



**PENGEMBANGAN MEDIA *LIFT THE FLAP BOOK*
BERBASIS GRAFIS
PADA MUATAN PEMBELAJARAN IPS
MATERI PAKAIAN ADAT INDONESIA
KELAS IV SDN PURWOYOSO 01
KOTA SEMARANG**

SKRIPSI

diajukan sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

**Oleh
Ratna Handayani
1401415331**

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

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi berjudul “Pengembangan Media *Lift the Flsp Book* Berbasis Grafis pada Muatan Pembelajaran IPS Materi Pakaian Adat Indonesia Kelas IV SDN Purwoyoso 01 Kota Semarang”, karya

nama : Ratna Handayani

NIM : 1401415331

program studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah disetujui pembimbing untuk diajukan ke Panitia Ujian Skripsi.

Semarang, 25 Juli 2019

Mengetahui,

Ketua Jurusan

Pendidikan Guru Sekolah Dasar,

Pembimbing,



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



Dra. Kurniana Bektiningsih, M.Pd
NIP. 196203121988032001

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi berjudul “Pengembangan Media *Lift the Flap Book* Berbasis Grafis pada Muatan Pembelajaran IPS Materi Pakaian Adat Indonesia Kelas IV SDN Purwoyoso 01 Kota Semarang”, karya

nama : Ratna Handayani

NIM : 1401415331

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 Jumat, tanggal 2 Agustus 2019.

Semarang, 6 Agustus 2019

Panitia Ujian



Penguji I,

Dra. Munisah, M.Pd.

NIP 195506141988032001

Sekretaris,

Farid Ahmadi, S.Kom., M.Kom, Ph. D.

NIP 197701262006121003

Penguji II,

Farid Ahmadi, S.Kom., M.Kom., Ph.D.

NIP 197701262008121003

Penguji III,

Dra. Kurniana Bektiningsih, M.Pd.

NIP 196203121988032001

PERNYATAAN KEASLIAN

Peneliti yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Ratna Handayani

NIM : 1401415331

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

Judul : Pengembangan Media *Lift The Flap Book* Berbasis
Grafis pada Muatan Pembelajaran IPS Materi Pakaian
Adat Indonesia Kelas IV SDN Purwoyoso 01 Kota
Semarang

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

Semarang, Juli 2019

Peneliti



Ratna Handayani

NIM 1401415331

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTO

Ilmu pengetahuan itu bukanlah yang dihafal, melainkan yang memberi manfaat.

(Imam Syafi'i)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini peneliti persembahkan kepada:

Kedua orang tua tercinta, Bapak Suwito dan Ibu Sumarmi yang senantiasa memberikan do'a, semangat, serta dukungan baik moril maupun materil dalam setiap langkah peneliti.

ABSTRAK

Handayani, Ratna. 2019. *Pengembangan Media Lift the Flap Book Berbasis Grafis pada Muatan Pembelajaran IPS Materi Pakaian Adat Indonesia Kelas IV SDN Purwoyoso 01 Kota Semarang.* Sarjana Pendidikan. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: Dra. Kurniana Bektiningsih, M.Pd. 280 halaman.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu muatan pembelajaran yang harus ditempuh pada jenjang sekolah dasar karena bertujuan untuk memberikan bekal kepada siswa agar dapat berinteraksi dan bersosialisasi dengan orang lain. Berdasarkan kegiatan pra penelitian di kelas IV SD Negeri Purwoyoso 01 Kota Semarang, ditemukan permasalahan bahwa hasil belajar siswa pada muatan pembelajaran IPS masih rendah, dengan rata-rata kelas 56,67. Hal ini terjadi karena siswa menganggap pembelajaran IPS kurang menyenangkan dan media pembelajaran yang digunakan guru belum optimal. Tujuan dari penelitian ini adalah (1) mengembangkan media *lift the flap book* berbasis grafis; (2) menguji kelayakan media *lift the flap book* berbasis grafis; dan (3) menguji keefektifan media *lift the flap book* berbasis grafis pada muatan pembelajaran IPS materi pakaian adat Indonesia kelas IV SDN Purwoyoso 01 Kota Semarang.

Jenis penelitian ini *Research and Development* (R&D) dengan model Borg & Gall dalam Sugiyono. Penelitian ini dibatasi pada delapan tahap, 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. Populasi dan sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri Purwoyoso 01 Kota Semarang sebanyak 39 siswa. Penentuan tingkat kelayakan media berdasarkan uji validasi para ahli dan uji coba kelompok kecil kemudian diterapkan pada kelompok besar. Teknik pengumpulan data menggunakan angket, wawancara, observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan analisis data awal dan analisis data akhir.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa persentase kelayakan isi materi 85% dengan kriteria “sangat layak”, persentase kelayakan penyajian media 81% dengan kriteria “sangat layak”, persentase rata-rata dari angket tanggapan siswa 96% dengan kriteria “sangat layak”, dan persentase rata-rata dari angket tanggapan guru 97% dengan kriteria “sangat layak”. Hasil belajar uji coba pada kelompok besar berada pada kriteria sedang. Dibuktikan dengan hasil rata-rata *posttest* kelompok besar yaitu 79,16, dibandingkan dengan rata-rata *pretest* yaitu 54,16 dengan selisih rata-rata 25 dan peningkatan rata-rata (N-Gain) sebesar 0,54.

Simpulan penelitian ini adalah media *lift the flap book* berbasis grafis layak digunakan dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar muatan pembelajaran IPS siswa. Saran dalam penelitian ini, agar media *lift the flap book* berbasis grafis dapat digunakan sebagai media dalam kegiatan pembelajaran.

Kata kunci: IPS; *lift the flap book*; media; pakaian adat.

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* Berbasis Grafis pada Muatan Pembelajaran IPS Materi Pakaian Adat Indonesia Kelas IV SDN Purwoyoso 01 Kota Semarang”. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini tidak dapat terselesaikan tanpa bantuan dari banyak pihak. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan banyak terima kasih kepada:

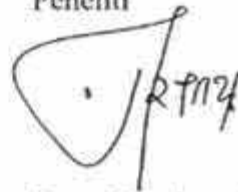
1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang;
2. Dr. Achmad Rifa’i RC, M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang;
3. Drs. Isa Ansori, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang;
4. Dra. Kurniana Bektiningsih, M.Pd., Dosen Pembimbing;
5. Dra. Munisah, M.Pd., Dosen Penguji 1;
6. Farid Ahmadi, S.Kom., M.Kom., Ph.D., Dosen Penguji II;
7. Dr. Kustiono, M.Pd., Ahli Media;
8. Sri Rahayu, S.Pd.SD., Kepala SD Negeri Purwoyoso 01;
9. Muhammad Sholih, S.Pd.SD., Wali Kelas IV SD Negeri Purwoyoso 01;
10. Semua guru dan karyawan SD Negeri Purwoyoso 01;
11. Siswa kelas IV SD Negeri Purwoyoso 01;

12. Bapak Ibu dosen Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang;
13. Segenap Karyawan Tata Usaha dan Perpustakaan Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang.
14. Teman-teman Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang;

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

Semarang, Juli 2019

Peneliti

A handwritten signature in black ink, consisting of a large, stylized loop on the left and a vertical line on the right with some additional strokes, resembling the initials 'RH'.

Ratna Handayani

NIM 1401415331

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
MOTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	13
1.3 Pembatasan Masalah	14
1.4 Rumusan Masalah	15
1.5 Tujuan Penelitian	15
1.6 Manfaat Penelitian	16
1.6.1 Manfaat Teoretis	16
1.6.2 Manfaat Praktis	16
1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	17

BAB II KAJIAN PUSTAKA	19
2.1 Kajian Teoretis	19
2.1.1 Hakikat Belajar	19
2.1.1.1 Pengertian Belajar	19
2.1.1.2 Prinsip-Prinsip Belajar	20
2.1.1.3 Faktor-Faktor yang yang Mempengaruhi Belajar	21
2.1.1.4 Teori Belajar	23
2.1.2 Hakikat Pembelajaran	26
2.1.2.1 Pengertian Pembelajaran	26
2.1.2.2 Komponen-Komponen Pembelajaran	27
2.1.2.3 Prinsip-Prinsip Pembelajaran	29
2.1.3 Hakikat Media Pembelajaran	30
2.1.3.1 Pengertian Media Pembelajaran	30
2.1.3.2 Landasan Teori Penggunaan Media Pembelajaran	31
2.1.3.3 Fungsi Media Pembelajaran	33
2.1.3.4 Manfaat Media Pembelajaran	35
2.1.3.5 Prinsip-Prinsip Pemilihan dan Penggunaan Media Pembelajaran	36
2.1.3.6 Jenis-Jenis Media Pembelajaran	37
2.1.3.7 Media Grafis	39
2.1.4 Penyusunan Media <i>Lift the Flap Book</i>	40
2.1.4.1 Pengertian <i>Lift the Flap Book</i>	40
2.1.4.2 Desain Pengembangan <i>Lift the Flap Book</i>	41
2.1.4.3 Kelebihan dan Kelemahan <i>Lift the Flap Book</i>	45

2.1.5 Hakikat Pembelajaran IPS	46
2.1.5.1 Pengertian IPS.....	46
2.1.5.2 Tujuan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar	47
2.1.5.3 Ruang Lingkup IPS di Sekolah Dasar	48
2.1.6 KI dan KD Materi Pakaian Adat Indonesia.....	50
2.1.7 Hakikat Hasil Belajar.....	52
2.1.7.1 Pengertian Hasil Belajar	52
2.1.7.2 Klasifikasi Hasil Belajar	52
2.1.8 Materi Pakaian Adat di Indonesia.....	56
2.2 Kajian Empiris	68
2.3 Kerangka Berpikir.....	79
BAB III METODE PENELITIAN	81
3.1 Desain Penelitian	81
3.1.1 Jenis dan Desain Penelitian	81
3.1.2 Model Pengembangan	82
3.1.3 Prosedur Penelitian	83
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian.....	87
3.2.1 Tempat Penelitian	87
3.2.2 Waktu Penelitian.....	88
3.3 Data, Sumber Data, dan Subjek Penelitian	88
3.3.1 Data.....	88
3.3.2 Sumber Data	88
3.3.3 Subjek Penelitian	88

3.4	Variabel Penelitian.....	89
3.5	Definisi Operasional Variabel.....	90
3.6	Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	94
3.7	Uji Kelayakan, Uji Validitas, dan Uji Reliabilitas.....	98
3.7.1	Uji kelayakan.....	98
3.7.1.1	Analisis Kelayakan Media.....	98
3.7.1.2	Analisis Tanggapan Guru dan Siswa.....	99
3.7.2	Uji Validitas.....	100
3.7.3	Uji Reliabilitas.....	103
3.7.4	Taraf Kesukaran.....	105
3.7.5	Daya Beda.....	106
3.8	Teknik Analisis Data.....	108
3.8.1	Analisis Data Awal.....	108
3.8.2	Analisis Data Akhir.....	109
	BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	110
4.1	Hasil Penelitian.....	110
4.1.1	Perancangan Produk.....	110
4.1.1.1	Tahap Potensi Masalah.....	110
4.1.1.2	Tahap Pengumpulan Data.....	111
4.1.1.3	Perancangan Produk.....	111
4.1.1.4	Tahap Pengembangan Desain.....	117
4.1.2	Hasil Produk.....	120
4.1.2.1	Tahap Validasi Desain.....	120

4.1.2.2 Hasil Pengembangan Media <i>Lift the Flap Book</i> Berbasis Grafis	122
4.1.3 Hasil Uji Coba Produk.....	125
4.1.3.1 Uji Coba Kelompok Kecil	126
4.1.3.2 Uji Coba Kelompok Besar	129
4.1.4 Analisis Data.....	130
4.1.4.1 Analisis Data Awal	130
4.1.4.2 Analisis Data Akhir.....	131
4.2 Pembahasan.....	132
4.2.1 Pengembangan Media <i>Lift the Flap Book</i> Berbasis Grafis.....	132
4.2.2 Kelayakan Media <i>Lift the Flap Book</i> Berbasis Grafis	134
4.2.3 Keefektifan Media <i>Lift the Flap Book</i> Berbasis Grafis	136
4.3 Implikasi Penelitian	137
4.3.1 Implikasi Teoretis	137
4.3.2 Implikasi Praktis	138
4.3.3 Implikasi Pedagogis.....	139
BAB V PENUTUP	140
5.1 Simpulan	140
5.2 Saran	141
DAFTAR PUSTAKA	142
LAMPIRAN	147

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 KI dan KD Muatan Pembelajaran IPS Kelas IV	50
Tabel 2.2 Sasaran Penilaian Hasil Belajar pada Kemampuan Berpikir	53
Tabel 2.3 Sasaran Penilaian Hasil Belajar pada Kemampuan Belajar Afektif ...	54
Tabel 2.4 Sasaran Penilaian Hasil Belajar pada Kemampuan Belajar Psikomotor	55
Tabel 2.5 Materi Pakaian Adat di 34 Provinsi di Indonesia	57
Tabel 3.1 Definisi Operasional Variabel.....	91
Tabel 3.2 Kriteria Interpretasi Validasi Ahli.....	98
Tabel 3.3 Kriteria Hasil Presentase Tanggapan Guru dan Siswa	100
Tabel 3.4 Hasil Analisis Validitas Soal Uji Coba.....	102
Tabel 3.5 Kriteria Koefisien Korelasi Reliabilitas Instrumen.....	105
Tabel 3.6 Reliabilitas Soal	105
Tabel 3.7 Klasifikasi Indeks Kesukaran.....	106
Tabel 3.8 Hasil Analisis Taraf Kesukaran Butir Soal	106
Tabel 3.9 Hubungan Tingkat Kesulitan dengan Kualitas Butir Soal	107
Tabel 3.10 Hasil Analisis Daya Beda Uji Coba Soal.....	107
Tabel 3.11 Kriteria Nilai N-Gain	109
Tabel 4.1 Hasil Angket Kebutuhan Guru Terhadap Media <i>Lift the Flap Book</i> Berbasis Grafis	113
Tabel 4.2 Hasil Angket Kebutuhan Siswa Terhadap Media <i>Lift the Flap Book</i> Berbasis Grafis	115

Tabel 4.3 Rencana Desain Media Pembelajaran.....	117
Tabel 4.4 Ketentuan Penilaian Ahli	120
Tabel 4.5 Perolehan Skor Tiap Aspek Oleh Ahli Materi	121
Tabel 4.6 Perolehan Skor Tiap Aspek Oleh Ahli Media	121
Tabel 4.7 Rekapitulasi Angket Tanggapan Siswa pada Uji Coba	
Kelompok Kecil.....	126
Tabel 4.8 Rekapitulasi Angket Tanggapan Guru pada Uji Coba	
Kelompok Kecil.....	128
Tabel 4.9 Hasil Belajar Muatan Pembelajaran IPS pada Uji Coba	
Kelompok Besar	129
Tabel 4.10 Uji Normalitas <i>Pretest</i> Kelompok Besar	130
Tabel 4.11 Uji Normalitas <i>Posttest</i> Kelompok Besar	131
Tabel 4.12 Hasil Uji Peningkatan Rata-rata (<i>N-Gain</i>).....	132

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerucut Pengalaman Edgar Dale	32
Gambar 2.2 Kerangka Berpikir Pengembangan Media <i>Lift the Flap Book</i> Berbasis Grafis.....	80
Gambar 3.1 Langkah-langkah Metode <i>Research and Development</i> (R&D)	82
Gambar 4.1 Sampul Depan <i>Lift the Flap Book</i>	122
Gambar 4.2 Pendahuluan <i>Lift the Flap Book</i>	123
Gambar 4.3 Materi Pakaian Adat Indonesia	124
Gambar 4.4 Daftar Pustaka <i>Lift the Flap Book</i>	125
Gambar 4.5 Sampul Belakang <i>Lift the Flap Book</i>	125

