

**PENGEMBANGAN MEDIA BUKU CERITA BERGAMBAR *FLIPBOOK*
UNTUK PENINGKATAN HASIL BELAJAR PADA PEMBELAJARAN
ILMU PENGETAHUAN SOSIAL SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR
ISLAM AS-SALAM MALANG**

SKRIPSI

oleh:

RUSTIKA CHANDRA

NIM. 12140086



**JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG
2016**

**PENGEMBANGAN MEDIA BUKU CERITA BERGAMBAR *FLIPBOOK*
UNTUK PENINGKATAN HASIL BELAJAR PADA PEMBELAJARAN
ILMU PENGETAHUAN SOSIAL SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR
ISLAM AS-SALAM MALANG**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri
Maulana Malik Ibrahim Malang untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Guna
Memperoleh Gelar Strata Satu Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Oleh:

RUSTIKA CHANDRA

NIM. 12140086



**JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG
JUNI 2016**

LEMBAR PERSETUJUAN

**PENGEMBANGAN MEDIA BUKU CERITA BERGAMBAR *FLIPBOOK*
UNTUK PENINGKATAN HASIL BELAJAR PADA PEMBELAJARAN
ILMU PENGETAHUAN SOSIAL SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR
ISLAM AS-SALAM MALANG**

SKRIPSI

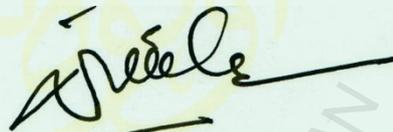
Oleh:

RUSTIKA CHANDRA

NIM. 12140086

Telah Disetujui Pada Tanggal 10 Juni 2016

Dosen Pembimbing

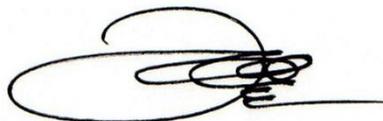


Nurul Yaqien, M. Pd

NIP. 19781119 200604 1002

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



Dr. Muhammad Walid, M.A

NIP. 19730823 200003 1002

HALAMAN PENGESAHAN

**PENGEMBANGAN MEDIA BUKU CERITA BERGAMBAR *FLIPBOOK*
UNTUK PENINGKATAN HASIL BELAJAR PADA PEMBELAJARAN
ILMU PENGETAHUAN SOSIAL SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR
ISLAM AS-SALAM MALANG**

SKRIPSI

dipersiapkan dan disusun oleh
Rustika Chandra (12140086)
telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 27 Juni 2016 dan dinyatakan
LULUS
Serta diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar strata satu
Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Panitia Ujian

Tanda Tangan

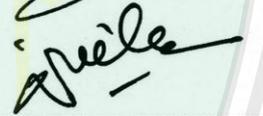
Ketua Sidang

Ahmad Mubaligh, M.Hi :
NIP. 197207142000031004



Sekretaris Sidang

Nurul Yaqien, S.Pd.I, M.Pd :
NIP. 197811192006041001



Pembimbing

Nurul Yaqien, S.Pd.I, M.Pd :
NIP. 197811192006041001



Penguji Utama

Dr. Hj. Sulalah, M.Ag :
NIP. 196511121994032002



Mengesahkan,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Malang



Dr. H. Nur Mi, M.Pd
NIP. 196504031998031002

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji Syukur kehadiran Allah SWT atas limpahan nikmat dan karunia-Nya. Shalawat yang tak kunjung henti dari hati dan lisanku kepada Nabi Muhammad SAW.

Karya ini kupersembahkan untuk orang-orang tersayang yang selalu mendampingi perjuanganku dalam menyelesaikan tugas akhir ini.

Teruntuk Ayahanda (Sugiyanto) dan Ibunda (Rustikhanis) yang telah menjadi motivator terhebat dalam hidup saya. Terima kasih atas semua kasih sayang, pengorbanan dan keridhoannya.

Kakek dan Nenekku (Ruslan dan Umiyati) yang tidak lelah untuk memberikan dukungan serta menyelipkan doa-doa yang tulus untuk cucunya.

Adik-Adikku (Riska Dwi Ari Santy, Windy Ana Fitri Yanti dan M. Nashril Imam Nugroho) yang selalu ada dan memberi motivasi serta do'a selama saya belajar.

Guru-guru, dosen-dosen, dan ustadz-ustadzah yang telah mendidik dan memberikan ilmunya dengan hati dan tulus sayangnya kepadaku.

Tak lupa untuk sahabat-sahabatku Nur Jadidah, Rizka Happyana, Romlah, Zia, Niken, Ima, Kiki, Mia, Faizah, Novi, Elfa, Ika, Yuliana, Indah, Hadi, teman-teman ABA 39, PGMI, SKD 04, PKLI dan Ali Muhadaini yang tak pernah surut untuk memberikan motivasi, harapan yang akan membangun mimpi-mimpi dan masa depan yang indah yang telah direncanakan oleh-Nya.

MOTTO

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا لَقِيتُمْ فِئَةً فَاثْبُتُوا وَاذْكُرُوا اللَّهَ كَثِيرًا لَّعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ ﴿٤٥﴾

*“Hai orang-orang yang beriman, apabila kamu memerangi pasukan (musuh), maka berteguh hatilah kamu dan sebutlah (nama) Allah sebanyak-banyaknya agar kamu beruntung”*¹

(Q.S. Al-Anfal: 45)

¹ Al-Quran dan Terjemahnya (Semarang: Menara Kudus, 1990), hlm. 182.

NOTA DINAS

Nurul Yaqien, M.Pd

Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Rustika Chandra

Malang, 10 Juni 2016

Lamp. : 4 (Empat) Eksemplar

Kepada Yth.

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

di

Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa maupun teknik penulisan dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Rustika Chandra

NIM : 12140086

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul : *Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Flipbook Untuk Peningkatan Hasil Belajar Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Islam As-Salam Malang*

maka selaku pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak diajukan untuk diujikan. Demikian, mohon dimaklumi adanya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing,



Nurul Yaqien, M. Pd
NIP. 19781119 200604 1002

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan pada suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya, juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar rujukan.



Malang, 10 Juni 2016



Rustika Chandra

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan hidayah, ilmu, kesehatan, dan kesempatan yang sangat berharga, sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian skripsi ini dengan judul “Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar *Flipbook* Untuk Peningkatan Hasil Belajar Pada Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SDI As-Salam Malang”.

Sholawat salam semoga tetap terlimpah curahkan kepada Nabi Agung Muhammad SAW yang telah berjuang merubah kegelapan zaman menuju cahaya kebenaran yang menjunjung nilai-nilai harkat dan martabat menuju insan berperadaban.

Suatu kebahagiaan dan kebanggaan tersendiri bagi penulis melalui kisah perjalanan panjang, penulis bisa menyelesaikan skripsi ini. Namun, penulis menyadari bahwa penulisan ini tidak lepas dari bimbingan dan arahan serta kritik konstruktif dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya serta penghargaan setinggi-tingginya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Mudjia Raharjo, M. Si, selaku Rektor UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Bapak Dr. H. Nur Ali, M. Pd, selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.

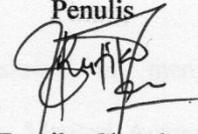
3. Bapak Dr. Muhammad Walid, M. A, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan serta validator ahli desain media pembelajaran.
4. Bapak Nurul Yaqien, S.Pd. I, M. Pd, selaku Dosen Pembimbing yang dengan tulus dan penuh kesabaran dalam membimbing dan mengarahkan penulis dalam penyusunan skripsi.
5. Ibu Aniek Rahmaniah S.Sos, M.Si, selaku validator materi dan isi produk pengembangan media buku cerita bergambar *flipbook*.
6. Bapak Drs. M. Arif Chusaeni, M. Kpd selaku Kepala Sekolah SDI As-Salam yang telah mengizinkan peneliti melaksanakan penelitian skripsi di SDI As-Salam Malang.
7. Ibu Adna Arum S.Pd selaku wali kelas IVA dan validator pembelajaran yang telah mengizinkan peneliti melaksanakan penelitian skripsi di kelas IVA SDI As-Salam Malang.
8. Untuk terakhir kalinya kepada segenap pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, secara keseluruhan yang ikhlas dan rela membantu selama proses pembuatan skripsi ini.

Tiada gading yang tak retak, penulis sadar sepenuhnya bahwa skripsi ini masih jauh dari kata kesempurnaan. Untuk itu kritik dan saran yang membangun demi perbaikan dan penyempurnaan skripsi ini sangatlah penulis harapkan dari seluruh pembaca yang budiman. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua.

Amin...

Malang, 10 Juni 2016

Penulis



Rustika Chandra

NIM. 12140086



PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No. 158 tahun 1987 dan No. 0543 b/U/1987 yang secara garis dapat diuraikan sebagai berikut:

A. Huruf

ا	=	A	ز	=	z	ق	=	q
ب	=	B	س	=	s	ك	=	k
ت	=	T	ش	=	sy	ل	=	l
ث	=	Ts	ح	=	sh	م	=	m
ج	=	J	ض	=	dl	ن	=	n
ح	=	<u>H</u>	ط	=	th	و	=	w
خ	=	Kh	ظ	=	zh	ه	=	h
د	=	D	ع	=	'	ء	=	,
ذ	=	Dz	غ	=	gh	ي	=	y
ر	=	R	ف	=	f			

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang = â

Vokal (i) panjang = î

Vokal (u) panjang = û

C. Vokal Diphthong

أو = Aw

أي = Ay

أو = û

إي = î

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Perbedaan, Persamaan dan Orisinalitas Penelitian	13
Tabel 3.1 Kriteria Penskoran Angket Validasi yang Digunakan Pengembang Dalam Memberikan Penilaian Media yang Dikembangkan	62
Tabel 3.2 Kualifikasi Tingkat Efektifitas dan Kemenarikan Berdasarkan Presentase	63
Tabel 3.3 Kriteria Kelayakan Media pembelajaran	66
Tabel 4.1 Kriteria Penskoran Angket Validasi yang Digunakan Pengembang Dalam Memberikan Penilaian Media yang Dikembangkan.....	77
Tabel 4.2 Kualifikasi Tingkat Efektifitas dan Kemenarikan Berdasarkan Presentase	78
Tabel 4.3 Kriteria Kelayakan Media pembelajaran	79
Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Materi Pada Media <i>Flipbook</i> IPS Kelas IV SD/MI (sebelum revisi).....	80
Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Materi Pada Media <i>Flipbook</i> IPS Kelas IV SD/MI (sesudah revisi)	81
Tabel 4.6 Kritik dan Saran Ahli Materi Terhadap Media <i>Flipbook</i> IPS Kelas IV SD/MI (sebelum revisi).....	83
Tabel 4.7 Kritik dan Saran Ahli Materi Terhadap Media <i>Flipbook</i> IPS Kelas IV SD/MI (sesudah revisi)	83
Tabel 4.8 Revisi Validasi Ahli Materi/Isi Terhadap Media <i>Flipbook</i> IPS	

Kelas IV SD/MI	84
Tabel 4.9 Hasil Validasi Ahli Desain pada Media <i>Flipbook</i> IPS	
Kelas IV SD/MI (sebelum revisi)	86
Tabel 4.10 Hasil Validasi Ahli Desain pada Media <i>Flipbook</i> IPS	
Kelas IV SD/MI (sesudah revisi)	88
Tabel 4.11 Kritik dan Saran Ahli Desain Terhadap Media <i>Flipbook</i>	
IPS Kelas IV SD/MI (sebelum revisi)	90
Tabel 4.12 Kritik dan Saran Ahli Desain Terhadap Media <i>Flipbook</i>	
IPS Kelas IV SD/MI (sesudah revisi)	90
Tabel 4.13 Revisi Validasi Ahli Desain Terhadap Media <i>Flipbook</i>	
IPS Kelas IV SD/MI	91
Tabel 4.14 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran Pada Media <i>Flipbook</i>	
IPS Kelas IV SD/MI	92
Tabel 4.15 Kritik dan Saran Ahli Pembelajaran Terhadap Media	
<i>Flipbook</i> IPS Kelas IV SD/MI	94
Tabel 4.16 Kemenarikan Produk Menurut Siswa	95
Tabel 4.17 Kemenarikan Produk Menurut Guru	98
Tabel 4.18 Hasil Uji Coba Lapangan Pada <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i>	
Kelompok Eksperimen	100
Tabel 4.19 Hasil Uji Coba Lapangan Pada <i>Pre-Test</i> dan	
<i>Post-Test</i> Kelompok Kontrol	102
Tabel 4.20 Hasil nilai <i>Pre-Test</i> Kelompok Eksperimen dan	
Kelompok Kontrol	103

Tabel 4.21 Hasil nilai <i>Post-Test</i> Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol	104
Tabel 4.22 Data Hasil Belajar	104
Tabel 4.23 Hasil Perhitungan Uji t.....	106
Tabel 5.1 Kriteria Kelayakan Media Pembelajaran.....	118
Tabel 5.2 kualifikasi tingkat keefektifan dan kemenarikan berdasarkan prosentase.....	124



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Flowchart</i>	22
Gambar 2.2 Perumusan Tujuan Pembelajaran.....	36
Gambar 2.3 Jenjang Kognitif	37
Gambar 3.1 Langkah-langkah Pengembangan Media Pembelajaran	51
Gambar 3.1 Desain Eksperimen (kelas eksperimen-kontrol)	67
Gambar 4.1 Sampul Depan	70
Gambar 4.2 Sampul Belakang	71
Gambar 4.3 Kata Pengantar	71
Gambar 4.4 Daftar Isi.....	72
Gambar 4.5 Materi Pembelajaran	72
Gambar 4.6 Peta Konsep.....	73
Gambar 4.7 Petunjuk Penggunaan Media.....	73
Gambar 4.8 Pengenalan Tokoh.....	74
Gambar 4.9 Isi Buku Cerita Bergambar.....	74
Gambar 4.10 Soal Latihan	75
Gambar 4.11 Daftar Pustaka	75
Gambar 4.12 Biografi Penulis.....	76

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran I : Surat Izin Penelitian
- Lampiran II : Surat Keterangan Penelitian
- Lampiran III : Bukti Konsultasi Skripsi
- Lampiran IV : Hasil Instrumen Validasi Ahli Materi
- Lampiran V : Hasil Instrumen Validasi Ahli Desain
- Lampiran VI : Hasil Instrumen Validasi Ahli Mata Pelajaran
- Lampiran VII : Identitas Validator Ahli Materi
- Lampiran VIII : Identitas Validator Ahli Desain
- Lampiran IX : Identitas Validator Ahli Mata Pelajaran
- Lampiran X : Hasil Tes Siswa
- Lampiran XI : Hasil Instrumen Penilaian Siswa/Uji Lapangan
- Lampiran XII : Hasil Instrumen Penilaian Guru/Uji Lapangan
- Lampiran XIII : Daftar Riwayat Hidup Mahasiswa

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN NOTA DINAS	vii
SURAT PERNYATAAN	viii
KATA PENGANTAR	ix
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
DAFTAR ISI	xviii
ABSTRAK	xxi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan Pengembangan.....	7
D. Manfaat Pengembangan.....	7
E. Asumsi Pengembangan	8
F. Ruang Lingkup Pengembangan	9
G. Spesifikasi Produk.....	10
H. Originalitas Penelitian.....	11
I. Definisi Operasional	15
J. Sistematika Pembahasan	16

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Pengembangan	19
1. Pengertian pengembangan	19
2. Pengembangan Media Pembelajaran	20
B. Media Pembelajaran.....	22
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	22
2. Fungsi Media Pembelajaran.....	23
3. Peran Media Pembelajaran.....	25
4. Kriteria Media Pembelajaran	26
C. Buku Cerita Bergambar	26
1. Hakikat Buku Bergambar.....	26
2. Fungsi Buku Bergambar	28
3. Karakteristik Pembuatan Buku Bergambar.....	28
D. <i>Flipbook</i>	30
1. Kelebihan	30
2. Kekurangan	31
E. Hasil Belajar.....	31
1. Definisi Keberhasilan Belajar Mengajar.....	31
2. Evaluasi Hasil Belajar	33
F. Pembelajaran IPS	36
1. Belajar dan Pembelajaran.....	36
2. Strategi Pembelajaran IPS.....	39
3. Pembelajaran IPS SD	40

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	44
B. Model Pengembangan.....	44
C. Prosedur Pengembangan	50
D. Validitas Produk.....	55
E. Uji Coba	57
1. Desain Uji Coba	57
2. Subyek Uji Coba	58

3. Jenis Data	59
4. Instrumen Pengumpulan Data	61
5. Teknik Analisis Data	64
BAB IV PAPARAN DATA PENELITIAN	
A. Hasil Pengembangan Buku Cerita Bergambar <i>Flipbook</i>	69
1. Deskripsi Buku Cerita Bergambar <i>Flipbook</i>	69
2. Validasi Produk	76
a. Hasil Validasi Ahli isi (Materi)	79
b. Hasil Validasi Ahli Desain dan Media	85
c. Hasil Validasi Guru Mata Pelajaran IPS	92
B. Efektifitas dan Kemenarikan Buku Cerita Bergambar <i>Flipbook</i>	95
1. Efektifitas dan Kemenarikan Media Menurut Siswa	95
2. Efektifitas dan Kemenarikan Media Menurut Guru Kelas	98
C. Hasil Belajar Siswa	100
BAB V PEMBAHASAN	
A. Analisis Hasil Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar <i>Flipbook</i> Tema Pahlawanku	110
1. Hasil Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar <i>Flipbook</i>	110
2. Analisis Validasi Para Ahli	117
B. Analisis Tingkat Efektifitas dan Kemenarikan Media Buku Cerita Bergambar <i>Flipbook</i>	123
1. Efektifitas dan Kemenarikan Media Menurut Siswa	124
2. Efektifitas dan Kemenarikan Media Menurut Guru Kelas	127
C. Analisis Peningkatan Hasil Belajar Siswa	130
BAB VI PENUTUP	
A. Kesimpulan Hasil Pengembangan	133
B. Saran-Saran Kajian Pengembangan	134
DAFTAR PUSTAKA	136
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

ABSTRAK

Chandra, Rustika. 2016. *Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Flipbook Untuk Peningkatan Hasil Belajar Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Islam As-Salam Malang*. Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Masdrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing, Nurul Yaqien, S. Pd. I, M. Pd.

Tema pahlawanku adalah salah satu tema pada mata pelajaran IPS yang harus dikuasai oleh siswa kelas IV SD/MI. Pada tema ini siswa dituntut dapat menjelaskan asal tokoh, perjuangan dan perilaku yang bisa dicontoh dari pahlawan serta menceritakan pentingnya menghargai perjuangan Ir. Soekarno dengan baik. Untuk mengetahui tentang tema pahlawanku dengan memanfaatkan media pembelajaran sebagai peningkatan hasil belajar siswa maka dibuat pengembangan media pembelajaran *flipbook*.

Penelitian ini bertujuan untuk; 1) Menjelaskan desain pengembangan media buku cerita bergambar *flipbook* pada pembelajaran IPS, 2) Menjelaskan kemenarikan media buku cerita bergambar *flipbook* pada pembelajaran IPS, 3) Menjelaskan perbedaan peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan produk pengembangan media cerita bergambar *flipbook* dengan yang tidak menggunakan produk pengembangan media cerita bergambar *flipbook* kelas IV SDI As-Salam Malang.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) untuk menghasilkan produk media pembelajaran berupa buku cerita bergambar *flipbook*. Desain yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran ini mengadopsi pada model desain Borg and Gall. Adapun tahap pengembangannya melalui empat tahap, yakni; 1) Tahap pra-pengembangan, 2) Tahap pengembangan produk, 3) Tahap uji coba produk, 4) Tahap revisi.

Pengembangan media pembelajaran ini telah menghasilkan produk berupa buku cerita bergambar *flipbook* IPS tema pahlawanku kelas IV MI/SD. Dari hasil validasi: 1) Media pembelajaran ini menunjukkan kevalidan yang terbukti dengan presentase rata-rata dari: (a) validasi ahli isi (materi) 92,00% menyatakan sangat valid, (b) hasil validasi ahli media desain pembelajaran 96,00% menyatakan sangat valid, (c) hasil validasi ahli pembelajaran (guru) 92,8% menyatakan sangat valid. 2) Hasil presentase tingkat kevalidan pada uji coba kelas IVA SDI As-Salam Malang menunjukkan 95% menyatakan sangat valid. 3) Dari hasil analisis data melalui rumus uji t-test berkorelasi (*related*), menghasilkan $t_{hitung} = 3,657 > t_{tabel} = 2,056$, sehingga terdapat perbedaan pada siswa yang menggunakan media pembelajaran dengan yang tidak. Maka hasil pengembangan yang telah dilakukan mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci : Pengembangan, Media Pembelajaran, Buku Cerita Bergambar, Flipbook, Hasil Belajar, Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

ABSTRACT

Chandra, Rustika. 2016. The Development of Pictorial Story Book Flipbook Media to Improve Learning Outcomes on Social Science Subject of Fourth Grade Students in Islamic Elementary School As-Salam Malang. Thesis, Islamic Primary Teacher Education Program, Islamic Education Teacher Training Faculty, State Islamic University of Maulana Malik Ibrahim Malang. Advisor, Nurul Yaqien, S. Pd. I, M. Pd.

My Hero is one of the theme in social science subjects that must be mastered by the fourth grade students of Elementary School. In that theme the students are required to explain about the origin of figures and the behaviour that can be good example and also can explain about the importance of value from Ir. Soekarno's struggle by well. Then, made a flipbook learning media development to know about my hero theme by learning media to improve learning outcomes of students.

The purposes of this research are to; 1) Explain about the design of flipbook learning media development in sosial science, 2) Explain about the attractiveness of flipbook learning media development in sosial science, 3) Explain about the difference in improving learning outcomes both the students are using a flipbook learning media development and are not use a flipbook learning media development in Islamic Elementary School Fourth Grade As-Salam Malang.

This research use a method of research and development to produce the illustrated media of story book flipbook. In this learning media development used Borg and Gall, one of design model in research and development. The phases of this development through in four phased, are; 1) the pre-development phased, 2) the phased of development, 3) the field testing phased, and 4) the revision phased.

The development of learning media has resulted in a product, 1) that the product is illustrated media of story book flipbook development about my hero of social sciences in fourth grade of elementary school. From the validation results demonstrate: (a) the validity of this teaching material that is proven by the average percentage of content expert validation (material) 92.00% declared in valid, (b) the results of the validation study design media expert 96.00% declared in valid, (c) the results of the validation expert subjects (teachers) 92.8% declared in valid. 2) The results of the percentage rate of validity the test IVA class As-Salam showed 95% declared in valid. 3) From the analysis of the data through t-test formula correlated (related), yielding $t_{count} = 3,657 > t_{table} = 2,056$, so that there is a difference both the students are using a flipbook learning media development and are not use a flipbook learning media development in Islamic Elementary School Fourth Grade As-Salam Malang. The result of this developments has been able to improve student learning outcomes.

Keywords: *Development, Learning Media, Illustrated of story book, Flipbook, Learning Outcomes, Social Science Learn*

ملخص البحث

جنديرا, روستكا. ٢٠١٦. التمنية بوصيلة الكتاب القصتية والتصويرية فليف بوك لتحسين النتيجة التعلم في الدرر العلوم الإجتاعي على الطلاب خاصة في الفصل الرابع المدرسة الإبتدائية الإسلامية السلام مالنج. البحث. الكلية التربية والتدرير العلوم, قسم تربية المعلم للمدرسة الإبتدائية, الجامعة الحكومية الإسلامية مولانا مالك إبراهيم مالانج. المشرف, نور القين, الماجستير.

موضوع البطل هو واحد من الموضوعات في موضوعات الدراسات الاجتماعية التي يجب أن يلم بها طلبة الصف الرابع في مدرسة ابتدائية. حول هذا الموضوع يطلب من الطلاب لشرح أصل الحروف والنضال والسلوك التي يمكن أن تكون على غرار الأبطال والتواصل على أهمية احترام النضال غير. سوكانو جيدا. لمعرفة المزيد حول بطلي موضوع عن طريق استخدام الوسائل التعليمية في ذلك الحين جعلت تحسين نتائج تعلم الطلبة وتطوير الكتاب القصتية والتصويرية فليف بوك.

وتهدف هذه الدراسة إلى: (١) وصف تصميم تطوير الكتاب القصتية والتصويرية فليف بوك على الدراسات الاجتماعية والتعلم، (٢) وصف جاذبية من وسائل الإيضاح الكتاب القصتية والتصويرية فليف بوك على الدراسات الاجتماعية والتعلم، و (٣) شرح الفرق في تحسين نتائج تعلم الطلاب باستخدام منتجات وسائل الإيضاح بلا استخدام وسائل الإيضاح في الدرر العلوم الإجتاعي على الطلاب خاصة في الفصل الرابعة المدرسة الإبتدائية الإسلامية السلام مالنج .

الطريقة المستخدمة في هذه الدراسة هو البحث والتطوير (البحث والتطوير) لإنتاج الوسائل التعليمية في شكل دفتر صور متحركة الصورة قصة الكتاب. التصميم المستخدمة في تطوير الوسائل التعليمية وتبني نموذج تصميم برج وغال. مراحل التنمية من خلال أربع مراحل، وهي: (١) مرحلة ما قبل التطوير، (٢) مرحلة من مراحل تطوير المنتجات، و (٣) مرحلة اختبار المنتج، (٤) المرحلة المراجعة.

وقد أنتجت تطوير الوسائل التعليمية المنتجات مثل الكتب المصورة دفتر صور متحركة العلوم الاجتماعية بطل موضوع الصف الرابع من المدرسة الابتدائية. (١) من نتائج هذه الوسائل الدراسة التحقق من صحة أظهرت صلاحية وهو (أ) ما يتضح من قال ٩٢.٠٠٪ صالحة جدا متوسط النسبة المئوية للمحتوى خبير التحقق من صحة (المادية)، (ب) والخبير الإعلامي نتائج التحقق من صحة التصميم التعليمي وقالت ٩٦.٠٠٪ صحيح جدا، (ج) نتيجة التحقق من صحة خبراء التعليم (المعلمين) ذكرت ٩٢.٨٪ صالحة جدا. (٢) وقالت نتائج مستوى النسبة المئوية للصحة المدرسة الابتدائية الإسلامية محاكمة الدرجة ٤ أ السلام أظهر مالانج ٩٥٪ صالحة جدا. (٣) من تحليل البيانات من خلال صيغة المترابطة اختبار) t ذات الصلة، وتوليد $r = ٣.٦٥٧ < r$ الجدول = ٢.٠٥٦، حتى لا يكون هناك فرق في عدد الطلاب الذين يستخدمون وسائل الاعلام مع أي. ثم كانت نتائج هذه التطورات قادرة على تحسين نتائج تعلم الطلاب.

كلمات: التمنية, وسائل الإيضاح ، الكتاب القصصية والتصويرية, فليف بوك ، نتائج

التعلم، تدريس العلوم الاجتماعية

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan pasal 19 ayat 1 (PP, 2005) dinyatakan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.²

Untuk menunjang proses pembelajaran berdasarkan peraturan pemerintah tersebut, maka guru bertanggung jawab terhadap desain pembelajaran yang akan dilaksanakan agar dapat mengarahkan peserta didik mencapai suatu kompetensi. Dalam mengarahkan siswa untuk mencapai suatu kompetensi perlu adanya usaha-usaha tertentu yang perlu dilakukan pendidik. Usaha-usaha tersebut dapat dilakukan dengan memberikan inovasi-inovasi baru terhadap proses pembelajarannya. Inovasi terhadap proses pembelajaran dapat dilakukan dengan menggunakan strategi dan metode yang sesuai dengan materi pembelajaran. Selain menggunakan metode pembelajaran guru juga harus mempersiapkan media pembelajaran.

² Khalid Rahman, *Mempertaruhkan PP No.19 Tahun 2005 Tentang Standard Nasional Pendidikan Sebagai Usaha Peningkatan Mutu Pendidikan Indonesia* (<http://chocopps.wordpress.com>, diakses tanggal 1 November 2015 jam 13.07 WIB).

Media pembelajaran merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan audio (siswa) sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya. Dalam buku milik Azhar Arsyad, Hamalik mengemukakan bahwa pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.³

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV SDI As-Salam, guru menjelaskan bahwa dalam pembelajaran IPS siswa kurang memiliki motivasi belajar sehingga berdampak kepada hasil belajar yang kurang memuaskan karena siswa belum mencapai nilai KKM. Hal ini terkadang mungkin disebabkan karena dalam proses pembelajaran guru lebih sering menggunakan metode hafalan dan ceramah dalam mengingat materi pelajaran. Pada pembelajaran tema pahlawanku misalnya, siswa dituntut untuk menghafal nama tokoh-tokoh yang berperan penting dalam pelaksanaan proklamasi kemerdekaan Indonesia 1945 serta peristiwa-peristiwa yang terjadi sekitar proklamasi. Sedangkan tidak semua siswa dapat langsung mengingat kejadian-kejadian yang terjadi sekitar peristiwa proklamasi. Metode ini juga hanya akan membuat siswa mengingat-ingat materi pelajaran dalam waktu yang relatif pendek. Beliau mengakui bahwa masih merasa kesulitan dalam membuat suatu media

³ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*. (Jakarta : Raja Grafindo Persada, 2007), hlm. 15.

pembelajaran yang diminati siswa disaat perkembangan teknologi dan informasi berkembang pesat.⁴

Ilmu pengetahuan sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial seperti: sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. Ilmu pengetahuan sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu-ilmu sosial (sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya). IPS atau study sosial itu merupakan bagian dari kurikulum sekolah yang dirutunkan dari isi materi cabang-cabang ilmu-ilmu sosial: sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, antropologi, filsafat dan psikologi sosial.⁵

Fokus utama dari program IPS adalah membentuk individu-individu yang memahami kehidupan sosialnya-dunia manusia, aktivitas dan interaksinya yang ditujukan untuk menghasilkan anggota masyarakat yang bebas, yang mempunyai rasa tanggung jawab untuk melestarikan, melanjutkan dan memperluas nilai-nilai dan ide-ide masyarakat bagi generasi masa depan.⁶

Untuk mempelajari ilmu sosial bagi siswa tingkat sekolah dasar, kebanyakan siswa mengalami kesulitan karena tidak adanya media penunjang dalam proses pembelajaran. Sedangkan seperti yang telah dikemukakan dalam wawancara dengan

⁴ Hasil wawancara dengan ibu Adna Arum A, S.Pd selaku guru kelas IV SDI As-Salam pada tanggal 5 April 2016 pukul 09.00 WIB.

