PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *LIFT THE FLAP BOOK* BERBASIS MULTIKULTURAL DALAM MUATAN PEMBELAJARAN IPS MATERI KEBUDAYAAN PROVINSI DI PULAU JAWA KELAS IV SDN GEMAH SEMARANG

SKRIPSI

diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

Oleh:
Errina Suryaningrum
1401416154

JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2020

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran *Lift the Flap Book* Berbasis Multikultural Dalam Muatan IPS Materi Kebudayaan Provinsi di Pulau Jawa Kelas IV SDN Gemah Semarang" karya

Nama : Errina Suryaningrum

NIM : 1401416154

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah disetujui pembimbing untuk diajukan ke Panitia Ujian Skripsi.

Semarang, 23 Juni 2020

Mengetahui,

Ketua Jurusan

Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Pembimbing,

Drs. Isa Ansori, M.Pd.

NIP 196008201987031003

Novi Setyasto, S.Pd., M.Pd.

NIP 199011102015041001

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran *Lift the Flap Book* Berbasis Multikultural Dalam Muatan Pembelajaran IPS Materi Kebudayaan Provinsi di Pulau Jawa Kelas IV SDN Gemah Semarang" karya

Nama : Errina Suryaningrum

NIM : 1401416154

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah dipertahankan dihadapan Panitia Ujian Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang hari Selasa tanggal 04 Agustus 2020.

Semarang, 04 Agustus 2020

Ketua,

Dr. Edi Purwanto, M.Si.

NIP 196301211987031001

Sekretaris,

Moh. Fathurrahman, S.Pd., M.Sn.

NIP 197707252008011008

Panitia Ujian,

Penguji I,

Dra. Florentina Widihastrini, M.Pd.

NIP 195607041982032002

Penguji II,

Dra. Kurniana Bektiningsih, M.Pd.

NIP 196203121988032001

Penguji III,

Novi Setyasto, S.Pd., M.Pd.

NIP 199011102015041001

PERNYATAAN KEASLIAN

Peneliti yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Errina Suryaningrum

NIM : 1401416154

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran *Lift the Flap Book* Berbasis Multikultural Dalam Muatan IPS Materi Kebudayaan Provinsi di Pulau Jawa Kelas IV SDN Gemah 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, 23 Juni 2020

Peniliti,

Errina Suryaningrum

NIM 1401416154

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTO

Takut gagal bukan alasan untuk tidak mencoba sesuatu. (Federick Smith)

Ubahlah hidupmu mulai hari ini. Jangan bertaruh di masa depan nanti, bertindaklah sekarang tanpa menunda-nunda lagi. (Simone de Beauvoir)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini peneliti persembahkan kepada:

1. Orang tua saya Ibu Sri Kusnatun dan Bapak Sulaeman.
2. Keluarga kakak saya Nurrohmah Fitriani, Wahyu Haryono, Maulana Yudhatama, dan Syamila Afriza.
3. Keluarga besar Mbah Sachmad dari Ibu dan keluarga besar Mbah Amin Sahari dari Bapak.

ABSTRAK

Suryaningrum, Errina, 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Lift the Flap Book Berbasis Multikultural Dalam Muatan Pembelajaran IPS Materi Kebudayaan Provinsi di Pulau Jawa Kelas IV SDN Gemah Semarang*, Sarjana Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, Pembimbing Novi Setyasto, S.Pd., M.Pd. 163 halaman.

Berdasarkan data pra penelitian yang dilakukan di SDN Gemah Semarang dengan menggunakan teknik wawancara, observasi, dan dokumentasi didapatkan permasalahan dalam pembelajaran IPS diantaranya hasil belajar IPS siswa rendah karena keterbatasan media pembelajaran dan sumber belajar hanya menggunakan buku siswa. Maka dari itu, peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran *lift the flap book* berbasis multikultural. Rumusan masalah dari penelitian ini adalah bagaimana desain, kelayakan dan keefektifan media pembelajaran *lift the flap book* berbasis multikultural. Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan desain, menguji kelayakan, dan menguji keefektifan media pembelajaran *lift the flap book* berbasis multikultural.

Jenis penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D). Dengan menggunakan model pengembangan Borg & Gall yang diadaptasi Sugiyono yang meliputi 10 langkah, tetapi dalam penelitian ini peneliti hanya melakukan 8 langkah yaitu: (1) potensi dan masalah; (2) pengumpulan data; (3) desain produk; (4) validasi produk; (5) revisi desain; (6) uji coba produk; (7) revisi produk; (8) uji coba pemakaian. Subjek penelitian adalah 41 siswa kelas IV SDN Gemah Semarang. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, angket, dokumentasi, dan tes. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis data produk, analisis data awal yaitu uji normalitas dan analisis data akhir yaitu *T-Test* dan *N-Gain*.

Media pembelajaran *lift the flap book* berbasis multikultural mendapatkan persentase kelayakan penyajian dari ahli media sebesar 93,75% dengan kriteria sangat layak dan kelayakan isi dari ahli materi sebesar 89,0625% dengan kriteria sangat layak. Sementara keefektifan media pembelajaran *lift the flap book* berbasis multikultural ditunjukkan dari hasil uji normalitas *pretest* sebesar 0,225 dan *posttest* sebesar 0,111. Terdapat perbedaan yang signifikan antara *pretest* dan *posttest* dengan hasil uji perbedaan rata-rata sebesar 0,000 < 0,050. Hasil uji peningkatan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* mendapatkan hasil 0,3262 dengan kriteria sedang.

Simpulan dari penelitian ini adalah media pembelajaran *lift the flap book* berbasis multikultural layak dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran IPS materi keragaman budaya di Pulau Jawa. Saran untuk penelitian selanjutnya bisa mengembangkan media pembelajaran *lift the flap book* berbasis multikultural pada muatan pembelajaran lainnya dengan memperbaiki tampilan desain dan melengkapi komponen yang ada di dalam media.

Kata Kunci: berbasis multikultural, IPS, media pembelajaran *lift the flap book*

PRAKATA

Segala puji peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT atas rahmat dan hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran *Lift the Flap Book* Berbasis Multikultural Dalam Muatan Pembelajaran IPS Materi Kebudayaan Provinsi di Pulau Jawa Kelas IV SDN Gemah Semarang".

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi. Ucapan terima kasih peneliti sampaikan kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M. Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang;
2. Dr. Edy Purwanto, M.Si., 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. Moh. Fathurrahman S.Pd, M.Sn., Sekretaris Jurusan PGSD FIP Unnes;
5. Dr. Deni Setiawan, S.Sn., M.Hum., Kepala Laboratorium PGSD FIP Unnes;
6. Novi Setyasto, S.Pd., M.Pd., Dosen Pembimbing;
7. Dra. Florentina Widihastrini, M.Pd., Penguji I;
8. Dra. Kurniana Bektiningsih, M.Pd., Penguji II;
9. Galih Mahardika Christian Putra S.Pd., M.Pd., dosen ahli media;
10. Drs. Sukarjo M.Pd., dosen ahli materi;
11. Sri Yuniarti, M.Pd., Kepala SDN Gemah Semarang;
12. Yannie Kusyanti S.Pd., Guru kelas IVB SDN Gemah Semarang;

Penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak dan dalam dunia pendidikan ditingkat Sekolah Dasar untuk memperkenalkan kebudayaan-kebudayaan provinsi di Pulau Jawa.

Semarang, 04 Agustus 2020
Peniliti,

Errina Suryaningrum
NIM 1401416154

DAFTAR ISI

SAMPUL ..... **i**

PERSETUJUAN PEMBIMBING ..... **ii**

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI ..... **iii**

PERNYATAAN KEASLIAN ..... **iv**

MOTO DAN PERSEMBAHAN ..... **v**

ABSTRAK ..... **vi**

PRAKATA ..... **vii**

DAFTAR ISI ..... **ix**

DAFTAR TABEL ..... **xiii**

DAFTAR GAMBAR ..... **xv**

DAFTAR LAMPIRAN ..... **xvi**

BAB I 1

PENDAHULUAN 1

1.1 Latar Belakang Masalah 1

1.2 Identifikasi Masalah 12

1.3 Pembatasan Masalah 13

1.4 Rumusan Masalah 14

1.5 Tujuan Penelitian 15

1.6 Manfaat Penelitian 15

1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan 17

BAB II 18

KAJIAN PUSTAKA 18

2.1 Kajian Teorits 18

2.1.1 Teori Belajar 18
2.1.2 Hakikat Belajar 21
2.1.3 Hakikat Pembelajaran..... 28
2.1.4 Hasil Belajar 31
2.1.5 Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SD..... 35
2.1.6 Hakikat Media Pembelajaran..... 46
2.1.7 Hakikat *Lift the Flap Book* 57
2.1.8 Hakikat Multikultural..... 60
2.1.9 Rancangan Awal Pengembangan Media *Lift the Flap Book* Berbasis Multikultural..... 65
2.2 Kajian Empiris 69
2.3 Kerangka Berpikir..... 76
BAB III..... 80
METODE PENELITIAN..... 80
3.1 Desain Penelitian 80
3.1.1 Pendekatan Penelitian..... 80
3.1.2 Jenis Penelitian..... 80
3.1.3 Prosedur Penelitian..... 83
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian..... 89
3.3 Data, Sumber Data, dan Subjek Penelitian..... 90
3.3.1 Data 90
3.3.2 Sumber Data 91
3.3.3 Subjek Penelitian..... 91
3.4 Variabel Penelitian..... 92
3.5 Definisi Operasional Variabel 93

3.6 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data 94

3.6.1 Teknik Tes 94

3.6.2 Teknik Non Tes..... 95

3.7 Uji Kelayakan, Uji Validitas, dan Uji Reliabilitas..... 98

3.7.1 Uji Kelayakan 98

3.7.2 Uji Validitas..... 99

3.7.3 Uji Reliabilitas 101

3.7.4 Taraf Kesukaran..... 103

3.7.5 Daya Beda..... 104

3.8 Teknik Analisis Data..... 107

3.8.1 Analisis Data Produk 107

3.8.2 Analisis Data Awal 109

3.8.3 Analisis Data Akhir 110

BAB IV 112

HASIL DAN PEMBAHASAN 112

4.1 Hasil Penelitian..... 112

4.1.1 Perancangan Produk..... 112

4.1.1.1 Hasil Analisis Kebutuhan Guru dan Siswa Terhadap Media Pembelajaran *Lift The Flap Book* Berbasis Multikultural.....112

4.1.1.2 *Prototype* Media Pembelajaran *Lift the Flap Book* Berbasis Multikultural.....118

4.1.1.3 Desain Pengembangan Media Pembelajaran *Lift The Flap Book* Berbasis Multikultural.....121

4.1.2 Penilaian Kelayakan Media Pembelajaran *Lift The Flap Book* Berbasis Multikultural..... 128

4.1.3 Angket Tanggapan Guru dan Siswa..... 135

4.1.3.1 Angket Tanggapan Guru 135

4.1.3.2 Angket Tanggapan Siswa 137

4.1.4 Keefektifan Media Pembelajaran *Lift The Flap Book* Berbasis Multikultural 139

4.1.4.1 Hasil Belajar Kognitif Siswa 139

4.1.4.2 Hasil Uji Normalitas Data *Pretest* dan *Posttest* 140

4.1.4.3 Uji Perbedaan Rata-Rata *Pretest* dan *Posttest* 140

4.1.4.4 Hasil Uji Peningkatan Rata-Rata (*N-gain*) 141

4.2 Pembahasan 142

4.2.1 Pemaknaan Temuan 143

4.2.1.1 Hasil Pengembangan Media Pembelajaran *Lift The Flap Book* Berbasis Multikultural 143

4.2.1.2 Hasil Penilaian Kelayakan Media Pembelajaran *Lift The Flap Book* Berbasis Multikultural 146

4.2.1.3 Keefektifan Media Pembelajaran *Lift the Flap Book* Berbasis Multikultural 149

4.3 Implikasi Hasil Penelitian..... 151

4.3.1 Implikasi Teoritis 152

4.3.2 Implikasi Praktis 152

4.3.3 Implikasi Pedagogis 153

BAB V..... 154

SIMPULAN DAN SARAN 154

5.1 Simpulan..... 154

5.2 Saran..... 155

DAFTAR PUSTAKA 156

LAMPIRAN 164

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar IPS Kelas IV Ranah Kognitif dan Psikomotorik 42

Tabel 2.2 Kompetensi Inti 43

Tabel 2.3 Kompetensi Dasar dan Indikator IPS 44

Tabel 2.4 Daftar Upacara Adat di Pulau Jawa 44

Tabel 2.5 Daftar Tarian Daerah di Pulau Jawa 45

Tabel 2.6 Daftar Alat Musik Tradisional di Pulau Jawa 45

Tabel 2.7 Kompetensi Dasar dan Indikator Multikultural 64

Tabel 2.8 Rancangan Awal Media *Lift the Flap Book* Berbasis Multikultural 65

Tabel 2.9 Kriteria Penilaian Kelayakan Media Tahap 1 66

Tabel 2.10 Kriteria Penilaian Komponen Penyajian Media Tahap 2 67

Tabel 2.11 Kriteria Penilaian Komponen Kelayakan Isi 68

Tabel 3.1 Waktu Penelitian 90

Tabel 3.2 Definisi Operasional Variabel 93

Tabel 3.3 Kriteria Kelayakan Media 99

Tabel 3.4 Hasil Analisis Validitas Uji Coba Soal 101

Tabel 3.5 Kriteria Uji Reliabilitas 102

Tabel 3.6 Hasil Reliabilitas Instrumen Soal Uji Coba 103

Tabel 3.7 Kriteria Taraf Kesukaran 104

Tabel 3.8 Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Instrumen Uji Coba Soal 104

Tabel 3.9 Kriteria Daya Beda 105

Tabel 3.10 Hasil Analisis Tingkat Daya Beda Instrumen Uji Coba Soal 106

Tabel 3.11 Hasil Analisis Uji Coba Soal 106

Tabel 3.12 Kriteria Penilaian Ahli untuk Kelayakan Media 108

Tabel 3.13 Kriteria Penilaian Ahli untuk Keefektifan Media 109

Tabel 3.14 Interpretasi Indeks *Gain* 111

Tabel 4.1 Rekapilatusi Kebutuhan Guru 113

Tabel 4.2 Rekapilutasi Kebutuhan Siswa 116

Tabel 4.3 *Prototype* Media Pembelajaran *Lift The Flap Book* Berbasis Multikultural 118

Tabel 4.4 Rekapitulasi Hasil Penilaian Tahap I 129

Tabel 4.5 Rekapitulasi Hasil Penilaian Tahap II 129

Tabel 4.6 Rekapitulasi Hasil Penilaian Ahli Media 130

Tabel 4.7 Rekapitulasi Hasil Penilaian Ahli Materi 131

Tabel 4.8 Hasil Revisi Media Pembelajaran *Lift the Flap Book* Berbasis Multikultural 133

Tabel 4.9 Tampilan Media Sebelum dan Sesudah Direvisi 134

Tabel 4.10 Rekapitulasi Hasil Angket Tanggapan Guru 135

Tabel 4.11 Rekapitulasi Hasil Angket Tanggapan Siswa 137

Tabel 4.12 Hasil *Pretest* dan *Posttest* 139

Tabel 4.13 Hasil Uji Normalitas *Pretest* dan *Posttest* 140

Tabel 4.14 Hasil Uji Perbedaan Rata-Rata *Pretest* dan *Posttest* 141

Tabel 4.15 Hasil Uji Peningkatan Rata-Rata 141

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerucut Pengalaman Edgar Dale 47

Gambar 2.2 *Fishbone* Media *Lift the Flap Book* Berbasis Multikultural 77

Gambar 3.1 Model pengembangan *Borg and Gall* 82

Gambar 3.2 Prosedur Penelitian Pengembangan 83

Gambar 3.3 Pola *One-Group Pretest Posttest Design* 88

Gambar 4.1 Tampilan Sampul Depan Media 121

Gambar 4.2 Tampilan Daftar Isi Media 122

Gambar 4.3 Tampilan KI, KD dan Indikator Media 122

Gambar 4.4 Tampilan Petunjuk Penggunaan Media 123

Gambar 4.5 Tampilan Perkenalan Tokoh Dalam Media 124

Gambar 4.6 Tampilan Dialog Tokoh Dalam Media 124

Gambar 4.7 Tampilan Materi IPS Dalam Media 125

Gambar 4.8 Tampilan Gambar Kebudayaan Dalam Media 126

Gambar 4.9 Tampilan Indeks Dalam Media 126

Gambar 4.10 Tampilan Daftar Pustaka Dalam Media 127

Gambar 4.11 Tampilan Sampul Belakang Media 127

Gambar 4.12 Diagram Hasil Penilaian Media Oleh Setiap Validator 132

Gambar 4.13 Diagram Angket Tanggapan Guru 136

Gambar 4.14 Diagram Angket Tanggapan Siswa 137

Gambar 4.15 Diagram Garis Peningkatan Rata-Rata 142

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian 165

Lampiran 2 Kisi-Kisi Instrumen Angket Kebutuhan Guru..... 168

Lampiran 3 Instrumen Angket Kebutuhan Guru..... 170

Lampiran 4 Kisi-Kisi Instrumen Angket Kebutuhan Siswa..... 173

Lampiran 5 Instrumen Angket Kebutuhan Siswa..... 174

Lampiran 6 Instrumen Validasi Penilaian Desain dan Komponen..... 176

Lampiran 7 Instrumen Penilaian Kelayakan Penyajian 178

Lampiran 8 Instrumen Penilaian Kelayakan Isi 181

Lampiran 9 Kisi-Kisi Instrumen Angket Tanggapan Guru..... 184

Lampiran 10 Instrumen Angket Tanggapan Guru..... 185

Lampiran 11 Kisi-Kisi Instrumen Angket Tanggapan Siswa 188

Lampiran 12 Instrumen Angket Tanggapan Siswa 189

Lampiran 13 Desain Media *Lift the Flap Book* Berbasis Multikultural 192

Lampiran 14 Kisi-Kisi Soal Tes Uji Coba 195

Lampiran 15 Soal Tes Uji Coba 200

Lampiran 16 Kunci Jawaban Soal Tes Uji Coba..... 220

Lampiran 17 Pedoman Penilaian Tes Uji Coba 221

Lampiran 18 Penggalan Silabus Pembelajaran Pertemuan 1 222

Lampiran 19 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Pertemuan 1 229

Lampiran 20 Penggalan Silabus Pembelajaran Pertemuan 2 292

Lampiran 21 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Pertemuan 2 299

Lampiran 22 Analisis Uji Validitas, Reliabilitas, Taraf Kesukaran,
Daya Beda Soal Uji Coba..... 366
Lampiran 23 Rekapitulasi Analisis Soal Uji Coba..... 384
Lampiran 24 Soal *Pretest* dan *Posttest* 387
Lampiran 25 Kunci Jawaban Soal *Pretest* dan *Posttest*..... 402
Lampiran 26 Pedoman Penilaian Soal *Pretest* dan *Posttest*..... 403
Lampiran 27 Daftar Nama Siswa Uji Coba 404
Lampiran 28 Daftar Nama Siswa Uji Pemakaian..... 405
Lampiran 29 Hasil Angket Kebutuhan Guru 406
Lampiran 30 Hasil Angket Kebutuhan Siswa 409
Lampiran 31 Lembar Validasi Penilaian Ahli Media..... 411
Lampiran 32 Lembar Validasi Penilaian Ahli Materi 417
Lampiran 33 Rekapitulasi Instrumen Kelayakan Media Tahap I..... 420
Lampiran 34 Rekapitulasi Instrumen Kelayakan Media Tahap II 421
Lampiran 35 Lembar Angket Tanggapan Guru 423
Lampiran 36 Rekapitulasi Angket Tanggapan Guru 426
Lampiran 37 Lembar Angket Tanggapan Siswa 427
Lampiran 38 Rekapitulasi Angket Tanggapan Siswa..... 430
Lampiran 39 Hasil Belajar Tes Uji Coba..... 432
Lampiran 40 Hasil Belajar *Pretest* 433
Lampiran 41 Hasil Belajar *Posttest* 435
Lampiran 42 Rekapitulasi Hasil Belajar *Pretest* 437
Lampiran 43 Rekapitulasi Hasil Belajar *Posttest*..... 439

Lampiran 44 Uji Normalitas *Pretest* dan *Posttest* 441

Lampiran 45 Uji Perbedaan Rata-Rata *Pretest* dan *Posttest*..... 442

Lampiran 46 Uji Peningkatan *Pretest* dan *Posttest* 443

Lampiran 47 Surat Penelitian Ristek dan Pendidikan Strata S1..... 445

Lampiran 48 Surat Keterangan Melakukan Penelitian Uji Coba 446

Lampiran 49 Surat Keterangan Melakukan Penelitian Uji Pemakaian 447

Lampiran 50 Dokumentasi 448

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah hal mendasar untuk kehidupan anak dan faktor penting yang akan menentukan bagaimana kehidupan anak tersebut kelak. UU Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 menjelaskan bahwa ”Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.”