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Nilai Kelas IV	148
Lampiran 2 Instrumen Wawancara	150
Lampiran 3 Kisi-Kisi Instrumen Angket Kebutuhan Guru.....	153
Lampiran 4 Instrumen Angket Kebutuhan Guru	155
Lampiran 5 Kisi-Kisi Instrumen Angket Kebutuhan Siswa.....	158
Lampiran 6 Instrumen Angket Kebutuhan Siswa	159
Lampiran 7 Kisi-Kisi Soal Uji Coba.....	161
Lampiran 8 Soal Uji Coba.....	163
Lampiran 9 Kunci Jawaban Soal Uji Coba	172
Lampiran 10 Pedoman Penskoran Soal Uji Coba	173
Lampiran 11 Hasil Uji Coba Soal	174
Lampiran 12 Silabus	175
Lampiran 13 Perangkat Pembelajaran	181
Lampiran 14 Sintaks Model <i>Numbered Heads Together</i> (NHT).....	222
Lampiran 15 Validitas Soal.....	223
Lampiran 16 Analisis Reliabilitas Uji Coba Soal	226
Lampiran 17 Analisis Daya Beda Soal Uji Coba.....	228
Lampiran 18 Analisis Taraf Kesukaran Soal Uji Coba	229
Lampiran 19 Kisi-Kisi Instrumen Pengembangan Media.....	230
Lampiran 20 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Kelayakan Materi	232
Lampiran 21 Deskriptor Skor Penilaian Ahli Materi.....	234

Lampiran 22 Instrumen Validasi Kelayakan Materi	240
Lampiran 23 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Kelayakan Media.....	243
Lampiran 24 Deskriptor Skor Penilaian Ahli Media	245
Lampiran 25 Instrumen Validasi Kelayakan Media	251
Lampiran 26 Lembar Penilaian Ahli Materi	254
Lampiran 27 Lembar Penilaian Ahli Media.....	257
Lampiran 28 Angket Tanggapan Guru	260
Lampiran 29 Angket Tanggapan Siswa	262
Lampiran 30 Lembar Angket Tanggapan Guru	263
Lampiran 31 Lembar Angket Tanggapan Siswa.....	265
Lampiran 32 Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	266
Lampiran 33 Kunci Jawaban Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	270
Lampiran 34 Pedoman Penskoran Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	271
Lampiran 35 Hasil Belajar <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelompok Kecil.....	272
Lampiran 36 Hasil Belajar <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelompok Besar	273
Lampiran 37 Data Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	274
Lampiran 38 Uji Normalitas <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	275
Lampiran 39 Uji Peningkatan Rata-Rata (N-Gain).....	277
Lampiran 40 Surat Keterangan Pra Penelitian	278
Lampiran 41 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	279
Lampiran 42 Dokumentasi	280

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan faktor yang menentukan kemajuan suatu bangsa, karena pendidikan dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Setiap individu memerlukan pendidikan untuk meningkatkan dan mengembangkan kualitas kehidupannya. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 1 berbunyi sebagai berikut.

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.

Untuk mencapai tujuan pendidikan nasional, diperlukan program pendidikan dan perangkat pembelajaran untuk peserta didik yang kemudian dalam dunia pendidikan disebut kurikulum. Peraturan Pemerintah Nomor 13 Tahun 2015 tentang Standar Nasional Pendidikan pasal 1 ayat 16 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. Kurikulum yang digunakan saat ini di sekolah dasar adalah kurikulum 2013. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 57 Tahun 2014 tentang Kurikulum

2013 pasal 1 ayat 1 menyebutkan bahwa kurikulum pada Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah yang telah dilaksanakan sejak tahun ajaran 2013/2014 disebut kurikulum 2013 Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah. Struktur kurikulum 2013 merupakan pengorganisasian Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, muatan pembelajaran, mata pelajaran, dan beban belajar. Mata pelajaran Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah dalam kurikulum 2013 dikelompokkan menjadi mata pelajaran umum kelompok A dan mata pelajaran umum kelompok B. Mata pelajaran umum kelompok A meliputi Pendidikan Agama dan Budi Pekerti, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Bahasa Indonesia, Ilmu Pengetahuan Alam, dan Ilmu pengetahuan Sosial. Sedangkan Mata pelajaran umum kelompok B meliputi Seni Budaya dan Prakarya serta Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan.

Muatan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran umum kelompok A. IPS merupakan sebuah bidang keilmuan yang dinamis, karena yang dipelajari tidak lepas dari perkembangan, seperti perkembangan yang cepat dari masyarakat (Gunawan, 2016:22). Adapun tujuan pendidikan IPS menurut Nursid Sumaatmaja (dalam Gunawan, 2016:18) adalah membina peserta didik agar menjadi warga negara yang baik, memiliki pengetahuan, dan memiliki kepedulian sosial yang berguna untuk dirinya sendiri, masyarakat, dan negara. Tujuan pendidikan IPS berorientasi pada tingkah laku peserta didik, dalam membelajarkan muatan pembelajaran IPS peserta didik dapat dibawa langsung ke dalam lingkungan alam dan masyarakat sehingga peserta

didik mengenal kondisi setempat. Dengan begitu peserta didik mengetahui makna, tujuan, serta manfaat muatan pembelajaran IPS secara nyata.

Tujuan pembelajaran IPS dapat tercapai apabila terdapat perancangan dan persiapan proses pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran dapat berjalan dengan baik apabila didukung dengan sarana yang dapat dijadikan sebagai alat bantu yang selanjutnya disebut media pembelajaran. Aqib (2017:20) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan berupa materi pembelajaran dan membangkitkan minat belajar peserta didik. Penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran akan sangat membantu dan mempermudah pendidik atau guru dalam menyampaikan pesan dan isi pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran menjadi kunci keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Aqib (2017:53) juga menjelaskan dalam penggunaan media pembelajaran harus mempertimbangkan hal-hal sebagai berikut: 1) kompetensi pembelajaran, 2) karakteristik peserta didik, 3) karakteristik media yang bersangkutan, 4) waktu yang tersedia, 5) biaya yang diperlukan, 6) ketersediaan fasilitas atau peralatan, 7) konteks penggunaan, dan 8) mutu teknis media.

Hasil refleksi diri dalam kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) yang telah dilaksanakan oleh peneliti pada tanggal 30 Juli s.d 14 September 2018 di SD Negeri Purwoyoso 01 Kota Semarang menunjukkan bahwa masih terdapat masalah berkaitan dengan kegiatan pembelajaran di kelas. Masalah tersebut antara lain siswa tidak kondusif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan kurangnya media yang digunakan dalam pembelajaran termasuk untuk muatan pembelajaran

IPS. Media yang digunakan untuk kegiatan pembelajaran muatan IPS hanya berupa buku siswa. Pada saat Praktik Pengalaman Lapangan, ketika peneliti mengajar tanpa menggunakan media, suasana kelas tidak kondusif, siswa kurang tertarik mengikuti pembelajaran, dan menyebabkan siswa pasif. Sedangkan ketika peneliti mengajar menggunakan media, suasana kelas menjadi kondusif, siswa menjadi semangat dan tertarik mengikuti pembelajaran sehingga membuat siswa menjadi aktif. Hal tersebut berarti media mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran, membuat siswa lebih tertarik mengikuti pembelajaran serta membuat siswa lebih mudah memahami materi yang diajarkan.

Penelitian awal melalui observasi, angket, wawancara, dan data dokumen yang peneliti lakukan di kelas IV SDN Purwoyoso 01 Kota Semarang ditemukan beberapa masalah yang berkaitan dengan hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa kelas IV pada muatan pembelajaran IPS masih belum optimal dibuktikan dengan data hasil belajar. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV, peserta didik sulit memahami materi muatan pembelajaran IPS karena cakupan materi pada muatan pembelajaran IPS luas, contohnya pakaian adat sebagai bagian dari keragaman budaya di Indonesia namun objek dalam materi tersebut jarang bahkan ada yang belum pernah dijumpai siswa secara langsung. Objek atau materi tersebut hanya dapat diamati oleh peserta didik melalui buku ajar dan internet. Hal tersebut dianggap guru kurang maksimal, karena peserta didik cenderung lebih banyak menyimak penjelasan oleh guru, sehingga siswa kurang aktif dan kritis. Untuk mencari di internet juga membutuhkan waktu yang lama, karena peserta didik hanya bisa mencari dirumah setelah pulang sekolah. Sebab di SDN

Purwoyoso 01 Kota Semarang sendiri hanya memiliki beberapa komputer dan penggunaannya masih sebatas untuk guru saja. Sehingga beliau mengatakan bahwa alangkah baiknya apabila terdapat media yang praktis, menarik, dan dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi muatan pembelajaran IPS dengan optimal.

Setelah peneliti menganalisis hasil belajar peserta didik pada muatan pembelajaran IPS semester 2 tahun ajaran 2017/2018, ditemukan banyak peserta didik kelas IV yang belum mencapai KKM yaitu 63. Berdasarkan hasil belajar muatan pembelajaran IPS yang peneliti analisis, peserta didik yang paling banyak belum tuntas KKM terdapat pada KD 3.2 yaitu dari 39 siswa terdapat 27 siswa (69%) yang belum tuntas KKM dan 12 siswa (31%) sudah tuntas KKM. Berdasarkan pra penelitian tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa salah satu faktor yang menyebabkan rendahnya hasil belajar peserta didik muatan pembelajaran IPS yaitu kurangnya media pembelajaran yang diterapkan oleh guru. Dalam proses pembelajaran guru hanya menggunakan media berupa gambar dari internet. Hal ini menyebabkan ketertarikan peserta didik terhadap muatan pembelajaran IPS menjadi rendah. Hal ini terjadi khususnya saat berkaitan dengan materi IPS yang cakupannya luas dan penuh konsep hafalan, sehingga untuk menarik minat belajar peserta didik diperlukan media yang menarik.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan guru di sekolah dasar adalah *lift the flap book* yang termasuk ke dalam media grafis. Sanjaya (2016:119) mengatakan media grafis adalah media yang menyampaikan fakta, ide, gagasan melalui penyajian kata-kata, kalimat, angka, simbol. Media grafis

memiliki fungsi yang dapat membantu proses pembelajaran. Asyhar (2012:57) menyebutkan fungsi media grafis yaitu untuk menciptakan pembelajaran yang menarik perhatian, memperjelas sajian pelajaran, dan mengilustrasikan suatu fakta atau konsep yang mudah terlupakan apabila hanya dilakukan melalui penjelasan verbal. Sehingga *lift the flap book* sangat cocok digunakan pada muatan pembelajaran IPS terlebih pada materi keragaman pakaian adat di Indonesia. Dengan media inilah peserta didik akan mendapatkan pengalaman secara langsung sesuai dengan karakteristik anakusia sekolah dasar.

Hasil penelitian yang mendukung dalam pengembangan media *lift the flap book* berbasis grafis ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Davide Rocchesso dan Amalia de Gotzen dalam *Proceedings of the 12th International Conference on Auditory Display, London, UK* tahun 2006 dengan judul “*Peek-A-Book: Playing With An Interactive Book*”. 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 sistem tertanam. Sebagai kesimpulan, kami menyoroti fakta bahwa semua skenario 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 Rajan dalam *Joyful Learning Journal* tahun 2015 dengan judul “*Using Graphic Organizers to Improve Reading Comprehension Skills for the Middle School ESL Students*”. Hasil penelitian menyebutkan bahwa rata-rata skor *pretest* kelompok A adalah 38% ketika beberapa kelompok mempunyai rata-rata 39% selama *posttest*. Hasil ini berarti kelompok kontrol tidak sama dengan kelompok eksperimen. Pada kelompok ini memiliki rata-rata 39.43% pada *pretest* dan 56.23% pada *post test*, hal tersebut berarti bahwa kelompok mengalami kenaikan yang signifikan. Penggunaan *graphic organizer* dapat meningkatkan keterampilan membaca pemahaman, membantu pembaca dalam mengidentifikasi informasi dari bahan bacaan, mengklasifikasikan atau mengatur mereka menjadi kreatif yang dibangun sendiri oleh pembaca dan membimbing pembaca dalam menyusun informasi serupa dalam konteks yang berbeda.

Penelitian yang dilakukan oleh Wisnu Ardhana 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 menunjukkan bahwa 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 Sarita Amalia Pratiwi, Filia Prima Artharina, dan Husnul Hadi dalam Jurnal Sekolah tahun 2018 dengan judul “Pengembangan media *Lift The Flap* Organ Pencernaan Manusia sebagai Pendukung *Discoveri Learning* di Sekolah Dasar”, hasil penelitian menunjukkan bahwa data dalam penelitian ini diperoleh dari validasi ahli amteri sebesar 96,6% *sangat layak*, ahli media sebesar 91,90% *sangat layak*, angket guru sebesar 92,05%, dan angket tanggapan siswa 90% *sangat layak*. Hasil pengemabngan berupa produk media *lift the flap* organ pencernaan manusia. Dari analisis diatas dapat disimpulkan bahwa pengemabangan media *lift the flap* organ pencernaan manusia sangat layak digunakan untuk mendukung *discovery learning* kelas V SD di SDN I Mororejo.

Penelitian yang dilakukan oleh Binti Mukaromah dalam Jurnal Simki-Pedagogia tahun 2017 dengan judul “Pengembangan Media Flip Chart pada Materi Struktur Kerangka Tubuh Manusia Kelas IV SDN Banjaran 2 Kota Kediri Tahun 2016/2017”. Hasil penelitian ini menyebutkan bahwa hasil uji kepraktisan dengan skor kuantitaif dari guru dan siswa sebanyak 92 dan 85, yang berada pada rentang skor kualitatif 81-100 dengan keterangan sangat praktis. Sedangkan hasil uji keefektifan media pada siswa dengan menggunakan soal evaluasi atau kuis memperoleh rata-rata nilai skor kuantitatif 81 dari total 39 siswa, dengan rincian 34 siswa memperoleh nilai KKM 70, dan 5 siswa memperoleh nilai < KKM 70.

Penelitian yang dilakukan oleh Rahina Nugrahani dalam Jurnal Ilmu Kependidikan pada tahun 2017 dengan judul “Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mengajar di Sekolah Dasar”. Hasil penelitian menyebutkan bahwa Rata-rata nilai pretest untuk bidang studi IPA adalah 65.5, setelah siswa menggunakan media pembelajaran ular tangga untuk bidang studi IPA, nilai rata-rata posttest siswa naik menjadi 78.3. Pada bidang studi IPS rata-rata nilai pretest siswa adalah 60.2, sedangkan nilai rata-rata post test adalah 76.4. Nilai rata-rata pretest siswa untuk bidang studi bahasa Inggris adalah 75.1, dan nilai rata-rata posttest siswa setelah menggunakan media pembelajaran ular tangga naik menjadi 83.3. Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa siswa mengalami peningkatan nilai sebanyak 18.8% setelah menggunakan media pembelajaran ular tangga.

Penelitian yang dilakukan Karyono dan Andy Suryadi dalam Jurnal Penelitian Pendidikan pada tahun 2016 dengan Judul “Pengembangan *History Room* Berbasis Media Visual Bertema Sejarah Lokal Semarang dalam Pembelajaran Sejarah”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan ruang sejarah memiliki beberapa manfaat. Pertama, ruang sejarah mampu menyediakan “rumah” bagi guru sejarah. Kedua, keberadaan ruang sejarah mampu membangun dan memelihara atmosfer pembelajaran yang efektif. Ketiga, ruang sejarah mampu membuat pembelajaran sejarah lebih efektif. Keempat, ruang sejarah dapat menghemat waktu pembelajaran karena media dalam ruang sejarah telah tersedia dan dapat dimanfaatkan secara segera.

Penelitian yang dilakukan oleh Yenni Fitra Surya dalam Jurnal Basicedu tahun 2018 dengan judul “Penerapan Model *Numbered Head Together* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Kelas IV SD”. Hasil penelitian ini menyebutkan bahwa hasil belajar siswa sebelum tindakan dengan rata-rata sebesar 62 dengan kategori kurang, kemudian pada siklus I mendapatkan rata-rata 76 juga dengan kategori cukup dan pada siklus II mendapatkan rata-rata kelas 89 dengan kategori baik dengan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 30 orang atau 86%. Aktivitas guru pada siklus I pertemuan 1 sebesar 43% dengan kategori kurang, pada pertemuan 2 sebesar 54% dengan kategori “kurang” dan siklus II pertemuan 1 sebesar 75% dengan kategori baik dan pertemuan 2 sebesar 86% dengan kategori “Baik sekali” berdasarkan hasil tersebut terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II. Aktivitas siswa siklus I pertemuan 1 sebesar 75% dengan kategori sangat baik, pada pertemuan 2 sebesar 80% dengan kategori “baik”, siklus II pertemuan 1 sebesar 83% dengan kategori baik dan pada pertemuan 2 sebesar 90% dengan kategori “Baik”.