⁵ Trianto, *Model pembelajaran terpadu dalam teori dan praktek*. (Surabaya: Prestasi Pustaka Publisher, 2007), hlm. 124.

⁶ Agustian Haris . *Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar*. (<https://agustianharis.wordpress.com>, diakses pada 1 juni 2015 pk1. 06.15 WIB).

narasumber sebelumnya bahwa tidak semua guru mampu menciptakan media pembelajaran yang mampu memotivasi siswa dalam belajar sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa.

Tema pahlawanku merupakan salah satu tema dalam pembelajaran IPS yang memiliki indikator sebagai berikut: (a) menjelaskan asal tokoh, perjuangan dan perilaku yang bisa dicontoh dari pahlawan, (b) menceritakan pentingnya menghargai perjuangan Ir. Soekarno. Agar siswa dapat memahami materi dengan baik, maka diperlukan media pembelajaran yang mendukung. Media pembelajaran berupa *flipbook* dapat menjadi salah satu alternatif media untuk memahami konsep materi tersebut. Hal ini dikarenakan kelebihan *flipbook* adalah media yang dapat digunakan untuk meningkatkan partisipasi pengguna. Pengguna media pembelajaran *flipbook* diantaranya adalah siswa SD/MI yang berada pada tahap oprasional konkret.

Anak yang masih berada pada tingkat sekolah dasar, mereka menginginkan hal-hal yang menarik dan konkret dalam proses pembelajarannya. Sebagaimana berdasarkan teori belajar Piaget yang menyatakan bahwa:

Siswa Sekolah Dasar termasuk pada tahap operasional konkret yaitu antara usia 7–11 tahun. Pada tahap ini merupakan permulaan berpikir rasional. Ini berarti, anak memiliki operasi-operasi logis yang dapat diterapkannya pada masalah–masalah konkret. Operasi-operasi dalam periode ini terikat pada pengalaman perorangan.⁷

Pada jenjang pendidikan Sekolah Dasar masih banyak fenomena keterbatasan siswa dalam kompetensi membaca dan menulis. Apalagi bagi siswa kelas I yang memiliki *background* tidak pernah duduk di sekolah TK/RA. Mereka tentu

⁷ Ratna Wilis Dahar, *Teori – teori Belajar* (Jakarta: Penerbit Erlangga, 1989) hlm. 138.

mengalami kesulitan dalam hal membaca dan menulis. Dan kenyataannya pun tidak hanya di kelas I saja, bahkan masih ada siswa kelas II ataupun III yang masih belum lancar dalam kompetensi membaca dan menulis.

Dalam proses pembelajaran, kompetensi membaca merupakan hal yang paling membosankan bagi siswa, apalagi pada jenjang Sekolah Dasar. Disini sebenarnya Guru yang harus berperan tentang bagaimana cara seorang Guru atau Pendidik untuk memberikan stimulus kepada peserta didik agar mereka tidak bosan untuk membaca.

Sosok guru mempunyai peran yang penting dalam proses belajar mengajar, guru diharapkan dapat menciptakan kondisi belajar yang baik bagi peserta didik agar tercapainya hasil belajar yang optimal. Penguasaan seorang guru terhadap berbagai metode pembelajaran sangat dibutuhkan untuk memilih beberapa metode pembelajaran yang dapat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran IPS. Dengan penggunaan metode yang tepat, pemilihan media sebagai alat bantu, mempunyai fungsi mempermudah tercapainya tujuan pembelajaran IPS. Media harus mendukung isi materi pelajaran yang sifatnya fakta, prinsip, dan konsep dalam IPS. Serta dibutuhkannya media pembelajaran yang tepat untuk pembelajaran, oleh karena itu perlu dikembangkannya media pembelajaran *flipbook* dalam proses belajar mengajar mata pelajaran sains.

Media gambar/ Foto merupakan media reproduksi bentuk asli dalam dua dimensi. Foto ini merupakan alat visual yang efektif karena dapat divisualisasikan sesuatu yang akan dijelaskan dengan lebih konkrit dan realistis. Informasi yang dapat dimengerti dengan mudah karena hasil yang diragakan lebih mendekati kenyataan

melalui foto yang diperlihatkan kepada anak-anak, dan hasil yang diterima oleh anak-anak akan sama.⁸

Cerita bergambar *flipbook* merupakan media sebagai alat bantu peraga penjelas materi pelajaran yang ada pada suatu tema mata pelajaran. Cerita bergambar *flipbook* diharapkan bisa mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang sedang diajarkan. Selain itu, pengembangan berbasis *flipbook* dirasa sangat cocok dengan jiwa siswa kelas IV yang masih senang dengan pembelajaran berbasis gambar.

Pengembangan ini dilakukan melalui penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar *Flipbook* Untuk Peningkatan Hasil Belajar Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Islam As-Salam Malang”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Bagaimana desain pengembangan media buku cerita bergambar *flipbook* pada pembelajaran IPS siswa kelas IV SDI As-Salam Malang?
2. Bagaimana kemenarikan produk pengembangan media buku cerita bergambar *flipbook* pada pembelajaran IPS siswa kelas IV SDI As-Salam Malang?
3. Bagaimana perbedaan peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan produk pengembangan media buku cerita bergambar *flipbook* dengan yang

⁸ Asnawir dkk. *Media Pembelajaran*. (Jakarta: Ciputat Press. 2002) hlm. 47.

tidak menggunakan produk pengembangan media buku cerita bergambar *flipbook* kelas IV SDI As-Salam Malang?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Menjelaskan desain pengembangan media buku cerita bergambar *flipbook* pada pembelajaran IPS siswa kelas IV SDI As-Salam Malang
2. Menjelaskan kemenarikan media buku cerita bergambar *flipbook* pada pembelajaran IPS siswa kelas IV SDI As-Salam Malang
3. Menjelaskan perbedaan peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan produk pengembangan media cerita bergambar *flipbook* dengan yang tidak menggunakan produk pengembangan media cerita bergambar *flipbook* kelas IV SDI As-Salam Malang

D. Manfaat Pengembangan

Adapun manfaat dari penelitian ini sangatlah beragam bila ditinjau dari banyak aspek yang ada. Diantara manfaat penulisan penelitian ini adalah :

1. Secara teoritis: pengembangan ini mampu membuat guru berinovasi dalam mengembangkan media dalam proses pembelajaran.
2. Secara praktis: pengembangan ini menghasilkan produk yang menarik sehingga mempermudah pemahaman peserta didik dan pengajar dalam penyampaian suatu tema dalam pembelajaran.

3. Bagi lembaga: hasil penelitian ini dapat digunakan dalam proses pembelajaran sehingga dapat dibuat rujukan oleh para pendidik dalam proses pendidikan.
4. Bagi pengembangan Ilmu pengetahuan: dengan berhasilnya penelitian ini maka akan menambah investasi produk baru dalam pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam mempermudah penyampaian materi kepada peserta didik yang dikemas dengan menggunakan buku cerita bergambar *flipbook*.
5. Bagi penulis: dengan melakukan pengembangan ini peneliti berharap mampu memberikan sebuah media sebagai salah satu solusi belajar siswa dan terus berinovasi untuk belajar membuat bahan ajar dan media yang mampu melejitkan potensi anak melalui media yang asyik dan menarik dalam proses pembelajaran sesuai dengan tema yang diajarkan.

E. Asumsi Pengembangan

Beberapa asumsi yang mendasar penelitian adalah sebagai berikut:

1. Dengan pengembangan media buku cerita bergambar *flipbook* yang didesain semenarik mungkin dengan banyak gambar, siswa akan lebih senang membaca dan hasil belajar siswa lebih meningkat dalam pembelajaran materi pahlawanku pada mata pelajaran IPS.
2. Dapat menghilangkan kebosanan siswa karena media yang digunakan lebih bervariasi.

3. Siswa sebagai subyek penelitian mengikuti pembelajaran IPS dengan menggunakan media buku cerita bergambar *flipbook* dengan sungguh-sungguh dan terkontrol.
4. Hasil tes belajar siswa dikerjakan dengan sungguh-sungguh sehingga media yang digunakan benar-benar mencapai hasil maksimal karena telah dibuktikan oleh hasil tes belajar siswa yang maksimal juga.

F. Ruang Lingkup Pengembangan

Untuk memberikan gambaran dalam penelitian dan pengembangan ini, maka peneliti mencantumkan ruang lingkup pengembangan agar lebih mempermudah dan sinkron sesuai dengan rumusan masalah dan tujuan penelitian.

Sesuai dengan judul penelitian dan pengembangan diatas yaitu Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar *Flipbook* Untuk Peningkatan Hasil Belajar Pada Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SDI As-Salam Malang, peneliti ingin menggambarkan tingkat kelayakan produk yang telah diciptakan serta dapat mengukur hasil belajar siswa yang menggunakan produk tersebut dengan yang tidak menggunakan produk tersebut.

Pada penelitian dan pengembangan ini, peneliti memilih SDI As-Salam yang beralamat di Jln. Bendungan Wonorejo No. 1A Malang dengan alasan sebagai berikut :

1. Sekolah ini cukup berkompeten karena didukung dengan prestasi-prestasi yang telah diperoleh oleh peserta didik sehingga memperoleh kepercayaan

dari para orang tua dan masyarakat sekitar untuk mendidik putra-putrinya di sekolah ini.

2. Guru/pengajar di SDI As-Salam belum mampu menciptakan pembelajaran yang kreatif dan inovatif sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Perlunya media penunjang atau belum adanya media yang relevan khususnya pada materi pelajaran IPS. Hal ini sesuai dengan observasi awal pengembang sebelum menentukan media pembelajaran yang akan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan sekolah.
4. Hasil pengembangan dapat bermanfaat sehingga dapat meningkatkan kualitas dan kemajuan sekolah.

Berawal dari alasan diatas, maka peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam mata pelajaran IPS sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat.

G. Spesifikasi Produk

Produk pengembangan yang dihasilkan nanti berupa buku cerita bergambar *flipbook* dengan spesifikasi sebagai berikut :

1. Media yang dihasilkan adalah media cetak berupa buku cerita bergambar *flipbook* mata pelajaran IPS tema pahlawanku.
2. Desain media ini menggunakan tata letak untuk sampul depan dan sampul belakang, yang didesain semenarik mungkin agar siswa lebih senang untuk belajar IPS.

3. Menggunakan variasi huruf yang sesuai kebutuhan siswa sekolah dasar sehingga nyaman untuk dibaca dan menarik untuk dipelajari.
4. Warna yang akan dominan muncul adalah warna cerah yang cocok untuk dunia anak.
5. Pemilihan gambar atau tokoh dalam buku cerita *flipbook* akan dipilih tokoh-tokoh yang berperan penting dalam Proklamasi Kemerdekaan RI yang didesain semenarik mungkin.
6. Media buku cerita bergambar *flipbook* menekankan pada media gambar yang interaktif dengan penambahan biografi singkat serta foto-foto tokoh-tokohnya sehingga secara tidak langsung siswa akan mengenali tokoh-tokoh tersebut.
7. Disertai dialog sederhana dan interaktif yang menceritakan tentang proses Proklamasi Kemerdekaan RI sehingga menambah pemahaman alur cerita yang dibaca oleh siswa.
8. Pada akhir cerita akan ada beberapa soal untuk mengevaluasi untuk mengukur pemahaman siswa dari cerita yang telah dibaca sebelumnya.

H. Originalitas Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti melakukan pra-research dengan melakukan survey skripsi dan jurnal penelitian terdahulu yang berkaitan dengan judul penelitian, ada tiga laporan penelitian yang memiliki kemiripan tema dengan penelitian ini, yaitu sebagai berikut :

1. Anisa Mukhoyyarah. **”Penggunaan Media Audio Visual Untuk Peningkatan Hasil belajar Tentang Peristiwa Proklamasi Pada Siswa Kelas VC Mata Pelajaran IPS di SDI Wahid Hasyim Selokajang Kabupaten Blitar”**. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa media audio visual pada mata pelajaran IPS dengan materi peristiwa proklamasi mampu peningkatan hasil belajar siswa khususnya siswa kelas VC SDI Wahid Hasyim.⁹
2. Misriana. **“Efektifitas Media Animasi *Flipbook* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Ranah Kognitif Pada Mata Pelajaran IPS Di SMPN 40 Kota Bandung (Studi Kuasi Eksperimen Tentang Perbandingan Efektifitas Media Animasi *Flipbook* Dan Media *Ms Power Point*)”**. Dari penelitian ini dinyatakan bahwa penggunaan media animasi *flipbook* lebih efektif dari penggunaan media *Ms Power Point* terhadap peningkatan hasil belajar siswa ranah kognitif aspek mengingat, memahami dan menerapkan pad mata pelajaran IPS di SMP Negeri 40 Kota Bandung.¹⁰
3. Fitriani. **“Peningkatan Hasil belajar IPS Melalui Penggunaan Buku Cerita Bergambar Siswa Kelas V SDN No. /IX Sungai Duren”**. Dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan buku cerita bergambar

⁹ Mukhoyyarah, Anisa. *Penggunaan Media Audio Visual Untuk Peningkatan Motivasi Belajar Tentang Peristiwa Proklamasi Pada Siswa Kelas VC Mata Pelajaran IPS di SDI Wahid Hasyim Selokajang Kabupaten Blitar* (Malang: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Universitas Malik Maulana Ibrahim. 2009) hlm. xviii.

¹⁰ Misriana. *Efektifitas Media Animasi Flipbook Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Ranah Kognitif Pada Mata Pelajaran IPS Di SMPN 40 Kota Bandung (Studi Kuasi Eksperimen Tentang Perbandingan Efektifitas Media Animasi Flipbook Dan Media Ms Power Point*, (Bandung: Kurikulum Dan Teknologi Pendidikan. Universitas Pendidikan Indonesia. 2013) hlm 1.

dapat peningkatan hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran IPS di kelas V SDN No. /IX Sungai Duren.¹¹

Untuk mudah memahaminya, berikut tabel perbedaan, persamaan, dan orisinalitas penelitian dibawah ini:

Tabel 1.1 Perbedaan, persamaan dan orisinalitas penelitian

No.	Nama Peneliti, Judul, Bentuk (Skripsi/Tesis/Jurnal/dll), Penerbit dan Tahun Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian ini
1.	Anisa Mukhoyyarah. <i>Penggunaan Media Audio Visual Untuk Peningkatan Hasil belajar Tentang Peristiwa Proklamasi Pada Siswa Kelas VC Mata Pelajaran IPS di SDI Wahid Hasyim Selokajang Kabupaten Blitar.</i> Skripsi. Malang: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Universitas Malik Maulana Ibrahim. 2009.	<ul style="list-style-type: none"> • Mata pelajaran IPS pada materi pahlawanku • Jenjang sekolah dasar 	<ul style="list-style-type: none"> • Jenis penelitian PTK • Media audio visual • Peningkatan hasil belajar siswa 	Berdasarkan karakteristik mata pelajaran yang menjadi tema dalam penelitian ini yaitu IPS, maka penelitian ini akan mencoba membuat produk media cerita bergambar <i>flipbook</i> pada tema pahlawanku pelajaran IPS pada Sekolah asar maupun Madrasah Ibtidaiyah untuk peningkatan hasil belajar siswa
2.	Misriana. <i>Efektifitas Media Animasi Flipbook Terhadap Peningkatan Hasil</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Media pembelajaran flipbook • R&D 	<ul style="list-style-type: none"> • Materi IPS ranah kognitif • Jenjang SMP • Membandingk 	

¹¹ Fitriani. *Peningkatan Hasil belajar IPS Melalui Penggunaan Buku Cerita Bergambar Siswa Kelas V SDN No. /IX Sungai Duren* (Jambi: Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Universitas Jambi. 2014) hlm. 2.

	<p><i>Belajar Siswa Ranah Kognitif Pada Mata Pelajaran IPS Di SMPN 40 Kota Bandung (Studi Kuasi Eksperimen Tentang Perbandingan Efektifitas Media Animasi Flipbook Dan Media Ms Power Point</i> Skripsi Bandung: Kurikulum Dan Teknologi Pendidikan. Universitas Pendidikan Indonesia. 2013.</p>		<p>an keefketifan media pembelajaran flipbook dengan Ms Power Point</p>	<p>sehingga prestasi yang dihasilkan akan meningkat.</p>
3.	<p>Fitriani. <i>Peningkatan Hasil belajar IPS Melalui Penggunaan Buku Cerita Bergambar Siswa Kelas V SDN No. /IX Sungai Duren</i> Artikel Ilmiah. Jambi: Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Universitas Jambi. 2014.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Penggunaan buku cerita bergambar • Mata pelajaran IPS • Jenjang sekolah dasar 	<ul style="list-style-type: none"> • Jenis penelitian PTK • Peningkatan hasil belajar siswa 	

Dengan melihat beberapa penelitian diatas maka dapat diketahui perbedaan dengan penelitian pengembangan yang peneliti ciptakan. Penelitian pengembangan yang peneliti ciptakan berupa media buku cerita bergambar *flipbook* untuk peningkatan hasil belajar pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial siswa kelas IV

SDI As-Salam Malang. Penelitian pengembangan yang peneliti ciptakan merupakan media pembelajaran yang berbentuk buku cetak. Dari penelitian terdahulu yang telah peneliti paparkan dalam tabel menjelaskan bahwa penelitian yang telah dilakukan oleh Anisa Mukhooyaroh menggunakan media berupa audio visual, Misriana mengembangkan media *flipbook* berupa animasi, dan Fitriani menggunakan media buku cerita bergambar. Jadi pada penelitian pengembangan ini peneliti menciptakan sebuah produk yang benar-benar merupakan karya sendiri dan belum ada penelitian yang telah menciptakan seperti media buku *flipbook* ini sebelumnya seperti spesifikasi produk yang telah dipaparkan oleh pengembang pada bagian sebelumnya.

I. Definisi Operasional

Berdasarkan judul Pengembangan media buku cerita bergambar *flipbook* untuk peningkatan hasil belajar pada pembelajaran IPS siswa kelas IV SDI As-Salam Malang, maka defisini operasional yang akan peneliti sajikan adalah :

1. Pengembangan

Pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji produk tersebut.

2. Media Pembelajaran

Media merupakan alat untuk memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru dengan cara menggunakan berbagai inovasi untuk menarik keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar.

3. Buku cerita bergambar

Buku cerita bergambar merupakan media yang berisi dialog serta gambar-gambar, yang telah didesain semenarik mungkin agar memudahkan siswa dalam memahami materi pada suatu tema dan menarik siswa untuk membacanya.

4. *Flipbook*

Flipbook merupakan buku cerita yang disajikan dalam bentuk *Flip* (bolak balik) dimana ketika dalam satu halaman buku yang berisi narasi cerita, dan terdapat halaman lainnya yang menyatu layaknya seperti jendela yang dapat dibuka berisikan dialog tetapi tetap berada pada satu halaman yang sama.

5. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan nilai simbolis yang diperoleh oleh siswa sesuai dengan KKM dari suatu pembelajaran.

6. Pembelajaran IPS

Pembelajaran IPS merupakan proses membelajarkan siswa dalam kegiatan mengubah karakteristik siswa yang diinginkan sesuai dengan kriteria yang diharapkan dalam mata pelajaran IPS.

J. Sistematika Pembahasan

Adapun sistematika penulisan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

Bab I : Pada bab ini dibahas tentang uraian-uraian pendahuluan yaitu latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan pengembangan, manfaat pengembangan, asumsi pengembangan, ruang lingkup pengembangan, spesifikasi produk, originalitas penelitian, definisi operasional, dan sistematika pembahasan.

Bab II : Pada bab ini dibahas tentang kajian teori penelitian yang terdiri dari pengembangan, media pembelajaran, buku cerita bergambar, *flipbook*, hasil belajar, dan pembelajaran IPS.

Bab III : Pada bab ini dibahas tentang jenis penelitian, model pengembangan, prosedur pengembangan, uji coba (desain uji coba, subyek uji coba, jenis data, instrumen pengumpulan data, teknik analisis data), dan prosedur penelitian.

Bab IV: Pada bab ini, dipaparkan hal-hal yang berkaitan dengan data penelitian yang menyangkut: (1) Hasil Pengembangan: a. Deskripsi produk yang dikembangkan, b. Penyajian data validasi. Paparan data ini diperoleh dari hasil penelitian yang disajikan secara berturut-urut berdasarkan masukan dari para ahli validasi isi mata pelajaran, ahli validasi media pembelajaran, guru bidang studi ilmu pengetahuan sosial, serta uji coba lapangan siswa kelas IV SDI As-Salam Malang serta wali kelas. (2) Kemenarikan produk, (3) Hasil belajar siswa.

Bab V: Pada bab ini akan memaparkan hasil analisis melalui 3 pokok pikiran, yaitu (a) Analisis desain pengembangan media buku cerita bergambar *flipbook*, (b) Analisis tingkat kemenarikan produk pengembangan media buku cerita bergambar *flipbook*, (c) Analisis perbedaan peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan produk pengembangan media cerita bergambar *flipbook* dengan yang tidak

menggunakan produk pengembangan media cerita bergambar *flipbook* kelas IV SDI As-Salam Malang.

Bab VI: Pada bab ini berisi Kajian dan Saran, bab ini berisi tentang, (a) kajian produk pengembangan, (b) kesimpulan hasil pengembangan dan (c) saran.

Daftar pustaka merupakan daftar yang mencantumkan judul buku, nama pengarang, penerbit dan sebagainya yang ditempatkan pada bagian akhir dan disusun berdasarkan abjad. Daftar pustaka berfungsi untuk memberikan arah bagi para pembaca karya tulis yang ingin meneruskan kajian atau untuk melakukan pengecekan ulang terhadap karya tulis yang bersangkutan.

Dan yang terakhir yaitu lampiran yang berisi dokumen-dokumen yang dibutuhkan penulis atau pembaca yang mendukung dalam proses pengembangan media pembelajaran.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Pengembangan

1. Pengertian Pengembangan

Pengembangan adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Penelitian ini mengikuti suatu langkah-langkah secara siklus. Langkah penelitian atau proses pengembangan ini terdiri atas kajian tentang temuan penelitian produk yang akan dikembangkan, mengembangkan produk berdasarkan temuan-temuan tersebut, melakukan uji coba lapangan sesuai dengan latar di mana produk tersebut akan dipakai, dan melakukan revisi terhadap hasil uji lapangan.¹²

Dalam bukunya Punaji Setyosari, Gall, Gall and Borg mengatakan bahwa, penelitian dan pengembangan pendidikan itu sendiri dilakukan berdasarkan suatu model pengembangan berbasis industri, yang temu-temuannya dipakai untuk mendesain produk dan prosedur, yang kemudian secara sistematis dilakukan uji lapangan, dievaluasi, disempurnakan untuk memenuhi kriteria keefektifan, kualitas dan standard tertentu.¹³

¹² Punaji Setyosari. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013), hlm. 222-223.

¹³ *Ibid.*,

Pengembangan adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Pengembangan dapat berupa proses, produk dan rancangan.¹⁴

2. Pengembangan Media Pembelajaran

Pengertian pengembangan media pembelajaran yang dimaksud adalah suatu usaha penyusunan program media pembelajaran yang lebih tertuju pada perencanaan media. Media yang akan ditampilkan atau digunakan dalam proses belajar mengajar terlebih dahulu direncanakan dan dirancang sesuai dengan kebutuhan lapangan atau siswanya.¹⁵

Dalam pengembangan media pengajaran, ada beberapa pertanyaan yang perlu diperhatikan sebelum sampai pada kesimpulan untuk merancang lebih jauh media yang diperlukan, antara lain:

- a. Apakah ada keterkaitan antara program media yang akan dikembangkan dengan proses belajar mengajar tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran?
- b. Siapakah sasaran yang dituju, apakah belajar tingkat SD, SLTP, SLTA, ataukah tingkat perguruan tinggi yang dijadikan sebagai audiensnya.
- c. Bila telah ditentukan sasaran tersebut, perlu dikaji kembali bagaimana karakteristik audien tersebut?

¹⁴ Cecep Kustandi, dkk. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. (Bogor: Ghalia Indonesia, 2011), hlm.126.

¹⁵ *Ibid.*, hlm. 135.

- d. Apakah media yang akan dimanfaatkan dan dirancang tersebut memang betul-betul dibutuhkan siswa dalam proses belajar-mengajar?
- e. Apakah sasaran yang diharapkan setelah proses belajar mengajar nanti, dalam perubahan tingkah laku pada diri siswa?
- f. Apakah siswa mengalami kerugian secara intelektual bila tidak digunakan media tersebut?
- g. Apakah materi yang akan disajikan ada kesesuaiannya dengan media rancangan yang dipakai, sehingga dapat perubahan tingkah laku yang diharapkan?
- h. Selanjutnya bagaimana urutan materi pelajaran harus disajikan melalui media rancangan tersebut?

Pertanyaan-pertanyaan diatas akan mendasari perlu atau tidaknya pembuatan media rancangan atau diambil suatu alternative lain yang memungkinkan pembuatan media secara efektif dan efisien.

Sehubungan dengan pengembangan media pengajaran ini, Arief S. Sadiman, dkk mengemukakan urutan langkah-langkah yang perlu diambil dalam mengembangkan program media, sebagai berikut:¹⁶

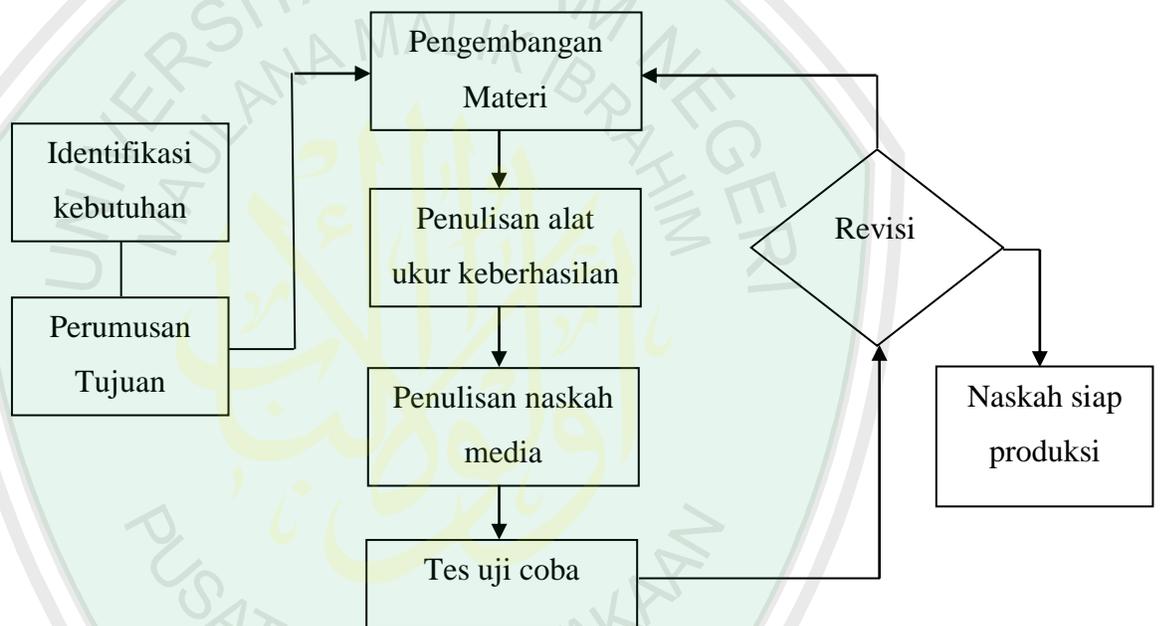
- a. Menganalisis kebutuhan dan karakteristik siswa
- b. Merumuskan tujuan *instruksional (instructional objectives)* secara operasional dan jelas
- c. Merumuskan butir-butir materi secara terperinci yang dapat mendukung tercapainya tujuan

¹⁶ *Ibid.*

- d. Mengembangkan alat ukur keberhasilan
- e. Menulis naskah media
- f. Mengadakan tes dan revisi

Langkah-langkah tersebut secara jelas dapat dilihat pada *flowchart* berikut:¹⁷

Gambar 2.1 *flowchart*



3. Pengertian Media Pembelajaran

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Hal tersebut menuntut agar guru/pengajar mampu menggunakan alat-alat yang disediakan oleh sekolah, dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan

¹⁷ Asnawir, Basyiruddin. *Media Pembelajaran*. (Jakarta: Ciputat Press, 2002. hlm. 137.

zaman. Untuk itu guru/pengajar harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran.

Secara harfiah, media berarti perantara atau pengantar. Dalam buku Cecep Kustandi, Gagne menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dan lingkungannya. Sedangkan Raharjo mengemukakan bahwa media adalah wadah dari pesan yang oleh sumbernya ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut. Materi yang diterima adalah pesan intruksional, sedangkan tujuan yang dicapai adalah tercapainya proses belajar.¹⁸

Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan baik dan sempurna.¹⁹

4. Fungsi media pembelajaran

Secara umum, kedudukan media dalam system pembelajaran adalah sebagai:

- a. Alat bantu
- b. Alat penyalur pesan
- c. Alat penguatan
- d. Wakil guru dalam menyampaikan informasi secara lebih teliti, jelas dan menarik.²⁰

¹⁸ *Op.Cit*, hlm. 7.