Penyelenggaraan pendidikan di Indonesia berdasarkan Permendikbud Nomor 57 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah yang dalam Pasal 1 menjelaskan bahwa “Kurikulum pada Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah yang telah dilaksanakan sejak tahun ajaran 2013/2014 disebut Kurikulum 2013 Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah”. Berdasarkan Pasal 3 ayat (1) dijelaskan bahwa “Struktur Kurikulum sebagaimana dimaksud dalam Pasal 1 ayat (2) huruf b merupakan pengorganisasian Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, muatan pembelajaran, muatan pelajaran, dan beban belajar”.

Dalam pelaksanaan Kurikulum 2013, terdapat tujuan yang ingin dicapai. Tujuan tersebut termuat dalam Permendikbud Nomor 67 Tahun 2013 Tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah yang

menerangkan bahwa “Kurikulum 2013 bertujuan untuk mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia”.

Untuk mencapai tujuan tersebut, pemerintah mengeluarkan Permendikbud Nomor 20 Tahun 2016 Tentang Standar Kompetensi Lulusan Pendidikan Dasar Dan Menengah dalam Pasal 1 yang menyatakan bahwa “Standar Kompetensi Lulusan Pendidikan Dasar dan Menengah digunakan sebagai acuan utama pengembangan standar isi, standar proses, standar penilaian pendidikan, standar pendidik dan tenaga kependidikan, standar sarana dan prasarana, standar pengelolaan, dan standar pembiayaan”. Sesuai dengan hal tersebut, pemerintah memberlakukan Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah yang dijelaskan bahwa “Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Untuk itu setiap satuan pendidikan melakukan perencanaan pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran serta penilaian proses pembelajaran untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas ketercapaian kompetensi lulusan.”

Perencanaan pembelajaran disebut juga RPP. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) merupakan konsep kegiatan belajar mengajar di kelas untuk satu kali pembelajaran atau lebih. Komponen penting penunjang RPP ada banyak,

salah satunya adalah media pembelajaran yang merupakan alat bantu untuk memberikan materi pelajaran.

Dalam proses pendidikan tersebut, terdapat kompetensi yang harus dicapai siswa yang tercantum dalam Permendikbud Nomor 37 Tahun 2018 Tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran Pada Kurikulum 2013 Pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah yang menjelaskan bahwa "Tujuan kurikulum kelas IV Sekolah Dasar mencakup empat kompetensi, yaitu (1) kompetensi sikap spiritual, (2) sikap sosial, (3) pengetahuan, dan (4) keterampilan. Kompetensi tersebut dicapai melalui proses pembelajaran intrakurikuler, kokurikuler, dan ekstrakurikuler".

Kompetensi pengetahuan yang dimaksud dalam Permendikbud No. 37 tahun 2018 meliputi beberapa muatan pembelajaran dan salah satunya adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Rumusan Kompetensi Sikap Spiritual dalam IPS kelas IV yaitu "Menerima, menghargai, dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya". Adapun rumusan Kompetensi Sikap Sosial yaitu "Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya". Kedua kompetensi tersebut dicapai melalui pembelajaran tidak langsung melalui keteladanan, pembiasaan, dan budaya sekolah dengan memperhatikan kebutuhan dan kondisi siswa.

Sapriya (2015:12) berpendapat jika IPS merupakan ilmu pengetahuan yang dikemas secara ilmiah dan pedagogis yang mempelajari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora untuk kepentingan pembelajaran di sekolah. Tujuan pembelajaran IPS di sekolah adalah menyiapkan siswa sebagai warga Negara Indonesia yang

memiliki ilmu, kemampuan, perilaku, maupun nilai tentang ilmu-ilmu sosial yang bisa dimanfaatkan dalam menemukan solusi untuk menyelesaikan masalah pribadi dan juga masalah sosial serta siswa berani mengambil suatu keputusan dan berperan aktif dalam aktivitas di masyarakat supaya bisa menjadi warga Negara yang baik.

Namun, pada kenyataannya tujuan muatan pembelajaran IPS tersebut belum bisa tercapai secara optimal. Menurut Tilamsari (2017) dalam kenyataannya, guru IPS di SD dan SMP dalam menyampaikan materi IPS hanya menggunakan sumber belajar yang terbatas pada buku teks dan metode ceramah lebih sering digunakan yang membuat siswa merasa bosan selama pembelajaran sehingga tidak bisa menerima materi yang disampaikan oleh guru dengan baik. Sementara menurut Yumralin (2012:61) mengatakan bahwa dalam kegiatan belajar IPS guru masih kurang memberikan kesempatan kepada siswa untuk bisa mengembangkan potensi diri. Hal ini membuat orang-orang menganggap IPS adalah pelajaran yang membosankan dan tidak memberikan tantangan kepada siswa untuk belajar. IPS lebih dikenal sebagai pelajaran hafalan bukan pelajaran berfikir sehingga pada proses pembelajaran IPS guru juga masih jarang menggunakan media dan hanya menggunakan buku teks serta metode ceramah lebih sering digunakan oleh guru.

Herijanto (2012:9) berpendapat bahwa dalam kenyataannya pengaruh pendidikan IPS belum begitu terlihat dalam kehidupan bermasyarakat. Nilai-nilai dan keterampilan sosial yang dipelajari siswa di sekolah belum terwujud dalam kehidupan sehari-hari dan terlihat memprihatinkan serta partisipasi siswa dalam kegiatan kemasyarakatan semakin berkurang. Hal ini terjadi karena materi IPS lebih sering disampaikan dengan metode ceramah. Hutama (2016:114) berpendapat

bahwa pembelajaran IPS pada jenjang SD saat ini kurang mengajarkan tentang sikap penghargaan dan penghormatan terhadap kebudayaan daerah. Padahal kebudayaan daerah tersebut dapat digunakan untuk membantu meningkatkan karakter siswa. Materi IPS yang diajarkan hanya terpusat pada pengetahuan umum dan tidak menanamkan tentang karakter sehingga membuat sikap humanis dan nasionalisme siswa berkurang seiring berjalannya waktu.

Permasalahan yang terjadi secara umum di atas juga berlangsung di SD Negeri Gemah Semarang. Hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi yang peneliti lakukan kepada guru kelas IV pada bulan Maret tahun 2019 yaitu dalam kegiatan belajar mengajar IPS di kelas IV mengalami masalah utama terkait rendahnya hasil belajar muatan pembelajaran IPS siswa kelas IV. Kesenjangan tersebut ditunjukkan dengan data hasil belajar IPS siswa kelas IV semester 1 tahun pelajaran 2018/2019 SDN Gemah dengan KKM sebesar 70. Dari 38 siswa sebanyak 19 orang (50%) nilainya mencapai KKM, sedangkan 19 lainnya (50%) nilainya belum mencapai KKM.

Masalah selanjutnya terkait ketersediaan media pembelajaran di SD Gemah yang masih kurang. Banyak media yang disediakan oleh pihak sekolah sudah rusak karena sudah lama digunakan dan tidak ada pembaharuan. Terkadang guru terpaksa tidak menggunakan media dalam pembelajaran karena tidak terdapat media yang sesuai untuk kompetensi dasar tertentu sehingga menghambat pembelajaran yang mengakibatkan siswa kurang aktif dalam pembelajaran dan kesulitan dalam memahami materi. Keterbatasan LCD membuat guru tidak bisa maksimal dalam menyampaikan materi sehingga siswa mudah bosan dengan proses pembelajaran di

kelas. Pembelajaran tanpa media tersebut belum bisa mendorong siswa untuk antusias dalam pembelajaran serta kurang menggali kemampuan siswa dalam mengeluarkan pendapat, hanya beberapa siswa yang aktif dan lainnya cenderung pasif, misalnya ketika guru mengajukan pertanyaan tidak semua siswa dapat menjawab soal tersebut karena kurang memahami materi yang sudah diberikan. Terkait dengan media IPS, di kelas IV guru hanya menggunakan media gambar untuk materi kebudayaan Indonesia. Dalam proses pembelajaran, biasanya siswa membaca materi yang terdapat di buku siswa, dan media gambar dinilai belum mampu memudahkan siswa dalam mempelajari kebudayaan Indonesia yang banyak materinya. Karena hanya membaca buku teks dan tingkat minat membaca yang kurang, siswa belum bisa memahami dan mengetahui kebudayaan Indonesia yang harus dipelajari.

Permasalahan selanjutnya adalah sumber belajar yang tersedia hanya terbatas pada buku guru, buku siswa, dan buku pendukung tematik. Untuk sumber belajar seperti buku cerita, komik, dan lain lain yang bisa digunakan siswa untuk belajar masih belum tersedia di perpustakaan. Ketersediaan sumber belajar yang kurang mengakibatkan tingkat minat membaca siswa rendah terutama ketika muatan pembelajaran IPS yang banyak bacaannya dan siswa umumnya hanya membaca ketika sudah diperintah oleh guru. Masalah lain yaitu siswa masih kurang memiliki rasa menghormati kepada sesama misalnya ketika guru menjelaskan materi ada beberapa siswa yang tidak mendengarkan dengan seksama dan siswa kurang menghormati teman yang memiliki perbedaan sehingga memilih-milih teman

dalam pergaulannya. Selanjutnya adalah metode pembelajaran yang digunakan guru masih metode umum misalnya ceramah, tanya jawab, diskusi, dan penugasan.

Keadaan yang berlangsung di sekolah tersebut merupakan kelemahan dalam proses pembelajaran yang harus segera diatasi. Peneliti memilih pemecahan masalah dengan mengembangkan media pembelajaran IPS yaitu *lift the flap book* berbasis multikultural. Menurut Barroh, Susantini dan Ducha (2012:5) buku berperan sebagai komponen pendukung yang penting dalam proses pembelajaran. Peran buku ajar dalam pembelajaran adalah mendukung untuk mencapai tujuan dan keterampilan yang sudah ditentukan. Wibawanto (2017:6) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah perangkat yang dibuat oleh guru secara kreatif dan guru menggunakan media untuk memberikan materi pelajaran kepada siswa supaya pembelajaran berjalan lebih efektif, efisien dan menyenangkan. Sedangkan menurut Supriatna (2009:2) dengan menggunakan media dalam kegiatan belajar bisa membantu siswa untuk mendapatkan pengalaman belajar yang lebih berguna yang akan memudahkan siswa untuk memahami materi yang awalnya abstrak agar menjadi lebih konkret.

Pendapat di atas selaras dengan pandangan Piaget (dalam Hayati, 2017:51) tentang perkembangan koginitif yang menyatakan bahwa perkembangan kognitif terdiri dari 4 tahap yang meliputi tahap sensorimotorik (0-2 tahun), tahap praoperasional (2-7 tahun), tahap operasional konkret (8-14 tahun), dan tahap operasional formal (>14 tahun). Siswa kelas IV SD usianya antara 9-10 tahun sehingga masih di tahap operasional konkret yang berarti siswa bisa mengerti suatu logika jika dalam bentuk benda konkret. Terkait dengan pembelajaran, benda

konkret yang dimaksudkan dalam tahap operasional konkret adalah media pembelajaran. Media pembelajaran akan memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran.

Kozma (2005:182) mengatakan bahwa buku adalah media yang sangat sering digunakan dalam kegiatan belajar di sekolah. Sebagai media, buku biasanya berisi teks dan gambar. Buku ada banyak jenisnya, salah satunya adalah *lift the flap book*. Menurut Handayani (2016) *lift the flap book* (buku berjendela) adalah buku bergambar yang menggunakan sistem seperti membuka dan menutup jendela untuk mendapatkan kejutan berupa pengetahuan atau gambar di dalamnya. Manfaat *lift the flap book* berdasarkan pendapat Efendhi (2015:2) yaitu bisa digunakan untuk merangkum materi pembelajaran menjadi konsep yang lebih sederhana sehingga lebih mudah dipelajari. Berdasarkan manfaat tersebut, *lift the flap book* ini cocok dikembangkan menjadi media pembelajaran IPS untuk materi keragaman budaya di Pulau Jawa dan menjadi alternatif untuk menambah variasi dalam kegiatan belajar serta diharapkan mampu memperbaiki hasil belajar siswa dalam muatan pembelajaran IPS materi keragaman budaya di Pulau Jawa.

Media akan dikembangkan dengan berbasis multikultural. Wihardit (2010:1) mengemukakan bahwa bangsa Indonesia memiliki beragam suku bangsa, ras, bahasa, adat istiadat, agama, dan budaya. Dengan latar belakang yang beragam tersebut, masyarakat Indonesia kemudian dikenal sebagai masyarakat multikultural. Banks (2015:23) berpendapat bahwa dengan pendidikan multikultural diharapkan semua siswa mendapatkan ilmu, keahlian, dan perilaku yang akan bermanfaat untuk dirinya dalam kehidupan bermasyarakat yang terdapat

berbagai macam budaya dan etnis serta siswa akan menjadi warga negara yang pengetahuannya luas, peduli dan bisa berpartisipasi aktif dalam masyarakat. Untuk itu, siswa dikenalkan dengan konsep multikultural dan dalam pembelajaran disisipkan pendidikan multikultural supaya siswa dapat belajar mengenai bagaimana menghormati suku dan kebudayaan lain yang terdapat di lingkungan sekitarnya agar tercipta kehidupan bermasyarakat yang damai, aman dan tentram.

Melalui media *lift the flap book* berbasis multikultural, siswa diharapkan bisa mengetahui bermacam kebudayaan yang terdapat di enam provinsi di Pulau Jawa serta belajar tentang manfaat dari keragaman budaya tersebut. Pendidikan multikultural dalam media ini terlihat dari desain animasi yang menggambarkan perbedaan antar budaya dan cerita yang disampaikan dengan pesan multikulturalisme yang tersirat. Media dibuat berbasis multikultural dengan tujuan untuk mengatasi permasalahan yang ada dalam kehidupan siswa berdasarkan hasil pra penelitian yaitu siswa masih kurang memiliki rasa menghormati kepada sesama misalnya ketika guru memberikan materi ada siswa yang tidak mendengarkan dan kurang menghormati teman yang memiliki perbedaan sehingga memilih-milih teman dalam pergaulannya. Dalam penelitian ini yang dinilai hanya aspek kognitif, sedangkan aspek sikap akan diamati oleh guru selama proses pembelajaran.

Berbagai penelitian terdahulu yang mendukung terkait penelitian pengembangan media *lift the flap book* telah dilakukan oleh Nurbaya (2018) dengan judul “Pengembangan Media *Lift the Flap Book* Berbasis Grafis Pada Materi Metamorfosis di Kelas IV Sekolah Dasar”. Kesimpulan penelitian ini yaitu media yang dibuat dikatakan praktis berdasarkan respon guru sebesar 95,83% dan respon

siswa sebesar 84,46%. Media dinyatakan sangat efektif digunakan dalam pembelajaran berdasarkan hasil *pre-test* siswa yang rata-rata sebesar 65,7 dan hasil *post-test* yang rata-rata sebesar 86,4.

Penelitian lain yang mendukung terkait penelitian pengembangan media *lift the flap book* dilakukan oleh Pratiwi, Artharina dan Hadi (2018) dengan judul "Pengembangan Media *Lift The Flap* Organ Pencernaan Manusia Sebagai Pendukung *Discovery Learning* di Sekolah Dasar". Kesimpulan dari penelitian ini adalah media yang dikembangkan layak untuk digunakan dilihat dari hasil validasi ahli media sebesar 91.9% dan hasil validasi ahli materi sebesar 96.6%. Hasil angket tanggapan guru kelas sebanyak 92.05% mengatakan bahwa media layak digunakan dalam pembelajaran. Hasil angket tanggapan siswa sebanyak 90.70% mengatakan sepakat jika media *lift the flap* mengasyikkan, menarik, memudahkan siswa memahami materi, serta mengembangkan konsentrasi dan kreatifitas.

Penelitian lain yang mendukung terkait penelitian media buku bergambar dilakukan oleh Pantaleo (2016) dengan judul "*Primary Students' Understanding and Appreciation of the Artwork in Picturebooks*". Kesimpulan dari penelitian ini adalah belajar yang memanfaatkan buku bergambar bisa memberi kesempatan kepada siswa untuk meningkatkan keterampilan literasi dan visual. Sebagian guru mungkin harus lebih memahami tentang unsur-unsur seni visual dan desain agar dapat mengembangkan dan menyampaikan petunjuk yang tepat terkait gambar dalam buku gambar kepada siswa.

Penelitian lain yang mendukung terkait penelitian buku bergambar dilakukan oleh Ganea, DeLoache dan Lili (2011) dengan judul "*Young Children's Learning*

and Transfer of Biological Information from Picture Books to Real Animals". Kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa pentingnya buku dalam meningkatkan pengetahuan anak-anak tentang dunia. Pemindahan pengetahuan dari buku ke kenyataan dapat membantu guru menemukan cara yang lebih efektif untuk mengajarkan konsep-konsep ilmiah sederhana di kehidupan.

Penelitian terdahulu yang mendukung terkait pengembangan media berbasis multikultural dilakukan oleh Dwijayanti (2014) yang berjudul "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Berbasis Pendidikan Multikultural Menggunakan *Socio Humanism*". Kesimpulan dari penelitian ini adalah perangkat pembelajaran yang dibuat dinyatakan valid berdasarkan penilaian ahli dan memiliki kemampuan untuk mengembangkan karakter siswa dan hasil menunjukkan bahwa terjadi perubahan pada kategori nilai toleransi siswa dalam pembelajaran sebelum menggunakan perangkat dan sesudah menggunakan perangkat yang telah dikembangkan.

Penelitian lainnya yang mendukung terkait pengembangan pembelajaran berbasis multikultural dilakukan oleh Hanum dan Raharja (2013) yang berjudul "Pengembangan Model Pembelajaran Multikultural Terintegrasi Mata Pelajaran IPS Di Sekolah Dasar". Kesimpulan dari penelitian ini adalah model pembelajaran multikultural di sekolah dapat diterima untuk mengatur dan menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif. Penerapan pembelajaran multikultural di sekolah didasarkan pada panduan manajemen sekolah yang telah dikembangkan.

Berdasarkan pada pra penelitian yang telah dilakukan dan penelitian-penelitian yang relevan tersebut, bisa disimpulkan bahwa media *lift the flap book*

dapat memudahkan siswa dalam belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar. Melalui pendidikan berbasis multikultural, siswa dapat menumbuhkan sikap toleransi atau menghargai antar sesama manusia terutama dalam hal keragaman budaya. Maka dari itu, peneliti ingin mengadakan penelitian dan pengembangan berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran *Lift the Flap Book* Berbasis Multikultural Dalam Muatan Pembelajaran IPS Materi Kebudayaan Provinsi di Pulau Jawa Kelas IV SDN Gemah Semarang".

1.2 Identifikasi Masalah

Dari permasalahan-permasalahan tersebut, diperoleh akar permasalahan sebagai berikut:

1. Data hasil belajar siswa muatan pembelajaran IPS semester 1 tahun pelajaran 2018/2019 di SD Negeri Gemah dengan jumlah 38 siswa (KKM 66) sejumlah 19 siswa (50%) nilainya mencapai KKM, sedangkan 19 siswa lainnya (50%) nilainya belum mencapai KKM.
2. Ketersediaan media pembelajaran di SDN Gemah Semarang sangat terbatas. Buku yang tersedia sebagai media pembelajaran seringkali sudah tidak dapat digunakan karena rusak. Bahkan untuk materi kebudayaan Indonesia pada muatan pembelajaran IPS, belum tersedia media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses kegiatan belajar mengajar.
3. Sumber belajar yang tersedia hanya terbatas pada buku guru dan buku siswa. Untuk sumber belajar seperti buku cerita, komik, dan lain-lain yang bisa digunakan siswa untuk belajar masih kurang tersedia di perpustakaan.

4. Fasilitas LCD masih kurang dan penggunannya bergantian dengan kelas lain menyebabkan guru jarang menggunakannya dalam pembelajaran.
5. Siswa masih kurang memiliki rasa menghormati kepada sesama misalnya ketika guru menyampaikan materi ada beberapa siswa yang tidak mendengarkan dan kurang menghormati teman yang memiliki perbedaan sehingga memilih-milih teman dalam pergaulannya.
6. Tingkat minat membaca siswa masih kurang terutama ketika pembelajaran IPS yang banyak materi bacaannya dan siswa baru mau membaca ketika sudah diperintah.
7. Metode yang dilakukan hanya ceramah, tanya jawab, diskusi, dan penugasan.
8. Ada siswa yang sulit berkonsentrasi, kurang antusias, terlalu aktif, dan mengantuk selama pembelajaran sehingga tidak maksimal dalam menerima materi yang diajarkan.
9. Secara umum hasil belajar siswa kelas IV yang masih rendah adalah IPS, Matematika, dan Bahasa Jawa.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, dalam penelitian ini peneliti hanya membatasi masalah pada permasalahan hasil belajar siswa kelas IV SDN Gemah Semarang pada muatan pembelajaran IPS yang masih rendah dan ketersediaan media pembelajaran yang sangat terbatas. Buku yang tersedia sebagai media pembelajaran seringkali sudah tidak dapat digunakan karena rusak. Bahkan untuk

materi kebudayaan Indonesia pada muatan pembelajaran IPS, belum tersedia media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses kegiatan belajar mengajar.

