebih mudah mempelajari hal yang konkret ketimbang yang abstrak. Berkaitan dengan

hubungan konkrit-abstrak dan kaitannya dengan penggunaan media pembelajaran. ada beberapa pendapat, antara lain:

Jerome Bruner, menjelaskan bahwa proses pembelajaran hendaknya menggunakan urutan dari belajar dengan gambaran atau film (*iconic representation of experiment*) kemudian ke belajar dengan simbol, yaitu menggunakan kata-kata (*symbolic representation*). Menurut Bruner, tidak hanya anak tetapi juga untuk orang dewasa. Charles F. Haban, mengemukakan sebenarnya nilai dari media terletak pada tingkat realistiknya dalam proses penanaman konsep, ia membuat jenjang berbagai jenis media mulai yang paling nyata ke yang paling abstrak. Edgar Dale, membuat jenjang konkrit-abstrak dengan memulai dari siswa yang berpartisipasi dalam pengalaman nyata, kemudian menuju siswa sebagai pengamat kejadian nyata, dilanjutkan ke siswa sebagai pengamat kejadian yang disajikan dengan media, dan terakhir siswa sebagai pengamat kejadian yang disajikan dengan simbol. Jenjang konkrit-abstrak ini digambarkan dengan bagan dalam bentuk kerucut pengalaman (*cone of experiment*). Berikut merupakan bagan kerucut pengalaman Edgar Dale:



Gambar 2.1 Bagan Kerucut Pengalaman Edgar Dale

Dalam menentukan jenjang konkret ke abstrak antara Edgar Dale dan Bruner pada diagram jika disejajarkan ada persamaannya, namun antar keduanya terdapat perbedaan konsep. Dale menekankan siswa sebagai pengamat kejadian sehingga menekankan stimulus yang dapat diamati, Bruner menekankan pada proses operasi mental siswa pada saat mengamati obyek.

3. Landasan Teknologis

Teknologi pembelajaran teori dan praktek perancangan, pengembangan, penerapan, pengelolaan, penilaian proses dan sumber belajar. Jadi teknologi pembelajaran merupakan proses kompleks dan terpadu yang melibatkan orang, prosedur, ide, peralatan dan organisasi untuk menganalisis

masalah, mencari solusi masalah dimana kegiatan belajar itu mempunyai tujuan dan terkontrol.

4. Landasan Empiris

Berbagai temuan penelitian membuktikan adanya interaksi antara pengguna media pembelajaran dan karakteristik belajar siswa dalam menentukan hasil belajar siswa. Siswa akan mendapat keuntungan yang signifikan bila ia belajar dengan melibatkan media yang sesuai dengan karakteristiknya. Siswa yang memiliki gaya belajar visual maka lebih mendapatkan keuntungan dari penggunaan media visual, seperti film, gambar atau diagram. Adapun siswa yang memiliki gaya belajar auditif lebih mendapatkan keuntungan dari penggunaan media pembelajaran auditif, seperti rekaman suara, radio atau ceramah dari guru/pengajar. Akan lebih tepat dan menguntungkan siswa dari kedua tipe belajar tersebut menggunakan media audio-visual. Maka dari landasan rasional empiris tersebut, pemilihan media pembelajaran hendaknya jangan atas dasar kesukaan guru, tetapi harus mempertimbangkan kesesuaian antara karakteristik pembelajaran, materi pelajaran dan media itu sendiri.

Dari paparan di atas secara garis besar landasan media pembelajaran terbagi menjadi empat pokok bahasan, yaitu landasan filosofis, psikologis, teknologis, dan empiris. (1) landasan filosofis berbicara tentang perlunya media dalam pendidikan pada umumnya dan pembelajaran pada khususnya; (2) landasan psikologis menggaris bawahi bahwa dalam menggunakan media seorang guru harus mengetahui minat, karakteristik, dan pengalaman siswa

agar materi yang disampaikan lebih bermakna dan mudah dipahami; (3) landasan teknologis menitikberatkan pada proses pengembangan media pembelajaran itu sendiri, sehingga media yang digunakan dapat memudahkan peserta didik dalam proses pembelajaran; dan (4) landasan empiris mengutamakan pada gaya belajar peserta didik.

Terdapat pengelompokan media pembelajaran yang ditinjau dari berbagai aspek, dan setiap jenis-jenis media pembelajaran memilih karakteristik yang tidak sama.

2.1.7.7 Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Sudjana dan Rivai (2017:3) menyebutkan jenis-jenis media pengajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran yaitu (1) media grafis, disebut juga media dua dimensi, yakni media yang mempunyai ukuran panjang dan lebar seperti gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster, kartun dan komik; (2) media tiga dimensi, berarti dalam bentuk model seperti model padat, model penampang, model susun, model kerja, mock up dan diorama; (3) media proyeksi seperti *slide*, film *strips*, film dan penggunaan OHP; (4) penggunaan lingkungan sebagai media pembelajaran.

Sundayana (2014:13-14) menyebutkan media pembelajaran diklasifikasikan menjadi beberapa klasifikasi bergantung dari sudut mana melihatnya.

1. Dilihat dari sifatnya, antara lain:

- a. Media Auditif, yaitu media yang hanya dapat didengar saja, seperti radio dan rekaman suara.

- b. Media visual, yaitu media yang hanya dapat dilihat saja, seperti film, slide, foto, transparansi, lukisan, gambar, grafis dan sebagainya.
 - c. Media audiovisual, yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat, misalnya rekaman video, berbagai ukuran film, slide dan sebagainya.
2. Dilihat dari kemampuan jangkauannya, antara lain:
- a. Media yang memiliki daya liput yang luas dan serentak seperti radio dan televisi.
 - b. Media yang mempunyai daya liput yang terbatas oleh ruang dan waktu, seperti film slide, film dan video.
3. Dilihat dari cara atau teknik pemakaiannya, antara lain:
- a. Media dapat diproyeksikan, seperti film, slide, film strip, transparansi.
 - b. Media tidak dapat diproyeksikan, seperti gambar, foto, lukisan, radioa.

Pengelompokan berbagai jenis media apabila dilihat dari segi perkembangan teknologi oleh Seles dan Glasgow (dalam Arsyad 2017:35) dibagi menjadi dua kategori luas, yaitu media tradisional dan media teknologi mutakhir.

1. Media Tradisional

- a. Visual diam dapat diproyeksikan seperti proyeksi *opaque*, proyeksi *overhead*, slides, film trips.
- b. Visual tidak dapat diproyeksikan seperti gambar, poster, foto, *charts*, grafik, diagram, pameran, papan info, papan-bulu.
- c. Audio seperti halnya rekaman piringan, pita kaset.

- d. Penyajian multimedia seperti *slide plus* suara (tape), *multi-image*.
 - e. Visual dinamis dapat diproyeksikan seperti film, televisi dan video.
 - f. Cetak misalkan buku teks, modul, *workbook*, majalah ilmiah, lembaran lepas (*hand-out*).
 - g. Permainan seperti teka-teki, simulasi, permainan papan.
 - h. Realita seperti model, *specimen* (contoh) dan manipulatif.
2. Media Teknologi Mutakhir
- a. Media berbasis telekomunikasi misalkan telekonferen, kuliah jarak jauh.
 - b. Media berbasis mikropocessor misalkan *computer-assisted instruction*, permainan komputer, sistem tutor intelijen, interaktif, *hypermedia*, *compact (video) disc*.

Perkembangan beragam jenis dan format media dikemas dengan bermacam-macam serta digunakan dalam pembelajaran, namun secara garis besar media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi tiga jenis, yaitu media visual, media audio dan media audiovisual. Berdasarkan klasifikasi jenis media yang telah disampaikan dari beberapa ahli, media yang dikembangkan peneliti yaitu media *lift the flap book* termasuk jenis media visual dan termasuk media tradisional yaitu berupa gambar diam yang berbentuk dari kertas yang memiliki gambar.

Jenis media pembelajaran dalam penggunaannya apabila kita memperhatikan kriteria yang harus dipertimbangkan dalam memilih dan

menggunakan media pembelajaran sehingga diperlukan suatu perencanaan yang matang sebelum melakukan proses pembelajaran.

2.1.7.8 Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran perlu diperhatikan beberapa kriteria supaya media yang diajarkan tepat untuk menyampaikan materi pelajaran. Kriteria yang sebaiknya harus digunakan dalam pemilihan media yaitu harus disesuaikan dengan isi bahan pelajaran dan mudah tidaknya memperoleh media tersebut. Hal ini apabila guru belum menyediakan media yang sesuai, guru harus mengupayakan untuk mengemabangkan medianya sendiri.

Kriteria pemilihan media bersumber dari konsep bahwa media merupakan bagian dari system pengajaran. Menurut Arsyad (2017:74) ada beberapa kriteria yang perlu diperhatikan dalam memilih media antara lain, sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, tepat, praktis, luwes dan bertahan, guru terampil menggunakannya, pengelompokan sasaran serta mutu teknis. Penjelasan dari kriteria pembelajaran menurut Arsyad yaitu sebagai berikut:

1. Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai

Media dapat dipilih berdasarkan tujuan pengajaran yang sudah ditetapkan secara umum mengacu kepada salah satu atau gabungan dari dua atau tiga ranah afektif, kognitif dan psikomotorik. Tujuan dapat digambarkan berupa tugas yang dikerjakan/dipertunjukkan oleh siswa, seperti menghafal, melakukan kegiatan yang melibatkan fisik atau pemakaian prinsip-prinsip seperti sebab dan akibat, melakukan tugas melibatkan pemahaman konsep-

konsep atau hubungan-hubungan perubahan, dan mengerjakan tugas-tugas yang melibatkan pemikiran pada tingkatan lebih tinggi.

2. Tepat

Media harus tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip atau generalisasi.

3. Praktis, luwes dan bertahan

Media yang dipilih sebaiknya dapat digunakan dimanapun dan kapanpun dengan peralatan yang tersedia di sekitarnya, serta mudah dipindahkan dan dibawa kemana-mana.

