



**PENGEMBANGAN MEDIA *LIFT THE FLAP*
ENCYCLOPEDIA BERBASIS DIGITAL PADA
PEMBELAJARAN IPS DI KELAS IV
SDN SEKARAN 01 SEMARANG**

SKRIPSI

**diajukan sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan**

**Oleh
Amalia Dhea Anggun Rahmawati
1401416363**

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

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Lift The Flap Encyclopedia* Berbasis Digital Pada Pembelajaran IPS Di Kelas IV SDN Sekaran 01 Semarang”, karya

Nama : Amalia Dhea Anggun Rahmawati

NIM : 1401416363

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah disetujui pembimbing untuk diajukan ke Panitia Ujian Skripsi.

Semarang, 20 Juli 2020

Mengetahui,

Ketua Jurusan

Pendidikan Guru Sekolah Dasar,



Dr. Isah Ansori, M.Pd.
NIP. 196008201987031003

Dosen Pembimbing,

Moh. Fathurrahman, S.Pd., M.Sn
NIP. 197707252008011008

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran *Lift The Flap Encyclopedia* Berbasis Digital Pada Pembelajaran IPS Di Kelas IV SDN Sekaran 01 Semarang", karya

Nama : Amalia Dhea Anggun Rahmawati

NIM : 1401416363

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah dipertahankan di hadapan Panitia Ujian Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang hari tanggal

Semarang, Oktober 2020

Panitia ujian

Sekretaris,

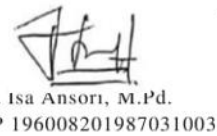


UNNES
Drs. Eddy Purwanto, M.Si.
NIP. 196301211987031001

Penguji I,



Dra. Florentina Widihastrini, M.Pd.
NIP. 195607041982032002



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

Penguji II,



Dra. Kurniana Bektiningsih, M.Pd. NIP.
196203121988032001

Penguji III



Moh. Fathurrahman, S.Pd., M.Sn
NIP. 197707252008011008

PERNYATAAN KEASLIAN

Peneliti yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Amalia Dhea Anggun Rahmawati

NIM : 1401416363

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

Judul : *Pengembangan Media Pembelajaran Lift The Flap Encyclopedia Berbasis Digital Pada Pembelajaran IPS Di Kelas IV SDN Sekaran 01 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, 20 Juli 2020

Peneliti,



Amalia Dhea Anggun Rahmawati
NIM 1401416363

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTO

Kamu pasti bisa melalui setiap masalah yang dihadapi, “Allah tidak membebankan seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya.” (Al-Baqarah: 286)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini peneliti persembahkan kepada orang tuaku Bapak Winarto, Ibu Muchlishotun yang telah memberikan kasih sayang dan doa tanpa batas. Teman-teman saya yang telah membantu dan mendukung sampai skripsi saya dapat selesai. Terimakasih saya ucapkan untuk kalian semua.

ABSTRAK

Rahmawati, Amalia Dhea Anggun. 2020. *Pengembangan Media Lift The Flap Encyclopedia Berbasis Digital Pada Pembelajaran IPS Di Kelas IV SDN Sekaran 01 Semarang*. Sarjana Pendidikan, Universitas Negeri Semarang. Moh. Fathurrahman, S.Pd., M.Sn. 170 halaman.

Kata kunci: Digital, IPS, *Lift The Flap Encyclopedia*

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi pra penelitian di SDN Sekaran 01 Semarang, terdapat beberapa permasalahan dalam pembelajaran IPS yang berhubungan dengan media pembelajaran yang kurang inovatif. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana cara mengembangkan media *lift the flap encyclopedia* berbasis digital, bagaimana kelayakan media *lift the flap encyclopedia* berbasis digital, dan bagaimana keefektifan media *lift the flap encyclopedia* berbasis digital. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengkaji cara mengembangkan media *lift the flap encyclopedia* berbasis digital, mengkaji kelayakan media *lift the flap encyclopedia* berbasis digital, dan menguji keefektifan media *lift the flap encyclopedia* berbasis digital.

Jenis penelitian ini adalah Research and Development (R&D). Model pengembangan yang digunakan adalah model Borg & Gall yang diadaptasi oleh Sugiyono dengan 8 langkah yaitu: (1) potensi dan masalah; (2) pengumpulan data; (3) desain produk; (4) validasi desain; (5) revisi desain; (6) uji coba produk; (7) revisi produk; (8) uji coba pemakaian. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN Sekaran 01 Semarang. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu tes, angket, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan analisis data produk, analisis data awal menggunakan uji normalitas dan analisis data akhir menggunakan uji *T-test* dan uji *N-Gain*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *lift the flap encyclopedia* berbasis digital sangat layak digunakan dengan presentase kelayakan penyajian oleh ahli media sebesar 98,43%, kelayakan isi oleh ahli materi sebesar 98,43% dan kelayakan bahasa oleh ahli bahasa sebesar 81, 25%. Hasil uji perbedaan rata-rata menggunakan uji t diperoleh sig. (2- tailed) sebesar $0,000 < 0,050$ sehingga dapat disimpulkan terdapat perbedaan signifikan antara hasil belajar *pretest* dan *posttest*. Peningkatan rata-rata (N-gain) data *pretest* dan *posttest* diperoleh sebesar 0, 620 dengan kriteria sedang.

Simpulan penelitian ini adalah media *lift the flap encyclopedia* berbasis digital layak dan efektif digunakan pada pembelajaran mutan IPS materi sumber daya alam. Media pembelajaran ini diharapkan dapat digunakan sebagai media belajar mandiri bagi siswa, variasi media pembelajaran yang menarik bagi guru, dan menjadi pengalaman pembelajaran baru di sekolah.

PRAKATA

Segala puji peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT atas rahmat dan hidayah-Nya skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Lift The Flap Encyclopedia* Berbasis Digital Pada Pembelajaran IPS Di Kelas IV SDN Sekaran 01 Semarang” ini dapat terselesaikan. Peneliti menyadari penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan karena bantuan dari banyak pihak, oleh karena itu disamping rasa syukur yang tak terhingga peneliti juga menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang;
2. Drs. 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., Dosen Pembimbing;
5. Dra. Florentina Widihastrini, M.Pd., Penguji 1;
6. Dra. Kurniana Bektiningsih, M.Pd., Penguji 2;
7. Teguh Budiawati, S.Pd., Kepala Sekolah SDN Sekaran 01 Semarang;
8. Mahdza Uliya Fatma S.Pd., Guru kelas IV SDN Sekaran 01 Semarang;
9. Semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

Semoga semua pihak yang telah membantu peneliti dalam penyusunan skripsi ini mendapatkan balasan pahala dari Allah SWT. Penulis juga berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Semarang, 20 Juli 2020

Peneliti,



Amalia Dhea Anggun Rahmawati
NIM 1401416363

DAFTAR ISI

	Halaman
SAMPUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI	iii
PERNYATAAN KEASLIAN	iv
MOTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi masalah	8
1.3 Batasan Masalah	9
1.4 Rumusan Masalah.....	10
1.5 Tujuan Penelitian	10
1.6 Manfaat Penelitian	11
1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	12
BAB II KAJIAN PUSTAKA	14
2.1 Kajian Teori	14

2.1.1	Teori Belajar	14
2.1.2	Hakikat Belajar	18
2.1.2.1	Pengertian Belajar	18
2.1.2.2	Ciri-ciri Belajar	19
2.1.2.3	Prinsip Belajar.....	21
2.1.3	Hakikat Hasil Belajar	23
2.1.3.1	Pengertian Hasil Belajar	23
2.1.3.2	Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar	24
2.1.3.3	Macam-macam Hasil Belajar	27
2.1.4	Hakikat Pembelajaran	30
2.1.4.1	Pengertian Pembelajaran.....	30
2.1.4.2	Ciri-ciri Pembelajaran	32
2.1.4.3	Tujuan Pembelajaran	34
2.1.5	Hakikat IPS SD	35
2.1.5.1	Pengertian Pendidikan IPS SD.....	35
2.1.5.2	Tujuan Pembelajaran IPS SD.....	36
2.1.5.3	Karakteristik Pembelajaran IPS	40
2.1.5.4	Ruang Lingkup IPS	42
2.1.5.5	Materi Pembelajaran IPS	42
2.1.6	Hakikat Media Pembelajaran	44
2.1.6.1	Pengertian Media Pembelajaran	44
2.1.6.2	Kerucut Edgar Dale.....	45
2.1.6.3	Fungsi Media Pembelajaran.....	46

2.1.6.4	Jenis Media Pembelajaran.....	49
2.1.6.5	Pengembangan Media Pembelajaran IPS	50
2.1.6.6	Pemilihan Media	51
2.1.7	Media <i>Lift the Flap Encyclopedia</i> berbasis digital	52
2.1.7.1	Pengertian <i>Encyclopedia</i>	52
2.1.7.2	Pengertian <i>Lift the Flap</i>	53
2.1.7.3	Pengertian Adobe Flash CC 2015.....	55
2.1.7.4	Pengertian <i>Lift the Flap Encyclopedia</i> berbasis digital	56
2.1.8	Rancangan Pengembangan Media <i>Lift the Flap Encyclopedia</i> Berbasis Digital.....	57
2.1.8.1	Rancangan Awal Media <i>Lift the Flap Encyclopedia</i> berbasis digital...	57
2.1.8.2	Aspek Penilaian Media <i>Lift the Flap Encyclopedia</i> berbasis digital	59
2.2	Kajian Empiris	68
2.3	Kerangka Berpikir.....	81
BAB III METODE PENELITIAN		83
3.1	Desain Penelitian	83
3.1.1	Pendekatan Penelitian	83
3.1.2	Jenis Penelitian.....	84
3.1.3	Prosedur Penelitian.....	85
3.2	Tempat dan Waktu Penelitian.....	90
3.2.1	Tempat Penelitian	90
3.2.2	Waktu Penelitian.....	90
3.3	Data, Sumber Data, dan Subjek Penelitian	91

3.3.1	Data	91
3.3.1.1	Data Kualitatif.....	91
3.3.1.2	Data Kuantitatif.....	91
3.3.2	Sumber Data.....	92
3.3.3	Subjek Penelitian	93
3.4	Variabel Penelitian.....	93
3.4.1	Variabel Bebas	93
3.4.2	Variabel Terikat	93
3.5	Definisi Operasional Variabel.....	94
3.6	Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	96
3.6.1	Wawancara	96
3.6.2	Angket	96
3.6.3	Observasi.....	97
3.6.4	Tes.....	97
3.7	Uji Kelayakan, Uji Validitas, dan Uji Reliabilitas.....	98
3.7.1	Uji Kelayakan.....	98
3.7.2	Uji Validitas	100
3.7.3	Uji Reliabilitas	103
3.7.4	Taraf Kesukaran	105
3.7.5	Daya Beda	106
3.8	Teknik Analisis Data.....	109
3.8.1	Analisis Data Produk	109
3.8.2	Analisis Data Awal	111

3.8.3	Analisis Data Akhir.....	112
BAB IV PEMBAHASAN.....		114
4.1	Hasil Penelitian	114
4.1.1	Deskripsi Pengembangan Media <i>Lift the Flap Encyclopedia</i> Berbasis Digital	114
4.1.2	Perancangan Produk.....	115
4.1.3	Penilaian Kelayakan Media <i>Lift the Flap Encyclopedia</i> Berbasis Digital	134
4.1.4	Angket Tanggapan Guru dan Siswa.....	140
4.1.4.1	Angket Tanggapan Guru	140
4.1.4.2	Angket Tanggapan Siswa.....	143
4.1.5	Keefektifan Media <i>Lift the Flap Encyclopedia</i> Berbasis Digital	145
4.1.5.1	Hasil Belajar Kognitif Siswa.....	145
4.1.5.2	Hasil Uji Normalitas Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	146
4.1.5.3	Uji Perbedaan Rata-Rata <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	147
4.1.5.4	Hasil Uji Peningkatan Rata-Rata (N-gain).....	148
4.2	Pembahasan.....	150
4.2.1	Pemaknaan Temuan Penelitian	150
4.2.1.1	Hasil Pengembangan Media <i>Lift the Flap Encyclopedia</i> Berbasis Digital	150
4.2.1.2	Hasil Penilaian Kelayakan Media <i>Lift the Flap Encyclopedia</i> Berbasis Digital.....	154
4.1.2.3	Keefektifan Media <i>Lift the Flap Encyclopedia</i> Berbasis Digital	160

4.2.2	Implikasi Hasil Penelitian	162
4.2.2.1	Implikasi Teoritis	162
4.2.2.2	Implikasi Praktis	163
4.2.2.3	Implikasi Pedagogis	164
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....		165
5.1	Simpulan	165
5.2	Saran	166
DAFTAR PUSTAKA		167
LAMPIRAN.....		172

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Kompetensi Inti IPS Kelas IV Sekolah Dasar	43
Tabel 2.2	Kompetensi Dasar IPS Kelas IV SD Ranah Kognitif dan Psikomotorik	43
Tabel 2.3	Rancangan Awal Media <i>Lift the Flap Encyclopedia</i> Berbasis Digital	57
Tabel 2.4	Kriteria Validasi Penilaian Media	59
Tabel 2.5	Kriteria Penilaian Komponen Penyajian Media	61
Tabel 2.6	Kriteria Penilaian Kelayakan Isi	64
Tabel 2.7	Kriteria Penilaian Komponen Kebahasaan	66
Tabel 3.1	Waktu Penelitian	91
Tabel 3.2	Definisi Operasional Variabel	94
Tabel 3.3	Kriteria Kelayakan Media	99
Tabel 3.4	Hasil Analisis Validitas Soal Uji Coba	102
Tabel 3.5	Hasil Reliabilitas Instrumen Soal Uji Coba	105
Tabel 3.6	Hasil Analisis Taraf Kesukaran Instrumen Soal Uji Coba	106
Tabel 3.7	Kriteria Daya Pembeda	108
Tabel 3.8	Hasil Analisis Instrumen Soal Uji Coba	108
Tabel 3.9	Kriteria Penilaian Ahli untuk Kelayakan Media	110
Tabel 3.10	Kriteria Penilaian Ahli untuk Keefektifan Media	111
Tabel 3.11	Interprestasi Indeks <i>Gain</i>	113
Tabel 4.1	Rekapitulasi Kebutuhan Guru	116
Tabel 4.2	Rekapitulasi Kebutuhan Siswa	116

Tabel 4.3	Rekapitulasi Hasil Validasi Penilaian Tahap I.....	135
Tabel 4.4	Rekapitulasi Hasil Validasi Penilaian Tahap II Komponen Kelayakan Isi, Penyajian dan Kebahasaan	135
Tabel 4.5	Rekapitulasi Hasil Validasi Media <i>Lift The Flap Encyclopedia</i> Berbasis Digital	136
Tabel 4.6	Rekapitulasi Hasil Validasi Materi <i>Lift The Flap Encyclopedia</i> Berbasis Digital.....	137
Tabel 4.7	Rekapitulasi Hasil Validasi Bahasa <i>Lift The Flap Encyclopedia</i> Berbasis Digital.....	137
Tabel 4.8	Tampilan Media <i>Lift The Flap Encyclopedia</i> Berbasis Digital Sebelum Dan Sesudah Revisi	139
Tabel 4.9	Rekapitulasi Hasil Angket Tanggapan Guru	141
Tabel 4.10	Rekapitulasi Hasil Angket Tanggapan Siswa Uji Coba Produk.....	143
Tabel 4.11	Hasil Belajar Kognitif <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	146
Tabel 4.12	Hasil Uji Normalitas <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	147
Tabel 4.13	Uji Perbedaan Rata-Rata <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	148
Tabel 4.14	Hasil Uji Peningkatan Rata-Rata (<i>N-gain</i>)	149

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	Diagram Ketuntasan PAS Mata Pelajaran IPS.....	5
Gambar 2.1	Kerucut Pengalaman Edgar Dale	46
Gambar 2.2	Diagram Kerangka Berpikir Media Lift the Flap Encyclopedia berbasis digital menurut Sugiyono	82
Gambar 3.1	Model Pengembangan Borg dan Gall	85
Gambar 3.2	Prosedur Penelitian Pengembangan	86
Gambar 3.3	Pola <i>One-Group Pretest Posttest Design</i>	89
Gambar 4.1	<i>Prototype</i> Media <i>Lift the Flap Encyclopedia</i> Berbasis Digital	118
Gambar 4.2	Tampilan Sampul Media <i>Lift the Flap Encyclopedia</i> Berbasis Digital.....	125
Gambar 4.3	Petunjuk Penggunaan Media	126
Gambar 4.4	Halaman Menu	126
Gambar 4.5	Halaman KD & Idikator	127
Gambar 4.6	Halaman Materi	127
Gambar 4.7	Tampilan Ensiklopedia.....	128
Gambar 4.8	Tampilan Peta Persebaran Sumber Daya Alam.....	128
Gambar 4.9	Petunjuk Pada Materi	129
Gambar 4.10	Tampilan Ensiklopedia Persebaran Tanaman Pangan.....	129
Gambar 4.11	Tampilan Peta Persebaran Tiap Provinsi.....	130
Gambar 4.12	Tampilan Sampul Penutup	130
Gambar 4.13	Tampilan Petunjuk Pengerjaan LKPD	131
Gambar 4.14	Tampilan Awal LKPD.....	131

Gambar 4.15	Tampilan LKPD	132
Gambar 4.16	Tampilan Jika Jawaban Salah.....	132
Gambar 4.17	Tampilan Jika Jawaban Benar	133
Gambar 4.18	Tampilan Ucapan Terimakasih.....	133
Gambar 4.19	Tampilan Profil Pengembang.....	134
Gambar 4.20	Diagram Hasil Validasi Penilaian Media Pada Setiap Komponen	139
Gambar 4.21	Diagram Angket Tanggapan Guru Uji Coba Produk	142
Gambar 4.22	Diagram Angket Tanggapan Siswa Uji Coba Produk.....	144
Gambar 4.23	Diagram Garis Peningkatan Hasil Belajar <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> ...	149

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal yang penting bagi kehidupan manusia. Seseorang yang dilahirkan di dunia ini memiliki hak yang sama untuk menerima pendidikan. Pendidikan merupakan cara untuk mencapai tujuan pendidikan dan mencerdaskan bangsa, dengan pendidikan dapat menciptakan sumber daya manusia lebih baik dan berwawasan luas. Pendidikan mempunyai peranan penting untuk proses peningkatan kecakapan dan daya saing bangsa dalam lingkup dunia.

Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses menjelaskan bahwa proses pembelajaran satuan pendidikan dilaksanakan secara interaktif, menyenangkan, inspiratif, menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, dan memberikan ruang yang cukup untuk kreativitas, prakarsa, serta kemandirian sesuai bakat, minat, serta perkembangan fisik dan psikologis siswa. Untuk itu setiap satuan pendidikan melaksanakan perencanaan pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran dan penilaian proses pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi ketercapaian kompetensi lulusan.

Kompetensi Muatan Ilmu Pengetahuan Sosial dalam Lampiran Permendikbud Nomor 21 Tahun 2016 merupakan menunjukkan perilaku sosial dan budaya yang merefleksikan jatidiri bangsa Indonesia, mengenal konsep ruang, waktu, dan aktivitas manusia dalam kehidupan social, budaya, dan ekonomi,

menceritakan hasil eksplorasi mengenai kehidupan bangsa Indonesia.