Penelitian yang dilakukan oleh Dyah Kartika Sari dalam Jurnal Penelitian Pendidikan tahun 2017 dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar IPS Menggunakan Model Kooperatif Tipe *Numbered Heads Together (NHT)* pada Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari keadaan awal hingga keadaan akhir terdapat peningkatan pada hasil belajar siswa. Pada pra siklus hasil belajar siswa yang tuntas hanya mencapai persentase 31,25%, lalu pada siklus I mengalami peningkatan dengan persentase 56,25%, dan pada siklus II mengalami peningkatan kembali hingga 81,25%. Untuk siswa yang tidak tuntas

pun mengalami penurunan. Pada pra siklus persentase siswa yang tidak tuntas mencapai 68,75%, lalu pada siklus I mengalami penurunan hingga 43,75% dan pada siklus II menjadi 18,75%. Data nilai maksimum dan nilai minimum pun mengalami peningkatan. Pada pra siklus nilai maksimum sebesar 80 dan nilai minimum sebesar 40, siklus I sebesar 85 dan 55, dan pada siklus II sebesar 90 dan 60.

Penelitian yang dilakukan oleh Lia Lu'luil Ulya, dkk dalam Jurnal Pena Ilmiah tahun 2017 dengan judul "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe NHT untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas V". Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus I terdapat 12 orang yang sudah memenuhi KKM dengan persentase 32,43%, kemudian setelah dilakukan perbaikan pada tahap pelaksanaannya, maka diperoleh hasil yang meningkat pada siklus II yaitu 31 dengan persentase 83,78%. Hasil belajar dari kedua siklus belum mencapai target yang diharapkan yaitu 89,19%. Maka dilakukan perbaikan pada siklus selanjutnya, diperoleh hasil 36 orang siswa sudah memenuhi KKM dengan persentase 97,30% dan 1 orang siswa belum memenuhi KKM dengan persentase 2,70%. Melihat dari hasil akhir yang diperoleh maka tidak perlu adanya perbaikan pada siklus selanjutnya karena sudah mencapai target.

Penelitian yang dilakukan oleh Anik Suhartini dalam Jurnal Efektor tahun 2018 dengan judul "Peningkatan Sikap Tanggung Jawab dan Hasil Belajar IPS Tentang Pekerjaan Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Numbered Heads Together* (NHT) pada Siswa Kelas III SD Negeri 1 Bago Semester 2 Tahun Pelajaran 2017/2018". Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa

pada pembelajaran IPS dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered heads together* (NHT) mengalami peningkatan pada setiap siklus. Hal itu dapat dilihat dari persentase ketuntasan prasiklus hanya 37%, meningkat menjadi 63% pada siklus I. Kemudian setelah dilakukan perbaikan, pada siklus II persentase ketuntasan kembali meningkat menjadi 97% dan telah memenuhi indikator keberhasilan.

Penelitian yang dilakukan oleh Maulana Ibnu Soleh, Dadang Kurnia, dan Dede Tatang Sunarya dalam Jurnal Pena Ilmiah tahun 2017 dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada Pembelajaran PIPS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Sumber Daya Alam dan Kegiatan Ekonomi”. Hasil penelitian menyebutkan bahwa berdasarkan perolehan data tes hasil belajar data awal, siklus I dan siklus II terdapat kenaikan pada hasil belajar. Pada data awal jumlah siswa yang tuntas sebanyak 4 siswa (14%), pada siklus I terjadi peningkatan menjadi 12 siswa (42%). Kemudian pada siklus II meningkat menjadi 21 siswa (75%).

Penelitian yang dilakukan oleh Suraji dan Gesang Kristianti dalam Jurnal Riset Unggulan Nasional Informatika dan Komputer tahun 2018 dengan judul “Perancangan Media Pembelajaran IPS Kelas 6 di Sekolah Dasar Negeri 2 Rowobungkul Kabupaten Blora Berbasis Multimedia Interaktif”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran sudah efektif dan efisien untuk Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial materi Perdagangan di Indonesia tentang kegiatan ekspor dan impor di Sekolah Dasar Negeri 02 Rowobungkul Kabupaten Blora.

Penelitian yang dilakukan oleh Nurfaizah AP dan Endang Kusuma Amir dalam Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan tahun 2018 dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa SD Inpres 7/83 Pasempe Kabupaten Bone”. Hasil penelitian menyebutkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan pada setiap siklus. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Pada siklus I hasil belajar siswa berada pada kriteria sedang, pada siklus II berada pada kriteria tinggi Hasil belajar siswa dan aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan setiap siklus karena terjadi perbaikan proses belajar pada setiap siklus.

Berdasarkan latar belakang tersebut, media *lift the flap book* berbasis grafis sangat tepat digunakan sebagai media pembelajaran muatan IPS. Oleh karena itu maka peneliti akan mengkaji melalui penelitian dengan judul “Pengembangan Media *Lift the Flap Book* Berbasis Grafis pada Muatan Pembelajaran IPS Materi Pakaian Adat Indonesia Kelas IV SDN Purwoyoso 01 Kota Semarang”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan observasi, angket, wawancara, dan data dokumen yang telah peneliti laksanakan di kelas IV SDN Purwoyoso 01 Kota Semarang, teridentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran menggunakan Kurikulum 2013 belum dapat berjalan dengan lancar dikarenakan pada kelas sebelumnya peserta didik masih

menggunakan kurikulum KTSP, sehingga pembelajaran masih berpusat pada guru.

2. Sarana dan prasarana yang kurang mendukung dengan pelaksanaan Kurikulum 2013, sehingga dalam proses pembelajaran guru hanya menggunakan buku siswa sebagai sumber belajar satu-satunya bagi peserta didik.
3. Salah satu muatan pelajaran yang dianggap sulit bagi siswa yaitu muatan pembelajaran IPS karena materi yang terlalu luas.
4. Rendahnya hasil belajar siswa pada muatan pembelajaran IPS khususnya KD 3.2 tentang keragaman budaya di Indonesia.
5. Media pembelajaran untuk muatan pembelajaran IPS masih sangat terbatas dan belum terdapat pengembangan media yang menarik bagi peserta didik, sehingga menjadikan muatan pembelajaran IPS membosankan bagi siswa.
6. Siswa kelas IV lebih tertarik saat guru menyampaikan materi IPS menggunakan media pembelajaran yang terdapat banyak gambar dan sedikit tulisan.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, peneliti membatasi masalah pada media pembelajaran yang terbatas dan belum terdapat pengembangan media yang menarik bagi peserta didik kelas IV SDN Purwoyoso 01 Kota Semarang. Berdasarkan kurikulum 2013, pembelajaran harus dikemas dengan menarik menggunakan model pembelajaran yang inovatif. Oleh karena itu, peneliti merasa perlu mengembangkan media pembelajaran yang menarik untuk peserta didik

melalui media *lift the flap book* untuk materi keragaman pakaian adat di Indonesia KD 3.2 dan 4.2 tema 7 Indahya Keragaman di Negeriku subtema 2 Indahya Keragaman Budaya Negeriku pembelajaran 4.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah pengembangan media *lift the flap book* berbasis grafis pada muatan pembelajaran IPS materi pakaian adat Indonesia kelas IV SDN Purwoyoso 01 Kota Semarang?
2. Apakah media *lift the flap book* berbasis grafis layak digunakan pada muatan pembelajaran IPS materi pakaian adat Indonesia kelas IV SDN Purwoyoso 01 Kota Semarang?
3. Bagaimanakah keefektifan media *lift the flap book* berbasis grafis pada muatan pembelajaran IPS materi pakaian adat Indonesia kelas IV SDN Purwoyoso 01 Kota Semarang?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, diperoleh tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk mengembangkan media *lift the flap book* berbasis grafis pada muatan pembelajaran IPS materi pakaian adat Indonesia kelas IV SDN Purwoyoso 01 Kota Semarang.
2. Untuk menguji kelayakan media *lift the flap book* berbasis grafis pada muatan pembelajaran IPS materi pakaian adat Indonesia kelas IV SDN Purwoyoso 01 Kota Semarang.

3. Untuk menguji keefektifan media *lift the flap book* berbasis grafis pada muatan pembelajaran IPS materi pakaian adat Indonesia kelas IV SDN Purwoyoso 01 Kota Semarang.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoretis

Secara teoretis, pengembangan media *lift the flap book* berbasis grafis dapat dijadikan referensi untuk muatan pembelajaran IPS materi pakaian adat Indonesia serta dapat mengoptimalkan pembelajaran di kelas sehingga layak dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

1.6.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

1. Meningkatkan pengetahuan bagi peneliti mengenai media pembelajaran *lift the flap book*.
2. Menambah pengalaman dan bekal bagi peneliti saat terjun ke dunia pendidikan.
3. Mengaplikasikan ilmu pengetahuan yang didapat selama perkuliahan di Universitas Negeri Semarang.

b. Bagi Peserta Didik

1. Mempermudah pemahaman peserta didik pada materi pakaian adat di Indonesia dengan bantuan media pembelajaran *lift the flap book*.
2. Meningkatkan motivasi, hasil, dan prestasi belajar peserta didik.

c. Bagi Guru

1. Menambah wawasan, pengetahuan, dan keterampilan guru dalam mengembangkan media pembelajaran.
2. Mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran muatan pembelajaran IPS tentang pakaian adat di Indonesia dengan menyenangkan.

d. Bagi Sekolah

1. Membantu meningkatkan prestasi sekolah.
2. Memberikan kontribusi pada sekolah dalam rangka perbaikan hasil belajar muatan pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi produk adalah deskripsi yang detail tentang bagaimana sesuatu dibuat (Sugiyono 2015:401). Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran *Lift the Flap Book* berbasis grafis. Media *Lift the Flap Book* berbasis grafis yang dikembangkan memuat materi pakaian adat di Indonesia kelas IV. Produk *Lift The Flap Book* yang dikembangkan dalam penelitian ini memenuhi spesifikasi sebagai berikut.

1. Media *Lift The Flap Book* berbasis grafis yang dikembangkan berfungsi untuk mempermudah siswa dalam mempelajari materi pakaian adat di Indonesia. Media tersebut juga mempermudah guru dalam menyampaikan materi karena lebih efektif dan efisien.

2. Media *Lift The Flap Book* berbasis grafis berisi lebih banyak gambar dengan dilengkapi keterangan yang singkat namun lengkap yang berada dibalik gambar.
3. Media *Lift The Flap Book* berbasis grafis akan di cetak dalam bentuk persegi dengan ukuran 20 cm x 20 cm dan dicetak menggunakan kertas *ivory*. Digunakan kertas *ivory* karena tebal, sehingga tidak mudah robek saat dibuka-tutup oleh peserta didik.
4. Tampilan media *Lift The Flap Book* berbasis grafis *full color* sehingga menarik untuk digunakan siswa kelas IV.
5. Desain media *Lift The Flap Book* berbasis grafis dirancang dengan menggunakan aplikasi *Adobe Photoshop* dan *Corel Draw X5*.
6. Media *Lift The Flap Book* berbasis grafis terdiri dari halaman sampul atau *cover*, kata pengantar, daftar isi, Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, Indikator, petunjuk penggunaan buku, materi pakaian adat dari 34 provinsi di Indonesia, dan daftar pustaka.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2. 1 Kajian Teoretis

2. 1. 1 Hakikat Belajar

2. 1. 1. 1 Pengertian Belajar

Untuk memahami konsep belajar secara utuh maka kita perlu mengartikan konsep belajar oleh para pakar psikologi dan pakar pendidikan. Pandangan kedua kelompok pakar tersebut sangat penting karena perilaku belajar merupakan bidang telaah mereka. Pakar psikologi menyatakan bahwa belajar merupakan proses psikologis seseorang dalam interaksinya dengan lingkungan secara alami. Sedangkan menurut pakar pendidikan, perilaku belajar adalah suatu proses psikologis-pedagogis yang ditandai dengan adanya interaksi antara individu dengan lingkungan belajar yang secara sengaja diciptakan (Winataputra, 2016:1.5). Sedangkan menurut Dimiyati dan Mudjiono (2010:8) belajar adalah proses yang dilakukan sepanjang hayat oleh seorang pembelajar dengan tujuan memperoleh hasil belajar dan pengalaman hidup. Belajar adalah proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya (Slameto, 2010:2).

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut maka belajar adalah proses sepanjang hayat yang dilakukan oleh individu dalam interaksinya dengan

lingkungan untuk memperoleh pengetahuan, ketrampilan, kebiasaan, dan pengalaman sehingga terjadi perubahan tingkah laku.

2. 1. 1. 2 Prinsip-Prinsip Belajar

Menurut Gagne (dalam Rifa'i dan Anni, 2012:79) prinsip belajar meliputi keterdekatan (*contiguity*), pengulangan (*repetition*), dan penguatan (*reinforcement*). Prinsip keterdekatan menyatakan bahwa dalam pemberian stimulus dari pendidik kepada peserta didik diusahakan sedekat mungkin dengan peserta didik. Prinsip pengulangan menyatakan bahwa dalam proses pembelajaran, pemberian materi atau stimulus perlu dilakukan secara berulang-ulang. Prinsip penguatan menyatakan bahwa dalam belajar sesuatu yang baru perlu adanya penguatan agar timbul motivasi dalam diri siswa, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

Slameto (2010:27) menjelaskan tentang prinsip-prinsip belajar sebagai berikut:

- a. berdasarkan prasyarat yang diperlukan untuk belajar, seperti: (1) dalam belajar setiap siswa harus diusahakan berpartisipasi aktif, meningkatkan minat belajar dan membimbing untuk mencapai tujuan instruksional, (2) belajar harus dapat menimbulkan penguatan dan motivasi yang kuat pada siswa untuk mencapai tujuan instruksional, (3) belajar perlu lingkungan yang menantang di mana anak dapat mengembangkan kemampuannya bereksplorasi dan belajar dengan efektif, (4) belajar perlu ada interaksi siswa dengan lingkungannya.
- b. sesuai hakikat belajar, seperti: (1) belajar itu proses berkelanjutan, maka harus tahap demi tahap menurut perkembangannya, (2) belajar adalah proses

- organisasi, adaptasi, eksplorasi dan *discovery*, (3) belajar adalah proses kontinguitas yaitu hubungan antara pengertian yang satu dengan pengertian yang lain sehingga mendapatkan pengertian yang diharapkan.
- c. sesuai materi atau bahan yang harus dipelajari, seperti: (1) belajar bersifat keseluruhan dan materi itu harus memiliki struktur, penyajian yang sederhana, sehingga siswa mudah menangkap pengertiannya, (2) belajar harus dapat mengembangkan kemampuan tertentu sesuai dengan tujuan instruksional yang harus dicapainya.
- d. syarat keberhasilan belajar, seperti: (1) belajar memerlukan sarana yang cukup, sehingga siswa dapat belajar dengan tenang (2) repetisi, dalam proses belajar perlu ulangan berkali-kali agar pengertian/ketrampilan/sikap itu mendalam pada siswa.

Dimiyati dan Mudjiono (2010:42) juga menjelaskan tentang prinsip-prinsip belajar yang dapat digunakan baik oleh guru dalam upaya meningkatkan mengajarnya maupun bagi peserta didik yang perlu meningkatkan upaya belajarnya. Prinsip-prinsip tersebut meliputi: (1) perhatian dan motivasi; (2) keaktifan; (3) keterlibatan langsung atau pengalaman; (4) pengulangan; (5) tantangan; (6) balikan dan penguatan; (7) perbedaan individual.