4. Guru terampil menggunakannya

Hal ini merupakan salah satu kriteria utama. Nilai dan manfaat media amat ditentukan oleh guru yang menggunakannya.

5. Pengelompokkan sasaran

Media dapat dikatakan efektif untuk kelompok besar belum tentu sama efektifnya digunakan pada kelompok kecil atau individual.

6. Mutu teknis

Pengembangan visual baik gambar maupun fotograf harus memenuhi persyaratan teknis tertentu.

Sesuai yang dikemukakan Sutjana dan Rivai (2017:4-5) bahwa kriteria utama dalam pemilihan media pembelajaran adalah ketepatan dalam melakukan tujuan pembelajaran, artinya dalam menentukan media yang akan digunakan pertimbangannya dengan media tersebut harus dapat memenuhi kebutuhan atau mencapai tujuan yang diinginkan. Beberapa hal yang harus

diperhatikan dalam pemilihan media ini, diantaranya: (1) dukungan terhadap isi bahan pelajaran; (2) kemudahan dalam memperoleh media yang akan digunakan; (3) keterampilan guru dalam menggunakannya; (4) tersedia waktu untuk menggunakannya; dan (5) sesuai dengan taraf berpikir siswa.

Berdasarkan pendapat dari para ahli diatas kriteria dalam pemilihan media meliputi: sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, mendukung isi pelajaran, bersifat praktis, luwes, dan bertahan. Selain itu pemilihan media harus sesuai dengan pengelompokan sasaran, memenuhi persyaratan teknis tertentu, disesuaikan dengan taraf berpikir siswa dan terpenting guru dapat menggunakannya dan tersedia waktu untuk menggunakannya.

Peneliti mengambil aspek penilaian pengembangan media yang akan dikembangkan yaitu:

Tabel. 2.8 Aspek Penilaian Media

Aspek yang dinilai	Indikator	Keterangan
Sesuai dan tepat dengan tujuan instruksional yang telah ditetapkan (Arsyad, 2017:74)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sesuai dengan KI dan KD 2. Sesuai dengan tujuan pembelajaran 3. Materi disesuaikan dengan tingkat pemikiran siswa 4. Penyajian media 	Media yang sesuai dan tepat bagi siswa haruslah sesuai dengan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar pada Permendikbud No. 24 lampiran No. 10.
Tepat (Arsyad, 2017:74)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sesuai dengan materi pembelajaran 2. Mempermudah pemahaman siswa 3. Mencakup implementasi 	Media pembelajaran harus tepat sesuai dengan materi pembelajaran yang bersifat faktual, konsep, prinsip dan generalisasi, hal ini

	konservasi, etika, seni dan budaya.	termuat ditujukan dan ruang lingkup IPS di SD.
Mutu teknis yang meliputi pengembangan visual dan lain sebagainya harus memenuhi persyaratan tertentu (Arsyad, 2017:76).	Gambar harus memenuhi persyaratan tertentu	Pengembangan media <i>Lift the Flap Book</i> yang dikembangkan oleh peneliti terdapat gambar yang disesuaikan persyaratan tertentu.
Kesesuaian dengan taraf berpikir siswa (Sutjana dan Rivai, 2017:4-5).	Materi sesuai dengan taraf berpikir siswa.	Materi dalam media <i>Lift the Flap Book</i> di sesuaikan dengan pengetahuan yang dipeoleh siswa kelas IV SD.
Kemudahan penggunaan media (Sutjana dan Rivai, 2017:74-76).	Media mudah digunakan.	Media pembelajaran yang dikembangkan peneliti mudah digunakan oleh guru atau siswa dalam proses pembelajaran di kelas.

Kriteia pemilihan media pembelajaran yang disampaikan di atas peneliti memerlukan pengembangan media pembelajaran agar media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan pengembangan media.

2.1.7.9 Pengembangan Media Pembelajaran

Menurut Arsyad (2017:103) dalam mengembangkan suatu media pembelajaran visual perlu memperhatikan beberapa prinsip atau patokan antara lain:

1. Kesederhanaan

Secara umum kesederhanaan mengacu pada jumlah elemen yang terdapat dalam suatu visual. Jumlah elemen yang lebih sedikit memudahkan anak menangkap dan memahami informasi yang disajikan. Informasi yang panjang harus dibagi ke dalam beberapa bahan visual agar mudah dibaca dan mudah dipahami. Kata-kata harus memakai huruf sederhana dengan gaya huruf yang mudah terbaca dan tidak terlalu beragam dalam serangkaian tampilan. Kalimat-kalimatnya harus ringkas, padat dan mudah dimengerti.

2. Keterpaduan

Keterpaduan mengacu pada hubungan antara elemen-elemen visual yang ketika diamati akan berfungsi secara bersama-sama elemen-elemen tersebut harus saling terkait dan menyatu sebagai satu keseluruhan yang merupakan suatu bentuk menyeluruh yang dapat membantu pemahaman pesan dan informasi yang memuat.

3. Penekanan

Prinsip penekanan harus diperhatikan, meskipun penyajian secara visual dirancang sesederhana mungkin, konsep yang ingin disajikan memerlukan penekanan terhadap salah satu unsur yang akan menjadi pusat perhatian anak. Dengan menggunakan ukuran, hubungan-hubungan, perspektif, warna atau ruang, penekanan dapat diberikan kepada unsur terpenting.

4. Keseimbangan

Keseimbangan mencakup dua macam, yaitu keseimbangan formal (simetris) dan keseimbangan informal (asimetris). Bentuk atau pola yang dipilih sebaiknya menempati ruang penayangan yang memberikan persepsi keseimbangan, meskipun tidak seluruhnya simetris. Keseimbangan yang simetris memberikan kesan yang statis, sebaliknya keseimbangan yang asimetris akan memberikan kesan dinamis.

5. Garis

Garis digunakan untuk menghubungkan unsur-unsur sehingga dapat menuntun perhatian anak untuk mempelajari suatu urutan-urutan khusus. Fungsi garis adalah sebagai penuntun bagi para pengamat (anak), dalam mempelajari rangkaian konsep, gagasan makna atau isi materi yang disampaikan selain itu, garis juga berfungsi untuk membatasi masing-masing elemen. Bentuk suatu garis tidak harus tegak lurus, tetapi dapat menyesuaikan penempatan elemen-elemen tersebut.

6. Bentuk

Bentuk yang aneh dan asing bagi anak dapat membangkitkan minat dan perhatian. Oleh karena itu, pemilihan bentuk sebagai unsur visual dalam penyajian pesan, informasi, atau isi materi perlu diperhatikan. Berkaitan dengan prinsip bentuk, pada umumnya anak sekolah dasar menyukai bentuk gambar yang berwarna.

7. Tekstur

Tekstur adalah unsur visual yang dapat menimbulkan kesan kasar atau halus pada permukaan. Tekstur dapat digunakan untuk penekanan, aksentuasi atau pemisahan, serta menambah kesan keterpaduan dari suatu unsur seperti halnya warna. Dalam pengembangan media ini, unsur tekstur tidak begitu diperlukan karena lebih menonjolkan penggunaan gambar dan warna.

8. Warna

Warna digunakan untuk memberikan kesan pemisahan atau penekanan atau untuk membangun keterpaduan, warna juga dapat mempertinggi tingkat realisme objek atau situasi yang digambarkan, menunjukkan persamaan dan perbedaan, dan menciptakan respon emosional tertentu. Arsyad (2017:108), mengemukakan ada tiga hal penting yang harus diperhatikan ketika menggunakan warna, yaitu: (1) pemilihan warna khusus (merah, ungu, biru dan sebagainya), (2) nilai warna (tingkat ketebalan dan ketipisan warna itu dibanding dengan unsur lain dalam visual tersebut), (3) intensitas atau kekuatan warna itu untuk memberikan dampak yang diinginkan.

Berdasarkan paparan di atas prinsip pengembangan media pembelajaran berbasis visual meliputi delapan aspek, yaitu kesederhanaan, keterpaduan, penekanan, keseimbangan, garis, bentuk, tekstur dan warna. Kedelapan prinsip tersebut saling terkait, sehingga dapat mengembangkan media yang efektif dan efisien.

Peneliti mengambil aspek penilaian pengembangan media yang akan dikembangkan yaitu:

Tabel. 2.9 Aspek Penilaian Media

Aspek yang dinilai	Indikator	Keterangan
Tingkat keterbacaan media (Arsyad, 2017:103).	Gambar terlihat dengan jelas	Tingkat keterbacaan media yang dikembangkan peneliti meliputi: (1) bentuk gambar pada media yang proposional yang sesuai dengan prinsip bentuk; (2) desain media ini sesuai dengan prinsip warna dan bentuk; (3) tata letak gambar pada teks yang sesuai dengan prinsip keseimbangan; dan (4) keseluruhan komponen media sesuai dengan prinsip keterpaduan.

2.1.8 Penyusunan Media *Lift The Flap Book*

2.1.8.1 Pengertian *Lift The Flap Book*

Arti kata *lift the flap* dalam Kamus Inggris ke Indonesia diartikan angkat tutupnya. *Book* diartikan buku, kitab, putaka dan jilid. Apabila

digabungkan menjadi kata *Lift the Flap Book* maka dapat diartikan buku yang dapat diangkat dan ditutup. *Lift the Flap Book* adalah buku yang halamannya terdapat gambar yang dilengkapi dengan sistem membuka jendela untuk memperoleh kejutan informasi atau gambar yang berada dibaliknya (Handayani, 2016).

Menurut Dyk (2011:20) *flap* atau *lift the flap* adalah Mengepakkan atau mengangkat penutup adalah Salah satu bentuk paling sederhana dalam suatu gerakan. Ketika selembar kertas bergambar, melekat pada alasnya halaman pada satu titik, diangkat, ilustrasi tersembunyi, pesan, atau bergerak terungkap. Harlequinades atau pantomim buku-buku, di mana setiap lipatan yang diangkat mengubah gambar atau mengungkapkan sentuhan baru dalam plot, adalah bentuk mekanisme lipatan.