Permendikbud Nomor 37 Tahun 2018 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran Pada Kurikulum 2013 Pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah menyebutkan bahwa tujuan kurikulum mencakup empat kompetensi, yaitu (1) kompetensi sikap spiritual; (2) kompetensi sikap sosial; (3) kompetensi pengetahuan; (4) kompetensi ketrampilan. Kompetensi tersebut dicapai melalui proses pembelajaran intrakurikuler, kokurikuler, dan ekstrakurikuler. Penumbuhan dan pengembangan kompetensi sikap dilakukan sepanjang proses pembelajaran berlangsung dan dapat digunakan sebagai pertimbangan guru dalam mengembangkan karakter peserta didik lebih lanjut.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yaitu salah satu mata pelajaran wajib di SD. IPS merupakan perpaduan ilmu sosial serta kehidupan manusia, seperti antropologi, sosiologi, psikologi, geografi, sejarah, ekonomi, ilmu politik, dan sebagainya. Tujuan IPS menurut Susanto (2016:145) merupakan membantu mengembangkan kemampuan siswa agar tanggap terhadap masalah di masyarakat, mempunyai sikap mental positif terhadap perbaikan ketimpangan yang terjadi, serta terampil dalam mengatasi masalah di kehidupan sehari-hari baik yang terjadi kepada dirinya sendiri maupun di masyarakat. Tujuan IPS di Sekolah Dasar menurut Munir (dalam Susanto, 2016:150) adalah sebagai berikut: (1) membekali siswa dengan pengetahuan sosial yang bermanfaat dalam kehidupan di masyarakat; (2) membekali siswa dengan kemampuan berkomunikasi di masyarakat dan berbagai macam bidang keilmuan dan bidang keahlian; (3) membekali siswa dengan kemampuan mengembangkan keilmuan

serta pengetahuan IPS sesuai dengan perkembangan teknologi, ilmu pengetahuan, kehidupan dan masyarakat; (4) membekali siswa dengan kesadaran, sikap mental positif, serta keterampilan keilmuan pemanfaatan lingkungan yang menjadi bagian dari kehidupan; (5) membekali siswa dengan kemampuan identifikasi, analisis, serta menyusun alternatif pemecahan masalah didalam kehidupan sosial masyarakat.

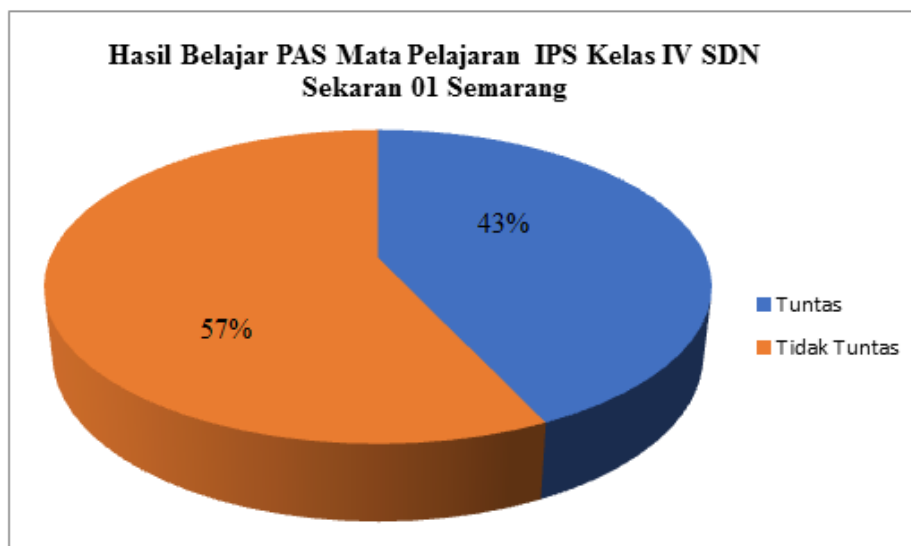
Pembelajaran muatan IPS pada Kurikulum 2013 sudah disusun sesuai dengan perkembangan pendidikan di Indonesia. Namun, pada kenyataannya permasalahan pembelajaran IPS masih terjadi di sekolah dasar. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Triana (2016:37) bahwa terdapat permasalahan yang secara umum terjadi dalam pembelajaran IPS yaitu pendekatan pembelajaran yang salah pemahaman yaitu anggapan bahwa mata pelajaran IPS merupakan pelajaran yang cenderung bersifat hafalan. Pemahaman tersebut berakibat pada pembelajaran yang lebih menekankan verbalisme atau secara lisan. Dalam menerapkan metode pembelajaran guru tidak menekankan pada aktivitas siswa melainkan lebih menekankan pada aktivitas guru. Pembelajaran yang dilakukan kurang variatif, guru lebih banyak menggunakan metode ceramah atau bahkan menyuruh siswanya untuk mencatat.

Permasalahan dalam Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) mata pelajaran IPS juga terjadi di SDN Sekaran 01. Berdasarkan pra penelitian melalui data dokumen, wawancara serta observasi yang telah dilaksanakan peneliti di SDN Sekaran 01 Semarang dengan guru kelas IV, peneliti menemukan permasalahan.

Permasalahan tersebut diantaranya yaitu (1) hasil belajar IPS yang masih rendah. (2) guru tidak dapat mengoptimalkan pemahaman siswa pada pembelajaran IPS karena media pembelajaran yang kurang mendukung dalam kegiatan belajar mengajar. (3) belum tersedia media pembelajaran yang menarik, media pembelajaran yang dimiliki sekolah berupa peta, globe, bangun-bangun matematika, rangka manusia, busur derajat, dan LCD. (4) media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar IPS kelas 4 berupa gambar-gambar yang di cetak oleh guru seperti gambar cetak rumah adat, pakaian adat, dan keanekaragaman dengan frekuensi penggunaan hanya beberapa kali dalam satu semester. (5) materi pada buku ajar (buku guru dan buku siswa) kurang lengkap sehingga pengetahuan siswa sangat terbatas bila tidak didukung dengan ketersediaan media pembelajaran. (6) rendahnya antusias siswa dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar mata pelajaran IPS karena pembelajaran dikelas monoton dan bersifat menghafal. (7) minat baca siswa yang kurang. Kondisi di atas dapat dilihat dari kegiatan siswa yang sering ramai sendiri dan kurang aktif dalam menanggapi pertanyaan yang diberikan guru. Seluruh permasalahan tersebut secara tidak langsung dapat memunculkan dampak berupa kurang optimalnya pemahaman IPS bagi siswa kelas IV SDN Sekaran 01 Semarang.

Permasalahan tersebut diperkuat dengan data dokumen berupa perolehan hasil belajar siswa pada Penilaian Akhir Semester (PAS) dengan angka Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) adalah yang ditetapkan pada mata pelajaran IPS kelas IV SDN Sekaran 01 Semarang adalah 72. Berikut adalah diagram hasil

belajar Penilaian Akhir Semester (PAS) mata pelajaran IPS kelas IV SDN Sekaran 01 Semarang Tahun Pelajaran 2018/2019:



Gambar 1.1 Diagram ketuntasan PAS muatan pembelajaran IPS siswa kelas IV SDN Sekaran 01

Perolehan hasil belajar kelas IVA SDN Sekaran 01 Semarang pada mata pelajaran IPS, dari 35 siswa sebanyak 17 siswa (48,6%) mendapatkan nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dan 18 siswa (51,4%) mendapatkan nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dan perolehan hasil belajar siswa pada Penilaian Akhir Semester (PAS) kelas IVB SDN Sekaran 01 Semarang pada mata pelajaran IPS, dari 35 siswa sebanyak 13 siswa (37,1%) mendapatkan nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dan 22 siswa (62,8%) mendapatkan nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Dari hasil data tersebut, dapat disimpulkan dari 70 siswa kelas IV SDN Sekaran 01 Semarang 40 siswa mendapatkan nilai dibawah KKM dan 30 siswa mendapatkan nilai diatas KKM, menunjukkan bahwa pembelajaram IPS belum optimal.

Berdasarkan permasalahan tersebut, dapat diketahui masih terbatas dan kurang optimalnya penggunaan media pembelajaran pada mata pelajaran IPS di kelas IV. Oleh karena itu, peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran berupa pengembangan *Lift the Flap Encyclopedia* berbasis digital dalam pembelajaran IPS. Pengembangan media pembelajaran *Lift the Flap Encyclopedia* berbasis digital dalam materi sumber daya alam akan menjadi lebih menarik dan memudahkan siswa dalam memahami materi dengan adanya ilustrasi gambar dan informasi-informasi penting dari materi sumber daya alam tersebut yang menggunakan teknik *Lift the Flap* dengan bantuan *software* animasi *Adobe Flash CC 15* untuk membuat ilustrasi gambar. Berbasis digital materi akan ditayangkan menggunakan laptop dan LCD Proyektor. Peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran yang berguna untuk mempermudah siswa dalam memahami suatu materi khususnya materi sumber daya alam. Selain itu media pembelajaran tersebut diharapkan dapat belajar dengan menyenangkan sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat dan antusias siswa dalam pembelajaran IPS meningkat. Sehingga siswa dapat mengikuti pembelajaran yang diharapkan, serta meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran terutama materi sumber daya alam mata pelajaran IPS.

Salah satu media pembelajaran yang dapat menciptakan suasana belajar yang menarik dan kondusif yaitu dengan penggunaan media pembelajaran *lift the flap encyclopedia* berbasis digital. Poerwadarminta (2016:323) menyatakan bahwa ensiklopedia mempunyai arti erangkaian buku yang berisi uraian ringkas yang menghimpun keterangan berbagai hal dalam bidang ilmu pengetahuan dan

seni yang disusun menurut abjad atau menurut lingkungan ilmu. Handayani (2016) menjelaskan bahwa buku *lift the flap book* atau buku berjendela adalah buku yang halamannya kepadatan gambar yang dilengkapi system membuka jendela untuk memperoleh kejutan dari sebuah informasi atau gambar yang ada dibaliknya. Sehingga *lift the flap book* dapat digunakan kedalam proses pembelajaran sebagai media pembelajaran. Adobe Flash merupakan sebuah program multimedia yang didesain khusus untuk membuat animasi dan bitmap yang sangat menarik untuk keperluan pembangunan situs web yang interaktif dan dinamis. Menurut Andi Pramono (dalam Rahmaibu dkk, 2016:3), *adobe flash* memiliki beberapa kelebihan, antara lain hasil akhir file *adobe flash* memiliki ukuran yang kecil setelah dipublish, dapat menampilkan gambar, suara, dan animasi berjalan sehingga presentasi menjadi lebih hidup.

Penelitian yang mendukung memecahkan permasalahan ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Sarita Amalia Pratiwi Dkk, tahun 2018 yang berjudul “Pengembangan Media *Lift The Flap* Organ Pencernaan Manusia Sebagai Pendukung *Discovery Learning* Di Sekolah Dasar”. Tujuan dari penelitian tersebut adalah untuk mendukung model *Discovery Learning* media pembelajaran materi organ pencernaan di SD dan mengetahui kelayakan dari media pembelajaran tersebut. Hasil penelitian ini diperoleh kelayakan media tersebut berdasarkan dari hasil validasi ahli media dengan skor kelayakan sebesar 91.9% dengan kriteria sangat layak. Selanjutnya hasil validasi ahli materi dengan kriteria sangat layak. Dapat disimpulkan media *Lift The Flap* organ pencernaan manusia dapat digunakan dalam pembelajaran berbasis *Discovery Learning*. Perolehan

hasil angket tanggapan siswa adalah 90.70% siswa menyatakan setuju bahwa media *lift the flap* menyenangkan, menarik, mempermudah pemahaman materi, meningkatkan konsentrasi dan kreativitas siswa.

Penelitian yang mendukung memecahkan masalah berikutnya dilakukan oleh Wisnu Ardhana tahun 2016 dengan judul “Pengembangan Media Grafis Berbentuk *Lift The Flap Book* Sebagai Media Pembelajaran Dalam Mata Pelajaran Ips Materi Bentuk Muka Bumi Dan Aktivitas Penduduk Indonesia”. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kelayakan media pembelajaran dan menghasilkan media grafis berbentuk *Lift The Flap Book* sebagai media pembelajaran IPS SMP kelas VII. Dari hasil penelitian ini menunjukkan media pembelajaran tersebut dinyatakan layak dapat digunakan sebagai media pembelajaran IPS SMP kelas VII oleh ahli materi, media, guru IPS, dan siswa.

Dari ulasan latar belakang tersebut dan didukung penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, maka peneliti ingin melakukan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Media *Lift The Flap Encyclopedia* Berbasis Digital Pada Pembelajaran IPS Di Kelas IV SDN Sekaran 01 Semarang”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan hasil data pra penelitian melalui observasi dan wawancara dengan guru Kelas IV SDN Sekaran 01, teridentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1.2.1 Dari data hasil belajar siswa pada Penilaian Akhir Semester (PAS) kelas IVA SDN Sekaran 01 Semarang pada mata pelajaran IPS, dari 35 siswa

sebanyak 17 siswa (48,6%) mendapatkan nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dan 18 siswa (51,4%) mendapatkan nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dan perolehan hasil belajar siswa pada Penilaian Akhir Semester (PAS) kelas IVB SDN Sekaran 01 Semarang pada mata pelajaran IPS, dari 35 siswa sebanyak 13 siswa (37,1%) mendapatkan nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dan 22 siswa (62,8%) mendapatkan nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Dari hasil data tersebut, dapat disimpulkan dari 70 siswa kelas IV SDN Sekaran 01 Semarang 40 siswa mendapatkan nilai dibawah KKM dan 30 siswa mendapatkan nilai diatas KKM, menunjukkan bahwa pembelajaram IPS belum optimal.

- 1.2.2 Belum tersedia media pembelajaran yang menarik, media pembelajaran yang dimiliki sekolah berupa peta, globe, bangun-bangun matematika, rangka manusia, busur derajat, dan LCD.
- 1.2.3 Guru tidak dapat mengoptimalkan pemahaman siswa pada pembelajaran IPS karena media pembelajaran yang kurang mendukung dalam kegiatan belajar mengajar.
- 1.2.4 Media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar IPS kelas 4 berupa gambar-gambar yang di cetak oleh guru seperti gambar cetak rumah adat, pakaian adat, dan keanekaragaman dengan frekuensi penggunaan hanya beberapa kali dalam satu semester.

1.2.5 Rendahnya antusias siswa dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar mata pelajaran IPS karena pembelajaran dikelas monoton dan bersifat menghafal.

1.2.6 Minat baca siswa yang kurang.

1.2.7 Materi pada buku ajar (buku guru dan buku siswa) kurang lengkap sehingga pengetahuan siswa sangat terbatas bila tidak didukung dengan ketersediaan media pembelajaran.

1.3 Batasan Masalah

Berdasar paparan identifikasi masalah tersebut, dilakukan pembatasan masalah agar peneliti lebih terfokus dalam menjawab permasalahan yang ada. Peneliti membatasi masalah pada ketersediaan media pembelajaran di SD yang masih terbatas. Oleh karena itu peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran *lift the flap* berbasis digital pada mata pelajaran IPS di kelas IV SDN Sekaran 01 Semarang materi sumber daya alam, karena media ini dapat membantu siswa dalam mengingat materi tersebut melalui informasi penting dan menarik perhatian siswa untuk dapat fokus belajar dalam mengikuti pembelajaran IPS.

1.4 Rumusan Masalah

1. Bagaimana pengembangan desain dan komponen media *Lift the Flap Encyclopedia* berbasis digital pada pembelajaran IPS di Kelas IV SDN Sekaran 01 Semarang?

2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran *Lift the Flap Encyclopedia* berbasis digital pada pembelajaran IPS untuk siswa kelas IV SDN Sekaran 01 Semarang?
3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran *Lift the Flap Encyclopedia* berbasis digital pada pembelajaran IPS untuk siswa kelas IV SDN Sekaran 01 Semarang?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, diperoleh tujuan penelitian yaitu:

1. Mengembangkan desain dan komponen media pembelajaran berupa *Lift the Flap Encyclopedia* berbasis digital yang efektif digunakan oleh guru maupun siswa dalam kegiatan belajar mengajar mata pelajaran IPS Kelas IV Sekolah Dasar.
2. Menguji kelayakan media pembelajaran *Lift the Flap Encyclopedia* berbasis digital pada pembelajaran IPS untuk siswa kelas IV SDN Sekaran 01 Semarang.
3. Menguji keefektifan media pembelajaran *Lift the Flap Encyclopedia* berbasis digital pada pembelajaran IPS untuk siswa kelas IV SDN Sekaran 01 Semarang.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoretis

Pengembangan Media Pembelajaran *Lift the Flap Encyclopedia* berbasis digital menghasilkan (produk) dalam penelitian dan pengembangan berupa media pendidikan yang bermanfaat untuk memberikan referensi alternatif pilihan media pembelajaran pada mata pelajaran IPS untuk siswa dan guru SD Kelas IV.

1.6.2 Manfaat Praktis

1.6.2.1 Bagi Peneliti

Pengembangan media pembelajaran *Lift the Flap Encyclopedia* berbasis digital mampu menerapkan pengetahuan yang didapat selama perkuliahan dan dapat mewujudkan media pembelajaran yang menarik, interaktif sekaligus efektif dalam pembelajaran pada mata pelajaran IPS untuk siswa dan guru SD Kelas IV.

1.6.2.2 Bagi Guru

Media *Lift the Flap Encyclopedia* berbasis digital dapat dijadikan sumber belajar oleh guru serta memberi wawasan, pengetahuan dan keterampilan untuk membuat pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, dan meningkatkan kreativitas pendidik dalam melaksanakan proses pembelajaran. Sehingga membuat tujuan pembelajaran akan tercapai secara optimal.

1.6.2.3 Bagi Siswa

Manfaat penelitian ini terutama produk media yang dihasilkan dapat membuat siswa lebih terdorong dan termotivasi untuk mempelajari materi, bertanya aktif. Serta mempermudah siswa dalam memahami materi karena ditunjang dengan media dalam bentuk yang menarik dengan suatu adegan cerita

atau peristiwa. Sehingga media *Lift the Flap Encyclopedia* berbasis digital dapat mengoptimalkan hasil belajar siswa.

1.6.2.4 Bagi Sekolah

Media pembelajaran *Lift the Flap Encyclopedia* berbasis digital dapat digunakan oleh guru dalam mengajar materi terkait sumber daya alam sehingga menambah variasi dalam kinerja guru ketika proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, media pembelajaran *Lift the Flap Encyclopedia* berbasis digital dapat menaikkan mutu dan minat baca siswa. Media pembelajaran tersebut dapat menjadi inventaris sekolah, mengingat keterbatasan media pembelajaran IPS yang dimiliki di SD. Dengan meningkatnya minat baca siswa dan bervariasinya media pembelajaran di sekolah, kualitas sekolah dapat meningkat pula.

1.7 Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan

Pada penelitian ini, peneliti ingin mengembangkan sebuah media pembelajaran *Lift the Flap Encyclopedia* berbasis digital dalam pengoperasiannya. Spesifikasi produk yang dikembangkan peneliti adalah sebagai berikut :

- a. Ensiklopedia diperuntukkan bagi guru dan siswa dalam pembelajaran mata pelajaran IPS kelas IV sekolah dasar materi sumber daya alam.
- b. Ensiklopedia memuat berbagai informasi mengenai macam-macam sumber daya alam dan pemanfaatannya, dilengkapi dengan gambar dan teks.
- c. Konstruksi (perakitan media ensiklopedia) menggunakan teknik *Lift the Flap* dalam *pop up book*, sehingga menghasilkan teknik berupa lipatan yang dapat dibuka.

- d. Media *Lift the Flap Encyclopedia* berbasis digital disajikan dalam bentuk gambar dua dimensi yang dapat menyimpan data teks dan gambar tentang materi sumber daya alam.
- e. Media *Lift the Flap Encyclopedia* berbasis digital dibuat dengan menggunakan *software* animasi *Adobe Flash CC 15* yang pengoperasiannya menggunakan Laptop dan LCD.
- f. Media *Lift the Flap Encyclopedia* berbasis digital memberikan pengetahuan materi pelajaran secara mudah dan inovatif tentang sumber daya alam.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

3.1 Kajian Teoritis

2.1.1 Teori Belajar

2.1.1.1 Teori Konstruktivisme

Siregar (2015: 39), mengatakan pengetahuan yang dimiliki siswa adalah hasil konstruksi siswa itu sendiri. Pengetahuan ada didalam diri manusia yang mengetahui, pengetahuan tidak bisa dipindahkan dari otak manusia kepada manusia lainnya. Siswa sendiri mengartikan apa yang sudah diajarkan melalui konstruksi yang sudah dibangun sebelumnya.