2. 1. 1. 3 Faktor-Faktor yang Mempegaruhi Belajar

Menurut Slameto, belajar dipengaruhi oleh faktor-faktor yang dikelompokkan menjadi dua golongan. Dua golongan tersebut adalah faktor yang terdapat dalam diri individu (faktor intern) dan faktor yang terdapat di luar individu (faktor ekstern).

a. Faktor Internal

Slameto (2010:54) menyatakan bahwa belajar dipengaruhi oleh faktor yang terdapat dalam diri individu yang sedang belajar. Faktor intern meliputi faktor jasmaniah, faktor psikologis, dan faktor kelelahan.

- 1) faktor jasmaniah yang meliputi kesehatan dan cacat tubuh. Jika peserta didik memiliki badan yang sehat, maka aktivitas belajar menjadi mudah. Cacat tubuh juga mempengaruhi proses belajar peserta didik, sehingga diperlukan lembaga pendidikan khusus atau alat bantu yang dapat membantu atau mengurangi kecacatan tersebut sehingga mempermudah aktivitas belajar.
- 2) faktor psikologis yang meliputi: inteligensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan kesiapan.
- 3) faktor kelelahan yang meliputi kelelahan jasmani dan kelelahan rohani. Kelelahan jasmani dapat terlihat dari kondisi tubuh, seperti tubuh yang lemah lunglai dan adanya kecenderungan membaringkan tubuh. Sedangkan kelelahan rohani dapat dilihat dengan adanya kelesuan dan kebosanan, sehingga minat seseorang untuk belajar hilang.

b. Faktor Eksternal

Faktor eksternal merupakan faktor luar yang berpengaruh terhadap belajar seseorang. Faktor-faktor tersebut meliputi:

1. faktor keluarga yang meliputi cara orang tua mendidik, relasi antar-anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, dan latar belakang kebudayaan.

2. faktor sekolah yang meliputi metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan peserta didik, relasi peserta didik dengan peserta didik, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran di atas umum, keadaan gedung, metode belajar, dan tugas rumah.
3. faktor masyarakat yang meliputi kegiatan peserta didik dalam masyarakat, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat.

Berdasarkan pendapat ahli tersebut, keberhasilan peserta didik dalam melakukan proses belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor yang berasal dari diri peserta didik sendiri (internal), dan dari luar atau lingkungan sekitar peserta didik (eksternal). Faktor internal yang berpengaruh terhadap belajar peserta didik seperti kesehatan, intelegensi, bakat, minat, cara belajar, motivasi dan sebagainya. Sedangkan faktor eksternal meliputi keluarga, sekolah, dan masyarakat. Faktor-faktor tersebut mempunyai peranan penting dalam proses belajar yang dilakukan peserta didik. Oleh karena itu, guru harus memperhatikan faktor-faktor tersebut khususnya terkait dengan lingkungan sekolah seperti sarana prasarana belajar karena berhubungan dengan proses belajar peserta didik. Dengan alat pelajaran atau yang disebut dengan media pembelajaran, maka akan mempermudah peserta didik dalam menerima pelajaran atau materi yang sedang dipelajari.

2. 1. 1. 4 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).

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.

2. 1. 2 Hakikat Pembelajaran

2.1.2.1 Pengertian Pembelajaran

Susanto (2016:18) mengartikan pembelajaran sebagai proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Bantuan ini diberikan oleh guru dalam proses belajar yang dilakukan

oleh peserta didik secara optimal, agar tujuan pembelajaran dan hasil belajar tercapai sesuai yang diharapkan. Di dalam pembelajaran, guru harus mampu menarik perhatian dan minat peserta didik agar dapat mencurahkan seluruh kemampuannya sehingga dapat melakukan aktivitas belajar dengan optimal. Winataputra (2016:1.18) berpendapat bahwa pembelajaran adalah kegiatan yang dilakukan secara sistematis untuk menginisiasi, memfasilitasi, dan meningkatkan intensitas kualitas belajar pada diri peserta didik.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli tersebut, pembelajaran adalah proses yang dilaksanakan secara sistematis guna membantu peserta didik meningkatkan kualitas belajar dan tercapainya hasil belajar secara optimal.

2.1.2.2 Komponen-Komponen Pembelajaran

Menurut Rifa'i dan Anni (2012: 159) komponen pembelajaran terdiri dari:

a) Tujuan

Tujuan secara eksplisit diupayakan pencapaiannya melalui kegiatan pembelajaran yang berupa pengetahuan dan keterampilan yang bersifat spesifik dan operasional.

b) Subyek belajar

Subyek belajar merupakan komponen utama dalam proses pembelajaran karena berperan sebagai subyek sekaligus obyek. Siswa merupakan subyek dalam pembelajaran melakukan proses belajar mengajar. Sedangkan sebagai obyek, diharapkan siswa dapat mencapai perubahan perilaku.

c) Materi pelajaran

Materi pelajaran akan memberikan warna dan bentuk dari kegiatan pembelajaran. Materi pembelajaran dalam sistem pembelajaran berada dalam silabus, RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) dan Sumber belajar. Maka pendidik hendaknya dapat memilih materi yang dibutuhkan agar pembelajaran dapat berlangsung secara intensif.

d) Strategi pembelajaran

Strategi pembelajaran merupakan pola umum mewujudkan proses pembelajaran yang diyakini efektivitasnya untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam penerapan strategi pembelajaran pendidik perlu memilih model-model, metode, dan teknik yang tepat juga mempertimbangkan tujuan, karakteristik siswa, dan materi pelajaran agar strategi pembelajaran dapat berjalan dengan maksimal.

e) Media pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan pendidik dalam proses pembelajaran untuk mempermudah penyampaian pesan pembelajaran kepada siswa.

f) Penunjang

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

2.1.2.3 Prinsip-Prinsip Pembelajaran

Prinsip-prinsip pembelajaran dapat menjadi pedoman bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran. Prinsip pembelajaran menurut Susanto (2016:86-89) adalah sebagai berikut.

- a. Prinsip motivasi yaitu upaya guru memberikan dorongan belajar, baik dari dalam diri maupun dari luar diri siswa. Dengan adanya motivasi, diharapkan siswa lebih semangat untuk belajar dengan optimal sesuai dengan potensi yang dimilikinya.
- b. Prinsip latar belakang yaitu usaha yang dilakukan guru dalam memperhatikan pengetahuan, keterampilan, serta sikap yang telah dimiliki anak sehingga tidak terjadi pengulangan yang membosankan.
- c. Prinsip pemusatan perhatian yaitu upaya guru memfokuskan perhatian anak dengan cara menetapkan satu masalah lalu mengarahkan siswa untuk bersama-sama mencari jalan keluar masalah tersebut untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- d. Prinsip keterpaduan yaitu kemampuan guru untuk memadukan dan menghubungkan antara suatu pokok bahasan dengan pokok bahasan lain supaya siswa memiliki konsepsi tersendiri tentang hubungan antar konsep yang dipelajari.
- e. Prinsip memecahkan masalah adalah kemampuan siswa dalam mencari solusi dari masalah yang diberikan oleh guru kepada siswa. Dalam hal ini siswa diarahkan supaya dapat memilih, mencari, dan menentukan pemecahan masalah sesuai dengan kemampuan masing-masing siswa.

- f. Prinsip belajar sambil bekerja merupakan aktivitas yang dilakukan berdasar pengalaman untuk mengembangkan dan memperoleh pengalaman belajar baru melalui kegiatan fisik.
- g. Prinsip belajar sambil bermain adalah penciptaan kegiatan belajar yang menyenangkan melalui aktivitas permainan atau games pengetahuan. Dibutuhkan keterampilan dan kreativitas guru dalam mengelola games menjadi model pembelajaran yang aktif dan segar.
- h. Prinsip perbedaan individu yaitu tidak semua siswa dianggap memiliki kecerdasan, latar belakang, kemampuan, dan sifat yang sama. Setiap individu merupakan organisme yang unik, memiliki perbedaan dengan individu lainnya sehingga guru dituntut untuk dapat memahami setiap karakteristik siswa.
- i. Prinsip hubungan sosial adalah sosialisasi pertumbuhan anak dalam interaksinya dengan lingkungan sosial. Kegiatan belajar dilakukan dengan cara berkelompok untuk merangsang sikap sosial siswa (interaksi) dengan siswa lain.

2. 1. 3 Hakikat Media Pembelajaran

2.1.3.1 Pengertian Media Pembelajaran

Media adalah hal yang tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran dan tujuan pendidikan. *Association of Education and Communication Tehnology (AECT)* Amerika membuat batasan tentang media, adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi. Apabila dikaitkan dengan kegiatan

pembelajaran maka media dapat diartikan sebagai alat komunikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membawa informasi dari pengajar ke peserta didik Heinich (dalam Hamzah B. Uno, 2014:121).

Aqib (2017:50) berpendapat bahwa media adalah perantara atau pengantar. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang terjadinya proses belajar pada siswa. Aqib mengatakan bahwa makna media pembelajaran lebih luas dari alat peraga, alat bantu mengajar, dan media audio visual. Lebih lanjut lagi diungkapkan oleh Criticos (dalam Daryanto 2013:4) media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan. Proses komunikasi yang dimaksudkan disini adalah proses pembelajaran.

Berdasarkan pendapat para ahli, maka media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi berupa materi pembelajaran kepada peserta didik sehingga dapat membuat proses pembelajaran berlangsung secara efektif dan efisien.

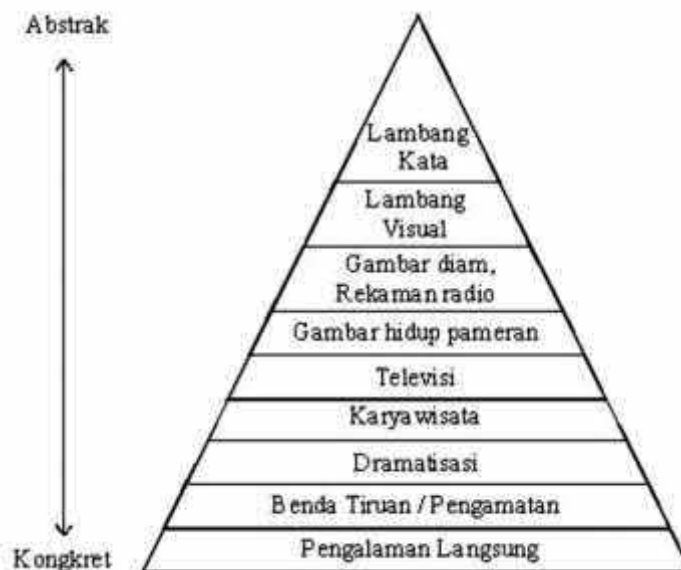
2.1.3.2 Landasan Teori Penggunaan Media Pembelajaran

Penggunaan media dalam proses pembelajaran berlandaskan pada kerucut pengalaman Dale (*Dale's Cone of Experience*). Kerucut pengalaman Dale (*Dale's Cone of Experience*) menunjukkan perkembangan pengalaman belajar mulai dari hal yang paling konkret (di bagian bawah kerucut) hingga hal yang paling abstrak (di bagian atas kerucut). Kerucut pengalaman Dale tersebut merupakan elaborasi yang rinci dari konsep tingkatan pengalaman yang dikemukakan Bruner yang

meliputi pengalaman langsung (*enactive*), pengalaman piktoral atau gambar (*iconic*), dan pengalaman abstrak (*symbolic*) (Arsyad, 2013:10).

Edgar Dale membuat jenjang konkrit-abstrak suatu materi dimulai dari peserta didik yang berpartisipasi dalam pengalaman nyata, kemudian menuju peserta didik sebagai pengamat kejadian nyata, dilanjutkan ke peserta didik sebagai pengamat terhadap kejadian yang disajikan dalam media, dan terakhir peserta didik sebagai pengamat kejadian yang disajikan dalam bentuk symbol (Daryanto, 2013:14). Kerucut pengalaman Dale meliputi pengalaman langsung, benda tiruan/pengamatan, dramatisasi, karyawisata, televisi, gambar hidup pameran, gambar diam, rekaman radio, lambang visual, lambang kata.

Gambaran Kerucut pengalaman Dale (Arsyad, 2013:14) sebagai berikut :



Gambar 2.1 Kerucut Pengalaman Edgar Dale

Bedasarkan kerucut pengalaman Dale, dapat diketahui bahwa hasil belajar seseorang diperoleh melalui pengalaman langsung (konkret) yaitu kenyataan yang ada dilingkungan sekitarnya melalui pengamatan/benda tiruan,

sampai kepada lambang verbal (abstrak). Semakin ke atas puncak kerucut maka semakin abstrak media penyampai pesan itu. Berdasarkan kerucut pengalamann Dale, pengalaman langsung akan memberikan informasi dan gagasan dalam bentuk konkret karena melibatkan panca indera manusia yaitu indera penglihatan, pendengaran, perasaan, penciuman, dan peraba. (Arsyad, 2013:14).

Penjelasan diatas menunjukkan agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik maka peserta didik sebaiknya diajak untuk memanfaatkan semua alat inderanya. Dalam hal ini guru harus berusaha untuk memberikan rangsangan yang nantinya dapat diproses oleh berbagai indera yang dimiliki oleh peserta didik. Semakin banyak alat indera yang digunakan untuk menerima dan mengolah informasi, maka semakin besar kemungkinan informasi tersebut dapat dimengerti dan bertahan lebih lama dalam ingatan. Penggunaan media pembelajaran yang bersifat abstrak akan membuat informasi sulit untuk diterima karena peserta didik akan menghadapi kesulitan dalam memahami dan mencerna apa yang disampaikan oleh guru. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran memberikan dampak baik secara langsung atau tidak terhadap pemerolehan dan pertumbuhan pengetahuan, keterampilan dan sikap dari peserta didik atau peserta didik.

2.1.3.3 Fungsi Media Pembelajaran

Media memiliki fungsi menyampaikan informasi dari sumber (guru) kepada penerima (peserta didik) pada saat proses pembelajaran. Kemp & Dayton (dalam Daryanto, 2013:6) berpendapat bahwa dalam proses pembelajaran, media memiliki kontribusi sebagai berikut: (1) penyampaian pesan pembelajaran dapat

lebih terstandar; (2) pembelajaran dapat lebih jelas dan menarik; (3) pembelajaran menjadi lebih interaktif; (4) menghemat waktu pembelajaran; (5) meningkatkan kualitas pembelajaran; (6) proses pembelajaran dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja saat diperlukan; (7) meningkatkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses pembelajaran; (8) merubah peran guru ke arah yang positif.

Daryanto (2013:10) menjelaskan 15 fungsi media dalam proses pembelajaran, yaitu: (1) menyaksikan benda atau peristiwa pada masa lalu; (2) mengamati benda atau peristiwa yang sulit dikunjungi; (3) memperoleh gambaran yang jelas tentang benda atau hal-hal yang sulit diamati secara langsung karena ukurannya yang tidak memungkinkan; (4) mendengar suara yang tidak bisa ditangkap dengan telinga secara langsung; (5) mengamati binatang-binatang yang sukar diamati secara langsung karena sulit ditangkap; (6) mengamati peristiwa-peristiwa yang jarang terjadi atau berbahaya untuk didekati; (7) megamati benda-benda yang mudah rusak dengan jelas; (8) membandingkan sesuatu dengan mudah; (9) melihat suatu proses yang berlangsung lambat dengan cepat; (10) melihat gerakan-gerakan yang berlangsung cepat dengan lambat; (11) mengamati gerakan-gerakan mesin atau alat yang sulit diamati secara langsung; (12) melihat bagian-bagian tersembunyi dari suatu alat; (13) melihat ringkasan dari suatu rangkaian pengamatan yang panjang atau lama; (14) menjangkau audien dalam jumlah besar dan mengamati suatu objek bersamaan atau serempak; (15) dapat belajar sesuai dengan kemampuan, minat, dan temponya masing-masing.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, fungsi media pembelajaran adalah sebagai sumber belajar yang menarik dan dapat membantu guru menyampaikan

informasi berupa materi pembelajaran yang sulit diamati secara langsung kepada peserta didik dalam jumlah besar dengan waktu yang singkat. Media pembelajaran *Lift the Flap Book* berbasis grafis berfungsi untuk mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, mengubah konsep materi yang abstrak menjadi konkret, dan menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan menarik bagi peserta didik pada muatan pembelajaran IPS materi pakaian adat di Indonesia.