Sedangkan menurut Dewantari (2014) "*Lift the Flap Book* merupakan salah satu variasi dalam perkembangan dunia cetak". *Lift the Flap Book* dikonstruksi dengan menyusun atau menumpuk beberapa kertas, kemudian mengunci salah satu sisi susunan kertas dan menyisakan sebagian kertas supaya dapat ditutup dan dibuka kembali. Cabang ilmu yang mempelajari *Lift the Flap Book* antara lain teknik kertas (*paper engineering*), desain komunikasi visual, dan desain grafis.

Adapun manfaat penggunaan *Lift the Flap Book* yaitu ketika anak-anak secara tidak langsung melakukan kegiatan melihat, membuka, dan menutup gambar pada *Lift the Flap Book* dapat melatih perkembangan motorik mereka (Nurbaya,2018). Sedangkan menurut Handayani (dalam

Nurbaya, 2018) juga mengemukakan bahwa manfaatnya yaitu dapat digunakan untuk merangkum isi pembelajaran atau konsep sehingga terlihat lebih fokus.

2.1.8.2 Teknik *lift* dan *flap*

Teknik *flaps* adalah teknik berupa lipatan dalam buku yang dapat dibuka oleh pengguna *Lift the Flap Book* menggunakan jari. Lipatan tersebut dapat berisi teks atau gambar. Terdapat *Lift the Flap Book* yang seluruh konstruksinya menggunakan teknik *flaps* dan dinamakan *Lift the Flap Book*. *Lift The Flap Book* jenis ini dapat kita nikmati pada saat kita membuka susunan kertas (bertumpuk) yang terdapat pada halaman kertas (Dewantari, 2014).

Media pembelajaran *Lift the Flap Book* ini berbentuk buku cetak dengan menggunakan kertas sebagai bahan utama. Buku dicetak menggunakan mesin pencetak di percetakan menggunakan kertas berjenis *Artpaper* 150 gram, dan dikonstruksi dengan menggunakan kombinasi teknik-teknik pada *Lift the Flap Book* yaitu teknik *lift* dan *flaps*, teknik lipatan sekaligus susunan mekanisme lipatan-lipatan yang tersusun secara sistematis.

Dalam penelitian yang berjudul “Pengembangan Media *Lift the Flap Book* Materi Keragaman Budaya Indonesia terhadap Hasil Belajar Muatan IPS Kelas IVA SDN Tambangan 01 Mijen” ini, sasaran media ditujukan pada siswa kelas IV SD. Materi yang termuat dalam media adalah materi menghargai perbedaan, Kompetensi Dasar 3.2 yaitu mengidentifikasi

keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang. Dalam buku tersebut, diberikan gambar ilustrasi yang ditampilkan adalah kartun gambar rumah dan pakaian adat yang ada di Indonesia. Setiap gambar ilustrasi dikonstruksi menggunakan teknik dalam *Lift the Flap Book* dengan teknik *lift* dan *flaps* sehingga memunculkan efek gambar yang tersembunyi dari salah satu sisi halaman ketika dibuka (dibalik).

2.1.8.3 Kelebihan dan Kelemahan Media *Lift the Flap Book*

Media *Lift the Flap Book* memiliki kelebihan dan kekurangan. Ardhana (2016) menyebutkan beberapa kelebihannya yaitu berikut: (1) bentuknya sederhana, ekonomis dan bahan mudah diperoleh; (2) media dapat menyampaikan rangkuman; (3) media mampu mengatasi keterbatasan ruang dan waktu; (4) tidak memerlukan peralatan khusus dan mudah penempatannya; dan (5) media dapat membandingkan suatu perubahan untuk divariasikan antara media satu dengan media yang lainnya. Sedangkan kelemahannya, yaitu: (1) sulit menampilkan gerak pada halaman; (2) biaya percetakan yang mahal; dan (3) pembagian unit-unit pelajaran dalam media cetakan harus dirancang sedemikian rupa agar tidak membosankan.

Dari kelebihan dan kelemahan media *Lift the Flap Book* di atas peneliti meminimalisir terjadinya kelemahan yaitu dengan membuat gerak pada halaman yang mudah untuk di gerakan, mencetak media sesuai dengan kebutuhan, dan menampilkan unit pelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan tidak menampilkan terlalu banyak teks pada media.

Penggunaan media pembelajaran yang rutin di sekolah membutuhkan pemeliharaan yang baik sehingga dapat digunakan pada proses pembelajaran selanjutnya.

2.1.8.4 Perawatan Media *Lift the Flap Book*

Media pembelajaran berbentuk visual atau buku dipengaruhi oleh kelembaban udara ruang penyimpanan yang dapat mengakibatkan pelapukan dan pengotoran, oleh karenanya media ini haruslah dilakukan perawatan, sebagai berikut:

1. Ditempatkan pada ruangan yang kadar air dalam udaranya rendah, sejuk serta bebas dari debu;
2. Menempatkan media pada tempat tertutup atau bisa dibungkus plastik setelah menggunakan media *Lift the Flap Book* supaya tidak dimakan ngengat;
3. Ditempatkan pada rak dengan posisi tegak;
4. Selalu tergantung pada tempat penyimpanan atau tidak tertindih oleh benda lain.

2.1.8 Kriteria Penilaian Media Pembelajaran *Lift the Flap Book*

Aspek penilaian media *Lift the Flap Book* pada muatan IPS materi keragaman budaya Indonesia adalah sebagai berikut:

Tabel 2. 10 Kriteria Penilaian Ahli Materi Terhadap Media *Lift The Flap Book*

Aspek	Keterangan	Indikator	Skor	Deskriptor
Kesesuaian	Sesuai dan tepat dengan tujuan	Sesuai dengan	4	Seluruh konten materi yang terdapat dalam media (<i>Lift</i>)

instruksional yang telah Ditetapkan (Arsyad, 2017: 74)	KI dan KD		<i>The Flap</i>) sesuai dengan KI dan KD	
		3	Sebagian besar konten materi yang terdapat dalam media (<i>Lift The Flap book</i>) sesuai dengan KI dan KD	
		2	Sebagian kecil konten materi yang terdapat dalam media (<i>Lift The Flap book</i>) sesuai dengan KI dan KD	
		1	Tidak ada konten materi yang terdapat dalam media (<i>Lift The Flap book</i>) sesuai dengan KI dan KD	
	Sesuai dengan materi pembelajaran	4	Seluruh penjelasan teks dalam media (<i>Lift The Flap book</i>) sesuai dengan materi pembelajaran	
		3	Sebagian besar penjelasan teks dalam media (<i>Lift The Flap book</i>) sesuai dengan materi pembelajaran	
		2	Sebagian kecil penjelasan teks dalam media (<i>Lift The Flap book</i>) sesuai dengan materi pembelajaran	
		1	Tidak ada penjelasan teks dalam media (<i>Lift The Flap book</i>) sesuai dengan materi pembelajaran	
			4	Seluruh referensi yang digunakan dalam

				perancangan media (<i>Lift The Flap book</i>) relevan dengan materi
			3	Sebagian besar referensi yang digunakan dalam perancangan media(<i>Lift The Flap book</i>) relevan dengan materi
			2	Sebagian kecil referensi yang digunakan dalam perancangan media(<i>Lift The Flap book</i>) relevan dengan materi
			1	Tidak ada referensi yang digunakan dalam perancangan media(<i>Lift The Flap book</i>) relevan dengan materi
	Sesuai dan tepat dengan tujuan instruksional yang telah	Sesuai dengan tujuan pembelajarn	4	Seluruh penjelasan teks dalam media (<i>Lift The Flap book</i>) sesuai dengan tujuan pembelajaran
	Ditetapkan (Arsyad, 2015: 74)		3	Sebagian besar penjelasan teks dalam media (<i>Lift The Flap book</i>) sesuai dengan tujuan pembelajaran
			2	Sebagian kecil penjelasan teks dalam media (<i>Lift The Flap book</i>) sesuai dengan tujuan pembelajaran
			1	Tidak ada penjelasan teks dalam media (<i>Lift The Flap book</i>) sesuai dengan tujuan pembelajaran

		Mencakup implementasi konservasi, etika, seni dan budaya	4	Seluruh penjelasan teks dalam media (<i>Lift The Flap book</i>) sesuai dengan Implementasi konservasi, etika seni dan budaya
			3	Penjelasan teks dalam media (<i>Lift The Flap book</i>) sebagian besar sesuai dengan Implementasi konservasi, etika seni dan budaya
			2	Penjelasan teks dalam media (<i>Lift The Flap book</i>) sebagian kecil sesuai dengan Implementasi konservasi, etika seni dan budaya
			1	Penjelasan teks dalam media (<i>Lift The Flap book</i>) tidak sesuai dengan Implementasi konservasi, etika seni dan budaya
Kelayakan materi	Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip atau generalisasi (Arsyad, 2017: 74)	Mempermudah pemahaman siswa	4	Seluruh materi dalam media (<i>Lift The Flap Book</i>) mempermudah pemahaman siswa
			3	Sebagian besar materi dalam media (<i>Lift The Flap Book</i>) mempermudah pemahaman siswa
			2	Sebagian kecil materi dalam media (<i>Lift The Flap Book</i>) mempermudah pemahaman siswa