Teori Konstruktivisme menanggapi pengetahuan sebagai proses untuk membuat sesuatu. Pengetahuan bukanlah sesuatu murni bawaan lahiriah manusia dari alam, namun kontak serta interaksi antara manusia dengan alam. Prinsip dasar konstruktivisme yaitu: (1) penggunaan data primer dan data kasar dengan bahan manipulatif, fisik, dan interaktif. (2) mendorong dan menerima otonomi serta inisiatif siswa, (3) penggunaan istilah kognitif oleh guru didalam perencanaan pembelajaran, (4) melibatkan respon siswa untuk menghidupkan pembelajaran, (5) menstimulasi siswa agar aktif dalam pembelajaran, (6) menggali pemahaman seorang siswa sebelum proses belajar berlangsung, (7) mendorong siswa untuk bertanya secara kritis, (8) menafsirkan, mengembangkan respon awal siswa, (9) melibatkan siswa dalam pengalaman belajar, (10) memberikan waktu kepada siswa untuk berpikir setelah memberikan pertanyaan, (11) memberikan waktu

siswa untuk membangun hubungan analogi pengetahuan baru, (12) mengembangkan dan memelihara sikap ingin tau siswa (Suyono, 2014:104-118).

Teori konstruktivisme menurut Trianto (2011: 13) siswa harus menemukan sendiri dan menkonversikan informasi kompleks, memeriksa informasi antara aturan lama dan baru serta memperbaiki apabila aturan-aturan tersebut tidak lagi sesuai. Agar siswa dapat memahami dan menerapkan pengetahuan, mereka harus belajar memecahkan masalah, meneuman tentang dirinya, dan berusaha menemukan ide-ide baru.

Konstruktivisme adalah teori belajar yang melihat pengetahuan sebagai cara untuk membentuk sesuatu. Guru dan siswa saling memberikan respon melalui adanya komunikasi dua arah untuk melaksanakan proses belajar mengajar, siswa sangat memiliki andil dalam pembelajaran. Konstruktivisme sangat berkaitan erat dengan demokrasi, musyawarah dan kebebasan berpendapat.

2.1.1.2 Teori Kognitivisme

Teori Kognitivisme merupakan teori yang memfokuskan proses belajar, ilmu pengetahuan dibangun didalam diri manusia melalui suatu proses interaksi yang berkelanjutan. Proses ini berjalan secara kontinu, mengalir, menyeluruh dan berkelanjutan. Belajar tidak hanya melibatkan stimulus dan respons, melainkan melibatkan proses berpikir yang kompleks (Siregar, 2015: 30).

Menurut Wundt (Suyono, 2014:73), kognitif adalah sebuah proses kreatif dan aktif yang mengarah pada pembangunan struktur berdasarkan pengalaman. Sudut pandang kognitif digolongkan menjadi tiga, yakni:

1. Pengetahuan kondisional, merupakan pengetahuan deklaratif waktu serta sebab pengimplementasian konsep untuk memecahkan masalah.
2. Pengetahuan prosedural, merupakan pengetahuan langkah, tahap, atau proses yang harus dilakukan.
3. Pengetahuan deklaratif, merupakan pengetahuan dalam bentuk verbal atau konseptual.

Pengalaman adalah guru kedua setelah bapak/ibu guru dalam proses belajar mengajar. Pengetahuan-pengetahuan berupa proses, tahap, langkah, kata-kata, sebab, waktu, hingga konsep berkolaborasi dengan pengalaman membangun iklim belajar yang mengkonstruksi pemahaman siswa.

Penerapan teori kognitivisme dipraktikkan oleh guru SD utamanya guru kelas. Guru kelas setiap hari melakukan kegiatan belajar dan mengajar dengan siswa. Proses belajar lebih diutamakan guru dibandingkan hasil akhir. Pengetahuan yang ditransfer guru kepada siswa dikonstruksi melalui sebuah pengalaman. Waktu, langkah, proses, dan konsep sebagai konten materi mata pelajaran yang diberikan siswa sedikit demi sedikit melalui proses pengalaman belajar. Mata pelajaran di SD yang sesuai menerapkan teori kognitivisme yaitu IPA, IPS, dan PPKn.

2.1.1.3 Teori Behaviorisme

Siregar (2015: 25-30), teori behaviorisme merupakan proses perubahan tingkah laku akibat terjadinya interaksi antara stimulus serta respons. Proses belajar seseorang bergantung dengan faktor-faktor yang diberikan lingkungan. Menurut Watson (dalam Siregar, 2015: 27) stimulus dan respons harus berbentuk

sebuah tingkah laku yang bisa diamati, karena faktor yang tidak bisa diamati tidak dapat menunjukkan apakah proses belajar telah terjadi atau belum.

Behaviorisme mengacu pada suatu perilaku (*behavior*) yang dapat diamati. Behaviorisme adalah aliran yang mempunyai paradigma bahwa individu dilihat dari sisi fenomena jasmaniah serta tidak memperhatikan aspek mental. Ciri-ciri dari aliran behaviorisme, yaitu: (1) memiliki sifat mekanistik, (2) memfokuskan pada unsur atau hal-hal kecil, (3) mementingkan pada pembentukan respon, (4) menekankan peran lingkungan, (5) menekankan pentingnya *training* atau latihan.

Peserta didik dalam aliran behaviorisme dipandang sebagai objek pasif yang membutuhkan bimbingan dan dorongan guru. Guru adalah subjek yang vital bagi pembelajaran. Siswa tidak dapat melakukan pembelajaran apabila tanpa bimbingan dan dorongan guru (Suyono, 2014:58-72).

Teori behaviorisme cocok bila dipraktikkan guru ketika melakukan kegiatan belajar di SD yang memprioritaskan fisik dan perilaku sebagai objek utama. Contohnya dalam mata pelajaran olahraga, dorongan dan bimbingan dari guru menjadi hal sangat dibutuhkan siswa. Siswa tidak dapat melakukan kegiatan olahraga tanpa bimbingan dan pengawasan guru, dikhawatirkan terjadi hal-hal yang membahayakan dalam proses belajar mengajar.

Behaviorisme adalah suatu teori belajar yang melihat seorang individu dari kejadian jasmani atau fisik tanpa memperhatikan aspek mental. Seorang guru dalam teori behaviorisme menjadi subjek yang aktif yang harus senantiasa mendorong dan membimbing siswa, pelajaran tidak akan terlaksana tanpa adanya dorongan dan bimbingan dari guru kepada siswa. Mata Pelajaran Olahraga di

Sekolah Dasar adalah mata pelajaran yang diterapkan teori behaviorisme oleh guru.

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat diketahui macam-macam teori belajar antara lain teori konstruktivisme, teori kognitivisme, dan teori behaviorisme. Teori konstruktivisme merupakan teori yang memandang pengetahuan berasal dari manusia dan dipengaruhi oleh lingkungan alam menekankan pada keaktifan siswa untuk menemukan pemahamannya sendiri dalam kehidupan sehari-hari. Guru sebagai fasilitator memberikan kesempatan pada siswa untuk menemukan pengetahuannya sendiri dengan menyampaikan materi menggunakan media yang menunjang siswa untuk berperan aktif dalam pembelajaran, siswa secara mandiri akan lebih mengingat pengetahuan yang ia dapatkan sendiri sehingga pencapaian hasil belajar akan lebih optimal. Teori kognitivisme merupakan teori yang didasari oleh pengetahuan dalam belajar. Setiap tahap perkembangan menekankan pada aktivitas belajar berupa proses berfikir siswa dalam memahami pengetahuan yang didapat. Untuk itu guru sebagai fasilitator harus memahami setiap proses perkembangan yang dialami oleh siswa sehingga siswa mampu mengembangkan potensi kognitifnya dengan baik. Teori behaviorisme merupakan teori belajar yang menekankan pada perubahan tingkah laku atau respon setelah seseorang diberikan stimulus. Respon yang diterima siswa berbeda-beda. Ada perilaku yang tampak dan ada yang tidak tampak. Dalam penelitian ini, teori behaviorisme diterapkan, adanya media pembelajaran baru akan memberikan rangsangan bagi siswa untuk lebih tertarik dengan sebuah pembelajaran. Materi yang nantinya ditampilkan dalam media

pembelajaran juga akan disajikan secara sistematis sesuai dengan teori behaviorisme. Siswa yang diberikan stimulus berupa adanya media pembelajaran yang menarik akan lebih bersemangat untuk mengikuti sebuah pembelajaran. Stimulus dan respon ini akan membentuk sebuah perilaku belajar siswa. Dari ketiga teori tersebut, teori kognitivisme merupakan teori yang paling ditekankan dalam pembelajaran IPS di SD, utamanya dalam pengembangan media yang dilakukan oleh peneliti. Dalam teori kognitif (pengetahuan) didapatkan siswa untuk menentukan objek dalam proses belajar, objek tersebut bersifat materiil maupun tidak materiil.

2.1.2 Hakikat Belajar

2.1.2.1 Pengertian Belajar

Susanto (2013:1-3), belajar merupakan perubahan tingkah laku pada diri suatu individu karena adanya interaksi antara seorang individu dengan individu lainnya, serta individu dengan lingkungannya sehingga seorang individu tersebut lebih mampu berinteraksi dengan lingkungannya. Belajar dan mengajar adalah dua konsep yang tidak dapat dipisahkan. Dua konsep ini terpadu di dalam suatu kegiatan di mana adanya interaksi antara siswa dengan siswa, dan guru dengan siswa saat pembelajaran berlangsung. Perubahan yang dimaksud yaitu mencakup tingkah laku, kecakapan, pengetahuan dan ini didapatkan melalui latihan (pengalaman). Hilgard menekankan belajar adalah proses mencari ilmu yang terjadi dalam suatu individu melalui pengalaman, latihan, pembiasaan, dan sebagainya.

Seseorang dapat dikatakan sudah belajar apabila sudah terdapat suatu perubahan tingkah laku didalam diri individu tersebut. Perubahan tersebut dapat terjadi sebagai akibat adanya interaksi dengan lingkungan, bukan karena kedewasaan atau pertumbuhan fisik, kelelahan, penyakit atau obat-obatan. Perubahan harus bersifat permanen, menetap dan tahan lama (Siregar, 2015:3-7).

Hamalik (2016:27-29) belajar merupakan memperteguh atau modifikasi kelakuan melalui sebuah pengalaman. Belajar adalah suatu proses mengalami. Perubahan tingkah laku terjadi karena adanya interaksi lingkungan dengan individu. Interaksi ini menyebabkan terjadinya serangkaian pengalaman-pengalaman belajar. Belajar tidak suatu tujuan melainkan langkah-langkah untuk menggapai tujuan tersebut.

Slameto (2010:2) berpendapat bahwa Belajar adalah usaha yang dilakukan seseorang guna memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Hal tersebut sependapat dengan Rifai (2015:122) yang menyatakan bahwa belajar merupakan proses perubahan perilaku yang sifatnya bisa berwujud perilaku yang tampak maupun yang tidak tampak.

Dari beberapa pengertian tersebut, dapat disimpulkan suatu individu dikatakan telah melakukan proses belajar jika sudah adanya suatu perubahan tingkah laku dalam diri individu tersebut. Perubahan tingkah laku terjadi akibat adanya interaksi dengan lingkungannya melalui latihan (pengalaman).

2.1.2.2 Ciri-ciri Belajar

Hakikat belajar merupakan suatu perubahan tingkah laku, sehingga ada beberapa perubahan yang dimasukkan ciri-ciri belajar (Djamarah, 2011:15-17):

1. Bersifat fungsional, merupakan perubahan yang terjadi secara terus menerus atau berkesinambungan. Suatu perubahan terjadi menyebabkan suatu perubahan berikutnya dan berguna untuk proses belajar selanjutnya atau kehidupan.
2. Bersifat aktif dan positif, suatu perubahan terjadi karena adanya usaha dari seorang individu tersebut dan makin baik perubahan yang didapatkan dari usaha belajar.
3. Tidak bersifat sementara, ini berarti tingkah laku yang berlangsung setelah belajar bersifat menetap.
4. Secara sadar, seorang individu menyadari bahwa terjadi adanya perubahan dalam diri individu tersebut.
5. Terarah atau bertujuan, karena adanya suatu tujuan yang akan diraih.
6. Mencakup seluruh aspek tingkah laku, meliputi pengetahuan, keterampilan, sikap kebiasaan, dan sebagainya.

Adapun ciri-ciri belajar menurut Siregar (2015:5-6) sebagai berikut :

1. Terdapat kemampuan baru atau perubahan tingkah laku bersifat kognitif (pengetahuan), afektif (sikap dan nilai), dan keterampilan (psikomotorik).
2. Perubahan tingkah laku dapat terjadi melalui suatu usaha, yaitu dengan adanya interaksi manusia dengan lingkungannya.

3. Perubahan yang dialami tidak hanya semata akibat kelelahan atau penyakit dan pengaruh obat-obatan, tidak juga perubahan karena dewasa atau pertumbuhan fisik, tetapi perubahan terjadi karena adanya niat dan usaha seseorang individu untuk berubah melalui proses belajar.
4. Perubahan tingkah laku dialami organisme berlangsung dalam jangka waktu lama (menetap), tidak sesaat saja.

Berdasarkan ciri-ciri tersebut, didapat beberapa ciri pembelajaran, yaitu bersifat fungsional, bersifat aktif dan positif, tidak bersifat sementara, secara sadar, terarah atau bertujuan, mencakup seluruh aspek tingkah laku atau perubahan tingkah laku bersifat kognitif (pengetahuan), afektif (sikap dan nilai), dan keterampilan (psikomotorik), perubahan tingkah laku dapat terjadi melalui suatu usaha, yaitu dengan adanya interaksi manusia dengan lingkungannya, perubahan yang dialami tidak hanya semata akibat kelelahan atau penyakit dan pengaruh obat-obatan, tidak juga perubahan karena dewasa atau pertumbuhan fisik, tetapi perubahan terjadi karena adanya niat dan usaha seseorang individu untuk berubah melalui proses belajar, perubahan tingkah laku dialami organisme berlangsung dalam jangka waktu lama (menetap).

2.1.2.3 Prinsip Belajar

Dimiyati (2015:42-50) prinsip belajar yang berlaku umum sebagai dasar upaya pembelajaran, yaitu motivasi dan perhatian, keaktifan, tantangan, keterlibatan langsung/berpengalaman, penguatan dan balikan, pengulangan, dan perbedaan individual.

Menurut William Burton (dalam Hamalik, 2016:31-32) dapat disimpulkan prinsip-prinsip belajar sebagai berikut:

1. Proses belajar merupakan pengalaman, mereaksi, berbuat serta melampaui.
2. Melalui bermacam-macam pengalaman serta mata pelajaran terpusat pada tujuan tertentu.
3. Pengalaman belajar maksimum bermakna untuk kehidupan siswa.
4. Pengalaman belajar bersumber dari kebutuhan serta tujuan siswa yang memotivasi secara kontinu.
5. Hasil usaha belajar dan proses belajar secara materiil dipengaruhi perbedaan individu antar siswa.
6. Hasil belajar dan proses belajar ditentukan oleh lingkungan dan hereditas.
7. Siswa mengetahui status dan kemajuan.
8. Berlangsung secara efektif apabila hasil belajar dan pengalaman siswa disesuaikan dengan kematangan siswa.
9. Hasil belajar bersifat fungsional, tetapi dapat dimusyawarahkan secara terpisah.
10. Proses belajar merupakan satu kesatuan dari berbagai langkah-langkah.
11. Pembimbingan berlangsung secara merangsang, tanpa tekanan dan paksaan.
12. Hasil belajar merupakan pengertian, nilai, sikap, apresiasi, perbuatan, abilitas, serta keterampilan.
13. Hasil belajar berdasarkan pengalaman yang dipertimbangkan dan dipersamakan dengan baik.
14. Hasil belajar dipersatukan menjadi suatu kepribadian.

15. Hasil belajar memberikan kepuasan kebutuhan, berguna dan bermakna bagi siswa.

16. Hasil belajar yang sudah diraih bersifat kompleks dapat berubah-ubah.

Djamarah (2011:20-22) prinsip-prinsip belajar menurut teori Gestlat, sebagai berikut: (1) belajar merupakan suatu proses perkembangan, (2) belajar suatu keseluruhan, (3) berlangsung secara transfer, (4) siswa sebagai organisme keseluruhan, (5) belajar dengan insight, (6) reorganisasi pengalaman, (7) berhubungan dengan tujuan, keinginan, dan minat, (8) berlangsung terus menerus.

Prinsip-prinsip belajar dijabarkan oleh Suprijono (2017: 4) yakni: (1) perubahan tingkah laku yang disadari; (2) kontinu yaitu saling berkesinambungan dengan tingkah laku yang lain; (3) bermanfaat bagi hidup peserta didik; (4) positif; (5) usaha yang disengaja dan direncanakan lalu dilaksanakan; (6) permanen; (7) memiliki tujuan yang telah dirumuskan; (8) melingkupi semua potensi kemanusiaan.

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat diketahui bahwa prinsip belajar yaitu motivasi dan perhatian, keaktifan, tantangan, keterlibatan langsung/berpengalaman, penguatan dan balikan, pengulangan, dan perbedaan individual. Proses belajar merupakan pengalaman, mereaksi, berbuat serta melampaui. Hasil belajar dan proses belajar ditentukan oleh lingkungan dan hereditas. Faktor keberhasilan dalam belajar antara lain lingkungan, kematangan, dan usaha. Kegiatan belajar dapat berlangsung di mana saja, baik dengan guru atau tanpa guru, tetapi tetap membutuhkan adanya bantuan dan bimbingan dari

pihak lain. Pembelajaran secara keseluruhan, reorganisme pengalaman, terjadi transfer dan berlangsung secara terus-menerus.

2.1.3 Hakikat Hasil Belajar

2.1.3.1 Pengertian Hasil Belajar

Nawawi dalam K.Brahim (dalam Susanto, 2013:5) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi di sekolah dinyatakan dalam skor yang diperoleh hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu. Dalam suatu kegiatan pembelajaran, guru menentukan tujuan belajar. Siswa yang berhasil dalam belajar merupakan siswa yang berhasil menggapai tujuan pembelajaran.

Penilaian hasil belajar merupakan semua macam prosedur yang digunakan untuk memperoleh informasi mengenai unjuk kerja atau seberapa berhasil siswa meraih tujuan pembelajaran yang telah ditentukan (Siregar, 2015:144).

Hamdani (2011:1370-139), prestasi atau hasil belajar merupakan tingkat kemanusiaan yang dimiliki siswa dalam mengolah, menerima, serta menilai informasi yang didapat didalam proses belajar. Prestasi belajar siswa sesuai tingkat keberhasilan dalam mempelajari materi yang dinyatakan dalam bentuk suatu rapor atau nilai setiap mata pelajaran sesudah mengalami kegiatan pembelajaran. Prestasi atau hasil belajar dapat diketahui sesudah siswa mengikuti evaluasi. Hasil evaluasi dapat menunjukkan ketercapaian hasil belajar siswa.

Sudjana (2012: 22) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan kecakapan yang dimiliki siswa setelah memperoleh pengalaman belajarnya. Sedangkan

menurut Rifa'i (2015:67) hasil belajar adalah perubahan perilaku yang diperoleh siswa setelah mengalami kegiatan belajar yang didalamnya terdapat aspek-aspek perubahan perilaku.

Hasil belajar merupakan perolehan dari proses belajar yang dilakukan siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran. Hasil belajar sebagai alat untuk mengukur apa yang ingin dicapai dalam tujuan pembelajaran. Hasil pembelajaran berupa pengetahuan, keterampilan, dan sikap dinyatakan dalam bentuk tingkah laku yang dapat diamati dan diukur. Aspek perubahan-perubahan tersebut mengacu pada taksonomi tujuan pembelajaran yang dikembangkan oleh Bloom, Simpson dan Harrow mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor (Purwanto 2016: 45).

Dari penjabaran tersebut, diperoleh kesimpulan hasil belajar yaitu suatu keberhasilan siswa dalam menangkap dan menyerap materi pembelajaran dibuktikan dengan tercapainya suatu tujuan pembelajaran. Hasil belajar diketahui setelah siswa mengikuti evaluasi pembelajaran.

2.1.3.2 Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Gestalt (dalam Susanto, 2013:12) menyatakan bahwa belajar adalah proses perkembangan, yang berarti secara kodrati jiwa raga anak mengalami suatu perkembangan. Perkembangan membutuhkan sesuatu baik yang bermula dari diri seorang siswa maupun pengaruh dari lingkungannya. Berdasarkan teori tersebut hasil belajar dipengaruhi dua hal, yaitu (1) siswa, artinya tingkah laku intelektual atau kemampuan berpikir, minat, motivasi, dan kesiapan siswa baik jasmani ataupun rohani. (2) lingkungan, artinya kompetensi guru, kreativitas guru, sumber

belajar, sarana dan prasarana, metode, dan dukungan lingkungan dari keluarga dan lingkungan sekitar.