¹⁹ *Op.Cit.*, hlm. 7.

²⁰ *Op.Cit.*, hlm. 21.

Dalam buku Cecep Kustandi, Levied an Lentz mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu:²¹

a. Fungsi atensi

Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.

b. Fungsi afektif

Fungsi afektif media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut masalah social atau ras.

c. Fungsi Kognitif

Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

d. Fungsi kompensatoris

Fungsi kompensatoris terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa

²¹ *Op.Cit.*, hlm 21-22.

yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam mengingatnya kembali.

5. Peran media pembelajaran

Beberapa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar, sebagai berikut:²²

- a. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi, sehingga dapat memperlancar serta meningkatkan proses dan hasil belajar.
- b. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak, sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- c. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.
- d. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa dilingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat dan lingkungannya, misalnya melalui karyawisata, kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang.

²² *Op.Cit.*, hlm. 25-26.

6. Kriteria Pemilihan Media

Ada 4 kriteria pemilihan yang perlu diperhatikan sebagaimana yang dikemukakan oleh Dick and Carey. *Pertama*, ketersediaan sumber setempat, artinya bila media yang bersangkutan tidak terdapat pada sumber-sumber yang ada maka harus dibeli atau dibuat sendiri. *Kedua*, apakah untuk membeli atau diproduksi sendiri telah tersedia dana, tenaga dan fasilitasnya. *Ketiga*, faktor yang menyangkut keluwesan, kepraktisan dan ketahanan media yang digunakan untuk jangka waktu yang lama, artinya bila digunakan dimana saja dengan peralatan yang berada disekitarnya dan kapanpun serta mudah dibawa (portable). *Keempat*, efektivitas dan efisiensi biaya dalam jangka waktu yang cukup panjang, sekalipun nampaknya mahal mungkin lebih murah disbanding media lainnya yang hanya dapat digunakan sekali pakai.²³

B. Buku cerita bergambar

1. Hakikat buku bergambar

Sebagian literatur menyebut bacaan anak buku bergambar itu dengan istilah *picture books* (buku bergambar), *picture storybooks* (buku cerita bergambar), atau keduanya sekaligus secara bergantian. Sebagian penulis membedakan keduanya, namun sebagian yang lain menyamakannya, dan dalam buku ini kedua istilah tersebut tidak dibedakan. Buku bergambar (*picture books*) menunjuk pada pengertian buku yang menyampaikan pesan lewat dua cara, yaitu lewat ilustrasi dan tulisan. Ilustrasi (gambar) dan tulisan yang sama-sama dimaksudkan untuk

²³ Asnawir, Basyiruddin. *Media Pembelajaran*. (Jakarta: Ciputat Press, 2002. hlm. 126.

menyampaikan pesan tersebut tidak berdiri sendiri, melainkan secara bersama dan saling mendukung untuk mengungkapkan pesan. Jadi keduanya diikat oleh tuntutan untuk menyampaikan pesan secara lebih baik dan kuat leat dua cara yang berbeda, tetapi bersifat saling menguatkan. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Barbara Barder, kedua cara dalam buku tersebut tampil dalam kondisi saling menggantungkan dan terus menerus muncul dalam dua halaman dari halaman ke halaman berikutnya. Jadi dilihat dari segi pentingnya, kedua hal tersebut sama urgensinya dan sama-sama untuk menyampaikan cerita dan pesan tertentu.²⁴

Bacaan cerita anak adalah bacaan sastra yang notabene bagian dari karya seni, maka bahasa yang dipergunakan dalam teks buku cerita bergambar juga mempertimbangkan aspek keindahan. Anak memiliki bakat untuk menyenangi keindahan, maka hal itu perlu dipupuk lewat penampilan keindahan bahasa dan gambar-gambar ilustrasi.²⁵

Tema buku cerita bergambar dapat berupa tema kehidupan keluarga, hubungan antara anak, ibu, bapak, kakak, adik, tetangga; hubungan anak dengan kawan sebaya sepermainan baik di sekolah maupun di luar sekolah; tema olahraga dan seni budaya, dan lain-lain. Berbagai genre dan subgenre sastra anak yang dikelompokkan kedalam fiksi, seperti fantasi dan realism, dan berbagai cerita

²⁴ Burhan Nurgiyantoro. *Sastra Anak Pengantar Pemahaman Dunia Anak* (Yogyakarta: Gajah Mada University Press. 2005) hlm. 153.

²⁵ *Ibid.*, hlm. 158.

tradisional seperti mitos, legenda, fable, dongeng, termasuk dongeng modern dan fable modern, banyak dihadirkan kedalam buku cerita bergambar.²⁶

2. Fungsi buku bergambar

Mitchell menunjukkan beberapa hal tentang fungsi dan pentingnya buku cerita bergambar bagi anak sebagai berikut:²⁷

- a. Buku cerita bergambar dapat membantu anak terhadap pengembangan dan perkembangan emosi.
- b. Buku cerita bergambar dapat membantu anak untuk belajar tentang dunia, menyadarkan anak tentang keberadaan dunia di tengah masyarakat dan alam.
- c. Buku cerita bergambar dapat membantu anak belajar tentang orang lain, hubungan yang ada terjadi, dan pengembangan perasaan.
- d. Buku cerita bergambar dapat membantu anak untuk memperoleh kesenangan.
- e. Buku cerita bergambar dapat membantu anak untuk mengapresiasi keindahan
- f. Buku cerita bergambar dapat membantu anak untuk menstimulasi imajinasi.

3. Karakteristik pembuatan buku bergambar

Huck dan Mitchell mengemukakan beberapa karakteristik buku alphabet, buku berhitung dan buku konsep, diantaranya:²⁸

- a. Tujuan pengarang dan ilustrator menulis buku itu harus jelas, misalnya ingin megajarkan apa (huruf, angka, konsep) dan anak usia berapa yang ingin dituju

²⁶ *Ibid.*, hlm. 159.

²⁷ *Ibid.*,

²⁸ *Ibid.*, hlm. 147.

sebagai calon pembacanya. Tingkat kompleksitas gambar objek dan binatang, baik untuk buku alphabet, berhitung dan konsep serta kata-kata yang menyertainya haruslah sesuai dengan tingkat usia anak.

- b. Gambar objek dan binatang yang ditampilkan harus jelas menunjukkan identitasnya, dan gambar yang ditunjukkan kepada anak usia awal pada tiap halaman hanya berisi satu atau dua gambar.
- c. Gambar objek dan binatang yang ditampilkan haruslah familiar sehingga mudah diidentifikasi oleh anak, dan diusahakan untuk tidak memiliki beberapa nama atau yang bersifat ambigu. Selain itu, sevara visual gambar-gambar itu sendiri harus menarik, mampu menstimulasi anak untuk berbicara, memberi komentar, atau mengundang pertanyaan untuk ingin tahu.
- d. Gambar-gambar yang ditampilkan dipergunakan untuk ilustrasi huruf, angka atau konsep dan kata-kata yang menyertai gambar haruslah mempunyai asosiasi yang jelas; gambar objek atau binatang harus sesuai dengan huruf, angka, atau konsep yang ingin diperkenalkan.
- e. Jika mempergunakan huruf alphabet dan angka untuk merepresentasikan sebuah topic, informasi yang ingin disampaikan harus akurat dan sapat dijangkau oleh anak; jika menampilkan gambar cerita, harus sesuai dengan huruf (kata), angka atau konsep yang ingin diperkenalkan.
- f. Format harus dapat diprediksikan dan konsisten; pola dan tata letak penulisan huruf, angka dan kata-kata yang menyertainya harus diusahakan sedemikian rupa sehingga mudah dikenali oleh pembaca anak.

C. *Flipbook*

Flipbook memiliki arti buku yang membalik. Istilah *flipbook* diambil dari sebuah mainan anak-anak yang berisi serangkaian gambar yang berbeda-beda, jika dibuka dari halaman yang satu ke halaman yang lain akan memperlihatkan bahwa gambar-gambar tersebut seakan-akan bergerak.²⁹

Flipbook adalah salah satu jenis animasi klasik yang dibuat dari setumpuk kertas menyerupai buku tebal, pada setiap halamannya digambarkan proses tentang sesuatu yang nantinya proses tersebut terlihat bergerak atau beranimasi. Hanya dapat mengandalkan cara yang monoton untuk beralih dari sebuah halaman ke halaman berikutnya. Selain itu pembaca dapat menemukan perasaan membaca buku yang sesungguhnya, sehingga didapatkan pengalaman visual yang lebih baik.³⁰

1. Kelebihan

Adapun beberapa kelebihan dari media ini adalah:³¹

- a. Siswa memiliki pengalaman yang beragam dari segala media
- b. Dapat menghilangkan kebosanan siswa karena media yang digunakan lebih bervariasi
- c. Sangat baik untuk kegiatan belajar mandiri
- d. Siswa tidak jenuh membaca materi IPS karena adanya media *flipbook* ini

²⁹ Diena Rauda Ramdania. *Penggunaan Media Flash Flipbook Dalam Pembelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. (<http://teknoanimasi.blogspot.com> , diakses pada tanggal 10 juni 2015 pada pk1. 07.00)

³⁰ Wandha Ramdhayana. *Media Pembelajaran Dengan Menggunakan Media Flipbook*. (<http://ramadhayana24.blogspot.com> , diakses pada tanggal 11 juni 2015 pk1. 06.30).

³¹ *Ibid.*,

2. Kekurangan ³²

Selain itu media ini juga memiliki kekurangan yaitu memerlukan perencanaan yang matang dan waktu yang lama dalam merancang ilustrasi gambar pada setiap adegan.

D. Hasil Belajar

1. Definisi Keberhasilan Belajar Mengajar

Keberhasilan atau kegagalan dalam proses belajar mengajar merupakan sebuah ukuran atas proses pembelajaran. Apabila merujuk pada rumusan operasional keberhasilan belajar, maka belajar dikatakan berhasil apabila diikuti ciri-ciri :

- a. Daya serap terhadap bahan pengajaran yang diajarkan mencapai prestasi tinggi, baik secara individu maupun kelompok.
- b. Perilaku yang digariskan dalam Tujuan Pengajaran Khusus (TPK) telah dicapai oleh siswa baik secara individu maupun kelompok.
- c. Terjadinya proses pemahaman materi yang secara sekuensial (*sequential*) mengantarkan materi tahap berikutnya.³³

Ketiga ciri keberhasilan belajar diatas, bukanlah semata-mata keberhasilan dari segi kognitif, tetapi mesti melumut aspek-aspek lain, seperti aspek efektif dan

³² *Ibid.*,

³³ Pupuh Fathurrohman & M.Sobry Sutikno, Strategi Belajar Mengajar (Bandung: PT. Refika Aditama, 2011) hlm. 113.

psikomotorik. Pengevaluasian salah satu aspek saja akan menyebabkan pengajaran kurang memiliki makna yang bersifat komprehensif.

Hasil belajar siswa yaitu sesuatu yang didapat oleh siswa setelah proses belajar mengajar yang dapat diukur dalam proses evaluasi. Sedangkan evaluasi merupakan proses untuk menentukan nilai belajar siswa melalui kegiatan penilaian, pengukuran dan perbandingan hasil belajar siswa dengan tujuan pembelajaran. Tujuan utama evaluasi selain untuk mengetahui hasil belajar siswa juga untuk mengetahui tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa mengikuti suatu kegiatan pembelajaran, dimana tingkat keberhasilan tersebut ditandai dengan skala nilai berupa huruf atau kata dan juga simbol. Apabila tujuan utama dari evaluasi hasil belajar ini sudah terealisasi, maka hasilnya dapat difungsikan dan ditunjukkan untuk berbagai keperluan.³⁴

Hasil belajar pada akhirnya difungsikan dan ditunjukkan untuk keperluan berikut :

- a. Untuk diagnosis dan pengembangan, penggunaan hasil belajar dijadikan sebagai alat mendiagnosis kelemahan dan keunggulan siswa beserta sebab-sebabnya. Berdasarkan diagnosis inilah guru mengadakan pengembangan kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
- b. Untuk seleksi, hasil belajar yang diperoleh siswa seringkali dijadikan sebagai dasar untuk menentukan siswa-siswa ketika naik pada jenjang pendidikan selanjutnya.

³⁴ Dimiyati dan Mudjiono, Belajar dan Pembelajaran (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), hlm. 200.

- c. Untuk kenaikan kelas, dari hasil yang diperoleh siswa akan dapat diketahui apakah siswa dapat naik kelas, apakah hasil belajar dibawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) atau diatas standar KKM.
- d. Untuk penempatan, hasil belajar siswa digunakan untuk menentukan kelas siswa sesuai dengan kemampuan mereka dan potensi yang dimiliki, hal ini dilakukan agar siswa dapat mengembangkan kemampuannya secara lebih optimal.³⁵

2. Evaluasi Hasil Belajar

Untuk mengukur hasil belajar yang diperoleh siswa, maka diperlukan assessment atau proses evaluasi. Evaluasi artinya penilaian terhadap tingkat keberhasilan yang mencapai tujuan yang telah ditetapkan dalam sebuah program. Evaluasi menurut Tardif dkk., berarti proses penilaian untuk menggambarkan prestasi yang dicapai seorang siswa sesuai kriteria yang telah ditetapkan. Selain kata evaluasi dan assement ada pula kata lain yang searti daan relative lebih dikenal dalam dunia pendidikan kita yakni tes, ujian dan ulangan.³⁶

Jika melihat dari Undang-Undang Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 Pasal 58 menyebutkan bahwa :

Evaluasi hasil belajar peserta didik dilakukan untuk memantau proses, kemajuan dan perbaikan hasil belajar peserta didik, secara berkesinambungan. Dengan demikian, maka evaluasi belajar harus dilakukan guru secara

³⁵ *Ibid.*, hlm. 201.

³⁶ Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar* (Jakarta:Raja Grafindo Persada, 2004), hlm.195.

continue, bukan hanya pada musim-musim ulangan terjadwal atau ujian semata.³⁷

Terdapat tujuan evaluasi dalam proses pembelajaran, antara lain:

- a. Mengetahui tingkat kemajuan yang telah dicapai oleh siswa dalam suatu kurun waktu proses belajar tertentu. Hal ini berarti, dengan evaluasi guru dapat mengetahui kemajuan perubahan tingkah laku siswa sebagai hasil proses belajar dan mengajar yang melibatkan dirinya selaku pembimbing dan pembantu kegiatan belajar siswanya itu.
- b. Mengetahui posisi atau kedudukan seorang siswa dalam kelompok kelasnya. Dengan demikian, hasil evaluasi itu dapat dijadikan guru sebagai alat penentu apakah siswa termasuk kategori cepat, sedang, atau lambat dalam arti mutu kemampuan belajarnya.
- c. Mengetahui tingkat usaha yang dilakukan siswa dalam belajar. Hal ini berarti bahwa evaluasi, guru akan dapat mengetahui gambaran usaha siswa.
- d. Mengetahui siswa telah menggunakan kapasitas kognitifnya untuk keperluan belajar. Jadi, hasil evaluasi itu dapat dijadikan guru sebagai gambaran realisasi pemanfaatan kecerdasan siswa.
- e. Mengetahui tingkat daya guna dan hasil guna metode mengajar yang telah digunakan guru dalam proses mengajar belajar.³⁸

³⁷ *Ibid.*, hlm. 197.

³⁸ *Ibid.*, hlm. 196.

Di samping memiliki tujuan, evaluasi hasil belajar juga memiliki fungsi-fungsi sebagaimana tersebut dibawah ini.

- a. Fungsi administrasi untuk penyusunan daftar nilai dan pengisian buku rapor.
- b. Fungsi promosi untuk menetapkan kenaikan dan kelulusan.
- c. Fungsi diagnostik untuk mengidentifikasi kesulitan belajar siswa dan merencanakan program *remedial theacing* (pengajaran perbaikan).
- d. Sebagai sumber data BP yang dapat memasok data siswa tertentu yang memerlukan bimbingan atau penyuluhan (BP).
- e. Sebagai bahan pertimbangan pada masa yang akan datang yang meliputi pengembangan kurikulum, metode dan alat-alat untuk proses PMB.
- f. Evaluasi hasil belajar merupakan kegiatan berencana dan berkesinambungan.

Oleh karena itu, ragamnya pun banyak, mulai paling sederhana sampai yang paling kompleks. Seperti Pre-test, dan Post-test, Evaluasi Prasyarat, Evaluasi Diagnostik, Evaluasi Formatif, Evaluasi Sumatif dan Ujian Akhir Sekolah (UAN).³⁹

E. Pembelajaran IPS

1. Belajar dan Pembelajaran

Dalam pembelajaran terdapat beberapa pendapat yang melandasi aktivitas dan prosesnya. Robert M. Gagne dan Leslie J. Briggs mengemukakan pendapat yang melandasi proses pembelajaran. Pertama, pembelajaran bertujuan memberikan

³⁹ *Ibid.*,

bantuan agar belajar siswa menjadi efektif dan efisien. Jadi, guru hanyalah pemberi bantuan dan bukan penentu keberhasilan atau kegagalan belajar siswa. Kedua, pembelajaran bersifat terprogram. Pembelajaran dirancang untuk tujuan jangka pendek, menengah ataupun jangka panjang. Ketiga, pembelajaran dirancang melalui pendekatan sistem. Karena bila dirancang, secara sistematis dipercaya akan mempengaruhi perkembangan murid secara individual. Keempat, pembelajaran yang dirancang, berdasarkan pengetahuan tentang teori belajar.⁴⁰

Pembelajaran IPS yang berlandaskan pendekatan sistem berorientasi pada pencapaian tujuan belajar. Pembelajaran IPS merupakan kegiatan mengubah karakteristik siswa sebelum belajar IPS (input) menjadi siswa yang memiliki karakteristik yang diinginkan (output). Karena itu, langkah dalam merencanakan pembelajaran IPS adalah perumusan tujuan pembelajaran tersebut.⁴¹

Gambar 2.2 Perumusan Tujuan Pembelajaran



Tujuan pembelajaran termasuk IPS, berorientasi pada siswa. Terdapat tiga aspek yaitu kognitif, afektif dan psikomotor. Istilah Cognitivew berasal dari bahasa latin yaitu Cognito, yang berarti pengetahuan. Berkaitan dengan respon intelektual seseorang. Karena itu Bloom, Englehart, Hill, Furst dan Krathwohl

⁴⁰ Rudy Gunawan. *Pendidikan IPS Filosofi, Konsep dan Aplikasi*. (Bandung: Alfabeta, 2011), hlm. 47.

⁴¹ *Ibid.*,

membagi ranah kognitif menjadi enam tingkatan dari jenjang paling rendah sampai jenjang paling tinggi.

Gambar 2.3

Jenjang Kognitif dapat digambarkan sebagai berikut:



Pada level kognitif yang paling rendah, tingkat pengetahuan, seseorang tidak akan mengalami apakah pengetahuannya berubah atau tidak, jika ia tidak diminta untuk melakukan sesuatu seperti menyebutkan, menjelaskan dan sejenisnya. Dick and Carey menyatakan bahwa tujuan pembelajaran harus mencerminkan apa yang dilakukan siswa setelah mereka menyelesaikan proses belajar. Tujuan IPS pada level pengetahuan tidak cukup membentuk warga masyarakat, warga Negara, dan warga dunia yang baik. Tujuan pembelajaran tersebut harus ditingkatkan pada jenjang yang lebih tinggi yaitu pemahaman. Pada level ini siswa dituntut mampu menterjemahkan, menyatakan kembali dengan bahasa sendiri, melihat hubungan antara bagian, dan menyimpulkan apa yang mereka baca dan pelajari.⁴²

Afektif adalah kategori ranah tujuan pembelajaran. Ranah pembelajaran ini memiliki lima tingkatan yang dikemukakan oleh Benjamin Bloom, Krathwohl, dan Masia pada tahun 1964. Mulai dari tingkatan paling rendah yaitu penerimaan, respon, penilaian, organisasi dan karakterisasi. Tujuan selanjutnya

⁴² *Ibid.*, hlm. 47- 48.

adalah penerapan pengetahuan (aplikasi) dalam pemecahan masalah. Siswa dituntut mampu memunculkan masalah dan memecahkannya menurut ilmu IPS yang dimilikinya. Berbagai kata kerja yang dapat digunakan untuk merumuskan tujuan pembelajaran pada jenjang ini: mengubah, menghitung, memodifikasi, menunjukkan, mengembangkan, memecahkan masalah, menggunakan.⁴³

Jenjang analisis menuntut siswa mampu menganalisis suatu fenomena, misalnya tawuran pelajar, korupsi dan sebagainya. Diharapkan pada level ini siswa mampu mengidentifikasi berbagai kekeliruan dalam pemikiran, menunjukkan kesalahan, membedakan fakta, asumsi, pendapat, dugaan atau kesimpulan. Jenjang selanjutnya, kelima diharapkan siswa dapat memadukan bagian-bagian menjadi satu kesatuan baru (sintesis). Jangan terakhir evaluasi. Diharapkan pada jenjang ini siswa mampu menilai pengambilan keputusan tentang metode, ide, atau produk yang digunakan. Untuk merumuskan tujuan ini digunakan berbagai kata kerja operasional seperti menghargai, membandingkan, mengkritisi, mempertahankan, menilai, memberi alasan, dan sebagainya.⁴⁴

Kategori ranah pembelajaran IPS ketiga adalah ranah psikomotor. Ranah ini juga memiliki lima jenjang yang paling mudah sampai yang paling rumit, yaitu imitasi, manipulasi, presesi, artikulasi, dan naturalisasi. Pada imitasi, guru mencontohkan dan siswa mengikutinya. Pada manipulasi, guru menjelaskan secara lisan, dan murid melaksanakan dengan perbuatan. Pada jenjang presesi,

⁴³ *Ibid.*, hlm. 48.

⁴⁴ *Ibid.*, hlm. 48- 49.

siswa mampu mencontoh karena mendengar dan memahami penjelasan guru. Pada artikulasi, siswa mengkoordinasi bermacam tingkah laku menjadi satu perbuatan yang mempunyai urutan konsisten. Sedangkan pada jenjang naturilisasi, siswa berperilaku secara spontan. Jenjang ini adalah jenjang psikomotor tinggi.⁴⁵

2. Strategi Pembelajaran IPS

Strategi pembelajaran dibagi menjadi tiga yaitu: Pertama, strategi pengorganisasian materi ajar. Materi ajar IPS harus diorganisasikan melalui kombinasi pendekatan hierarkis dan pendekatan kelompok sehingga menjadi bangunan struktural materi ajar IPS. Kedua, strategi penyampaian materi ajar, yang sering diistilahkan dengan metode pengajaran atau metode pembelajaran. Seterusnya hasil pembelajaran akan ditentukan oleh kondisi pembelajaran yang meliputi siswa dan bidang study dan metode pembelajaran yang digunakan. Hasil pembelajaran mencakup tujuan pembelajaran dan hasil pembelajaran.⁴⁶

IPS merupakan pembelajaran melalui pendekatan multidisplin dan pendekatan terpadu sebagai disiplin ilmu-ilmu social dan humaniora. Ilmu-ilmu sosial yang terlibat dalam IPS adalah ekonomi, geografi, sejarah, sosiologi, politik, psikologi dan antropologi. Materi ajar yang diambil dari berbagai ilmu-ilmu sosial yang menyangkut masalah konsep, generalisasi dan teori.⁴⁷

⁴⁵ *Ibid.*, hlm. 49.

⁴⁶ *Ibid.*, hlm. 50.

⁴⁷ *Ibid.*, hlm. 52.

Pembelajaran IPS seperti yang telah dijelaskan dimuka bahwa pembelajaran tersebut bukan sesuatu yang mudah dan sesuatu yang dapat dilakukan sambil lalu. Pembelajaran tersebut melibatkan disiplin ilmu-ilmu sosial dan pengetahuan humaniora yang cukup banyak dan cukup sulit. Mengapa ? Karena ranah pembelajaran IPS menyangkut ranah kognitif dengan enam tingkatan. Hanyalah apabila ketiga ranah pembelajaran IPS seperti dikemukakan diatas terjangkau dapat kita berharap IPS yang bertujuan mempersiapkan siswa menjadi warga masyarakat, warga negara dan warga dunia yang baik akan tercapai.⁴⁸

Pembelajaran siswa harus sampai pada pembelajaran konsep, generalisasi, dan teori. Untuk meningkatkan pendidikan dasar mungkin bidang studi IPS dapat dipegang oleh satu guru, karena konsep, generalisasi dan teori yang diinternalisasikan pada siswa tidak terlalu mendalam. Tetapi lain halnya apabila IPS untuk sekolah lanjutan.⁴⁹

3. Pembelajaran IPS SD

Ilmu pengetahuan sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial seperti: sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. Ilmu pengetahuan sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu-ilmu sosial (sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya). IPS atau study sosial itu merupakan bagian dari kurikulum

⁴⁸ *Ibid.*,

⁴⁹ *Ibid.*,

sekolah yang dirutunkan dari isi materi cabang-cabang ilmu-ilmu sosial: sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, antropologi, filsafat dan psikologi sosial.⁵⁰

Fokus utama dari program IPS adalah membentuk individu-individu yang memahami kehidupan sosialnya-dunia manusia, aktivitas dan interaksinya yang ditujukan untuk menghasilkan anggota masyarakat yang bebas, yang mempunyai rasa tanggung jawab untuk melestarikan, melanjutkan dan memperluas nilai-nilai dan ide-ide masyarakat bagi generasi masa depan.⁵¹

Pendidikan IPS SD disajikan dalam bentuk *synthetic science*, karena basis dari disiplin ini terletak pada fenomena yang telah diobservasi di dunia nyata. Konsep, generalisasi, dan temuan-temuan penelitian dari *synthetic science* ditentukan setelah fakta terjadi atau diobservasi, dan tidak sebelumnya, walaupun diungkapkan secara filosofis. Para peneliti menggunakan logika, analisis, dan keterampilan (skills) lainnya untuk melakukan inkuiri terhadap fenomena secara sistematis. Agar diterima, hasil temuan dan prosedur inkuiri harus diakui secara publik⁵²

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SD harus memperhatikan kebutuhan anak yang berusia antara 6-12 tahun. Anak dalam kelompok usia 7-11 tahun menurut Piaget (1963) berada dalam perkembangan kemampuan

⁵⁰ Trianto, *Model pembelajaran terpadu dalam teori dan praktek*. (Surabaya: Prestasi Pustaka Publisher, 2007), hlm. 124.

⁵¹ Agustian Haris . *Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar*. (<https://agustianharis.wordpress.com>, diakses pada 1 juni 2015 pk. 06.15 WIB).

⁵² Nana Supriatna, *Pendidikan IPS di SD*. (Bandung: Upi Press, 2007), hlm. 16.

intelektual/kognitifnya pada tingkatan kongkrit operasional. Mereka memandang dunia dalam keseluruhan yang utuh, dan menganggap tahun yang akan datang sebagai waktu yang masih jauh. Yang mereka pedulikan adalah sekarang (kongkrit), dan bukan masa depan yang belum bisa mereka pahami (abstrak). Padahal bahan materi IPS penuh dengan pesan-pesan yang bersifat abstrak. Konsep-konsep seperti waktu, perubahan, kesinambungan (continuity), arah mata angin, lingkungan, ritual, akulturasi, kekuasaan, demokrasi, nilai, peranan, permintaan, atau kelangkaan adalah konsep-konsep abstrak yang dalam program studi IPS harus dibelajarkan kepada siswa SD.⁵³

Ada 3 kajian utama berkenaan dengan dimensi tujuan pembelajaran IPS di SD, yaitu:

a. Pengembangan Kemampuan Berpikir Siswa

Pengembangan kemampuan intelektual adalah pengembangan kemampuan siswa dalam berpikir tentang ilmu-ilmu sosial dan masalah-masalah masyarakat. Udin S. Winataputra (1996) mengemukakan bahwa dimensi intelektual merujuk pada ranah kognitif terutama yang berkenaan dengan proses berpikir atau pembelajaran yang menyangkut proses kognitif bertaraf tinggi dari mulai kemampuan pemahaman sampai evaluasi. S. Hamid Hasan (1998) menambahkan bahwa pada proses berpikir mencakup pula kemampuan dalam mencari informasi, mengolah informasi dan mengkomunikasikan temuan.

⁵³ *Ibid.*,

b. Pengembangan Nilai dan Etika Sosial

S. Hamid Hasan (1996) mengartikan nilai sebagai sesuatu yang menjadi kriteria suatu tindakan, pendapat atau hasil kerja itu bagus/ positif atau tidak bagus/ negatif. Franz Von Magnis (1985) menyatakan bahwa etika adalah penyelidikan filsafat tentang bidang moral, ialah bidang yang mengenai kewajiban-kewajiban manusia serta tentang yang baik dan yang buruk.

c. Pengembangan Tanggung Jawab dan Partisipasi Sosial

Dimensi yang ketiga dalam pembelajaran IPS adalah mengembangkan tanggung jawab dan partisipasi sosial yakni yang mengembangkan tujuan IPS dalam membentuk warga negara yang baik, ialah warga negara yang berpartisipasi aktif dalam kehidupan bermasyarakat.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut, supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut. Jadi penelitian dan pengembangan bersifat longitudinal (bertahap bisa *multy years*)⁵⁴.