			1	Materi dalam media (<i>Lift The Flap Book</i>) tidak dapat mempermudah pemahaman siswa
Kesesuaian dengan taraf berpikir siswa (Sutjana dan Riva'i, 2017:5)	Materi sesuai dengan taraf berpikir		4	Seluruh materi dalam media (<i>Lift The Flap Book</i>) sesuai dengan perkembangan pengetahuan siswa SD kelas IV
			3	Sebagian besar materi dalam media (<i>Lift The Flap Book</i>) sesuai dengan perkembangan pengetahuan siswa SD kelas IV
			2	Sebagian kecil materi dalam media (<i>Lift The Flap Book</i>) sesuai dengan perkembangan pengetahuan siswa SD kelas IV
			1	Materi dalam media (<i>Lift The Flap Book</i>) tidak sesuai dengan perkembangan pengetahuan siswa SD kelas IV
			4	Seluruh materi dalam media (<i>Lift The Flap Book</i>) dapat mengembangkan ranah kognitif siswa
			3	Sebagian besar materi dalam media (<i>Lift The Flap Book</i>) dapat mengembangkan ranah kognitif siswa
			2	Sebagian kecil materi dalam media (<i>Lift The Flap Book</i>)

				dapat mengembangkan ranah kognitif siswa
			1	Materi dalam media (<i>Lift The Flap Book</i>) tidak sesuai untuk mengembangkan ranah kognitif siswa
Manfaat materi	Kebermanfaatan materi (Rusman, 2013:180)	Materi dalam media bermanfaat dalam meningkatkan kemampuan siswa	4	Seluruh materi dalam media (<i>Lift The Flap Book</i>) meningkatkan pengetahuan siswa
			3	Sebagian besar materi dalam media (<i>Lift The Flap Book</i>) meningkatkan pengetahuan siswa
			2	Sebagian kecil materi dalam media (<i>Lift The Flap Book</i>) meningkatkan pengetahuan siswa
			1	Seluruh materi dalam media (<i>Lift The Flap Book</i>) tidak dapat meningkatkan pengetahuan siswa

Tabel 2. 11 Kriteria Penilaian Ahli Media Terhadap Media *Lift The Flap Book*

Aspek	Keterangan	Indikator	Skor	Deskriptor
Penyesuaian materi	Sesuai dan tepat dengan tujuan instruksional yang telah Ditetapkan (Arsyad, 2017: 74)	Materi disesuaikan dengan tingkat pemikiran siswa	4	Seluruh penyajian Konsep dalam media (<i>Lift The Flap Book</i>) dari yang mudah ke yang sukar
			3	Sebagian besar penyajian Konsep dalam media (<i>Lift The Flap Book</i>) dari yang mudah ke

				yang sukar
			2	Sebagian kecil penyajian Konsep dalam media (<i>Lift The Flap Book</i>) dari yang mudah ke yang sukar
			1	Tidak ada penyajian konsep dalam media (<i>Lift The Flap Book</i>) dari yang mudah ke yang sukar
			4	Seluruh bahasa yang digunakan dalam media (<i>Lift The Flap Book</i>) sesuai dengan tingkat kematangan bahasa siswa kelas IV SD
			3	Sebagian besar bahasa yang digunakan dalam media (<i>Lift The Flap Book</i>) sesuai dengan tingkat kematangan bahasa siswa kelas IV SD
			2	Sebagian kecil bahasa yang digunakan dalam media (<i>Lift The Flap Book</i>) sesuai dengan tingkat kematangan bahasa siswa kelas IV SD
			1	Bahasa yang digunakan dalam media (<i>Lift The Flap Book</i>) tidak sesuai dengan tingkat kematangan bahasa siswa kelas IV SD
			4	Seluruh konten materi dalam media (<i>Lift The Flap Book</i>) padat dan singkat serta sesuai dengan tingkat pemikiran siswa kelas IV SD

			3	Sebagian besar konten materi dalam media (<i>Lift The Flap Book</i>) padat dan singkat serta sesuai dengan tingkat pemikiran siswa kelas IV SD
			2	Sebagian kecil konten materi dalam media (<i>Lift The Flap Book</i>) padat dan singkat serta sesuai dengan tingkat pemikiran siswa kelas IV SD
			1	Tidak ada konten materi dalam media (<i>Lift The Flap Book</i>) padat dan singkat serta sesuai dengan tingkat pemikiran siswa kelas IV SD
			4	Seluruh konten materi dalam media (<i>Lift The Flap Book</i>) mampu menambah pengetahuan siswa kelas IV SD .
			3	Sebagian besar konten materi dalam media (<i>Lift The Flap Book</i>) mampu menambah pengetahuan siswa kelas IV SD.
			2	Sebagian kecil konten materi dalam media (<i>Lift The Flap Book</i>) mampu menambah pengetahuan siswa kelas IV SD.
			1	Tidak ada konten materi dalam media (<i>Lift The Flap Book</i>) mampu menambah pengetahuan siswa kelas IV SD.

			4	Penyajian media (<i>Movable Book</i>) dilengkapi gambar ilustrasi yang sesuai dengan perkembangan intelektual siswa
			3	Penyajian media (<i>Lift The Flap Book</i>) dilengkapi gambar ilustrasi cukup sesuai dengan perkembangan intelektual siswa
			2	Penyajian media (<i>Lift The Flap Book</i>) dilengkapi gambar ilustrasi kurang sesuai dengan perkembangan intelektual siswa
			1	Penyajian media (<i>Lift The Flap Book</i>) dilengkapi gambar ilustrasi yang tidak sesuai dengan perkembangan intelektual siswa
Mutu Teknis	Pengembangan visual seperti gambar dan lain sebagainya harus memenuhi persyaratan teknis tertentu (Arsyad, 2015:76)	Gambar harus memenuhi persyaratan tertentu	4	Gambar ilustrasi yang terdapat dalam media (<i>Lift The Flap Book</i>) dapat digerakan menambah kesan menarik bagi siswa
			3	Gambar ilustrasi yang terdapat dalam media (<i>Lift The Flap Book</i>) dapat digerakan cukup menambah kesan menarik bagi siswa
			2	Gambar ilustrasi yang terdapat dalam media (<i>Lift The Flap Book</i>) dapat digerakan kurang menambah kesan menarik bagi siswa
			1	Gambar ilustrasi yang terdapat dalam media (<i>Lift The Flap</i>

				<i>Book</i>) dapat digerakan tidak menambah kesan menarik bagi siswa
		Jelas dengan informasi yang ingin disampaikan	4	Seluruh konten materi yang disajikan dalam media (<i>Lift The Flap Book</i>) berdasarkan KD yang relevan
			3	Sebagian besar konten materi yang disajikan dalam media (<i>Lift The Flap Book</i>) berdasarkan KD yang relevan
			2	Sebagian kecil konten materi yang disajikan dalam media (<i>Lift The Flap Book</i>) berdasarkan KD yang relevan
			1	Tidak ada konten materi yang disajikan dalam media (<i>Lift The Flap Book</i>) berdasarkan KD yang relevan
			4	Petunjuk cara penggunaan media (<i>Lift The Flap Book</i>) dipaparkan dengan rinci
			3	Petunjuk cara penggunaan media (<i>Lift The Flap Book</i>) dipaparkan dengan cukup rinci
			2	Petunjuk cara penggunaan media (<i>Lift The Flap Book</i>) dipaparkan dengan kurang rinci
			1	Petunjuk cara penggunaan media (<i>Lift The Flap Book</i>) dipaparkan dengan tidak rinci

Kemudahan media	Kemudahan penggunaan media (Arsyad,2017:74-76)	Penggunaan media dengan mudah	4	Mudah dalam pengoperasian media (<i>Lift The Flap Book</i>) ketika pembelajaran karena tidak memerlukan alat lain ataupun koneksi <i>internet</i>
			3	Cukup mudah dalam pengoperasian media (<i>Lift The Flap Book</i>) ketika pembelajaran karena tidak memerlukan alat lain ataupun koneksi <i>internet</i>
			2	Kurang dalam pengoperasian media (<i>Lift The Flap Book</i>) ketika pembelajaran karena tidak memerlukan alat lain ataupun koneksi <i>internet</i>
			1	Tidak mudah dalam pengoperasian media (<i>Lift The Flap Book</i>) ketika pembelajaran karena tidak memerlukan alat lain ataupun koneksi <i>internet</i>
			4	Mobilitas (pemindahan) media (<i>Lift The Flap Book</i>) praktis karena dapat diringkas dalam bentuk buku
			3	Mobilitas (pemindahan) media (<i>Lift The Flap Book</i>) cukup praktis karena dapat diringkas dalam bentuk buku
			2	Mobilitas (pemindahan) media (<i>Lift The Flap Book</i>) kurang praktis karena dapat diringkas dalam bentuk buku
			1	Mobilitas (pemindahan) media (<i>Lift The Flap Book</i>) tidak praktis karena dapat diringkas

				dalam bentuk buku
	Kemahiran guru dalam penggunaan media (Arsyad,2015:75)	Penggunaan media dengan mudah	4	Guru mudah mengoperasikan media (<i>Lift The Flap Book</i>), hanya tinggal membuka buku dan menjelaskan gambar-gambar
3			Guru cukup mampu mengoperasikan media (<i>Lift The Flap Book</i>), hanya tinggal membuka buku dan menjelaskan gambar-gambar	
2			Guru kurang mampu mengoperasikan media (<i>Lift The Flap Book</i>), hanya tinggal membuka buku dan menjelaskan gambar-gambar	
1			Guru tidak dapat mengoperasikan media (<i>Lift The Flap Book</i>), hanya tinggal membuka buku dan menjelaskan gambar-gambar	
Ting- kat keterbacaan media	Tingkat keterbacaan media (Anitah, 6-38)	Gambar terlihat dengan jelas	4	Seluruh ukuran gambar dalam media (<i>Lift The Flap Book</i>) proporsional
			3	Sebagian besar ukuran gambar dalam media (<i>Lift The Flap Book</i>) proporsional
			2	Sebagian kecil ukuran gambar dalam media (<i>Lift The Flap Book</i>) proporsional
			1	Ukuran gambar dalam media (<i>Lift The Flap Book</i>) tidak proporsional

		Tampilan desain menarik	4	Seluruh desain tampilan media (<i>Lift The Flap Book</i>) menarik perhatian siswa untuk belajar
			3	Sebagian besar desain tampilan media (<i>Lift The Flap Book</i>) menarik perhatian siswa untuk belajar
			2	Desain tampilan media (<i>Lift The Flap Book</i>) kurang menarik perhatian siswa untuk belajar
			1	Desain tampilan media (<i>Lift The Flap Book</i>) tidak menarik perhatian siswa untuk belajar
		Letak proporsional	4	Seluruh tata letak gambar dengan teks dalam media (<i>Lift The Flap Book</i>) seimbang
			3	Sebagian besar tata letak gambar dengan teks dalam media (<i>Lift The Flap Book</i>) seimbang
			2	Sebagian kecil tata letak gambar dengan teks dalam media (<i>Lift The Flap Book</i>) seimbang
			1	Tidak ada tata letak gambar dengan teks dalam media (<i>Lift The Flap Book</i>) yang seimbang
		Semua komponen terlihat jelas	4	Keseluruhan komponen media (<i>Lift The Flap Book</i>) dapat terlihat dengan jelas
			3	Sebagian besar komponen media (<i>Lift The Flap Book</i>) dapat terlihat dengan jelas