Hasil belajar yang dicapai oleh siswa adalah hasil interaksi dari pengaruh berbagai faktor, baik faktor eksternal maupun internal. Uraian mengenai faktor eksternal dan internal, sebagai berikut (Susanto, 2013:12):

1. Faktor Eksternal

Faktor eksternal adalah faktor yang bersumber dari luar diri siswa yang mempengaruhi hasil belajar yakni keluarga, sekolah, dan masyarakat. Keadaan dan kebiasaan keluarga berpengaruh terhadap hasil belajar anak.

2. Faktor Internal

Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri siswa, yang mempengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor internal meliputi: minat dan perhatian, kecerdasan, motivasi belajar, ketekunan, kebiasaan belajar, sikap, dan kondisi fisik serta kesehatan.

Hamdani (2011:139-146) faktor yang mempengaruhi hasil belajar dapat digolongkan menjadi dua, yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal meliputi kecerdasan, sikap, minat, bakat, jasmaniah atau fisiologis, dan motivasi. Sedangkan faktor eksternal terdiri dari dua macam, lingkungan sosial dan lingkungan nonsosial. Lingkungan sosial meliputi kepala sekolah, guru, staf administrasi, teman sekelas, tempat tinggal siswa, alat belajar, dll. Adapun lingkungan nonsosial meliputi tempat tinggal, gedung sekolah, dan waktu belajar. Sedangkan faktor eksternal yang mampu memengaruhi belajar merupakan lingkungan masyarakat, keadaan sekolah, dan keadaan keluarga.

Belajar adalah suatu usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku baru, secara keseluruhan sebagai pengalaman individu itu sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Keberhasilan belajar sangat dipengaruhi oleh beberapa faktor. Rifa'i dan Ani (2012: 81) menyatakan faktor-faktor yang memberikan kontribusi terhadap proses dan hasil belajar adalah faktor internal dan eksternal peserta didik.

1. Faktor Internal

Menurut Slameto (2013: 54-72), faktor yang memengaruhi belajar dibagi menjadi dua, yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar. Faktor internal terdiri dari 3 faktor yaitu: faktor jasmaniah, faktor psikologis, dan kelelahan.

- a) Faktor jasmani didalamnya terdapat faktor kesehatan dan cacat tubuh. Kesehatan seseorang berpengaruh terhadap kegiatan belajarnya. Agar seseorang dapat belajar dengan baik haruslah mengusahakan kesehatan badanya tetap terjamin dengan cara selalu mengindahkan ketentuan-ketentuan tentang bekerja, belajar, istirahat, tidur, makan, olahraga, rekreasi, dan ibadah. Keadaan cacat tubuh juga memengaruhi belajar. Siswa yang cacat belajarnya juga terganggu. Jika hal ini terjadi, hendaknya ia belajar pada lembaga pendidikan khusus atau diusahakan alat bantu agar dapat menghindari atau mengurangi pengaruh kecacatannya itu.
- b) Faktor psikologis yang meliputi tujuh faktor yang di antaranya yaitu: intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan kelelahan. Dari tujuh faktor yang memengaruhi faktor psikologis dalam belajar berisi tentang

berbagai hal yang berkenaan dengan perilaku yang dibutuhkan dalam berbagai hal.

- c) Faktor internal yang terakhir yaitu faktor kelelahan. Kelelahan dibedakan menjadi dua macam, yaitu kelelahan jasmani dan kelelahan rohani. Kelelahan jasmani terlihat dengan lemah gerakan tubuh dan timbul kecenderungan untuk merebahkan tubuh. Kelelahan rohani dapat dilihat dengan adanya kelesuan dan kebosanan, sehingga minat dan dorongan untuk menghasilkan sesuatu hilang.

Sedangkan menurut Rifai dan Anni (2012:81) Faktor internal mencakup kondisi fisik, seperti kesehatan organ tubuh; kesehatan psikis, seperti kemampuan intelektual, emosional; dan kondisi sosial, seperti kemampuan bersosialisasi dengan lingkungan.

1. Faktor Eksternal

Faktor eksternal adalah faktor yang ada di luar diri individu yang sedang belajar. Faktor eksternal dikelompokkan menjadi 3 faktor yaitu: faktor keluarga, faktor sekolah dan faktor masyarakat.

- a) Faktor keluarga meliputi cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua dan latar belakang budaya.
- b) Faktor sekolah mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, pelajaran dan waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah.

- c) Faktor lingkungan meliputi kegiatan siswa dalam lingkungan, media masa, teman bergaul, bentuk kehidupan masyarakat di tempat tinggalnya.

Dari penjelasan tersebut, dapat diketahui faktor yang mempengaruhi belajar siswa meliputi dua hal yaitu siswa tersebut (termasuk didalamnya tingkah laku intelektual atau kemampuan berpikir, minat, motivasi, dan kesiapan siswa baik jasmani ataupun rohani) dan lingkungannya (termasuk didalamnya kompetensi guru, kreativitas guru, sumber belajar, sarana dan prasarana, metode, dan dukungan lingkungan dari keluarga dan lingkungan sekitar). Faktor yang mempengaruhi hasil belajar dapat digolongkan menjadi dua, yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal meliputi kecerdasan, sikap, minat, bakat, jasmaniah atau fisiologis, dan motivasi. Sedangkan faktor eksternal terdiri dari dua macam, lingkungan sosial dan lingkungan nonsosial.

2.1.3.3 Macam-macam Hasil Belajar

Susanto (2013:6) menjelaskan hasil belajar seperti telah dijelaskan meliputi sikap siswa (aspek afektif), pemahaman konsep (aspek kognitif), dan keterampilan proses (aspek psikomotorik). Penjelasananya yaitu:

1. Sikap Siswa

Lange (dalam Susanto, 2013:10) sikap tidak hanya aspek respon fisik semata, melainkan mencakup juga aspek mental. Jadi, sikap tersebut harus ada kekompakan antara fisik dan mental secara serempak. Jika hanya mental yang dimunculkan, maka belum terlihat jelas sikap seseorang individu yang ditunjukkannya. Selanjutnya, Azwar menyatakan struktur sikap terdiri dari tiga komponen yang saling mendukung, yaitu: konatif, kognitif, dan afektif.

Komponen konatif adalah aspek kecenderungan berperilaku tertentu serasi dengan sikap yang dimiliki seseorang. Komponen kognitif adalah representasi apa yang dipercaya oleh seseorang pemilik sikap. Komponen afektif adalah perasaan yang menyangkut emosional.

Berbagai model yang dapat mencakup aspek-aspek sikap menurut Bany dan Johnson (dalam Susanto, 2013:11) antara lain:

- a. Teknik pelaporan diri sendiri (*self report technique*). Teknik pelaporan diri yang berwujud respons seseorang terhadap sejumlah pertanyaan. Respon tersebut berupa “ya” atau “tidak” serta dinyatakan dalam bentuk skala yang menunjukkan derajat respon negatif atau positif terhadap perangsang yang bersangkutan dengan objek sikap.
- b. Observasi terhadap perilaku yang tampak (*observation oof behavior*). Sikap dapat ditafsirkan dari sikap seseorang yang tampak, dengan memperhatikan tiga dimensi, yakni arah perilaku (negatif atau positif), derajat yang memperlihatkan kontinuitas dari lemah, sedang, kuat, serta kuat sekali, serta kekuatan sikap untuk menentukan kemunculan perilaku.
- c. Sikap dari perilaku seseorang dapat diperkirakan berdasarkan tafsiran terhadap perkataan, tindakan, dan tanda-tanda nonverbal, seperti gerakan badan atau wajah individu.

2. Pemahaman Konsep

Pemahaman menurut Bloom (dalam Susanto, 2013:6) dapat diartikan sebagai suatu kemampuan untuk menyerap makna dari materi yang dipelajari. Pemahaman menurut Bloom ini merupakan seberapa besar peserta didik mampu

menerima, menyerap serta memahami pelajaran, atau sejauh mana peserta didik dapat memahami dan mengerti apa yang dia baca, yang dilihat, yang dia rasakan, yang dialami berupa hasil penelitian atau observasi langsung yang dia lakukan.

Menurut Bloom (dalam Siregar, 2015:8-12) domain belajar terbagi menjadi tiga, yaitu: (1) domain kognitif diantaranya mengingat, memahami, mengaplikasikan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta. (2) domain afektif diantaranya penerimaan, pemberian respons, pengorganisasian, dan karakterisasi. (3) domain psikomotor diantaranya meniru, menerapkan, memantapkan, merangkai, dan naturalisasi.

Dari definisi tersebut dapat dipahami bahwa pemahaman dikategorikan kepada beberapa aspek, dengan kriteria sebagai berikut: Pemahaman adalah kemampuan menerangkan dan menginterpretasikan sesuatu, sehingga seseorang yang telah mendapatkan pemahaman dapat menerangkan kembali apa yang telah dia terima. Selain itu, dia juga mampu memberikan interpretasi secara luas serta menghubungkan dengan kondisi yang ada pada saat ini serta yang akan datang. Pemahaman bukan sekedar mengetahui, namun mampu memberikan contoh, gambaran, serta penjelasan yang lebih luas bagi seseorang yang benar-benar paham. Pemahaman lebih dari hanya mengetahui, namun memahami dengan begitu ia mampu memberikan uraian dan penjelasan yang lebih kreatif dan baru sesuai kondisi saat ini. Pemahaman juga merupakan proses bertahap yang mempunyai kemampuan tersendiri, seperti menerjemahkan, menafsirkan, ekstrapolasi, aplikasi, analisis, sintesis, serta evaluasi (Susanto, 2013:6).

3. Keterampilan Proses

Usman dan Setiawati (dalam Susanto, 2013:9-10) menyatakan keterampilan proses adalah keterampilan mengarah kepada pembangunan kemampuan fisik, mental, juga sosial yang mendasar sebagai penggerak kemampuan lebih tinggi dalam diri siswa. Keterampilan merupakan kemampuan menggunakan nalar, perbuatan, dan pikiran secara efisien dan efektif untuk mencapai hasil tertentu, termasuk juga kreativitasnya. Secara bersamaan melatih keterampilan proses, dikembangkan juga sikap yang dikehendaki, yaitu kerja sama, kreativitas, berdisiplin, dan bertanggung jawab sesuai penekanan bidang studi yang dipelajari.

Indriwati (dalam Susanto, 2013:9) mengemukakan bahwa keterampilan proses adalah keseluruhan keterampilan ilmiah yang terarah (baik psikomotorik maupun kognitif) sehingga dapat digunakan untuk menemukan suatu konsep atau teori atau prinsip untuk mengembangkan konsep sebelumnya yang telah ada. Dapat juga keterampilan proses digunakan untuk melakukan penyangkalan penemuan (falsifikasi). Selain itu, keterampilan proses digunakan sebagai wahana penemuan dan pengembangan konsep, teori, dan juga prinsip. Terdapat 6 aspek keterampilan proses, meliputi: observasi, klasifikasi, pengukuran, komunikasi, prediksi atau interpretasi, dan eksperimen.

Dari uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa macam-macam hasil belajar meliputi sikap siswa (aspek afektif) yang mencakup teknik pelaporan diri sendiri, observasi terhadap perilaku yang tampak, dan sikap dari perilaku seseorang dapat diperkirakan berdasarkan tafsiran terhadap perkataan, tindakan, dan tanda-tanda

nonverbal, seperti gerakan badan atau wajah individu; pemahaman konsep (aspek kognitif), dan keterampilan proses (aspek psikomotorik). Dari penjelasan tersebut, peneliti akan memfokuskan pada ranah kognitif dalam penelitian ini melalui pengembangan media *Lift the Flap Encyclopedia* berbasis digital untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

2.1.4 Hakikat Pembelajaran

2.1.4.1 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran identik dengan kata “mengajar” yang berasal dari kata “ajar” yang artinya petunjuk. Kata pembelajaran semula diambil dari kata “ajar” mendapat tambahan awalan “pe” serta akhiran “an” menjadi sebuah kata “pembelajaran”, yang berarti sebagai perbuatan, cara mengajar, proses, atau mengajarkan sehingga siswa mau belajar (Susanto, 2013:19).

Siregar (2015:12-14) mengungkapkan bahwa pembelajaran merupakan seperangkat tindakan dirancang untuk mendukung proses belajar peserta didik, memperhitungkan kejadian ekstrim yang berperan terhadap rangkaian kejadian intern yang berlangsung serta dialami siswa. Pembelajaran didefinisikan sebagai penciptaan dan pengaturan kondisi eksternal yang sedemikian rupa, sehingga dapat menunjang proses belajar dan tidak menghambatnya. Pembelajaran harus menciptakan belajar pada siswa dan dilakukan dengan perencanaan yang sistematis.

Hamdani (2011:23) menurut aliran kognitif mengartikan pembelajaran merupakan cara pengajar memberikan kesempatan kepada peserta didik berpikir

supaya memahami dan mengenal sesuatu yang sedang dipelajari. Aliran behavioristik mengartikan pembelajaran merupakan suatu usaha pengajar untuk membentuk tingkah laku yang diharapkan dengan menyediakan stimulus atau lingkungan. Aliran humanistik mengartikan pembelajaran sebagai memberikan suatu kebebasan kepada peserta didik memilih bahan pelajaran serta cara mempelajari sesuai dengan kemampuan dan minatnya.

Pembelajaran merupakan suatu kumpulan proses yang bersifat individual, yang merubah stimulus atau rangsangan dari lingkungan individu ke dalam sejumlah informasi, yang setelahnya menyebabkan adanya hasil belajar dalam bentuk ingatan jangka panjang. Hasil dari belajar memberikan kemampuan kepada peserta didik untuk melakukan berbagai perilaku (Rifai', 2015:86). Anitah (2012: 2.30) menemukan bahwa pembelajaran merupakan upaya untuk mencapai tujuan atau kompetensi yang harus dikuasai siswa.

Sugiharto dkk dalam Muhamad Irham dan Novan Ardy Wiyani (2013:131) mengungkapkan bahwa pembelajaran merupakan sebagai suatu upaya yang dilakukan pendidik atau guru secara sengaja dengan tujuan menyampaikan ilmu pengetahuan, dengan cara mengorganisasikan dan menciptakan suatu sistem lingkungan belajar dengan berbagai metode sehingga siswa dapat melakukan kegiatan belajar secara optimal.

Berdasarkan ulasan diatas, pembelajaran merupakan seperangkat tindakan dirancang untuk mendukung proses belajar peserta didik, memperhitungkan kejadian ekstrim yang berperan terhadap rangkaian kejadian intern yang berlangsung serta dialami siswa. Pembelajaran didefinisikan sebagai penciptaan

dan pengaturan kondisi eksternal yang sedemikian rupa, sehingga dapat menunjang proses belajar dan tidak menghambatnya. Menurut aliran kognitif mengartikan pembelajaran merupakan cara pengajar memberikan kesempatan kepada peserta didik berpikir supaya memahami dan mengenal sesuatu yang sedang dipelajari. Aliran behavioristik mengartikan pembelajaran merupakan suatu usaha pengajar untuk membentuk tingkah laku yang diharapkan dengan menyediakan stimulus atau lingkungan. Aliran humanistik mengartikan pembelajaran sebagai memberikan suatu kebebasan kepada peserta didik memilih bahan pelajaran serta cara sesuai dengan kemampuan dan minatnya.

2.1.4.2 Ciri-ciri Pembelajaran

Siregar (2015:13) mengemukakan ciri-ciri pembelajaran antara lain:

1. Pembelajaran adalah upaya sadar dan disengaja. Seseorang yang melakukan proses pembelajaran sadar adanya perubahan serta merasakan bahwa terdapat perubahan di dalam dirinya. Seseorang akan menyadari kecakapannya mempelajari bertambah, pengetahuannya bertambah, atau kebiasaannya berubah sebagai akibat dari pembelajaran yang didapat.
2. Pelaksanaannya terkendali, baik waktu, isinya, hasilnya, maupun prosesnya.
3. Pembelajaran membuat siswa belajar. Adanya proses pembelajaran, siswa termotivasi untuk mengulangi pembelajaran dan membuat siswa belajar.
4. Tujuan ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses pembelajaran dilaksanakan.

Hamdani (2011:47) mengemukakan ciri-ciri pembelajaran yaitu:

1. Pembelajaran dapat menumbuhkan motivasi dan perhatian siswa dalam belajar.

2. Pembelajaran dapat menggunakan alat bantu belajar menarik serta tepat.
3. Pembelajaran dapat mempersiapkan bahan belajar tepat serta menarik.
4. Pembelajaran dilakukan dengan sadar, sengaja, serta direncanakan sistematis.
5. Pembelajaran dapat membentuk siswa siap menyerap pelajaran, secara psikologis maupun fisik.
6. Pembelajaran memfokuskan keaktifan siswa.
7. Pembelajaran menciptakan suasana belajar menyenangkan dan aman bagi siswa.

Berdasarkan ulasan tersebut, ciri pembelajaran yaitu upaya sadar dan disengaja menyadari adanya perubahan (kecakupannya bertambah, pengetahuannya bertambah, atau kebiasaannya berubah sebagai akibat dari pembelajaran yang didapat) serta merasakan bahwa terdapat perubahan di dalam dirinya. Pelaksanaannya terkendali, baik waktu, isinya, hasilnya, maupun prosesnya. Pembelajaran membuat siswa belajar supaya siswa termotivasi untuk mengulangi pembelajaran dan membuat siswa belajar. Pembelajaran dapat menumbuhkan motivasi dan perhatian siswa dalam belajar. Pembelajaran dapat menggunakan alat bantu belajar menarik serta tepat. Pembelajaran dapat mempersiapkan bahan belajar tepat serta menarik. Pembelajaran dilakukan dengan sadar, sengaja, serta direncanakan sistematis. Pembelajaran dapat membentuk siswa siap menyerap pelajaran, secara psikologis maupun fisik. Pembelajaran memfokuskan keaktifan siswa. Pembelajaran menciptakan suasana belajar menyenangkan dan aman bagi siswa.

2.1.4.3 Tujuan Pembelajaran

Pendidikan di Sekolah Dasar bertujuan memberikan pengetahuan dasar bagi siswa. Pengetahuan yang diberikan di Sekolah Dasar berupa kemampuan dasar membaca, menulis, menghitung, keterampilan dasar dan pengetahuan yang bermanfaat untuk siswa sesuai tingkat perkembangan dan mempersiapkan anak untuk jenjang pendidikan selanjutnya, SMP (Susanto, 2013:89-91).

Tujuan pembelajaran dirumuskan kedalam bentuk hasil belajar yang operasional. Tujuan belajar ditetapkan guru, sebelum dilakukannya pembelajaran. Anak yang dapat berhasil dalam belajar merupakan anak yang dapat berhasil mencapai tujuan pembelajaran atau tujuan intruksional (Siregar, 2014:14).

Hamdani (2011:47), tujuan pembelajaran adalah membantu peserta didik memperoleh bermacam-macam pengalaman dan melalui pengalaman tersebut tingkah laku peserta didik menjadi lebih baik secara kuantitas dan kualitasnya.

Berdasarkan pendapat beberapa tokoh tersebut, tujuan pembelajaran yaitu tujuan yang membantu peserta didik memperoleh bermacam-macam pengalaman dan melalui pengalaman tersebut tingkah laku peserta didik menjadi lebih baik secara kuantitas dan kualitasnya. Tujuan pembelajaran dirumuskan kedalam bentuk hasil belajar yang operasional. Tujuan belajar ditetapkan guru, sebelum dilakukannya pembelajaran.

2.1.5 Hakikat IPS SD

2.1.5.1 Pengertian Pendidikan IPS SD

Sapriya (2016:12) Pendidikan IPS tingkat SD erat kaitannya dengan disiplin ilmu-ilmu sosial yang terpadu dengan ilmu pengetahuan alam serta humaniora yang dikemas secara pedagogis dan ilmiah untuk pembelajaran di SD. Pendidikan IPS SD sebagai kajian akademik merupakan integrasi dan seleksi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan ilmu relevan lainnya yang dikemas secara psikologis, pedagogis, ilmiah, serta sosial-kultural untuk mencapai tujuan pendidikan. Hidayati (2008:1.7) menyebutkan bahwa IPS merupakan hasil perpaduan atau kombinasi dari sejumlah mata pelajaran seperti: geografi, ekonomi, sejarah, sosiologi, antropologi, politik.