Metodologi penelitian dan pengembangan ini sangat akrab dengan bidang teknologi pembelajaran. Teknologi pembelajaran itu berkaitan dengan upaya untuk peningkatan efisiensi dan efektivitas pembelajaran.⁵⁵

B. Model Pengembangan

Dalam penelitian pengembangan ini model yang digunakan adalah model prosedural. Model prosedural adalah model deskriptif yang menggambarkan alur atau langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan suatu produk tertentu. Model

⁵⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: CV. Alfabeta, 2011) hlm. 297.

⁵⁵ Punaji Setyosari, *Metode penelitian pendidikan dan pengembangan* (Jakarta: Kencana Prenada media Group, 2010) hlm. 223.

prosedural ini biasanya berupa urutan langkah-langkah yang diikuti secara bertahap dari langkah awal hingga langkah akhir. Model prosedural biasa dijumpai dalam rancangan sistem pembelajaran. Banyak rancangan sistem pembelajaran yang kita kenal. Model-model itu misalnya model Kaufman, model Kemp, IDI, ADDIE, Dick & Carey, dan sebagainya.⁵⁶

Penelitian dan pengembangan ini menggunakan model penelitian deskriptif dengan langkah-langkah umum yang harus diikuti untuk menghasilkan produk, sebagaimana siklus penelitian dan pengembangan (Borg & Gall) sebagai berikut :⁵⁷

1) Penelitian dan pengumpulan informasi awal

Langkah pertama ini meliputi analisis kebutuhan, studi pustaka, studi literatur, penelitian skala kecil dan standar laporan yang dibutuhkan. Peneliti melakukan wawancara awal terhadap guru kelas IV untuk menganalisis kebutuhan. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV SDI As-Salam, guru menjelaskan bahwa dalam pembelajaran IPS siswa kurang memiliki motivasi belajar sehingga berdampak kepada hasil belajar yang kurang memuaskan karena siswa belum mencapai nilai KKM. Hal ini terkadang mungkin disebabkan karena dalam proses pembelajaran guru lebih sering menggunakan metode hafalan dan ceramah dalam mengingat materi pelajaran. Pada pembelajaran tema pahlawanku misalnya, siswa dituntut untuk menghafal nama tokoh-tokoh yang berperan penting dalam pelaksanaan proklamasi kemerdekaan Indonesia 1945 serta

⁵⁶ *Ibid.* hlm. 230.

⁵⁷ *Ibid.* 237-239.

peristiwa-peristiwa yang terjadi sekitar proklamasi. Sedangkan tidak semua siswa dapat langsung mengingat kejadian-kejadian yang terjadi sekitar peristiwa proklamasi. Metode ini juga hanya akan membuat siswa mengingat-ingat materi pelajaran dalam waktu yang relatif pendek. Beliau mengakui bahwa masih merasa kesulitan dalam membuat suatu media pembelajaran yang diminati siswa disaat perkembangan teknologi dan informasi berkembang pesat.⁵⁸

Selanjutnya dilakukan observasi pada proses pembelajaran untuk mendapatkan data secara nyata. Peneliti melakukan observasi di kelas IV SDI As-Salam Malang untuk melihat kondisi realita di lapangan selama proses pembelajaran berlangsung.

Setelah memperoleh data maka menganalisisnya dan menentukan solusi berdasarkan kebutuhan pada lapangan.

2) Perencanaan

Perencanaan penelitian R&D meliputi: merumuskan tujuan penelitian, memperkirakan dana, tenaga dan waktu, merumuskan kualifikasi peneliti dan bentuk partisipasinya dalam penelitian.

Berdasarkan informasi awal, peneliti ingin mengembangkan media cerita bergambar *flipbook* sebagai media pembelajaran IPS materi pahlawanku. Tujuannya adalah untuk menjelaskan desain pengembangan media buku cerita bergambar *flipbook* pada pembelajaran IPS, menjelaskan kemenarikan media buku

⁵⁸ Hasil wawancara dengan ibu Adna Arum A, S.Pd selaku guru kelas IV SDI As-Salam pada tanggal 5 April 2016 pukul 09.00 WIB.

cerita bergambar *flipbook* pada pembelajaran IPS, dan menjelaskan perbedaan peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan produk pengembangan media cerita bergambar *flipbook* dengan yang tidak menggunakan produk pengembangan media cerita bergambar *flipbook* kelas IV SDI As-Salam Malang.

Setelah itu peneliti juga harus bisa memperkirakan dana, tenaga dan waktu. Untuk dana, peneliti sebisa mungkin untuk meminimalisir dana yang akan dikeluarkan. Sedangkan tenaga dan waktu, peneliti memprediksi pembuatan produk yang akan selesai dalam kurun waktu 1 bulan dan akan melakukan penelitian selama kurang lebih 2 bulan untuk menyelesaikan penelitian pengembangan ini mulai dari tahap observasi sampai uji coba lapangan.

Untuk kualifikasi peneliti dan bentuk partisipasinya dalam penelitian, peneliti merumuskan beberapa kualifikasi diantaranya:⁵⁹

- ✓ Daya nalar, seorang peneliti harus memiliki daya nalar yang tinggi yaitu dengan adanya kemampuan memberi alasan dalam memecahkan masalah, baik secara induktif maupun deduktif.
- ✓ Orosinalitas, peneliti harus memiliki daya hayal ilmiah dan harus kreatif,. Peneliti harus *briliant*, memiliki inisiatif yang berencana serta harus subur dengan ide-ide yang rasional dan menghindari plagiat.
- ✓ Daya ingat, seorang peneliti harus memilik daya ingat yang kuat, selalu ekstensif dan logis. Dapat dengan sigap melayani serta menguasai fakta-fakta.

⁵⁹ Rantyw.blogspot.co.id (diakses pada hari Jumat tanggal 27 Mei 2016 pk1. 10.30 WIB)

- ✓ Kewaspadaan, seorang peneliti harus secara cepat dapat melakukan pengamatan terhadap perubahan yang terjadi pada suatu variabel atau atau suatu fenomena. Ia harus sigap dan mempunyai intaian yang tajam, serta responsive terhadap perubahan atau kelainan.
- ✓ Akurat, seorang peneliti harus mempunyai tingkat pengamatan serta tingkat perhitungan yang akurat, tajam serta beraturan.
- ✓ Konsentrasi, seorang peneliti harus memiliki kekuatan konsentrasi yang tinggi, kemauan yang keras serta tidak cepat muak.
- ✓ Dapat bekerja sama, peneliti harus mempunyai sifat yang kooperatif, dapat bekerja sama dengan siapapun. Harus memiliki keinginan untuk berteman secara intelektual dan dapat bekerjasama secara *teamwork*.
- ✓ Kesehatan, seorang peneliti harus sehat, jiwa maupun fisik. Peneliti harus stabil, sabar dan penuh vitalitas.
- ✓ Semangat, kesehatan si peneliti ditunjang pula dengan semangat untuk meneliti.
- ✓ Pandangan moral, peneliti harus mempunyai kejujuran intelektual, mempunyai moral yang tinggi, beriman dan dapat dipercaya. Peneliti harus memiliki kraetifitas serta hasrat yang tinggi.

3) Pengembangan format produk awal

Setelah merumuskan perencanaan, peneliti mulai membuat produk media buku cerita bergambar *flipbook*. Peneliti menilai media buku cerita bergambar *flipbook* akan dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran sebagai buku

supplement dalam mempelajari tema kepahlawanan yang didesain semenarik mungkin sehingga menimbulkan hasil belajar dalam diri siswa untuk belajar dan akan berdampak pada hasil nilai belajar siswa yang lebih memuaskan.

Akhir dari pembuatan *flipbook* adalah melakukan publish terhadap produk agar siap untuk dilakukan uji coba. Tidak hanya itu peneliti juga harus menentukan sarana dan prasarana penelitian yang akan dibutuhkan selama proses penelitian pengembangan.

4) Uji coba awal

Uji coba awal dilakukan kepada 2 orang pakar, masing-masing pakar pengembangan media dan pakar ahli materi untuk memperoleh validitas sebuah produk. Peneliti menetapkan validator untuk menilai tingkat kevalidan media yang dikembangkan. Peneliti memilih Bapak Dr. Muhammad Walid, MA sebagai validasi ahli desain, Ibu Aniek Rahmaniah, S.Sos, M.Si sebagai validasi ahli materi dan Ibu Adna Arum, S.Pd sebagai validasi ahli pembelajaran IPS.

5) Revisi produk

Berdasarkan hasil uji coba awal, peneliti melakukan perbaikan produk pengembangan masukan dari pakar media dan ahli pembelajaran.

6) Uji coba lapangan

Setelah dilakukan revisi awal, produk pengembangan perlu untuk di revisi dilapangan agar produk menjadi tepat sasaran. Uji coba awal dilakukan kepada 10 orang siswa. Kemudian mempersiapkan angket untuk mengukur sejauh mana kemenarikan media pembelajaran

7) Revisi produk

Peneliti melakukan revisi yang kedua setelah memperoleh kelamahan pada uji coba lapangan sebelumnya.

8) Uji lapangan

Setelah revisi kedua, peneliti perlu menguji cobakan lagi pada siswa satu kelas. Dalam penelitian ini uji coba dilakukan pada kelas IV SDI As-Salam Malang pada 40 siswa. Perlu mengukur kemampuan siswa yang menggunakan produk yang dikembangkan pada kelas eksperimen sebanyak 20 siswa dengan yang tidak memakai produk yang dikembangkan kelas kontrol sebanyak 20 siswa, dengan menggunakan *Pre-test* dan *Post-test*.

9) Revisi produk akhir

Setelah diujikan selama tiga kali, maka peneliti masih perlu melakukan revisi pada hasil dari uji coba lapangan untuk memperoleh hasil maksimal.

10) Desiminasi dan Implementasi

Tahap terakhir dari penelitian pengembangan ini adalah menuliskan laporan penelitian berdasarkan prosedur sebelumnya.

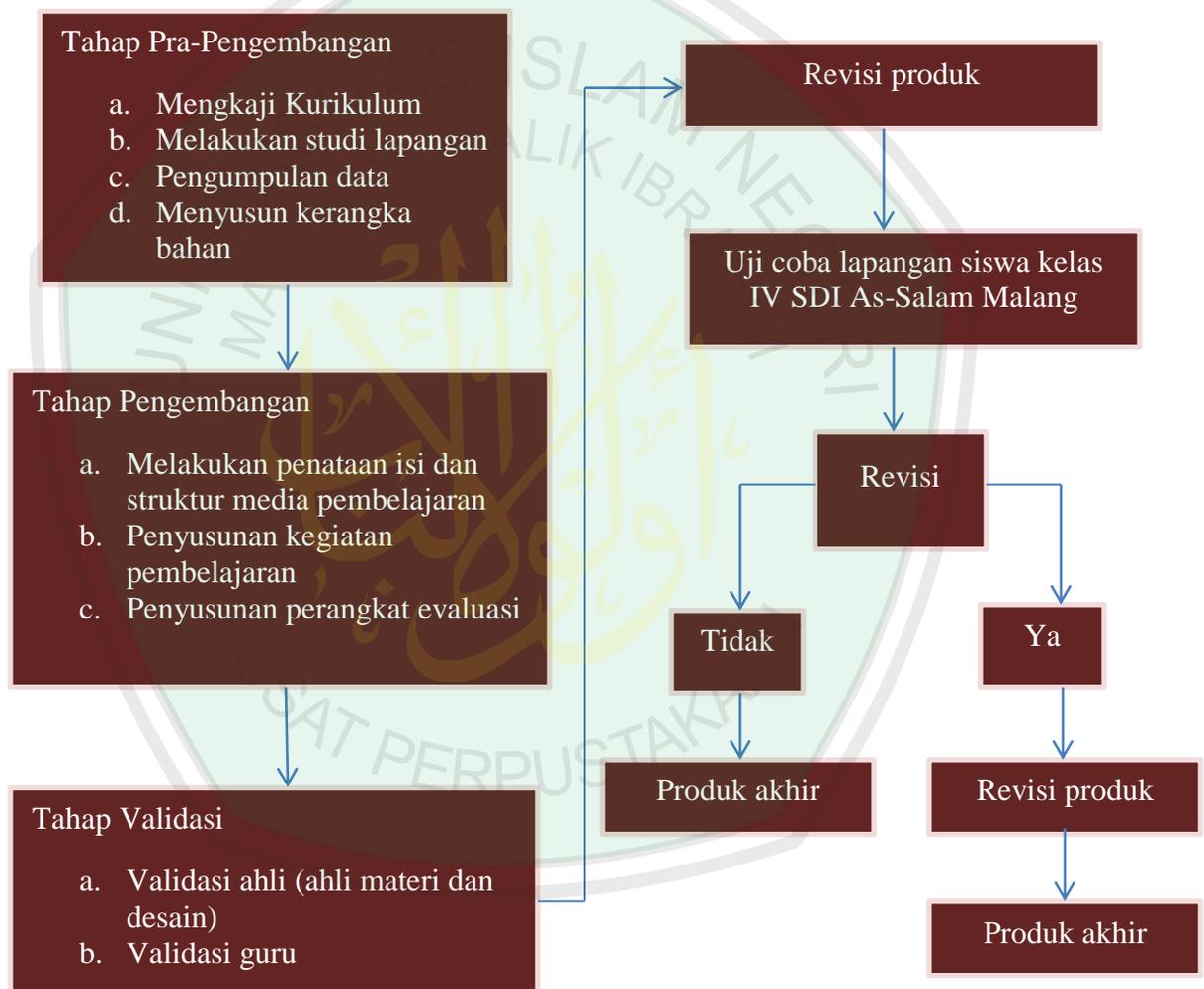
C. Prosedur Pengembangan

Berdasarkan model yang telah dipilih dan dijelaskan, maka pengembang merangkum 10 prosedur penelitian menurut Borg and Gall yang bertujuan agar lebih

jas dan mudah dalam melakukan setiap tahapan pada prosedur pengembangan, maka digambarkan menggunakan gambar bagan sebagai berikut:⁶⁰

Gambar 3.1

Langkah-langkah Pengembangan Media Pembelajaran



⁶⁰ Azizah, Ilza Ma'azi. *Pengembangan bahan ajar berbasis multimedia interaktif untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPA materi rangka manusia kelas IV MIN Cengklok Ngronggot Nganjuk*. Skripsi, Jurusan PGMI. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. 2013.

Dari langkah-langkah yang telah digambarkan diatas, maka penjelasannya sebagai berikut: (1) tahap pra-pengembangan, (2) tahap pengembangan produk, (3) tahap uji coba produk, (4) tahap revisi.

1. Tahap pra-pengembangan produk

Tujuan tahap pra-pengembangan yaitu mempelajari dan mendalami karakteristik materi yang dikembangkan ke dalam media pembelajaran yang direncanakan. Selain itu, mengumpulkan bahan-bahan materi yang dibutuhkan untuk merancang media pembelajaran. Kegiatan yang dilakukan dalam tahap ini adalah:

a. Mengkaji kurikulum

Analisis kurikulum yang dilaksanakan bertujuan untuk menentukan kompetensi dasar dan indikator. Pada tahap ini ditentukan jumlah kompetensi dasar dan indikator yang akan dikembangkan ke dalam media pembelajaran.

Adapun kompetensi dasar utama yang dipilih adalah tentang:

- 3.1 Mengenal manusia, aspek keruangan, konektivitas antar ruang, perubahan dan keberlanjutan dalam waktu, sosial, ekonomi, dan pendidikan.
- 4.1 Menceriterakan tentang hasil bacaan mengenai pengertian ruang, konektivitas antar ruang, perubahan, dan keberlanjutan dalam waktu, sosial, ekonomi, dan pendidikan dalam lingkup masyarakat di sekitarnya.

Adapun indikator utama yang dipilih adalah tentang:

- Menjelaskan asal tokoh, perjuangan dan perilaku yang bisa dicontoh dari pahlawan.
- Menceritakan pentingnya menghargai perjuangan Ir. Soekarno.

b. Melakukan studi lapangan

Studi lapangan yang dilakukan bertujuan untuk mengidentifikasi perilaku dan karakteristik siswa kelas IV SDI As-Salam Malang, menganalisis kesulitan belajar siswa, dan menganalisis kebutuhan media pembelajaran IPS materi pahlawanku kelas IV SD/MI. Kegiatan ini dilakukan dengan cara wawancara kepada guru kelas serta mengamati buku ajar yang digunakan dalam pembelajaran IPS khususnya pada tema pahlawanku.

Hasil pengamatan menunjukkan bahwa buku ajar yang digunakan dalam pembelajaran IPS mengacu pada kurikulum 2013, hanya saja materi yang disajikan kurang luas. Selain itu buku ajar yang digunakan hanya berfokus pada penokohan Soekarno sedangkan dalam buku tersebut menyinggung tentang proklamasi kemerdekaan. Pada akhirnya hal tersebut akan membuat siswa mengalami kesulitan untuk memahami materi yang disajikan tanpa ada penjelasan yang lebih luas tentang peristiwa proklamasi sehingga nantinya akan mempengaruhi hasil belajar siswa.

c. Pengumpulan data dan pemilihan bahan

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan data dan pemilihan buku ajar yang akan dikembangkan dalam pengembangan media pembelajaran. Buku ajar yang dipilih disesuaikan dengan kemampuan siswa pada tingkat SD/MI. Hasil dari proses tersebut berupa materi yang berkenaan dengan tema pahlawanku. Serta pemilihan karakteristik tokoh-tokoh yang berperan dalam peristiwa proklamasi.

d. Menyusun kerangka media pembelajaran

Penyusunan kerangka media pembelajaran untuk mengelompokkan indikator, materi evaluasi dari kompetensi tentang tema pahlawanku serta meneladani sikap dari perjuangan para pahlawan.

2. Tahap pengembangan produk

Pada tahap ini dilakukan pengembangan media pembelajaran kurikulum 2013. Dalam mengembangkan materi ini, peneliti melakukan konsultasi dengan guru mata pelajaran dan beberapa pihak yang kompeten dalam bidang ilmu pengetahuan sosial. Materi yang disajikan dalam buku ini bukanlah materi yang disajikan menjelaskan tentang konsep, tetapi materi yang disajikan berupa buku cerita bergambar *flipbook*. Adapun prosesnya sebagai berikut: (a) melakukan penataan isi dan struktur media pembelajaran, (b) menyusun narasi dan dialog, (c) pembuatan gambar penokohan dan peristiwa, (d) penyusunan soal evaluasi.

3. Tahap uji coba produk

Kegiatan pada tahap ini untuk mengetahui tingkat kelayakan draf awal yang dihasilkan dari tahap pengembangan sehingga bisa dilakukan perbaikan untuk penyempurnaan produk yang berupa media pembelajaran. Pada tahap ini terdapat dua langkah yaitu tahap validasi ahli dan uji coba lapangan. Validasi produk dilakukan dengan konsultasi kepada para ahli, yakni ahli desain, materi dan praktisi pembelajaran. Hasil penilaian dari validasi para ahli digunakan untuk penyempurnaan produk. Setelah itu dilakukan uji coba lapangan untuk mengetahui kelayakan dan kemenarikan media pembelajaran yang telah dikembangkan.

4. Tahap revisi produk

Tahap ini dilakukan untuk perbaikan atau penyempurnaan terhadap draf awal berdasarkan analisis data atau informasi yang diperoleh dari ahli dan siswa. Apabila media pembelajaran sudah dikatakan valid maka peneliti tidak perlu melakukan revisi dan produk siap untuk diimplementasikan, namun apabila media pembelajaran belum dikatakan valid maka harus direvisi terlebih dahulu sebelum menjadi produk akhir pengembangan.

D. Validitas Produk

Tahap ini merupakan tahap inti dari pengembangan. Validasi desain merupakan proses untuk menilai apakah produk yang dihasilkan akan lebih efektif dari sebelumnya atau tidak. Sebelum diimplementasikan tentunya media yang

dikembangkan perlu dievaluasi agar diketahui kelemahan dan kelebihan serta memperoleh masukan awal.

Validasi dapat dilakukan melalui para pakar atau ahli yang sudah berpengalaman dalam bidangnya. Validasi ini dilakukan sebelum media diujicobakan kepada siswa. Validasi produk dapat dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa pakar atau tenaga ahli yang berpengalaman untuk menilai produk baru tersebut. Tahap validasi, meliputi:⁶¹

1. Validasi Ahli Materi (Isi)

Ahli materi isi merupakan dosen ahli yang menguasai pembelajaran.

Adapun kualifikasi ahli dalam penelitian pengembangan ini adalah:

- a. Menguasai karakteristik pembelajaran
- b. Memiliki wawasan keilmuan terkait dengan produk yang dikembangkan
- c. Bersedia sebagai penguji produk media buku cerita bergambar *flipbook* kelas IV SDI As-Salam Malang.

2. Validasi Ahli Desain

Ahli desain yang ditetapkan untuk menguji tingkat kevalidan produk media cerita bergambar pada dasarnya mempunyai kriteria yang sama dengan ahli materi (isi) akan tetapi ahli desain pembelajaran harus yang mempunyai kemampuan dalam bidang desain pembelajaran.

⁶¹ Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. (Bandung: CV. Alfabeta, 2009) hlm. 302.

3. Praktisi Pembelajaran

Praktisi Pembelajaran ini merupakan salah satu penguji tingkat kevalidan dari produk media buku cerita bergambar *flipbook*. Adapun kualifikasi praktisi pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Guru sedang mengajar di tingkat lembaga SD/MI
- b. Memiliki pengalaman dalam mengajar
- c. Bersedia sebagai penguji serta produk media buku cerita bergambar *flipbook* untuk sumber perolehan data hasil pengembangan.

Terkait dengan langkah-langkah yang dilakukan dalam *review* praktisi pembelajaran sama halnya dengan *review* ahli isi dan ahli desain pembelajaran.

E. Uji Coba

Uji coba produk ini dilakukan untuk mendapatkan data yang akurat dengan cara melakukan percobaan kepada beberapa subjek untuk mencari kelemahan dan kekurangan dari media pembelajaran ini. Dengan uji coba ini, diharapkan produk yang dihasilkan nanti sesuai dengan kebutuhan dan minat siswa dalam proses pembelajaran agar dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

1. Desain Uji Coba

Pengujian produk dalam penelitian ini dilakukan dengan 2 tahap, yakni :

- a. Uji coba awal

Uji coba ini dilakukan oleh ahli desain media pembelajaran, ahli pembelajaran IPS dan ahli materi/isi pembelajaran IPS.

b. Uji lapangan

Uji coba lapangan adalah uji coba dalam lingkup yang luas, yakni pada seluruh siswa kelas IVA SDI As-Salam Malang sebanyak 20 siswa.

2. Subyek Uji Coba

a. Uji coba awal

Subjek uji coba awal dilakukan pada ahli desain media pembelajaran Bapak Dr. Muhammad Walid, M. A. Peneliti memilih beliau dikarenakan beliau merupakan ahli desain dalam bidang pembuatan buku atau media penunjang lainnya. Selain itu beliau juga ketua jurusan yang memahami karakteristik pembelajaran, serta bersedia sebagai penguji serta produk media buku cerita bergambar *flipbook* untuk sumber perolehan data hasil pengembangan.

Untuk ahli materi/isi pembelajaran IPS Ibu Aniek Rahmaniah S.Sos, M.Si. Peneliti memilih beliau dikarenakan beliau merupakan ahli dalam ilmu-ilmu sosial, beliau juga mengampu mata kuliah yang berhubungan dengan ilmu sosial, beliau memahami karakteristik pembelajaran IPS serta bersedia sebagai penguji serta produk media buku cerita bergambar *flipbook* untuk sumber perolehan data hasil pengembangan.

Sedangkan untuk ahli pembelajaran peneliti memilih Ibu Adna Arum A, S.Pd. beliau adalah guru sedang mengajar di tingkat lembaga SD/MI (sebagai wali kelas IVA SDI As-Salam), memiliki pengalaman dalam mengajar IPS, bersedia sebagai penguji serta produk media buku cerita bergambar *flipbook* untuk sumber perolehan data hasil pengembangan.

b. Uji lapangan

Subjek uji coba lapangan adalah seluruh siswa kelas IV SDI As-Salam Malang yang dipilih secara *Simple Random Sampling* (acak). *Simple Random Sampling* merupakan pengambilan anggota sample dari populasi yang dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu.⁶²

3. Jenis Data

Data didefinisikan sebagai keterangan atau bahan nyata yang dapat dijadikan dasar kajian (analisis atau kesimpulan).⁶³ Data digunakan sebagai dasar untuk menentukan keefektifan dan daya tarik produk yang dihasilkan. Jenis data yang dikumpulkan dibagikan menjadi dua, sesuai jenis data pada umumnya, yaitu:

⁶² *Ibid.*, hlm 82.

⁶³ Ayu Muhayyinah, *Pengembangan Bahan Ajar Ilmu Pengetahuan Alam Materi Gaya dengan Model Learning Cycle 5 Fase untuk Siswa Kelas IV MI Islamiyah Pakis-Tumpang.*, (Malang: Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. UIN Malang. 2012), hlm. 62.

a. Data kuantitatif, diperoleh dari hasil penskoran berupa prosentase melalui angket penilaian ahli, angket penilaian guru mata pelajaran IPS, dan hasil tes belajar siswa adalah sebagai berikut:

1) Penilaian ahli materi/isi dan desain pembelajaran tentang kesesuaian isi media pembelajaran. Kesesuaian media meliputi kemenarikan pengemasan, ilustrasi, dan kelengkapan komponen lainnya, yang dapat menjadikan sebuah media pembelajaran menjadi efektif.

2) Hasil tes belajar siswa yang menggunakan produk yang dikembangkan dengan yang tanpa produk media hasil pengembangan yang diukur dari hasil *pre-test* dan *post-test* (hasil tes awal dan hasil tes akhir).

3) Angket tanggapan guru kelas dan siswa tentang media pembelajaran *flipbook*.

b. Data kualitatif, dapat berupa :

1) Hasil pengamatan pembelajaran siswa yang menggunakan media dan yang tidak menggunakan media selama pembelajaran hasil pengembangan.

2) Masukan, tanggapan, dan saran perbaikan berdasarkan hasil penilaian ahli isi, ahli pembelajaran dan praktisi pembelajaran IPS SDI As-Salam Malang.

4. Instrumen Pengumpulan Data

Pada pengumpulan data dalam penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa instrumen pengumpulan data, antara lain angket dan tes hasil belajar. Dan tujuan dalam setiap instrumen pengumpulan data tersebut antara lain;

a. Observasi

Pedoman observasi dibuat sebagai panduan untuk mengetahui proses berlangsungnya pembelajaran dengan menggunakan media yang dikembangkan. Observasi juga dilakukan untuk mengetahui kondisi awal sekolah dan karakteristik siswa.

b. Angket

Angket atau kuesioner (*questionnaire*) merupakan suatu teknik atau cara pengumpulan data secara tidak langsung. Angket berisi sejumlah pertanyaan yang harus dijawab atau direspon oleh responden.⁶⁴ Angket ini bertujuan untuk mengumpulkan data tentang kesesuaian media pembelajaran *flipbook*, ketepatan perancangan atau desain pembelajaran, kemenarikan dan keefektifan penggunaan media pembelajaran. Disamping itu, angket ini juga berfungsi untuk mengukur hasil belajar belajar siswa dalam materi ini.

⁶⁴ Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2007), hlm. 219.

Langkah pertama dalam instrument angket kepada ahli isi/materi, ahli media, guru mata pelajaran IPS kelas IV, dan siswa. Dari data yang didapatkan dari instrument angket kemudian dianalisis melalui perhitungan prosentase rata-rata skor pada setiap jawaban dari segi pertanyaan dalam angket.

Tabel 3.1 Kriteria Penskoran Yang Digunakan Pengembang Dalam Memberikan Penilaian Media Yang Dikembangkan⁶⁵

Skala penilaian/tanggapan				
1	2	3	4	5

Keterangan :

1. Sangat tidak tepat, sangat tidak sesuai, sangat tidak jelas, sangat tidak menarik, sangat tidak mudah.
2. Kurang tepat, kurang sesuai, kurang jelas, kurang menarik, kurang mudah.
3. Cukup tepat, cukup sesuai, cukup jelas, cukup menarik, cukup mudah.
4. Tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah.
5. Sangat tepat, sangat sesuai, sangat jelas, sangat menarik, sangat mudah.

⁶⁵ Sugiyono, 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. (Bandung :CV. ALFABETA), hlm. 94.

Setelah data angket dikonversi kedalam data berupa nilai berdasarkan tabel tersebut, langkah selanjutnya adalah menentukan rata-rata skor. Rata-rata pernyataan angket dengan skala likert, adalah:⁶⁶

$$\text{nilai prosentase} = \frac{\sum \text{total jawaban}}{\sum \text{skor ideal}} \times 100\%$$

Skor ideal, ditentukan dengan rumus sebagai berikut:

$$\sum \text{skor ideal} = \text{skor tertinggi} \times \text{jumlah responden} \times \text{jumlah butir soal}$$

Hasil presentase kemudian diinterpretasikan berdasarkan skala kategori keefektifan sebagai berikut:⁶⁷

Tabel 3.2 Kualifikasi Tingkat Keefektifan dan Kemenarikan Berdasarkan Presentase

Presentase %	Tingkat Kevalidan
80 – 100	Menarik/Tidak Revisi
60-79	Cukup Menarik / Tidak Revisi
40-59	Kurang Menarik/ Revisi sebagian
0 – 39	Tidak Menarik/ Revisi

⁶⁶ *Ibid.* hlm. 93.

⁶⁷ *Ibid.*,

c. Tes Hasil Belajar

Tes hasil belajar atau tes prestasi belajar digunakan untuk mengukur hasil-hasil belajar yang dicapai siswa selama kurun waktu tertentu. Tes yang digunakan adalah tes evaluatif, yang dilakukan untuk mengukur tingkat penguasaan siswa dan posisinya baik antar teman sekelas maupun dalam penguasaan target materi.⁶⁸

Tes yang digunakan untuk mengumpulkan data tentang hasil tes awal dan tes akhir yang menunjukkan keefektifan belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran hasil pengembangan yang telah dilakukan, yaitu media pembelajaran *flipbook* pada tema pahlawanku.