Untuk itu peneliti ingin mengembangkan Media Pembelajaran *Lift the Flap Book* berbasis multikultural demi mengoptimalkan pembelajaran IPS kelas IV dalam Tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku materi kebudayaan Indonesia KD 3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang di SD Negeri Gemah Semarang.

1.4 Rumusan Masalah

1. Bagaimanakah desain media pembelajaran *Lift the Flap Book* berbasis multikultural muatan pembelajaran IPS materi keragaman budaya di Pulau Jawa untuk kelas IV SDN Gemah Semarang?
2. Bagaimanakah kelayakan media pembelajaran *Lift the Flap Book* berbasis multikultural muatan pembelajaran IPS materi keragaman budaya di Pulau Jawa untuk kelas IV SDN Gemah Semarang?
3. Bagaimanakah keefektifan media pembelajaran *Lift the Flap Book* berbasis multikultural muatan pembelajaran IPS materi keragaman budaya di Pulau Jawa terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN Gemah Semarang?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang diharapkan berdasarkan rumusan masalah yang sudah ditentukan adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan desain media pembelajaran *Lift the Flap Book* berbasis multikultural muatan pembelajaran IPS materi keragaman budaya di Pulau Jawa untuk kelas IV SDN Gemah Semarang.
2. Menguji kelayakan media pembelajaran *Lift the Flap Book* berbasis multikultural muatan pembelajaran IPS materi keragaman budaya di Pulau Jawa untuk kelas IV SDN Gemah Semarang.
3. Menguji keefektifan media pembelajaran *Lift the Flap Book* berbasis multikultural muatan pembelajaran IPS materi keragaman budaya di Pulau Jawa terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN Gemah Semarang.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan peneliti dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.6.1 Secara Teoritis

Diharapkan hasil penelitian ini bisa bermanfaat bagi perluasan pengetahuan yang terkait dengan "Pengembangan Media Pembelajaran *Lift the Flap Book* Berbasis Multikultural dalam Muatan Pembelajaran IPS Materi Kebudayaan Provinsi Di Pulau Jawa Kelas IV di SDN Gemah Semarang". Penelitian ini juga bisa dijadikan bacaan pengetahuan bagi mahasiswa bidang pendidikan, khususnya Pendidikan Guru Sekolah Dasar dalam mengkaji penelitian *Research and Development* di Universitas Negeri Semarang.

1.6.2 Secara Praktis

1. Bagi siswa. Diharapkan siswa memperoleh pengetahuan dan pengalaman baru serta bisa menumbuhkan dorongan dalam belajar sehingga prestasi yang didapatkan akan semakin meningkat.
2. Bagi Guru. Diharapkan bisa memberi pengetahuan dan pemahaman bagi guru terkait media pembelajaran *lift the flap book* dalam muatan pembelajaran IPS sehingga guru menjadi lebih kreatif dalam mendesain pembalajaran, serta menambah pengalaman guru dalam menyelesaikan permasalahan pembelajaran.
3. Bagi Pihak Sekolah. Pengelola pendidikan dan pengajaran diharapkan memperoleh informasi yang bermanfaat supaya lebih mengetahui dan memahami tentang pengembangan media pembelajaran terutama dalam muatan pembelajaran IPS.
4. Bagi Peneliti. Penelitian ini merupakan penelitian yang dikhususkan mempelajari "Pengembangan Media Pembelajaran *Lift the Flap Book* Berbasis Multikultural dalam Muatan Pembelajaran IPS Materi Kebudayaan Provinsi Di Pulau Jawa Kelas IV di SDN Gemah Semarang". Diharapkan penelitian ini bisa dimanfaatkan oleh peneliti sebagai sarana implementasi ilmu yang didapat selama berkuliah dan bisa menambah ilmu pengetahuan yang sehingga bisa digunakan sebagai persiapan di masa depan menjadi guru yang profesional.

1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi produk ialah penggambaran suatu produk yang hendak diciptakan (Sugiyono, 2016:401). Produk yang akan dikembangkan pada penelitian ini yaitu media pembelajaran *lift the flap book* berbasis multikultural. Produk yang diciptakan dari pengembangan memiliki spesifikasi berikut:

1. Media merupakan sumber belajar tambahan bagi siswa untuk mempermudah siswa dalam mempelajari materi keragaman budaya Indonesia terutama budaya di Pulau Jawa.
2. Media dikembangkan dengan konsep multikultural yang terdiri atas tulisan dan gambar animasi yang menarik serta menggunakan warna yang cerah agar siswa lebih mudah memahami dan mengingat materi keragaman budaya Indonesia terutama budaya di Pulau Jawa.
3. Media didesain sesuai dengan karakteristik siswa serta bisa digunakan oleh siswa secara mandiri ataupun berkelompok.
4. Media dikembangkan dengan konsep multikultural agar siswa selain belajar tentang keragaman budaya Indonesia terutama budaya di Pulau Jawa tetapi juga belajar tentang cara bersikap dalam menghormati kebudayaan lain.
5. Penerapan multikultural dapat dilihat melalui gambar dan teks di dalam buku. Materi di dalam buku hanya difokuskan pada kebudayaan di Pulau Jawa karena sebagian besar siswa (subjek penelitian) berasal dari suku Jawa dan sekolah yang digunakan sebagai penelitian terletak di Pulau Jawa sehingga siswa dapat mengetahui secara detail kebudayaan yang berada di sekitar mereka.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teorits

2.1.1 Teori Belajar

2.1.1.1 Teori Belajar Kognitivisme

Hayati (2017:50-51) menjelaskan bahwa teori kognitif lebih mengutamakan proses belajar daripada hasil belajar. Teori kognitif berasumsi bahwa: (1) belajar adalah perubahan pemahaman dan pengertian, pemahaman tersebut tidak selalu berbentuk perubahan perilaku yang bisa diamati; (2) setiap anak sudah memiliki pengalaman dan pengetahuan di dalam dirinya. Pengalaman dan pengetahuan ini tersusun dalam bentuk struktur kognitif.

Piaget (dalam Hayati, 2017:51) menjelaskan empat tahap perkembangan kognitif yaitu:

1. Tahap sensorimotor (0-2 tahun), pada tahap ini anak mengenal lingkungannya melalui indera penglihatan, penciuman, pendengaran, perabaan dengan kemampuan sensorik dan motoriknya. Perkembangan kemampuan anak terlihat dari kegiatan motorik dan persepsinya yang sederhana.
2. Tahap preoperasional (2-7 tahun), tahap ini dibagi menjadi dua sub tahap yaitu preoperasional (2-4 tahun) dimana anak sudah bisa menggunakan bahasa dalam menyampaikan konsep, tetapi masih sangat sederhana, kemudian tahap intuitif (4-7 tahun) dimana anak sudah bisa mendapatkan pengetahuan dari konsep yang agak abstrak, bisa menarik simpulan tetapi masih bersifat

simbolik, serta sudah bisa menggunakan simbol, bahasa, konsep sederhana, berpartisipasi, membuat gambar, dan mengelompokkan sesuatu.

3. Tahap operasional konkret (8-14 tahun), dalam tahap ini anak sudah mulai menggunakan peraturan-peraturan yang jelas dan logis, mengembangkan cara berpikir yang logis, mencontoh penalaran yang logis, meskipun terkadang memecahkan masalah dengan cara "*trial and error*".
4. Tahap operasional formal (>14 tahun), dalam tahap ini anak sudah bisa berpikir abstrak dan logis melalui pola berpikir "kemungkinan", dengan kemampuan menarik simpulan serta menganalisis dan mengembangkan hipotesis.

Kesimpulan dari uraian tersebut adalah teori belajar kognitif mementingkan mengutamakan proses belajar daripada hasil belajar. Untuk itu guru sebagai fasilitator harus memahami setiap proses perkembangan yang dialami oleh siswa sehingga siswa mampu mengembangkan potensi kognitifnya dengan baik. Dalam teori belajar kognitif ini siswa akan diajak untuk befikir, memahami, dan mengingat pengetahuan yang telah dipelajari. Tipe siswa dalam pembelajaran kognitif berupa pengalaman secara langsung atau konkret. Untuk itu dalam penelitian ini digunakan pengalaman konkret dalam bentuk situasi yang nyata melalui pengembangan media pembelajaran dengan sajian visualisasi dari muatan pembelajaran IPS materi keragaman budaya yang ada di Pulau Jawa. Materi yang divisualkan melalui gambar-gambar dapat membangun pengetahuan siswa menjadi pengetahuan yang mudah diingat.

2.1.1.2 Teori Belajar Konstruktivisme

Menurut Sanjaya (2009:246) teori belajar konstruktivisme memandang bahwa pengetahuan yang dimiliki siswa bukanlah suatu pemberian dari guru tetapi hasil pemahaman yang dilakukan sendiri oleh siswa. Belajar tidak hanya sekadar menghapal suatu materi tetapi proses memahami pengetahuan melalui pengalaman. Menurut Suparlan (2019:83) konstruktivisme adalah teori yang memberikan kebebasan dan keluasan kepada siswa untuk berpikir dan siswa dituntut untuk mempraktikkan teori yang sudah dipelajarinya.

Kesimpulan dari uraian tersebut adalah teori konstruktivisme lebih mementingkan keaktifan siswa untuk mendapatkan sendiri pengetahuannya dalam kehidupan sehari-hari dan ketika belajar. Guru sebagai fasilitator memberi kesempatan pada siswa untuk menemukan pengetahuannya melalui penyampaian materi pelajaran dengan bantuan media yang bisa menunjang siswa untuk berperan aktif dalam kegiatan belajar, sehingga pembelajaran lebih bermakna dan siswa bisa mengingat pengetahuan yang didapatkan sendiri dan akan meningkatkan pencapaian hasil belajar.

2.1.1.3 Teori Belajar Behaviorisme

Hayati (2017:45) menyatakan bahwa teori behaviorisme merupakan teori belajar yang mengutamakan perubahan perilaku dan hasil belajar yang bisa dilihat dan diamati. Proses belajar yang terjadi merupakan kaitan antara stimulus, respon dan penguatan. Contoh metode belajar behaviorisme adalah hadiah, sanksi, pengulangan, adaptasi, latihan, tes, tugas-tugas dan lain-lain. Menurut Nahar (2016:72) teori belajar behaviorisme merupakan teori yang menekankan pada

tingkah laku manusia akibat interaksi antara stimulus dan respon. Fokus utama teori belajar behaviorisme adalah tingkah laku yang terlihat dan penyebab dari luar yang mempengaruhinya.

Kesimpulan dari uraian tersebut adalah teori belajar behavioristik lebih mengutamakan perubahan perilaku atau hasil belajar siswa yang bisa diamati setelah diberi rangsangan. Dalam penelitian ini akan menerapkan teori behaviorisme, dengan adanya media pembelajaran baru akan memberikan rangsangan bagi siswa untuk lebih tertarik dengan sebuah pembelajaran. Materi yang nantinya ditampilkan dalam media juga akan disajikan secara sistematis sesuai dengan teori behaviorisme. Siswa yang diberikan stimulus berupa adanya media yang menarik akan lebih bersemangat untuk mengikuti sebuah pembelajaran. Stimulus dan respon ini akan membentuk sebuah perilaku belajar siswa.

2.1.2 Hakikat Belajar

2.1.2.1 Pengertian Belajar

Belajar merupakan unsur penting dalam terselenggaranya pendidikan. Beberapa ahli berpendapat mengenai istilah belajar. Hamdani (2011:21-22) berpendapat bahwa belajar adalah perubahan yang terjadi pada seseorang akibat latihan dan pengalamannya berinteraksi dengan lingkungan. Sementara menurut Slameto (2013:2) belajar adalah usaha seseorang untuk mendapatkan perubahan tingkah laku dari pengalaman berinteraksi dengan lingkungan.

Menurut Basleman dan Mappa (2011:12) belajar merupakan perubahan perilaku seseorang karena berinteraksi dengan lingkungan. Setijowati (2017:1)

menjelaskan bahwa belajar merupakan perubahan perilaku positif yang didapatkan dari usaha yang dilakukan secara terus-menerus sehingga memiliki kemampuan untuk menyelesaikan berbagai masalah. Afandi (2015:78) menyatakan bahwa belajar adalah aktivitas untuk mendapatkan sebuah informasi dari berbagai sumber dan mempelajari sesuatu dalam usaha meraih tujuan yang diinginkan melalui pengalaman langsung sehingga akan terjadi perubahan perilaku.

Menurut pandangan dari para ahli tersebut, bisa diambil kesimpulan jika belajar merupakan proses perubahan perilaku yang disebabkan oleh pengalaman berinteraksi dengan lingkungan dan sifatnya relatif permanen.

2.1.2.2 Prinsip-prinsip Belajar

Prinsip belajar adalah ketetapan yang wajib digunakan sebagai pedoman ketika melaksanakan pembelajaran. Slameto (2013:27-28) menjelaskan prinsip-prinsip belajar sebagai berikut:

1. Prasyarat yang dibutuhkan dalam belajar
    a. Semua siswa wajib aktif dalam setiap pembelajaran dan menumbuhkan minat belajar sesuai tujuan pembelajaran yang diharapkan.
    b. Proses belajar harus dibuat menyenangkan agar dapat meningkatkan dorongan yang kuat dalam diri siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran.
    c. Pembelajaran yang dilakukan di lingkungan yang menantang akan lebih efektif supaya siswa bisa menumbuhkan pengetahuan dan kemampuannya dalam eksplorasi.
    d. Harus terjadi komunikasi antara siswa dengan lingkungan belajarnya.

2. Sesuai hakikat belajar
    a. Belajar adalah metode yang berkelanjutan dari tingkat satu ke tingkat selanjutnya, maka dari itu pembelajaran harus dilakukan sesuai dengan tahap perkembangan siswa.
    b. Belajar adalah proses untuk berorganisasi dengan orang lain, beradaptasi dengan lingkungan baru, bereksplorasi di tempat yang baru, dan menemukan pengetahuan baru.
    c. Belajar adalah cara memahami keterkaitan antara pengetahuan satu dengan pengetahuan yang lain.
3. Sesuai dengan materi yang harus dipelajari
    a. Materi harus disajikan secara menyeluruh dan terstruktur sehingga memudahkan siswa untuk mempelajari materi yang disampaikan.
    b. Siswa harus bisa meningkatkan kemampuan tertentu dalam dirinya yang selaras dengan tujuan pembelajaran yang akan diraih.
4. Syarat keberhasilan belajar
    a. Sarana dan prasarana yang memadai akan memudahkan siswa dalam proses belajar.
    b. Mengulangi materi yang dipelajari dapat membuat siswa lebih memahami materi tersebut.

Prinsip-prinsip belajar menurut Segala (2011) (dalam Sari, 2012:5) ada 9, yaitu:

1. *Law of effect* artinya keterkaitan antara rangsangan yang diberikan dengan respon yang diterima serta keadaan yang memuaskan.

2. *Spread of effect* artinya mendapatkan kepuasan karena memiliki pengetahuan baru.
3. *Law of exercise* artinya hasil belajar bisa ditingkatkan melalui latihan dan penguasaan secara terus menerus.
4. *Law of readiness* artinya hasil belajar akan memuaskan apabila semua faktor telah siap untuk menerima pelajaran.
5. *Law of primacy* artinya hasil belajar yang didapatkan pada pembelajaran pertama akan selalu diingat.
6. *Law of intensity* artinya usaha dalam belajar yang dilakukan secara terus menerus akan memberi makna bagi siswa.
7. *Law of recency* artinya materi yang baru didapatkan oleh siswa lebih mudah diingat.
8. Rasa jenuh dalam belajar.
9. *Belongingness* artinya materi yang yang disampaikan harus disampaikan secara berkaitan agar memudahkan siswa dalam belajar.

Kesimpulan dari uraian tersebut adalah prinsip-prinsip belajar merupakan ketetapan yang dijadikan pedoman dalam pembelajaran dan terdapat beberapa prinsip-prinsip yaitu empat prinsip meliputi prasyarat yang dibutuhkan dalam belajar, sesuai hakikat belajar, sesuai dengan materi yang dipelajari, dan syarat keberhasilan belajar serta sembilan prinsip yaitu *law of effect, spread of effect, law of exercise, law of readiness, law of primacy, law of intensity, law of recency,* rasa jenuh dalam belajar, dan *belongingness.*

2.1.2.3 Faktor yang Mempengaruhi Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar ada banyak jenisnya, tetapi dapat dikelompokkan menjadi dua jenis saja yaitu faktor intern dan faktor ekstern.

Slameto (2013:54-60) mengemukakan faktor intern adalah faktor yang asalnya dari dalam diri siswa yang sedang belajar. Faktor intern yang berpengaruh terhadap belajar yang dijelaskan sebagai berikut.

1. Faktor Jasmaniah
   a. Faktor Kesehatan

      Belajar berjalan lebih lancar jika badan siswa sehat. Sebaliknya jika badan kurang sehat maka proses belajar akan terhambat.

   b. Cacat Tubuh

      Kelancaran proses belajar dapat dipengaruhi oleh keadaan tubuh yang cacat. Siswa yang memiliki cacat pada tubuh lebih baik mengikuti pembelajaran di lembaga pendidikan khusus yang menyediakan alat bantu supaya proses belajar berjalan lebih maksimal.

2. Faktor Psikologis
   a. Inteligensi

      Inteligensi memang bukan merupakan faktor utama dalam proses belajar, tetapi tetap berpengaruh bagi siswa.

   b. Perhatian

      Ketika belajar, siswa harus memiliki perhatian terhadap materi yang dipelajari supaya tidak muncul rasa bosan ketika belajar.

c. Minat

Untuk lebih memahami suatu materi dengan maksima dan mendapatkan hasil yang baik serta mendapat pengetahuan yang lebih banyak maka dibutuhkan minat yang harus dimiliki siswa dalam mempelajari materi tersebut.

d. Bakat

Jika hal yang dipelajari sesuai dengan bakat siswa maka semangat akan lebih muncul.

e. Motif

Siswa akan lebih giat belajar jika ada motif untuk belajar.

f. Kematangan

Kelancaran proses belajar juga dipengaruhi oleh kesiapan (kematangan) siswa dalam mengikuti pembelajaran.

g. Kesiapan

Hasil belajar yang lebih maksimal akan didapatkan jika siswa sudah memiliki kesiapan untuk belajar.

3. Faktor Kelelahan

Kelelahan yang dialami siswa baik secara fisik maupun jasmani dapat mempengaruhi proses belajar dan akan berdampak buruk bagi diri siswa dan hasil belajar jika tidak segera diatasi. Kelelahan secara fisik dalam belajar dapat dihindari dengan cara istirahat yang cukup, olahraga teratur, menggunakan model, metode, atau media yang bervariasi dalam belajar agar tidak merasa bosan, dan banyak cara lain yang bisa dilakukan.

Sementara menurut Nursyaidah (2014:77-78) Faktor ekstern adalah faktor yang asalnya dari luar siswa yang sedang belajar. Faktor ekstern yang berpengaruh terhadap belajar yang dijelaskan sebagai berikut.

1. Faktor yang Berasal Dari Orang Tua

   Faktor yang berasal dari orang tua utamanya adalah cara orang tua dalam mendidik. Orang tua harus melakukan kebiasaan-kebiasaan positif agar dapat diteladani oleh anak. Orang tua harus memperhatikan anak selama belajar baik secara langsung maupun tidak langsung dan memberikan arahan apabila anak melakukan kesalahan dalam belajar. Motivasi, perhatian, dan kepedulian orang tua akan memberikan semangat untuk belajar bagi anak.

2. Faktor yang Berasal Dari Sekolah

   Faktor yang berasal dari sekolah dapat berasal dari guru, muatan pembelajaran yang ditempuh, dan metode pembelajaran yang diterapkan.

3. Faktor yang Berasal Dari Masyarakat

   Faktor masyarakat sangat kuat pengaruhnya terhadap pendidikan anak sehingga diharapkan kondisi masyarakat ikut mendukung perkembangan anak.