Ilmu Pengetahuan Sosial atau yang biasa disingkat menjadi IPS adalah mata pembelajaran yang mempelajari tentang kehidupan manusia dalam berbagai dimensi ruang dan waktu serta berbagai aktivitas kehidupannya Murfiah (2016:89). Mata pembelajaran IPS bertujuan untuk menghasilkan warga negara yang religus, jujur, demokratis, kreatif, kritis, senang membaca, memiliki kemampuan belajar, rasa ingin tahu, peduli dengan lingkungan sosial dan budaya serta berkomunikasi secara produktif.

Hakikat IPS di sekolah dasar ialah memberikan pengetahuan dan keterampilan mengenai IPS dari sedini mungkin sebagai media pelatihan bagi siswa untuk membentuk warga negara yang baik. IPS ini tidak hanya berorientasi pada pengembangan berfikir kritis tetapi juga pada aspek sikap dan kecakapan dasar yang berbijak pada kenyataan kehidupan sosial kemasyarakatan yang ada

dalam kehidupan sehari-hari. Ilmu sosial merupakan bahan kajian yang disederhanakan, diadaptasi, dan modifikasi yang diorganisasikan dari konsep-konsep dan keterampilan ilmu sejarah, geografi, sosiologi, antropologi dan ekonomi (Gunawan, 2016:48).

Berdasarkan uraian tersebut, dapat diketahui bahwa pendidikan IPS SD adalah bidang studi yang mempelajari semua aspek kehidupan manusia dan interaksinya dalam masyarakat. Isi yang sesuai dengan ilmu kemanusiaan seperti ilmu-ilmu alam dan matematika. Pendidikan IPS bukan mata pelajaran disiplin ilmu tunggal, tetapi gabungan berbagai disiplin ilmu (*interdisipliner*). Pendidikan IPS mempunyai tugas membantu pembentukan karakter pribadi seorang peserta didik yang peduli terhadap kondisi disekitarnya dan mampu menerapkan prosedur yang diadaptasi dari ilmu –ilmu sosial untuk memecahkan masalah. Pendidikan IPS SD sebagai kajian akademik merupakan integrasi dan seleksi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan ilmu relevan lainnya yang dikemas secara psikologis, pedagogis, ilmiah, serta sosial-kultural untuk mencapai tujuan pendidikan.

2.1.5.2 Tujuan Pembelajaran IPS SD

Tujuan utama Ilmu Pengetahuan Sosial ialah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah lingkungan yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif serta terampil dalam menyikapi dan mengatasi permasalahan yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun masyarakat dan lingkungan (Bektiningsih, 2018:180).

Gunawan (2016:48-49) pembelajaran IPS bertujuan untuk membentuk warga negara yang berdaya sosial serta yakin akan kehidupannya di tengah-tengah kekuatan sosial dan fisik, yang pada kesempatannya akan menjadi warga negara bertanggung jawab dan baik, sedangkan ilmu-ilmu sosial bertujuan untuk menciptakan seseorang ahli dalam bidang ilmu sosial.

Tujuan pendidikan IPS SD secara keseluruhan (Gunawan, 2016:52-53) sebagai berikut:

1. Membekali peserta didik pengetahuan sosial yang berguna dalam kehidupan di masyarakat
2. Membekali peserta didik kemampuan berkomunikasi dan berbagai bidang keahlian serta keilmuan
3. Membekali peserta didik sikap mental positif, kesadaran dan keterampilan pemanfaatan lingkungan hidup
4. Membekali peserta didik kemampuan mengembangkan pengetahuan serta keilmuan IPS sesuai perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, kehidupan dan masyarakat

Pembelajaran pendidikan IPS di SD bertujuan mempersiapkan peserta didik menjadi warga negara yang menguasai sikap dan nilai, pengetahuan, dan keterampilan yang dapat digunakan sebagai sebuah kemampuan mengambil keputusan serta berpartisipasi dalam berbagai kegiatan di masyarakat (Sapriya, 2016:12).

Munisah (2018:181) menyebutkan tujuan dari IPS ialah mengembangkan kepekaan siswa terhadap masalah yang berada di lingkungan, memiliki mental

positif, dan memiliki kecakapan mengatasi masalah dalam diri atau lingkungannya.

Pembelajaran IPS bertujuan untuk membentuk warga negara yang berdaya sosial serta yakin akan kehidupannya di tengah-tengah kekuatan sosial dan fisik, yang pada kesempatannya akan menjadi warga negara bertanggung jawab dan baik, sedangkan ilmu-ilmu sosial bertujuan untuk menciptakan seseorang ahli dalam bidang ilmu sosial. Pendidikan IPS adalah salah satu mata pelajaran yang dapat memberikan wawasan pengetahuan luas mengenai masyarakat sehingga dapat hidup bersama-sama dengan masyarakat lainnya. Untuk mencapai dari tujuan tersebut, Sekolah Dasar dapat mengembangkan sikap, pengetahuan, serta keterampilan agar dapat mengambil bagian aktif dalam kehidupannya kelas sebagai warga negara yang baik dan melatih berbagai potensi yang dimiliki siswa yang mampu melahirkan manusia yang cakap, baik dalam akademiknya maupun moralnya. Tujuan dari pengajaran IPS tentang kehidupan masyarakat dilakukan secara sistematis di tingkat SD dengan harapan peranan IPS dapat mendidik siswa. Tujuan ini memberikan tanggung jawab yang besar kepada guru untuk menggunakan pemikiran dan energi supaya dapat mengajarkan IPS di SD dengan baik dan optimal.

2.1.5.3 Karakteristik Pembelajaran IPS

Bidang studi IPS adalah gabungan ilmu-ilmu sosial yang terpadu. Pengertian terpadu, adalah materi IPS diambil dari ilmu-ilmu sosial yang dipadukan serta tidak terbagi dalam kotak disiplin ilmu. IPS terdiri dari disiplin Ilmu-ilmu Sosial, dapat dikatakan bahwa IPS memiliki karakteristik tersendiri atau

ciri-ciri khusus yang berbeda dengan bidang studi lainnya. Berikut ini dikemukakan karakteristik IPS dilihat dari stateri penyampaiannya dan materi (Hidayati, 2008:1-26).

1. Strategi Penyampaian Pengajaran IPS

Strategi penyampaian pengajaran IPS sebagian besar merupakan didasarkan pada suatu tradisi, yaitu materi disusun dengan urutan: anak, keluarga, masyarakat, kota, wilayah, negara, serta dunia. Tipe kurikulum ini disebut "*The Wedining Horizin or Expanding Enviroment Curriculum*" (Mukminan, 1996:5). Tipe kurikulum ini, didasarkan pada anggapan bahwa anak pertama-tama dikenalkan dengan lingkungan terdekatnya. Selanjutnya secara bertahap serta sistematis bergerak dalam lingkungan konsentrasi keluar, kemudian mengembangkan kemampuannya menghadapi unsur dunia yang lebih luas.

2. Materi IPS

Mempelajari IPS hakekatnya merupakan mempelajari interaksi antara individu dan masyarakat dengan lingkungan. Materi IPS digali dari berbagai aspek kehidupan praktis sehari-hari di masyarakat.

Ada 5 macam sumber materi IPS antara lain:

- a. Segala sesuatu yang terjadi dan ada di sekitar anak dari keluarga, sekolah, desa, kecamatan, negara, serta dunia dengan berbagai permasalahannya.
- b. Kegiatan manusia, misalnya: pendidikan, keagamaan, mata pencaharian, produksi, transportasi, dan komunikasi.
- c. Lingkungan geografi dan budaya.

- d. Kehidupan masa lampau, sejarah, perkembangan kehidupan manusia, tokoh-tokoh serta kejadian-kejadian besar.

Dengan demikian lingkungan dan masyarakat, selain menjadi sumber materi IPS. Pengetahuan konsep dan teori IPS yang didapatkan anak di kelas dapat dicocokkan, dicobakan, dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari di masyarakat.

Standar kompetensi dan kompetensi dasar IPS menggunakan tiga dimensi dalam memahami dan mengkaji fenomena sosial secara keseluruhan kehidupan manusia. Ketiga dimensi tersebut yaitu (1) ada substansi pembelajaran; (2) contoh kompetensi dasar yang dikembangkan; (3) alternatif penyajian dalam mata pelajaran.

2.1.5.4 Ruang Lingkup IPS

Permendikbud Nomor 21 Tahun 2016 tentang Standar Isi menyebutkan ruang lingkup Ilmu Pengetahuan Sosial pada SD/MI/SDLB/PAKET adalah: (1) manusia, tempat, dan lingkungan; (2) waktu, keberlanjutan, dan perubahan; (3) sistem sosial dan budaya; (4) perilaku ekonomi dan kesejahteraan.

Gunawan (2016:51) menyebutkan ruang lingkup mata pelajaran IPS meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

1. Manusia, tempat, dan lingkungan;
2. Waktu, keberlanjutan, dan perubahan;
3. Sistem sosial dan budaya;
4. Perilaku ekonomi dan kesejahteraan;

Berdasarkan pendapat tersebut disimpulkan bahwa ruang lingkup IPS ada 4 meliputi (1) manusia, tempat dan lingkungan; (2) waktu, keberlanjutan dan perubahan; (3) sistem sosial dan budaya; (4) perilaku ekonomi dan kesejahteraan. Dalam penelitian ini ruang lingkup yang berkaitan dengan materi sumber daya alam yang terdapat pada media pembelajaran *lift the flap encyclopedia* berbasis digital termasuk dalam ruang lingkup IPS sistem sosial dan budaya. Dalam Kehidupan manusia dan kelembagaan sosial, ekonomi, pendidikan, dan budaya masyarakat dan bangsa Indonesia.

2.1.5.5 Materi Pembelajaran IPS

Materi yang akan digunakan di dalam penelitian ini adalah pada Tema Cita-citaku. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar materi sumber daya alam adalah sebagai berikut:

Kompetensi Inti

KI 1	Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
KI 2	Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
KI 3	Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
KI 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.
--	---

Tabel 2.1 Kompetensi Inti IPS Kelas IV Sekolah Dasar

Kompetensi Dasar

KOMPETENSI DASAR (PENGETAHUAN)	KOMPETENSI DASAR (KETERAMPILAN)
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.

Tabel 2.2 Kompetensi Dasar IPS Kelas IV Sekolah Dasar Ranah Kognitif dan Psikomotorik

2.1.6 Hakikat Media Pembelajaran

2.1.6.1 Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah teknik dan alat yang digunakan sebagai perantara berkomunikasi antara guru dan siswa. Media pembelajaran berguna dalam rangka mengefektifkan interaksi dan komunikasi antara guru dan siswa didalam proses pembelajaran di sekolah. Media pembelajaran melingkupi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi dari pembelajaran. Media pembelajaran adalah komponen sumber belajar yang memuat materi

intruksional di lingkungan siswa untuk memotivasi siswa belajar (Wati, 2016:3). Media pembelajaran adalah sesuatu yang dapat menyampaikan pesan dari suatu sumber kepada penerima secara terencana sehingga dapat melakukan suatu proses belajar secara efektif dan efisien (Asyhar, 2012:8).

Menurut Rohman (2013: 196) maksud dari media pembelajaran secara umum merupakan segala instrumen atau alat yang digunakan untuk mempermudah guru dalam memberikan materi kepada peserta didik agar tercapainya tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan guru sebelumnya.

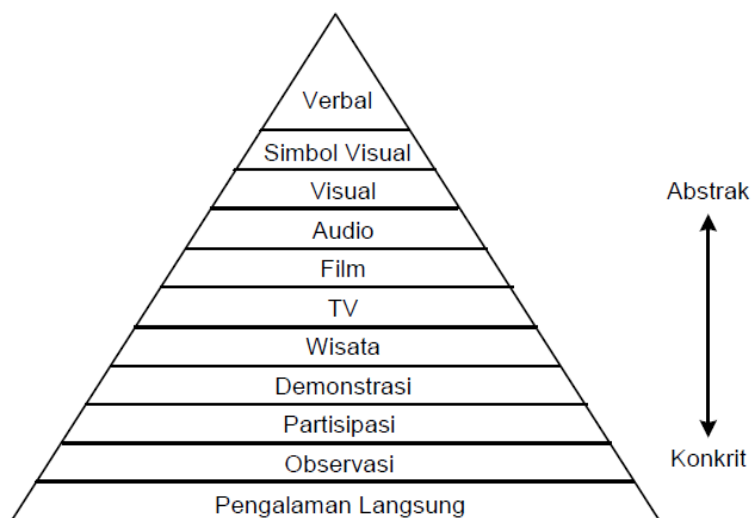
Sedangkan menurut Gerlach dan Ely (dalam Kustandi, 2016: 7) media adalah manusia, materi, atau suatu kejadian yang membangun kondisi atau membuat peserta didik memperoleh sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Dalam penjelasan ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media di dalam proses belajar mengajar cenderung dapat diartikan sebagai alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk memrosen, menangkan, dan menyusun kembali informasi verbal atau visual. Media pembelajaran merupakan sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar. Mengingat banyaknya bentuk-bentuk media pembelajaran, maka guru dapat memilih dengan saksama, sehingga dapat digunakan dengan tepat. Di dalam proses pembelajaran, pemakaian kata media pembelajaran sering pula digantikan dengan istilah lain, seperti: komunikasi pandang-dengar (*audio-visual communication*), alat peraga pandang (*visual education*), bahan pembelajaran (*instructional material*), alat peraga dan media penjelas (Kustandi, 2016:8-9).

Berdasarkan uraian tersebut, pengertian media pembelajaran adalah suatu alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat tercapainya tujuan pembelajaran dengan efektif dan efisien. Media membantu interaksi antara guru dan siswa sehingga dapat merangsang siswa untuk belajar. Berkaitan dengan penelitian ini, pengembangan media pembelajaran yang digunakan menggunakan media *lift the flap encyclopedia* sebagai sarana untuk mempermudah penyampaian materi sumber daya alam muatan IPS kelas IV SDN Sekaran 01 Semarang.

2.1.6.2 Kerucut Edgar Dale

Edgar Dale (dalam Wibawa, 2001:23) mencoba menunjukkan rentang derajat kekonkretan dan keabstrakan dari berbagai pengalaman. Untuk membuat kerucut pengalaman diawali siswa dengan pengalaman langsung, kemudian siswa menjadi pengamat kejadian nyata, lalu siswa ke pengamat tiruan dan berakhir siswa mengamati simbol-simbol yang menghadirkan peristiwa tertentu dengan demikian semakin ke bawah suatu jenis pengalaman dalam kerucut pengalaman ini makin besar derajat kekonkritannya.

Penggambaran Dale dalam kerucutnya yaitu jenjang pengalaman belajar yang disusun secara berurutan menurut tingkat kekonkretan dan keabstrakan pengalaman (Asyhar 2012:49). Kerucut pengalaman Edgar Dale (Asyhar 2012:49) sebagai berikut:



Gambar 2.1 Kerucut Pengalaman Edgar Dale

Dengan demikian kerucut Edgar Dale menunjukkan bahwa makin tinggi letak suatu jenis media maka makin tinggi derajat keabstrakannya dan makin rendah letak suatu jenis media maka makin tinggi derajat kekonkritannya.

Berdasarkan kerucut pengalaman tersebut, media *lift the flap encyclopedia* mencakup gambar, simbol visual, dan kalimat penjelasan dari isi materi. Siswa juga memperoleh pengalaman langsung dengan mengamati, mengoperasikan dan menggunakan media tersebut sehingga dapat menanamkan konsep pemahaman materi IPS SD.

2.1.6.3 Fungsi Media Pembelajaran

Dua unsur penting dalam suatu proses pembelajaran adalah metode mengajar dan media pembelajaran. Media pembelajaran dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyampaikan data dengan menarik serta terpercaya, memudahkan penafsiran data, memadatkan informasi, dan membangkitkan motivasi serta minat siswa belajar (Kustandi, 2016:19).

Empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual (Kustandi, 2016:19), sebagai berikut:

1. Fungsi kompensatoris, merupakan media yang dapat dilihat dari hasil penelitian, memberikan konteks untuk memahami dan membantu siswa yang lemah atau lambat menerima isi pelajaran melalui teks atau verbal.
2. Fungsi kognitif, merupakan media yang dapat dilihat dari tampilannya. Tampilan dari materi pembelajaran tersebut dapat memperlancar pencapaian tujuan untuk mengingat dan memahami isi informasi dalam materi pembelajaran.
3. Fungsi afektif, merupakan media yang dapat dilihat dari tingkat kenyamanan siswa ketika belajar atau membaca teks bergambar. Lambang atau gambar yang ditampilkan melalui media pembelajaran dapat merangsang emosi dan sikap siswa.
4. Fungsi atensi, merupakan fungsi untuk menarik dan mengarahkan perhatian siswa agar fokus kepada materi pembelajaran yang ditampilkan atau melampiri teks materi pembelajaran.

Kemp dan Dayton (dalam Kustandi, 2016:20), media pembelajaran dapat memenuhi fungsi utama manakala media tersebut digunakan untuk kelompok atau perorangan, atau kelompok yang besar jumlahnya, yaitu didalam hal (1) menyajikan informasi, (2) memberi intruksi, (3) memotivasi minat atau tindakan.

Karakteristik pembelajaran digital dipandang sudah layak sebagai dasar pertimbangan untuk penyelenggaraan proses pembelajaran melalui pembelajaran

digital. Sebagai media pembelajaran, ada tiga fungsi pembelajaran digital di dalam proses pembelajaran, yaitu sebagai berikut:

1. Fungsi Suplemen (tambahan), merupakan guru memiliki kebebasan memilih, akan memanfaatkan materi pembelajaran elektronik atau tidak. Peran guru adalah untuk selalu mendorong, menggugah, atau menganjurkan siswa mengakses materi pembelajaran elektronik yang disediakan.
2. Fungsi Komplemen (pelengkap), merupakan materi pembelajaran elektronik diprogramkan untuk melengkapi materi pembelajaran yang diterima siswa. Materi pembelajaran elektronik diprogramkan bagi materi penguatan (*reinforcement*) yang bersigat pengayaan (*enrichment*) atau pengulangan (*remedial*) bagi siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran konvensional.
3. Fungsi Substitusi, guru diberi beberapa alternatif model kegiatan pembelajaran, tujuannya untuk membantu dan mempermudah guru mengelola kegiatan pembelajaran sehingga dapat menyelaraskan aktivitas lainnya serta waktu dengan kegiatan pembelajaran. Ada tiga alternatif model kegiatan pembelajaran yaitu secara konvensional (tatap muka saja), sebagian tatap muka serta sebagian melalui pembelajaran digital, atau sepenuhnya melalui pembelajaran digital.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran adalah membantu dalam mengingat dan memahami isi informasi dalam materi pembelajaran, dan untuk menarik dan mengarahkan perhatian siswa agar fokus kepada materi pembelajaran yang ditampilkan. Media pembelajaran dapat memenuhi fungsi utama manakala media tersebut digunakan untuk

kelompok atau perorangan, atau kelompok yang besar jumlahnya, yaitu didalam hal menyajikan informasi, memberi intruksi, memotivasi minat atau tindakan. Tiga fungsi pembelajaran digital di dalam proses pembelajaran, yaitu fungsi suplemen, fungsi komplemen, dan fungsi substitusi. Media *lift the flap encyclopedia* yang digunakan dalam penelitian ini berfungsi untuk membantu dalam memahami materi sumber daya alam dan untuk menarik fokus perhatian siswa agar siswa tidak jenuh atau bosan terhadap materi pembelajaran.

2.1.6.4 Jenis Media Pembelajaran

Seels dan Richey (dalam Kustandi, 2016:29) dalam perjalanannya, perkembangan media pembelajaran mengikuti perkembangan teknologi. Teknologi yang paling tua dimanfaatkan didalam proses belajar adalah sistem percetakan bekerja atas dasar prinsip mekanistik. Selanjutnya, muncul teknologi audio visual yang memadukan penemuan elektronik dan mekanistik untuk tujuan pembelajaran. Teknologi yang lahir terakhir merupakan teknologi mikro-processor yang memunculkan pemakaian komputer dan teknologi interaktif. Berdasarkan perkembangan teknologi, media pembelajaran dikelompok sebagai berikut:

1. Media hasil teknologi cetak, teknologi cetak merupakan cara untuk menyampaikan atau menghasilkan materi seperti buku dan materi visual statis, terutama melewati proses percetakan mekanis atau fotografis.
2. Media hasil teknologi audio visual, adalah cara menyampaikan atau menghasilkan materi menggunakan mesin mekanis dan elektronik, untuk menampilkan pesan audio dan visual.