		2	Sebagian kecil komponen media (<i>Lift The Flap Book</i>) dapat terlihat dengan jelas
		1	Tidak ada komponen media (<i>Lift The Flap Book</i>) dapat terlihat dengan jelas

2.2 KAJIAN EMPIRIS

Kajian empiris berupa hasil penelitian-penelitian sebelumnya yang relevan, sesuai dan mendukung dalam kebutuhan penelitian berkaitan dengan media *Lift the Flap Book* pada muatan IPS. Kajian empiris meliputi jurnal nasional, jurnal terakreditasi nasional, dan jurnal internasional. Penelitian yang telah dilakukan sebelumnya tersebut dijadikan sebagai pendukung bagi peneliti untuk melakukan penelitian yang lebih baik. Berikut penelitian-penelitian sebelumnya yang relevan adalah sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Klein dan Julie L. pada tahun 2015 yang dimuat pada *Journal for Learning through the Arts* yang berjudul “*Upper Elementary Students Creatively Learn Scientific Features of Animal Skulls by Making Movable Books*” menyebutkan bahwa sebagian besar siswa mendapatkan pengetahuan tentang tengkorak binatang dengan memperlihatkan antusias yang tinggi selama pelajaran dan presentasi berlangsung. Siswa dapat menuangkan ide berupa kreativitas dalam membuat *movable book* dengan menggunakan bahan-bahan bekas yang mudah ditemui di sekitar tempat tinggal. Pada deskripsi menaruh tengkorak binatang pada buku dengan cara yang bermacam-macam

memperoleh skor 5, pada deskripsi keaslian dalam membuat tengkorak menggunakan bahan-bahan di sekitar rumah memperoleh skor 5, pada deskripsi kecerdasan dan kemahiran merancang berbagai transformasi tokoh memperoleh skor 5, pada deskripsi keterampilan menggambar sketsa tengkorak binatang memperoleh skor 3, pada deskripsi memberi hiasan dengan warna-warni pada sampul buku memperoleh skor 3, pada deskripsi kemampuan dalam membuat *pop up* atau roda dibalik halaman dan dapat difungsikan memperoleh skor 3, pada deskripsi elaborasi dalam menambah hiasan mendetail memperoleh skor 3, pada deskripsi perasaan bahwa tidak merasa dirinya kreatif memperoleh skor 3. Teknik menempel, menggunting, dan melipat kertas dalam membuat *movable book* efektif menstimulus keaktifan siswa selama pembelajaran berlangsung.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Nutthida Prasantong, Nutprapha K. Dennis tahun 2016 dengan judul “The Use Of Pop-up Dictionary For English Vocabulary Learning For Primary School Level” dalam *Internasional Journal of research Granthaalayah*. Hasil penelitian menunjukkan Pendapat siswa tentang pembelajaran kosa kata dengan menggunakan Kamus Pop up menunjukkan bahwa perilaku siswa kadang-kadang termotivasi untuk menjadi lebih baik ”. Selain itu, banyak siswa menyarankan agar mereka ingin belajar dengan menggunakan Kamus Pop-Up. Ini menunjukkan bahwa banyak siswa memiliki sikap positif untuk belajar kosa kata dengan menggunakan Kamus Pop-Up.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Citra Rahmawati, Asidigisianti Surya Patria tahun 2018 dengan judul “Perancangan *Flap Book* sebagai Sarana Pengenalan Permainan Tradisional Indonesia untuk anak usia 7-10 Tahun” dalam Jurnal Seni Rupa, hasil penelitian ini, media yang dipilih adalah *lift the flap book* atau sering disebut dengan *flap book*, *Flap book* adalah buku berjendela yang terdapat gambar dan informasi dibaliknya. Sehingga buku tersebut disamping memberikan pengetahuan tetapi juga menarik untuk dibaca dan dapat memancing respon motorik anak. Perancangan *Flap Book* ini diawali dengan mencari informasi mengenai permainan tradisional Indonesia dari berbagai sumber. Informasi yang telah terkumpul dipilah melalui proses analisis *existing* dan *5 W 1 H*. Hasil analisis selanjutnya digunakan sebagai strategi perancangan buku kumpulan 10 permainan tradisional Indonesia. Proses visualisasi desain menggunakan *Software Paint Tool Sai* dan *Adope Photoshop*. Terakhir adalah penyajian, yaitu proses perakitan dan penjilidan buku. Buku terlebih dahulu melalui tahapan validasi untuk menilai kelayakan buku terkait materi dan desain sebelum dipublikasikan. Sebagai pendukung dalam meningkatkan promosi buku, media yang dipilih yaitu, poster, mini *x-banner*, *merchandise* dan video interaktif. *Flap Book* 10 permainan tradisional dapat dijadikan media pembelajaran yang efektif bagi anak.
4. Penelitian yang dilakukan oleh Melinda Alfiani Nur, Rustono Ws, Dindin Abdul Muiz Lidinillah tahun 2017 dengan judul “Pengembangan Media Pop UP Book pada pembelajaran IPS tentang Kerajaan dan Peninggalan

Sejarah Islam di Indonesia di Kelas V Sekolah Dasar” dalam Jurnal Ilmiah, hasil penelitian yaitu Subjek penelitian ini adalah guru dan siswa kelas V yang berjumlah 50 orang. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik wawancara, observasi, *judgement*, dan dokumentasi. Rancangan produk dinyatakan layak setelah dilakukan uji validasi oleh ahli dan kegiatan uji coba sebanyak 2 kali di kelas yang berbeda. Uji coba tahap 1 dilakukan di kelas V A dan uji coba tahap 2 dilakukan di kelas V B. Hasil uji coba menunjukkan bahwa media yang dikembangkan sudah baik dan dapat menjadi sebuah solusi alternatif bagi guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Produk akhir berupa media *pop up book* pada pembelajaran IPS tentang kerajaan dan peninggalan sejarah Islam di Indonesia yang dilengkapi dengan buku panduan, lks, dan rpp.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Esti Nurbaeti tahun 2018 dengan judul “Pengembangan Media *Moveble Book* Materi Menghargai Perbedaan pada Muatan PPKn Kelas III di SDN Mangkang Kulon 2 Kota Semarang” dalam Jurnal *Joyful Learning Journal*, Universitas Negeri Semarang, hasil penelitian menunjukkan bahwa media *Movable Book* layak digunakan dengan persentase penilaian kelayakan isi 88,24%, komponen penyajian 95% dan komponen kebahasaan 96,88%. Media *Movable Book* berpengaruh terhadap hasil belajar dengan adanya peningkatan rata-rata (*gain*) sebesar 0,562 dengan kriteria sedang. Simpulan penelitian ini adalah media *Movable Book* efektif digunakan pada muatan PPKn materi Menghargai Perbedaan. Saran penelitian

selanjutnya dapat menerapkan media *Movable Book* pada pembelajaran lain dengan menyesuaikan isi materi yang akan diajarkan.

6. Penelitian yang dilakukan oleh Adika Eprin Palasari tahun 2014 dengan judul “Pengembangan *Flap Book* Fisika untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Bagi Siswa Kelas VIII SMP/MTs Pada Materi Cahaya”, Berdasarkan hasil penelitian kualitas *flap book* fisika yang dikembangkan secara keseluruhan memiliki kategori sangat baik (SB) dengan skor rata-rata 3,45. Respon siswa terhadap *flap book* fisika yang dikembangkan memiliki kategori setuju (S) dengan rata-rata skor keseluruhan sebesar 3,19. *Flap Book* fisika pada materi cahaya dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dengan nilai sig.(*I-talled*) $0,001 < 0,05$. Kemampuan berpikir kreatif siswa mengalami peningkatan sedang dengan nilai N-Gain sebesar 0,31. Hasil Penelitian ini menunjukkan bahwa *Flap Book* fisika layak digunakan sebagai bahan ajar alternatif pembelajaran.
7. Penelitian yang dilakukan oleh Dendi Tri Suarno, Sukirno tahun 2015 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran IPS dengan Tema Pemanfaatan dan Pelestarian Sungai untuk Siswa Kelas VII SMP” dalam Jurnal Pendidikan IPS, hasil penelitian ini adalah berupa multimedia pembelajaran dalam bentuk CD program, yang telah dinilai dengan skala lima menunjukkan bahwa: (1) aspek pembelajaran dengan skor 4,64 “sangat layak”; (2) aspek materi dengan skor 4,83 “sangat layak” (3) penilaian ahli media pada aspek media dengan skor 3,92 “layak”. Hasil

uji coba lapangan menunjukkan bahwa: (1) uji coba lapangan awal dengan skor 4,04 “layak”; (2) uji coba lapangan utama dengan skor 4,14 “sangat layak”; (3) uji coba lapangan operasional dengan skor 4,19 “sangat layak”. Hasil tes uji coba efektivitas lapangan menunjukkan skor ketuntasan belajar siswa sebesar 76,4 (melampaui KKM yaitu 75,0), aspek sikap sebesar 84,36 “sangat baik” dan skor aspek keterampilan sebesar 71,88 “baik”. Simpulan dari penelitian tersebut bahwa media yang dikembangkan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran yang ditinjau dari aspek pembelajaran, materi dan media, baik menurut ahli materi dan ahli media. Produk media pembelajaran hasil pengembangan ini terbukti efektif meningkatkan hasil belajar baik dalam aspek pengetahuan dilihat dari rerata skor *pre-test* dan *post-test*, aspek sikap, dan aspek keterampilan.