Kesimpulan dari penjelasan tersebut adalah ada dua faktor yang berpengaruh terhadap proses dan keberhasilan siswa dalam belajar meliputi faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal merupakan faktor yang asalnya dari dalam diri siswa yang tengah belajar. Faktor eksternal merupakan faktor yang asalnya dari luar diri siswa yang sedang belajar. Semua faktor berpengaruh terhadap kegiatan belajar siswa, sehingga guru dan orang tua wajib memperhatikan faktor-faktor tersebut untuk mendukung proses belajar siswa. Dengan mengetahui faktor internal dan

eksternal tersebut guru bisa mengetahui kesulitan yang dialami siswa dan membantu siswa untuk mengatasinya agar kegiatan pembelajaran berlangsung dengan lancar dan bisa menaikkan hasil belajar siswa.

2.1.3 Hakikat Pembelajaran

2.1.3.1 Pengertian Pembelajaran

UUSPN nomor 20 tahun 2003 menjelaskan bahwa "Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Ada lima konsep dalam pengertian tersebut yaitu: (1) interaksi, (2) peserta didik, (3) pendidik, (4) sumber belajar, dan (5) lingkungan belajar". Setijowati (2017:4) mengatakan bahwa pembelajaran adalah proses membuat lingkungan belajar menjadi teratur agar perilaku siswa menjadi lebih baik dan bisa membangun diri sesuai dengan kemampuan yang dimiliki.

Supriatna (2009:1) berpendapat bahwa pembelajaran adalah proses komunikasi antara siswa, guru dan bahan ajar. Wibawanto (2017:1) menjelaskan bahwa pembelajaran merupakan kombinasi aktivitas mengajar dan aktivitas belajar. Aktivitas mengajar terkait dengan peranan guru dalam mengusahakan terjadinya hubungan harmonis antara guru dengan siswa. Sementara itu, UNESCO (dalam Hayati, 2017:3) menyatakan bahwa dalam proses belajar terjadi beberapa hal yaitu "*learning to know*" (pembelajaran untuk tahu), "*learning to do*" (pembelajaran untuk berbuat), "*learning to be*" (pembelajaran untuk membangun jati diri), dan "*learning to live together*" (pembelajaran untuk hidup bersama).

Berdasarkan pendapat beberapa ahli tersebut, bisa disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan proses komunikasi antara siswa dengan guru atau antar siswa secara lisan maupun tulisan menggunakan media untuk meningkatkan potensi yang dimiliki dan mendapatkan pengetahuan, melakukan sesuatu, menemukan jati diri, dan membangun hubungan dengan orang lain sehingga perilaku serta hasil belajar siswa bisa lebih meningkat.

2.1.3.2 Komponen-komponen Pembelajaran

Menurut Dolong (2016:295-299) komponen-komponen pembelajaran terdiri dari tujuan pendidikan, siswa, guru/pendidik, bahan/materi pelajaran, metode, media, dan evaluasi. Semua komponen saling berhubungan dan saling mempengaruhi agar proses pembelajaran berjalan dengan lancar, efisien, dan efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Rifa'i dan Anni (2016:92-94) menjabarkan beberapa komponen dalam pembelajaran yakni:

1. Tujuan. Tujuan adalah hasil yang ingin dicapai dalam pembelajaran berupa pengetahuan, keterampilan dan sikap. Dengan adanya tujuan pembelajaran akan memudahkan guru dalam memilih kegiatan pembelajaran yang tepat agar tujuan bisa tercapai.
2. Subjek belajar. Subjek belajar dalam pembelajaran adalah siswa. Siswa mempunyai peran sebagai subjek yaitu individu yang melakukan proses pembelajaran dan sebagai objek yaitu perubahan perilaku yang terlihat pada siswa setelah melaksanakan pembelajaran. Maka dari itu siswa diharapkan selalu berpartisipasi aktif selama kegiatan pembelajaran.

3. Materi pelajaran. Materi yang akan dipelajari dapat dijadikan sebagai pedoman untuk menentukan variasi kegiatan pembelajaran. Materi pelajaran yang tersusun dengan baik dan sistematis akan menjadikan siswa lebih lancar dalam menguasai materi selama proses pembelajaran. Materi pelajaran dapat diketahui dari silabus, RPP, dan sumber belajar.
4. Strategi pembelajaran. Strategi pembelajaran adalah gambaran umum suatu kegiatan belajar mengajar berlangsung untuk meraih tujuan pembelajaran. Dalam melaksanakan strategi pembelajaran, guru harus menentukan model dan metode pembelajaran sebagai penunjang dalam kegiatan belajar mengajar.
5. Media pembelajaran. Media adalah perangkat untuk menyokong dan mempermudah guru dalam memberikan materi pelajaran.
6. Penunjang. Komponen penunjang dapat terdiri dari fasilitas belajar, sumber belajar, alat pembelajaran, dan yang lain. Komponen penunjang tersebut berguna untuk memudahkan proses pembelajaran agar tidak ada hambatan.

Kesimpulan menurut pandangan ahli tersebut adalah komponen pembelajaran meliputi tujuan, siswa/subjek, guru, materi pelajaran, metode/strategi, media, dan evaluasi. Komponen saling berkaitan dan berpengaruh dalam menciptakan pembelajaran yang efektif.

2.1.4 Hasil Belajar

2.1.4.1 Pengertian Hasil Belajar

Menurut Thobroni (2016:22) hasil belajar adalah perubahan perilaku dari semua aspek potensi yang dimiliki seseorang. Rifa'i dan Anni (2016:71) menjelaskan bahwa hasil belajar adalah tingkah laku siswa yang berubah sesudah melakukan aktivitas pembelajaran. Aspek-aspek tingkah laku yang berubah tergantung dengan materi yang sudah dipelajari oleh siswa.

Afandi (2015:79) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan perolehan yang didapatkan siswa selama pembelajaran selaras dengan tujuan pembelajaran yang sudah ditentukan. Sementara Karwati dan Priansa (2015:216) menjelaskan bahwa hasil belajar adalah sesuatu yang dicapai siswa karena usaha dalam bentuk pengetahuan dan kemampuan dasar yang terdapat pada berbagai aspek kehidupan sehingga terjadi perubahan tingkah laku pada diri siswa tersebut.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, bisa disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan pencapaian siswa dalam hal pengetahuan dan tingkah laku yang berubah setelah terjadi proses belajar dan biasanya dituliskan dengan angka. Hasil belajar dipakai guru sebagai pedoman untuk melihat taraf penguasaan siswa dalam belajar untuk mencapai tingkat pencapaian kompetensi sehingga guru dapat menemukan kekurangan siswa dalam kegiatan pembelajaran yang sudah dilaksanakan dan dapat menemukan solusi untuk mengatasi kekurangan tersebut.

2.1.4.2 Klasifikasi Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan pencapaian siswa dalam hal pengetahuan dan tingkah laku yang berubah setelah terjadi proses belajar dan biasanya dituliskan

dengan angka. Menurut Benjamin Bloom (1956) (dalam Poerwanti, 2008:23-26) hasil belajar dibagi ke dalam tiga aspek yaitu.

1. Aspek Kognitif terdiri dari enam kategori yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisa, evaluasi, dan mencipta.
2. Aspek Afektif terdiri dari lima kategori yaitu menerima, menjawab, menilai, organisasi, dan karakterisasi.
3. Aspek Psikomotorik terdiri dari tujuh kategori yaitu persepsi, kesiapan melaksanakan aktivitas, mekanisme, respons terbimbing, keahlian, adaptasi, dan organisasi.

Menurut Ruwaida (2019:64-68) revisi taksonomi Bloom dijelaskan sebagai berikut.

1. Ranah Kognitif adalah ranah yang berhubungan dengan kemampuan berpikir yang terdiri dari enam kategori yaitu:
    a. Mengingat, adalah kemampuan mengingat kembali materi yang telah dipelajari. Kata kerja operasional yang biasanya digunakan antara lain menyebutkan, mendefinisikan, menyatakan kembali, mencocokkan, dan menunjukkan.
    b. Memahami, adalah kemampuan memahami materi yang dipelajari. Kata kerja operasional yang biasanya digunakan antara lain mengklasifikasikan, menyimpulkan, membandingkan, membedakan, dan menjelaskan.
    c. Mengaplikasikan, adalah kemampuan menerapkan prosedur yang telah dipelajari dalam keadaan tertentu. Kata kerja operasional yang biasanya

digunakan antara lain menerapkan, menyesuaikan, menggunakan, mengoperasikan, dan memproses.

d. Menganalisis, adalah kemampuan untuk menguraikan suatu materi menjadi komponen-komponen yang lebih jelas. Kata kerja operasional yang biasanya digunakan antara lain menganalisis, menguji, menemukan, mengaitkan, dan memecahkan.

e. Menilai, adalah kemampuan menilai sesuatu berdasarkan kriteria dan standar tertentu. Kata kerja operasional yang biasanya digunakan antara lain menyimpulkan, menilai, mengkritik, membuktikan, dan memutuskan.

f. Mencipta, adalah kemampuan menggeneralisasi ide, produk atau cara pandang baru dari suatu kejadian. Kata kerja operasional yang biasanya digunakan antara lain mengkombinasikan, menyusun, mengarang, menciptakan, dan mengkreasikan.

2. Aspek Afektif adalah ranah yang berhubungan dengan sikap dan nilai yang terdiri dari lima kategori yaitu:

a. Penerimaan, adalah kepekaan dalam menerima rangsangan dari luar. Kata kerja operasional yang biasanya digunakan antara lain mengikuti, memilih, mematuhi, dan menganut.

b. Menanggapi, adalah sikap berpartisipasi dalam peristiwa tertentu. Kata kerja operasional yang biasanya digunakan antara lain menjawab, membantu, menyetujui, menolak, dan mendukung.

c. Penilaian, adalah kemampuan menilai peristiwa yang terjadi. Kata kerja operasional yang biasanya digunakan antara lain mengasumsikan, meyakini, memperjelas, mengususlkan, dan menekankan.

d. Mengelola, adalah kemampuan menimbang akibat positif dan negative dari suatu kejadian. Kata kerja operasional yang biasanya digunakan antara lain mengubah, menata, membentuk, mengelola, dan membangun.

e. Karakteristik, adalah kemampuan mengubah pendapat jika ada bukti yang tidak mendukung pendapatnya. Kata kerja operasional yang biasanya digunakan antara lain mengubah perilaku, mempengaruhi, mendengarkan, menunjukkan, dan membuktikan.

3. Aspek Psikomotorik adalah ranah yang berhubungan dengan gerak fisik/motorik yang terdiri dari empat kategori yaitu:

a. Meniru, adalah kemampuan melakukan sesuatu sesuai dengan contoh yang diamatinya. Kata kerja operasional yang biasanya digunakan antara lain menyesuaikan, memposisikan, mengatur, dan menggabungkan.

b. Memanipulasi, adalah kemampuan melakukan tindakan dan memilih apa yang diperlukan. Kata kerja operasional yang biasanya digunakan antara lain mengoreksi, merancang, memilah, dan memperbaiki.

c. Pengalamiahan, adalah kemampuan menampilakn contoh yang diajarkan sebagai kebiasaan dengan gerakan lebih meyakinkan. Kata kerja operasional yang biasanya digunakan antara lain menggantikan, memproduksi, mencampur, dan mengoperasikan.

d. Artikulasi, adalah kemampuan melakukan keterampilan lebih kompleks. Kata kerja operasional yang biasanya digunakan antara lain mempertajam, membentuk, menggunakan, dan memulai.

Kesimpulan dari pendapat ahli tersebut adalah hasil belajar dikelompokkan ke dalam tiga aspek. Hasil belajar yang berbentuk pengetahuan yang disebut aspek kognitif, hasil belajar yang berbentuk sikap disebut aspek afektif, dan hasil belajar yang berbentuk keterampilan disebut aspek psikomotorik. Perubahan tiga aspek tersebut dapat diamati dan diukur. Pada penelitian ini, peneliti membatasi hasil belajar yang diamati hanya ranah kognitif yang berupa pemahaman siswa dalam muatan pembelajaran IPS materi keragaman budaya di Pulau Jawa yang diperoleh melalui *pretest* dan *posttest*. Indikator pembelajaran dalam penelitian ini adalah: (1) menganalisis keragaman upacara adat di Pulau Jawa, (2) menganalisis keragaman tarian daerah di Pulau Jawa, (3) menganalisis keragaman alat musik tradisional di Pulau Jawa, (4) menganalisis manfaat keragaman budaya di Pulau Jawa.

2.1.5 Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SD

2.1.5.1 Pengertian Pembelajaran IPS

Sapriya (2015:12) menjelaskan bahwa IPS merupakan muatan pembelajaran yang menggabungkan beberapa muatan pembelajaran ilmu sosial contohnya sejarah, geografi, dan ekonomi dan disiplin ilmu sosial yang menyatu dengan humaniora serta pengetahuan lain yang sesuai dan disajikan secara ilmiah, psikologis, pedagogis, dan sosio-kultural untuk kebutuhan pendidikan.

Taneo (2010:9) menjelaskan bahwa IPS adalah bidang ilmu pengetahuan yang utuh dan tidak terpisah dari disiplin ilmu sosial yang lain. Sebenarnya IPS berpusat pada ilmu-ilmu sosial dan teori, konsep serta prinsip yang terdapat di dalam IPS adalah ilmu-ilmu sosial. Lebih lanjut, menurut Herijanto (2012:9) IPS merupakan ilmu yang mempelajari suatu kejadian, gejala, persepsi, dan generalisasi yang berhubungan dengan isu sosial yang terjadi di masyarakat. Beberapa materi yang terdapat pada muatan pembelajaran IPS tingkat pendidikan SD/MI yaitu Geografi, Sejarah, Sosiologi, dan Ekonomi.

Kesimpulan dari pendapat para ahli tersebut adalah IPS merupakan muatan pembelajaran gabungan dari ilmu-ilmu sosial, humaniora dan aktivitas manusia yang ditampilkan secara ilmiah dan sederhana dan disampaikan kepada siswa agar mudah untuk dipahami. Guru harus memperhatikan kebutuhan siswa terkait Pembelajaran IPS di SD agar sesuai dengan tingkat perkembangan kemampuan kognitif siswa.

2.1.5.2 Pembelajaran IPS di SD

Safitri (2014:133-135) menjelaskan bahwa dalam kurikulum 2013 ini pembelajaran di sekolah dasar bersifat tematik dan IPS merupakan salah satu ilmu yang diperlukan dalam pembelajaran. IPS di SD merupakan suatu bidang ilmu yang dibahas dalam memberikan solusi terhadap suatu tema pembelajaran. Ada dua pendekatan dalam pembelajaran IPS, yakni pendekatan ekspositori yaitu pemberian informasi oleh guru atau sumber lainnya seperti buku dan pendekatan inkuiri dimana siswa diminta mencari sendiri informasi yang diperlukan, serta menganalisa dan menyimpulkan sendiri temuan mereka. Model penerapan pendekatan terpadu

dalam pembelajaran IPS menurut Depdiknas (2007b) (dalam Setiana, 2014:104) dapat dilakukan berdasarkan topik yang terkait, dapat dikembangkan melalui topik yang didasarkan pada potensi utama yang ada di wilayah setempat, berdasarkan permasalahan yang ada, dan model lintas disiplin ilmu dimana pembelajaran IPS dipadukan dengan mata pelajaran lain.

Saputra (2010:5-6) menjelakan ada beberapa kegiatan yang perlu dilakukan dalam tahap perencanaan pembelajaran tematik yaitu pemetaan kompetensi dasar, pengembangan jaringan tema, pengembangan silabus, dan penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Pelaksanaan pembelajaran tematik setiap hari dilakukan dalam tiga tahapan kegiatan yaitu kegiatan pembukaan/awal/pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

Menurut Melati (2017:6) penyusunan materi pembelajaran IPS disesuaikan dengan rencana pelaksanaan pembelajaran, dibuat dengan menyesuaikan kondisi siswa yang memiliki latar belakang berbeda, materi IPS yang berkaitan dengan kehidupan nyata mudah untuk mengarahkan ke penguatan karakter mengikuti kondisi yang berada di dalam kelas. Kemudian Melati (2017:13) menyatakan bahwa guru harus mampu mengelola proses pembelajaran dengan baik. Pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas, apabila siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran di kelas, serta meningkatnya pemahaman siswa. Sementara menurut Lopatovska (2018) anak usia sekolah (5-12 tahun) membutuhkan dukungan dari teman dan guru dalam belajar supaya menumbuhkan keterampilan baru yang dikuasai.

Kesimpulan dari pendapat beberapa ahli tersebut adalah dalam kurikulum 2013 ini pembelajaran di SD bersifat tematik sehingga pembelajaran IPS disampaikan secara terpadu dengan muatan pembelajaran yang lain dengan menggunakan model penerapan pendekatan terpadu. Kegiatan yang perlu dilakukan sebelum pelaksanaan pembelajaran IPS adalah tahap perencanaan pembelajaran tematik dengan menyusun materi pembelajaran IPS yang sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran, kondisi siswa, dan berkaitan dengan kehidupan nyata. Kemudian pada tahap pelaksanaan pembelajaran tematik guru harus mampu mengelola proses pembelajaran dengan baik agar siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran di kelas serta meningkatnya pemahaman siswa.

2.1.5.3 Tujuan Pembelajaran IPS di SD

Sapriya (2015:12) berpendapat bahwa tujuan IPS di semua tingkatan sekolah adalah untuk menyiapkan siswa sebagai warga Negara Indonesia yang memiliki ilmu, kemampuan, perilaku, maupun nilai tentang ilmu-ilmu sosial yang bisa dimanfaatkan dalam menemukan solusi untuk menyelesaikan masalah pribadi dan juga masalah sosial serta siswa berani mengambil suatu keputusan dan berperan aktif dalam aktivitas di masyarakat supaya bisa menjadi warga Negara yang baik.

Taneo (2010:27) mengemukakan bahwa tujuan utama dari pembelajaran IPS ialah mengembangkan keterampilan siswa dalam kehidupan bermasyarakat dan mendidik siswa untuk terbiasa berpartisipasi dalam masyarakat serta menjadi warga Negara yang baik. Sementara menurut Darajati (2016:296) dengan pemberian pembelajaran IPS di sekolah dasar, diharapkan siswa mendapatkan pengetahuan terkait ilmu sosial, mempunyai rasa peka dan sadar mengenai masalah sosial yang

berlangsung di lingkungannya, dan mempunyai kemampuan untuk mengatasi masalah-masalah sosial tersebut.

Kesimpulan dari pendapat beberapa ahli tersebut adalah tujuan pembelajaran IPS yaitu untuk menyiapkan siswa menjadi warga Negara yang menguasai ilmu-ilmu sosial sehingga dapat mengembangkan potensi yang ada di dirinya dan melatih siswa untuk dapat berperan aktif dalam masyarakat serta tanggap terhadap masalah sosial yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari dan mempunyai keterampilan untuk mengatasi permasalahan tersebut.

2.1.5.4 Karakteristik Pembelajaran IPS di SD

Menurut Supriatna, Ade, dan Sri (2007:12-13) karakteristik pembelajaran IPS di SD adalah upaya untuk mengembangkan kompetensi siswa sebagai warga negara yang baik yang dapat menjaga keharmonisan hubungan dalam masyarakat supaya terjalin persatuan dan kesatuan. Hal ini dapat dibentuk apabila terdapat perasaan menghargai semua perbedaan, baik itu perbedaan pendapat, etnik, agama, kelompok, budaya dan sebagainya.

Menurut Hidayati (2008:26-27) karakteristik IPS di SD dapat dilihat dari berbagai pandangan yaitu sebagai berikut.

1. Materi IPS

   Mempelajari IPS yang pada dasarnya adalah mengkaji interaksi antara individu dan masyarakat dengan lingkungan (fisik dan sosial-budaya). Materi IPS digali dari segala aspek kehidupan sehari-hari di masyarakat.

2. Strategi Penyampaian Pengajaran IPS

Penyampaian materi IPS disusun dalam urutan: anak (diri sendiri), keluarga, masyarakat/tetangga, kota, region, negara, dan dunia. Dengan anggapan bahwa anak pertama-tama dikenalkan dengan lingkungan terdekat atau diri sendiri. Selanjutnya secara bertahap dan sistematis bergerak keluar dari lingkungan tersebut, kemudian mengembangkan kemampuannya untuk menghadapi unsur-unsur dunia yang lebih luas.

Menurut Karima dan Ramadhani (2018:44) pembelajaran dan strategi pengajaran nilai pada IPS bertujuan untuk membina dan mengembangkan sikap mental yang baik. Penyampaian materi pembelajaran IPS menggunakan berbagai metode (*multi method*) dan digunakan untuk membina penghayatan, kesadaran, dan nilai-nilai yang baik pada diri siswa.