5. Teknik Analisis Data

Analisis yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini mempunyai tiga teknik diantaranya, analisis isi pembelajaran, analisis deskriptif, dan analisis hasil tes.

a. Analisis isi pembelajaran

Analisis ini dilakukan dengan merumuskan tujuan pembelajaran yang disesuaikan dengan standar kompetensi dan kompetensi inti untuk menyampaikan susunan materi yang akan

⁶⁸ Nana Syaodih Sukmadinata, *op.cit.*, hlm. 223.

dijadikan media pembelajaran berupa produk yang sudah dikembangkan. Hasil analisis tersebut kemudian digunakan sebagai media pembelajaran berupa pengembangan media cerita bergambar *flipbook*.

b. Analisis deskriptif

Pada tahap uji coba, data dihimpun menggunakan angket penilaian terbuka untuk memberikan kritik dan saran atau masukan perbaikan. Hasil analisis deskriptif ini digunakan untuk menentukan tingkat ketepatan, keefektifan dan produk hasil pengembangan yang berupa pengembangan media cerita bergambar *flipbook* pada materi pahlawanku, untuk menganalisis hasil tanggapan dari validator menggunakan rumus sebagai berikut.⁶⁹

$$P = \frac{\sum xi}{\sum x} \times 100 \%$$

Keterangan :

P = Kelayakan

\sum^{xi} = Jumlah jawaban tertinggi

\sum^x = Jumlah jawaban penilaian

⁶⁹ Suharsimi Arikunto, *Dasar – Dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta:Bumi Aksara,2003), hlm. 313

Dalam pemberian makna dan pengambilan keputusan untuk merevisi media pembelajaran yang digunakan kualifikasi yang memiliki kriteria sebagai berikut :⁷⁰

Tabel 3.3 Kriteria kelayakan media pembelajaran

Presentase 100%	Kualifikasi	Kriteria kelayakan
$84\% < \text{skor} \leq 100\%$	Sangat valid	Tidak Revisi
$68\% < \text{skor} \leq 84\%$	Valid	Tidak Revisi
$52\% < \text{skor} \leq 68\%$	Cukup valid	Perlu Revisi
$36\% < \text{skor} \leq 52\%$	Kurang valid	Revisi
$20\% < \text{skor} \leq 36\%$	Sangat kurang valid	Revisi

c. Analisis Hasil tes

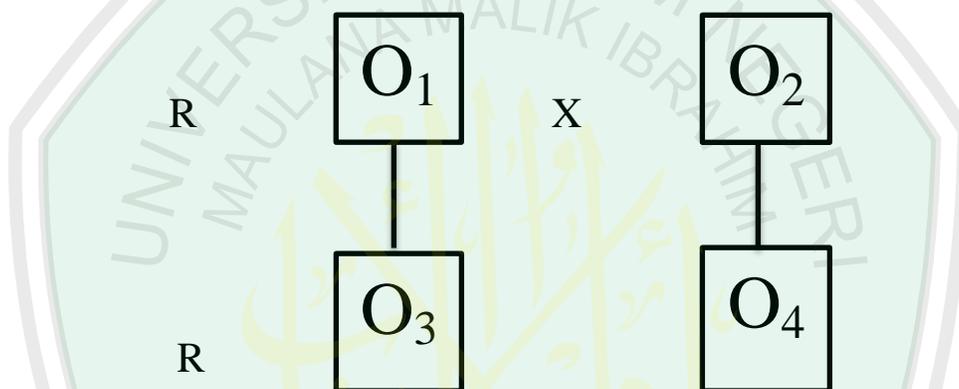
Analisis data digunakan untuk mengukur tingkat perbandingan hasil belajar siswa, dalam uji coba lapangan pengujian data menggunakan desain eksperimen yang dilakukan untuk mengetahui perbandingan sebelum dan sesudah menggunakan produk pengembangan (kelas eksperimen dan kelas control). Pengujian dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan informasi apakah

⁷⁰ *Ibid.*,

media pembelajaran tersebut lebih efektif dan efisien dibandingkan media pembelajaran yang lama atau yang lain.⁷¹

Untuk pengujian media pembelajaran ini dilakukan dengan cara membandingkan dengan keadaan sebelum dan sesudah memakai sistem baru (kelas eksperimen dan kelas control).⁷²

Gambar 3.2 Desain Eksperimen (kelas eksperimen-kelas control)



Keterangan:

R : Pengambilan kelas eksperimen dan kelas control secara random

O₁ : Nilai kemampuan awal kelas eksperimen (*Pre-test*)

X : Treatment

O₂ : Nilai kelas eksperimen dengan menggunakan media cerita bergambar *flipbook* (*post-test*)

O₃ : Nilai kemampuan awal kelas control (*Pre-test*)

⁷¹ Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: CV ALFABETA, 2009), hal 414.

⁷² *Ibid*, hal, 76.

O₄: Nilai kelas control dengan menggunakan media cerita bergambar *flipbook* (*post-test*)

Pada uji coba lapangan, data dihimpun menggunakan angket dan tes atau tes pencapaian belajar. Data uji coba lapangan dikumpulkan dengan menggunakan *pre-test* dan *post-test* dalam rangka untuk mengetahui perbandingan efektifnya belajar siswa antara kelompok uji coba lapangan yakni siswa kelas IV yang menggunakan dan tidak menggunakan produk pengembangan media cerita bergambar *flipbook*. Untuk menghitung tingkat perbandingan tersebut menggunakan rumus t-test. Adapun rumus yang digunakan dengan tingkat kemaknaan 0,05 adalah:⁷³

$$t = \frac{D}{\sqrt{\frac{d^2}{N(N-1)}}}$$

Keterangan :

t = uji t

D = Different ($X_2 - X_1$)

d^2 = Variasi

N = Jumlah Sampel

⁷³ Subana dkk, *Statistika Pendidikan* (Bandung: Pustaka Setia, 2005), hlm. 131.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. HASIL PENGEMBANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR *FLIPBOOK*

1. Deskripsi Buku Cerita Bergambar *Flipbook*

Hasil produk pengembangan yang dikembangkan berupa buku cerita bergambar *flipbook* dengan tema pahlawanku untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDI AS-Salam Malang. Adapun deskripsi dari produk buku cerita bergambar *flipbook* ini adalah sebagai berikut:

a. Identitas Produk

Bentuk Fisik : Bahan cetak (*material printed*)

Judul : Buku Cerita Bergambar Flipbook IPS Kelas IV
MI/SD

Tema : Pahlawanku

Sasaran : Siswa kelas IV SDI AS-Salam Malang

Nama Pengarang : Rustika Chandra

Tebal Halaman : 27 halaman

Cetakan : Pertama

Ukuran Kertas : A4 (210 mm x 297 mm)

b. Sampul Buku

Bagian sampul di dalam buku cerita bergambar *flipbook* dengan tema pahlawanku memiliki 2 bagian yakni sampul depan dan sampul belakang.

Berikut penjelasannya:

1) Sampul Depan



Gambar 4.1 Sampul Depan

Sampul depan buku cerita terdiri dari judul buku disesuaikan dengan pokok bahasan yang dikembangkan berjudul “Buku Cerita Bergambar *Flipbook* IPS Kelas IV MI/SD Tema Pahlawanku ”, kurikulum yang digunakan oleh buku yaitu kurikulum 2013, tapi juga bisa digunakan pada siswa kelas 5 yang memiliki kurikulum KTSP pada tema Peristiwa proklamasi, tingkatan kelas, dan nama pengembang. Sedangkan *background* buku disesuaikan dengan subtema dan materi yang dibahas di dalam buku yaitu pahlawanku, hal ini dimaksudkan agar pembaca mampu mengetahui makna judul sebelum membuka isi dari buku tersebut.

2) Sampul Belakang

fokus buku cerita bergambar pada hal-hal yang diasumsikan sesuai dengan kebutuhan pembaca, 3) keunggulan isi yang disajikan dalam buku cerita bergambar, 4) harapan penulis yang berkaitan dengan prospek terhadap pendidikan dan kesempurnaan buku cerita bergambar.

d. Daftar Isi



Gambar 4.4 Daftar Isi

Daftar isi berisi bab pembelajaran yang akan di bahas pada halaman isi dan disertakan daftar halaman dari seluruh bagian pembelajaran yang terdapat pada buku cerita bergambar, agar pembaca dengan mudah menemukan pokok bahasan yang dicari.

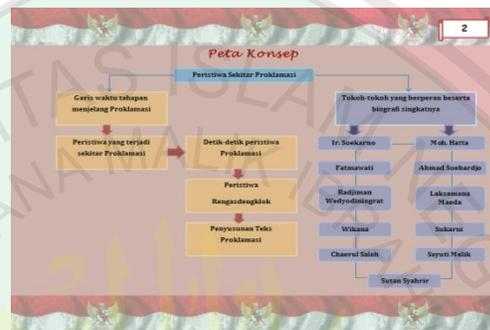
e. Materi Pembelajaran



Gambar 4.5 Materi Pembelajaran

Materi Pembelajaran berisi tentang KD, Indikator dan tujuan pembelajaran dengan harapan guru dan siswa dapat mengetahui hasil yang diperoleh.

f. Peta Konsep



Gambar 4.6 Peta Konsep

Peta Konsep merupakan alur berpikir yang disajikan secara sistematis.

Peta konsep berisi konsep-konsep inti yang akan diberikan.

g. Petunjuk Penggunaan Media



Gambar 4.7 Petunjuk Penggunaan Media

Petunjuk penggunaan pada media ini mencakup penjelasan dari setiap bagian-bagian yang terdapat dalam buku cerita dan juga langkah-langkah

penggunaan buku cerita bergambar, sehingga siswa dengan mudah memahami konteks penjelasan yang terdapat di dalamnya.

h. Pengenalan Tokoh



Gambar 4.8 Pengenalan Tokoh

Pengenalan Tokoh merupakan bagian yang menyajikan gambar/foto orang-orang yang berperan penting dalam peristiwa Proklamasi beserta biografi singkatnya yang bertujuan agar siswa secara tidak sadar mengenali tokoh-tokoh tersebut beserta perannya dalam peristiwa proklamasi.

i. Isi Buku Cerita Bergambar *Flipbook*



Gambar 4.9 Isi Buku Cerita Bergambar

Isi Buku Cerita bergambar *Flipbook* merupakan buku cerita yang disajikan dalam bentuk *Flip* (bolak balik) dimana ketika dalam satu halaman

buku yang berisi narasi cerita, dan terdapat halaman lainnya yang menyatu layaknya seperti jendela yang dapat dibuka berisikan dialog tetapi tetap berada pada satu halaman yang sama.

j. Soal Latihan



Gambar 4.10 Soal Latihan

Evaluasi dimaksudkan untuk mengukur pemahaman konsep siswa terhadap materi yang telah dipelajari.

k. Daftar Pustaka



Gambar 4.11 Daftar Pustaka

Daftar pustaka berisi referensi bahan bacaan yang relevan dengan materi Buku cerita bergambar yang ada dalam media pembelajaran.

1. Biografi Penulis



Gambar 4.12 Biografi Penulis

Biografi penulis berisi tentang data pribadi penulis buku cerita bergambar *flipbook*, yang berisi nama lengkap, tempat tanggal lahir, riwayat pendidikan, pengalaman organisasi, pengalaman lainnya dan alamat *email*.

2. Validasi Produk

Sesuai dengan penelitian yang telah terlaksana, maka peneliti menyajikan data yang telah berhasil dikumpulkan di lapangan yakni seperti di bawah ini.

Data yang terkumpul berupa data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berasal dari observasi di kelas yang dilakukan oleh peneliti dan juga wawancara dengan guru wali kelas IV dan juga kepala sekolah SDI As-Salam Malang. Secara singkat, hasil dari data kualitatif ini adalah terkadang peserta didik merasa jenuh dan tidak memiliki semangat tinggi dalam proses pembelajaran IPS. Disamping itu kurang minatnya siswa dalam mempelajari tentang hal yang berhubungan dengan sejarah Indonesia yang nantinya akan berdampak pada hasil belajar siswa. Maka dari itu pembuatan media yang berbeda dari biasanya ini

dibuat sebagai media penunjang siswa yang bertujuan untuk memudahkan siswa dalam pemahaman materi serta meningkatkan hasil belajar siswa. Pendekatan yang digunakan sebagai pengiring penggunaan media pembelajaran ini dapat membantu proses berpikir bagi peserta didik.

Selain itu, data kualitatif juga berasal dari saran dan pendapat para validator yang diberikan pada saat memvalidasi media pembelajaran buku cerita bergambar *flipbook* sebagai acuan untuk kelayakan pengembangan yang sedang dilakukan oleh pengembang.

Sedangkan data kuantitatif dalam penelitian ini berasal dari angket para validator, angket guru dan siswa serta penilaian hasil belajar siswa yang akan dipaparkan sebagai berikut. Namun sebelum membahas hasil validasi dari para validator, berikut ini akan dijelaskan kriteria penskoran nilai dari angket penilaian yang menggunakan skala Likert.

Tabel 4.1 Kriteria Penskoran Yang Digunakan Pengembang Dalam Memberikan Penilaian Media Yang Dikembangkan

Skala penilaian/tanggapan				
1	2	3	4	5

Keterangan :

1. Sangat tidak tepat, sangat tidak sesuai, sangat tidak jelas, sangat tidak menarik, sangat tidak mudah.

2. Kurang tepat, kurang sesuai, kurang jelas, kurang menarik, kurang mudah.
3. Cukup tepat, cukup sesuai, cukup jelas, cukup menarik, cukup mudah.
4. Tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah.
5. Sangat tepat, sangat sesuai, sangat jelas, sangat menarik, sangat mudah.

Setelah data angket dikonversi ke dalam data berupa nilai berdasarkan tabel tersebut, langkah selanjutnya adalah menentukan rata-rata skor. Rata-rata pernyataan angket dengan skala likert, adalah:

$$\text{nilai prosentase} = \frac{\sum \text{total jawaban}}{\sum \text{skor ideal}} \times 100\%$$

Skor ideal, ditentukan dengan rumus sebagai berikut:

$$\sum \text{skor ideal} = \text{skor tertinggi} \times \text{jumlah responden} \times \text{jumlah butir soal}$$

Hasil presentase kemudian diinterpretasikan berdasarkan skala kategori keefektifan sebagai berikut:

Tabel 4.2 Kualifikasi Tingkat Keefektifan dan Kemenarikan Berdasarkan Presentase

Presentase %	Tingkat Kevalidan
80 – 100	Menarik/Tidak Revisi
60-79	Cukup Menarik / Tidak Revisi
40-59	Kurang Menarik/ Revisi sebagian
0 – 39	Tidak Menarik/ Revisi

Dalam pemberian makna dan pengambilan keputusan untuk merevisi bahan ajar yang digunakan kualifikasi yang memiliki kriteria sebagai berikut:

Tabel 4.3 Kriteria Kelayakan Media Pembelajaran

Presentase 100%	Kualifikasi	Kriteria kelayakan
$84% < \text{skor} \leq 100\%$	Sangat valid	Tidak Revisi
$68% < \text{skor} \leq 84\%$	Valid	Tidak Revisi
$52% < \text{skor} \leq 68\%$	Cukup valid	Perlu Revisi
$36% < \text{skor} \leq 52\%$	Kurang valid	Revisi
$20% < \text{skor} \leq 36\%$	Sangat kurang valid	Revisi

Berikut adalah penyajian data kuantitatif dan data kualitatif oleh ahli isi (materi), ahli desain dan ahli pembelajaran IPS guru kelas IV.

a. Validasi Ahli Materi/Isi Pembelajaran IPS

Proses validasi oleh ahli materi dilaksanakan pada hari Jumat, tanggal 15 April 2016 dan revisi dilaksanakan pada hari Jumat, tanggal 22 April 2016.

1) Data Kuantitatif

Paparan deskriptif hasil penilaian ahli materi terhadap pengembangan media pembelajaran buku cerita bergambar *flipbook*

melalui metode kuisioner dengan instrumen angket akan disajikan di bawah ini.

Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Materi/Isi (sebelum revisi)

No.	Kriteria	$\sum x$	$\sum xi$	P (%)	Kriteria Valid	Ket.
1.	Tingkat relevansi isi media pembelajaran dengan kurikulum yang berlaku	4	5	100	Valid	Tidak Revisi
2.	Kesesuaian media dengan kompetensi dasar dan indikator dalam pembelajaran	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
3.	Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran	4	5	100	Valid	Tidak Revisi
4.	Ketepatan isi buku cerita dengan materi	4	5	100	Valid	Tidak Revisi
5.	Keruntutan alur cerita pada media pembelajaran	4	5	100	Valid	Tidak Revisi
6.	Penyajian isi cerita menggunakan bahasa yang mudah dipahami	4	5	100	Valid	Tidak Revisi
7.	Komponen isi media sudah memadai sebagai media pembelajaran IPS SD/MI	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
8.	Kesesuaian media dengan pengembangan tanggungjawab dan partisipasi sosial	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
9.	Kesesuaian media dengan pengembangan kemampuan berfikir siswa	4	5	100	Valid	Tidak Revisi
10.	Kesesuaian media dengan pengembangan nilai dan etika sosial	4	5	100	Valid	Tidak Revisi
Jumlah		42	50	84%	Sangat Valid	Tidak Revisi

Keterangan:

$\sum x$: jumlah jawaban penilai

$\sum xi$: jumlah jawaban penilai

% : prosentase tingkat kevalidan

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

$$P = \frac{42}{50} \times 100\%$$

$$P = 84\%$$

Berdasarkan perhitungan di atas maka pengamatan yang dilakukan oleh ahli desain keseluruhan mencapai 84%. Jika dicocokkan dengan tabel kriteria kelayakan, maka skor ini termasuk dalam kriteria valid atau layak, akan tetapi menurut ahli pembelajaran peneliti masih harus tetap merevisi beberapa bagian buku cerita bergambar supaya buku lebih sempurna.

Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Materi/Isi (setelah revisi)

No.	Kriteria	$\sum x$	$\sum x_i$	P (%)	Kriteria Valid	Ket.
1.	Tingkat relevansi isi media pembelajaran dengan kurikulum yang berlaku	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
2.	Kesesuaian media dengan kompetensi dasar dan indikator dalam pembelajaran	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
3.	Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
4.	Ketepatan isi buku cerita dengan materi	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
5.	Keruntutan alur cerita pada media pembelajaran	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
6.	Penyajian isi cerita menggunakan bahasa yang mudah dipahami	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
7.	Komponen isi media sudah	4	5	80	Valid	Tidak

	memadai sebagai media pembelajaran IPS SD/MI					Revisi
8.	Kesesuaian media dengan pengembangan tanggungjawab dan partisipasi sosial	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
9.	Kesesuaian media dengan pengembangan kemampuan berfikir siswa	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
10.	Kesesuaian media dengan pengembangan nilai dan etika sosial	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
Jumlah		46	50	92%	Sangat Valid	Tidak Revisi

Keterangan:

$\sum x$: jumlah jawaban penilai

$\sum x_i$: jumlah jawaban penilai

% : prosentase tingkat kevalidan

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

$$P = \frac{46}{50} \times 100\%$$

$$P = 92\%$$

Berdasarkan perhitungan di atas maka pengamatan yang dilakukan oleh ahli desain keseluruhan mencapai 92%. Jika dicocokkan dengan tabel kriteria kelayakan, maka skor ini termasuk dalam kriteria sangat valid atau sangat layak.

2) Data Kualitatif

Data kualitatif diperoleh dari hasil validasi ahli materi Ilmu Pengetahuan Sosial, selengkapnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

✓ Jumat, tanggal 15 April 2016 (sebelum revisi)

Tabel 4.6 Saran Ahli Materi

Nama Subyek Ahli Materi	Pendapat dan Saran
Aniek Rahmaniah, M.Sos	<ul style="list-style-type: none"> • Petunjuk penggunaan media belum ada • Disertai dengan peta konsep • Tujuan pembelajaran disesuaikan dengan materi • Ilustrasi gambar disesuaikan dengan kronologi sejarah • Penokohan Soekarno kurang diekspose.

✓ Jumat, tanggal 22 April 2016 (setelah revisi).

Tabel 4.7 Saran Ahli Materi

Nama Subyek Ahli Materi	Pendapat dan Saran
Aniek Rahmaniah, M.Sos	-

Semua data dari hasil review, penilaian dan diskusi dengan ahli materi dijadikan landasan untuk merevisi guna penyempurnaan komponen buku cerita bergambar sebelum diujicobakan pada siswa sebagai pengguna produk pengembangan.

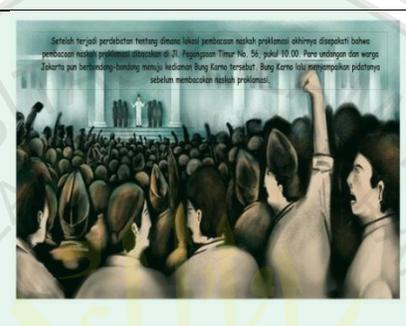
3) Revisi Produk Pengembangan

Berdasarkan hasil penilaian atau tanggapan ahli desain pembelajaran, pada dasarnya buku praktikum subtema gaya dan gerak perlu mendapat revisi atau perbaikan-perbaikan. Dan masukan, saran dan komentar dari ahli desain berusaha diwujudkan dengan sebaik-baiknya dalam rangka penyempurnaan produk pengembangan yang dihasilkan.

Berdasarkan analisis yang dilakukan, maka revisi terhadap buku adalah sebagai berikut:

Tabel 4.8 Revisi Validasi Ahli Materi/Isi

No.	Point Yang Direvisi	Sebelum Revisi	Setelah Revisi
1.	Petunjuk penggunaan media belum ada	-	
2.	Disertai dengan peta konsep	-	

<p>3. Tujuan pembelajaran disesuaikan dengan materi</p>		
<p>4. Ilustrasi gambar disesuaikan dengan kronologi sejarah</p>		
<p>5. Penokohan Soekarno kurang diekspose</p>		

b. Validasi Ahli Desain

Proses validasi oleh ahli desain dilaksanakan pada hari Selasa, tanggal 22 April 2016 dan revisi dilaksanakan pada hari Jumat, tanggal 29 April 2016.

1) Data Kuantitatif

Paparan deskriptif hasil penilaian ahli desain terhadap pengembangan media pembelajaran buku cerita bergambar *flipbook*

melalui metode kuisioner dengan instrumen angket akan disajikan di bawah ini.

Tabel 4.9 Hasil Validasi Ahli Desain (sebelum revisi)

No.	Kriteria	$\sum x$	$\sum xi$	P (%)	Kriteria Valid	Ket.
1.	Kemenarikan pengemasan desain cover pada media pembelajaran	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
2.	Jenis dan ukuran huruf yang digunakan sesuai untuk siswa SD/MI	2	5	40	Tidak Valid	Revisi
3.	Kesesuaian gambar dengan materi pada media pembelajaran	4	5	100	Valid	Tidak Revisi
4.	Warna pada buku sesuai dan menarik untuk siswa SD/MI	2	5	40	Tidak Valid	Revisi
5.	Media yang dikembangkan menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
6.	Gambar pada buku dapat menggugah emosi dan sikap siswa terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (membaca) teks yang bergambar	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
7.	Gambar pada buku memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi

	atau pesan yang terkandung dalam gambar					
8.	Media yang dikembangkan dapat memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam mengingatnya kembali	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
9.	Media yang dikembangkan mampu menjadi wakil guru dalam menyampaikan informasi secara lebih teliti, jelas dan menarik	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
10.	<i>Layout</i> keseluruhan yang digunakan pada buku menarik	2	5	40	Tidak Valid	Tidak Revisi
Jumlah		48	50	78%	Valid	Tidak Revisi

Keterangan:

$\sum x$: jumlah jawaban penilai

$\sum x_i$: jumlah jawaban penilai

% : prosentase tingkat kevalidan

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

$$P = \frac{48}{50} \times 100\%$$

$$P = 78\%$$

Berdasarkan perhitungan di atas maka pengamatan yang dilakukan oleh ahli desain keseluruhan mencapai 78%. Jika dicocokkan dengan tabel kriteria kelayakan, maka skor ini termasuk dalam kriteria valid atau layak, akan tetapi menurut ahli pembelajaran peneliti masih harus tetap merevisi beberapa bagian buku cerita bergambar supaya buku lebih sempurna.

Tabel 4.10 Hasil Validasi Ahli Desain (sesudah revisi)

No.	Kriteria	$\sum x$	$\sum xi$	P (%)	Kriteria Valid	Ket.
1.	Kemenarikan pengemasan desain cover pada media pembelajaran	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
2.	Jenis dan ukuran huruf yang digunakan sesuai untuk siswa SD/MI	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
3.	Kesesuaian gambar dengan materi pada media pembelajaran	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
4.	Warna pada buku sesuai dan menarik untuk siswa SD/MI	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
5.	Media yang dikembangkan menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
6.	Gambar pada buku dapat menggugah emosi dan sikap siswa terlihat dari	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi

	tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (membaca) teks yang bergambar					
7.	Gambar pada buku memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
8.	Media yang dikembangkan dapat memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam mengingatnya kembali	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
9.	Media yang dikembangkan mampu menjadi wakil guru dalam menyampaikan informasi secara lebih teliti, jelas dan menarik	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
10.	<i>Layout</i> keseluruhan yang digunakan pada buku menarik	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
Jumlah		48	50	96%	Sangat Valid	Tidak Revisi

Keterangan:

$\sum x$: jumlah jawaban penilai

$\sum xi$: jumlah jawaban penilai

% : prosentase tingkat kevalidan

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

$$P = \frac{48}{50} \times 100\%$$

$$P = 96\%$$

Berdasarkan perhitungan di atas maka pengamatan yang dilakukan oleh ahli desain keseluruhan mencapai 96%. Jika dicocokkan dengan tabel kriteria kelayakan, maka skor ini termasuk dalam kriteria sangat valid atau sangat layak.

2) Data Kualitatif

Data kualitatif diperoleh dari hasil validasi ahli desain, selengkapnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

✓ Selasa, 19 April 2016 (sebelum revisi)

Tabel 4.11 Saran Ahli Desain

Nama Subyek Ahli Desain	Pendapat dan Saran
Dr. Muhammad Walid, M.A	<ul style="list-style-type: none"> • Jenis dan ukuran kurang sesuai (Cambria, Tahoma) • <i>Background</i> usahakan berwarna • <i>Layout</i> dibuat yang nampak indah

✓ Jumat, 29 April 2016 (sesudah revisi).

Tabel 4.12 Saran Ahli Desain

Nama Subyek Ahli Desain	Pendapat dan Saran
Dr. Muhammad Walid, M.A	-

Semua data dari hasil review, penilaian dan diskusi dengan ahli isi dijadikan landasan untuk merevisi guna penyempurnaan komponen bahan ajar sebelum diujicobakan pada siswa sebagai pengguna produk pengembangan.

3) Revisi Produk Pengembangan

Berdasarkan hasil penilaian atau tanggapan ahli desain pembelajaran, pada dasarnya buku praktikum subtema gaya dan gerak perlu mendapat revisi atau perbaikan-perbaikan. Dan masukan, saran dan komentar dari ahli desain berusaha diwujudkan dengan sebaik-baiknya dalam rangka penyempurnaan produk pengembangan yang dihasilkan.

Berdasarkan analisis yang dilakukan, maka revisi terhadap buku adalah sebagai berikut:

Tabel 4.13 Revisi Validasi Ahli Desain

No.	Point Yang Direvisi	Sebelum Revisi	Setelah Revisi
1	Jenis dan ukuran kurang sesuai (Cambria, Tahoma)		

<p>2</p>	<p>Background usahakan berwarna</p>		
<p>3</p>	<p>Layout dibuat yang nampak indah</p>		

c. Validasi Ahli Pembelajaran IPS

Proses validasi oleh ahli pembelajaran IPS dilaksanakan pada hari Selasa, tanggal 3 Mei 2016.

1) Data Kuantitatif

Paparan deskriptif hasil penilaian ahli pembelajaran IPS terhadap pengembangan media pembelajaran buku cerita bergambar *flipbook* melalui metode kuisioner dengan instrumen angket akan disajikan di bawah ini.

Tabel 4.14 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran IPS

No.	Kriteria	$\sum x$	$\sum xi$	P (%)	Kriteria Valid	Ket.
1.	Kesesuaian isi cerita dengan materi	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
2.	Kesesuaian media dengan kompetensi dasar	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi

3.	Kesesuaian media dengan indikator hasil belajar	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
4.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
5.	Penyajian isi cerita menggunakan bahasa yang mudah dipahami	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
6.	Penyajian isi cerita sesuai dengan anak dalam kelompok usia 7-11 tahun (Teori Piaget (1963))	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
7.	Konsep tokoh dan penokohan	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
8.	Konsep setting dan amanat	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
9.	Kesesuaian media dengan pengembangan tanggungjawab dan partisipasi sosial	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
10.	Kesesuaian media dengan pengembangan kemampuan berfikir siswa	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
11.	Kesesuaian media dengan pengembangan nilai dan etika sosial	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
12.	Penyajian cerita menumbuhkan motivasi untuk mengetahui lebih jauh	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
13.	Bahasa yang digunakan etis, estetis, komunikatif, fungsional, dan sesuai dengan sasaran pembaca	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
14.	Bahasa (ejaan, tanda baca, kosa kata, kalimat dan paragraf) sesuai dengan kaidah yang digunakan baku	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
Jumlah		65	70	92,8%	Sangat Valid	Tidak Revisi

Keterangan:

$\sum x$: jumlah jawaban penilai

$\sum x_i$: jumlah jawaban penilai

% : prosentase tingkat kevalidan

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

$$P = \frac{65}{70} \times 100\%$$

$$P = 92,8\%$$

Berdasarkan perhitungan di atas maka pengamatan yang dilakukan oleh ahli pembelajaran IPS keseluruhan mencapai 92,8%.