8. Penelitian yang dilakukan oleh Ambang Fajar Sulaksono tahun 2018 dengan judul “Pengembangan Buku *Pop Up Sejaung* “Sejarah Uang” Melalui Model NHT” dalam Jurnal Sekolah, hasil dari penelitian ini yaitu data kelayakan dari media *Pop Up Sejaung* dapat diperoleh dari hasil validasi ahli media dan validasi ahli materi pembelajaran, serta hasil angket respon siswa. Berdasarkan hasil validasi media tahap 1 diperoleh 73% dengan kategori “baik”, dan hasil validasi media tahap 2 diperoleh hasil dengan nilai 93%. Hasil validasi materi pertama tahap 1 diperoleh sebesar 81,5%, dan validasi materi pertama tahap 2 diperoleh sebesar 89,2%. Sedangkan hasil dari validasi ahli materi kedua tahap 1 diperoleh

nilai sebesar 63,1%. Validasi ahli materi kedua tahap 2 mengalami peningkatan sebesar 92,3%. Dari data respon siswa tersebut dapat diperoleh bahwa 15 siswa mendapatkan nilai rata-rata sebanyak 81,6%. Hal tersebut menunjukkan bahwa buku *Pop Up Sejaung* dapat digunakan dalam pembelajaran IPS pada materi sejarah uang. Dapat diambil kesimpulan bahwa produk media pembelajaran buku *Pop Up Sejaung* telah layak digunakan sebagai penunjang siswa dalam proses pembelajaran IPS materi Sejarah Uang kelas III SD Negeri Satriyan 01.

9. Penelitian yang dilakukan Dirja Pantanemo, Bonifasius Saneba, dkk dalam Jurnal Kreatif Tadulako Vol. 2 No. 2 pada tahun 2014 dengan judul “Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS di Kelas IV SDN Inpres Kautu” bahwa penerapan metode kooperatif Tipe STAD dalam proses pembelajaran, dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS pada siswa kelas IV SD Inpres Kautu. Peranan metode dalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru akan menuntun siswa supaya dapat mengetahui strategi berpikir dalam memahami suatu konsep strategi berpikir yang dihasilkan oleh siswa. Hasil penelitian didapatkan data awal siswa yang kategori tuntas 4 orang atau presentase ketuntasan klasikal 15,38% . Pada siklus 1 banyak siswa yang tuntas 12 orang presentase ketuntasan klasikal 46,15%. Sedangkan Siklus II banyaknya siswa yang tuntas 22 orang, presentase ketuntasan klasikal 84,61%.

10. Penelitian yang dilakukan I Nyoman Lasia, I Gusti Agung Oka Negara dan I Made Suara, dalam Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Vo.1 2 No 1 pada tahun 2014 dengan judul “Penerapan Pendekatan Kooperatif Tipe STAD untuk meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran IPS di Kelas III SD Negeri 12 Padang Sambian Kota Denpasar Tahun 2013/2014”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPS di kelas III B SD N 12 Padang Sambian dari sebelum siklus ke siklus I dan ke siklus II setelah penerapan kooperatif tipe STAD. Pada sebelum siklus persentase keaktifan belajar sebesar 60,8%, dikategorikan rendah. Pada pelaksanaan siklus I diperoleh persentase keaktifan belajar sebesar 70,3% dikategorikan sedang. Pada pelaksanaan siklus II persentase keaktifan belajar siswa diperoleh sebesar 80,1% dikategorikan tinggi. Berkaitan dengan hasil belajar, pada sebelum siklus persentase hasil belajar sebesar siswa 62,2% dikategorikan rendah dan ketuntasan klasikalnya 55,0%. Pada siklus I persentase hasil belajar siswa sebesar 75,8% dikategorikan sedang dan ketuntasan klasikalnya 74,4%. Selanjutnya pada siklus II persentase hasil belajar sebesar 79,91% dikategorikan tinggi dan ketuntasan klasikalnya 92,5%. Berdasarkan hasil penelitian ini disimpulkan bahwa penerapan kooperatif tipe STAD dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPS di kelas III SD Negeri 12 Padang Sambian.

11. Penelitian yang dilakukan Yudha Adrian, I Nyoman S Degeng, Sugeng Utaya, dalam Jurnal Pendidikan pada tahun 2016 dengan judul “Pengaruh Pembelajaran Kooperatif terhadap Retensi Siswa Kelas V Sekolah Dasar”. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya pengaruh pembelajaran kooperatif STAD terhadap retensi siswa kelas V pada mata pelajaran IPS. Saran bagi guru guna menerapkan pembelajaran kooperatif STAD yaitu dengan merencanakan proses pembelajaran secara matang agar penerapan pembelajaran dapat lebih maksimal dan efisien.
12. Penelitian yang dilakukan Made Sudiarsini, A. A. Gede Agung, Dsk. Pt. Parmiti, dalam *e-Journal PGSD Universitas pendidikan Ganesha* pada tahun 2016 dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif STAD Berbantuan Media Visual Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V SD”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar IPA antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe STAD berbantuan media visual dan siswa yang mengikuti pembelajaran dengan pembelajaran konvensional dengan nilai thitung sebesar 4,4 dan $t_{tab} = 2,101$ maka thitung lebih besar dari t_{tab} . Berdasarkan hasil penelitian dapat dikatakan bahwa siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran STAD berbantuan media visual lebih baik dibandingkan dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional. Hal ini berarti, terdapat pengaruh model pembelajaran Kooperatif *STAD* berbantuan

media visual terhadap hasil belajar IPA kelas V SD Gugus IV Kecamatan Sawan.

13. Penelitian yang dilakukan oleh Indah Puji Astutik, Rasiman, Diana Endah Handayani, dalam Jurnal Pendidikan IPA Veteran pada tahun 2018 dengan judul “Pengembangan Media Buku Berjendela pada Pembelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar”. Hasil penelitian menunjukkan dari analisis ahli media yaitu 91,75% dengan kategori sangat layak, ahli materi yaitu 91% dengan kategori sangat layak, angket tanggapan guru yaitu 96% dengan kategori sangat layak dan angket tanggapan siswa yaitu 98% dengan kategori sangat layak. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media buku berjendela mampu memudahkan siswa dalam memahami materi dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran IPA materi fungsi organ pencernaan manusia serta hubungannya dengan makanan dan kesehatan untuk siswa kelas V SD.
14. Penelitian yang dilakukan oleh Betri Susilawati, Momoh Halimah, Syarip Hidayat, dalam Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar pada tahun 2017 dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Perkembangan Teknologi”. Hasil penelitian ini didapat dari data *pretest* dan *posttest* yang telah dilakukan perhitungan dengan hasil berdistribusi normal dan homogen. Data yang terkumpul dari rata-rata hasil belajar siswa di kelas kontrol yaitu rata-rata nilai *pretest* yaitu 58,1 dengan kategori sedang, rata-rata nilai *posttest* yaitu 71

dengan kategori tinggi, dan nilai normal gain yaitu 0,30 dengan kategori tidak efektif. Sedangkan rata-rata hasil belajar siswa di kelas eksperimen yaitu rata-rata nilai *pretest* 64,5 dengan kategori tinggi, rata-rata nilai *posttest* 85,3 dengan kategori sangat tinggi, dan nilai normal gain 0,58 dengan kategori cukup efektif. Hal ini proses pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

15. Penelitian yang dilakukan oleh Eddy Noviana dan Muhammad Nailul Huda, dalam Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Riau pada tahun 2018 dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD untuk Meningkatkan hasil Belajar PKN Siswa Kelas IV SD Negeri 79 Pekanbaru”. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar PKN siswa kelas IV SD Negeri 79 Pekanbaru dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Hasil belajar siswa pada skor dasar nilai rata-rata 48,61 meningkat sebesar 16,95 poin menjadi 65,56 pada siklus I. Pada siklus II nilai rata-rata 71,67 meningkat dari siklus I sebesar 6,11 poin. Ketuntasan klasikal pada skor dasar 33% (18 siswa). Pada ulangan siklus I meningkat ketuntasan menjadi 72,5% (27 siswa). Pada ulangan siklus II ketuntasan klasikal meningkat menjadi 87,5% (35 siswa). Hal ini hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *student teams achievement division*

(STAD) dapat meningkatkan hasil belajar PKn siswa kelas IV SD Negeri 79 Pekanbaru.

16. Penelitian yang dilakukan oleh Sylvia Rahayu Nursahid, Dadang Kurnia, dan regina Lichteria Panjaitan, dalam Jurnal Pena Ilmiah pada tahun 2017 dengan judul “Penerapan Model Kooperatif Tipe STAD Bermedia Kartu Alam pada Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Kenampakan Alam dan Ragam Sosial Budaya”. Hasil penelitian menunjukkan penerapan model kooperatif tipe *student teams achievement division* bermedia kartu alam pada materi kenampakan alam dan ragam sosial budaya di kelas IV SDN Sindangwasa yang terselesaikan dalam dua siklus, baik kinerja guru, aktivitas siswa dan hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang signifikan.
17. Penelitian yang dilakukan oleh Tesa Rinova, Hendri Marhadi dan Zariul Antosa, dalam JOM FKIP Universitas Riau pada tahun 2018 dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Student Teams Achievement Division (STAD)* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 139 Pekanbaru”. Hasil penelitian menunjukkan selama proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe STAD mengalami peningkatan. Pada siklus I pertemuan 1, skor aktivitas guru adalah 42,5% (kurang) meningkat pada pertemuan 2 sebanyak 57,5% menjadi (cukup) lalu mengalami peningkatan sebanyak 65% pada siklus II pertemuan 1 menjadi 65% (baik) dan meningkat lagi di pertemuan 2 menjadi 80% (baik). Sedangkan aktivitas siswa selama

proses pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD juga mengalami peningkatan dari siklus I yakni 37,5% (kurang) meningkat pada pertemuan 2 menjadi 52,5% (cukup) lalu meningkat pada siklus II pertemuan menjadi 60% (cukup) dan meningkat lagi dipertemuan 2 sebanyak 82,5% menjadi (baik).