Kesimpulan dari pendapat beberapa ahli tersebut adalah karakteristik pembelajaran IPS di SD dapat dilihat dari materi yang dipelajari dan strategi penyampaian pengajaran yang digunakan. Karakteristik ini bertujuan untuk membina dan mengembangkan sikap mental siswa yang baik yang menghargai semua perbedaan, baik itu perbedaan pendapat, etnik, agama, kelompok, budaya dan sebagainya.

2.1.5.5 Ruang Lingkup IPS di SD

Ruang lingkup IPS di SD tertuang di Permendikbud No. 21 tahun 2016 terkait Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah yang meliputi: (a) manusia, tempat, dan lingkungan; (b) waktu, keberlanjutan, dan perubahan; (c) sistem sosial dan budaya; dan (d) perilaku ekonomi dan kesejahteraan.

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 32 tahun 2013 terkait Perubahan Atas Peraturan Pemerintah No. 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan 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”.

Berdasarkan Permendikbud Nomor 57 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah dalam Pasal 3 ayat (1) dijelaskan bahwa “Struktur Kurikulum sebagaimana dimaksud dalam Pasal 1 ayat (2) huruf b merupakan pengorganisasian Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, muatan pembelajaran, muatan pelajaran, dan beban belajar”.

Lebih lanjut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 32 tahun 2013 terkait Perubahan Atas Peraturan Pemerintah No. 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan menjelaskan bahwa “Kompetensi inti adalah tingkat kemampuan untuk mencapai standar kompetensi lulusan yang harus dimiliki seorang peserta didik pada setiap tingkat kelas atau program” dan “Kompetensi dasar adalah kemampuan untuk mencapai kompetensi inti yang harus diperoleh peserta didik melalui pembelajaran”. Berdasarkan Permendikbud No. 24 tahun 2016 tentang Kompetensi Inti Dan Kompetensi Dasar Pelajaran Pada Kurikulum 2013 Pada Pendidikan Dasar Dan Pendidikan Menengah disebutkan bahwa “Kompetensi inti terdiri atas: (1) kompetensi inti sikap spiritual; (2) kompetensi inti sikap sosial; (3) kompetensi inti pengetahuan; dan (4) kompetensi inti keterampilan”.

Berikut adalah tabel rincian kompetensi inti dan kompetensi dasar muatan pembelajaran IPS kelas IV SD pada ranah pengetahuan dan keterampilan berdasarkan Permendikbud No. 37 Tahun 2018.

Tabel 2.1 Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar IPS Kelas IV Ranah Kognitif dan Psikomotorik

Kompetensi Inti 3 (Pengetahuan)	**Kompetensi Inti 4 (Keterampilan)**
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.	4. 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	**Kompetensi Dasar**
3.1 Mengidentifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi.	4.1 Menyajikan hasil identifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi.
3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia; serta hubungannya dengan karakteristik ruang.	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.

Dalam penelitian ini ruang lingkup yang berkaitan dengan materi keberagaman budaya di Pulau Jawa yang ada pada media pembelajaran *lift the flap book* berbasis multikultural adalah ruang lingkup sistem sosial dan budaya. Berdasarkan uraian kompetensi inti (KI) dan kompetensi dasar (KD) kelas IV muatan pembelajaran IPS tersebut, peneliti melaksanakan penelitian ranah kognitif atau pengetahuan yaitu KD 3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi,

budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang.

2.1.5.5 Materi Pembelajaran IPS Keragaman Budaya di Indonesia

Materi yang akan disampaikan yaitu keragaman budaya Indonesia meliputi upacara adat, tarian daerah, dan alat musik tradisional di 6 provinsi di Pulau Jawa Tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku, Subtema 2 Indahnya Keragaman Budaya Negeriku. Kompetensi inti, kompetensi dasar dan indikator dijabarkan sebagai berikut:

1. Kompetensi Inti

Tabel 2.2 Kompetensi Inti

KI 1	Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
KI 2	Memiliki perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga, dan negara.
KI 3	Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
KI 4	Menunjukkan keterampilan berfikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

2. Kompetensi Dasar dan Indikator

Tabel 2.3 Kompetensi Dasar dan Indikator

Kompetensi Dasar	Indikator
3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang.	3.2.1 Menganalisis keragaman upacara adat di Pulau Jawa. 3.2.2 Menganalisis keragaman tarian daerah di Pulau Jawa. 3.2.3 Menganalisis keragaman alat musik tradisional di Pulau Jawa. 3.2.4 Menganalisis manfaat keragaman budaya di Pulau Jawa.
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.	4.2.1 Menyajikan laporan hasil analisis mengenai keragaman upacara adat dan tarian daerah di Pulau Jawa. 4.2.2 Menyajikan laporan hasil diskusi mengenai alat musik tradisional dan manfaat keragaman budaya di Pulau Jawa.

3. Materi Pembelajaran IPS Keragaman Budaya di Pulau Jawa

a. Upacara Adat

Upacara adat adalah rangkaian aktivitas yang terkait dengan aturan adat istiadat tertentu berdasarkan agama dan kepercayaan yang berlaku di suatu daerah. Berikut adalah nama-nama upacara adat di Pulau Jawa.

Tabel 2.4 Daftar Upacara Adat di Pulau Jawa

No.	Provinsi	Nama Upacara Adat
1.	Banten	Seren Taun
2.	DKI Jakarta	Upacara Pernikahan
3.	Jawa Barat	Ngalungsur Pusaka
4.	Jawa Tengah	Siraman
5.	DIY Yogyakarta	Sekaten
6.	Jawa Timur	Seblang Bakungan

b. Tarian Daerah

Tarian daerah adalah cerminan dari budaya dan kehidupan masyarakat di suatu daerah. Tarian daerah biasanya ditampilkan pada pementasan upacara adat atau kejadian penting di suatu daerah.

Berikut beberapa tarian daerah di Pulau Jawa.

Tabel 2.5 Daftar Tarian Daerah di Pulau Jawa

No.	Provinsi	Nama Tarian Daerah
1.	Banten	Cokek
2.	DKI Jakarta	Yapong
3.	Jawa Barat	Merak
4.	Jawa Tengah	Gambyong
5.	DIY Yogyakarta	Serimpi
6.	Jawa Timur	Remo

c. Alat Musik Tradisional

Alat musik tradisional setiap daerah berbeda. Alat musik tradisional bisa digunakan untuk mengiringi kegiatan upacara adat dan sebagai alat untuk menghibur.

Berikut adalah keragaman alat musik tradisional di Pulau Jawa.

Tabel 2.6 Daftar Alat Musik Tradisional di Pulau Jawa

No.	Provinsi	Nama Alat Musik Tradisional
1.	Banten	Dogdog Lojor
2.	DKI Jakarta	Gambus
3.	Jawa Barat	Angklung
4.	Jawa Tengah	Siter
5.	DIY Yogyakarta	Saron
6.	Jawa Timur	Bonang

2.1.6 Hakikat Media Pembelajaran

2.1.6.1 Pengertian Media Pembelajaran

Media merupakan penghubung antara pengirim ke penerima. Menurut Wibawanto (2017:6) media pembelajaran adalah perangkat yang dibuat oleh guru secara inovatif untuk memberikan materi pelajaran kepada siswa sehingga pembelajaran berjalan lebih berhasil, praktis dan mengasyikkan. Mudlofir dan Rusydiyah (2015:124) menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan sebuah penghubung dari guru kepada siswa agar siswa memiliki minat belajar sehingga nantinya mendapatkan hasil belajar yang maksimal, dan media dapat berbentuk cetak maupun noncetak.

Soenarto (2012:2) menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan berbagai macam perangkat berbentuk apapun yang bisa dipakai oleh guru untuk menunjang dan melancarkan kegiatan pembelajaran. Sementara Sundayana (2018:6) menyatakan bahwa media merupakan perangkat yang bisa dipakai untuk memberikan materi dalam kegiatan belajar agar materi lebih mudah dipahami oleh siswa.

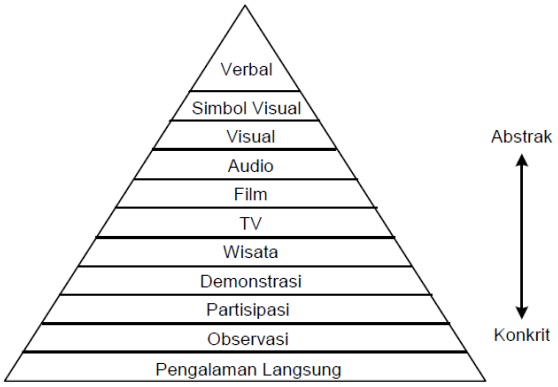
Berdasarkan pengertian media oleh para ahli di atas, bisa disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan perangkat penguhubung antara guru dan siswa untuk membantu menyampaikan materi pelajaran dan pendukung dalam pelaksanaan pembelajaran supaya siswa lebih mudah mengerti materi dan akan mendapatkan hasil belajar yang maksimal. Media bisa menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, kondusif dan membuat siswa tidak bosan sehingga memiliki minat untuk belajar. Berkaitan dengan penelitian ini, peneliti ingin

mengembangkan media pembelajaran *lift the flap book* sebagai sarana supaya guru lebih mudah untuk memberikan materi dan memudahkan siswa dalam mengerti materi keragaman budaya di Pulau Jawa untuk kelas IV di SDN Gemah Semarang.

2.1.6.2 Kerucut Pengalaman Edgar Gale

Dale (dalam Supriatna, 2009:2) mengungkapkan teori penggunaan media yang diilustrasikan melalui Kerucut Pengalaman Dale. Kerucut ini adalah penjelasan yang detail terkait dengan tiga tahapan pengalaman yang dinyatakan oleh Bruner yaitu enaktif, ikonik, dan simbolik. Tahap enaktif dimana siswa belajar dengan memanipulasi benda-benda konkret. Tahap ikonik dimana siswa belajar menggunakan gambar atau video. Sementara tahap simbolik dimana siswa belajar menggunakan simbol-simbol.

Asyhar (2012:49) menyatakan bahwa kerucut Dale disusun berdasarkan urutan tingkat nyata (konkret) sampai tingkat maya (abstrak) suatu media. Semakin tinggi letak jenis media dalam kerucut menunjukkan bahwa semakin abstrak suatu media tersebut. Dale (dalam Asyhar, 2012:49) menggambarkan tingkatan penggunaan media dalam kerucut berikut ini:



Gambar 2.1 Kerucut Pengalaman Edgar Dale (1970)

Menurut Sundayana (2018:28-29) berdasarkan penggolongan media dari kerucut Dale, semakin konkret bentuk media yang digunakan siswa dalam pembelajaran maka akan semakin memberikan pengalaman yang lebih berarti. Pribowo (2018:1) menjelaskan dalam kerucut Edgar Dale bahwa pengetahuan yang didapat siswa melalui visual saja sebesar 10%, melalui audio visual sebesar 20%, melalui gambar dan diagram sebesar 30%, serta melalui pengalaman langsung sebesar 90%.

Herijanto (2012:9) juga mengungkapkan bahwa media dan sumber belajar adalah faktor penting dalam kegiatan belajar karena berhubungan dengan pengalaman belajar dan keberhasilan siswa dalam belajar. Pembelajaran akan lebih bermakna jika dialami secara langsung oleh siswa. Semakin konkret media dan sumber belajar yang digunakan oleh siswa ketika belajar, maka semakin bermakna hasil belajar yang akan didapatkan.

Berdasarkan teori kerucut Dale tersebut, media pembelajaran *lift the flap book* terdiri dari gambar diam, simbol visual, dan kalimat yang memperjelas isi materi. Siswa juga memperoleh pengalaman langsung dengan mengamati, menggunakan dan mengoperasikan media tersebut sehingga tertanam konsep pemahaman tentang materi keragaman budaya di Pulau Jawa.

2.1.6.3 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Mudlofir dan Rusydiyah (2015:133) berpendapat bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai perantara untuk meyampaikan informasi dan hambatan yang biasanya terjadi dalam proses pembelajaran akan berkurang, sehingga informasi tersebut dapat diterima secara efektif dan efisien. Sementara Sanaky (2009:5)

(dalam Sundayana, 2018:10-11) mengemukakan bahwa fungsi media pembelajaran ada 2 berdasarkan subjeknya yaitu:

1. Fungsi media pembelajaran bagi guru
    a. Sebagai petunjuk dalam mencapai tujuan.
    b. Menyajikan susunan dan runtutan pembelajaran yang benar.
    c. Memberikan bentuk pengajaran yang terstruktur.
    d. Mempermudah guru mengendalikan materi pelajaran.
    e. Membantu guru untuk teliti dalam menyajikan materi pelajaran.
    f. Memunculkan kepercayaan diri seorang guru.
    g. Mengembangkan kualitas pembelajaran.
2. Fungsi media pembelajaran bagi siswa
    a. Meningkatkan minat dan semangat belajar siswa.
    b. Menambah variasi dalam proses belajar.
    c. Menyajikan susunan materi pelajaran sehingga siswa lebih mudah dalam belajar.
    d. Menampilkan inti dan pokok-pokok materi secara terstruktur yang akan mempermudah siswa dalam mempelajari materi.
    e. Mendorong siswa agar lebih fokus dan belajar untuk menganalisis.
    f. Mewujudkan kondisi dan situasi belajar yang kondusif tanpa hambatan.
    g. Melalui media pembelajaran yang ditampilkan oleh guru yang tersusun dengan rapi, siswa akan lebih mudah memahami materi pelajaran.

Setijowati (2017:40) menyatakan bahwa manfaat media pembelajaran adalah untuk menambah variasi dalam kegiatan belajar agar siswa tidak merasa bosan ketika belajar dan memudahkan siswa untuk memperlajari materi. Media pembelajaran yang kreatif dapat menghasilkan proses belajar yang lebih mengasyikkan sehingga hasil belajar bisa maksimal. Sementara Wibawanto (2017:6-7) menjelaskan bahwa manfaat media pembelajaran dalam proses belajar ada empat yaitu.

1. Menegaskan materi supaya pemahaman yang diterima siswa tidak terlalu luas.
2. Menangani keterbatasan ruang, waktu dan daya indera manusia, contohnya;
   a. Objek yang terlalu besar dan tidak muat dalam ruangan dapat ditampilkan dalam bentuk gambar, film, model, atau bentuk lainnya.
   b. Objek yang terlalu kecil dan tidak dapat dilihat dengan mata telanjang bisa menggunakan bantuan proyektor mikro, film, gambar, atau bentuk lainnya.
   c. Gerakan benda yang terlalu lambat atau terlalu cepat bisa memakai bantuan *timelapse* atau *high-speed photography*.
   d. Kejadian yang berlangsung pada masa lampau dapat ditunjukkan melalui rekaman film, video, foto objek, dan bisa ditampilkan melalui model, diagram atau program komputer animasi.
   e. Materi yang cakupannya terlalu luas contohnya bencana alam, cuaca, planet dan sebagainya dapat diperlihatkan melalui video, gambar atau bentuk lainnya.
3. Siswa yang kurang aktif ketika pembelajaran dapat dikendalikan dengan memanfaatkan media pembelajaran yang bervariasi dan tepat sehingga media pembelajaran berguna untuk:

a. Menumbuhkan semangat belajar siswa.

b. Memunculkan komunikasi langsung antara siswa dengan lingkungan sekitar.

c. Memudahkan siswa untuk belajar sendiri sesui dengan minat dan keterampilannya.

4. Setiap siswa mempunyai karakter yang unik dan lingkungan serta pengalaman yang berbeda-beda, sedangkan kurikulum dan materi pelajaran sama untuk semua siswa, maka hambatan ini bisa diselesaikan dengan memanfaatkan media pembelajaran untuk:

a. Memberi rangsangan yang serupa.

b. Menyelaraskan pengalaman.

c. Menumbuhkan pemahaman yang sama.

Kesimpulan dari pandangan beberapa ahli tersebut adalah media pembelajaran mempunyai fungsi dan manfaat yang berpengaruh penting dalam kelancaran proses belajar. Fungsi media pembelajaran sangat banyak dan terbagi menjadi dua berdasarkan subjeknya yaitu fungsi media pembelajaran bagi guru dan fungsi media pembelajaran bagi siswa. Sementara manfaat media pembelajaran yaitu memudahkan penyampaian materi, mengatasi hambatan dalam pembelajaran, menumbuhkan semangat belajar siswa, dan menyelaraskan pengertian siswa terkait suatu materi atau pengetahuan. Media pembelajaran *lift the flap book* yang digunakan dalam penelitan ini berfungsi untuk memperjelas dan memudahkan dalam menyampaikan materi keberagaman budaya di Pulau Jawa yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret.

2.1.6.4 Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Asyhar (2012:44-45) mengelompokkan media pembelajaran mejadi empat macam yaitu.

1. Media Visual merupakan bentuk media yang dalam penggunaannya melibatkan indera penglihatan manusia. Penggunaan media ini dikatakan berhasil tergantung pada kapasitas penglihatan siswa yang menggunakan media tersebut. Contoh media visual yaitu media cetak buku, jurnal, modul, gambar, peta, poster, dan sebagainya, model globe bumi serta media nyata dari lingkungan sekitar dan lain-lain.
2. Media Audio merupakan bentuk media yang melibatkan indera pendengaran manusia. Penggunaan media ini dikatakan berhasil tergantung pada kapasitas pendengaran siswa yang menggunakan media tersebut. Materi yang disajikan dapat berupa verbal seperti bahasa lisan, ucapan dan sebagainya, maupun nonverbal seperti bunyi buatan, musik, dan lain-lain. Media audio yang sering dipakai contohnya radio, *tape recorder*, dan *CD player*.
3. Media Audio-visual merupakan bentuk media yang mengandalkan perpaduan dua indera yaitu pendengaran dan penglihatan. Materi yang disajikan berupa verbal dan nonverbal. Media audio-visual contohnya video,film, program TV, dan sebagainya.
4. Multimedia merupakan bentuk media yang mengandalkan berbagai macam media dan peralatan yang digabungkan. Media multimedia mengandalkan indera pendengaran dan penglihatan dengan visual diam, media teks, audio, dan visual gerak serta media interaktif berbasis teknologi.

Soenarto (2012:7-8) mengelompokkan media pembelajaran menjadi tiga kategori yaitu.

1. Media grafis adalah media yang berbentuk simbol-simbol komunikasi verbal. Grafis berfungsi untuk menarik perhatian, memperjelas materi, dan menggambarkan fakta. Contoh media grafis antara lain foto, diagram, grafik, kartun, poster, peta, dan sebagainya.
2. Media audio berkaitan dengan indera pendengaran berupa lambang-lambang auditif, baik verbal maupun non-verbal. Contoh media audio antara lain radio, alat perekam pita kaset dan sebagainya.
3. Media projeksi ada dua yaitu media projeksi diam dan media projeksi gerak. Media projeksi diam menampilakn rangsangan-rangsangan visual. Media projeksi gerak menggunakan perangkat komputer (multimedia). Contoh media projeksi antara lain film, televise, video, dan sebagainya.

Menurut pandangan beberapa ahli tersebut maka bisa disimpulkan jika jenis media pembelajaran ada banyak tetapi yang umum digunakan ada 4 yaitu media visual, media audio, media visual audio, dan media multimedia. Pada penelitian ini media yang dikembangkan adalah jenis media cetak berupa buku yaitu media pembelajaran *lift the flap book* berbasis multikultural.

2.1.6.5 Pengembangan Media Pembelajaran yang Baik

Menurut Mudlofir dan Rusydiyah (2015:140) keberhasilan media bergantung pada cara yang digunakan untuk mengembangkan media tersebut. Media yang dapat menimbulkan perubahan perilaku siswa serta bisa meningkatkan hasil belajar siswa memerlukan analisis dari beragam aspek supaya berhasil digunakan dalam

pembelajaran. Aspek-aspek tersebut meliputi tujuan pembelajaran, kondisi siswa, fasilitas penunjang, waktu yang tersedia, dan keterampilan guru untuk mengembangkannya dengan cermat dan kreatif. Semua aspek tersebut dituliskan dalam perencanaan pembuatan dan pengembangan media pembelajaran.

Menurut Sadiman (2006) (dalam Mudlofir dan Rusydiyah, 2015:140) tahap-tahap dalam merencanakan pembuatan media pembelajaran meliputi:

1. Analisis kebutuhan siswa

Dasar dalam pembuatan dan pengembangan media pembelajaran adalah kebutuhan siswa karena dengan mengetahui kebutuhan siswa akan dihasilkan media yang sesuai dan dapat berfungsi dengan baik.

2. Perumusan tujuan pembelajaran

Tujuan digunakan sebagai petunjuk untuk mengetahui apakah sasaran sudah berhasil atau belum. Dalam pembelajaran, tujuan dijadikan sebagai pedoman bagi siswa untuk mengamalkan tingkah laku yang diinginkan.

3. Perumusan materi

Materi dalam media harus sesuai dengan intisari pelajaran yang hendak diberikan kepada siswa.