2.1.3.4 Manfaat Media Pembelajaran

Media digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan suatu konsep atau materi kepada peserta didik dan dapat memberikan pengaruh positif atau manfaat kepada peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Menurut Aqib (2017:51), manfaat dari masing-masing media pembelajaran yaitu: (1) memperjelas penyajian pesan (tidak verbalis); (2) mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera; (3) objek bisa besar atau kecil; (4) gerak bisa cepat atau lambat; (5) kejadian masa lalu, objek yang kompleks; (6) konsep bisa luas atau sempit; (7) mengatasi sikap pasif peserta didik; dan (8) menciptakan persamaan pengalaman dan persepsi peserta didik yang heterogen.

Menurut Arsyad (2013:29) manfaat praktis dari penggunaan media dalam proses pembelajaran adalah:

- a. media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar;
- b. media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian peserta didik sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi secara langsung

antara peserta didik dan lingkungannya, dan kemungkinan peserta didik untuk belajar secara individu sesuai dengan kemampuan dan minatnya;

- c. media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu. Objek besar yang tidak dapat dibawa ke ruang kelas dapat diperlihatkan menggunakan gambar atau foto, video, film, atau replika. Objek kecil yang tidak dapat dilihat secara langsung menggunakan mata dapat dilihat menggunakan bantuan mikroskop, gambar, video, atau film. Benda atau peristiwa yang sulit dikunjungi atau hanya ada dan terjadi pada masa lalu bisa disaksikan kembali menggunakan rekaman, video, foto, atau gambar.
- d. media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada peserta didik tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, memperluas wawasan dan pengalaman peserta didik, serta mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu sehingga dapat mengefisiensi waktu. Media pembelajaran *lift the flap book* berbasis grafis memberikan manfaat kepada guru untuk menciptakan pembelajaran yang inovatif dan bervariasi sehingga pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan.

2.1.3.5 Prinsip-Prinsip Pemilihan dan Penggunaan Media Pembelajaran

Pemilihan media yang akan digunakan untuk mengajarkan materi pembelajaran tidak boleh sembarangan dan memperhatikan prinsip-prinsip tertentu. Arsyad (2013:71) berpendapat dari segi teori belajar, terdapat beberapa prinsip psikologis yang perlu diperhatikan dalam pemilihan dan penggunaan media pembelajaran

sebagai berikut: (1) motivasi; (2) perbedaan individu; (3) tujuan pembelajaran; (4) organisasi isi; (5) persiapan sebelum belajar; (6) emosi; (7) partisipasi; (8) umpan balik; (9) pengetahuan; (10) latihan dan pengulangan; (11) penerapan.

Aqib (2017:53) mengatakan bahwa dalam memilih media pembelajaran perlu mempertimbangkan beberapa hal, antara lain: (1) kompetensi pembelajaran; (2) karakteristik sasaran didik; (3) karakteristik media yang bersangkutan; (4) waktu yang tersedia; (5) biaya yang diperlukan; (6) ketersediaan fasilitas atau peralatan; (7) konteks penggunaan; (8) mutu teknis media. Selain itu, Aqib juga berpendapat mengenai prinsip penggunaan media, yaitu: (1) setiap media memiliki kelebihan dan kekurangan; (2) gunakan media seperlunya, jangan berlebihan; (3) penggunaan media mampu mengaktifkan pelajar; (4) pemanfaatan media harus terencana dalam program pembelajaran; (5) hindari penggunaan media yang hanya sekedar mengisi waktu; (6) perlu persiapan yang cukup sebelum menggunakan media.

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat dikatakan bahwa dalam pemilihan dan penggunaan media pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik dan kemampuan siswa, kemampuan guru, kondisi siswa dan kelas, cakupan materi yang akan diajarkan. Selain itu, persiapan sebelum menggunakan media juga perlu diperhatikan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

2.1.3.6 Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Terdapat berbagai jenis media pembelajaran yang dapat dijadikan pilihan untuk guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, mulai dari yang sederhana dan murah hingga yang sudah canggih dan mahal. Ada media yang dapat dibuat

sendiri oleh guru dan ada juga buatan pabrik yang bisa dibeli di toko-toko. Ada pula media yang tersedia di alam yang bisa dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Ibrahim (dalam Daryanto, 2013:19) mengelompokkan media berdasarkan ukuran serta kompleks tidaknya alat dan perlengkapannya ke dalam lima kelompok, meliputi: (1) media tanpa proyeksi dua dimensi (media grafis, media bentuk papan, dan media cetak); (2) media tanpa proyeksi tiga dimensi (benda asli baik hidup maupun mati dan benda tiruan yang mewakili aslinya); (3) media audio; (4) media proyeksi; (5) televisi; (6) video; dan (7) komputer.

Arini (2017:66) mengemukakan jenis-jenis media pembelajaran sebagai berikut :

- a. Media audio visual gerak, yaitu media yang memanfaatkan perkembangan IPTEK dengan melibatkan indera penglihatan dan pendengaran, serta menampilkan unsur gambar bergerak, seperti: televisi, video, dan film.
- b. Media audio visual diam, yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam, seperti: film bingkai suara dan film rangkai suara.
- c. Media audio semi gerak, yaitu media yang menampilkan suara disertai gerakan titik secara linier, tidak dapat menampilkan gerakan nyata secara utuh, seperti rekaman lagu atau cerita. Melalui rekaman siswa dapat mendengarkan suara (audio) dan membayangkan pesan atau kejadian dari suara itu (semi gerak).
- d. Media visual gerak, yaitu media yang menampilkan gambar atau membiaskan bayangan yang dapat bergerak di layar bias, seperti: bias gambar-gambar yang ditampilkan oleh *motion picture film*.

- e. Media visual diam, yaitu media yang menampilkan tulisan, huruf-huruf, gambar, dan simbol yang mengandung arti yang kemudian disebut “Media Grafis”. Macam-macam media grafis yaitu: gambar atau foto, diagram, bagan, grafik, poster, media cetak, buku.
- f. Media audio, yaitu media yang berkaitan dengan indera pendengaran, pesan yang akan disampaikan dituangkan dalam lambang-lambang auditif, baik verbal (dalam bentuk kata-kata atau bahasa lisan) maupun non verbal, seperti: radio dan alat perekam.
- g. Media cetak, yaitu media yang dicetak menggunakan bahan dasar kertas atau kain yang mengandung unsur-unsur tulisan (teks), gambar visualisasi, atau keduanya untuk menyampaikan pesan-pesannya.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat dikatakan bahwa media dibagi menjadi tiga jenis yaitu media audio, media visual, dan media audio visual. Tentunya dari sekian banyak jenis media tersebut, masing-masing media memiliki kelebihan dan kelemahan yang berbeda-beda. Kelemahan dan kelebihan media tersebut dapat dijadikan pertimbangan guru dalam memilih media pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran dan dapat mengoptimalkan tujuan pembelajaran.

2.1.3.7 Media Grafis

Media grafis merupakan media yang dapat digunakan secara langsung, tidak bergantung pada perangkat elektronik atau teknologi, dan pengoperasiannya mudah. Daryanto (2013:19) berpendapat bahwa media grafis adalah suatu penyajian secara visual yang menggunakan titik-titik, garis-garis, gambar-gambar,

tulisan-tulisan, atau simbol visual yang lain dengan maksud untuk mengikhtisarkan, menggambarkan, dan merangkum suatu ide, data, atau kejadian. Fungsi umum media grafis adalah untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Sedangkan fungsi khususnya adalah untuk menarik perhatian, memperjelas ide, mengilustrasikan atau menghiasi fakta yang mungkin akan cepat dilupakan atau diabaikan bila tidak digrafiskan.

Berdasarkan pendapat tersebut, media grafis adalah media pembelajaran sederhana namun menarik yang memuat simbol atau unsur-unsur visual untuk mempermudah penyampaian pesan atau materi pembelajaran kepada peserta didik. Dalam penelitian ini, peneliti mengembangkan media pembelajaran *lift the flap book* dengan memadukan teks dan gambar. Teks pada media tersebut dibuat singkat dan berfungsi untuk memberikan penjelasan gambar.

2. 1. 4 Penyusunan Media *Lift the Flap Book*

2.1.4.1 Pengertian *Lift the Flap Book*

Sugiyanto (dalam Handayani, 2016:31) mengemukakan bahwa *lift the flap book* (buku berjendela) merupakan buku yang terdapat gambar didalamnya, dimana gambar dilengkapi dengan jendela yang dapat dibuka baik keatas, ke bawah, ke kanan maupun ke kiri serta memiliki keterangan dibaliknya. Sedangkan Rahmawati (2018:817) berpendapat bahwa *lift the flap book* atau sering disebut dengan *flap book* adalah buku berjendela yang terdapat gambar atau informasi di dalam atau di baliknya. Sehingga buku tersebut disamping memberikan pengetahuan tetapi juga menarik untuk dibaca dan dapat memancing respon motorik anak.

Dewantari (dalam Ardhana, 2016:4) mengatakan *lift the flap book* dikemas dengan menyusun atau menumpuk beberapa kertas, lalu mengunci salah satu sisi susunan kertas dan menyisakan sebagian kertas untuk dapat ditutup dan dibuka kembali. Sependapat dengan itu, Siswanti (2009:2) mengatakan pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan karena tidak hanya membaca teks dan melihat gambar, namun peserta didik dapat belajar sambil bermain dengan membuka dan menutup lipatan serta menemukan sesuatu yang tersembunyi dibalik lipatan tersebut. Sehingga membaca media ini seolah-olah berada di alam misteri karena peserta didik penasaran dengan isi dibalik lipatan.

Berdasarkan pendapat tersebut, *lift the flap book* merupakan buku berjendela dengan menyusun atau menumpuk beberapa kertas kemudian melubangi gambar di dalamnya dan mengunci salah satu sisinya sehingga dapat dibuka dan ditutup kembali, dengan begitu pembelajaran akan menjadi menyenangkan dan meningkatkan motivasi peserta didik saat pembelajaran.

2.1.4.2 Desain Pengembangan *Lift the Flap Book*

Arsyad (2013:74-76) menguraikan pemilihan media bersumber dari konsep bahwa media merupakan bagian dari sistem instruksional secara keseluruhan, sehingga dalam pemilihan media pembelajaran *lift the flap book* harus memperhatikan beberapa kriteria sebagai berikut:

- 1) Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Media dipilih berdasarkan tujuan instruksional yang telah ditetapkan yang secara umum mengacu kepada salah satu gabungan dari dua atau tiga ranah kognitif, afektif, dan psikomotor;

- 2) Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi. Agar dapat membantu proses pembelajaran yang efektif, media harus selaras dan sesuai dengan kebutuhan tugas pembelajaran dan keterampilan mental yang berbeda setiap peserta didik;
- 3) Praktis, luwes, dan bertahan. Dalam pemilihan media pembelajaran harus memperhatikan waktu, dana, atau sumber belajar dan tidak harus dipaksakan, karena media yang mahal dan memakan waktu lama untuk memproduksinya bukanlah jaminan sebagai media yang terbaik. Media yang dipilih sebaiknya dapat digunakan dimana saja, kapan saja, dan mudah dipindahkan serta dibawa kemana saja;
- 4) Guru terampil menggunakannya. Ini merupakan salah satu kriteria utama, apapun media yang sudah dipilih oleh guru maka guru harus mampu menggunakannya dalam proses pembelajaran. Semahal dan secanggih apapun media tersebut tidak akan berarti jika guru belum dapat menggunakannya dalam proses pembelajaran sebagai upaya meningkatkan mutu dan hasil belajar peserta didik;
- 5) Mutu teknis. Pengembangan visual baik gambar maupun fotograf harus memenuhi persyaratan teknis tertentu. Misalnya, visual pada *lift the flap book* harus jelas dan informasi atau pesan yang ditonjolkan dan ingin disampaikan tidak boleh terganggu oleh elemen lain yang berupa latar belakang (*background*).

Aqib (2017:52) menjelaskan dalam pembuatan media pembelajaran *lift the flap book* harus memperhatikan beberapa prinsip umum sebagai berikut: (1)

visible atau mudah dilihat; (2) *interesting* atau menarik; (3) *simple* atau sederhana; (4) *useful* atau bermanfaat bagi pelajar; (5) *accurate* atau benar dan tepat sasaran; (6) *legitimate* atau sah dan masuk akal; (7) *structured* atau tersusun secara rapi atau runtut. Lebih lanjut lagi Purwono (dalam Khodijah, 2017:14-16) menyatakan bahwa dalam pengembangan bahan ajar terdapat tiga aspek yang perlu diperhatikan, yaitu:

1. Aspek kelayakan isi

Aspek kelayakan isi mencakup beberapa butir penilaian sebagai berikut:

- a. Kelayakan materi, materi yang disajikan mencakup materi yang terkandung dalam Standar Kompetensi (SK);
- b. Keluasan materi, materi yang disajikan mencerminkan jабaran yang mendukung pencapaian semua Kompetensi Dasar (KD);
- c. Kedalaman materi, materi yang disajikan mulai dari pengenalan konsep, definisi, prosedur, tampilan, output, contoh, kasus, latihan, sampai dengan interaksi antar-konsep sesuai dengan tingkat pendidikan;
- d. Keakuratan gambar, diagram, dan ilustrasi disajikan sesuai dengan kenyataan dan efisiensi untuk meningkatkan pemahaman peserta didik; dan
- e. Mendorong rasa ingin tahu, yaitu uraian atau latihan atau contoh-contoh kasus yang disajikan mendorong peserta didik untuk mengetahui materi lebih jauh.

2. Aspek kelayakan penyajian

Aspek kelayakan penyajian mencakup beberapa butir penilaian diantaranya sebagai berikut:

- a. Konsistensi sistematika sajian dalam kegiatan belajar, sistematika penyajian dalam setiap kegiatan belajar taat asas (memiliki pendahuluan, isi, dan penutup);
- b. Ketentuan konsep; konsep disajikan secara runtut mulai dari yang mudah ke sukar, dari yang konkret ke abstrak, dari yang sederhana ke kompleks, dari yang dikenal ke belum dikenal. Materi bagian sebelumnya bisa membantu pemahaman materi pada bagian selanjutnya;
- c. Contoh-contoh soal dalam setiap kegiatan belajar, terdapat contoh-contoh soal yang dapat membantu menguatkan pemahaman konsep yang ada dalam materi;
- d. Soal latihan pada setiap akhir kegiatan belajar; soal-soal yang diberikan dapat melatih kemampuan memahami dan menerapkan konsep yang berkaitan dengan materi dalam kegiatan belajar; dan
- e. Keterlibatan peserta didik, penyajian materi bersifat interaktif dan partisipatif (ada bagian yang mengajak peserta didik untuk berpartisipasi).

3. Aspek penilaian kontekstual

Aspek penilaian kontekstual mencakup beberapa butir penilaian diantaranya sebagai berikut:

- a. Keterkaitan materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata peserta didik;
- b. Kemampuan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimiliki peserta didik dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari;

- c. Menemukan (*inquiry*), materi merangsang siswa untuk menemukan pengetahuan sendiri; bertanya (*questioning*), terdapat pertanyaan-pertanyaan yang mendorong, membimbing, dan mengukur kemampuan peserta didik; dan
- d. Penilaian yang sebenarnya (*authentic assesment*), terdapat tes yang bisa digunakan sebagai dasar menilai hasil belajar.

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut, pengembangan media pembelajaran *lift the flap book* berbasis grafis harus memperhatikan beberapa hal antara lain: (1) sesuai dengan topik pembelajaran; (2) sesuai dengan kompetensi atau tujuan pembelajaran yang ingin dicapai; (3) menarik; (4) materi pembelajara jelas dan runtut; (5) mudah digunakan guru dan peserta didik; (6) komunikatif; (7) mendukung pemahaman peserta didik; (8) mengembangkan ranah kognitif.

2.1.4.3 Kelebihan dan Kelemahan Media *Lift the Flap Book*

Media *Lift the Flap Book* memiliki kelebihan dan kekurangan. Ardhana (2016:4) menyebutkan bebrapa 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 divariasi 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.