Jika dicocokkan dengan tabel kriteria kelayakan, maka skor ini termasuk dalam kriteria sangat valid atau sangat layak.

2) Data Kualitatif

Data kualitatif diperoleh dari hasil validasi ahli pembelajaran IPS, selengkapnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4.15 Saran Ahli Pembelajaran IPS

Nama Subyek Ahli Desain	Pendapat dan Saran
Adna Arum A, S.Pd	Media <i>flipbook</i> yang digunakan sudah sangat sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, sesuai dengan kemampuan menalar anak.

Semua data dari hasil review, penilaian dan diskusi dengan ahli pembelajaran IPS dijadikan landasan untuk merevisi guna

penyempurnaan komponen media buku cerita bergambar sebelum diujicobakan pada siswa sebagai pengguna produk pengembangan.

B. KEMENARIKAN MEDIA BUKU CERITA BERGAMBAR FLIPBOOK

1. Kemenarikan Produk Menurut Siswa

Data validasi diperoleh dari hasil uji coba terhadap bahan ajar pada 22 siswa kelas IV SDI As-Salam Malang sebagai kelas eksperimen. Paparan data kuantitatif dari hasil uji lapangan adalah sebagaimana dipaparkan dalam tabel 4.13.

Tabel 4.16 Kemenarikan Produk Menurut Siswa

Sub yek siswa	Aspek Penilaian										$\sum N$	x_1	P (%)
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1	4	5	2	4	3	5	4	2	5	4	38	50	76
2	3	4	5	3	5	5	5	4	3	5	42	50	84
3	4	3	5	5	3	4	5	4	3	5	41	50	82
4	4	5	5	4	3	4	4	3	3	3	38	50	76
5	5	4	4	5	5	5	4	5	5	4	46	50	92
6	3	4	3	3	4	5	5	4	5	4	40	50	80
7	3	3	5	4	3	3	5	5	3	5	39	50	78
8	3	5	4	5	4	4	5	5	3	5	44	50	86
9	5	4	4	5	5	4	5	4	4	3	43	50	86
10	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	48	50	96
11	4	3	4	4	4	3	4	3	4	3	36	50	72

12	5	5	3	4	5	4	5	3	3	3	40	50	80
13	5	4	5	4	3	5	4	3	3	5	41	50	82
14	5	4	3	3	5	4	4	4	3	5	40	50	80
15	3	4	4	3	4	4	5	5	3	3	38	50	76
16	4	5	5	3	5	3	5	3	4	5	42	50	84
17	5	4	5	5	5	5	5	4	4	5	47	50	94
18	4	3	5	3	3	4	4	5	3	5	39	50	78
19	5	5	3	5	4	3	5	4	5	4	43	50	86
20	5	4	5	5	3	4	5	3	5	5	44	50	88
21	4	5	5	4	4	5	5	5	4	5	46	50	92
22	5	3	4	3	4	3	5	5	5	3	40	50	80
$\sum x$	93	91	92	89	121	91	103	88	85	93	915	1100	1828
$\sum x_1$	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	1100	1100	2200
%	84,5	82,7	83,6	80,9	85,9	82,7	93,6	80	77,2	84,5	83,1	100	83,09

Keterangan:

Aspek Penilaian 1: Tampilan keseluruhan (fisik) media pembelajaran.

Aspek Penilaian 2 : Tampilan awal (*cover*) pada media pembelajaran.

Aspek Penilaian 3 : Ukuran dan jenis huruf yang digunakan dalam media pembelajaran mudah dibaca.

Aspek Penilaian 4 : Kejelasan paparan isi cerita pada tiap halaman media pembelajaran.

Aspek Penilaian 5 : Tingkat kesesuaian antara gambar dan naskah yang disajikan.

Aspek Penilaian 6 : Kemenarikan gambar pada tokoh-tokoh media pembelajaran.

Aspek Penilaian 7 : Buku cerita bergambar ini membantu siswa dalam memahami materi.

Aspek Penilaian 8 : Kejelasan urutan cerita tiap halaman pada media pembelajaran ini.

Aspek Penilaian 9 : Media pembelajaran ini mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada tema pahlawanku.

Aspek Penilaian 10 : Dengan media pembelajaran ini siswa lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran IPS.

No. Subyek siswa : Responden siswa kelas eksperimen.

x_1 : Jumlah skor ideal dalam satu item.

$\sum N$: jumlah skor tiap responden/siswa.

$\sum x$: jumlah keseluruhan jawaban siswa.

$\sum x_i$: jumlah keseluruhan skor ideal semua item.

Data kuantitatif diperoleh dari uji lapangan pada tabel 4.14, langkah selanjutnya yakni analisis data. Berikut adalah persentase tingkat kemenarikan buku cerita bergambar *flipbook* IPS kelas IV MI/SD tema pahlawanku.

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

$$P = \frac{1828}{2200} \times 100\%$$

$$P = 83,09\%$$

Berdasarkan perhitungan di atas maka diperoleh uji lapangan keseluruhan mencapai 83,09%. Jika dibandingkan dengan tabel kriteria kelayakan, maka skor tersebut termasuk dalam kriteria sangat valid atau sangat layak karena memudahkan siswa memahami materi, memberi semangat belajar, bahasa mudah bagi siswa, dan menarik untuk dipelajari siswa.

2. Kemenarikan Produk Menurut Guru Kelas

Tabel 4.17 Kemenarikan Produk Menurut Guru Kelas

Suyek Guru	Aspek Penilaian										$\sum N$	x_1	P (%)
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	48	50	96
2	5	4	5	5	5	4	5	4	5	5	47	50	94
$\sum x$	10	9	10	9	10	9	9	10	10	10	95	100	190
$\sum x_1$	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100	100	200
%	100	90	100	90	100	90	90	100	100	100	95	100	95

Keterangan:

Aspek Penilaian 1 : Media pembelajaran ini memudahkan Bapak/Ibu dalam mengajar mata pelajaran IPS

Aspek Penilaian 2 : Media pembelajaran ini dapat membuat siswa aktif dalam pembelajaran .

Aspek Penilaian 3 : Kesesuaian isi cerita dengan materi yang bersangkutan.

Aspek Penilaian 4 : Ukuran dan jenis huruf yang digunakan dalam media pembelajaran mudah untuk dibaca.

Aspek Penilaian 5 : Media pembelajaran ini mudah untuk digunakan.

Aspek Penilaian 6 : Kejelasan urutan cerita pada tiap halaman media pembelajaran ini.

Aspek Penilaian 7 : Media pembelajaran ini mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada tema pahlawanku.

Aspek Penilaian 8 : Dengan menggunakan media pembelajaran ini siswa lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran IPS.

Aspek Penilaian 9 : Tingkat kesesuaian antara gambar dengan isi cerita yang dijelaskan.

Aspek Penilaian 10 : Tingkat kesesuaian bahasa terhadap pemahaman siswa.

No. Subyek Guru : Responden Guru Kelas IVA dan IVB.

x_1 : Jumlah skor ideal dalam satu item.

$\sum N$: jumlah skor tiap responden.

$\sum x$: jumlah keseluruhan jawaban responden.

$\sum x_i$: jumlah keseluruhan skor ideal semua item.

Data kuantitatif diperoleh dari uji lapangan pada tabel 4.15, langkah selanjutnya yakni analisis data. Berikut adalah persentase tingkat kemenarikan buku cerita bergambar *flipbook* IPS kelas IV MI/SD tema pahlawanku.

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

$$P = \frac{190}{200} \times 100\%$$

$$P = 95\%$$

Berdasarkan perhitungan di atas maka diperoleh uji lapangan keseluruhan mencapai 95%. Jika dibandingkan dengan tabel kriteria kelayakan, maka skor tersebut termasuk dalam kriteria sangat valid atau sangat layak karena memudahkan siswa memahami materi, memberi semangat belajar, bahasa mudah bagi siswa, dan menarik untuk dipelajari siswa.

C. HASIL BELAJAR SISWA

Dari pelaksanaan *pre-test* dan *post-test* siswa kelas IV SDI As-Salam Malang pada uji coba lapangan akan disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.18 Hasil Penilaian Uji Coba Lapangan pada *pre-test* dan *post-test* Kelas Eksperimen (IVA)

No.	NAMA	Nilai	
		<i>Pre-test</i> (x)	<i>Post-test</i> (x_1)
1	Achmad Zaidan F.	60	70
2	Ahmad Fakhrudin Ar-Rozi	70	100
3	Daffa Rajaza Putra Fauzi	55	90
4	Faiq Nasrullah Ahmad	70	100

5	Fariza Zarkasya Wibowo	70	100
6	Fata Choirul Wahid	60	100
7	Kevin Satria Nugroho	70	100
8	Muhammad Azfan R.	30	100
9	Muhammad Zaid A.	85	90
10	M. Rauf Al-Kayyis	100	100
11	Ahmad Muhajir Abdun	70	100
12	M. Amin Cahyono	60	85
13	Daffa Taqiyuddin Salmaniza	60	100
14	Fikri Abdullah	55	95
15	Muhammad Zahi Dicky S.	50	85
16	Nafiz Rahmadika D.	40	100
17	Setyaji Ahmad Abdillah	75	100
18	Wahyu Fadhilah Ramadhan	60	100
19	Sultan Rasyid Pasha	35	85
20	Salsabil Zaki Taqiyudin	65	100
Jumlah		1240	1900
Rata-rata		62	95

Tabel 4.19 Hasil Penilaian Uji Coba Lapangan pada *pre-test* dan *post-test*

Kelas Kontrol (IVB)

No.	NAMA	Nilai	
		<i>Pre-test</i> (y)	<i>Post-test</i> (y_1)

1	Adzra Nabila Nur Aufa	70	90
2	Alya Rafina P	50	80
3	Azka Sakyna	50	70
4	Ken Azizah H	45	90
5	Nabila Clarissa Jasmine	40	60
6	Nayla Syawlani A	50	80
7	Naura Ramadhani P	60	70
8	Naura Zulfa S	70	85
9	Nazila Qorirol A	60	85
10	Ratu Myari F	50	70
11	Salwa Ayu A	40	70
12	Sausan Keumala R	45	80
13	Zahidaturrofi'ah A	55	90
14	Zalwa Alya M	60	90
15	Muhammad Hanan	60	85
16	Muhammad Fahmi Z	30	70
17	M. Rasya Ihza	60	75
18	Muhammad Al-Fatih L	60	70
19	Muhammad Ukasyah	80	85
20	Muhammad Alif Azfa H.	40	90
Jumlah		1075	1585
Rata-rata		53,7	79,2

Berdasarkan data tabel 4.16 menunjukkan bahwa rata-rata nilai *pre-test* kelas eksperimen adalah 62 dan rata-rata nilai *post-test* kelas eksperimen adalah 95. Hal ini menunjukkan bahwa nilai *post-test* lebih bagus dari *pre-test*. Selisih rata-rata nilai *pre-test* kelas *eksperimen* dan rata-rata nilai *post-test* kelas *eksperimen* adalah 33%. Dari data yang diperoleh menunjukkan ada pengaruh signifikan terhadap penggunaan media penunjang yang telah dikembangkan terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas IV SDI As-Salam Malang.

Tabel 4.20 Nilai Pre-test kelas Eksperimen dan kontrol

No	Kelas	Jumlah Siswa	Nilai Minimal	Nilai Maximal	Rata-rata
1	Eksperimen	20	30	100	62
2	Kontrol	20	30	90	53,7

Pada kelas eksperimen nilai terendah adalah 30 dan nilai tertinggi adalah 100. Nilai rata-rata kelas eksperimen adalah 62. Sedangkan pada kelas kontrol nilai terendah adalah 30 dan nilai tertinggi adalah 90. Nilai rata-rata kelas kontrol adalah 53,7.

Data nilai *post-test* merupakan kemampuan siswa sesudah diberikan perlakuan. Perlakuan yang dimaksud adalah siswa kelas eksperimen diajar dengan menggunakan media hasil pengembangan peneliti berupa buku cerita bergambar *flipbook*, sedangkan siswa kelas kontrol diajar dengan menggunakan buku yang sudah tersedia di sekolah, kemudian kedua kelas tersebut diberi *post-test* untuk mengetahui sejauh mana kemampuan siswa dalam memahami materi

dimana kelas eksperimen menggunakan buku pengembangan dari peneliti sedangkan kelas kontrol hanya memakai buku yang tersedia di sekolah tanpa menggunakan media yang dikembangkan oleh peneliti.

Tabel 4.21 Nilai Post-test kelas Eksperimen dan kontrol

No	Kelas	Jumlah Siswa	Nilai Minimal	Nilai Maximal	Rata-rata
1	Eksperimen	20	70	100	95
2	Kontrol	20	60	90	79,2

Pada kelas eksperimen nilai terendah adalah 70 dan nilai tertinggi adalah 100. Nilai rata-rata kelas eksperimen adalah 95. Sedangkan pada kelas kontrol nilai terendah adalah 60 dan nilai tertinggi adalah 90. Nilai rata-rata kelas kontrol adalah 79,2. Langkah selanjutnya untuk mengetahui ada tidaknya perubahan pada hasil belajar siswa antara sebelum dan sesudah diberikannya perlakuan pada masing-masing kelas sampel dilakukan uji gain score.

Tabel 4.22 Data Hasil Belajar (*Gain Score*)

No	Kelas	Jumlah Siswa	Nilai Pre-test	Nilai Post-test	Gain Score
1	Eksperimen	20	62	95	33
2	Kontrol	20	53,7	79,2	25,5

Berdasarkan data nilai kelas eksperimen yaitu kelas yang diajarkan dengan menggunakan media hasil pengembangan peneliti berupa buku cerita bergambar *flipbook* menunjukkan hasil yang lebih baik dari pada kelas kontrol yaitu kelas yang diajar dengan menggunakan buku yang sudah tersedia di

sekolah. Dapat dilihat pada tabel 4.20 dimana nilai kelas eksperimen mengalami peningkatan 33% yaitu dari 62 menjadi 95, sedangkan pada kelas kontrol mengalami peningkatan 25,5% yaitu dari 53,7 menjadi 79,2.

Data nilai *post-test* kelas eksperimen dan *post-test* kelas kontrol tersebut selanjutnya dianalisis melalui uji t dua sampel (*Paired Sampel T Test*) dengan tingkat kemaknaan 0,05. Teknik analisis ini digunakan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh suatu perlakuan yang dikenakan pada kelompok objek penelitian.

Berdasarkan pada tabel 4.20 dicari apakah media yang dikembangkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa atau tidak. Adapun langkah-langkah uji t sebagai berikut:

Langkah 1. Membuat H_0 dan H_a dalam bentuk kalimat.

H_0 : Tidak ada perbedaan hasil belajar antara siswa yang menggunakan buku cerita bergambar *flipbook* IPS kelas IV tema pahlawanku dengan siswa yang tidak menggunakan buku cerita bergambar *flipbook* IPS kelas IV tema pahlawanku.

H_a : Ada perbedaan hasil belajar antara siswa yang menggunakan buku cerita bergambar *flipbook* IPS kelas IV tema pahlawanku dengan siswa yang tidak menggunakan buku cerita bergambar *flipbook* IPS kelas IV tema pahlawanku.

Langkah 2. Mencari t_{hitung} dengan rumus sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{D}}{\sqrt{\frac{d^2}{N(N-1)}}}$$

keterangan:

t = Koefisien t/nilai t-test

\bar{D} = Different ($X_2 - X_1$)

d^2 = Variansi

N = Jumlah Sampel

Langkah 3. Menentukan kriteria uji t:

- H_a diterima apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka signifikan artinya H_a diterima dan H_o ditolak.
- H_o diterima apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka signifikan artinya H_a ditolak dan H_o diterima.

Langkah 4. Menghitung hasil *post-test* kelas eksperimen dan *post-test* kelas

kontrol:

Tabel 4.23 Hasil Perhitungan Uji t

Nomor Responden	Nilai Post-test		$(X_1 - X_2)$	d	D^2
	Kelas Kontrol (X_1)	Kelas Eksperimen (X_2)			
1	90	70	20	20	400
2	80	100	-20	20	400
3	70	90	-20	20	400
4	90	100	-10	10	100
5	60	100	-40	40	1600
6	80	100	-20	20	400
7	70	100	30	30	900
8	85	100	-15	15	225

9	85	90	-5	5	25
10	70	100	-30	30	900
11	70	100	-30	30	900
12	80	85	-5	5	25
13	90	100	-10	10	100
14	90	95	-5	5	25
15	85	85	-0	0	0
16	70	100	-30	30	900
17	75	100	-25	25	625
18	70	100	-30	30	900
19	85	85	0	0	0
20	90	100	-10	10	100
JUMLAH	1585	1900	$\sum d = 355$		8925

Analisis hasil *post-test* kelas eksperimen dan *post-test* kelas control dengan rumus uji t sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{D}}{\sqrt{\frac{d^2}{N(N-1)}}}$$

$$\begin{aligned}\bar{D} &= \frac{\sum d}{n} \\ &= \frac{355}{20} = 17,7\end{aligned}$$

$$t = \frac{17,7}{\sqrt{\frac{8925}{20(20-1)}}}$$

$$t = \frac{17,7}{\sqrt{\frac{8925}{20(19)}}}$$

$$t = \frac{17,7}{\sqrt{\frac{8925}{380}}}$$

$$t = \frac{17,7}{\sqrt{23,48}}$$

$$t = \frac{17,7}{4,84}$$

$$t = 3,657$$

Jadi, diperoleh $t_{hitung} = 3,657$

Langkah 5. Membandingkan t_{hitung} dan t_{tabel}

$$T_{tabel} = t_{\alpha : db}$$

$$db = N-1$$

$$= 20-1$$

$$= 19$$

$$\text{Pada tabel} = t_{0,05 : 19} = 2,056$$

Jadi, $t_{hitung} > t_{tabel}$

$$T_{hitung} (3,657) > t_{tabel} (2,056)$$

Langkah 6. Kesimpulan

Hasil perhitungan diatas menunjukkan bahwa t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} maka:

Ho : Tidak ada perbedaan hasil belajar antara siswa yang menggunakan buku cerita bergambar *flipbook* IPS kelas IV tema pahlawanku dengan siswa yang tidak menggunakan buku cerita bergambar *flipbook* IPS kelas IV tema pahlawanku.

(DITOLAK)

Ha : Ada perbedaan hasil belajar antara siswa yang menggunakan buku cerita bergambar *flipbook* IPS kelas IV tema pahlawanku dengan siswa yang tidak menggunakan buku cerita bergambar *flipbook* IPS kelas IV tema pahlawanku.

(DITERIMA)

Sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai siswa yang menggunakan dan tidak menggunakan media buku cerita bergambar *flipbook* IPS kelas IV tema pahlawanku. Selanjutnya dari rata-rata diketahui bahwa X_2 lebih tinggi dari X_1 ($1900 > 1585$), jadi menunjukkan bahwa hasil *post-test* kelas eksperimen lebih bagus dari pada *post-test* kelas kontrol. Hal tersebut menunjukkan bahwa media buku cerita bergambar *flipbook* IPS kelas IV tema pahlawanku mampu meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran.



BAB V

PEMBAHASAN

A. Analisis Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar *Flipbook* Tema Pahlawanku.

Produk pengembangan yang dihasilkan adalah media pembelajaran buku cerita bergambar *flipbook* dengan tema pahlawanku sebagai buku penunjang belajar siswa dan pegangan guru kelas IV SDI As-Salam Malang dalam mencapai hasil belajar yang memuaskan.

1. Hasil Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar *Flipbook*

Wujud akhir dari produk pengembangan media pembelajaran adalah buku cerita bergambar *flipbook* IPS kelas IV MI/SD tema pahlawanku. Kehadiran produk pengembangan media pembelajaran berupa buku cerita bergambar ini bertujuan untuk memenuhi ketersediaan buku penunjang (*supplement book*) yang dapat meningkatkan keefektifan dan kemenarikan siswa dalam mempelajari Ilmu Pengetahuan Sosial pada tema pahlawanku sesuai dengan kurikulum 2013. Buku ini memiliki tujuan utama yaitu untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Pengembangan media pembelajaran berupa buku cerita bergambar *flipbook* ini didasarkan pada kenyataan bahwa belum tersedianya buku penunjang yang mendukung pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada tema pahlawanku.

Dengan demikian hasil pengembangan ini dimaksudkan untuk dapat memenuhi tersedianya media pembelajaran yang dapat meningkatkan keefektifan, keefisiensani dan kemenarikan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SD/MI dalam mencapai hasil pendidikan yang telah ditetapkan dalam kurikulum.

Berdasarkan model yang telah dipilih dan dijelaskan, maka prosedur penelitian meliputi:⁷⁴

1. Penelitian dan pengumpulan informasi awal
2. Perencanaan
3. Pengembangan format produk awal
4. Uji coba awal
5. Revisi produk
6. Uji coba lapangan
7. Revisi produk
8. Uji lapangan
9. Revisi produk akhir
10. Desiminasi dan Implementasi

Yang dirangkum menjadi beberapa langkah seperti di bawah ini⁷⁵: (1) tahap pra-pengembangan, (2) tahap pengemabangan produk, (3) tahap uji coba produk, (4) tahap revisi.

⁷⁴ Farida Nursyahidah, Research and Development vs Development Research. Dalam *www.infokursus.net* diakses pada tanggal 25 Desember 2015, hlm.12.

1. Tahap pra-pengembangan produk

Tujuan tahap pra-pengembangan yaitu mempelajari dan mendalami karakteristik materi yang dikembangkan ke dalam media pembelajaran yang direncanakan. Selain itu, mengumpulkan bahan-bahan materi yang dibutuhkan untuk merancang media pembelajaran. Kegiatan yang dilakukan dalam tahap ini adalah:

a. Mengkaji kurikulum

Analisis kurikulum yang dilaksanakan bertujuan untuk menentukan kompetensi dasar dan indikator. Pada tahap ini ditentukan jumlah kompetensi dasar dan indikator yang akan dikembangkan ke dalam media pembelajaran.

Adapun kompetensi dasar utama yang dipilih adalah tentang:

3.1 Mengenal manusia, aspek keruangan, konektivitas antar ruang, perubahan dan keberlanjutan dalam waktu, sosial, ekonomi, dan pendidikan.

4.1 Menceriterakan tentang hasil bacaan mengenai pengertian ruang, konektivitas antar ruang, perubahan, dan keberlanjutan

⁷⁵ Azizah, Ilza Ma'azi. *Pengembangan bahan ajar berbasis multimedia interaktif untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPA materi rangka manusia kelas IV MIN Cengkok Ngronggot Nganjuk*. Skripsi, Jurusan PGMI. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. 2013.

dalam waktu, sosial, ekonomi, dan pendidikan dalam lingkup masyarakat di sekitarnya.

Adapun indikator utama yang dipilih adalah tentang:

- Menjelaskan asal tokoh, perjuangan dan perilaku yang bisa dicontoh dari pahlawan.
- Menceritakan pentingnya menghargai perjuangan Ir. Soekarno.

b. Melakukan studi lapangan

Studi lapangan yang dilakukan bertujuan untuk mengidentifikasi perilaku dan karakteristik siswa kelas IV SDI As-Salam Malang, menganalisis kesulitan belajar siswa, dan menganalisis kebutuhan media pembelajaran IPS materi pahlawanku kelas IV SD/MI. Kegiatan ini dilakukan dengan cara wawancara kepada guru kelas serta mengamati buku ajar yang digunakan dalam pembelajaran IPS khususnya pada tema pahlawanku.

Hasil pengamatan menunjukkan bahwa buku ajar yang digunakan dalam pembelajaran IPS mengacu pada kurikulum 2013, hanya saja materi yang disajikan kurang luas. Selain itu buku ajar yang digunakan hanya berfokus pada penokohan Soekarno sedangkan dalam buku tersebut menyinggung tentang proklamasi

kemerdekaan. Pada akhirnya hal tersebut akan membuat siswa mengalami kesulitan untuk memahami materi yang disajikan tanpa ada penjelasan yang lebih luas tentang peristiwa proklamasi sehingga nantinya akan mempengaruhi hasil belajar siswa.

c. Pengumpulan data dan pemilihan bahan

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan data dan pemilihan buku ajar yang akan dikembangkan dalam pengembangan media pembelajaran. Buku ajar yang dipilih disesuaikan dengan kemampuan siswa pada tingkat SD/MI. Hasil dari proses tersebut berupa materi yang berkenaan dengan tema pahlawanku. Serta pemilihan karakteristik tokoh-tokoh yang berperan dalam peristiwa proklamasi.

d. Menyusun kerangka media pembelajaran

Penyusunan kerangka media pembelajaran untuk mengelompokkan indikator, materi evaluasi dari kompetensi tentang tema kepahlawanan serta meneladani sikap dari perjuangan para pahlawan.

2. Tahap pengembangan produk

Pada tahap ini dilakukan pengembangan media pembelajaran kurikulum 2013. Dalam mengembangkan materi ini, peneliti melakukan konsultasi dengan guru mata pelajaran dan beberapa pihak yang kompeten dalam bidang ilmu pengetahuan sosial. Materi yang

disajikan dalam buku ini bukanlah materi yang disajikan menjelaskan tentang konsep, tetapi materi yang disajikan berupa buku cerita bergambar *flipbook*. Adapun prosesnya sebagai berikut: (a) melakukan penataan isi dan struktur media pembelajaran, (b) menyusun narasi dan dialog, (c) pembuatan gambar penokohan dan peristiwa, (d) penyusunan soal evaluasi.

3. Tahap uji coba produk

Kegiatan pada tahap ini untuk mengetahui tingkat kelayakan draf awal yang dihasilkan dari tahap pengembangan sehingga bisa dilakukan perbaikan untuk penyempurnaan produk yang berupa media pembelajaran. Pada tahap ini terdapat dua langkah yaitu tahap validasi ahli dan uji coba lapangan. Validasi produk dilakukan dengan konsultasi kepada para ahli, yakni ahli desain, materi dan praktisi pembelajaran. Hasil penilaian dari validasi para ahli digunakan untuk penyempurnaan produk. Setelah itu dilakukan uji coba lapangan untuk mengetahui kelayakan dan kemenarikan media pembelajaran yang telah dikembangkan.

4. Tahap revisi produk

Tahap ini dilakukan untuk perbaikan atau penyempurnaan terhadap draf awal berdasarkan analisis data atau informasi yang diperoleh dari ahli dan siswa. Apabila media pembelajaran sudah dikatakan valid maka peneliti tidak perlu melakukan revisi dan produk

siap untuk diimplementasikan, namun apabila media pembelajaran belum dikatakan valid maka harus direvisi terlebih dahulu sebelum menjadi produk akhir pengembangan.

Setelah memenuhi prosedur pengembangan media pembelajaran tersebut, dihasilkan media pembelajaran berupa buku cerita bergambar *flipbook* kelas IV SD/MI tema pahlawanku yang valid atau layak untuk digunakan. Buku ini adalah buku cerita berbasis gambar yang dilengkapi dengan dialog dan narasi serta adegan yang menunjang. Tidak hanya itu buku ini juga dilengkapi dengan biografi singkat para tokoh/pahlawan yang berperan penting dalam proklamasi kemerdekaan Republik Indonesia sehingga secara tidak langsung siswa dapat mengenali tokoh melalui gambar beserta perannya dalam memperjuangkan kemerdekaan RI. Untuk mengukur kemampuan dan pemahaman siswa, pengembang juga menyertakan soal latihan pada bagian akhir buku cerita bergambar *flipbook*.

Peneliti memilih menggunakan media pembelajaran berbentuk buku cerita karena dilihat dari hasil lapangan selama observasi bahwasannya sebagian besar siswa merasa bosan dengan metode konvensional yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pada pembelajaran IPS khususnya dalam tema pahlawanku karena pada tema ini merupakan tema yang berhubungan dengan sejarah yang menjadikan siswa bosan ditambah dengan metode guru yang hanya menggunakan metode ceramah sehingga siswa pada jenjang kelas IV ini yang masih membutuhkan hal yang konkret dalam proses pembelajarannya, sedangkan

guru belum mampu mengantarkan ilustrasi siswa ke dalam sesuatu hal yang konkret sesuai dengan apa yang mereka pikirkan. Buku ini juga bertujuan untuk membantu ilustrasi siswa dalam berimajinasi sehingga mereka dapat menggambarkannya kembali ke masa lalu ketika dalam memperjuangkan kemerdekaan Indonesia karena buku ini ditunjang dengan narasi, dialog serta adegan yang mendukung. Berawal dari latar belakang ini pengembang ingin menciptakan buku penunjang yang efektif dan menarik sehingga berdampak pada hasil belajar siswa yang lebih memuaskan.

Media pembelajaran berupa buku cerita bergambar *flipbook* ini dimaksudkan untuk membantu siswa memahami materi yang disampaikan oleh guru. Selain itu pengembang juga berharap bahwasannya buku ini siswa dapat mengembangkan kemampuan berpikir siswa, mengembangkan nilai dan etika sosial serta mengembangkan tanggung jawab dan partisipasi social sesuai dengan 3 kajian utama berkenaan dengan dimensi tujuan pembelajaran IPS di SD. Harapan peneliti yang terakhir adalah hasil pengembangan tersebut juga dapat dimanfaatkan sebagai bahan pembelajaran alternatif disamping buku yang sudah disediakan oleh pihak sekolah dan digunakan dalam pembelajaran yang sudah berlangsung.