3. Media hasil teknologi berbasis komputer, adalah cara menyampaikan atau menghasilkan materi menggunakan sumber-sumber berbasis mikro-*processor*.
4. Media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer, teknologi gabungan merupakan cara menyampaikan dan menghasilkan materi yang memadukan pemakaian beberapa bentuk media yang dikendalikan komputer. Perpadanan beberapa jenis teknologi dianggap paling canggih apabila dikendalikan oleh komputer yang memiliki kemampuan yang hebat, seperti jumlah RAM yang besar, monitor beresolusi tinggi, *hardisk* yang besar, ditambah lagi dengan *peripheral* lainnya.

2.1.6.5 Pengembangan Media Pembelajaran IPS

Media pembelajaran IPS terdiri dari banyak jenis, yaitu visual, audio, dan audio visual. Tidak ada satu jenis media yang paling cocok digunakan untuk mengajarkan materi dalam mata pelajaran IPS. Tiap jenis media memiliki kelebihan maupun kekurangan sehingga diperlukan keterampilan dan kreativitas guru untuk memvariasikan penggunaan/pengembangan media pembelajaran dalam mengajarkan konsep Ilmu Pengetahuan Sosial. Jenis media audio visual untuk membelajarkan IPS diantaranya yaitu:

1. Kamera Video

Digunakan untuk membuat dokumentasi kejadian penting yang berhubungan dengan IPS di masyarakat, terutama untuk objek yang bergerak.

2. Komputer jinjing/ Laptop

Unit alat multifungsi yang digunakan untuk mengoperasikan berbagai media antara lain video, *slideshow*, *powerpoint*, rekaman audio, CD, dan sebagainya.

3. CD

CD atau *compact disk* adalah piringan lingkaran yang didalamnya dapat diisi konten visual, audio, dan audio visual, seperti foto, *slideshow*, video, rekaman, dll.

4. Video/film

Sebagian besar fungsi film telah digantikan oleh media video. Biaya video dan perawatan juga lebih murah. Oleh karena itu, media video telah banyak diproduksi untuk keperluan pembelajaran (Harjono, 2009:64-75).

2.1.6.6 Pemilihan Media

Arsyad (2017:69-71) kriteria yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran:

1. Sesuai dengan tujuan yang ingin diraih
2. Tepat untuk mendukung materi pelajaran yang bersifat konsep, prinsip, fakta, dan generalisasi
3. Luwes, praktis, dan bertahan
4. Keterampilan guru dalam menggunakan
5. Berkualitas baik

Pemilihan media pembelajaran harus memperhatikan beberapa kriteria yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang dirumuskan. Menurut Susilana (2009: 70-72) menjelaskan dalam pemilihan media pembelajaran seharusnya memperhatikan beberapa kriteria sebagai berikut :

- 1) Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, maksudnya media pembelajaran dipilih berdasarkan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.
- 2) Mendukung bahan ajar yang akan diajarkan, maksudnya bahan ajar yang bersifat fakta dan konsep harus didukung dengan media pembelajaran agar mudah dipahami oleh peserta didik.
- 3) Sesuai dengan karakteristik peserta didik, maksudnya media yang dipilih harus sesuai dengan jumlah dan kondisi peserta didik
- 4) Sesuai dengan Teori, maksudnya media harus berdasarkan teori yang sudah teruji kevaliditasnya.
- 5) Sesuai dengan Gaya belajar, maksudnya media yang dipilih harus sesuai dengan kondisi psikologis peserta didik tentang gaya belajar.
- 6) Sesuai kondisi lingkungan, sarana prasarana dan waktu, maksudnya media yang digunakan harus mempertimbangkan alokasi waktu dalam pembelajaran, keterampilan guru dalam memakai media tersebut, serta Sarana yang menunjang media.

Berkaitan dengan penelitian ini media *lift the flap encyclopedia* berbasis digital disesuaikan dengan materi dan tujuan pembelajaran yang akan diraih. *Lift the flap encyclopedia* akan dilengkapi dengan teks dan gambar serta tombol navigasi sebagai pengontrol yang dapat dioperasikan oleh guru dan siswa.

2.1.7 Media *Lift the Flap Encyclopedia* berbasis Digital

2.1.7.1 Pengertian *Encyclopedia*

Encyclopedia adalah kata dalam Bahasa Inggris yang bila diterjemahkan dalam Bahasa Indonesia menjadi kata ensiklopedia atau ensiklopedi. Baik ensiklopedia atau ensiklopedi merupakan kata serapan yang mempunyai kesamaan arti. Ensiklopedia merupakan sebuah buku atau seperangkat buku yang dapat memberi informasi tentang seluruh lingkup pengetahuan atau berbeda lingkup pengetahuan mengenai satu jenis hal, biasanya disusun sesuai urutan alfabet/abjad. Ensiklopedia ada yang berbentuk *software* yang berfungsi sebagai pemberi informasi namun disusun dalam CD-ROM atau *compact disk-ROM* (Hornby, 2010:34).

Poerwadarminta (2016:323) menyatakan bahwa ensiklopedia mempunyai arti serangkaian buku yang berisi uraian ringkas yang menghimpun keterangan berbagai hal dalam bidang ilmu pengetahuan dan seni yang disusun menurut abjad atau menurut lingkungan ilmu.

Badudu dan Zain (2011:394-395) mengemukakan hal yang serupa, ensiklopedia adalah karya besar yang menghimpun uraian berbagai cabang ilmu pengetahuan yang tersusun menurut abjad seperti susunan dalam kamus. Ensiklopedia digolongkan menjadi dua, yaitu umum dan khusus. Ensiklopedia umum menguraikan cabang ilmu pengetahuan, sedangkan khusus berisi bidang ilmu pengetahuan tertentu dalam artikel terpisah dan tersusun menurut abjad.

Dari uraian diatas, dapat dipahami bahwa ensiklopedia mempunyai arti karya cetak berupa serangkaian buku atau buku yang memuat berbagai informasi

mengenai bidang ilmu pengetahuan dan cabang ilmu pengetahuan yang disusun menurut abjad atau menurut lingkungan ilmu yang dapat dibagi menjadi dua jenis yaitu ensiklopedia umum menguraikan cabang ilmu pengetahuan, sedangkan khusus berisi bidang ilmu pengetahuan tertentu dalam artikel terpisah dan tersusun menurut abjad.

2.1.7.2 Pengertian *Lift the Flap*

Esty Nurbaya (2018) mengemukakan *lift the flap* atau disebut buku berjendela merupakan jenis buku interaktif yang halaman bukunya harus dibuka untuk mengetahui kejutan dibalik halaman tersebut. Kurnia Darmawati, dkk (2017) mengemukakan *lift the flap story book* merupakan buku cerita yang memiliki penutup yang dapat diangkat (ditutup atau dibuka). *lift the flap* dikemas dengan menumpuk atau menyusun beberapa kertas, kemudian mengunci salah satu sisi tumpukan susunan kertas dan menyisakan sebagian besar bagian kertas supaya dapat ditutup dan dibuka kembali.

Dewantari (2014) mengatakan *lift the flap book* dapat kita nikmati pada saat membuka susunan kertas yang bertumpuk yang terdapat pada laman kertas. Jadi, teknik ini tidak harus dibantu oleh lipatan halaman seperti pada buku atau kartu. Pada tahun 1767, penerbit Robert Sayer membuat *lift the flap book* sebagai media hiburan untuk anak-anak maupun orang dewasa.

Sejarah *lift the flap* bermula pada penggunaan seorang ahli medis Andreas Vesalius (1514-1564) dalam buku rekam medisnya yang berbentuk susunan untuk menggambarkan anatomi dari tubuh manusia dalam masa belajarnya selama empat tahun. Sebelum *lift the flap* ada pendahulunya bernama *moveable book*

pada abad ke-13 di Eropa, dari *moveable book* inilah tercipta sebuah inovasi teknologi media kertas yaitu *lift the flap* dan *pop-up book*. Ciri khas dari media *flap books* yaitu objek berjendela yang dapat dibuka dan ditutup untuk menyembunyikan sesuatu guna menambah keaktifan antusias siswa dalam menggunakan media, dan menambah rasa ingin tahu.

Handayani (2016) menjelaskan bahwa buku *lift the flap book* atau buku berjendela adalah buku yang halamannya kedapatan gambar yang dilengkapi system membuka jendela untuk memperoleh kejutan dari sebuah informasi atau gambar yang ada dibaliknya”. Sehingga *lift the flap book* dapat digunakan kedalam proses pembelajaran sebagai media pembelajaran.

Teknik *flaps* adalah teknik berupa lipatan dalam buku yang dapat dibuka oleh pengguna *pop up book* menggunakan jari. Lipatan tersebut dapat berisi teks atau gambar. Terdapat *pop up book* yang seluruh konstruksinya menggunakan teknik *flaps* dan dinamakan *Lift the Flap book*. *Pop up book* jenis ini dapat kita nikmati saat kita membuka susunan kertas bertumpuk yang terdapat pada halaman kertas menurut Dyk (2011:20).

Meskipun *lift the flap book* memiliki banyak manfaat, buku ini juga memiliki kekurangan dan kelebihan. Ardhana (2016) menyebutkan kekurangan media grafis *lift the flap* diantaranya: (1) sulit menampilkan gerak pada halamannya, (2) biaya percetakan mahal, (3) proses percetakan memakan waktu lama, dan (4) pembagian unit-uit pelajaran dalam media cetakan harus dirancang sedemikian rupa agar tidak membosankan”. Sedangkan kelebihanannya yaitu: (!) bentuknya ekonomis, sederhana dan bahan yang mudah diperoleh, (2) dapat

menyampaikan rangkuman, (3) dapat mengatasi keterbatasan waktu dan ruang, (4) tanpa memerlukan peralatan khusus dan mudah penempatannya, dan (5) dapat membandingkan suatu perubahan dan dapat divariasikan antara media satu dengan media yang lainnya.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan *lift the flap* merupakan tumpukan atau susunan beberapa kertas yang kemudian mengunci salah satu sisi agar dapat menimbulkan efek membuka dan menutup penggunaannya.

2.1.7.3 Pengertian Adobe Flash CC 2015

Adobe Flash merupakan sebuah program multimedia yang didesain khusus untuk membuat animasi dan bitmap yang sangat menarik untuk keperluan pembangunan situs web yang interaktif dan dinamis. *Flash* didesain dengan kemampuan untuk membuat animasi 2 dimensi yang handal dan ringan sehingga *flash* banyak digunakan untuk membangun dan memberikan efek animasi pada website, CD Interaktif dan yang lainnya (http://wikipedia/wiki/adobe_flash).

Adobe flash merupakan pengembangan dari *macromedia flash* yang digunakan untuk membuat animasi, web maupun aplikasi yang interaktif dan dinamis. Menurut Andi Pramono (dalam Rahmaibu dkk, 2016:3), *adobe flash* memiliki beberapa kelebihan, antara lain hasil akhir file *adobe flash* memiliki ukuran yang kecil setelah dipublish, dapat menampilkan gambar, suara, dan animasi berjalan sehingga presentasi menjadi lebih hidup.

Adobe Flash Creative Cloud (CC) merupakan kembangan terbaru dari sistem *Adobe* yang sebelumnya adalah versi *Adobe Flash CS6*. *Adobe Flash CC*

ini memiliki beberapa kelebihan dibandingkan versi sebelumnya. Kelebihan tersebut yaitu pengembangan dan antar muka yang lebih efisien, tatanan 64-bit yang baru, *output High Definition*, pengembangan keluaran HTML, *real-time mobile testing*, *code editor* yang lebih *powerful*, *real-time drawing*, ukuran *paste board* yang tak terbatas, sinkronisasi pengaturan dan berbagi via *Cloud*, kode profiling di *Adobe Scout CC*, *timeline time-saver*, *custommeta data API* (<http://d3sain.com/>).

2.1.7.4 Pengertian *Lift the Flap Encyclopedia* berbasis digital

Lift the flap encyclopedia berbasis digital merupakan media pembelajaran yang berbentuk *softfile* menggunakan software animasi dalam proses pembuatan sehingga media ini dinamakan berbasis digital karena produk akhir berbentuk *softfile* dan bukan *hardware* karena penulis juga ingin menjaga lingkungan dengan *paper less*. *Lift the flap encyclopedia* yang dikonstruksi dengan menggunakan teknik pada *Pop up Book* yaitu *Lift the Flap*. Media dilengkapi dengan ensiklopedia untuk membantu siswa memperoleh informasi dalam memahami materi dan mengingat hal-hal penting. Ensiklopedia berisi peta konsep materi sumber daya alam. Penggunaan media ini membutuhkan komputer dan layar LCD karena media tidak berbentuk benda nyata.

2.1.8 Rancangan Pengembangan Media *Lift the Flap Encyclopedia* berbasis digital

Media Pembelajaran ini berupa media pembelajaran interaktif yang mengkombinasikan gambar dan teks menyerupai buku yang sedang dibuka. Media pembelajaran ini berisi materi sumber daya alam di kelas IV.

2.1.8.1 Rancangan Awal Media *Lift the Flap Encyclopedia* berbasis digital

Rancangan awal media *lift the flap encyclopedia* berbasis digital ditampilkan pada tabel berikut.

Halaman	Keterangan
	Pada <i>Lift the Flap Encyclopedia</i> terdapat tombol kendali yang terletak pada pojok kanan atas yang berfungsi untuk keluar dari program. Sedangkan pada bagian kiri bawah terdapat tombol music untuk menyalakan atau mematikan musik.
Sampul depan media	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tampilan judul media “Mengenal Peta Tematik Persebaran Sumber Daya Alam” 2. Gambar ilustrasi 3. Berisi Kelas, Tema, Materi, Nama Mahasiswa, dan Nama Dosen Pembimbing 4. Warna dasar
Menu	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menu KD & Indikator 2. Menu Materi 3. Menu LKPD 4. Menu Profil

Kompetensi Dasar	<p>1. Berisi keterangan mengenai Kompetensi Dasar</p> <p>Kompetensi Dasar:</p> <p>3.1 Mengidentifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi.</p>
Indikator	<p>1. Berisi indikator yang ingin dicapai.</p> <p>Indikator :</p> <p>3.1.1 Menyebutkan karakteristik sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi.</p> <p>3.1.2 Menjelaskan karakteristik sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi.</p> <p>3.1.3 Mengklasifikasikan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi.</p> <p>3.1.4 Menganalisis pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi.</p>
Materi Ajar Berbasis <i>Digital</i>	<p>1. Berisi gambar dan tombol menu peta fauna, flora, dan hasil tambang.</p> <p>2. Berisi gambar dan penjelasan informasi tambahan tiap-tiap peta fauna, flora, dan hasil tambang tiap</p>

	provinsi. 3. Berisi informasi pemanfaatan hasil tambang
LKPD	1. Berisi latihan soal siswa
Profil	1. Berisikan profil penulis

Tabel 2.3 Rancangan awal media *Lift the Flap Encyclopedia* berbasis digital

2.1.8.2 Aspek Penilaian Media *Lift the Flap Encyclopedia* berbasis digital

Aspek penilaian dalam penelitian ini terdiri dari aspek tampilan media: penyajian, kelayakan isi, serta aspek kebahasaan yang digunakan. Untuk memudahkan penilaian digunakan skala *likert* dengan skor 1-4 dengan keterangan skor 0 apabila tidak ada deskripto tampak, skor 1 apabila ada 1 deskriptor tampak, skor 2 apabila ada 2 deskriptor tampak, skor 3 apabila ada 3 deskriptor tampak, skor 4 apabila ada 4 deskriptor tampak.

Masing-masing aspek penilaian dijabarkan sebagai berikut:

1. Kriteria Validasi Penilaian Media

Aspek	Indikator
Komponen Penyajian	
Relevan dengan topik yang diajarkan. (Asyhar 2012:81)	Sesuai dengan KI, KD, indikator dan tujuan pembelajaran
Ketepatan dengan tujuan pembelajaran. (Sudjana dan Rivai 2013:4)	Menyajikan isi atau konten yang sesuai dengan materi sumber daya alam
Keterampilan guru dalam penggunaan media.(Sudjana dan Rivai 2013:5)	Media mudah digunakan oleh guru dan siswa.
Praktis, luwes dan tahan. (Asyhar:2012:81)	Media praktis digunakan dan tahan lama.

Interaktivitas. (Asyhar 2012:84)	
Komposisi Isi	
Media sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. (Arsyad 2011:74)	Relevan dengan KI, KD, indikator dan tujuan pembelajaran.
Sesuai dengan taraf berpikir siswa. (Sudjana dan Rivai 2013:5)	Sesuai dengan tingkat perkembangan siswa.
Kejelasan sajian. (Asyhar 2012:82)	Memuat materi sumber daya alam.
Berkualitas baik. (Asyhar 2012:82)	Penyajian materi pembelajaran runtut, jelas dan logis
Mutu Teknis	
Pengembangan visual baik gambar maupun fotograf memenuhi persyaratan teknis. Misal: Visual harus jelas. (Arsyad 2011:76)	Desain tampilan visual menarik, teks dan gambar terlihat jelas.
Mutu teknis media. (Aqib 2014:54)	Semua tombol dalam media berfungsi dengan baik.

Tabel 2.4 Kriteria Validasi Penilaian Media

2. Kriteria penilaian Komponen penyajian

Aspek	Indikator	Deskriptor Penilaian Media <i>Lift The Flap Encyclopedia</i> Berbasis Digital
Relevan dengan topik yang diajarkan. (Asyhar 2012:81)	Media sesuai dengan KI, KD, indikator, dan tujuan pembelajaran.	1. Menampilkan KI, KD, dan indikator pembelajaran
Ketepatan dengan tujuan pembelajaran. Sudjana dan Rivai 2013:4)		2. Menampilkan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai
		3. Media <i>lift the flap</i>

		<p><i>encyclopedia</i> berbasis digital</p> <p>4. Gambar atau ilustrasi dalam media <i>lift the flap encyclopedia</i> berbasis digital sesuai dengan pembahasan materi</p>
<p>Media yang dipilih harus sesuai dengan karakteristik siswa (Asyhar 2012: 82). Media yang digunakan harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan siswa, misal dari segi bahasa, simbol-simbol yang digunakan, tata penyajian, serta waktu penggunaannya (Anitah 2012: 6.38)</p>	<p>Sesuai dengan tingkat perkembangan siswa.</p>	<p>1. Materi disajikan secara runtut sesuai tujuan pembelajaran</p> <p>2. Gambar terlihat jelas dan logis</p> <p>3. Teks terlihat jelas dan logis</p> <p>4. Keseluruhan tampilan media menarik</p>
<p>Praktis, luas, dan bertahan. Guru terampil meng-gunakannya (Arsyad 2017: 75).</p>	<p>Media mudah digunakan guru dan siswa.</p>	<p>1. Media <i>lift the flap encyclopedia</i> berbasis digital mudah digunakan dalam proses pembelajaran.</p> <p>2. Petunjuk penggunaan media jelas.</p> <p>3. Tombol navigasi mudah dioperasikan.</p>

		4. Media <i>lift the flap encyclopedia</i> berbasis digital sesuai dengan tingkat perkembangan siswa.
Memiliki kemeranian sajian (Daryanto 2013:69) Menarik (Aqib 2014:52)	Desain tampilan visual menarik	1. Desain tampilan media <i>lift the flap encyclopedia</i> berbasis digital menarik minat belajar siswa
		2. Penyajian media <i>lift the flap encyclopedia</i> berbasis digital dilengkapi gambar yang sesuai dengan materi sumber daya alam
		3. Perpaduan warna, gambar dan teks menarik
		4. Petunjuk penggunaan media jelas.
Memiliki kemeranian sajian (Daryanto 2013:69) Menarik(Aqib 2014:52)	Desain tampilan visual menarik	1. Desain tampilan media <i>lift the flap encyclopedia</i> berbasis digital menarik minat belajar siswa
		2. Penyajian media <i>lift the flap encyclopedia</i> berbasis digital dilengkapi gambar yang sesuai dengan materi sumber daya alam.
		3. Perpaduan warna,

		gambar dan teks menarik
		4. Petunjuk penggunaan media jelas.