4. Perumusan alat pengukur keberhasilan

Pengukuran dalam pembelajaran dilakukan untuk mengetahui apakah tujuan pembelajaran sudah berhasil dicapai atau belum. Bentuk alat pengukuran beragam contohnya tes, penugasan dan lain-lain.

5. Perumusan Garis Besar Program Media (GBPM)

Pedoman pengembangan naskah media disebut sebagai Garis Besar Program Media (GBPM). GBPM dibuat berdasarkan hasil analisis kebutuhan siswa, perumusan tujuan pembelajaran dan materi.

6. Penulisan naskah media

Panduan tertulis yang berisi referensi tentang pembuatan media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan materi disebut naskah perencanaan pengembangan media.

7. Test/uji coba

Test atau uji coba digunakan sebagai alat pengukuran keberhasilan media dalam mencapai tujuan pembelajaran. Uji coba juga digunakan sebagai acuan evaluasi dari media yang telah dikembangkan. Jika belum berhasil atau masih terdapat kekurangan dalam media maka akan dilakukan perbaikan hingga tujuan benar-benar tercapai.

Asyhar (2012:81) mengemukakan patokan untuk memilih media pembelajaran yang benar sebagai berikut:

1. Jelas dan rapi artinya tampilan media meliputi layout atau pengaturan format penyajian terlihat jelas dan rapi;
2. Menarik dan bersih artinya media bisa menarik perhatian siswa dan media bersih dari kotoran atau hal yang mengganggu pada teks, gambar, suara, dan video;
3. Tepat artinya memilih media harus sesuai dengan subjek misalnya untuk kelompok besar, kelompok kecil, kelompok sedang, atau perorangan;
4. Sesuai dengan materi yang dipelajari;
5. Sesuai dengan tujuan pembelajaran;

6. Mudah dioperasikan, bisa digunakan oleh siapa saja dan tidak mudah rusak;

7. Kualitasnya baik;

8. Ukuran menyesuaikan lingkungan belajar.

Menurut Pribowo (2018:3) dalam proses mengembangkan media pembelajaran dibutuhkan suatu instrumen validasi pengembangan media pembelajaran supaya media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai, karaktersitik guru dan siswa, karaktersitik media dan sumber, serta media tersebut dapat benar-benar membantu dalam kegiatan belajar. Instrumen validasi digunakan sebagai alat ukur untuk melihat apakah media yang dikembangkan tersebut valid, kurang valid, atau tidak valid dengan memenuhi beberapa kategori tertentu.

Menurut pandangan beberapa ahli tersebut maka bisa disimpulkan jika mengembangkan media harus berdasarkan kebutuhan siswa, tujuan pembelajaran yang hendak dicapai dan sesuai dengan materi yang dipelajari. Media yang baik yaitu media yang tampilannya menarik, sesuai dengan tujuan pembelajaran dan materi serta kualitasnya baik. Dalam mengembangkan media pembelajaran dibutuhkan instrument validasi untuk mengetahui apakah media tersebut valid atau tidak. Berkaitan dengan penelitian ini, media pembelajaran *lift the flap book* dikembangkan sesuai dengan materi yang dipelajari dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. *Lift the flap book* dilengkapi dengan teks dan gambar yang menarik dan bisa digunakan oleh siswa dengan mudah.

2.1.7 Hakikat *Lift the Flap Book*

2.1.7.1 Pengertian *Lift the Flap Book*

Ardhana (2016:4) menyatakan bahwa media *lift the flap book* adalah media visual cetak. Dewantari (2014) menjelaskan bahwa *lift the flap book* terdiri dari beberapa kertas yang disusun secara bertumpuk, lalu salah satu sisi susunan kertas ditutup kemudian terdapat bagian kertas yang bisa dibuka dan ditutup kembali. Rahmayanti (2018:351) mengemukakan bahwa *lift the flap* memiliki bentuk khusus, yaitu disetiap lembarannya terdapat jendela serta tampilan warna dan gambar yang menarik.

Handayani (2016:2-3) menyatakan bahwa *lift the flap book* (buku berjendela) adalah buku bergambar dan menggunakan sistem seperti membuka jendela agar mendapatkan kejutan berupa pengetahuan atau gambar yang ada di sisi belakang. Menurut Efendhi (2015:2) buku *lift the flap* (buku berjendela) adalah buku bergambar yang diberi jendela dan bisa dibuka baik ke bawah, ke atas, ke kiri, maupun ke kanan yang ada suatu informasi dibaliknya. Rahmawati (2018:817) juga menjelaskan bahwa *flap book* merupakan buku berjendela yang memiliki sebuah gambar atau pengetahuan di dalamnya sehingga *flap book* tersebut juga bisa menarik perhatian anak untuk membaca buku serta bisa mengembangkan respon motorik anak

Berdasarkan pengertian para ahli tersebut maka bisa disimpulkan jika *lift the flap book* adalah salah satu bentuk buku interaktif dimana lembaran bukunya wajib dibuka agar menemukan kejutan di dalam sisi belakang. *Lift the flap book* tidak hanya menyampaikan pengetahuan tetapi juga menarik bagi siswa untuk dipelajari

dan dapat meningkatkan respon motorik siswa sehingga *lift the flap book* bisa dimanfaatkan dalam kegiatan belajar mengajar sebagai media pembelajaran.

2.1.7.2 Manfaat *Lift The Flap Book*

Wardhani (2015:3) menyatakan bahwa *lift the flap* bermanfaat untuk melatih perkembangan motorik siswa ketika melakukan aktivitas membuka, menutup dan melihat gambar pada *lift the flap*. Efendhi (2015:2) mengatakan bahwa buku *lift the flap* memiliki manfaat untuk merangkum materi pembelajaran menjadi konsep yang lebih sederhana sehingga lebih mudah dipelajari.

Pengembangan *lift the flap book* diharapkan menjadi salah satu pilihan dan menambah modifikasi media pembelajaran. Proses pembelajaran yang memanfaatkan *lift the flap book* sebagai media pembelajaran tidak akan menjemukan karena siswa melakukan kombinasi kegiatan yaitu membaca materi dan melihat gambar serta bermain dengan lipatan-lipatan. Membaca *lift the flap book* membuat siswa seperti berada dalam dunia misteri untuk mencari sesuatu di balik lipatan tersebut (Siswanti, 2009:2).

Kesimpulan dari uraian tersebut adalah manfaat *lift the flap book* yaitu untuk melatih respon motorik siswa, merangkum materi pelajaran, dan menjadi variasi dalam pembelajaran supaya siswa tidak bosan.

2.1.7.3 Kelebihan dan Kekurangan *Lift The Flap Book*

Ardhana (2016:5-6) mengemukakan beberapa keunggulan dan kekurangan dari media pembelajaran *lift the flap book* yaitu.

1. Kelebihan *Lift the Flap Book*

Kelebihan media *lift the flap book* diantaranya:

a. Bentuk sederhana, efisien, dan peralatan untuk membuat mudah didapat,

b. Bisa memberikan ringkasan materi,

c. Dapat menangani keterbatasan ruang dan waktu,

d. Tidak membutuhkan perawatan khusus dan mudah untuk disimpan,

e. Dapat menampilkan perbandingan suatu perubahan, dan

f. Dapat dikreasikan antara bentuk media satu dengan media yang lainnya.

2. Kekurangan *Lift the Flap Book*

Kekurangan media *lift the flap book* yaitu:

a. Tidak bisa menyajikan gerakan pada halaman buku,

b. Membutuhkan biaya yang besar untuk mencetak,

c. Membutuhkan waktu yang lama ketika mencetak,

d. Membagi materi-materi pelajaran dengan kreatif dan urut supaya tidak membosankan,

e. Kurang bisa menonjolkan emosi dan sikap, dan

f. Bisa hilang dan cepat rusak apabila tidak dirawat dengan sebaik-baiknya.

Dari penjelasan tersebut bisa diketahui bahwa media pembelajaran apapun pasti memiliki suatu kelebihan dan kekurangan, begitu pula dengan *lift the flap book* yang memiliki kelebihan dan kekurangan. Untuk mengatasi kelemahan pada media *lift the flap book* tersebut dapat dilakukan dengan cara memberi tautan video terkait materi yang dipelajari agar pemahaman siswa lebih mendalam, menggunakan bahan cetak yang lebih terjangkau, menyusun materi dan gambar dengan kreatif agar menarik perhatian siswa, dan menggunakan serta menyimpan dengan hati-hati agar media tidak mudah rusak dan bisa digunakan dalam waktu yang lama.

2.1.8 Hakikat Multikultural

2.1.8.1 Pengertian Multikultural

Parekh (1986:19) (dalam Hanum dan Raharja, 2013:40) menjelaskan pengertian multikulturalisme dalam tiga hal. Pertama, multikulturalisme berkaitan dengan budaya; kedua, menyatakan keragaman yang ada; dan ketiga, berhubungan dengan perbuatan tertentu berupa tanggapan terhadap keragaman. Akhiran "isme" menyatakan pendapat yang diharapkan berpengaruh bagi setiap orang yang berada dalam masyarakat dengan keragaman budaya. Muslim (2016:56) menyatakan bahwa ladasan multikulturalisme adalah adanya kesadaran bahwa bangsa itu terdiri dari banyak faktor yang berbeda. Multikluturalisme menegaskan bahwa di antara banyak keragaman budaya tidak ada kebudayaan yang lebih tinggi maupun rendah. Semua kebudayaan itu sama.

Rosyada (2014:2) menjelaskan bahwa multikulturalisme itu memfokuskan untuk menghargai dan menghormati hak-hak minoritas yang meliputi segi etnik, ras, agama, warna kulit, dan lain-lain. Multikulturalisme adalah rancangan puncak untuk menegakkan kekuatan bangsa yang terdapat beragam latar belakang etnik, ras, agama, bahasa dan budaya dengan cara memberikan penghargaan dan penghormatan terhadap hak-hak sipil masyarakat termasuk kelompok minoritas. Sikap mengapreasiasi tersebut bisa membangun keikutsertaan masyarakat dalam membangun sebuah bangsa karena masyarakat akan ikut tumbuh sejalan dengan pertumbuhan bangsanya. Indonesia dianugerahi menjadi sebuah negara yang mempunyai keragaman etnik dan budaya yang mempunyai tekad yang serupa yaitu menjadikan masyarakat adil makmur dan sejahtera.

Berdasarkan penjelasan para ahli tersebut maka bisa disimpulkan bahwa multikultural adalah sikap menghargai dan menghormati hak-hak minoritas yang meliputi segi etnik, ras, agama, warna kulit, dan lain-lain serta meyakini bahwa di antara banyak keragaman budaya tidak ada kebudayaan yang lebih tinggi maupun renda, semua kebudayaan itu sama.

2.1.8.2 Pendidikan Berbasis Multikultural

Afif (2012:7) menyatakan bahwa pendidikan multikultural merupakan perwujudan multikulturalisme yang tampak dalam Pancasila dan UUD 1945. Pancasila adalah ideologi bangsa yang memuat nilai-nilai luhur budaya bangsa yaitu moral, etika dan rasa toleransi. Sedangkan UUD 1945 mengandung hukum-hukum yang memberikan jaminan perlindungan terhadap keanekaragaman budaya bangsa. Al-Pansori, Suwandi, Rahmadi (2013) menyatakan bahwa pendidikan multikultural harus diterapkan di setiap jenjang pendidikan mulai dari dasar hingga tingkat akhir dan melibatkan seluruh tatanan masyarakat dalam upaya pembentukan karakter siswa terutama dalam aspek memahami dan saling menghormati antar berbagai suku dan keragaman budaya.

Muslim (2016:56) berpendapat bahwa dengan menjadikan sekolah sebagai salah satu cara untuk menerapkan pemahaman multikuturalisme melalui pendidikan multikultural adalah suatu langkah nyata untuk meningkatkan perilaku masyarakat untuk peduli, menghargai dan mengenal nilai-nilai keragaman budaya yang merupakan dasar berdirinya negara Indonesia. Dengan mengimplementasikan nilai-nilai pendidikan multikultural di sekolah, diharapkan mampu menanamkan sekaligus memperbaiki sikap dan cara berpikir siswa supaya lebih terbuka untuk

mengenal dan menghormati keberagaman yang meliputi etnis, ras, agama, dan antargolongan. Penerapan pendidikan multikultural ini diharapkan dapat mengurangi dan mencegah konflik yang mungkin bisa terjadi di lingkungan sekolah dan masyarakat. Salah satu usaha yang diperlukan untuk menerapkan pemahaman multikultural adalah dengan memanfaatkan buku teks pelajaran yang di dalamnya terkandung nilai-nilai multikultural.

Berdasarkan penjelasan para ahli tersebut maka bisa disimpulkan bahwa pendidikan multikultural harus diajarkan sejak dini dan diterapkan pada semua jenjang pendidikan. Pendidikan multikultural penting untuk diterapkan agar siswa belajar tentang menghargai dan menghormati keragaman etnis, ras, agama, kebudayaan yang ada di Indonesia.

2.1.8.3 Indikator Pendidikan Berbasis Multikultural

Pendidikan multikultural dapat digabungkan pada hampir semua muatan pembelajaran. Sebelum mengembangkan pembelajaran yang berbasis multikultural, terlebih dahulu menentukan indikatornya. Indikator multikultural menurut Hanum dan Raharja (2013:46) pada modul yang dikembangkan ada 3 yaitu: (1) memahami perbedaan kebiasaan, budaya, perasaan, harga diri, harapan, serta cita-cita dalam hidup, (2) melakukan kerja sama dengan etnis yang berbeda, dan (3) menghargai budaya dan kebiasaan etnis lain. Selanjutnya menurut Muslim (2016: 58) indikator-indikator pada nilai pendidikan multikultural yaitu belajar hidup dalam perbedaan, membangun rasa saling percaya (*mutual trust*), saling pengertian (*mutual understanding*), menjunjung sikap saling menghargai (*mutual respect*), terbuka dalam berpikir, apresiasi dan interdepedensi, resolusi konflik,

serta rekonsiliasi kekerasan. Sementara menurut Dewi dan Akhlis (2016: 1099) indikator pengembangan pendidikan berbasis multikultural (aplikasi nilai karakter) diturunkan dari langkah-langkah pembelajaran inkuiri yang diterapkan ketika pembelajaran berlangsung.

Dalam penelitian ini, pendidikan multikultural dimasukkan pada muatan pembelajaran IPS. Pemahaman multikultural disampaikan menggunakan media pembelajaran *lift the flap book* yang berguna sebagai pelengkap materi pelajaran IPS. Materi yang didapatkan siswa selama pembelajaran dapat dipraktekkan langsung dalam perilaku siswa di kehidupan sehari-hari. Konsep multikultural yang peneliti ambil pada penelitian ini terkait dengan keragaman kebudayaan yang terdapat di Indonesia terutama di Pulau Jawa yaitu keragaman tarian daerah, upacara adat, dan alat musik tradisional. Keragaman budaya tersebut terlihat dari gambar-gambar animasi sehingga siswa merasa tertarik untuk melihat dan mempelajarinya. Peneliti juga ingin menunjukkan bahwa terdapat banyak sekali perbedaan antara masyarakat Indonesia diantaranya perbedaan pada suku, ciri khas asal daerah, agama, warna kulit, dan bentuk rambut. Perbedaan tersebut terlihat dari gambaran tokoh, sampul depan, dan percakapan antar tokoh. Dengan menyadari banyaknya perbedaan yang ada dan pendidikan multikultural yang diberikan, siswa diharapkan mengenal dan tertarik mempelajari berbagai macam kebudayaan dan perbedaan yang ada di Indonesia serta memiliki sikap menghargai dan menghormati agar terjalin kehidupan masyarakat yang rukun dan bersatu walaupun berbeda dari segi apapun.

Permendikbud No. 37 tahun 2018 menjelaskan bahwa rumusan Kompetensi Sikap Spiritual dalam IPS kelas IV yaitu "Menerima, menghargai, dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya". Adapun rumusan Kompetensi Sikap Sosial yaitu "Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya". Sementara rincian kompetensi dasar muatan pembelajaran IPS kelas IV SD pada ranah sikap sosial serta indikator pendidikan berbasis multikultural disajikan pada tabel berikut.

Tabel 2.7 Kompetensi Dasar IPS Kelas IV Ranah Sikap Sosial dan Indikator Pendidikan Berbasis Multikultural

Kompetensi Dasar Sikap Sosial	Indikator
Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.	1. Membuktikan adanya keragaman budaya di Indonesia. 2. Meminati keragaman budaya di Pulau Jawa di antaranya berupa upacara adat, tarian daerah, dan alat musik tradisional. 3. Meyakini adanya perbedaan antara masyarakat Indonesia. 4. Menunjukkan sikap menghormati dan menghargai keragaman budaya dan perbedaan yang ada.

Berdasarkan uraian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa indikator pendidikan multikultural dibuatkan berdasarkan kompetensi dasar sikap sosial muatan pembelajaran IPS kelas IV dengan memperhatikan konsep multikultural yang telah peneliti tentukan dalam penelitian ini.

2.1.9 Rancangan Awal Pengembangan Media *Lift the Flap Book* Berbasis Multikultural

2.1.9.1 Rancangan Awal

Media pembelajaran *lift the flap book* adalah media yang berupa buku cetak yang menggabungkan gambar dan teks serta ada bagian menyerupai jendela sehingga media dapat dibuka ke bawah, ke atas, ke kiri atau ke kanan. Media ini berisikan materi keragaman budaya di Pulau Jawa untuk kelas IV.

Rancangan awal media pembelajaran *lift the flap book* berbasis multikultural dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2.8 Rancangan awal media *lift the flap book* berbasis multikultural

Halaman	Keterangan
Sampul buku	1. Logo Universitas Negeri Semarang 2. Tampilan judul media "3 Jenis Kebudayaan 6 Provinsi di Pulau Jawa" 3. Nama, jurusan dan fakultas pembuat media 4. Gambar ilustrasi
Daftar isi	1. Berisi daftar isi dari media
KI, KD, Indikator	1. Berisi kompetensi inti, kompetensi dasar dan indikator
Pengantar materi	1. Berisi perkenalan para tokoh dan pengantar materi keragaman budaya di Pulau Jawa.
Materi keragaman budaya di Pulau Jawa berbasis multikultural	1. Berisi percakapan tokoh tentang keragaman budaya di Pulau Jawa. 2. Berisi gambar dan materi keragaman budaya dari masing-masing provinsi di Pulau Jawa yang terdiri: - Keragaman upacara adat - Keragaman tari tradisional - Keragaman alat musik tradisional - Manfaat keragaman budaya - Menghargai dan menghormati perbedaan serta keragaman budaya yang ada
Daftar Pustaka	1. Berisikan daftar pustaka
Sampul belakang	1. Sampul belakang media.

2.1.9.2 Aspek Penilaian Media *Lift The Flap Book* Berbasis Multikultural

Aspek penilaian untuk media ada dua yaitu aspek kelayakan penyajian dan kelayakan isi. Penilaian dengan skala *likert* dan rentang skor 1-4. Mendapatkan skor 4 bila 4 deskriptor terlihat, mendapatkan skor 3 bila 3 deskriptor terlihat, mendapatkan skor 2 bila 2 deskriptor terlihat, mendapatkan skor 1 bila 1 deskriptor terlihat, dan mendapatkan skor 0 bila tidak ada deskriptor terlihat. Masing-masing aspek penilaian diuraikan di bawah ini.

1. Kriteria Validasi Penilaian Media

Tabel 2.9 Kriteria Penilaian Kelayakan Media Tahap 1

Aspek	Indikator
Komponen Kelayakan Penyajian	
Sesuai dengan materi yang diajarkan. (Asyhar 2012:81) Sesuai dengan tujuan pembelajaran. (Soenarto 2012:10)	Menampilkan materi keragaman budaya di Pulau Jawa. Sesuai dengan KI, KD, indikator dan tujuan pembelajaran
Keterampilan guru dalam penggunaan media. (Sundayana 2018:17)	Media mudah digunakan oleh guru maupun siswa.
Kepraktisan dan ketahanan media. (Soenarto 2012:10)	Media mudah dioperasikan dan tidak cepat rusak.
Komponen Kelayakan Isi	
Sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. (Arsyad, 2017:74)	Sesuai dengan KI, KD, indikator dan tujuan pembelajaran.
Sesuai dengan tingkat berpikir siswa. (Sundayana 2018:17)	Sesuai dengan tingkat perkembangan siswa.
Kejelasan materi. (Asyhar 2012:82)	Memuat materi keragaman budaya di Pulau Jawa.
Berkualitas baik. (Asyhar 2012:82)	Materi pembelajaran disajikan runtut, jelas dan logis
Mutu Teknis	
Pengembangan visual memenuhi persyaratan teknis. (Arsyad, 2017:76)	Desain tampilan visual menarik, teks dan gambar terlihat jelas.
Mutu teknis media. (Aqib, 2014:53)	Semua lipatan dalam media berfungsi dengan baik.