18. Penelitian yang dilakukan oleh Omief Tachliatush Sholihah, Yunani Hasan, dalam Jurnal Criketra pada tahun 2016 dengan judul “Upaya meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Kooperatif Tipe STAD dalam Pembelajaran IPS Kelas IV SD Islam Az-Zahrah Palembang”. Penelitian ini dilaksanakan didalam dua siklus. Teknik yang digunakan dalam adalah tes dan observasi, sedangkan Teknik Analisa data yang digunakan menggunakan analisis deskriptif kualitatif. Siklus I jumlah siswa yang tuntas sebanyak 22 orang yaitu 91,67%, sedangkan yang belum tuntas berjumlah 2 orang yaitu 8,33%. Siklus II mengalami peningkatan dimana ketuntasan siswa mencapai 24 yaitu 100%. Berdasarkan pengolahan analisis data dan evaluasi yang diperoleh pada pelaksanaan tindakan siklus I dan II, terlihat jelas adanya peningkatan pemahaman siswa terhadap pembelajaran materi IPS pada kelas IV.

Penelitian-penelitian tersebut berguna bagi peneliti. Guna temuan-temuan tersebut bagi peneliti yaitu sebagai pendukung dalam penelitian pengembangan yang dilakukan. Penelitian pengembangan yang dilakukan oleh peneliti berjudul Pengembangan Media *Lift the Flap Book* Materi

Keragaman Budaya Indonesia terhadap Hasil Belajar Muatan IPS Kelas IV SDN Tambangan 01 Mijen.

2.3 KERANGKA BERPIKIR

Menurut Slameto (2015: 64), faktor sekolah merupakan salah satu faktor eksternal yang mempengaruhi belajar, yaitu mencakup metode mengajar yang digunakan, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran di atas ukuran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah. Alat pelajaran yang dimaksud Slameto di antaranya meliputi media. Media yang tepat dapat memperlancar penerimaan bahan pelajaran yang diberikan kepada siswa. Namun dalam praktiknya di lapangan, penggunaan media masih kurang dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah-sekolah pada umumnya masih didominasi oleh guru dengan metode ceramah untuk menyampaikan materi pelajaran di dalam kelas sehingga hanya bersifat komunikasi satu arah dan monoton. Padahal nilai-nilai yang terkandung dalam materi Ilmu Pengetahuan Sosial sangat abstrak dan jika siswa hanya diberi kata-kata dan hafalan tanpa memahami artinya, tentunya akan sulit dipahami dan diterima oleh siswa. Hal ini yang menjadikan kegiatan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang kurang optimal, sehingga menyebabkan kurangnya minat siswa terhadap materi pembelajaran karena guru terkesan monoton dalam mengajarnya. Hal ini akan mengakibatkan

siswa kurang termotivasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di kelas dan siswa kurang berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Peneliti melihat adanya permasalahan tersebut di SDN Tambangan 01 Mijen untuk itu sangatlah diperlukan media pembelajaran sebagai alat bantu belajar siswa untuk memecahkan masalah belajar siswa tersebut, maka dari itu peneliti memilih untuk mengembangkan media *Lift the Flap Book*.

Pada tahap pra penelitian, peneliti melakukan observasi di SDN Tambangan 01 Mijen, kemudian dilanjutkan dengan wawancara dengan guru kelas IV, dan kemudian memperoleh data dokumentasi berupa hasil belajar siswa kelas IV mata pelajaran IPS semester 2 tahun ajaran 2018/2019. Berdasarkan ketiga tahap pra penelitian tersebut, didapat beberapa potensi dan masalah. Pada tahap selanjutnya peneliti menelaah berbagai macam permasalahan yang terjadi di SDN Tambangan 01 Mijen. Permasalahan yang diidentifikasi dari SDN Tambangan 01 Mijen antara lain: (1) dalam kegiatan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) belum menggunakan media pembelajaran yang mendukung sehingga belum dapat mengoptimalkan pemahaman siswa terhadap materi Keragaman Budaya Indonesia, (2) sekolah belum memiliki media pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang dapat mendukung kegiatan pembelajaran di kelas secara optimal, (3) Rendahnya antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). (4) dari data hasil belajar Penilaian Tengah Semester (PTS) Muatan Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Kelas IVA SDN

Tambangan 01 Mijen, ditemukan sebanyak 26 (68,43%) siswa mendapatkan nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dan 12 siswa (31,57%) mendapat nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada muatan Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Kelas IVA SDN Tambangan 01 Mijen. Angka Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV SDN Tambangan 01 Mijen adalah 65.

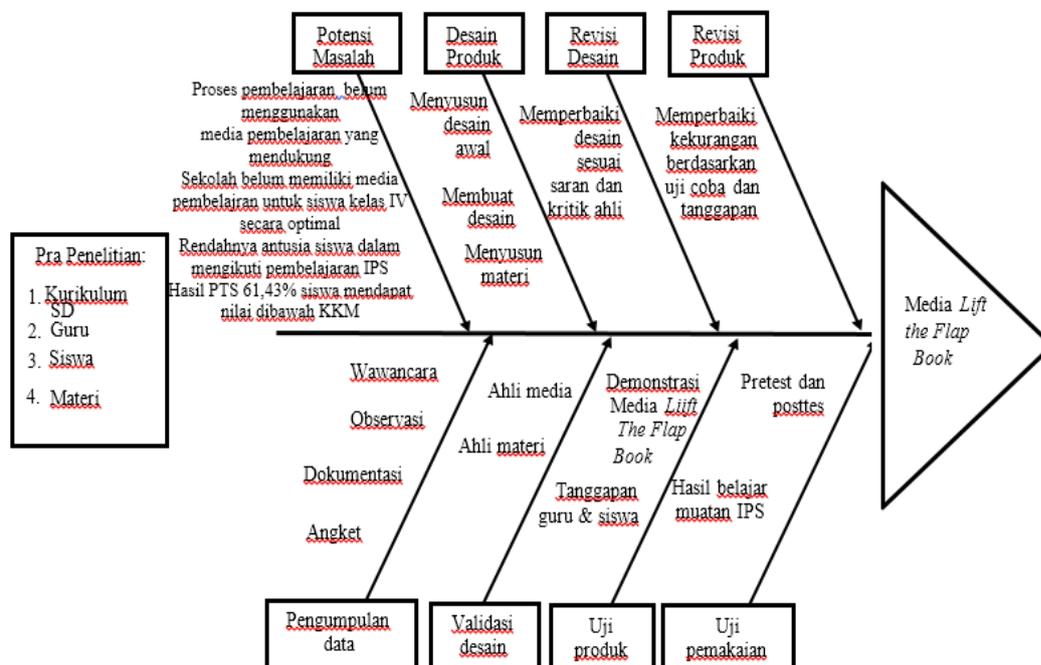
Melihat permasalahan tersebut sangat diperlukan suatu perbaikan yang sesuai sehingga tujuan pembelajaran IPS dapat tercapai secara efektif dan efisien. Maka perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang dapat melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran tersebut. Salah satunya adalah media buku interaktif yaitu untuk merangsang siswa berpikir secara kritis dan tidak bosan dalam mengikuti pembelajaran. Media *Lift the Flap Book* digunakan sebagai solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut. *Lift the Flap Book* media pembelajaran yang berbentuk buku cetak yang dikembangkan menggunakan prinsip visual, media ini mengajak siswa mengetahui keragaman budaya di Indonesia dengan cara melihat secara langsung dalam bentuk gambar kartun yang menyenangkan.

Melalui pengembangan media ini, dapat membantu guru membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna untuk siswa. Penerapan media *Lift the Flap Book* pada muatan IPS materi Keragaman Budaya Indonesia dapat membantu siswa untuk lebih mudah memahami materi pelajaran dengan menyenangkan. Sebelum melakukan penelitian dengan menyusun rancangan

penelitian berdasarkan kerangka berpikir dalam mengembangkan media pembelajaran.

Pengembangan media pembelajaran tersebut akan digunakan model pengembangan Sugiyono. Langkah penelitian dan pengembangan Sugiyono (2015: 409) dengan langkah-langkah yaitu: (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, dan (10) produksi massal. Kerangka berpikir penelitian ini mengadopsi dari model penelitian Sugiyono yang disusun melalui teori *Fishbone* atau tulang ikan. Dikatakan diagram *fishbone* (tulang ikan) karena bentuknya mirip dengan tulang ikan yang moncong kepalanya menghadap ke kanan. Diagram ini akan dampak atau akibat dari permasalahan, dengan berbagai penyebabnya. Kelebihan diagram *fishbone* yaitu dapat menjabarkan masalah yang terjadi dan setiap orang yang terlibat di dalamnya dapat menyumbangkan saran yang mungkin akan menjadi penyebab masalah tersebut (Murnawan dan Mustofa, 2014:32). Efek atau akibat digambarkan sebagai moncong kepala. Sedangkan tulang ikan menggambarkan akibat atau deskripsi kegiatan yang dilakukan dalam setiap langkah penelitian.

Secara rinci, kerangka berpikir penelitian digambarkan dalam bagan berikut:



Gambar 2.2 Kerangka berpikir Pengembangan *Lift The Flap Book* Teori *Fishbone*

2.4 HIPOTESIS

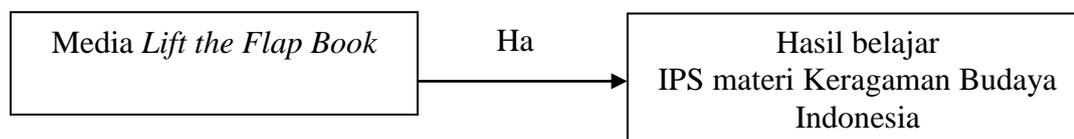
Hipotesis merupakan sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai bukti-bukti data yang terkumpul. Sugiyono (2016 : 96), menjelaskan apabila hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan atau teori yang sudah terjadi sebelumnya, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Jadi hipotesis

juga dapat berarti sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empiris dengan data sudah ada. Menurut Arikunto (2018: 110). Berdasarkan pengertian di atas, peneliti menentukan hipotesis penelitian ini sebagai berikut:

Ha = Penggunaan media *Lift the Flap Book* efektif terhadap hasil belajar siswa pada mutan IPS materi Keragaman Budaya Indonesia.