Tabel 2.5 Kriteria Penilaian Komponen Penyajian

3. Kriteria Kelayakan Isi

Aspek	Indikator	Deskriptor Penilaian Media <i>Lift The Flap Encyclopedia</i> Berbasis Digital
Media pembelajaran dalam penggunaannya sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai. (Anitah 2012:6.9) Relevan dengan topik yang diajarkan. (Asyhar 2012:81) Ketepatan dengan tujuan pembelajaran. (Sudjana dan Rivai 2013:4)	Relevan dengan KI, KD, indikator, dan tujuan pembelajaran.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Materi sesuai dengan KI dan KD 2. Materi sesuai dengan indikator pembelajaran 3. Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran 4. Materi sumber daya alam telah tercakup secara keseluruhan dalam media <i>lift the flap encyclopedia</i> berbasis digital
Sesuai dengan taraf berpikir siswa. (Sudjana dan Rivai 2013:5) Kesesuaian dengan situasi siswa. (Walker dan Hess dalam Arsyad, 2011:219)	Materi sesuai dengan tingkat berpikir siswa.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sesuai dengan perkembangan intelektual siswa 2. Sesuai dengan perkembangan emosional siswa 3. Materi berhubungan dengan kehidupan

		sehari-hari
		4. Materi disesuaikan dengan tingkat kesulitannya
Memotivasi siswa dalam belajar. (Walker dan Hass dalam Arsyad 2011:220)	Kesesuaian materi dengan soal dalam bahan ajar IPS.	1. Materi dapat meningkatkan pengetahuan peserta didik.
		2. Materi dapat meningkatkan sikap positif peserta didik.
		3. Menumbuhkan minat baca peserta didik.
		4. Soal dalam media dapat memotivasi siswa untuk memecahkan masalah.
Isi gambar pendukung materi. Media visual digunakan untuk menekankan informasi sasaran. (Arsyad, 2011:89) Gambar menampilkan gagasan, bagian informasi atau suatu konsep jelas. (Daryanto 2013:112)	Kesesuaian gambar dengan materi.	1. Gambar dalam media pembelajaran berhubungan dengan materi.
		2. Gambar dapat memperjelas isi materi.
		3. Gambar membantu peserta didik memahami materi.
		4. Gambar jelas dan menarik.

Tabel 2.6 Kriteria Kelayakan Isi

4. Kriteria Penilaian Komponen Kebahasaan

Aspek	Indikator	Deskriptor Penilaian Media Lift The Flap Berbasis Digital
Kalimat harus jelas, singkat, dan informatif (Daryanto 2013: 106).	Struktur kalimat yang digunakan mudah dipahami oleh siswa..	1. Struktur kalimat yang digunakan dalam bahan ajar mudah dipahami oleh siswa.
		2. Menggunakan kalimat yang efektif.
		3. Kalimat tidak menimbulkan makna ganda.
		4. Penyusunan kalimat menggunakan struktur EYD bahasa Indonesia.
Pergunakan perbendaharaan kata yang sesuai dengan latar belakang audiens (Daryanto 2013: 106).	Bahasa yang digunakan sesuai tingkat perkembangan berpikir siswa	1. Bahasa yang digunakan sesuai tingkat perkembangan berpikir siswa kelas IV.
		2. Bahasa yang digunakan sederhana.
		3. Menggunakan bahasa yang mudah dipahami.
		4. Pilihan kata (diksi) tepat.
Narasi atau Bahasa harus jelas dan mudah dipahami oleh siswa (Asyhar 2012: 173).	Bahasa jelas dan komunikatif	1. Pertanyaan pemandu singkat dan jelas untuk memancing respon siswa.

Media yang baik adalah media yang dapat memberikan komunikasi dua arah secara interaktif (Asyhar 2012: 84).	2. Bahasa dalam narasi komunikatif.
	3. Bahasa yang digunakan memotivasi siswa untuk belajar.
	4. Bahasa yang digunakan memberi motivasi untuk merespon sajian.

Tabel 2.7 Kriteria Penilaian Komponen Kebahasaan

2.2 Kajian Empiris

Penelitian yang mendukung pengembangan media *lift the flap encyclopedia* berbasis digital adalah penelitian yang dilakukan oleh Monica Putri Handayani tahun 2016 dengan judul “Pengembangan Buku *Lift The Flap* Ensiklopedia Anak Tentang 16 Pakaian Adat di Indonesia Bagian Tengah dan Timur”, hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan Buku *Lift The Flap* Ensiklopedia Anak Tentang 16 Pakaian Adat di Indonesia Bagian Tengah dan Timur ditinjau dari aspek-aspek kenyamanan, kelengkapan komponen, konsistensi susunan, kesesuaian bahasa, dan aspek isi menurut dosen Ilmu Sejarah, dosen Pendidikan Seni Tari serta Guru kelas V dengan rerata skor 3,54 yang termasuk dalam kategori “sangat baik”. Hasil penilaian dari siswa kelas IV dan V memperoleh skor rerata 3,45 termasuk dalam kategori “sangat baik”. Dengan demikian, pengembangan buku *Lift The Flap* Ensiklopedia Anak Tentang 16 Pakaian Adat di Indonesia Bagian Tengah dan Timur yang dikembangkan sudah layak untuk digunakan anak-anak.

Penelitian yang dilakukan oleh Nur Rizkia Rahmayanti tahun 2018 dengan judul “Pengembangan *Lift The Flap* Sebagai Bahan Ajar Pendukung Pada Materi Sistem Penilaian Persediaan Di Kelas XI Akuntansi SMK Negeri 10 Surabaya”. Hasil penelitian menunjukkan perolehan nilai dari ahli materi 82,01%, ahli bahasa 80%, ahli grafis 78,55%. Rata-rata persentase seluruh validasi para ahli sebesar 80% dengan kriteria sesuai.

Penelitian yang dilakukan oleh Novia Margarita tahun 2018 yang berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Sebagai Alat Bantu Pembelajaran Dengan Model PBL Untuk Peningkatan Hasil Belajar Matematika”. Hasil penelitian menunjukkan Kevalidan materi dan produk multimedia interaktif diuji dengan uji pakar menggunakan instrumen lembar validasi. Validasi pakar materi dengan skor persentase 86% dengan kriteria yang menunjukkan kategori sangat tinggi. Validasi media dengan skor persentase 88% dengan kategori sangat baik.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Nanda Maghfirotus Hasanah pada tahun 2018 berjudul “Perancangan *Flap Book* Tentang Tata Krama Masyarakat Jawa Untuk Anak Usia Prasekolah”. Hasil skor penilaian produk memperoleh nilai 92 untuk materi Boneka tangan dan *Flap Book*, dan skor nilai desain dari *Flap Book* adalah 85. Selain produk Boneka tangan dan *Flap Book*, terdapat media pendukung promosi yaitu berupa poster yang dicetak A2, serta untuk di upload di media sosial yaitu instagram, botol minuman, gantungan kunci, dan stiker.

Penelitian yang dilakukan oleh Akbar tahun 2015 yang berjudul “Ensiklopedia Rumah Adat Di Pulau Jawa Menggunakan Teknologi Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Yang Interaktif”. Data menunjukkan seluruh

URL Website dapat terbuka sehingga memberikan informasi lebih. Dalam penggunaan aplikasi harus diperhatikan jarak dan sudut kamera dengan marker. Berdasarkan pengujian marker terhadap jarak serta posisi kamera. Sudut 0 derajat adalah sudut kamera tidak bisa membaca marker dan menampilkan objek 3D rumah adat pada jarak 10-60 cm. Sedangkan sudut 90 derajat, kamera dapat membaca marker dan menampilkan objek 3D dengan jarak ukuran 10-60 cm. Sedangkan pada sudut 30 derajat, dan 60 derajat marker dapat terbaca pada jarak tertentu. Berdasarkan pengujian terhadap aplikasi, semua marker dapat terbaca serta menampilkan dimensi rumah adat, semua button berfungsi dengan baik, dan semua halaman dapat terbuka. Hasil dari data tersebut menunjukkan bahwa media ensiklopedia online dapat menjadi media pembelajaran yang interaktif dan mampu membelajarkan rumah adat di Pulau Jawa bagi siswa Sekolah Dasar.

Penelitian yang dilaksanakan oleh Aulan pada tahun 2013 yang berjudul “Perancangan Ensiklopedia Digital Interaktif Tokoh Wayang Kulit Cirebon Pada Mobile Device”. Data menunjukkan, wayang merupakan sebagai media bercerita, dibangun dengan kekuatan peran dari tiap-tiap karakter wayang. Media yang efektif dalam memperkenalkan karakter wayang dalam satu format salah satunya adalah ensiklopedia. Dengan menyatukan unsur interaksi dari media digital tablet dan keunikan visual wayang kulit Cirebon yang dihadirkan dalam desain karakter baru, dan diharapkan perancangan ini dapat menumbuhkan rasa keingin tahuan dari penggunanya, sehingga ensiklopedia ini menjadi alternatif bagi masyarakat untuk mengenal wayang kulit Cirebon. Hasil perancangan ensiklopedia digital karakter wayang ini merupakan sebuah awal dari bentuk transformasi budaya

wayang. Pengembangan format penyajian yang dapat diturunkan dari perancangan ini, seperti game, animasi, film, ataupun media digital lainnya. Ensiklopedia ini berfungsi sebagai database karakter wayang kulit Cirebon yang mengizinkan untuk menghasilkan karya lain di masa yang akan datang.

Penelitian yang dilaksanakan oleh Budi Permana tahun 2018 berjudul “Aplikasi Ensiklopedia Pakaian Adat Dunia Berbasis Android”. Dari penelitian ini telah diciptakan sebuah aplikasi ensiklopedia digital mengenai pakaian adat nasional dan dunia berbasis multimedia pada teknologi android sebagai media untuk mendapatkan informasi mengenai pakaian adat dunia. Hasil uji coba mendapatkan nilai presentase sebesar 83% (sangat baik) menunjukkan bahwa aplikasi ensiklopedia pakaian adat dunia berbasis android layak digunakan.

Penelitian Indri Erawati tahun 2012 yang berjudul “Aplikasi Ensiklopedia Negara Digital Untuk Memotivasi Pengguna Dalam Mengenal Negara Di Dunia”. Ensiklopedia digital merupakan media yang berupa video, audio, grafik, teks, ataupun animasi yang berisi penjelasan komprehensif mengenai keseluruhan cabang ilmu pengetahuan. Hasil dari uji coba aplikasi ini menunjukkan bahwa aplikasi ensiklopedia negara ini mampu menambah pengetahuan dan memberikan penjelasan yang menarik dan mudah bagi pengguna. Selain itu, ensiklopedia digital ini mampu mempermudah pengguna dalam mencari informasi tentang negara dengan adanya fasilitas mesin pencarian. Perolehan nilai hasil analisa angket pengguna adalah 84,75% yang berarti menunjukkan respon positif terhadap aplikasi ensiklopedia digital Negara ini.

Penelitian Arif Mahya Fanny tahun 2013 yang berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif untuk Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Sekolah Dasar Kelas V”. Hasil validasi mendapatkan skor 4,23 (sangat baik) dari ahli media dan 4,26 (sangat baik) dari ahli materi.

Penelitian yang dilakukan Citra Rahmawati dan Asidigisianti Surya Patria tahun 2018 yang berjudul “Perancangan *flap book* sebagai sarana pengenalan permainan tradisional Indonesia untuk anak usia 7-10 tahun”. Hasil media hanya direncanakan tanpa memiliki data responden kepada siswa, tetapi jurnal ini cukup menguatkan bahwa media *flap book* sudah tidak asing didunia pendidikan.

Penelitian tentang *pop-up book* yang masih satu jenis dengan *flap book* oleh Anggit Shita Devi dan Siti Maisaroh tahun 2017 berjudul “Pengembangan media pembelajaran buku *pop-up* wayang tokoh pandawa pada mata pelajaran bahasa jawa kelas V SD”. Hasil penelitian menunjukkan media dinyatakan baik oleh ahli media dengan nilai 4,05 dari nilai total 5. Dan meningkatkan hasil nilai prestasi siswa sebesar 81,81% (sangat signifikan).

Penelitian yang dilakukan oleh Sisi Rahmatilah, dkk tahun 2017 berjudul “Media buku *pop-up* untuk pembelajaran bahasa Indonesia dikelas rendah” peneliti merancang media *pop-up book* dengan manual “*hand made*” untuk memenuhi keterbatasan media pembelajaran dikelas rendah khususnya di mata pelajaran bahasa Indonesia. Media diuji cobakan di SD Sukamulya dengan subjek penelitian 33 siswa, dari hasil responden siswa media mendapat antusias penuh yakni 100% merasa media sangat membantu. Uji coba kedua di SD Cibungbun dengan subjek penelitian sebanyak 30 siswa, adanya konsistensi pada media

karena di tahap dua ini respon siswa juga mencapai presentase 100% merasa terbantu dalam proses belajar.

Penelitian skala internasional dilakukan oleh Erwin Putera Permana dan Yeny Endah Purnama Sari tahun 2017 yang berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran IPA Materi Mendeskripsikan Daur Hidup Hewan Di Lingkungan Sekitar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar” mendapat hasil media yang dikembangkan mempengaruhi tingkat aktivitas dan hasil belajar siswa, 97% siswa merasa terbantu dengan media. Penilaian aspek materi oleh ahli materi sebesar 89,7% dan aspek media oleh ahli media sebesar 91,6%.

Penelitian yang dilakukan oleh Yuvika Sari dan Kasiyati tahun 2018 yang berjudul “Efektivitas media *pop-up book* untuk meningkatkan kemampuan mengenal bagian-bagian tubuh pada siswa tunagrahita ringan”. Penelitian dilakukan di kelas I SLB YAPPAT Lubuk. Sikaping dengan tujuan mengenalkan siswa bagian-bagian anggota tubuh. Data penelitian menunjukkan adanya peningkatan kecepatan siswa dalam mengetahui bagian-bagian tubuh manusia.

Penelitian yang dilaksanakan oleh Melinda Alfiani Nur , dkk tahun 2017. Melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan media *pop-up book* pada pembelajaran IPS tentang kerajaan dan peninggalan sejarah Islam di Indonesia di kelas V sekolah dasar”. Hasil penelitian menunjukkan media layak digunakan dari segi materi dan media, disahkan oleh tim ahli materi dan media. Terdapat peningkatan aktivitas dan hasil belajar.

Penelitian yang dilakukan oleh Klein dan Julie L. pada tahun 2015 yang berjudul “*Upper Elementary Students Creatively Learn Scientific Features of*

Animal Skulls by Making Movable Books” menyebutkan bahwa sebagian besar siswa mendapatkan pengetahuan tentang tengkorak binatang dengan memperlihatkan antusias yang tinggi selama pelajaran dan presentasi berlangsung. Siswa dapat menuangkan ide berupa kreativitas dalam membuat *movable book* dengan menggunakan bahan-bahan bekas yang mudah ditemui di sekitar tempat tinggal. Pada deskripsi menaruh tengkorak binatang pada buku dengan cara yang bermacam-macam memperoleh skor 5, pada deskripsi keaslian dalam membuat tengkorak menggunakan bahan-bahan di sekitar rumah memperoleh skor 5, pada deskripsi kecerdasan dan kemahiran merancang berbagai transformasi tokoh memperoleh skor 5, pada deskripsi keterampilan menggambar sketsa tengkorak binatang memperoleh skor 3, pada deskripsi memberi hiasan dengan warna-warni pada sampul buku memperoleh skor 3, pada deskripsi kemampuan dalam membuat pop up atau roda dibalik halaman dan dapat difungsikan memperoleh skor 3, pada deskripsi elaborasi dalam menambah hiasan mendetail memperoleh skor 3, pada deskripsi perasaan bahwa tidak merasa dirinya kreatif memperoleh skor 3. Teknik menempel, menggunting, dan melipat kertas dalam membuat *movable book* efektif menstimulus keaktifan siswa selama pembelajaran berlangsung.

Penelitian yang dilakukan oleh Nutthida Prasantong, Nutprapha K. Dennis tahun 2016 dengan judul “*The Use Of Pop-up Dictionary For English Vocabulary Learning For Primary School Level*”. Hasil penelitian menunjukkan Pendapat siswa tentang pembelajaran kosa kata dengan menggunakan Kamus *Pop up* menunjukkan bahwa perilaku siswa kadang-kadang termotivasi untuk menjadi

lebih baik. Selain itu, banyak siswa menyarankan agar mereka ingin belajar dengan menggunakan Kamus *Pop-Up*. Ini menunjukkan bahwa banyak siswa memiliki sikap positif untuk belajar kosa kata dengan menggunakan Kamus *Pop-Up*.

Penelitian yang dilakukan oleh Farida Hasan Rahmaibu, dkk dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Adobe Flash* untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn”. Hasil penilaian oleh ahli materi memperoleh kelayakan dengan persentase 90% yang berarti sangat layak tetapi ada saran/revisi dan oleh ahli media mendapat skor kelayakan dengan persentase 80% yang berarti layak tetapi ada saran/revisi. Adanya revisi terutama dampak positif dan negative yaitu penambahan contoh kongkrit pada soal evaluasi, sedangkan perlunya penambahan penomoran dan waktu pengerjaan soal evaluasi pada media.

Penelitian yang mendukung penelitian ini berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Elektronik (BAE) berbantuan *Flipbook* berbasis Keterampilan Pemecahan Masalah dengan Pendekatan CTL pada Pembelajaran Matematika Kelas V Sekolah Dasar” oleh Rusnilawati dan Eva Gustiana (2017:200) yang menyatakan bahwa bahan ajar elektronik (BAE) berbantuan *flipbook* berbasis keterampilan pemecahan masalah dengan pendekatan CTL pada pembelajaran matematika kelas V siswa sekolah dasar layak digunakan sebagai sumber belajar.

Penelitian yang dilakukan oleh Rahmi dan Fenny Agustina tahun 2018 yang berjudul “Pengembangan media *pop-up book* dengan pendekatan model problem based learning (PBL) terhadap hasil belajar siswa SMAN 10 kelas X Kota Batam” dengan hasil penelitian menunjukkan media membantu meningkatka

hasil belajar sebesar 70% dari 24 siswa yang semula tidak lolos KKM, menjadi 18 siswa mendapat nilai diatas KKM. Media mendapat nilai dari ahli materi sebesar 83,33% dan ahli media 91,76%.

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

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

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

Penelitian yang dilakukan oleh Siti Namiroh dengan judul “Pengembangan Media Interaktif Berbasis Komputer Pada Pembelajaran Tematik Kelas V Sekolah Dasar” tahun 2019. Dari penelitian ini kelayakan produk dilakukan oleh ahli media, ahli materi dan juga siswa. Hasil yang didapatkan dari para ahli menunjukkan bahwa media yang dikembangkan menunjukkan kelayakan sebagai media belajar pembelajaran. menghasilkan sebuah media pembelajaran yang valid dan sangat valid dengan nilai rata-rata validasi ahli media dan materi sebesar 80% dan 82,4%.

Penelitian oleh Intan Nur Saidah yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Permainan Edukasi Akuntansi Cari Kata (ACAK) Menggunakan *Adobe Flash CS5*” tahun 2015. Pengembangan media pembelajaran Permainan Edukasi Akuntansi Cari Kata (ACAK) dengan *Analysis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation* (ADDIE). Penilaian 1) uji coba perorangan mendapatkan Baik dan Sangat Layak (83.49%), 2) uji coba kelompok kecil Baik dan Sangat Layak (85.23%), 3) uji coba lapangan Baik dan Sangat Layak (81.14%), 4) ahli materi Sangat Baik dan Sangat Layak (93.91%), 5) ahli materi adalah Baik dan Sangat Layak (91.25%), 6) praktisi pembelajaran Akuntansi SMK Baik dan Sangat Layak (82.85%). Berdasarkan hasil penilaian dari keenam tahapan maka media pembelajaran Permainan Edukasi Akuntansi

Cari Kata (ACAK) dinyatakan Sangat Layak (86.31%) untuk digunakan sebagai media pembelajaran Akuntansi Keuangan.