2. Kriteria Penilaian Komponen Kelayakan Penyajian

Tabel 2.10 Kriteria Penilaian Komponen Penyajian Media Tahap 2

Aspek	**Indikator**	**Deskriptor Penilaian Media *Lift the flap book* Berbasis Multikultural**
Relevan dengan topik yang diajarkan. (Asyhar 2012:81) Sesuai dengan tujuan pembelajaran. (Soenarto 2012:10)	Media sesuai dengan KI, KD, indikator, dan tujuan pembelajaran.	1. Menampilkan KI, KD, dan indikator pembelajaran.
		2. Menampilkan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.
		3. Media *lift the flap book* berbasis multikultural.
		4. Gambar dalam media *lift the flap book* berbasis multikultural sesuai dengan materi.
Media sesuai dengan karakteristik siswa (Aqib 2014:53). Media harus sesuai dengan tingkat perkembangan siswa. (Anitah, 2009:6.38)	Sesuai dengan tingkat perkembangan siswa.	1. Materi disajikan secara runtut sesuai tujuan pembelajaran.
		2. Gambar terlihat jelas dan logis.
		3. Teks terlihat jelas dan logis.
		4. Keseluruhan tampilan media menarik.
Praktis, luas, dan bertahan. Guru terampil menggunakannya (Arsyad, 2017: 75).	Media mudah digunakan guru dan siswa.	1. Media *lift the flap book* berbasis multikultural mudah digunakan dalam proses pembelajaran.
		2. Petunjuk penggunaan jelas.
		3. Media mudah dioperasikan.
		4. Media *lift the flap book* berbasis multikultural sesuai dengan tingkat perkembangan siswa.
Memiliki kemeranikan sajian (Daryanto 2013:69) Menarik (Aqib, 2014:52)	Desain tampilan visual menarik	1. Desain tampilan media *lift the flap book* berbasis multikultural menarik minat belajar siswa.
		2. Media *lift the flap book* berbasis multikultural dilengkapi gambar yang sesuai dengan materi.
		3. Perpaduan warna, gambar dan teks menarik.
		4. Teks dan gambar jelas.

3. Kriteria Penilaian Komponen Kelayakan Isi

Tabel 2.11 Kriteria Penilaian Komponen Kelayakan Isi

Aspek	**Indikator**	**Deskriptor Penilaian Media *Lift The Flap Book* Berbasis Multikultural**
Media pembelajaran sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai. (Anitah, 2009:6.9) Relevan dengan topik yang diajarkan. (Asyhar 2012:81) Sesuai dengan tujuan pembelajaran. (Soenarto 2012:10)	Relevan dengan KI, KD, indikator, dan tujuan pembelajaran.	1. Materi sesuai dengan KI dan KD.
		2. Materi sesuai dengan indikator pembelajaran.
		3. Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran.
		4. Materi keragaman budaya di Pulau Jawa telah tercakup secara keseluruhan dalam media *lift the flap book* berbasis multikultural.
Sesuai dengan taraf berpikir siswa. (Sundayana 2018:17) Kesesuian dengan situasi siswa. (Walker dan Hess dalam Arsyad, 2017:219)	Materi sesuai dengan tingkat berpikir siswa.	1. Sesuai dengan perkembangan intelektual siswa.
		2. Sesuai dengan perkembangan emosional siwa.
		3. Materi berhubungan dengan kehidupan sehari-hari.
		4. Materi disesuaikan dengan tingkat kesulitannya.
Memotivasi siswa dalam belajar. (Walker dan Hass dalam Arsyad, 2017:220)	Kesesuaian materi dengan soal dalam bahan ajar IPS.	1. Materi dapat meningkatkan pengetahuan siswa.
		2. Materi dapat meinngkatkan sikap positif siswa.
		3. Menumbuhkan minat baca siswa.
		4. Materi dalam media dapat memotivasi siswa dalam memecahkan masalah.
Media visual digunakan untuk menekankan informasi sasaran. (Arsyad, 2017:89) Gambar menampilkan gagasan, bagian informasi atau suatu konsep jelas. (Daryanto 2013:112)	Kesesuaian gambar dengan materi.	1. Gambar dalam media berhubungan dengan materi.
		2. Gambar dapat memperjelas isi materi.
		3. Gambar membantu siswa memahami materi.
		4. Gambar jelas dan menarik.

2.2 Kajian Empiris

Hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini dilaksanakan oleh beberapa peneliti yang melakukan penelitian terkait dengan pengembangan media *lift the flap book* berbasis multikultural. Kajian empiris meliputi jurnal nasional, jurnal terakreditasi nasional, dan jurnal internasional. Adapun hasil penelitian sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilaksanakan oleh Wisnu Ardhana (2016) yang berjudul "Pengembangan Media Grafis Berbentuk *Lift The Flap Book* Sebagai Media Pembelajaran Dalam Mata Pelajaran IPS Materi Bentuk Muka Bumi Dan Aktifitas Penduduk Indonesia". Hasil penelitian tersebut adalah media yang dikembangkan mendapat kategori baik sehingga layak menjadi media pembelajaran IPS. Kelayakan tersebut berdasarkan rata-rata hasil validasi dari ahli materi sebesar 4,3; hasil validasi dari ahli media sebesar 4,2; hasil validasi dari guru sebesar 4,1; dan hasil uji coba pemakaian dari siswa sebesar 4,4.
2. Penelitian yang dilaksanakan oleh Sarita Amalia Pratiwi, Filia Prima Artharina, dan Husnul Hadi (2018) yang berjudul "Pengembangan Media *Lift The Flap* Organ Pencernaan Manusia Sebagai Pendukung *Discovery Learning* Di Sekolah Dasar". Hasil penelitian tersebut adalah media yang dikembangkan mendapatkan hasil validasi ahli media sebesar 91.9%, hasil validasi ahli materi sebesar 96.6%, hasil angket respon guru kelas sebesar 92.05% sehingga dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran. Hasil angket tanggapan peserta didik sebesar 90.70% yang sepakat jika media *lift the flap*

menyenangkan, menarik, memudahkan dalam memahami materi, serta menumbuhkan konsentrasi dan kreatifitas.

3. Penelitian yang dilaksanakan oleh Esty Nurbaya (2018) dengan judul "Pengembangan Media *Lift The Flap Book* Berbasis Grafis Pada Materi Metamorfosis Di Kelas IV Sekolah Dasar". Dari hasil penelitian tersebut peneliti menyimpulkan bahwa media yang dikembangkan mendapatkan skor tingkat kevalidan media sebesar 3,14, tingkat kevalidan materi sebesar 3, respon guru sebesar 95,83%, dan respon siswa sebesar 84,46%, hasil *pretest* memperoleh rata-rata 65,7 dan hasil *posttest* memperoleh rata-rata 86,4 sehingga media dikatakan valid, praktis dan efektif menjadi media dalam pembelajaran.
4. Penelitian yang dilakukan oleh Sylvia Pantaleo (2016) yang berjudul "*Primary Students' Understanding and Appreciation of the Artwork in Picturebooks*". Hasil penelitian tersebut adalah belajar dengan memanfaatkan buku bergambar bisa memberi kesempatan kepada siswa untuk meningkatkan kemampuan literasi dan visual. Guru harus menyampaikan bahwa melihat gambar dengan teliti itu penting. Sebagian guru mungkin harus lebih memahami tentang unsur-unsur seni visual dan desain agar dapat mengembangkan dan menyampaikan petunjuk yang tepat terkait gambar dalam buku gambar kepada siswa.
5. Penelitian yang dilaksanakan oleh Farida Hanum dan Setya Raharja (2013) dengan judul "Pengembangan Model Pembelajaran Multikultural Terintegrasi Mata Pelajaran IPS Di Sekolah Dasar". Hasil penelitian tersebut adalah modul pembelajaran multikultural yang dikembangkan sudah baik dan layak

diterapkan dalam kegiatan belajar di SD khususnya kelas III dan I. Modul mudah dimengerti, bahasa mudah dipahami, warna dan gambar ilustrasi yang digunakan menarik, tulisan mudah dibaca, isi materi yang disampaikan mudah dimengerti sehingga siswa sangat senang dalam menggunakan modul tersebut.

6. Penelitian yang dilakukan oleh Novi Ratna Dewi dan Isa Akhlis (2016) yang berjudul "Pengembangan Perangkat Pembelajaran IPA Berbasis Pendidikan Multikultural Menggunakan Permainan Untuk Mengembangkan Karakter Siswa". Dari hasil penelitian tersebut peneliti menyimpulkan bahwa produk yang dikembangkan memiliki potensi untuk menjadi media dalam menumbuhkembangkan nilai-nilai karakter budaya bangsa seperti nilai religi, disiplin dan tanggung jawab, kejujuran, kerjasama, musyawarah, toleransi, dan kreativitas. Nilai-nilai karakter tersebut muncul setelah siswa menggunakan media yang dikembangkan oleh peneliti.
7. Penelitian yang dilakukan oleh Siti Robiatul Adawiyah dan Drs. H. Agus Sutedjo, M.Si (2015) yang berjudul "Pengembangan Buku Berjendela Sebagai Bahan Ajar Pada Materi Lingkungan Hidup Kaitannya Dengan Pembangunan Berkelanjutan Untuk Siswa Kelas XI IPS di MA.Yasmu Manyar Gresik". Dari hasil penelitian tersebut peneliti menyimpulkan bahwa hasil penilaian ahli media memperoleh skor 81% yang artinya sangat layak, penilaian ahli materi memperoleh skor 75% yang artinya layak, penilaian guru mendapatkan skor validasi sebesar 96% yang berarti sangat layak. Rata-rata *pretest* kelas eksperimen sebesar 62, rata-rata *posttest* sebesar 84 dan mengalami

peningkatan sebesar 22. Rata-rata *pretest* kelas kontrol sebesar 57, rata-rata *posttest* sebesar 77 dan mengalami peningkatan sebesar 20.

8. Penelitian yang dilakukan oleh Indah Puji Astutik, Rasiman, Diana Endah Handayani (2018) yang berjudul "Pengembangan Media Buku Berjendela Pada Pembelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar". Dari hasil penelitian tersebut peneliti menyimpulkan bahwa hasil validasi ahli media sebanyak 91,75% dan hasil validasi materi sebanyak 91% dengan kriteria valid. Hasil tanggapan guru sebanyak 96% dan respon siswa sebanyak 98% dengan kriteria praktis.
9. Penelitian yang dilakukan oleh Umi Maghfiroh (2019) yang berjudul "Pengembangan Media *Lift the Flap Book* Materi Keragaman Budaya Indonesia Terhadap Hasil Belajar Muatan IPS Kelas IV SDN Tambangan 01 Mijen". Dari hasil penelitian tersebut peneliti menyimpulkan bahwa hasil presentasi kelayakan komponen materi 92,5% dan komponen media 98,34% dengan kriteria sangat layak. Hasil belajar siswa dengan perhitungan thitung 14,711 lebih besar dari ttabel 2,023 dan uji peningkatan rata-rata sebesar 0,5128 dengan kriteria sedang.
10. Penelitian yang dilakukan oleh Heny Tafaroh (2014) yang berjudul "Peningkatan Motivasi dan Prestasi Belajar IPA Menggunakan Media *Lift The Flap* Siswa Kelas IV SDN Sumberadi 1". Hasil penelitian tersebut adalah pembelajaran yang memakai media *lift the flap* bisa menumbuhkan dorongan belajar IPA siswa dengan persentase angket pra tindakan sebanyak 59,98% bertambah menjadi 76,53% pada siklus 1 dan pada siklus 2 bertambah menjadi 85,41% serta meningkatkan prestasi belajar IPA siswa dengan persentase siswa

yang mencapai KKM pada pra tindakan adalah 37,5%. Pada siklus 1 bertambah 25% menjadi 62,5%. Pada siklus 2 bertambah 21,88% menjadi 84,38%.

11. Penelitian yang dilakukan oleh Ratna Handayani (2019) 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". Dari hasil penelitian tersebut peneliti menyimpulkan bahwa hasil pengujian oleh ahli media mendapatkan persentase 85% artinya sangat layak, oleh ahli materi mendapatkan persentase 81% artinya sangat layak. Hasil *pretest* dan *posttest* bertambah dari 33,3% menjadi 93,3% dan meningkat rata-rata sebesar 0,54 termasuk kriteria sedang.
12. Penelitian yang dilakukan oleh Patricia A. Ganea, DeLoache dan Lili (2011) yang berjudul "*Young Children's Learning and Transfer of Biological Information from Picture Books to Real Animals*". Hasil penelitian tersebut menunjukkan pentingnya buku dalam meningkatkan pengetahuan anak-anak tentang dunia. Pemindahan pengetahuan dari buku ke kenyataan dapat membantu guru menemukan cara yang lebih efektif untuk mengajarkan konsep-konsep ilmiah sederhana di kehidupan.
13. Penelitian yang dilaksanakan oleh Ida Dwijayanti (2014) yang berjudul "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Berbasis Pendidikan Multikultural Menggunakan *Socio Humanism*". Hasil penelitian tersebut adalah perangkat pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan valid berdasarkan hasil penilaian ahli dan memiliki kemampuan untuk mengembangkan karakter siswa dan hasil menunjukkan bahwa terjadi

perubahan pada kategori nilai toleransi siswa dalam pembelajaran sebelum menggunakan perangkat dan sesudah menggunakan perangkat yang telah dikembangkan.

14. Penelitian yang dilakukan oleh Muh Jaelani Al-Pansori, Sarwiji Suwandi, Dan Muhammad Rohmadi (2013) yang berjudul "Pendidikan Multikultural Dalam Buku Sekolah Elektornik (BSE) Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Siswa SMP di Kota Surakarta". Dari hasil penelitian tersebut peneliti menyimpulkan bahwa hanya sepuluh aspek nilai karakter yang dapat terintergasi dari buku sekolah elektronik yaitu aspek budaya, sastra, pemahaman, aplikasi, individu, suku/ras/etnis, status sosial/ekonomi, keadilan, demokrasi, dan budaya sekolah. Sedangkan empat aspek nilai karakter masih belum bisa terintegrasi yaitu aspek bahasa, kelompok, agama, dan sosial.
15. Penelitian yang dilakukan oleh Muslim (2016) yang berjudul "Nilai-Nilai Pendidikan Multikultural Dalam Buku Teks Bahasa Indonesia Untuk Siswa SMP". Dari hasil penelitian tersebut peneliti menyimpulkan bahwa nilai-nilai pendidikan multikultural yang ada di dalam buku teks bahasa Indonesia sudah mencukupi karena nilai-nilai pendidikan multikultural sudah terintegrasi dan menyebar ke setiap bagian buku.
16. Penelitian yang dilakukan oleh Dede Rosyada (2014) yang berjudul "Pendidikan Multikultural di Indonesia Sebuah Pandangan Konsepsional". Dari hasil penelitian tersebut peneliti menyimpulkan bahwa pendidikan multikultural itu penting untuk dikembangkan dalam dunia sekolah. Pendidikan multikultural adalah suatu proses dalam pendidikan untuk memberi

kesempatan yang sama pada semua siswa tanpa membedakan perlakuan yang diberikan karena perbedaan etnis, budaya dan agama, memberikan apresiasi terhadap keragaman yang ada, dan memberikan hak-hak yang sama bagi etnis minoritas, dalam usaha menguatkan persatuan dan kesatuan, jati diri bangsa di dunia internasional.

17. Penelitian yang dilakukan oleh Robert B. Kozma (2005) yang berjudul "*Learning with Media*". Dari hasil penelitian tersebut peneliti menyimpulkan bahwa perkembangan media informasi linguistik dan gambar dalam bentuk buku sangat dipengaruhi oleh kestabilan teknologi yang ada. Beberapa siswa masih membutuhkan bantuan gambar untuk mempermudah dalam memahami suatu materi pelajaran.
18. Penelitian yang dilakukan oleh Kurnia Darmawati dan Kus Eddy Sartono (2016) yang berjudul "Analisis Kebutuhan *Lift The Flap Story Book* Berbasis Ramah Anak di SD". Dari hasil penelitian tersebut peneliti menyimpulkan bahwa siswa dan guru membutuhkan bahan ajar berbentuk *lift the flap story book* berbasis ramah anak sebagai penunjang dalam pembelajaran serta siswa setuju apabila materi pelajaran ditampilkan melalui cerita bergambar karena siswa akan lebih mudah mengerti materi tersebut.

2.3 Kerangka Berpikir

Permasalahan yang terjadi di SD Negeri Gemah Semarang dalam kegiatan belajar mengajar IPS di kelas IV yaitu terkait rendahnya hasil belajar muatan pembelajaran IPS. Kesenjangan tersebut ditunjukkan dengan data hasil belajar IPS siswa kelas IV semester 1 tahun pelajaran 2018/2019 SDN Gemah dengan KKM sebesar 70. Dari 38 siswa sebanyak 19 orang (50%) nilainya mencapai KKM, sedangkan 19 lainnya (50%) nilainya belum mencapai KKM. Masalah selanjutnya terkait ketersediaan media pembelajaran di SD Gemah yang masih kurang. Banyak media yang disediakan oleh pihak sekolah sudah rusak karena sudah lama digunakan dan tidak ada pembaharuan. Terkait dengan media IPS, guru kelas IV hanya menggunakan media gambar untuk materi kebudayaan Indonesia. Dalam proses pembelajaran biasanya siswa membaca materi yang terdapat di buku siswa, dan media gambar dinilai belum mampu memudahkan siswa dalam mempelajari materi kebudayaan Indonesia.

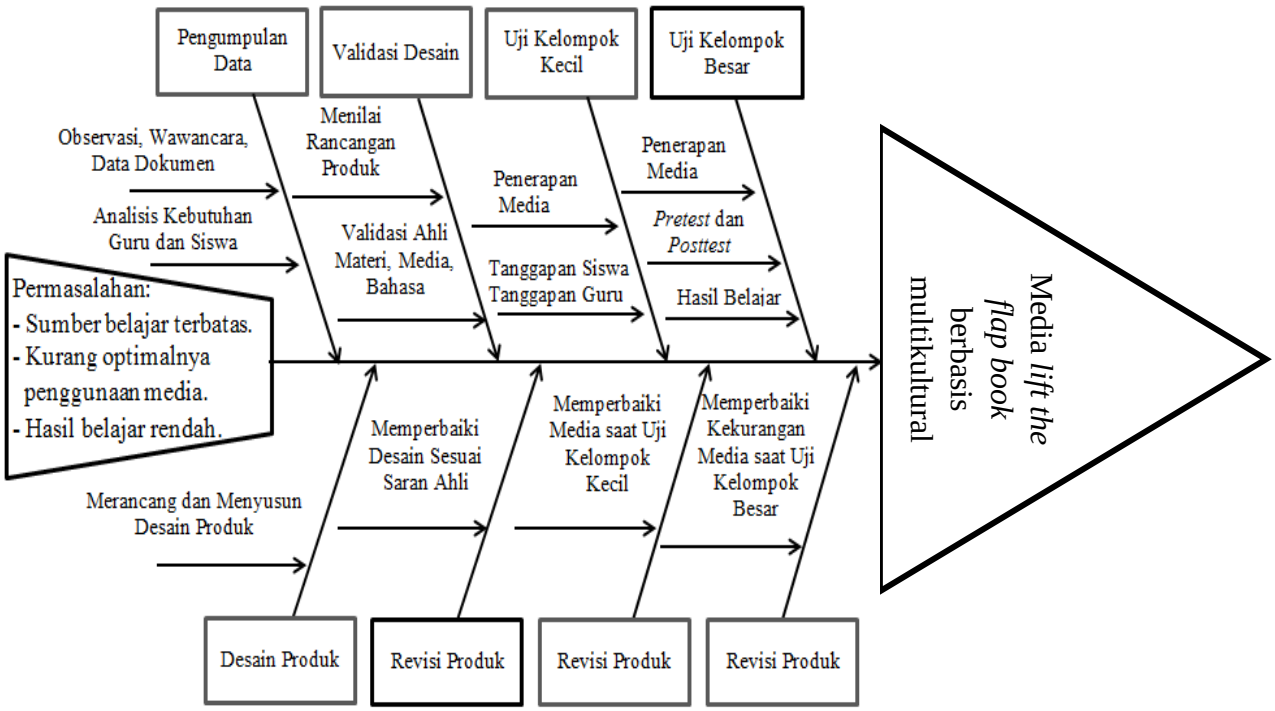
Berdasarkan permasalahan yang didapatkan peneliti dari hasil pra penelitian, peneliti hendak mengembangkan media pembelajaran yang berbentuk *lift the flap book* berbasis multikultural pada muatan pembelajaran IPS materi keragaman budaya di Pulau Jawa. Menurut Handayani (2016) menyatakan bahwa *lift the flap book* (buku berjendela) adalah buku bergambar dan menggunakan sistem seperti membuka jendela agar mendapatkan kejutan berupa pengetahuan atau gambar yang ada di sisi belakang. Efendhi (2015) menyatakan bahwa buku *lift the flap* bermanfaat untuk merangkum materi pembelajaran menjadi konsep yang lebih sederhana sehingga lebih mudah dipelajari.