2. Analisa Validasi Ahli Terhadap Buku Cerita Bergambar *Flipbook* Kelas IV MI/SD Tema Pahlawanku.

Validasi dapat dilakukan melalui para pakar atau ahli yang sudah berpengalaman dalam bidangnya. Validasi ini dilakukan sebelum media diujicobakan kepada siswa.

Dalam pemberian makna dan pengambilan keputusan untuk merevisi media pembelajaran yang digunakan kualifikasi yang memiliki kriteria sebagai berikut

:⁷⁶

Tabel 5.1 Kriteria kelayakan media pembelajaran

Presentase 100%	Kualifikasi	Kriteria kelayakan
$84\% < \text{skor} \leq 100\%$	Sangat valid	Tidak Revisi
$68\% < \text{skor} \leq 84\%$	Valid	Tidak Revisi
$52\% < \text{skor} \leq 68\%$	Cukup valid	Perlu Revisi
$36\% < \text{skor} \leq 52\%$	Kurang valid	Revisi
$20\% < \text{skor} \leq 36\%$	Sangat kurang valid	Revisi

Validasi produk dapat dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa pakar atau tenaga ahli yang berpengalaman untuk menilai produk baru tersebut. Tahap validasi, meliputi:⁷⁷

a. Analisis Hasil Validasi Ahli Isi

Ahli materi/isi merupakan dosen ahli yang menguasai pembelajaran.

⁷⁶ Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. (Bandung :CV. ALFABETA. 2008), hlm.93.

⁷⁷ Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. (Bandung: CV. Alfabeta, 2009) hlm. 302.

Adapun kualifikasi ahli dalam penelitian pengembangan ini adalah:

- a. Menguasai karakteristik pembelajaran
- b. Memiliki wawasan keilmuan terkait dengan produk yang dikembangkan
- c. Bersedia sebagai penguji produk media buku cerita bergambar *flipbook* kelas IV SDI As-Salam Malang.

Berdasarkan hasil penilaian ahli isi diperoleh hasil prosentase mencapai 84% pada tahap awal sebelum revisi berada pada kriteria sangat valid atau layak digunakan. Sedangkan setelah revisi mencapai 92%, presentase pencapaian tersebut berada pada kualifikasi sangat valid atau layak digunakan ($84\% < \text{skor} \leq 100\%$). Buku cerita bergambar *flipbook* kelas IV MI/SD tema pahlawanku menurut ahli isi sudah valid atau layak untuk digunakan karena sudah sesuai antara kurikulum, Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, indikator dan tujuan pembelajaran dengan materi yang ada pada buku. Begitu juga dengan komponen isi buku berupa ketepatan isi cerita dengan materi, keruntutan alur cerita, bahasa yang digunakan dalam penyajian isi cerita, komponen isi media sudah memadai sebagai media pembelajaran SD/MI, kesesuaian media dengan pengembangan tanggungjawab dan partisipasi sosial, kesesuaian media dengan pengembangan kemampuan berfikir siswa serta kesesuaian media dengan pengembangan nilai dan etika sosial sudah sesuai, sehingga anak dapat memperoleh pemahaman materi dengan baik.

Menurut validator ahli isi, buku cerita bergambar *flipbook* yang disajikan cukup sederhana, menarik dan dapat dilakukan secara mandiri oleh siswa sehingga nantinya akan memberikan motivasi belajar kepada siswa. Gambar-gambar yang ada juga akan membuat siswa merasa senang belajar menggunakan buku cerita bergambar *flipbook* tema pahlawanku karena gambar yang disajikan sesuai dengan ilustrasi sejarah pada masa perjuangan itu.

Sedangkan evaluasi yang digunakan menurut ahli materi sudah sesuai dengan materi dan kurikulum, evaluasi yang diberikan dapat digunakan untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa.

b. Analisis Hasil Validasi Ahli Desain

Ahli desain yang ditetapkan untuk menguji tingkat kevalidan produk media cerita bergambar pada dasarnya mempunyai kriteria yang sama dengan ahli materi (isi) akan tetapi ahli desain pembelajaran harus yang mempunyai kemampuan dalam bidang desain pembelajaran.

Berdasarkan hasil penilaian ahli desain diperoleh hasil prosentase mencapai 78% pada tahap awal sebelum revisi. Kriteria tersebut berada pada kualifikasi valid atau layak digunakan. Sedangkan pada tahap akhir setelah revisi mencapai 96%, presentase pencapaian tersebut berada pada kualifikasi sangat valid atau layak digunakan ($84\% < \text{skor} \leq 100\%$). Penilaian ahli desain tersebut dilihat dari beberapa aspek, yang pertama adalah penilaian cover atau sampul, sampul dinilai sudah menarik dan sesuai dengan isi materi karena

menurut ahli desain warna yang digunakan sudah tepat dan tidak terlalu menyala, gambar yang ada pada cover juga sudah disesuaikan dengan judul buku, yaitu tema pahlawanku, penggunaan jenis huruf dan ukurannya pun dinilai sudah tepat sehingga buku terlihat menarik untuk dibaca serta dipelajari.

Media pembelajaran yang dikembangkan berupa buku cerita bergambar *flipbook* berisi gambar-gambar adegan ilustrasi para tokoh yang memperjuangkan kemerdekaan Indonesia yang sesuai dengan materi pembelajaran, dan gambar-gambar tersebut ditunjang dengan narasi serta dialog agar siswa mudah untuk memahami isi dari cerita tersebut. Gambar-gambar tersebut juga dapat menggugah emosi dan sikap siswa yang terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (membaca) teks yang bergambar. Gambar pada media juga dinilai dapat memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar tersebut. Dari penilaian keseluruhan tentang gambar diatas maka media dinilai menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran dan media yang dikembangkan mampu menjadi wakil guru dalam menyampaikan informasi secara lebih teliti, jelas dan menarik.

Penggunaan model dan ukuran huruf sudah sangat sesuai dengan siswa kelas IV, karena huruf mudah dibaca. Semua huruf menggunakan model,

ukuran dan warna yang berbeda sesuai dengan karakter siswa sekolah dasar. Dan terakhir *layout* keseluruhan pada buku dinilai menarik dan sesuai dengan jiwa pada jenjang anak sekolah dasar.

c. Analisis Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

Praktisi Pembelajaran ini merupakan salah satu penguji tingkat kevalidan dari produk media buku cerita bergambar *flipbook*. Adapun kualifikasi praktisi pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Guru sedang mengajar di tingkat lembaga SD/MI
- b. Memiliki pengalaman dalam mengajar
- c. Bersedia sebagai penguji serta produk media buku cerita bergambar *flipbook* untuk sumber perolehan data hasil pengembangan.

Berdasarkan hasil penilaian ahli pembelajaran yaitu guru kelas IV SDI As-Salam Malang diperoleh hasil prosentase 92,8%, presentase pencapaian tersebut berada pada kualifikasi sangat valid atau layak untuk digunakan ($84\% < \text{skor} \leq 100\%$). Menurut pendapat ahli pembelajaran, buku cerita bergambar *flipbook* dikatakan layak karena materi yang disajikan sudah sesuai dengan kurikulum 2013, Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar dan indikator yang ada. Keseluruhan media *flipbook* yang digunakan sudah sangat sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dan sesuai dengan kemampuan menalar anak sehingga anak termotivasi untuk mengetahui lebih jauh.

Begitu juga penilaian dalam aspek penokohan, setting dan amanat dinilai sudah sesuai dengan pengembangan tanggungjawab dan partisipasi sosial anak, media juga dinilai sesuai dengan kemampuan berfikir siswa, serta media juga sesuai dengan pengembangan nilai dan etika sosial anak.

Bahasa yang digunakan dalam buku ajar disesuaikan dengan bahasa yang mudah difahami oleh siswa sehingga ketika siswa membaca maksud dari isi cerita yang disampaikan, ia akan mudah memahaminya. Begitu juga dengan instrumen evaluasi yang ada, menurut ahli pembelajaran sudah sesuai dengan materi yang disampaikan, sehingga siswa tidak akan kesulitan memahami maksud dari soal-soal evaluasi yang ada.

Terkait dengan langkah-langkah yang dilakukan dalam *review* praktisi pembelajaran sama halnya dengan *review* ahli isi dan ahli desain pembelajaran.

B. Analisis Tingkat Kemenarikan Media Buku Cerita Bergambar *Flipbook*

Untuk mengukur tingkat kemenarikan media pembelajaran dapat dilihat dari tabel 5.2 berikut ini.⁷⁸

⁷⁸*Op.cit.*, hlm 93.

Tabel 5.2 Kualifikasi Tingkat Keefektifan dan Kemenarikan Berdasarkan Presentase

Presentase %	Tingkat Kevalidan
80 – 100	Menarik/Tidak Revisi
60-79	Cukup Menarik / Tidak Revisi
40-59	Kurang Menarik/ Revisi sebagian
0 – 39	Tidak Menarik/ Revisi

1. Kemenarikan media pembelajaran menurut siswa

Berdasarkan penilaian angket uji lapangan diperoleh persentase 83,09% pada siswa. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sangat memudahkan dan menarik bagi siswa dalam belajar.

Tampilan keseluruhan (fisik) media pembelajaran memperoleh prosentase sebesar 84,5%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran ini sudah tepat bagi siswa dengan presentase antara 80 – 100%. Hal ini dapat dilihat dari *layout* keseluruhan buku yang sesuai dengan karakter siswa pada jenjang SD/MI.

Tampilan awal (*cover*) pada media pembelajaran memperoleh prosentase sebesar 82,7%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran ini sudah tepat bagi siswa. Hal ini dapat dilihat dari desain *cover* yang sesuai dengan tema pahlawanku .

Ukuran dan jenis huruf yang digunakan dalam media pembelajaran mudah dibaca memperoleh prosentase sebesar 83,6%. Hal ini menunjukkan bahwa media

pembelajaran ini sudah tepat bagi siswa. Ketepatan pemakaian jenis dan ukuran huruf memudahkan siswa dalam membaca isi cerita yang disampaikan, Jenis huruf yang dipaparkan dalam buku menggunakan huruf yang lebih familiar dengan siswa seperti huruf pada buku cerita anak pada umumnya sehingga siswa tertarik untuk membaca dan memahami isi yang berhubungan dengan materi yang disajikan.

Kejelasan paparan isi cerita pada tiap halaman media pembelajarannya memperoleh prosentase sebesar 80,9%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran ini sudah tepat bagi siswa. Kejelasan paparan isi cerita yang disajikan didukung oleh narasi dan dialog pada setiap adegan yang diharapkan dapat membantu kejelasan isi cerita yang akan disampaikan kepada siswa.

Tingkat kesesuaian antara gambar dan naskah yang disajikan memperoleh prosentase sebesar 85,9%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran ini sudah tepat bagi siswa. Kesesuaian gambar dan naskah yang disajikan mampu memahami siswa dalam memahami isi cerita yang disajikan dalam buku cerita bergambar *flipbook* sehingga siswa fokus dan konsentrasi kepada isi pelajaran.

Kemenarikan gambar pada tokoh-tokoh media pembelajaran memperoleh prosentase sebesar 82,7%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran ini sudah tepat bagi siswa. Kemenarikan gambar pada tokoh-tokoh media pembelajaran yang didesain dengan semenarik mungkin untuk menarik dan memberikan motivasi kepada siswa dimana disajikan gambar serta biografi para

tokoh sehingga secara tidak langsung mereka mengenali dan mengetahui peran para tokoh yang berperan dalam buku cerita tersebut.

Buku cerita bergambar ini membantu siswa dalam memahami materi memperoleh prosentase sebesar 93,6%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran ini sudah tepat bagi siswa. Hal ini ditunjukkan dari adanya perolehan hasil belajar yang signifikan siswa yang meningkat, dimana dapat dilihat dari siswa yang menggunakan buku cerita bergambar *flipbook* dan yang tidak memakainya. Dari kejelasan isi dalam buku cerita tersebut maka siswa akan mudah memahami materi yang bersangkutan.

Kejelasan urutan cerita tiap halaman pada media pembelajaran ini memperoleh prosentase sebesar 80%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran ini sudah tepat bagi siswa. Hal ini ditunjukkan dengan adanya garis waktu yang runtun pada setiap kejadian yang terjadi pada alur cerita.

Media pembelajaran ini mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada tema pahlawanku memperoleh prosentase sebesar 77,2%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran ini sudah tepat bagi siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil akhir belajar siswa.

Dengan media pembelajaran ini kamu lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran IPS memperoleh prosentase sebesar 84,5%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran ini sudah tepat bagi siswa. Hal ini dapat dilihat ketika siswa menikmati setiap bacaan pada halaman buku cerita ketika membacanya dan

mereka ingin mengetahui lebih jauh tentang sejarah yang diceritakan dalam buku cerita tersebut.

2. Kemenarikan media pembelajaran menurut guru kelas

Tingkat kemenarikan pada guru kelas sebesar 95%. Persentase pencapaian tersebut berada pada kualifikasi sangat menarik, dengan presentase antara 80 – 100%. Hal ini dibuktikan dengan aspek-aspek penilaian yang akan dijelaskan dibawah ini.

Media pembelajaran ini memudahkan Bapak/Ibu dalam mengajar mata pelajaran IPS memperoleh prosentase sebesar 100%. Hal ini dapat dilihat ketika guru mengajar di kelas yang tidak hanya menggunakan metode konvensional. Guru dapat bereksplorasi dan improvisasi dalam keahlian mengajarnya dengan menggunakan buku *supplement* ini ketika menyampaikan materi kepada siswa.

Media pembelajaran ini dapat membuat siswa aktif dalam pembelajaran memperoleh prosentase sebesar 90%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran ini sudah tepat bagi siswa. Hal ini ditunjukkan ketika siswa sangat antusias pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Kesesuaian isi cerita dengan materi yang bersangkutan memperoleh prosentase sebesar 100%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran ini sudah tepat bagi siswa. Hal ini dapat dilihat dari isi buku cerita dengan tema yang bersangkutan yaitu tema pahlawanku.

Ukuran dan jenis huruf yang digunakan dalam media pembelajaran mudah untuk dibaca memperoleh prosentase sebesar 90%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran ini sudah tepat bagi siswa. Ketepatan pemakaian jenis dan ukuran huruf memudahkan siswa dalam membaca isi cerita yang disampaikan, Jenis huruf yang dipaparkan dalam buku menggunakan huruf yang lebih familiar dengan siswa seperti huruf pada buku cerita anak pada umumnya sehingga siswa tertarik untuk membaca dan memahami isi yang berhubungan dengan materi yang disajikan.

Media pembelajaran ini mudah untuk digunakan memperoleh prosentase sebesar 100%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran ini sudah tepat bagi siswa. Hal ini dapat dilihat dari kemudahan menggunakan buku ini seperti pada buku cerita anak pada umumnya yang telah didesain dengan semenarik mungkin sehingga siswa dapat mandiri dalam proses belajarnya.

Kejelasan urutan cerita pada tiap halaman media pembelajaran ini memperoleh prosentase sebesar 90%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran ini sudah tepat bagi siswa. Hal ini ditunjukkan dengan adanya garis waktu yang runtun pada setiap kejadian yang terjadi pada alur cerita.

Media pembelajaran ini mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada tema pahlawanku memperoleh prosentase sebesar 90%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran ini sudah tepat bagi siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil akhir belajar siswa.

Dengan menggunakan media pembelajaran ini siswa lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran IPS memperoleh prosentase sebesar 100%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran ini sudah tepat bagi siswa. Hal ini dapat dilihat ketika siswa menikmati setiap bacaan pada halaman buku cerita ketika membacanya dan mereka ingin mengetahui lebih jauh tentang sejarah yang diceritakan dalam buku cerita tersebut.

Tingkat kesesuaian antara gambar dengan isi cerita yang dijelaskan memperoleh prosentase sebesar 100%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran ini sudah tepat bagi siswa. Kesesuaian gambar dan naskah yang disajikan mampu memahamkan siswa dalam memahami isi cerita yang disajikan dalam buku cerita bergambar *flipbook* sehingga siswa fokus dan konsentrasi kepada isi pelajaran.

Tingkat kesesuaian bahasa terhadap pemahaman siswa memperoleh prosentase sebesar 100%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran ini sudah tepat bagi siswa. Media pembelajaran ini memiliki kata-kata yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Kata-kata yang digunakan dalam buku ini jauh dari kata yang sulit untuk dipahami karena dalam proses pembelajaran siswa sangat cermat dan antusias saat membaca buku cerita bergambar dan tidak menemukan kata-kata yang sulit saat proses belajar berlangsung.

Dari penjelasan di atas menunjukkan bahwa buku cerita bergambar *flipbook* menarik dan dapat memberikan pemahaman materi kepada siswa, selain itu buku praktikum juga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

C. Analisis Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Setelah melakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran buku cerita bergambar *flipbook*, selanjutnya dilakukan tes untuk mengetahui apakah ada peningkatan terhadap hasil belajar siswa setelah menggunakan bahan ajar yang dikembangkan.

Evaluasi hasil belajar peserta didik dilakukan untuk memantau proses, kemajuan dan perbaikan hasil belajar peserta didik, secara berkesinambungan. Dengan demikian, maka evaluasi belajar harus dilakukan guru secara *continue*, bukan hanya pada musim-musim ulangan terjadwal atau ujian semata.⁷⁹

Terdapat tujuan evaluasi dalam proses pembelajaran, antara lain:

- a. Mengetahui tingkat kemajuan yang telah dicapai oleh siswa dalam suatu kurun waktu proses belajar tertentu. Hal ini berarti, dengan evaluasi guru dapat mengetahui kemajuan perubahan tingkah laku siswa sebagai hasil proses belajar dan mengajar yang melibatkan dirinya selaku pembimbing dan pembantu kegiatan belajar siswanya itu.
- b. Mengetahui posisi atau kedudukan seorang siswa dalam kelompok kelasnya. Dengan demikian, hasil evaluasi itu dapat dijadikan guru sebagai alat penentu apakah siswa termasuk kategori cepat, sedang, atau lambat dalam arti mutu kemampuan belajarnya.
- c. Mengetahui tingkat usaha yang dilakukan siswa dalam belajar. Hal ini berarti bahwa evaluasi, guru akan dapat mengetahui gambaran usaha siswa.

⁷⁹ Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar* (Jakarta:Raja Grafindo Persada, 2004), hlm . 197.

- d. Mengetahui siswa telah menggunakan kapasitas kognitifnya untuk keperluan belajar. Jadi, hasil evaluasi itu dapat dijadikan guru sebagai gambaran realisasi pemanfaatan kecerdasan siswa.
- e. Mengetahui tingkat daya guna dan hasil guna metode mengajar yang telah digunakan guru dalam proses mengajar belajar.⁸⁰

Berdasarkan nilai hasil dari *post-test* kelas eksperimen dan *post-test* kelas kontrol bahwasannya nilai *post-test* kelas eksperimen lebih tinggi dari pada kelas kontrol, hal ini membuktikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada peningkatan hasil belajar siswa antara siswa kelas IV yang menggunakan buku cerita bergambar *flipbook* tema pahlawanku (kelas eksperimen) dengan siswa kelas IV yang tidak menggunakan buku cerita bergambar *flipbook* tema pahlawanku (kelas kontrol).

Dapat dikatakan bahwa cerita bergambar *flipbook* tema pahlawanku ini mampu secara efektif meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV karena buku cerita bergambar *flipbook* ini didesain berdasarkan karakteristik siswa pengguna sehingga dapat digunakan secara mandiri dan memudahkan siswa dalam belajar yang telah diuji kevalidannya oleh beberapa ahli validasi.

Perbedaan yang signifikan pada peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat dari perolehan nilai *post-test* antara kelas eksperimen dan kontrol. Kelas eksperimen memperoleh hasil peningkatan sebesar 33% dan kelas kontrol 25,5%. Dengan rincian, rata-rata nilai *post-test* kelas eksperimen sebesar 95 dan kelas kontrol sebesar 79,2.

⁸⁰ *Ibid.*, hlm.196.

Dari perolehan peningkatan hasil belajar diatas dapat diketahui bahwa media pembelajaran yang menunjang peningkatan hasil belajar siswa kelas IV SDI As-Salam yang diberikan kepada siswa juga bersifat aktif yang menjadikan siswa aktif, kreatif dan antusias dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran ini siswa akan melakukan aktivitas pembelajaran dengan memiliki motivasi yang tinggi dalam menggali informasi di dalam buku cerita bergambar *flipbook* ini. Hal ini yang menjadikan alasan kenapa media pembelajaran buku cerita bergambar *flipbook* tema pahlawanku ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDI As-Salam Malang.

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan Hasil Pengembangan

Hasil pengembangan produk yang telah direvisi berdasarkan hasil validasi adalah sebagai berikut:

1. Hasil produk pengembangan yang dikembangkan adalah berupa buku cerita bergambar *flipbook* dengan tema pahlawanku untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDI AS-Salam Malang.
2. Tingkat kemenarikan media pembelajaran buku cerita bergambar *flipbook* IPS kelas IV MI/SD materi pahlawanku ini memiliki tingkat kemenarikan yang sangat tinggi. Berdasarkan hasil penilaian uji coba lapangan siswa kelas IV SDI As-Salam Malang terhadap penggunaan media pembelajaran mencapai 83,09%. Sedangkan uji coba pada wali kelas IVA dan IVB mencapai 95%.
3. Perolehan hasil belajar berdasarkan uji lapangan kelas SDI A-Salam Malang yang diukur dengan menggunakan tes pencapaian hasil belajar. Berdasarkan analisis yang telah dilakukan, menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS materi pahlawanku dengan menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan berupa buku cerita bergambar *flipbook* IPS materi pahlawanku untuk kelas IV di SDI A-Salam

Malang. Selanjutnya dari rata-rata diketahui bahwa X_2 lebih tinggi dari X_1 ($1900 > 1585$), jadi menunjukkan bahwa hasil *post-test* kelas eksperimen lebih bagus dari pada *post-test* kelas kontrol. Hal tersebut menunjukkan bahwa media buku cerita bergambar *flipbook* IPS kelas IV tema pahlawanku mampu meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran.

B. Saran-Saran Kajian Pengembangan

Media pembelajaran yang dikembangkan diharapkan dapat menunjang pembelajaran siswa di kelas IV SD/MI. Adapun saran-saran yang disampaikan berkenaan dengan pengembangan media pembelajaran berupa buku cerita bergambar *flipbook* IPS kelas IV MI/SD materi pahlawanku ini dikelompokkan menjadi 2 bagian, yakni: saran pemanfaatan dan saran pengembangan produk lebih lanjut.

1. Saran Pemanfaatan

Berdasarkan hasil uji coba lapangan yang telah dilaksanakan maka untuk mengoptimalkan pemanfaatan pengembangan media pembelajaran berupa buku cerita bergambar *flipbook* IPS kelas IV MI/SD materi pahlawanku pengembang memberikan saran sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran berupa buku cerita bergambar *flipbook* IPS kelas IV MI/SD materi pahlawanku ini telah diuji cobakan melalui berbagai tahap dan berdasarkan data hasil penilaian telah terbukti keefektifannya dalam kegiatan pembelajaran IPS.
- b. Bagi praktisi pembelajaran media pembelajaran berupa buku cerita bergambar *flipbook* IPS kelas IV MI/SD materi pahlawanku ini dapat

dimanfaatkan dalam menyampaikan materi pada mata pelajaran IPS dengan mudah untuk memahami peristiwa proklamasi serta tokoh-tokoh penting yang berperan di dalamnya.

2. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Untuk keperluan pengembangan lebih lanjut disarankan hal-hal sebagai berikut:

- a. Produk pengembangan ini hanya terbatas pada materi pahlawanku, oleh sebab itu perlu adanya pengembangan lebih lanjut dengan materi-materi lain yang berkaitan dengan pembelajaran IPS dengan pendekatan yang sesuai dengan karakteristik materi.
- b. Media pembelajaran berupa buku cerita bergambar *flipbook* IPS kelas IV MI/SD materi pahlawanku dapat dijadikan rujukan oleh guru untuk mencoba mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kondisi siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Quran dan Terjemahnya. 1990. Semarang: Menara Kudus.
- Anisa, Mukhoyyarah. 2009. *Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Tentang Peristiwa Proklamasi Pada Siswa Kelas VC Mata Pelajaran IPS di SDI Wahid Hasyim Selokajang Kabupaten Blitar*. Malang: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Universitas Malik Maulana Ibrahim.
- Arikunto, Suharsimi. 2003. *Dasar – dasar evaluasi pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Asnawir, dkk. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Press.
- Atmaja, Purwa. 2012. *Psikologi Pendidikan dalam Perspektif Baru*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Dahar, Ratna Wilis. 1989. *Teori – teori Belajar*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Dimiyati, Mudjiono (ed.). 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, S. Bahri. 1994. *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Fitriani. 2014. *Meningkatkan Motivasi Belajar IPS Melalui Penggunaan Buku Cerita Bergambar Siswa Kelas V SDN No. /IX Sungai Duren*. Jambi: Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Universitas Jambi.
- Gunawan, Rudy. 2011. *Pendidikan IPS Filosofi, Konsep dan Aplikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Haris. Agustian. *Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar* (<https://agustianharis.wordpress.com>).
- Hasil wawancara dengan ibu Adna Arum A, S.Pd selaku guru kelas IV SDI As-Salam pada tanggal 5 April 2016 pukul 09.00 WIB.
- Kustandi, Cecep, dkk. 2011. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Ma'azi, I. Azizah. 2013. *Pengembangan bahan ajar berbasis multimedia interaktif untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPA materi rangka manusia kelas IV MIN Cengkong Ngronggot Nganjuk*. Malang: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Misriana. 2013. *Efektifitas Media Animasi Flipbook Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Ranah Kognitif Pada Mata Pelajaran IPS Di SMPN 40 Kota Bandung (Studi Kuasi Eksperimen Tentang Perbandingan Efektifitas Media Animasi Flipbook Dan Media Ms Power Point*. Bandung: Kurikulum Dan Teknologi Pendidikan. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Muhayyinah, Ayu. 2012. *Pengembangan Bahan Ajar Ilmu Pengetahuan Alam Materi Gaya dengan Model Learning Cycle 5 Fase untuk Siswa Kelas IV MI Islamiyah Pakis-Tumpang*. Skripsi. Malang: Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. UIN Malang.

- Nurgiyantoro, Burhan. 2005. *Sastra Anak Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Pupuh, Sobry (ed.). 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Rahman, Khalid. *Mempertaruhkan PP No.19 Tahun 2005 Tentang Standard Nasional Pendidikan Sebagai Usaha Peningkatan Mutu Pendidikan Indonesia* ([http://chocopps. Wordpress](http://chocopps.wordpress.com)).
- Rantyw.blogspot.co.id
- Ramdhayana , Wandha. *Media Pembelajaran Dengan Menggunakan Media Flipbook* (<http://ramadhayana24.blogspot.com>).
- Rauda, Diena. *Penggunaan Media Flash Flipbook Dalam Pembelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa* (<http://teknoanimasi.blogspot.com>).
- Sapriya. 2009. Pendidikan IPS. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Setyosari, Punaji, 2010. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Setyosari, Punaji. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Subana dkk. 2005. *Statistika Pendidikan* . Bandung: Pustaka Setia.
- Supriatna, Nana. 2007. *Pendidikan IPS di SD*. Bandung: Upi Press.
- Syaodih, S. Nana. 2007. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiono. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : CV. ALFABETA.
- Sugiono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: CV ALFABETA.
- Supriatna, Nana. 2007. *Pendidikan IPS di SD*. Bandung: Upi Press.
- Syah, Muhibbin. 2004. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Trianto. 2007. *Model pembelajaran terpadu dalam teori dan praktek*. Surabaya: Prestasi Pustaka Publisher.

LAMPIRAN I



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 faximile (0341) 552398 Malang
[http:// fitk.uin-uin-malang.ac.id](http://fitk.uin-uin-malang.ac.id) email: fitk_uin_malang@yahoo.com

Nomor : Un.3.1/TL.00.1/ /2015
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : **Izin Penelitian**

02 Desember 2015

Kepada
Yth. SDI As-Salam Malang
Di
Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

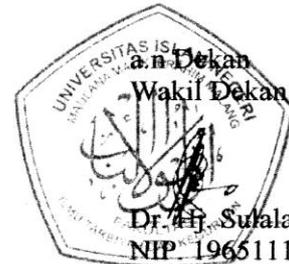
Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa Berikut:

Nama : Rustika Chandra
NIM : 12140086
Jurusan : PGMI
Semester – Tahun Akademik : Genap – 2015/2016
Judul Skripsi : **Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Flipbook untuk Peningkatan hasil belajar pada pembelajaran IPS siswa kelas IV SDI As-Salam Malang**

Diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



a.n Dekan
Wakil Dekan Bid. Akademik,

Dr. Hj. Sulalah, M.Ag
NIP. 19651112 199403 2 0024

Tembusan :

1. Yth. Ketua Jurusan PGMI
2. Arsip

LAMPIRAN II



YAYASAN AS SALAM INSAN MADANI SEKOLAH DASAR ISLAM (SDI) AS SALAM

NPSN : 60726485

Jl. Bendungan Wonorejo 1A Malang 65415, Telp. (0341) 580550

SURAT KETERANGAN

Nomor: 245/SDI-AS/V/2016

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Drs. M. Arief Chusaeni, M.Kpd

Jabatan : Kepala Sekolah

Menerangkan bahwa :

Nama : Rustika Chandra

NIM : 12140086

Program Study : PGMI

Telah melakukan kegiatan penelitian untuk menyelesaikan Skripsi di SD Islam As Salam Malang dengan judul "Pengembangan Media Buku Cerita bergambar flipbook untuk meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran IPS Siswa kelas IV SDI As Salam Malang" mulai Penelitian 4 April – 7 Mei 2016 .