2. 1. 5 Hakikat Pembelajaran IPS

2.1.5.1 Pengertian IPS

Sumantri (dalam Sapriya, 2009:11) menyatakan IPS merupakan seleksi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan. 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 (integreted) 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 uraian diatas, yang dimaksud dengan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah suatu program pendidikan yang mengintegrasikan beberapa disiplin ilmu, kegiatan manusia dan lingkungan sosial yang dapat membantu siswa untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap serta nilai-nilai untuk menjadi masyarakat yang bertanggung jawab kepada bangsa dan negara.

2.1.5.2 Tujuan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar

Terdapat beberapa tujuan pembelajaran IPS yang menggambarkan bentuk pengetahuan, ketrampilan, nilai, dan sikap sehingga memungkinkan siswa dapat berpartisipasi aktif baik dalam keluarga, teman bermain, sekolah, masyarakat, bangsa, dan negaranya. Mutakin (dalam Susanto, 2016:145) merumuskan tujuan pembelajaran IPS di sekolah yaitu:

- 1) mempunyai kesadaran dan kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungannya, melalui pemahaman terhadap nilai-nilai sejarah dan kebudayaan masyarakat;
- 2) mengetahui dan memahami konsep dasar dan mampu menggunakan metode yang diadaptasi dari ilmu-ilmu sosial untuk memecahkan masalah-masalah sosial;
- 3) mampu menggunakan model-model dan proses berpikir serta membuat keputusan untuk menyelesaikan masalah yang berkembang dalam masyarakat;
- 4) menaruh perhatian terhadap isu-isu dan masalah-masalah sosial serta mampu membuat analisis yang kritis, selanjutnya mampu mengambil tindakan yang tepat;

- 5) mampu mengembangkan berbagai potensi sehingga mampu membangun diri sendiri agar survive dan bertanggung jawab dalam masyarakat.

Menurut Munir (dalam Susanto, 2016: 150) tujuan pembelajaran IPS disekolah dasar sebagai berikut: (1) Membekali peserta didik dengan pengetahuan sosial yang berguna untuk kehidupannya kelak saat berada dalam lingkungan masyarakat. (2) Membekali peserta didik dengan kemampuan untuk dapat mengidentifikasi, menganalisis, serta menyusun alternatif pemecahan masalah sosial yang terjadi didalam kehidupan bermasyarakat. (3) Membekali peserta didik dengan kemampuan untuk berkomunikasi dengan warga masyarakat lain dan bidang keilmuan serta bidang keahlian. (4) Membekali peserta didik dengan kesadaran, sikap mental yang positif, dan keterampilan keilmuan terhadap pemanfaatan lingkungan hidup yang menjadi bagian dai kehidupan tersebut. (5) Membekali peserta didik dengan kemampuan untuk mengembangkan pengetahuan dan keilmuan IPS sesuai dengan perkembangan kehidupan masyarakat, ilmu pengetahuan, dan teknologi.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli tersebut, tujuan pembelajaran IPS di sekolah dasar adalah membekali peserta didik pengetahuan, ketrampilan, nilai, dan sikap sosial sehingga dapat dimanfaatkan dalam memecahkan masalah-masalah sosial yang ada di masyarakat atau lingkungannya.

2.1.5.3 Ruang Lingkup IPS di Sekolah Dasar

Pemerintah melalui Permendikbud No. 21 Tahun 2016 telah memberikan arah yang jelas pada ruang lingkup muatan pelajaran IPS di sekolah dasar madrasah ibtidaiyah meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

1. Manusia, tempat, dan lingkungan
 - a. Wilayah geografis tempat tinggal bangsa Indonesia.
 - b. Konektivitas dan interaksi sosial kehidupan bangsa di wilayah negara Indonesia.
 - c. Konektivitas antar ruang dan penanggulangan permasalahan lingkungan hidup secara bijaksana dalam kehidupan bangsa Indonesia.
2. Waktu, keberlanjutan, dan perubahan
 - a. Perkembangan kehidupan bangsa Indonesia dalam waktu sejak masa pra aksara hingga islam.
 - b. Perkembangan bangsa Indonesia dari masa penjajahan, masa pergerakan kemerdekaan sampai awal reformasi dalam menegakkan dan membangun kehidupan berbangsa dan bernegara.
3. Sistem Sosial dan Budaya
 - a. Kehidupan manusia dan kelembagaan sosial, ekonomi, pendidikan, dan budaya masyarakat dan bangsa Indonesia.
 - b. Norma, lembaga, dan politik dalam kehidupan sosial dan budaya bangsa Indonesia.
4. Perilaku ekonomi dan kesejahteraan
 - a. Kehidupan ekonomi masyarakat
 - b. Indonesia yang bertanggung jawab
 - c. Kehidupan perekonomian masyarakat dan negara Indonesia sebagai perwujudan rasa nasionalisme.

2. 1. 6 KI dan KD Materi Pakaian Adat di Indonesia

Permendikbud Nomor 24 Tahun 2016 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Kurikulum 2013 pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah menjelaskan bahwa Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar muatan pembelajaran IPS untuk kelas IV SD sebagai berikut:

Tabel 2.1 KI dan KD Muatan Pembelajaran IPS Kelas IV

Kompetensi Inti 3 (Pengetahuan)	Kompetensi Inti 4 (Ketrampilan)
1) 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.	2) Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.
Kompetensi Dasar	
3.1 Mengidentifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari	4.1 Menyajikan hasil identifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk

<p>tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi.</p>	<p>kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi.</p>
<p>3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia; serta hubungannya dengan karakteristik ruang.</p>	<p>4.2 Menyajikan hasil identifikasi mengenai keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia; serta hubungannya dengan karakteristik ruang.</p>
<p>3.3 Mengidentifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan, serta kehidupan sosial budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.</p>	<p>4.3 Menyajikan hasil identifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan, serta kehidupan sosial budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.</p>
<p>3.4 Mengidentifikasi kerajaan Hindu dan/atau Budha dan/atau Islam di lingkungan daerah setempat, serta</p>	<p>4.4 Menyajikan hasil identifikasi kerajaan Hindu dan/atau Budha dan/atau Islam di lingkungan daerah</p>

<p>pengaruhnya pada kehidupan masyarakat masa kini.</p>	<p>setempat, serta pengaruhnya pada kehidupan masyarakat masa kini.</p>
---	---

Berdasarkan tabel KI dan KD IPS kelas IV di atas, materi pakaian adat termasuk dalam KD 3.2 yaitu mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia; serta hubungannya dengan karakteristik ruang.

2. 1. 7 Hakikat Hasil Belajar

2.1.7.1 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh siswa setelah mengalami kegiatan belajar (Rifa'i dan Anni, 2012:6). Sependapat dengan Susanto (2016:5) menjelaskan hasil belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap.

Berdasarkan dari beberapa pengertian hasil belajar di atas maka hasil belajar adalah perubahan perilaku yang diperoleh siswa yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran.

2.1.7.2 Klasifikasi Hasil Belajar

Aspek penilaian hasil belajar yang harus digunakan di sekolah telah ditetapkan dalam Permendikbud No. 23 Tahun 2016 pasal 3 ayat 1 tentang Standar Penilaian. Penilaian hasil belajar peserta didik pada pendidikan dasar dan pendidikan

menengah meliputi aspek sikap, pengetahuan dan keterampilan. Ini berarti bahwa tujuan pendidikan harus memberikan pengetahuan dan keterampilan ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dari ketiga ranah tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut.

a. Ranah Kognitif

Kurikulum 2013 mengembangkan keenam kategori tersebut yang sesuai dengan tuntutan zaman dan tingkat kemampuan siswa untuk mempersiapkan manusia yang seutuhnya. Keenam pengembangan ranah kognitif Bloom dijabarkan dalam tabel 2.2 (Permendikbud, 2014:8).

Tabel 2.2 Sasaran Penilaian Hasil Belajar pada Kemampuan Berpikir

Kemampuan Berpikir	Deskripsi
Mengingat	Mengemukakan kembali apa yang sudah dipelajari dari guru, buku, sumber lainnya sesuai aslinya, sampai 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 argumentasi dengan kesimpulan, benang merah pemikiran antara satu karya dengan karya lainnya
Mengevaluasi	Menentukan nilai suatu benda atau informasi berdasarkan suatu kriteria
Mencipta	Membuat sesuatu yang baru dari apa yang sudah ada sehingga hasil tersebut merupakan satu kesatuan utuh dan berbeda dari komponen yang digunakan untuk membentuknya

b. Ranah Afektif

Ranah afektif dalam kurikulum 2013 termasuk dalam lingkup sikap spiritual dan sikap sosial. Kelima ranah afektif tersebut dijelaskan dalam tabel 2.3 (Permendikbud, 2014:6).

Tabel 2.3 Sasaran Penilaian Hasil Belajar pada Kemampuan Belajar Afektif

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	Menganggap nilai tersebut baik; menyukai nilai tersebut;

nilai	dan komitmen terhadap nilai tersebut
Menghayati nilai	Memasukkan nilai tersebut sebagai bagian dari sistem nilai dirinya
Mengamalkan nilai	Mengembangkan nilai tersebut sebagai ciri dirinya dalam berpikir, berkata, berkomunikasi, dan bertindak (karakter

c. Ranah Psikomotorik

Kurikulum 2013 menjabarkan ranah psikomotor seperti pada tabel 2.4 (Permendikbud, 2014:6).

Tabel 2.4 Sasaran Penilaian Hasil Belajar pada Kemampuan Belajar Psikomotor

Kemampuan Belajar	Deskripsi
Mengamati	Perhatian pada waktu mengamati suatu objek/membaca suatu tulisan/mendengar suatu penjelasan, catatan yang dibuat tentang yang diamati, kesabaran, waktu (on task) yang digunakan untuk mengamati
Menanya	Jenis, kualitas, dan jumlah pertanyaan yang diajukan siswa (pertanyaan faktual, konseptual, prosedural, dan hipotetik)
Mengumpulkan informasi/ mencoba	Jumlah dan kualitas sumber yang dikaji/digunakan, kelengkapan informasi, validitas informasi yang dikumpulkan, dan instrumen/alat yang digunakan untuk mengumpulkan data.
Menalar/	Mengembangkan interpretasi, argumentasi dan

mengasosiasi	kesimpulan mengenai keterkaitan informasi dari dua fakta/konsep, interpretasi argumentasi dan kesimpulan mengenai keterkaitan lebih dari dua fakta/konsep/teori, mensintesis dan argumentasi serta kesimpulan keterkaitan antarberbagai jenis fakta/konsep/teori/ pendapat; mengembangkan interpretasi, struktur baru, argumentasi, dan kesimpulan yang menunjukkan hubungan fakta/konsep/teori dari dua sumber atau lebih yang tidak bertentangan; mengembangkan interpretasi, struktur baru, argumentasi dan kesimpulan dari konsep/teori/pendapat yang berbeda dari berbagai jenis sumber.
Mengkomunikasikan	Menyajikan hasil kajian (dari mengamati sampai menalar) dalam bentuk tulisan, grafis, media elektronik, multimedia, dan lain-lain.

2. 1. 8 Materi Pakaian Adat di Indonesia

Perbedaan geografis di wilayah Indonesia menyebabkan berkembangnya keragaman budaya salah satunya yaitu keragaman pakaian adat. Bagi masyarakat Indonesia, pakaian adat menjadi salah satu kekayaan budaya yang sangat mereka banggakan. Pakaian adat dapat menjadi simbol atau ciri khas suatu daerah di Indonesia yang dapat digunakan berbagai acara baik acara adat maupun acara-

acara nasional. Berikut adalah materi keragaman pakaian adat di 34 provinsi di Indonesia.

Tabel 2.5 Materi Pakaian Adat di 34 Provinsi Indonesia

No	Provinsi	Uraian Materi
1	Nangroe Aceh Darusalam	Linto Baro dan Daro Baro Keunikan : Meukasah (atasan), Siluweu (celana panjang), Ijo Krong (sarung), Siwah (senjata) dan Meukeutop (penutup kepala). Penggunaan : Digunakan pada saat upacara penting, seperti pernikahan dan juga saat menampilkan tarian adat.
2	Sumatera Utara	Ulos Keunikan : Kain yang ditenun secara manual dari bahan benang sutra berwarna hitam, merah, dan putih dan dihiasi dengan motif berupa benang emas atau perak. Penggunaan : Digunakan untuk upacara adat dan aktivitas sehari-hari.
3	Sumatera Barat	Bundo Kanduang dan Limapeh Rumah Nan Gadang Keunikan : Penutup kepala yang menyerupai tanduk kerbau atau atap rumah gadang. Penggunaan : Digunakan dalam kehidupan sehari-hari.
4	Riau	Baju Kurung Cekak Musang & Kebaya Laboh Keunikan : Terbuat dari kain tenun khas buatan

		<p>masyarakat Riau, sepatu berbentuk runcing, canggai pada kelingking, keris berbentuk kepala burung serindit</p> <p>Penggunaan : Digunakan untuk acara-acara tertentu yang berkaitan dengan acara resmi atau acara adat, upacara pelantikan, upacara penobatan raja, upacara penerimaan tamu, dan upacara penerimaan anugerah.</p>
5	Kepulauan Riau	<p>Teluk Belanga dan Kebaya</p> <p>Keunikan : Baju atasan yang menjuntai sampai ke bawah lutut, desain yang sangat sederhana yakni pada bagian depan kebaya dikaitkan dengan peniti atau kancing sebanyak 3 buah, bermotif polos, dilengkapi kain sarung, dan peci/tanjak (kain songket segi empat), kain samping.</p> <p>Penggunaan : Digunakan untuk acara resmi.</p>
6	Jambi	<p>Pakaian Melayu Jambi</p> <p>Keunikan : Disulam dengan benang keemasan dan berbagai hiasan mewah, gelang banjar, terbuat dari beludru berwarna merah emas dengan diberi sulaman benang emas bermotif tagapo (bunga bertabur) kembang melati, dan kembang berangkai, penutup kepala yang dibuat dari beludru mewah yang dilengkapi dengan flora (tali runci dan bungo runci).</p> <p>Penggunaan : Digunakan untuk acara resmi dan upacara</p>

		pernikahan.
7	Sumatra Selatan	<p>Aesan Gede dan Aesan Pasangko.</p> <p>Keunikan : Baju kurung berwarna merah dengan motif bunga bintang berwarna keemasan, kain songket lepus bersulam emas, teratai dibagian dada, mahkota Paksangkon, dan perhiasan mewah</p> <p>Penggunaan : Di masa silam, kedua pakaian tersebut hanya digunakan oleh raja dan para pembesar kerajaan. Namun sekarang lebih umum digunakan oleh sepasang pengantin Palembang dalam upacara pernikahannya.</p>
8	Bangka Belitung	<p>Baju Seting dan Kain Cual</p> <p>Keunikan : Baju kurung berwarna merah terbuat dari kain sutra atau kain beludru, bawahan berupa kain cual dan di kepalanya memakai mahkota yang mana di sebut dengan Paksian, sorban atau yang lebih di kenal dengan nama Sungkon.</p> <p>Penggunaan : Digunakan untuk upacara pernikahan.</p>
9	Bengkulu	<p>Pakaian Adat Bengkulu</p> <p>Keunikan : Dibuat dari kain beludru dihiasi motif sulaman emas dan berbentuk bulat-bulat layaknya lempengan uang logam, gelang emas di pergelangan tangan, penutup kepala yang dibuat mancung keatas atau Detar, sarung songket yang ditenun menggunakan motif</p>