Sedangkan variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Variabel bebas (X) : Media *Lift the Flap Book*
- b. Variabel terikat (Y): Hasil belajar IPS materi Keragaman Budaya Indonesia



Hipotesis Penelitian

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan analisis dan hasil penelitian serta pengemabangan media *Lift the Flap Book* materi keragaman budaya Indonesia di SDN Tambangan 01 Mijen, dapat disimpulkan sebagai beriku:

1. Pengemabngan media *Lift the Flap Book* materi keragaman budaya Indonesia pada muatan IPS untuk kelas IV sekolah dasar telah dilakukan dengan mengemabangkan komponen gambar ilustrasi, teks penjelasan materi keragamana budaya Indonesia yang meliputi ragam rumah dan pakaian adat dengan menggunakan teknik *lift flap*, sehingga halaman buku dapat membuka dan menutup.
2. Media *Lift the Flap Book* materi keragaman budaya Indonesia pada pemebalajaran IPS untuk kelas IV sekolah dasar yang telah dikembangkan dinyatakan sangat layak digunakan oleh ahli materi dan ahli media dengan presentasi kelayakan komponen materi 92,5% dan komponen media 98,34%. hal tersebut menunjukkan bahwa pengembangan media *Lift the Flap Book* termasuk dalam kriteria sangat layak, sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran IPS di kelas IV SD.
3. Media *Lift the Flap Book* efektif digunakan pada pemebalajaran IPS terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN Tambangan 01 Mijen dengan perhitungan t_{hitung} 14,711 yaitu lebih besar dari t_{tabel} 2,023 dengan uji peningkatan rata-rata sebesar 0,5128 dengan kriteria sedang.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan simpulan di atas, maka terdapat saran oleh peneliti, yaitu sebagai berikut:

1. Media *Lift the Flap Book* dapat dijadikan rujukan alternatif pilihan media pembelajaran pada materi keragaman budaya Indonesia muatan IPS untuk siswa sehingga lebih menarik minat siswa untuk belajar dan meningkatkan hasil belajar.
2. Pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan guru di SD dengan pengembangan komponen isi yang telah disesuaikan dengan materi pelajaran dan komponen penyajian menggunakan media *Lift the Flap Book* dapat meningkatkan motivasi guru untuk melakukan penelitian dan memaksimalkan proses belajar.
3. Sekolah dan lembaga pendidikan lainnya dapat mengembangkan media *Lift the Flap Book* yang merupakan media inovatif yang dapat diterapkan pada pelajaran lain dengan tetap memperhatikan indikator yang sesuai untuk diterapkan pada media tersebut.
4. Penelitian pengembangan yang dilakukan oleh peneliti terbatas hanya pada perancangan pengembangan media dan validasi, belum dilakukan tahap produksi massal. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya diharapkan bisa pada tahap produksi massal, dengan diproduksi massal pada media *Lift the Flap Book* yang dikembangkan peneliti dapat digunakan oleh siswa secara menyeluruh yang tidak hanya digunakan pada SDN Tambanagn 01 Mijen saja.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Farid. 2017. *Guru SD di Era Digital (Pendekatan, Media, Inovasi)*. Semarang: CV. Pilar Nusantara.
- Ardhana. (2016). Pengembangan Media Grafis Berbentuk *Lift The Flap Book* Sebagai Media Pembelajaran Dalam Mata Pelajaran IPS Materi Bentuk Muka Bumi Dan Aktifitas Penduduk Indonesia. *Journal Student UNY*, (2)16.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2018. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. Depok: Rajagrafindo Persada.
- Ashyar, Rayandraa. 2017. *Kreatif Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Refrensi Jakarta.
- Astutik, dkk. (2018) Pengembangan Media Buku Berjendela pada Pembelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan IPA Veteran*, 2(1): 102-110.
- Daryanto. 2016. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dewantari, Alit Ayu. 2014. *Sekilas Tentang Pop-Up, Lift The Flap, dan Movable Book*, (Online), <http://dgi-indonesia.com/sekilas-tentang-pop-up-lift-the-flap-dan-movable-book/>, diakses tanggal 20 Desember 2018
- Devi, A.S & Maisaroh Siti. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Buku Pop-Up Wayang Tokoh Pandhawa Pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa Kelas V SD. *Jurnal PGSD Indonesia*. 3(2).
- Dyk, Stephen Van, Elizabeth Broman, Ellen G. K. Rubin, & Ann Montanaro. 2011. *Paper Engineering: Fold, Pull, Pop & Turn*. Washington DC: National Museum of American History.
- Fakhrudin, dkk (2017). IBM Guru Sekolah Dasar Melalui Upaya Peningkatan Kualitas Guru dengan Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran pada Implementasi Kurikulum 2013. *ABDIMAS*, 21(2): 103-110.
- Gunawan, Rudy. 2016. *Pendidikan IPS Filosofi, Konsep dan Aplikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Hamalik, Oemar. 2014. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Handayani. 2016. *Pengembangan Buku Lift The Flap Ensiklopedia Anak Tentang 16 Pakaian Adat di Indonesia Bagian Tengah dan Timur*. Skripsi. Tidak diterbitkan. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sanata Dharma: Yogyakarta.
- Huda, Miftahul. 2014. *Model-model pengajaran dan Pembelajaran*. Bandung: Pustaka Pelajar.
- Klein & Julie L. (2015). *Upper Elementary Students Creatively Learn Scientific Features of Animal Skulls by Making Movable Books*. *Journal for Learning through the Arts*.
- Kusumawati Heny, dkk. 2017. *Buku Siswa SD/MI Kelas IV Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Revisi 2017 Tema 5 Indahnya Keragaman di Negeriku*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Lasia, dkk. (2014). Penerapan Pendekatan Kooperatif tipe STAD untuk Meningkatkan keaktifan dan Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran IPS di Kelas III SDN 12 Padang Sambian Kota Denpasar. *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 2(1).
- Lestari, Kurnia Eka dan Yudhanegara, RM. 2015. *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: Refika Aditama.
- Mawarni, dkk. (2014). Peranan Media Gambar dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS di Kelas IV SDN No 2 Kulukubula. *Jurnal Kreatif Tadulako*, 5 (8): 36-45.
- Murnawawan dan Mustofa. (2014). Perencanaan produktivitas Kerja dari Hasil Evaluasi Produktivitas dengan Metode *Fishbone* di Perusahaan Percetakan Kemasan PT.X. *Jurnal Teknik Industri HEURISTIC*, 11(1): 27-46
- Mustadi, dkk. (2016). Peran Komite Sekolah dalam Peningkatan Mutu Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Journal Cakrawala Pendidikan*, (3): 312-320.
- Nur, dkk. (2017). Pengembangan Media *Pop Up Book* pada Pembelajaran IPS tentang Kerajaan dan Peninggalan Sejarah Islam di Indonesia. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2): 39-48.
- Nurbaeti, Esty (2018). Pengembangan Media *Movable Book* Materi menghargai Perbedaan. *Joyful Learning Journal*, 7(2): 135-139.
- Pantanemo, dkk. (2014). Pembelajaran Kooperatif tipe STAD unruk Meningkatkan Hasil Belajar IPS di Kelas IV SDN Inpres Kautu. *Jurnal Kreatif Tadulako*, 2 (2): 32-41.

- Palasari. 2014. *Pengembangan Flap Book Fisika untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Bagi Siswa Kelas VIII SMP/MTs Pada Materi Cahaya*. Skripsi. Tidak diterbitkan. Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga: Yogyakarta.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor SI & SKL 22 Tahun 2009
- Prasarntong, Nutthida & K. Dennis, Nutprapha. (2016). The Use Of Pop-Up Dictionary For English Vocabulary Learning For Primary School Level. *International Journal Of Research Grantaalayah*, 4(7): 213-219.
- Pratiwi, dkk. (2018). Pengembangan Media *Lift The Flap* Organ Pencernaan Manusia Sebagai Pendukung *Discovery Learning* di Sekolah Dasar. *Journal Sekolah*, 2(3): 246-252.
- Rahmawati, dkk. (2018). Perancangan *Flap Book* sebagai Sarana Pengenalan Permainan Tradisional Indonesia untuk Anak Usia 7-10 Tahun. *Journal Seni Rupa* 6(1): 816-822
- Rifa'i, Achmad & Chatharina Tri Anni. 2015. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Unnes Press.
- Rocchesso dan Gotzen. (2006). *Peek-A-Book: Playing With An Interactive Book. Proceedings of the 12th International Conference on Auditory Display, London, UK*,
- Safri, dkk. (2017). Pengembangan Media Belajar *Pop-Up Book* pada Materi Minyak Bumi. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 5(1): 107-113.
- Sapriya. 2017. *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Shoimin, Aris. 2017. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Siregar, Eveline. 2015. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Slavin. 2015. *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*. Jakarta: Nusa Media

- Suarno, dkk. (2015). Pengembangan Media IPS dengan Tema Pemanfaatan dan Pelestarian Sungai untuk Siswa Kelas VII SMP. *Jurnal Pendidikan IPS*, 2(2): 115-125.
- Sudjana, Nana & Rivai, Ahmad. 2017. *Media Pengajaran*. Semarang: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development)*. Bandung: Alfabeta.
- Sulaksono. (2018). Pengembangan Buku *Pop Up* Sejaung “Sejarah Uang” Melalui Model *NHT*. *Jurnal Sekolah*, 2(4): 352-358.
- Sundayana, Rostina. 2017. *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta.
- Suprijono, Agus. 2014. *Cooperative Learning Teori & Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Susanto, Ahmad. 2016. *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Susanto, Ahmad. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Susilawati, dkk. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Perkembangan Teknologi. *Journal Ilmiah PGSD*, 4(1): 305-318.
- Sutjana. 2005. *Metoda Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Suyono. 2014. *Belajar dan Pembelajaran Teori dan Konsep Dasar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945.
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. (Sisdiknas, 2005)
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 13 Tahun 2015 Tentang Standar Pendidikan Nasional
- Yudha, dkk. (2016). Pengaruh Pembelajaran Kooperatif terhadap Retensi Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan*, 1(2): 222-226.