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenar-benarnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 27 Mei 2016

Kepala Sekolah

SD Islam As Salam



Drs. M. Arief Chusaeni, M.Kpd

LAMPIRAN III



KEMENTERIAN AGAMA
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
 JalanGajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
 http:// fitk.uin-malang.ac.id/ email :fitk@uin-malang.ac.id

BUKTI KONSULTASI SKRIPSI
JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

Nama : Rusfika Chandra
 NIM : 12140086
 Judul : Pengembangan Media Buku Cerita bergambar flipbook
Untuk peningkatan hasil belajar pada pembelajaran IPS
siswa kelas IV SDI As-Salam Malang.
 Dosen Pembimbing : Munir Yaqien, S.Pd.I, M.Pd.

No.	Tgl/ Bln/ Thn	Materi Konsultasi	Tanda Tangan Pembimbing Skripsi
1.	11/April/2016	Konsultasi Produk	<i>[Signature]</i>
2.	13/April/2016	Instrumen validasi /Angket "	<i>[Signature]</i>
3.	14/April/2016	Revisi Produk	<i>[Signature]</i>
4.	18/April/2016	Revisi Produk	<i>[Signature]</i>
5.	24/Mei/2016	Bab 1, 2, 3	<i>[Signature]</i>
6.	25/Mei/2016	Bab 1,2,3,4,5	<i>[Signature]</i>
7.	27/Mei/2016	Revisi Bab 3,5, ACC sidang skripsi	<i>[Signature]</i>
8.			
9.			
10.			
11.			
12.			

Malang, 10 Juni 2016..
 Mengetahui
 Ketua Jurusan PGMI,

[Signature]

Dr. Muhammad Walid, MA
 NIP. 197308232000031002



Certificate No. ID08/1219

LAMPIRAN IV

Lampiran

INSTRUMEN VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK AHLI MATERI/ISI PEMBELAJARAN IPS

Nama : ANIEK RAHMANIAH
NIP : 197203202609012004
Instansi : UIN MALANG
Pendidikan : ILMU-ILMU SOSIAL
Alamat : JL JOYOAEWANE 1A MALANG

A. Petunjuk pengisian angket

1. Sebelum mengisi angket ini, mohon terlebih dahulu bapak/ibu mencermati dan membaca media pembelajaran yang dikembangkan.
2. Berilah tanda silang (X) pada kolom yang tersedia sesuai dengan penilaian bapak/ibu.
3. Kecermatan dalam penilaian ini sangat diharapkan.

Jawaban	Keterangan
SS	Sangat Setuju
S	Setuju
CS	Cukup Setuju
TS	Tidak Setuju
STS	Sangat Tidak Setuju

B. Pertanyaan Angket

No.	Pernyataan	Keterangan				
		SS	S	CS	TS	STS
1.	Tingkat relevansi isi media pembelajaran dengan kurikulum yang berlaku		✓			
2.	Kesesuaian media dengan kompetensi dasar dan indicator dalam pembelajaran		✓			
3.	Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran		✓			
4.	Ketepatan isi buku cerita dengan materi		✓			
5.	Keruntutan alur cerita pada media		✓			

	pembelajaran					
6.	Penyajian isi cerita menggunakan bahasa yang mudah dipahami		✓			
7.	Komponen isi media sudah memadai sebagai media pembelajaran IPS SD/MI	✓				
8.	Kesesuaian media dengan pengembangan tanggungjawab dan partisipasi sosial	✓				
9.	Kesesuaian media dengan pengembangan kemampuan berfikir siswa		✓			
10.	Kesesuaian media dengan pengembangan nilai dan etika sosial		✓			

C. Kritik dan Saran

- Petunjuk penggunaan media belum ada
- disertai dg petz konsep.
- tujuan pembelajaran disesuaikan dg materi
- ilustrasi gambar disesuaikan dg kronologi sejarah
- kefotohan Ir. Soekarno kurang di -
ekspose.

Malang, April 2016

AMIEK RAHMAMIAH

NIP. 1972032020089012004

Lampiran

**INSTRUMEN VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK AHLI MATERI/ISI
PEMBELAJARAN IPS**

Nama : ANIEK RAHMANIAH
NIP : 197203202009012004
Instansi : UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
Pendidikan : ILMU - ILMU SOSIAL
Alamat : JL. SOYO ASUNG I/1 MERJOSATI - MALANG

A. Petunjuk pengisian angket

1. Sebelum mengisi angket ini, mohon terlebih dahulu bapak/ibu mencermati dan membaca media pembelajaran yang dikembangkan.
2. Berilah tanda silang (X) pada kolom yang tersedia sesuai dengan penilaian bapak/ibu.
3. Kecermatan dalam penilaian ini sangat diharapkan.

Jawaban	Keterangan
SS	Sangat Setuju
S	Setuju
CS	Cukup Setuju
TS	Tidak Setuju
STS	Sangat Tidak Setuju

B. Pertanyaan Angket

No.	Pernyataan	Keterangan				
		SS	S	CS	TS	STS
1.	Tingkat relevansi isi media pembelajaran dengan kurikulum yang berlaku	✓				
2.	Kesesuaian media dengan kompetensi dasar dan indicator dalam pembelajaran	✓				
3.	Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran	✓				
4.	Ketepatan isi buku cerita dengan materi	✓				
5.	Keruntutan alur cerita pada media		✓			

	pembelajaran					
6.	Penyajian isi cerita menggunakan bahasa yang mudah dipahami		✓			
7.	Komponen isi media sudah memadai sebagai media pembelajaran IPS SD/MI		✓			
8.	Kesesuaian media dengan pengembangan tanggungjawab dan partisipasi sosial		✓			
9.	Kesesuaian media dengan pengembangan kemampuan berfikir siswa	✓				
10.	Kesesuaian media dengan pengembangan nilai dan etika sosial	✓				

C. Kritik dan Saran

Perlu pengembangan materi pembelajaran yg lebih variatif, agar lebih menarik.

Malang, April 2016



ANIEK RAHMANIAH

NIP. 197203202009012004

LAMPIRAN V

Lampiran

INSTRUMEN VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK AHLI DESAIN PEMBELAJARAN IPS

Nama : *Dr. Muhammad Nur Fauzi, M.A*
 NIP : *197308232000031002*
 Instansi : *UIN Ar-Raniry*
 Pendidikan : *S-3*
 Alamat : *Malay*

A. Petunjuk pengisian angket

1. Sebelum mengisi angket ini, mohon terlebih dahulu bapak/ibu mencermati dan membaca media pembelajaran yang dikembangkan.
2. Berilah tanda silang (X) pada kolom yang tersedia sesuai dengan penilaian bapak/ibu.
3. Kecermatan dalam penilaian ini sangat diharapkan.

Jawaban	Keterangan
SS	Sangat Setuju
S	Setuju
CS	Cukup Setuju
TS	Tidak Setuju
STS	Sangat Tidak Setuju

B. Pertanyaan Angket

No.	Pernyataan	Keterangan				
		SS	S	CS	TS	STS
1.	Kemenarikan pengemasan desain cover pada media pembelajaran	✓				
2.	Jenis dan ukuran huruf yang digunakan sesuai untuk siswa SD/MI				✓	
3.	Kesesuaian gambar dengan materi pada media pembelajaran		✓			
4.	Warna pada buku sesuai dan menarik untuk siswa SD/MI				✓	
5.	Media yang dikembangkan menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi pada isi pelajaran yang	✓				

	berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran					
6.	Gambar pada buku dapat menggugah emosi dan sikap siswa terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (membaca) teks yang bergambar	✓				
7.	Gambar pada buku memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar	✓				
8.	Media yang dikembangkan dapat memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dan mengingatnya kembali		✓			
9.	Media yang dikembangkan mampu menjadi wakil guru dalam menyampaikan informasi secara lebih teliti, jelas dan menarik	✓				
10.	Layout keseluruhan yang digunakan pada buku menarik				✓	

C. Kritik dan Saran

- jenis dan ukuran huruf (Cambria, Tahoma)
- (Deep gray) ushka berwarna
- lay out di buat yg menarik seperti ini.

Malang, April 2016


Muhammad Wati

NIP.

Lampiran

INSTRUMEN VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK AHLI DESAIN
PEMBELAJARAN IPS

Nama : Dr. Muhammad Wahid, MA
NIP : 197308232000031 002
Instansi : UIN Malang
Pendidikan : S-3
Alamat : Malang

A. Petunjuk pengisian angket

1. Sebelum mengisi angket ini, mohon terlebih dahulu bapak/ibu mencermati dan membaca media pembelajaran yang dikembangkan.
2. Berilah tanda silang (X) pada kolom yang tersedia sesuai dengan penilaian bapak/ibu.
3. Kecermatan dalam penilaian ini sangat diharapkan.

Jawaban	Keterangan
SS	Sangat Setuju
S	Setuju
CS	Cukup Setuju
TS	Tidak Setuju
STS	Sangat Tidak Setuju

B. Pertanyaan Angket

No.	Pernyataan	Keterangan				
		SS	S	CS	TS	STS
1.	Kemenarikan pengemasan desain cover pada media pembelajaran	✓				
2.	Jenis dan ukuran huruf yang digunakan sesuai untuk siswa SD/MI	✓				
3.	Kesesuaian gambar dengan materi pada media pembelajaran	✓				
4.	Warna pada buku sesuai dan menarik untuk siswa SD/MI		✓			
5.	Media yang dikembangkan menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi pada isi pelajaran yang	✓				

	berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran					
6.	Gambar pada buku dapat menggugah emosi dan sikap siswa terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (membaca) teks yang bergambar	✓				
7.	Gambar pada buku memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar	✓				
8.	Media yang dikembangkan dapat memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dan mengingatnya kembali	✓				
9.	Media yang dikembangkan mampu menjadi wakil guru dalam menyampaikan informasi secara lebih teliti, jelas dan menarik			✓		
10.	Layout keseluruhan yang digunakan pada buku menarik	✓				

C. Kritik dan Saran

.....

.....

.....

.....

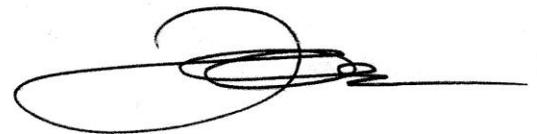
.....

.....

.....

.....

Malang, Mei 2016



.....

NIP.

LAMPIRAN VI

Lampiran

INSTRUMEN VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK AHLI PEMBELAJARAN IPS

Nama : Adna Arum Ambarwati, S.Pd
NIP :
Instansi : SDI ASSALAM
Pendidikan : S1 PGSD
Alamat : Villa Bukit Tidar A1 /265

A. Petunjuk pengisian angket

1. Sebelum mengisi angket ini, mohon terlebih dahulu bapak/ibu mencermati dan membaca media pembelajaran yang dikembangkan.
2. Berilah tanda cek (V) pada kolom yang tersedia sesuai dengan penilaian bapak/ibu.
3. Kecermatan dalam penilaian ini sangat diharapkan.

Jawaban	Keterangan
SS	Sangat Setuju
S	Setuju
CS	Cukup Setuju
TS	Tidak Setuju
STS	Sangat Tidak Setuju

B. Angket Penilaian

KRITERIA PENILAIAN	SS	S	CS	TS	STS
1. Kesesuaian isi cerita dengan materi	✓				
2. Kesesuaian media dengan kompetensi dasar	✓				
3. Kesesuaian media dengan indikator hasil belajar	✓				
4. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	✓				
5. Penyajian isi cerita menggunakan bahasa yang mudah dipahami		✓			
6. Penyajian isi cerita sesuai dengan anak dalam kelompok usia 7-11 tahun (Teori Piaget (1963))	✓				
7. Konsep tokoh dan penokohan		✓			
8. Konsep setting dan amanat		✓			

9. Kesesuaian media dengan pengembangan tanggungjawab dan partisipasi sosial		✓				
10. Kesesuaian media dengan pengembangan kemampuan berfikir siswa	✓					
11. Kesesuaian media dengan pengembangan nilai dan etika sosial	✓					
12. Penyajian cerita menumbuhkan motivasi untuk mengetahui lebih jauh	✓					
13. Bahasa yang digunakan etis, estetis, komunikatif, fungsional, sesuai dengan sasaran pembaca		✓	✓			
14. Bahasa (ejaan, tanda baca, kosa kata, kalimat, dan paragraf) sesuai dengan kaidah yang digunakan baku	✓					

C. Kritik dan Saran

Media flipbook yang digunakan sudah sangat sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, sesuai dengan kemampuan menalar anak. Hanya perlu sedikit diperbaiki

Malang, April 2016

A. Arun A.

Adna Arun A., S.Pd

NIP.

LAMPIRAN VII

IDENTITAS AHLI

Nama :

ANIEK RAHMANNIAH

Latar belakang pendidikan:

S2 - ILMU - ILMU SOSIAL

Profesi yang sedang ditekuni:

DOSEN PRODI PENDIDIKAN IPS

Pengalaman dalam bidang pendidikan:

~ MENGAJAR MATA KULIAH SOSIOLOGI, ANTHROPOLOGI, SEJARAH NASIONAL, SEJARAH DUNIA.

Buku atau media pembelajaran yang pernah dibuat:

~ BUDAYA & IDENTITAS

~ SOSIOLOGI PEMBANGUNAN

~ BUKU AJAR SEJARAH INDONESIA

~ BUKU AJAR SEJARAH DUNIA

LAMPIRAN VIII

IDENTITAS AHLI

Nama :

Dr. Muband wahid

Latar belakang pendidikan:

S-1 STAIN Malay.

S-2 UIN Cagayatan

S-3 UIN Malay.

Profesi yang sedang ditekuni:

Dosen PAI

Pengalaman dalam bidang pendidikan:

- Mengikuti workshop pengabdian Buku Teks
BSNP
- Penilai / Validator buku Teks PAI
BSNP

Buku atau media pembelajaran yang pernah dibuat:

- Terjemah Islam
- Etika Berpakaian
- Manjara dan Keparipatani

LAMPIRAN IX

IDENTITAS AHLI

Nama :

Adna Arum Ambarwati, S.Pd.

Latar belakang pendidikan:

- S1 PGSD UM

Profesi yang sedang ditekuni:

- Wali kelas IV SDI As-Salam Malang
- Koordinator Kurikulum SDI As-Salam Malang

Pengalaman dalam bidang pendidikan:

- Menjadi Wali kelas

Buku atau media pembelajaran yang pernah dibuat:

LAMPIRAN X

PRETEST

Nama : Kevin S*ti*ia *
Kelas : 4A
Np. Absen : 20

$$B = I = 9 \times 5 = 45$$
$$y = 2,5 \times 10 = 25$$

70

I. Berilah tanda silang (x) pada huruf a, b, c, atau d pada jawaban yang kalian anggap benar!

1. Mengapa pada setiap tanggal 17 Agustus dilaksanakan upacara bendera?
 a. Untuk memperingati Hari Kemerdekaan
 b. Untuk memperingati Hari Raya Idul Fitri
 c. Untuk memperingati Hari Pahlawan
 d. Untuk memperingati Hari Kartini
2. Siapakah yang telah memperjuangkan kemerdekaan Indonesia?
 a. Para Pahlawan
 b. Golongan Muda
 c. Golongan Tua
 d. Kakek dan Nenek
3. Siapakah Ir. Soekarno itu?
 a. Warga Indonesia biasa
 b. Yang memproklamasikan Teks Proklamasi
 c. Yang mengetik Teks Proklamasi
 d. Yang membuat bendera pusaka Merah Putih
4. Siapakah Bapak Wakil Presiden pertama di Indonesia?
 a. Darwis
 b. Moh. Hatta
 c. Sukarno
 d. Soetan Syahrir
5. Apa peran Sayuti Melik dalam proses peristiwa kemerdekaan Indonesia?
 a. Warga Indonesia biasa
 b. Yang memproklamasikan Teks Proklamasi
 c. Yang mengetik Teks Proklamasi
 d. Yang membuat bendera pusaka Merah Putih
6. Siapakah yang berperan mengibarkan bendera Indonesia pada tanggal 17 Agustus 1945?
 a. Latif dan Suhud
 b. Moh. Yamin dan Sukarno

b. Wikana dan Darwis d. Ahmad Subardjo dan Syahrir
7. Dimanakah tempat Soekarno, Moh. Hatta dan Ahmad Soebarjo merumuskan Teks Proklamasi?

- a. Rumah laksamana Tadashi Maeda di Jl. Imam ~~berdal~~ No.100
b. Rumah Bung Hatta
c. Rumah Bung Karno
d. Rumah Bung Tomo

8. Lagu "Hari Merdeka" mengingatkan kita tentang peristiwa apa?

- a. Hari Pahlawan
b. Hari meledaknya bom Nagasaki Hiroshima
 c. Hari Kemerdekaan RI
d. Hari Kartini

9. Sikap apakah yang dapat kamu teladani dari para pahlawan yang telah memperjuangkan Indonesia?

- a. Pemalas c. Berjiwa pemberani
b. Pemaarah d. Mencemooh sesama teman

10. Siapakah yang diculik oleh Golongan Muda ke Rengasdengklok?

- a. Ir. Soekarno dan Moh. Hatta c. Moh. Yamin dan Sukarni
 b. Wikana dan Darwis d. Ahmad Subardjo dan Syahrir

II. Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan benar!

1. Mengapa biasanya kita harus melaksanakan upacara bendera di sekolah setiap hari senin?

2. Siapakah yang telah menjahit bendera Merah Putih? *agar benderanya senang Fatmawati*

3. Apa peran Sayuti Melik dalam proses peristiwa kemerdekaan Indonesia? *mengetik proklamator*

4. Bagaimana suasana ketika Ir. Soekarno memproklamasikan Kemerdekaan di hadapan ribuan rakyat Indonesia? *tegang*

5. Siapakah Bapak Proklamator Indonesia? *P. Hatta*

$$I : 10 \times 5 = 50$$

$$II : 5 \times 10 = \frac{50}{2}$$

$$= 25$$

POSTEST

Nama : Kevin Patria N.
 Kelas : 9A
 Np. Absen : 20

I. Berilah tanda silang (x) pada huruf a, b, c, atau d pada jawaban yang kalian anggap benar!

1. Mengapa pada setiap tanggal 17 Agustus dilaksanakan upacara bendera?
 - a. Karena tanggal tersebut adalah Hari meninggalnya Bung Tomo
 - b. Karena tanggal tersebut adalah Hari meninggalnya Soekarno
 - c. Karena tanggal tersebut adalah Hari Kemerdekaan Indonesia
 - d. Karena tanggal tersebut adalah Hari Raya Idul Fitri
2. Siapakah yang telah memperjuangkan kemerdekaan Indonesia?
 - a. Para Pahlawan
 - b. Golongan Tua
 - c. Golongan Muda
 - d. Kakek dan Nenek
3. Siapakah Ir. Soekarno itu?
 - a. Warga Indonesia biasa
 - b. Yang memproklamasikan Teks Proklamasi
 - c. Yang mengetik Teks Proklamasi
 - d. Yang membuat bendera pusaka Merah Putih
4. Apa peran Sayuti Melik dalam proses peristiwa kemerdekaan Indonesia?
 - a. Warga Indonesia biasa
 - b. Yang memproklamasikan Teks Proklamasi
 - c. Yang mengetik Teks Proklamasi
 - d. Yang membuat bendera pusaka Merah Putih
5. Dimanakah tempat Soekarno, Moh. Hatta dan Ahmad Soebarjo merumuskan Teks Proklamasi?
 - a. Rumah laksamana Tadashi Maeda di JL. Imam Bonjol No.1
 - b. Rumah Bung Hatta
 - c. Rumah Bung Karno

- d. Rumah Bung Tomo
6. Siapakah Bapak Proklamator Indonesia?
 a. Ir. Soekarno dan Moh. Hatta
 c. Moh. Yamin dan Sukarni
 b. Wikana dan Darwis
 d. Ahmad Subardjo dan Syahrir
7. Siapakah yang telah menjahit Bendera Pusaka Merah putih?
 a. Darwis
 c. Ibu Fatmawati
 b. Sukarni
 d. Cut Nyak Dien
8. Pada tanggal berapakah diperingati Hari Kemerdekaan Indonesia?
 a. 20 Agustus
 c. 18 Agustus
 b. 19 Agustus
 d. 17 Agustus
9. Siapakah Bapak Wakil Presiden pertama di Indonesia?
 a. Darwis
 c. Moh. Hatta
 b. Sukarni
 d. Sutan Syahrir
10. Sikap apakah yang dapat kamu teladani dari para pahlawan yang telah memperjuangkan Indonesia?
 a. Pemalas
 c. Berjiwa pemberani
 b. Pemarah
 d. Mencemooh sesama teman

II. Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan benar!

1. Pada tanggal berapakah diperingati Hari Kemerdekaan Indonesia? 17 Agustus 1945
2. Mengapa Soekarno dan Hatta diungsikan ke Rengasdengklok oleh Golongan Muda? agar fdk terpengaruh oleh jepang
3. Siapakah Ibu fatmawati itu? Istri Soekarno dan menjahit bendera merah putih
4. Apa judul lagu yang dinyanyikan ketika mengerek Bendera Pusaka Merah Putih pertama kali? Indonesia Raya
5. Siapakah orang-orang yang telah mengibarkan Bendera Merah Putih pada tanggal 17 Agustus 1945? Latief, Suhud

LAMPIRAN XI

Lampiran

BIODATA SISWA

Nama : Muhammad Raulf Alkayyis
Kelas : 4A
Sekolah : SD Al-Salam
Alamat : Perum-taman Sulfat 21/22 budurejo, biringmangu

ANGKET TANGGAPAN/PENILAIAN

UJI COBA LAPANGAN

1. Menurut pendapat kamu, bagaimana tampilan fisik media pembelajaran?
 - 1) Sangat kurang menarik
 - 2) Kurang menarik
 - 3) Cukup menarik
 - 4) Menarik
 - 5) Sangat menarik
2. Bagaimana tampilan awal (cover) pada media pembelajaran?
 - 1) Sangat kurang menarik
 - 2) Kurang menarik
 - 3) Cukup menarik
 - 4) Menarik
 - 5) Sangat menarik
3. Apakah ukuran dan jenis huruf yang digunakan dalam media pembelajaran mudah dibaca?
 - 1) Sangat kurang menarik
 - 2) Kurang menarik
 - 3) Cukup menarik
 - 4) Menarik
 - 5) Sangat menarik
4. Bagaimanakah kejelasan paparan isi cerita pada tiap halaman media pembelajaran?
 - 1) Sangat kurang menarik
 - 2) Kurang menarik
 - 3) Cukup menarik
 - 4) Menarik
 - 5) Sangat menarik
5. Bagaimana tingkat kesesuaian antara gambar dan naskah yang disajikan?
 - 1) Sangat kurang menarik
 - 2) Kurang menarik
 - 3) Cukup menarik
 - 4) Menarik
 - 5) Sangat menarik
6. Bagaimanakah kemenarikan gambar tokoh-tokoh pada media pembelajaran?
 - 1) Sangat kurang menarik
 - 2) Kurang menarik
 - 3) Cukup menarik
 - 4) Menarik
 - 5) Sangat menarik
7. Apakah cerita buku bergambar ini membantu kamu dalam memahami materi?
 - 1) Sangat kurang menarik
 - 2) Kurang menarik
 - 3) Cukup menarik
 - 4) Menarik
 - 5) Sangat menarik

LAMPIRAN XII

Lampiran

BIODATA GURU

Nama : Adna Arum Ambarwati, S.Pd

NIP :

Jabatan : Guru kelas IV

Pengalaman dalam mengajar :

Alamat : Villa Bukit Tidar A1/265

No. Telp/HP : 082 231 961 346

ANGKET TANGGAPAN PENILAIAN

GURU MATA PELAJARAN IPS

1. Apakah media pembelajaran ini memudahkan Bapak/Ibu dalam mengajar mata pelajaran IPS ?

- 1) Sangat kurang menarik
- 2) Kurang menarik
- 3) Cukup menarik
- 4) Menarik
- 5) Sangat menarik

2. Apakah media pembelajaran ini dapat membuat siswa aktif dalam pembelajaran ?

- 1) Sangat kurang menarik
- 2) Kurang menarik
- 3) Cukup menarik
- 4) Menarik
- 5) Sangat menarik

3. Bagaimana kesesuaian isi cerita dengan materi yang bersangkutan ?

- 1) Sangat kurang menarik
- 2) Kurang menarik
- 3) Cukup menarik
- 4) Menarik
- 5) Sangat menarik

4. Apakah ukuran dan jenis huruf yang digunakan dalam media pembelajaran mudah untuk dibaca?

- 1) Sangat kurang menarik
- 2) Kurang menarik
- 3) Cukup menarik
- 4) Menarik
- 5) Sangat menarik

5. Apakah media pembelajaran ini mudah untuk digunakan?

- 1) Sangat kurang menarik
- 2) Kurang menarik
- 3) Cukup menarik
- 4) Menarik
- 5) Sangat menarik

6. Bagaimana kejelasan urutan cerita pada tiap halaman media pembelajaran ini?

- 1) Sangat kurang menarik
- 2) Kurang menarik
- 3) Cukup menarik
- 4) Menarik
- 5) Sangat menarik

7. Apakah media pembelajaran ini mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada materi proklamasi?

1) Sangat kurang menarik

4) Menarik

2) Kurang menarik

5) Sangat menarik

3) Cukup menarik

8. Apakah dengan media pembelajaran ini siswa lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran IPS?

1) Sangat kurang menarik

4) Menarik

2) Kurang menarik

5) Sangat menarik

3) Cukup menarik

9. Bagaimana tingkat kesesuaian antara gambar dengan isi cerita yang dijelaskan?

1) Sangat kurang menarik

4) Menarik

2) Kurang menarik

5) Sangat menarik

3) Cukup menarik

10. Bagaimana tingkat kesesuaian bahasa terhadap pemahaman siswa?

1) Sangat kurang menarik

4) Menarik

2) Kurang menarik

5) Sangat menarik

3) Cukup menarik

11. Apakah ada saran dan tambahan lain terkait dengan media pembelajaran?

Dipergelas sedikit ukuran huruf pada bagian tertentu

Lampiran

BIODATA GURU

Nama : Nur Salim, S. Pd

NIP :

Jabatan : Guru kelas IV

Pengalaman dalam mengajar:

.....
.....
.....

Alamat :

No. Telp/HP :



WAWANCARA TANGGAPAN PENILAIAN

GURU MATA PELAJARAN IPS

1. Apakah media pembelajaran ini memudahkan Bapak/Ibu dalam mengajar mata pelajaran IPS ?
 - 1) Sangat kurang menarik
 - 2) Kurang menarik
 - 3) Cukup menarik
 - 4) Menarik
 - 5) Sangat menarik
2. Apakah media pembelajaran ini dapat membuat siswa aktif dalam pembelajaran ?
 - 1) Sangat kurang menarik
 - 2) Kurang menarik
 - 3) Cukup menarik
 - 4) Menarik
 - 5) Sangat menarik
3. Bagaimana kesesuaian isi cerita dengan materi yang bersangkutan ?
 - 1) Sangat kurang menarik
 - 2) Kurang menarik
 - 3) Cukup menarik
 - 4) Menarik
 - 5) Sangat menarik
4. Apakah ukuran dan jenis huruf yang digunakan dalam media pembelajaran mudah untuk dibaca?
 - 1) Sangat kurang menarik
 - 2) Kurang menarik
 - 3) Cukup menarik
 - 4) Menarik
 - 5) Sangat menarik
5. Apakah media pembelajaran ini mudah untuk digunakan?
 - 1) Sangat kurang menarik
 - 2) Kurang menarik
 - 3) Cukup menarik
 - 4) Menarik
 - 5) Sangat menarik
6. Bagaimana kejelasan urutan cerita pada tiap halaman media pembelajaran ini?
 - 1) Sangat kurang menarik
 - 2) Kurang menarik
 - 3) Cukup menarik
 - 4) Menarik
 - 5) Sangat menarik

7. Apakah media pembelajaran ini mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada materi proklamasi?

- 1) Sangat kurang menarik
- 2) Kurang menarik
- 3) Cukup menarik
- 4) Menarik
- 5) Sangat menarik

8. Apakah dengan media pembelajaran ini siswa lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran IPS?

- 1) Sangat kurang menarik
- 2) Kurang menarik
- 3) Cukup menarik
- 4) Menarik
- 5) Sangat menarik

9. Bagaimana tingkat kesesuaian antara gambar dengan isi cerita yang dijelaskan?

- 1) Sangat kurang menarik
- 2) Kurang menarik
- 3) Cukup menarik
- 4) Menarik
- 5) Sangat menarik

10. Bagaimana tingkat kesesuaian bahasa terhadap pemahaman siswa?

- 1) Sangat kurang menarik
- 2) Kurang menarik
- 3) Cukup menarik
- 4) Menarik
- 5) Sangat menarik

11. Apakah ada saran dan tambahan lain terkait dengan media pembelajaran?

LAMPIRAN XIII

DAFTAR RIWAYAT HIDUP MAHASISWA



Rustika Chandra, putri pertama dari empat bersaudara ini adalah putri kandung dari pasangan bapak Sugiyanto, S.Pd. I dan ibu Rustikhanis. Lahir di kota Pasuruan pada tanggal 1 Maret 1992. Penulis lahir ditengah keluarga yang memprioritaskan agama dan pendidikan, berikut riwayat pendidikan penulis:

Tahun 1999-2003: SD Negeri Gununggangsir I (Beji-Pasuruan)

Tahun 2004-2007: SMP Negeri I Beji (Beji-Pasuruan)

Tahun 2007-2011: Pondok Modern Darussalam Gontor Putri 3 (Widodaren-Ngawi)