Rosyada (2014) menjelaskan bahwa multikulturalisme itu memfokuskan untuk menghargai dan menghormati hak-hak minoritas yang meliputi segi etnik, ras, agama, warna kulit, dan lain-lain. Muslim (2016) berpendapat bahwa dengan menjadikan sekolah sebagai salah satu cara untuk menerapkan pemahaman multikuturalisme melalui pendidikan multikultural adalah suatu langkah nyata untuk meningkatkan perilaku masyarakat untuk peduli, menghargai dan mengenal nilai-nilai keragaman budaya yang merupakan dasar berdirinya negara Indonesia. Dengan mengimplementasikan nilai-nilai pendidikan multikultural di sekolah, diharapkan mampu menanamkan sekaligus memperbaiki sikap dan cara berpikir siswa supaya lebih terbuka untuk mengenal dan menghormati keberagaman yang meliputi etnis, ras, agama, dan antargolongan.

Pertama-tama dalam tahap mengembangkan media adalah menyusun desain media dan menyiapkan materi-materi yang akan dimasukkan ke dalam media. Setelah desain media telah selesai, kemudian peneliti mulai mencetak media menjadi sebuah buku. Setelah media sudah menjadi buku, media diuji kelayakan oleh validator ahli media dan validator ahli materi. Catatan dari kedua validator dijadikan sebagai masukan untuk memperbaiki produk media. Setelah media diperbaiki sesuai catatan validator, peneliti mengadakan uji coba produk kepada skala kecil, kemudian uji coba pemakaian kepada skala besar. Dengan hasil yang didapatkan dari uji coba pemakaian skala besar peneliti melakukan uji keefektifan media. Apabila hasil uji menunjukkan media tersebut efektif maka media dapat dijadikan sebagai produk akhir.

Peneliti menerapkan model pengembangan *Borg and Gall* yang diadaptasi Sugiyono dalam proses mengembangkan media. Tahap-tahap model pengembangan *Borg and Gall* (Sugiyono, 2016:409-426) 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 masal. Namun dalam pelaksanaan penelitian, peneliti hanya sampai pada tahap uji coba pemakaian dikarenakan keterbatasan waktu dan biaya.

Hasil dari penelitian yang telah dilakukan Nurbaya (2018) terkait penggunaan *lift the flap book* dalam pembelajaran membuktikuan bahwa media *lift the flap book* dikatakan praktis dan efektif untuk meningkatkan pemahaman materi siswa berdasarkan hasil rata-rata nilai *pretest* yang dilakukan sebelum menggunakan media *lift the flap book* sebesar 65,7, kemudian rata-rata nilai *posttest* mengalami peningkatan menjadi 86,4 setelah menggunakan media *lift the flap book*. Berdasarkan teori-teori dari ahli dan bukti yang relevan terkait media *lift the flap book* tersebut maka bisa disimpulkan bahwa media *lift the flap book* berbasis multikultural dapat memudahkan siswa untuk mempelajari materi keragaman budaya di Pulau Jawa dan efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Sebelum melaksanakan penelitian, peneliti membuat rencana penelitian berdasarkan kerangka berpikir sebagai berikut.



Gambar 2.2 Diagram *Fishbone* Media *Lift the Flap Book* Berbasis Multikultural

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Hasil penelitian terkait media pembelajaran *lift the flap book* berbasis multikultural dalam muatan pembelajaran IPS materi keragaman budaya di Pulau Jawa untuk kelas IV di SDN Gemah Semarang bisa disimpulkan sebagai berikut:

1. Peneliti telah melakukan pengembangan media pembelajaran *lift the flap book* berbasis multikultural melalui tahap-tahap berikut: (1) potensi dan masalah; (2) pengumpulan data; (3) desain produk; (4) validasi desain; (5) revisi desain; (6) uji coba produk; (7) revisi produk; (8) uji coba pemakaian.
2. Media telah dinilai komponen kelayakan penyajian oleh dosen ahli media dengan hasil persentase 93,75% dan telah dinilai komponen kelayakan isi oleh dosen ahli materi dengan hasil persentase 89,0625%. Berdasarkan hasil penilaian dan masukan dari para ahli peneliti mengembangkan dan memperbaiki media supaya lebih efektif dan efisien.
3. Hasil uji *T-Test* mendapatkan nilai sig 0,000 yang artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest*. Hasil *N-Gain* dari *pretest* dan *posttest* siswa kelas IV menunjukkan peningkatan rata-rata sebesar 0,3262 yang termasuk kriteria sedang. Hal tersebut membuktikan bahwa penggunaan media pada pembelajaran IPS efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

5.2 Saran

Selama pelaksanaan penelitian pengembangan media pembelajaran *lift the flap book* berbasis multikultural, peneliti mendapatkan beberapa saran yang membangun yaitu sebagai berikut :

1. Dalam pengembangan media masih terdapat beberapa kekurangan dan hal yang mesti diperhatikan diantaranya terkait kelengkapan komponen di dalam media, komponen disusun dengan lebih rapi dan efisien, desain yang lebih menarik untuk siswa, kelengkapan materi di dalam media, dan penggunaan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa.
2. Media bisa dikembangkan lebih lanjut dengan perencanaan yang lebih matang antara lain dengan memperbaiki desain dari media termasuk gambar dan warna komposisi, melengkapi komponen yang seharusnya ada di dalam media, memperbaiki tata letak komponen di dalam media agar posisinya sesuai, dan memperbaiki bahasa yang digunakan supaya mudah dipahami oleh siswa sehingga hasil yang didapatkan bisa lebih baik.
3. Guru harus menggunakan media pembelajaran secara optimal dan mengkondisikan kelas dengan baik agar penggunaan media pembelajaran *lift the flap book* berbasis multikultural pada saat pembelajaran dapat memberikan hasil yang maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

Adawiyah, Siti R. & Agus Sutedjo. 2015. Pengembangan Buku Berjendela Sebagai Bahan Ajar Pada Materi Lingkungan Hidup Kaitannya Dengan Pembangunan Berkelanjutan Untuk Siswa Kelas XI IPS di MA.Yasmu Manyar Gresik. *Swara Bhumi*, 3(3): 320-328.

Afandi, Rifki. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar. *Jinop (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 1(1): 77-89.

Afif, Ahmad. 2012. Model Pengembangan Pendidikan Islam Berbasis Multikultural. *Tadrîs*, 7(1): 1-18.

Al-Pansori, Muh J., Sarwiji Suwandi, & Muhammad Rohmadi. 2013. Pendidikan Multikultural Dalam Buku Sekolah Elektornik (BSE) Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Siswa SMP di Kota Surakarta. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 1(1): 108-124.

Anitah, Sri. 2009. *Strategi Pembelajaran di SD*. Jakarta: Universitas Teknik.

Aqib, Zainal. 2014. *Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.

Ardhana, Wisnu. 2016. Pengembangan Media Grafis Berbentuk *Lift the Flap Book* Sebagai Media Pembelajaran Dalam Mata Pelajaran IPS Materi Bentuk Muka Bumi dan Aktifitas Penduduk Indonesia. *Social Studies*, 5(6). 1-16.

Arikunto, Suharsimi. 2013. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

_____. 2013. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.

Arsyad, Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Astutik, Indah P., Rasiman, & Diana Endah Handayani. 2018. Pengembangan Media Buku Berjendela Pada Pembelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar. *JIPVA (Jurnal Pendidikan IPA Veteran)*, 2(1): 102-110.

Asyhar, H. Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.

Banks, James A. 2015. *Multicultural Education: Development, Dimensions, and Challenges. The Phi Delta Kappan*, 75(1):22-28.

Barroh, H., Endang S., & Nur Ducha. 2012. Pengembangan Buku Ajar Berjendela Pada Materi Sistem Reproduksi Manusia untuk SMP RSBI. *BioEdu*, 1(2): 5-9.

Basleman & Anisah Syamsu Mappa. 2011. *Teori Belajar Orang Dewasa*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset.

Darajati, Pintanti. 2016. Pengembangan Media Diorama Lingkungan (Dolan) Sebagai Media Pembelajaran IPS Kelas III SDN Tahunan. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4: 296-303.

Darmawati, K. & Kus Eddy Sartono. 2016. Analisis Kebutuhan *Lift the Flap Story Book* Berbasis Ramah Anak di SD. Pascasarjana, Universitas Negeri Yogyakarta. 1-6.

Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.

Dewantari, Alit Ayu. 2014. *Sekilas Tentang Pop Up, Lift the Flap, dan Movable Book*. (*Online). (dgi.or.id/read/observation/sekilas-tentang-pop-up-lift-the-flap-dan-movable-book.html,* diakses pada tanggal 16 Juni 2019).

Dewi, Novi R. & Isa Akhlis. 2016. Pengembangan Perangkat Pembelajaran IPA Berbasis Pendidikan Multikultural Menggunakan Permainan Untuk Mengembangkan Karakter Siswa. *Unnes Science Education Journal*, 5(1): 1098-1108.

Dolong, Jufri. 2016. Teknik Analisis Dalam Komponen Pembelajaran. 5(2): 293-300.

Dwijayanti, Ida. 2014. Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Berbasis Pendidikan Multikultural Menggunakan *Socio Humanism. JIPMat*, 1(1): 10-18.

Efendhi, Elvas S. & Joni Susilowibowo. 2015. Pengembangan Bahan Ajar Buku Berjendela Sebagai Pendukung Implementasi Pembelajaran Berbasis *Scientific Approach* Pada Materi Jurnal Khusus. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 2(2): 1-6.

Fanny, Arif M. & Siti Partini Suardiman. 2013. Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Sekolah Dasar Kelas V. *Jurnal Prima Edukasia*, 1(1): 1-9.

Ganea, Patricia A., Judy S. DeLoache. & Lili. 2011. *Young Children's Learning and Transfer of Biological Information from Picture Books to Real Animals*. *Child Development*, 82(5):1421–1433.

Gotzen, Amalia D. & Davide Rocchesso. 2006. *Peek–A–Book: Playing With An Interactive Book*. *Proceedings of the 12th International Conference On Auditory Display*, London, UK: 20-23.

Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.

Handayani, Monica Putri. 2016. Pengembangan Buku *Lift the Flap Book* Ensiklopedia Anak Tentang 16 Pakaian Adat di Indonesia Bagian Tengah dan Timur. *Skripsi*. Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Sanata Dharma.

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. *Skripsi*. Semarang: Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Semarang.

Hanum, Farida & Setya Raharja. 2013. Pengembangan Model Pembelajaran Multikultural Terintegrasi Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 6(2): 39-51.

Hayati, Sri. 2017. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Cooperative Leraning*. Magelang: Graha Cendekia.

Herijanto, Budi. 2012. Pengembangan CD Interaktif Pembelajaran IPS Materi Bencana Alam. *Journal of Educational Social Studies*, 1(1): 8-12.

Hidayati. 2008. *Pengembangan Pendidikan IPS SD*. Bahan Ajar Kuliah Universitas Negeri Yogyakarta.

Hutama, F. S. 2016. Pengembangan Bahan Ajar IPS Berbasis Nilai Budaya Using Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 5(2): 113-124.

Ibrahim, Rustam. 2013. Pendidikan Multikultural: Pengertian, Prinsip, dan Relevansinya dengan Tujuan Pendidikan Islam. *ADDIN*, 7(1): 129-154.

Karima, Muhammad K. & Ramadhani. 2018. Permasalahan Pembelajaran IPS dan Strategi Jitu Pemecahannya. *Ittihad*, 2(1): 43-53.

Karwati, Euis & Donni Juni P. 2015. *Manajemen Kelas (Classroom Management) Guru Professional yang Inspiratif, Kreatif, Menyenangkan, dan Berprestasi*. Bandung: Alfabeta.

Kozma, Robert B. 2005. *Learning with Media. Review of Educational Research*, 61(2):179-211.

Kusumawati, Heny. 2017. *Buku Guru SD/MI Kelas IV Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku.* Jakarta: Kemendikbud.

Kusumawati, Heny. 2017. *Buku Siswa SD/MI Kelas IV Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku.* Jakarta: Kemendikbud.

Lestari, Karunia E. & Yudhanegara, MR. 2017. *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: Refika Aditama.

Lopatovska, Irene & dkk. 2018. *Not Just A Pretty Picture Part Two: Testing A Visual Literacy Program For Young Children. Journal of Documentation*, 74(3): 588-607.

Maghfiroh, Umi. 2019. Pengembangan Media *Lift The Flap Book* Materi Keragaman Budaya Indonesia Terhadap Hasil Belajar Muatan IPS Kelas IV SDN Tambangan 01 Mijen. *Skripsi*. Semarang: Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Semarang.

Melati, Putri Mekar. 2017. Pengelolaan Pembelajaran IPS Berbasis Penguatan Karakter Siswa di SD Al Firdaus Surakarta. *Tesis*. Surakarta: Magister Administrasi Pendidikan Sekolah Pascasarjana Universitas Muhammadiyah.

Mudlofir, Ali & Evi Fatimatur Rusydiyah. 2015. *Desain Pembelajaran Inovatif Dari Teori ke Praktik*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Muslim. 2016. Nilai-Nilai Pendidikan Multikultural Dalam Buku Teks Bahasa Indonesia Untuk Siswa SMP. *Riksa Bahasa: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pembelajarannya*, 2(1): 55-66.

Nahar, Novi Irwan. 2016. Penerapan Teori Belajar Behavioristik Dalam Proses Pembelajaran. *Nusantara (Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial)*, 1: 64-74.

Nisa, Nurul Khairun. 2019. Pengembangan Bahan Ajar Elektronik *Flipbook* Berbasis *Mind Mapping* Sebagai Sumber Belajar Muatan Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SDN Purwoyoso 04 Semarang. *Skripsi*. Semarang: Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Semarang.

Nurbaya, Esty. 2018. Pengembangan Media *Lift the Flap Book* Berbasis Grafis Pada Materi Metamorfosis di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Universitas Jambi*: 1-20.

Nursyaidah. 2014. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Belajar Peserta Didik. *Forum Paedagogik*: 70-79.

Oey, Fanny W., Heru Dwi W. & Asnar Zacky. 2014. Perancangan Buku Interaktif Pengenalan dan Pelestarian Sugar Glider di Indonesia Bagi Anak 7-12 Tahun. Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra, Surabaya. 1-11.

Pantaleo, Sylvia. 2016. *Primary Students' Understanding And Appreciation Of The Artwork In Picturebooks. Journal of Early Childhood Literacy*, 16(2):228–255.

Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2016 Tentang Standar Kompetensi Lulusan Pendidikan Dasar Dan Menengah.

Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 21 Tahun 2016 Tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah

Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar Dan Menengah.

Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 24 Tahun 2016 Tentang Kompetensi Inti Dan Kompetensi Dasar Pelajaran Pada Kurikulum 2013 Pada Pendidikan Dasar Dan Pendidikan Menengah.

Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 37 tahun 2018 Tentang Tentang Kompetensi Inti Dan Kompetensi Dasar Pelajaran Pada Kurikulum 2013 Pada Pendidikan Dasar Dan Pendidikan Menengah.

Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 57 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah.

Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 67 Tahun 2013 Tentang Kerangka Dasar Dan Struktur Kurikulum Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah.

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 32 Tahun 2013 Tentang Perubahan Atas Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan.

Poerwanti, Endang dkk. 2008. *Asesmen Pembelajaran SD*. Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.

Pratiwi, Sarita A., Filia Prima A. & Husnul Hadi. 2018. Pengembangan Media *Lift the Flap* Organ Pencernaan Manusia Sebagai Pendukung *Discovery Learning* di Sekolah Dasar. *Jurnal Sekolah (JS)*, 2(3): 246-252.

Pribowo, Fitroh Setyo Putro. 2018. Pengembangan Instrumen Validasi Media Berbasis Lingkungan Sekitar. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan*, 18(1): 1-12.

Purwanto. 2011. *Statistika Untuk Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Rahmawati, Citra & Asidigisianti Surya Patria. 2018. Perancangan *Flap Book* Sebagai Sarana Pengenalan Permainan Tradisional Indonesia Untuk Anak Usia 7-10 Tahun. *Jurnal Seni Rupa*, 6(01): 816-822.

Rahmayanti, Nur R. & Joni Susilowibowo. 2018. Pengembangan *Lift the Flap* Sebagai Bahan Ajar Pendukung Pada Materi Sistem Penilaian Persediaan di Kelas XI Akuntansi SMK Negeri 10 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Akuntansi*, 6(3): 350-354.

Rifa'i, Achmad & Catharina Tri Anni. 2016. *Psikologi Pendidikan.* Semarang: UNNES Press.

Rosyada, Dede. 2014. Pendidikan Multikultural di Indonesia Sebuah Pandangan Konsepsional. *Sosio Didaktika: Social Science Education Journal*, 1(1): 1-12.

Ruwaida, Hikmatu. 2019. Proses Kognitif Dalam Taksonomi Bloom Revisi: Analisis Kemampuan Mencipta (C6) Pada Pembelajaran Fikih di MI Miftahul Anwar Desa Banua Lawas. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 4(1): 51-76.

Safitri, Sani. 2014. Pembelajaran IPS Pada Pendidikan Dasar dan Menengah (Suatu Redefenisi dan Reposisi). *Ejournal Unsri*, 132-142.

Sanjaya, Wina. 2009. *Kurikulum dan Pembelajaran: Teori dan Praktik, Pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Sapriya. 2015. *Pendidikan IPS*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Saputra, Targana Adi. 2010. Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar Berbasis Pembelajaran Tematik. *Jurnal Program Studi S1 PGSD UPI Kampus Cibiru*.

Sari, Annisa Ratna. 2012. *Teori Belajar, Prinsip-Prinsip Belajar, dan Media Pembelajaran*. Modul. Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta.

Setiana, Nana. 2014. Pembelajaran IPS Terintegrasi Dalam Konteks Kurikulum 2013. *Eduhumaniora*, 6(2): 95-108.

Setijowati, Umi. 2017. *Strategi Pembelajaran SD (Implementasi KTSP dan Kurikulum 2013).* Yogyakarta: K-Media.

Siswanti. 2009. Pengaruh Penggunaan Media *Lift The Flap* Terhadap Prestasi Belajar Sains (Fisika) Bagi Siswa SD. *Skripsi*. Yogyakarta: Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga.

Slameto. 2013. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya.* Jakarta: Rineka Cipta.

Soenarto, Sunaryo. 2012. *Media Pembelajaran Teknologi dan Kejuruan*. Yogyakarta: Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.

Sudjana, Nana. 2016. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta, cv.

Sukmadinata, Nana Saodih. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Sundayana, Rostina. 2018. *Media dan Alat Peraga Dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta, cv.

Suparlan. 2019. Teori Konstruktivisme Dalam Pembelajaran. *Islamika: Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan*, 1(2): 79-88.

Supriatna, Dadang. 2009. *Pengenalan Media Pembelajaran*. Pusat Pengembangan Dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Taman Kanak Kanak dan Pendidikan Luar Biasa.

Supriatna, Nana., Ade, Sri. 2007. *Pendidikan IPS Di SD*. Bahan Ajar Universitas Pendidikan Indonesia.

Tafaroh, Heny. 2014. Peningkatan Motivasi dan Prestasi Belajar IPA Menggunakan Media *Lift the Flap* Siswa Kelas IV SDN Sumberadi 1. *Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, 1(1): 29-33.

Taneo, S.P. 2010. *Kajian IPS SD*. Bahan Ajar.

Thobroni, M. 2016. *Belajar & Pembelajaran Teori dan Praktik*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Tilamsari. 2017. *Permasalahan Guru dalam Pembelajaran IPS*. https://radarsemarang.com/2017/11/14/permasalahan-guru-dalam-pembelajaran-ips/ (diakses 14 Juni 2019)

Ucus, Sukran. 2015. *Elementary School Teachers' Views on Game-based Learning as A Teaching Method. Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 186: 401-409.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Wardhani, Rayenda Puti. 2015. Perancangan Buku Interaktif Mengenai Miopi Untuk Anak. *Jurnal Pendidikan*, 1-8.

Wibawanto, Wandah. 2017. *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jember: Penerbit Cerdas Ulet Kreatif.

Widihastrini, Florentina. 2012. *Penelitian Pendidikan SD*. Semarang: Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang.

Widyoko, Eko Putro. 2015. *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Wihardit, Kuswaya. 2010. Pendidikan Multikultural: Suatu Konsep, Pendekatan dan Solusi. *Jurnal Pendidikan*, 11(2): 96-105.

Yumralin. 2012. Pengembangan Multimedia Pembelajaran IPS Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Teknik*, 2(1): 61-68.