		<p>emas (sarung Segantung).</p> <p>Penggunaan : Digunakan untuk acara resmi dan upacara pernikahan.</p>
10	Lampung	<p>Tulang Bawang</p> <p>Keunikan : Logam kuningan, kain tapis (kain yang ditenun manual dengan menggunakan tinta emas) yang ditenun secara manual dengan warna keemasan, kalung papan jajar (kalung yang memiliki gantungan 3 lempengan perahu), kalung buah jukum (kalung yang terdiri dari gantungan berupa serangkaian miniatur buah jukum), selempeng pinang (kalung berukuran panjang yang terdiri dari gantungan yang menyerupai bunga atau buah), gelang burung, gelang kano, gelang bibit, gelang siger, seraja bulan, subang.</p> <p>Penggunaan : Digunakan untuk upacara pernikahan.</p>
11	DKI Jakarta	<p>Pakaian Adat Betawi Abang None</p> <p>Keunikan : Setelan jas dan celana panjang kemudian dililiti kain songket ditambah penutup kepala khas betawi, kebaya, selendang panjang dan kain batik, identik dengan warna-warna mencolok.</p> <p>Penggunaan : Digunakan untuk kegiatan sehari-hari</p>
12	Jawa Barat	<p>Jas Taqwa dan Kebaya</p> <p>Keunikan : Jas tutup dan celana panjang dengan warna</p>

		<p>sama, kain kebat batik, penutup kepala berupa bendo, sandal terumpah, arloji dengan rantai emas, kebaya dengan aneka warna, dan selendang berwarna.</p> <p>Penggunaan : Digunakan oleh kaum menengah dalam kehidupan sosial untuk acara resmi.</p>
13	Banten	<p>Pangsi</p> <p>Keunikan : Seperti baju koko dengan kerah, batik khas Banten, penutup kepala, sabuk dari kain batik yang sama motifnya, konde atau sanggul, dan kembang goyang.</p> <p>Penggunaan : Digunakan untuk kegiatan resmi seperti pernikahan.</p>
14	Jawa Tengah	<p>Jawi Jangkep dan Kebaya</p> <p>Keunikan : Terbuat dari bahan beludru, kain sutera, brokat, kain katun, dan nilon yang memiliki warna cerah menyala, menggunakan motif batik yang masih asli, kemben, stagen, kain tapih pinjung, konde dan beragam aksesoris, epek, timang, dan lerep sebagai sejenis ikat pinggang, wangkingan atau keris, canilan atau selop sebagai alas kaki.</p> <p>Penggunaan : Digunakan untuk acara-acara formal.</p>
15	DI Yogyakarta	<p>Kencongan dan Busana Sabukwala</p> <p>Keunikan : Terdiri atas sepasang pakaian tradisional yang mempunyai bagian penting yang tidak dapat</p>

		<p>dipisahkan antara satu dan lainnya, baju sordan (batik dan blangkon), dan kebaya yang dikombinasikan dengan kain batik.</p> <p>Penggunaan : Digunakan untuk kegiatan sehari-hari.</p>
16	Jawa Timur	<p>Pesa'an</p> <p>Keunikan : Berupa kaos mempunyai garis putih merah dan celana yang longgar, serta kebaya untuk wanita.</p> <p>Penggunaan : Digunakan untuk kegiatan sehari-hari oleh suku Madura.</p>
17	Bali	<p>Payas Agung</p> <p>Keunikan : Memiliki warna-warna cerah dilengkapi dengan aksesoris yang mewah.</p> <p>Penggunaan : Digunakan pada saat pesta adat perkawinan.</p>
18	Nusa Tenggara Barat	<p>Lambung dan Pegon</p> <p>Keunikan : Kerah berbentuk huruf "V", dihiasi manik-manik pada tepian jahitan, anting-anting berbentuk bulat yang terbuat dari daun lontar (sowang), bunga cempaka atau mawar yang terselip di sanggulan rambut yang bermodel Punjung Pliset, Wiron atau Cute (batik bermotif nangka berbahan kain pelung hitam), ikat kepala bernama Capuq, ikat pinggang bernama Leang.</p> <p>Penggunaan : Digunakan untuk acara tertentu seperti</p>

		acara upacara adat, pesta perkawinan, menyambut kedatangan tamu.
19	Nusa Tenggara Timur	<p>Ti'langga</p> <p>Keunikan : Ti'langga atau topi berbentuk mirip topi Sombrero khas Meksiko yang terbuat dari daun lontar kering, tenun ikat khas Rote.</p> <p>Penggunaan : Digunakan untuk upacara adat.</p>
20	Kalimantan Barat	<p>King Baba dan King Bibinge</p> <p>Keunikan : Bahan utama untuk membuat pakaian ini adalah kulit kayu ampuro atau kayu kapuo yang diolah menjadi kain, ikat kepala dari bulu burung enggang, jarat tangan (gelang) yang terbuat dari pintalan akar tanaman sebagai bentuk penolak bala, kalung yang terbuat dari tulang binatang.</p> <p>Penggunaan : Digunakan untuk aktivitas sehari-hari seperti bertani, berburu, maupun upacara adat.</p>
21	Kalimantan Utara	<p>Sapei Sapaq dan Baju Ta'a</p> <p>Keunikan : Terbuat dari kain beludru dengan pernik atau hiasan berbentuk manik-manik yang dijahit, penutup kepala berhias bulu burung enggang, mandau yang terselip pada pinggang, perisai perang, dan kalung-kalung dari bahan alam misalnya tulang, taring babi, biji-bijian.</p>

		Penggunaan : Digunakan untuk aktivitas sehari-hari.
22	Kalimantan Tengah	<p>Sinjang</p> <p>Keunikan : Dibuat dari bahan kulit nyamu dari pohon pinang puyu, bahan serat tenggang dan kulit nanas, dihias dengan lukisan menggunakan cat warna dari bahan-bahan alam, aksesoris seperti kulit trenggiling, tulang hewan serta uang logam.</p> <p>Penggunaan : Digunakan pada saat mengadakan acara-acara pesta adat, pernikahan, dan penyambutan tamu.</p>
23	Kalimantan Timur	<p>Urang Besunung</p> <p>Keunikan : Busana bawahan berupa cawat (abet kaboq), mandau yang terikat di bagian pinggang, ikat kepala yang terbuat dari pandan, uleng (hiasan kalung manik), kerah serta bagian dada berhias pasmen, dodot rambu (penutup bagian luar celana), tutup kepala bundar (setorong).</p> <p>Penggunaan : Digunakan untuk keperluan tertentu seperti saat upacara perkawinan, pertunjukan tarian, dan untuk acara lainnya.</p>
24	Kalimantan Selatan	<p>Ba'amar Galung Pancaran Matahari</p> <p>Keunikan : Memiliki keeksotisan yang khas dengan hiasan roncean bunga melati serta mawar, dekorasi mahkota dan kainnya yang terdapat naga dan kelabang</p>

		<p>(halilipan), kida-kida (aksesoris pengantin perempuan berbentuk segi lima), tali wenang (yang berfungsi sebagai ikat pinggang).</p> <p>Penggunaan : Digunakan untuk upacara pernikahan.</p>
25	Sulawesi Utara	<p>Laku Tepu</p> <p>Keunikan : Bahan pembuatannya berasal dari serat tanaman pisang (serat kofo).</p> <p>Penggunaan : Digunakan untuk acara tertentu seperti pernikahan, upacara penyambutan tamu, dan pesta adat lainnya.</p>
26	Sulawesi Barat	<p>Mandar</p> <p>Keunikan : Sarung sutra yang memiliki corak yang berbeda dan cara membuatnya, baju kebaya dihias dengan kepingan-kepingan logam warna emas di seluruh pinggir kebaya, sehelai selendang tipis dan tali ikat dari kain untuk mengencangkan ikatan sarung, kain sarung tenun khas Mandar, songkok tobone, rantai emas berleontin dan medalion dari taring macan atau taji ayam.</p> <p>Penggunaan : Digunakan pada waktu menyelenggarakan upacara atau pesta adat, misalnya perkawinan dan penyambutan tamu penting.</p>
27	Sulawesi Tengah	<p>Baju Nggembe dan Baju Koje.</p> <p>Keunikan : Mempunyai bentuk segi empat, berlengan</p>

		<p>lebar selebar kain, berkerah bulat, panjang blus sampai pinggang dan longgar.</p> <p>Penggunaan : Digunakan untuk upacara adat maupun pesta.</p>
28	Sulawesi Tenggara	<p>Babu Nggawi dan Babu Nggawi Laggai</p> <p>Keunikan : Atasan yang disebut Lipa Hinoru, bawahan disebut Roo Menda, motif yang digunakan untuk rok adalah motif khas dari suku Tolaki yakni motif pinetobo, motif pineburi mblaku, dan motif pinesewu, celana panjang (saluaro ala), ikat pinggang dari bahan logam (Sulepe atau Salupi).</p> <p>Penggunaan : Digunakan untuk upacara pengantin maupun upacara adat lainnya.</p>
29	Sulawesi Selatan	<p>Baju Tutu dan Baju Bodo</p> <p>Keunikan : Jas tutu, celana atau paroci, kain sarung atau lipa garusuk atau lipa sabbe, penutup kepala atau passapu, kancing yang dibuat dari emas atau perak, setiap warna baju bodo memiliki arti tersendiri, dan busana yang memiliki umur tertua di Indonesia.</p> <p>Penggunaan : Digunakan pada saat acara pernikahan.</p>
30	Gorontalo	<p>Mukuta dan Biliu</p> <p>Keunikan : Baya lo boute (ikat kepala), etango (ikat pinggang), pateda (gelang), loubu (aksesoris yang</p>

		<p>digunakan pada jari kelingking dan jari manis), tudung makuta (hiasan kepala), bako (pakaian yang digunakan pria), pasimeni (hiasan tambahan pada baju).</p> <p>Penggunaan : Digunakan untuk keperluan adat tertentu seperti upacara pernikahan, ritual keagamaan, tradisi adat gorontalo, pentas seni.</p>
31	Maluku	<p>Baju Cale</p> <p>Keunikan : Berwarna merah terang bermotif garis-garis geometris warna emas atau perak yang dibuat dari kain tebal dan dipadukan dengan kain kebaya atau sarung tenun dengan warna yang sama, kak kuping (berjumlah 4 buah), bunga ron, sisir konde, dan kain lenso.</p> <p>Penggunaan : Digunakan untuk upacara, pesta rakyat, ataupun pesta pernikahan.</p>
32	Maluku Utara	<p>Manteren Lamo dan Kimun Gia</p> <p>Keunikan : Memiliki corak yang sangat unik dan khas, baju cele yang memiliki bentuk seperti baju dengan motif kotak-kotak kecil, kain yang digunakan tebal namun nyaman dipakai.</p> <p>Penggunaan : Digunakan untuk menghadiri acara resmi seperti pernikahan, digunakan pada hari-hari tertentu seperti upacara adat Panas Pela, Cucu Negri, pelantikan raja di kampung.</p>

33	Papua Barat	Ewer Keunikan : Murni terbuat dari bahan alami yaitu jerami yang dikeringkan. Penggunaan : Digunakan untuk aktivitas sehari-hari.
34	Papua	Pakaian Adat Papua Keunikan : Dibuat dari bahan buah labu air tua yang dikeringkan dan bagian dalamnya (biji dan daging buah) dibuang. Penggunaan : Digunakan untuk aktivitas sehari-hari.

2. 2 Kajian Empiris

Penelitian ini merupakan hasil penelitian yang relevan dan terkait dengan media pembelajaran *lift the flap book* sebagai pendukung dalam penelitian pengembangan media *lift the flap book* berbasis grafis pada muatan pembelajaran IPS materi pakaian adat Indonesia kelas IV SDN Purwoyoso 01 Kota Semarang. Adapun hasil penelitian tersebut antara lain:

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 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 The Flap* 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.
4. 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 *Adobe 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.

5. 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.

6. 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.
7. Penelitian yang dilakukan oleh Ainurohmah tahun 2014 dengan judul “Pengembangan Perangkat Pembelajaran dengn Buku Berjendela pada Materi Gejala-gejala Atmosfer Kelas VII di SMPN 3 Balongpanggung Gresik”. Hasil penelitian menyebutkan bahwa pada kelas eksperimen ketuntasan secara klasikalnya sebesar 88%. Sedangkan pada kelas kontrol ketuntasan secara klasikal sebesar 68%. Diperoleh pula respon dari 25 siswa terhadap buku berjendela (*flap book*) yang dikembangkan sangat baik. Hal ini dapat diketahui dari prosentase yang didapatkan, yaitu 100%. Berdasarkan analisis

inferensial diperoleh bahwa hasil belajar siswa yang menggunakan buku berjendela (*flap book*) lebih baik dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang tidak menggunakan buku berjendela (*flap book*). Hal ini dibuktikan dengan ketuntasan secara klasikal pada kelas eksperimen sebesar 88%, dan kelas kontrol sebesar 68%.

8. 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.
9. Penelitian yang dilakukan Djoni tahun 2015 dengan judul “*Improving Students’ Reading Comprehension of Analytical Exposition Text by Using Graphic Organizers at Grade XI Social Science of SMA Kalam Kudus Padang*”. Hasil penelitian menyebutkan bahwa *Graphic Organizer* meningkatkan kemampuan pemahaman membaca teks *analytical exposition* dan untuk mengetahui faktor yang mempengaruhi kemampuan pemahaman

dalam membaca teks analytical exposition siswa kelas XI IPS SMA Kalam Kudus Padang. Peningkatan ini dibuktikan dengan meningkatnya nilai rata-rata siswa dari siklus 1 dan ke 2. Nilai rata-rata siswa pada siklus pertama adalah 66 dan pada siklus kedua adalah 71.

10. Penelitian yang dilakukan oleh Eryanti dan Kumalarini dalam *Joyful Learning Journal* pada tahun 2017 dengan judul “*Graphic Organizer as a Scaffolding Tool to Enhance the Ability to Write a Recount Text of the Tenth Graders*”. Hasil penelitian menyebutkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan terhadap kemampuan menulis siswa setelah diajar menggunakan graphic organizer. Hal ini dibuktikan dengan rata-rata nilai post-test yang lebih tinggi daripada nilai pre-test dengan perbedaan nilainya adalah 7.77. Nilai sig (2-tailed) adalah 0.01 dan itu lebih rendah dari 0.05. Sebagai tambahan, penerapan graphic organizer juga terbukti memberi peningkatan terhadap beberapa komponen menulis, seperti: isi, pengorganisasian, dan penggunaan bahasa.
11. 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.

12. 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.

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 Hartati dalam jurnal Kependidikan tahun 2018 dengan judul “Pengembangan Media *Pop-Up Book* untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa SD”. Hasil penelitian menyebutkan bahwa *Pop-Up Book* memenuhi kevalidan media sebesar 83,82% dengan kriteria sangat layak dan oleh ahli materi 87,50% dengan kriteria sangat layak. Pada uji coba skala besar hasil *posttest* siswa telah memenuhi kriteria ketuntasan klasikal yaitu sebesar 94,4%. Hasil perhitungan

N-gain dengan hasil 0.50 menunjukkan kriteria “sedang”. Hasil Uji t $16,420 > 2,0315$ terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan. Media *Pop-Up Book* memenuhi kriteria valid dan efektif sebagai media pembelajaran menulis narasi siswa kelas III SD.

15. Penelitian yang dilakukan Ruyani dan Sigit Wibowo dalam jurnal Ilmu Pendidikan tahun 2017 dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Grafis dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris”. Hasil penelitian menyebutkan berdasarkan hasil pengujian hipotesis pertama, kedua, ketiga, dan keempat hasil belajar Bahasa Inggris Peserta Didik yang dibelajarkan dengan Media Pembelajaran Grafis lebih tinggi daripada Peserta Didik yang menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Manusia.
16. Penelitian yang dilakukan oleh Musfirotun dalam Jurnal Kependidikan Dasar pada tahun 2018 dengan judul “Peningkatan Keefektifan Siswa dalam Pembelajaran IPA Melalui Pendekatan *Cooperative Tipe Numbered Head Together* pada Siswa Kelas V SD Negeri 2 Buwaran Mayong Jepara”. Hasil penelitian menyebutkan bahwa hasil belajar IPA dengan menggunakan model pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) pada siklus I rerata kelas sebesar 71 dan persentase ketuntasan klasikal sebesar 60%, Pada siklus II rerata kelas sebesar 74 dan persentase ketuntasan klasikal sebesar 75%, dan siklus III rerata kelas sebesar 84 dan persentase ketuntasan klasikal sebesar 95%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa rerata dan ketuntasan belajar IPA mengalami peningkatan dan indikator keberhasilan melebihi kriteria yang diinginkan.