Penelitian yang dilaksanakan oleh Nur Qomariah Panjaitam dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Digital Animasi dan Kepercayaan Diri Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Anak” tahun 2020. Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat diambil kesimpulan bahwa secara keseluruhan hasil belajar Pendidikan Agama Islam kelompok anak yang menggunakan media pembelajaran digital animasi lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok anak yang menggunakan media pembelajaran digital storytelling. Hal ini disebabkan media pembelajaran digital animasi dapat menarik minat siswa dan membuat siswa lebih cepat mengerti.

Penelitian yang dilaksanakan oleh Nourma Oktaviarini yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Tema Lingkungan dan Alam Sekitar Untuk Siswa Kelas IV SD di Kabupaten Blitar”. Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa kualitas media Pop-Up Book yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat baik (SB) dengan rata-rata 4,62 dari ahli materi dan rata-rata 4,67 dari ahli media. Respon siswa terhadap media Pop-Up Book pada uji pelaksanaan lapangan mendapat rata-rata 4,31 dengan kategori sangat baik (SB).

Penelitian lain yang dilakukan oleh Dwi Fathonah tahun 2018 berjudul “Pengembangan Media Lift The Flap Book Berbasis *Discovery Learning* Dalam Pembelajaran Tematik Subtema Lingkungan Tempat Tinggalku”. Hasil penelitian menunjukkan hasil angket respon guru kelas sebesar 87,8% yang menyatakan

bahwa media *lift the flap book* layak dalam mendukung pembelajaran berbasis *discovery learning* dan hasil angket tanggapan siswa sebesar 91,6% yang menyatakan setuju bahwa media *lift the flap book* tematik menyenangkan, menarik, mempermudah pemahaman materi, meningkatkan konsentrasi dan kreatifitas siswa.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Handaruni Dewanti tahun 2018 berjudul “Pengembangan Media *Pop-Up Book* Untuk Pembelajaran Lingkungan Tempat Tinggalku Kelas IV SDN 1 Pakunden Kabupaten Ponorogo”. Dari hasil penelitian ini didapatkan kajian produk berdasarkan hasil validasi media kepada validator, diperoleh presentase 95.71% dari validasi ahli media, 94.93% dari ahli materi, 95.17% dari ahli pengguna (guru), dan 95% dari uji coba pengguna (siswa). Hasil validasi secara keseluruhan yaitu 95.20% dengan kriteria “Sangat Valid”, maka media ini sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran Tematik pada sutema Lingkungan Tempat Tinggalku.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Lilis Retno Sundari tahun 2018 berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan *Adobe Flash Cs3 Professional* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas 4 SD”. Hasil belajar siswa setelah menggunakan multimedia interaktif lebih tinggi dari sebelum menggunakan multimedia interaktif. Hasil validasi pakar materi 70% (tinggi) dan validasi pakar media 92% (sangat tinggi).

Penelitian lain yang dilakukan oleh Puji Lestari tahun 2019 berjudul “Model *Problem Based Learning* Berbantuan Jurnal Belajar Terhadap Kemampuan Metakognitif Siswa”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengaruh

model PBL berbantuan jurnal belajar terhadap hasil belajar kognitif sebesar 61% dengan kategori kuat, sedangkan pengaruh model PBL berbantuan jurnal belajar terhadap kemampuan metakognitif sebesar 41% dengan kategori sedang. Berdasarkan analisis data untuk belajar kognitif siswa menunjukkan bahwa model PBL berbantuan jurnal belajar berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar kognitif siswa.

2.3 Kerangka Berpikir

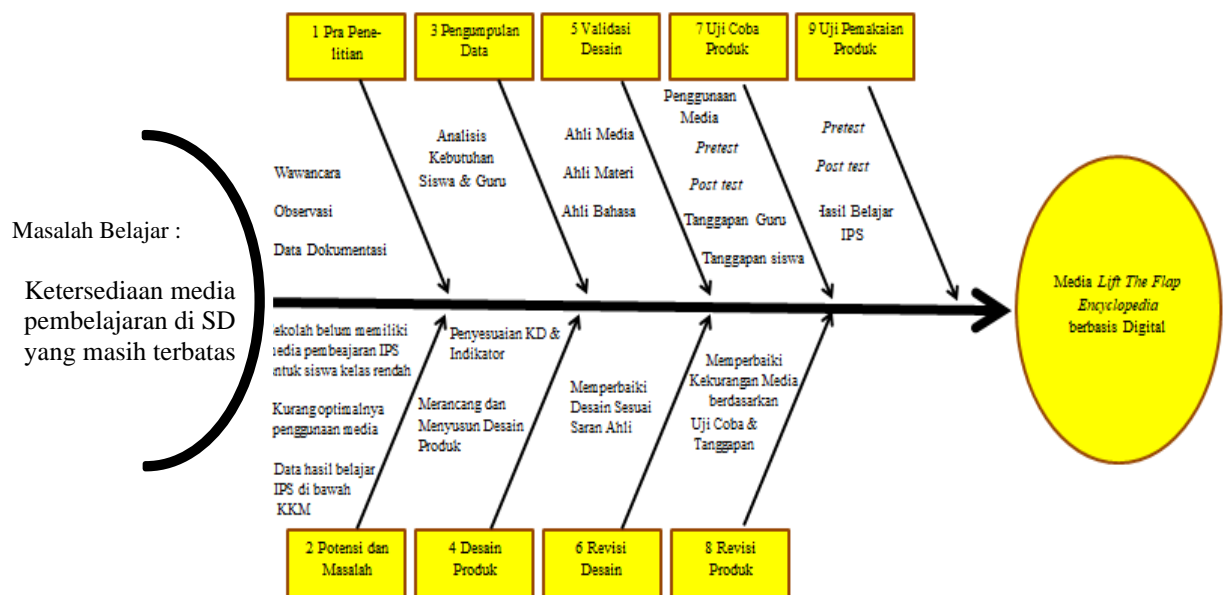
Pembelajaran IPS untuk Sekolah Dasar masih ditemui kendala dalam pelaksanaannya. Kendala dalam pelaksanaan pembelajaran IPS antara lain adalah terbatasnya media yang dimiliki sekolah maupun yang digunakan guru. Berdasarkan analisis kebutuhan yang telah dilakukan di SDN Sekaran 01 Semarang melalui pra-penelitian berupa wawancara, observasi, dan data dokumentasi, peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran *Lift The Flap Encyclopedia* berbasis *digital* pada pembelajaran IPS.

Lift the Flap adalah sebuah teknik dari *Pop up Book* yang dikemas dengan menumpuk atau menyusun beberapa kertas, kemudian mengunci salah satu sisi tumpukan susunan kertas dan menyisakan sebagian besar bagian kertas supaya dapat ditutup dan dibuka kembali (Darmawati 2017). Adanya media ini akan membantu guru menyampaikan materi kepada siswa dengan berbasis digital dan juga dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran IPS di kelas. Media ini dilengkapi dengan konsep ensiklopedia untuk memberi informasi dan kemudahan siswa dalam memahami materi yang dipahaminya. Gambar

dan warna dalam media *Lift The Flap Encyclopedia* berbasis *digital* berfungsi sebagai objek bantu berfikir yang nyata.

Pengembangan media *Lift The Flap Encyclopedia* berbasis *digital* ini menggunakan model pengembangan *Borg and Gall* yang diadaptasi oleh Sugiyono. Adapun langkah model pengembangan ini (dalam Sugiyono 2015: 298) terdiri atas 10 langkah yaitu: (1) potensi dan masalah; (2) pengumpulan data; (3) desain produk; (4) validasi desain; (5) revisi desain; (6) uji coba produk; (7) revisi produk; (8) uji coba pemakaian; (9) revisi produk; (10) produksi masal. Tetapi penelitian ini, hanya sampai pada langkah ke 8 saja.

Berikut kerangka berfikir dalam penelitian ini:



Gambar 2.2 Diagram Kerangka Berpikir Media Lift the Flap Encyclopedia berbasis digital menurut Sugiyono (2015:409).

BAB V

PENUTUP

3.3 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media *lift the flap encyclopedia* berbasis digital materi sumber daya alam pembelajaran IPS di kelas IV, dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Peneliti mengembangkan media *lift the flap encyclopedia* ini berbasis digital. Maksud dari berbasis digital adalah pembuatan media ini menggunakan *software* animasi *Adobe Flash CC 2015* yang dapat menampilkan gambar dan suara. Sehingga produk akhir dari media ini adalah *softfile* dengan berbantuan laptop dan LCD dalam penggunaannya. Media ini dilengkapi dengan ensiklopedia berisi rangkuman materi pembelajaran untuk membantu siswa memudahkan dalam memahami dan mengingat hal-hal penting materi yang sedang dipelajari.
2. Media *lift the flap encyclopedia* berbasis digital telah dikembangkan berdasarkan penilaian kelayakan isi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa termasuk kriteria sangat layak pada komponen kelayakan penyajian dengan persentase 98,43%, komponen kelayakan isi dengan presentase

98,43%, dan komponen kelayakan kebahasaan dengan persentase 81,25%. Dari jumlah perolehan penilaian kelayakan ketiga ahli dapat dirata-rata media ini mendapatkan persentase 92,7% dengan kriteria sangat layak.

3. Penggunaan media *lift the flap encyclopedia* berbasis digital efektif digunakan dalam materi sumber daya alam pembelajaran IPS. Hal ini ditunjukkan berdasarkan hasil belajar kognitif siswa pada nilai *pretest* dan *posttest* terdapat perbedaan rata-rata sebesar 28,9. Hasil nilai tersebut kemudian dilakukan perhitungan *N-gain* menunjukkan kriteria sedang yaitu 0,620.

3.4 Saran

Berdasarkan pelaksanaan penelitian pengembangan, peneliti memberikan saran pemanfaatan dan pengembangan media *lift the flap encyclopedia* berbasis digital, yaitu:

1. Media *lift the flap encyclopedia* berbasis digital yang dikembangkan oleh peneliti diharapkan dapat digunakan sebagai media belajar siswa kelas IV secara mandiri. Pengembangan media *lift the flap encyclopedia* berbasis digital dalam muatan pembelajaran IPS materi sumber daya alam perlu lebih memperhatikan beberapa hal diantaranya: (1) memperbaiki komponen agar lebih lengkap dan jelas isinya; (2) mengembangkan media pembelajaran *lift the flap encyclopedia* berbasis digital pada materi lain.
2. Media *lift the flap encyclopedia* berbasis digital yang dikembangkan oleh peneliti diharapkan dapat digunakan guru sebagai pelatihan untuk mengajar

dengan media laptop/komputer dan dapat digunakan sebagai variasi pembelajaran yang lebih menarik agar hasil belajar siswa lebih meningkat.

3. Perlu adanya pengembangan lebih lanjut terhadap media pembelajaran *lift the flap encyclopedia* berbasis digital di antaranya: (1) melengkapi kekurangan media pembelajaran tersebut; (2) mencari referensi sesuai materi dan tujuan pembelajaran yang akan diberikan apabila ingin mengembangkan media tersebut; (3) dapat mengkondisikan situasi belajar yang lebih kreatif dan inovatif dalam menggunakan media tersebut sehingga mampu menciptakan pembelajaran yang kondusif.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar. 2015. Ensiklopedia Rumah Adat Di Pulau Jawa Menggunakan Teknologi *Augmented Reality* Sebagai Media Pembelajaran Yang Interaktif. *Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer*, 3(1): 13-19.
- Alfiani Nur, Melinda, dkk. 2017. “Pengembangan Media *Pop-Up Book* pada Pembelajaran IPS tentang Kerajaan dan Peninggalan Sejarah Islam di Indonesia di Kelas V Sekolah Dasar”. *PEDADIDAKTIKA : Jurnal Ilmiah PGSD*. Volume 4 Nomor 2. Halaman 39-48.
- Amalia Pratiwi, Sarita, dkk. 2018. “Pengembangan Media *Lift The Flap* Organ Pencernaan Manusia Sebagai Pendukung Discovery Learning di Sekolah Dasar”. *Jurnal Sekolah (JS)*. Volume 2 Nomor 3. Halaman 246-252.
- Anggit Shita Devi, Siti Maisaroh. 2017. “Pengembangan Media Pembelajaran Buku *Pop-Up* Wayang Tokoh Pandhawa Pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa Kelas V SD”. *Jurnal PGSD Indonesia*. Volume 3 Nomor 2. Halaman 16-32.
- Anitah, Sri. 2009. *Strategi Pembelajaran di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Aqib, Zainal. 2015. *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. *Universitas Negeri Yogyakarta*, 1-16.
- Arikunto, Suharsimi. 2012. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Arsyad, Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. Cet. 20. Jakarta: Rajawali Press.
- Astutik P.I., Rasiman, & Handayani, E.D. 2018. Pengembangan Media Buku Berjendela pada Pembelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan IPA Veteran*, 2(1): 102-110.
- Asyhar, H. Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.

- Aulan, Bima Nuril. 2013. Perancangan Ensiklopedia Digital Interaktif Tokoh Wayang Kulit Cirebon Pada Mobile Device. *Jurnal Komunikasi Visual & Multimedia* 5(2): 23-40.
- Badudu, JS & Sutan Mohammad Zain. 2011. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Cet. 4. Jakarta: Pustaka Sinar Harapan.
- Citra Rahmawati, Asidigisianti Surya Patria. 2018. "Perancangan *Flap Book* Sebagai Sarana Pengenalan Mainan Tradisional Indonesia untuk Anak Usia 7-10 Tahun". *Jurnal Seni Rupa*. Volume 6 Nomor 1. Halaman 816-822.
- Dana At-wood Blaine, Rule Audrey C. 2015. "Ecosystem Food Web Lift-the-Flap Pages". *Journal of STEM Arts, Craft, and Constructions*. Volume 2 Nomor 1. Halaman 16-31.
- Darmawati, Kurnia. 2017. Analisis Kebutuhan Lift the Flap Story Book Berbasis Ramah Anak di SD. *Jurnal Pascasarjana, Universitas Negeri Yogyakarta*.
- Daryanto. 2012. *Media Pembelajaran*. Cet. 2. Bandung: Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dewantari, Alit Ayu. 2014. Desain Grafis Indonesia. Sekilas tentang Pop-Up, Lift the Flap, & Movable Book. [Internet]. Tersedia di: <http://dgi.or.id/read/observation/sekilas-tentang-pop-up-lift-the-flap-dan-movable-book.html>.
- Dimiyati & Mudjiono. 2015. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2015. *Psikologi Belajar*. Cet. 3. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dyk, Stephen Van, Elizabeth Broman, Ellen G. K. Rubin, & Ann Montanaro, 2011. *Paper Engineering: Fold, Pull, Pop & Turn*. Washington DC: National Museum of American History.
- Erawati, Indri. 2012. Aplikasi Ensiklopedia Negara Digital Untuk Memotivasi Pengguna Dalam Mengenal Negara Di Dunia. *Jurnal Manajemen Informatika*. 2(1): 1-9.

- Erwin Putra Permana, Yenny Endah Purnama Sari. 2018. "Development of Pop-Up Book Media Material Distinguishing Characteristics of Healthy and Unfit Environments Class III Students Elementary School". *International Journal of Elementary School*. Volume 2 Nomor 1. Halaman 8-14
- Fanny, Arif Mahya. 2013. Pengembangan Multimedia Interaktif untuk Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Sekolah Dasar Kelas V. *Jurnal Prima Edukasia*. 1(1): 1-9.
- Gunawan, Rudy. 2016. *Pendidikan IPS Filosofi, Konsep, dan Aplikasi*. Cet. 3. Bandung: Alfabeta.
- Hamalik, Oemar. 2016. *Proses Belajar Mengajar*. Cet. 16. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Cet. 10. Bandung: Pustaka Setia.
- Hartati. (2018). Pengembangan Media Pop-Up Book untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa SD. *Jurnal Kreatif: Jurnal Kependidikan Dasar*, 8(2):92-102.
- Hasanah, Nanda Maghfirotus. 2018. *Perancangan Flap Book Tentang Tata Krama Masyarakat Jawa Untuk Anak Usia Prasekolah*. [Artikel]
- Hermaning Putri, Dyas. 2018. "Media Pasinaon Pop-Up Book Dongeng Sato Kewan Kangge Siswa Kelas II SD". *Jurnal Penelitian Mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Jawa*. Volume 7 Nomor 7. Halaman 25-33.
- Hidayati, dkk. 2008. *Pengembangan Pendidikan IPS SD*. Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Hornby, A.S. 2010. *Oxford Advanced Learner's Dictionary of Current English*. Sixth Edition. New York: Oxford University Press.
- Isjoni. 2007. *Integrated Learning: Pendekatan Pembelajaran IPS di Pendidikan Dasar*. Falah Production. Bandung
- Ives, Rob. 2009. *Paper Engineering & Pop-ups for Dummies*. Indiana: Wiley Publishing, Inc.

- Klein & Julie L. (2015). *Upper Elementary Students Creatively Learn Scientific Features of Animal Skulls by Making Movable Books. Journal for Learning through the Arts.*
- Kustandi, Cecep & Bambang Sutjipto. 2016. *Media Pembelajaran Manual dan Digital.* Ed. 2 Cet. 2. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Munadi, Yudhi. 2013. *Media Pembelajaran.* Cet. 1. Jakarta Selatan: GP Press Group.
- Munir. 2017. *Pembelajaran Digital.* Cet. 1. Bandung: Alfabeta.
- Nurbaya, Esti. 2018. Pengembangan Media Lift the Flap Book Berbasis Grafis Pada Materi Metamorfosis di Kelas IV Sekolah Dasar. Universitas Jambi. [Artikel]
- Nur Rizkia Rahmayanti, Susilowibowo, Joni. 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.* Volume 6 Nomor 3. Halaman 350-354.
- Permana, Budi. 2018. Aplikasi Ensiklopedia Pakaian Adat Dunia Berbasis Android. *Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT (JPIT).* 03(02): 151-156.
- Poerwadarminta. 2016. *Kamus Umum Bahasa Indonesia.* Ed. 3 Cet. 3. Jakarta: Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional.
- Prasarntong, Nutthida & K. Dennis, Nutprapha. (2016). *The Use Of Pop-Up Dictionary For English Vocabulary Learning For Primary School Level. International Journal Of Research Grantaalayah,* 4(7): 213-219.
- Purwanto. 2017. *Evaluasi Hasil Belajar.* Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Purwono, J., dkk. (2017). Penggunaan Media Audio-Visual pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran,* 2(2):127-44.
- Rahmatilah, Sisi, dkk. 2017. "Media Buku *Pop-Up* untuk Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas Rendah". *PEDADIDAKTIKA : Jurnal Ilmiah PGSD.* Volume 4 Nomor 1. Halaman 139-148

- Rahmayanti, Nur Rizkia. 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.
- Rahmi, dan Fenny Agustina. 2018. “Media Pengembangan *Pop-Up Book* Dengan Pendekatan Model *Problem Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa SMAN 10 kelas X Kota Batam”. SIMBIOSA. Volume 7 Nomor 2. Halaman 122-133.
- Rahmaibu, Farida Hasan. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Adobe Flash* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pkn . *Jurnal Kreatif* 3 (2).
- Ramansyah, Wanda. 2014. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis *Adobe Flash CS3* Pada Kelas 1 SDN Bancaran 3 Bangkalan. *Jurnal Ilmiah Editic*. Vol. 1 No. 1.
- Sapriya. 2016. *Pendidikan IPS*. Cet. 6. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Siregar, Eveline & Hartini Nara. 2015. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Cet. 4. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Sudjana, Nana. & Ahmad, Rivai. 2013. *Teknologi Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Cet 21. Bandung: Alfabeta.
- Suhada, Idad. 2017. *Konsep Dasar IPS*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Ed. 1 Cet. 1. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Susanto, Ahmad. 2014. *Pengembangan Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar*. Cet. 1. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Suyono & Hariyanto. 2014. *Belajar dan Pembelajaran Teori dan Konsep Dasar*. Cet. 4. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Widayat, Widi, dkk. (2014). Pengembangan Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran IPS Terpadu pada Tema Sistem Gerak pada Manusia. *Unnes Science Education Journal* 3(2):535-541.

Yuvika Sari, Kasiyati. 2018. “Efektivitas Media Pop-Up Book untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bagian-Bagian Tubuh pada Siswa Tunagrahita Ringan”. *Jurnal Penelitian Pendidikan Kebutuhan Khusus*. Volume 6 Nomor 1. Halaman 106-111.