17. Penelitian yang dilakukan oleh Muhtadi Irvan, Rahayu, dan Zahrotul Mufidah Ali dalam Jurnal Pancaran pada tahun 2016 dengan judul “Penerapan Model *Cooperative Learning Tipe Numbered Heads Together (NHT)* untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV pada Mata Pelajaran IPS di SDN Tegalgede 02 Jember”. Hasil penelitian menyebutkan bahwa Data perbandingan hasil belajar siswa antara pra siklus dan siklus I menunjukkan bahwa kategori sangat baik mengalami peningkatan sebesar 17%, kategori baik mengalami peningkatan 3%, kategori cukup mengalami penurunan 3%, kategori kurang mengalami penurunan sebesar 14%, dan kategori sangat kurang tidak mengalami perubahan. Hasil belajar pada siklus I berada dalam kategori cukup dan sudah mencapai KKM namun belum mencapai indikator keberhasilan karena siswa yang mendapat nilai 65 hanya sebanyak 70%, sehingga tetap perlu diadakan siklus II agar hasil belajar siswa lebih meningkat. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah jika sudah mencapai 75% siswa yang memperoleh skor 65. Pada siklus II, data menunjukkan bahwa kategori sangat baik mengalami peningkatan 16%, kategori baik mengalami penurunan 10%, kategori cukup mengalami peningkatan sebesar 7%, sedangkan pada kategori rendah mengalami penurunan sebesar 13%, dan sangat kurang tidak mengalami perubahan. Hal tersebut menunjukkan bahwa siswa telah mendapatkan hasil belajar yang memuaskan. Data siklus II menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa sudah mencapai 76 sehingga dapat disimpulkan bahwa siswa sudah mencapai hasil belajar kategori tinggi.

18. Penelitian yang dilakukan oleh Erwin Putera Permana dalam Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara tahun 2016 dengan judul “Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif *Numbered Heads Together* (NHT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Berpikir Kritis Siswa pada Mata Pelajaran IPS SD”. Hasil penelitian menyebutkan bahwa ketuntasan belajar siswa secara klasikal kelas V siklus I pada kegiatan pre tes sebesar 6,25% meningkat menjadi 65,63% pada kegiatan pos tes namun masih belum memenuhi syarat ketuntasan klasikal yang ditetapkan sekolah. Setelah peneliti melakukan perbaikan pada siklus II pada kegiatan pre tes diketahui bahwa ketuntasan belajar klasikal sebesar 15,63% meningkat menjadi 93,75% pada kegiatan pos tes dan telah memenuhi syarat ketuntasan klasikal yang ditetapkan sekolah yakni 75% dengan begitu telah terjadi peningkatan ketuntasan belajar siswa kelas V sebesar 28,12%.

2.3 Kerangka Berpikir

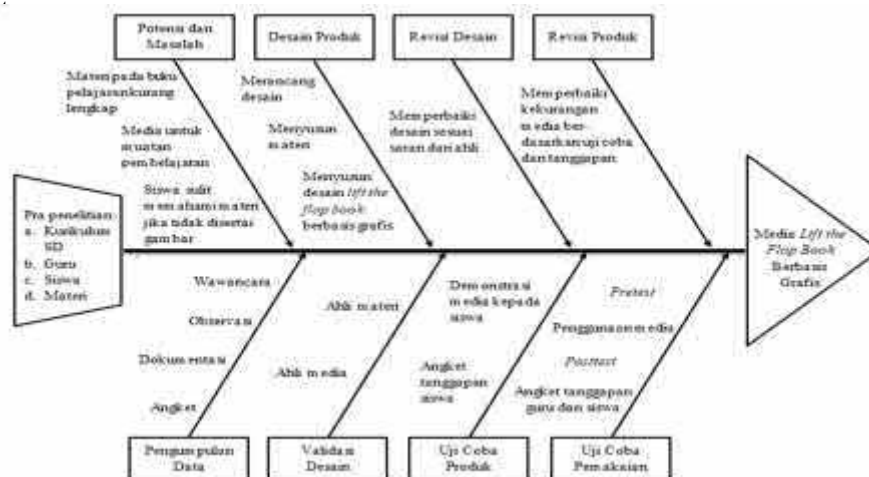
Kerangka berpikir merupakan gambaran mengenai hubungan teori dengan faktor yang telah teridentifikasi sebagai masalah. Kerangka berpikir yang baik adalah yang menjelaskan secara teoretis hubungan antar variabel independen dan variabel dependen. Oleh karena itu dalam menyusun sebuah paradigma penelitian harus berdasarkan pada kerangka berpikir (Sugiyono (2015:91).

Terdapat permasalahan pada pembelajaran IPS di SDN Purwoyoso 04 yang berpengaruh terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN Purwoyoso 04. Sumber belajar yang digunakan terbatas. Penggunaan media yang berkaitan dengan materi pembelajaran IPS belum optimal. Guru hanya menggunakan media

cetak berupa buku tema guru dan siswa. Siswa kurang fokus dalam pembelajaran. Siswa cenderung cepat bosan jika tidak menggunakan media khususnya pada muatan IPS. Adanya media *lift the flap book* ini akan membantu guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik dan juga mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Pengembangan media *lift the flap book* berbasis grafis ini menggunakan model pengembangan *Borg and Gall* yang diadaptasi oleh Sugiyono. Adapun langkah model pengembangan ini (dalam Sugiyono 2015: 298) terdiri atas 10 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; (10) produksi massal. Namun pada pelaksanaannya, penelitian ini hanya sampai pada langkah ke 8 yaitu uji coba pemakaian.

Secara rinci, kerangka berpikir penelitian digambarkan dalam bagan berikut.



Gambar 2.2 Kerangka Berpikir Pengembangan Media *Lift the Flap Book*

Berbasis Grafis

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan dan pembahasan pada muatan pembelajaran IPS materi pakaian adat di Indonesia pada siswa kelas IV SDN Purwoyoso 01 Kota Semarang dapat diambil kesimpulan sebagai berikut.

- a. Produk yang dikembangkan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah media *lift the flap book* berbasis grafis. Pengembangan produk dilakukan menggunakan langkah-langkah pengembangan menurut Borg & Gall dalam Sugiyono. Peneliti membatasi penelitian ini pada delapan tahap, yaitu: 1) potensi dan masalah, 2) pengumpulan data, 3) desain produk, 4) validasi desain, 5) revisi desain, 5) uji coba produk, 6) revisi produk, 8) uji coba pemakaian.
- b. Media *lift the flap book* berbasis grafis telah diuji dan divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Hasil pengujian oleh ahli materi mendapatkan skor 72 dari skor maksimal 90 dengan persentase 85% dengan kriteria “sangat layak”, sedangkan hasil pengujian oleh ahli materi mendapatkan skor 77 dari skor maksimal 95 dengan persentase 81% dengan kriteria “sangat layak”.
- c. Media *lift the flap book* berbasis grafis efektif digunakan pada muatan pembelajaran IPS materi pakaian adat di Indonesia di kelas IV karena dapat meningkatkan hasil belajar, dibuktikan dengan hasil *pretest* dan *posttest* menunjukkan persentase ketuntasan siswa meningkat dari 33,3% menjadi

93,3%. Uji perhitungan normalitas pada nilai *pretest* menunjukkan *sig.* sebesar 0,114 dan nilai *posttest* menunjukkan *sig.* sebesar 0,117. Uji normalitas *pretest* dan *posttest* mendapatkan hasil lebih besar dari 0,05 sehingga nilai keduanya berdistribusi normal. Hasil uji peningkatan rata-rata menunjukkan bahwa nilai *pretest* dan *posttest* mengalami peningkatan rata-rata sebesar 0,54 dengan selisih rata-rata 25 dengan kriteria “sedang”.

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian pengembangan media *lift the flap book* berbasis grafis, peneliti menyampaikan beberapa saran sebagai berikut.

- a. Media *lift the flap book* berbasis grafis dapat ditingkatkan lagi kelayakannya dengan menambahkan materi keragaman budaya yang ada di Indonesia lainnya selain pakaian adat.
- b. Guru dapat mengembangkan media *lift the flap book* pada muatan pembelajaran lain dengan penyajian yang lebih kreatif dan menarik.
- c. Sekolah dapat memfasilitasi para pendidik untuk mengikuti pelatihan pengembangan media pembelajaran guna memperluas wawasannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Z. 2017. *Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (inovatif)*. Bandung: Yrama Media.
- Ardhana, W. (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, S. 2013. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. 2017. *Media Pembelajaran*. Depok: Rajagrafindo Persada.
- Ashyar, Rayandraa. 2017. *Kreatif Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Refrensi Jakarta.
- Astutik P.I., Rasiman, & Handayani, E.D. 2018. Pengembangan Media Buku Berjendela pada Pembelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan IPA Veteran*, 2(1): 102-110.
- Citra R. & Asidigisianti S.P. 2018. Perancangan *Flap Book* sebagai Sarana Pengenalan Permainan Tradisional Indonesia untuk Anak Usia 7-10 Tahun. *Jurnal Seni Rupa*. Volume 06 Nomor 01. Hlm. 816-822.
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dewantari, Alit A.. 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
- Dian, K. & Agnes, B. 2016. *Ensiklopedia Negeriku: Pakaian Adat*. Jakarta: Penerbit Bhuna Ilmu Populer.
- Dimiyati & Mudjiono. 2010. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rhineka Cipta.
- Eryanti & Kumalarini. (2017). *Graphic Organizer as a Scaffolding Tool to Enhance the Ability to Write a Recount Text of the Tenth Graders*. *Joyful Learning Journal*, 20(1):102-109.
- Dyk, V., & Stephen. 2011. *Paper Engineering: Fold, Pull, Pop & Turn*. Washington DC: Smithsonian Institution.

- Fakhrudin, Ahmadi F., Sumilah, & Ansori I. (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, R. 2016. *Pendidikan IPS Filosofi, Konsep dan Aplikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Handayani, P.M. 2016. "Pengembangan Buku *Lift the Flap* Ensiklopedia Anak tentang 16 Pakaian Adat di Indonesia Bagian Tengah dan Timur". *Skripsi*. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma.
- Hartati. (2018). Pengembangan Media *Pop-Up Book* untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa SD. *Jurnal Kependidikan Dasar*, Vol. 8 No. 2.
- Irvan, M., Rahayu, & Ali, M.Z. (2016). Penerapan Model *Cooperative Learning Tipe Numbered Heads Together (NHT)* untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV pada Mata Pelajaran IPS di SDN Tegalgede 02 Jember. *Jurnal Pancaran*, Vol. 5 No. 4: 79-86.
- Ives, Rob. 2009. *Paper Engineering & Pop-ups for Dummies*. Indiana: Wiley Publishing, Inc
- Karyono dan Suryadi, Andy. (2016). Pengembangan *History Room* Berbasis Media Visual Bertema Sejarah Lokal Semarang dalam Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 7(3):35-42.
- Khodijah & Nugraheti, S.Sb. (2017). Pengembangan Buku Cerita *Lift the Flap* Dilengkapi *Graphic Organizer* Membaca Pemahaman SD. *Joyful Learning Journal*, JLJ 6 (3).
- 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 H. 2017. *Buku Siswa SD/MI Kelas IV Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Revisi 2017 Tema 5 Indahnya Keragaman di Negeriku*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Lestari, E.K. & Yudhanegara, R.M. 2015. *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: Refika Aditama.

- Melinda A. N., Rustono Ws., Dindin A. M. L. (2017). Pengembangan Media Pop UP Book pada pembelajaran IPS tentang Kerajaan dan Peninggalan Sejarah Islam di Indonesia di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah*. Vol. 4, No. 2. Hlm. 39-48.
- Mukaromah, Binti. (2017). Pengembangan Media *Flip Chart* pada Materi Struktur Kerangka Tubuh Manusia Kelas IV SDN Banjaran 2 Kota Kediri Tahun 2016/2017. *Simki-Peragogia*, Vol. 01 N0. 05.
- Musfirotun. (2018). Peningkatan Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran IPA Melalui Pendekatan *Cooperative Tipe Numbered Head Together* pada Siswa Kelas V SD Negeri 2 Buwaran Mayong Jepara. *Jurnal Kependidikan Dasar*, Vol. 1 No. 1.
- Murnawawan & 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.
- Nugrahani, Rahina. (2017). Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Megajar di Sekolah Dasar. *Lembaran Ilmu Kependidikan*, Jilid 36 (1).
- Nurbaya, Esty. 2018. "Pengembangan Media Lift the Flap Book Brbasis Grafis pada Materi Metamorfosis di Kelas IV Sekolah Dasar". *Artikel*. Jambi: Universitas Jambi.
- Nurbaeti, Esti. (2018). Pengembangan Media *Movable Book* Materi Menghargai Perbedaan pada Muatan PPKn Kelas III di SDN Mangkang Kulon 2 Kota Semarang. *Joyful Learning Journal*. JLJ 7 (2). ISSN 2252-6366.
- Palasari, E.A. 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.
- Permendikbud. 2014. *Kurikulum 2013*. Jakarta: Kemendikbud.
- Permendikbud. 2016. *Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar*. Jakarta: Kemendikbud.
- _____. 2016. *Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Kemendikbud.

- _____. 2016. *Standar Penilaian*. Jakarta: Kemendikbud.
- Peraturan Pemerintah Nomor 13 Tahun 2015 tentang Standar Nasional Pendidikan.
- Permana, P.E. (2016). Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif *Numbered Heads Together* (NHT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Berpikir Kritis Siswa pada Mata Pelajaran IPS SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, Vol. 1 No. 2.
- Prasantong, N, & Dennis, K.N. (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, A.S. (2018). Pengembangan Media *Lift The Flap* Organ Pencernaan Manusia Sebagai Pendukung *Discovery Learning* di Sekolah Dasar. *Journal Sekolah*, 2(3): 246-252.
- Purwanto. 2016. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rifa'I, A. & Anni, T.C. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Unnes Press.
- Rocchesso, D. & Gotzen. (2006). *Peek-A-Book: Playing With An Interactive Book. Proceedings of the 12th International Conference on Auditory Display, London, UK*.
- Ruyani & Wibowo, Sigit. (2017). Pengaruh Media Pembelajaran Grafis dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, Vol. 6 No. 2.
- Safri. (2017). Pengembangan Media Belajar *Pop-Up Book* pada Materi Minyak Bumi. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 5(1): 107-113.
- Sapriya. 2009. *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran*. Bandung: Rosda.
- Sari, K.D. (2017). Peningkatan Hasil Belajar IPS Menggunakan Model Kooperatif Tipe *Numbered Heads Together* (NHT) pada Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, Vol. 32 No. 1
- Shoimin, Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Siswanti. 2009. "Pengaruh Penggunaan Media *Lift the Flap* Terhadap Prestasi Belajar Sains (Fisika) Bagi Siswa SD". *Skripsi*. Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga.

- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rhineka Cipta.
- Suarno, T.D & Sukirno. 2015. Pengembangan Media IPS dengan Tema Pemanfaatan dan Pelestarian Sungai untuk Siswa Kelas VII SMP. *Jurnal Pendidikan IPS*, 2(2): 115-125.
- Sudjana, N. & Rivai, A. 2017. *Media Pengajaran*. Semarang: Sinar Baru Algensindo.
- Sudjana. 2005. *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- _____. 2016. *Metode Penelitian & Pengembangan: Research and Development*. Bandung: Alfabeta.
- Sulaksono. (2018). Pengembangan Buku *Pop Up* Sejaung “Sejarah Uang” Melalui Model *NHT*. *Jurnal Sekolah*, 2(4): 352-358.
- Surya, F.Y. (2018). Penerapan Model *Numbered Head Together* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Kelas IV SD. *Jurnal Basicedu*, Vol 2 No. 1: 135-139.
- Susanto. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Suprijono, Agus. 2014. *Cooperative Learning Teori & Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Suyono & Hariyanto. 2014. *Belajar dan Pembelajaran Teori dan Konsep Dasar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Ulya, L.L., Aeni, N.A., & Kurnia, D. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *NHT* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas V. *Jurnal Pena Ilmiah*, Vol. 2 No. 1.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Uno, B.H. & Lamatenggo, N. 2014. *Teknologi Komunikasi & Informasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Winaputra, Udin S., dkk. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka.