

**PENGEMBANGAN MEDIA *LIFT THE FLAP STORY BOOK* PKN MATERI HIDUP RUKUN**

Osi Liliyafi ✉, Deni Setiawan

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

Info Artikel*Sejarah Artikel:*Diterima
Oktober 2019
Disetujui
November 2019
Dipublikasikan
Desember 2019*Keywords:*Science, learning media,
educational games, android**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji kelayakan media *lift the flap story book* PKN materi hidup rukun. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif. Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu teknis tes, wawancara, angket, dan dokumentasi. Analisis data dalam penelitian ini yaitu analisis kelayakan media, serta analisis keefektifan media. Media *lift the flap story book* PKN materi hidup rukun dinyatakan sangat layak oleh ahli materi dengan persentase kelayakan yaitu 88%, dan oleh ahli media dengan persentase 85% atau termasuk kriteria sangat layak. Hasil uji perbedaan rata-rata dengan uji t diperoleh t_{hitung} sebesar 7,119 dan t_{tabel} sebesar 2,062. Simpulan penelitian ini yaitu media *lift the flap story book* PKN layak untuk digunakan pada pembelajaran PKN materi hidup rukun kelas II SDN Jati 02 Magelang.

Abstract

This study aimed to describe the development and feasibility of lift the flap story book media of civic education for living in peacefully material. This study used a quantitative approach. The type of research used Research and Development (R&D). The data collection techniques used were test, interview, questionnaire, and documentation. The data analysis of this study was analysis of media feasibility and analysis of media effectiveness. The lift the flap story book media of civic education for living in peacefully material was claimed very appropriate by the material expert with 88% feasibility percentage, and by the media expert with 85% percentage or included in the feasible criteria. The test result of the difference between two means with t_{test} obtained calculated 7,119 and t_{table} 2.062. The conclusion of this research is the lift the flap story book media worthy used in the learning of civic education for living in peacefully material of second grade Jati 02 elementary school.

✉ Alamat korespondensi:
Mertoyudan, Magelang, 56172
E-mail: osililiyafi22@gmail.com

© 2019 Universitas Negeri Semarang.

ISSN 2252-6366

PENDAHULUAN

Menurut Winataputra (2014) bahwa, Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) adalah pendidikan yang menyangkut status formal warga Negara yang pada awalnya diatur dalam UU No.2 Tahun 1949 yang berisi tentang diri kewarganegaraan, dan peraturan tentang naturalisasi atau pemerolehan status sebagai warga Negara Indonesia. Untuk mencapai prestasi siswa yang lebih baik terutama dalam Pendidikan Kewarganegaraan, maka untuk memudahkan siswa belajar diperlukan sebuah media yang mempermudah siswa dalam memahami materi.

Penelitian yang telah dilakukan oleh ICCS atau *International Civic and Citizenship Education Study* (dalam Samsuri, 2013) menunjukkan bahwa Indonesia menempati peringkat ke 36 dari 38 negara mengenai rata-rata nasional untuk pengetahuan kewarganegaraan berdasarkan tahun masuk pertama sekolah, rata-rata umur dan grafik persen dengan skor rata-rata 433. Prestasi Indonesia pun lebih rendah dari rata-rata negara yang telah diteliti oleh ICCS. Perkembangan Kewarganegaraan dan peraturan dari pendidikan kewarganegaraan merupakan tanggapan dari persiapan generasi muda dalam menghadapi perubahan sosial di abad 21.

Berdasarkan penelitian awal melalui wawancara, observasi, data dokumen, yang dilakukan peneliti di kelas II SDN Jati 02, diketahui bahwa, mata pelajaran PKn ini telah diajarkan namun belum secara maksimal. Dari hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti, teridentifikasi bahwa guru masih menggunakan sumber belajar yang terbatas, yaitu 1 buku Pendidikan Kewarganegaraan KTSP dan 1 buku Lembar Kerja Siswa. Media pembelajaran PKn berupa buku cerita bergambar yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa belum tersedia di sekolah tersebut. Selain itu, ditemukan permasalahan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam memahami dan mengingat informasi penting pada mata pelajaran PKn, khususnya materi hidup rukun.

Hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn belum baik, yaitu nilai rata-rata ulangan harian PKn paling rendah dibandingkan dengan mata pelajaran lain, sebesar 74. Selain itu, nilai ketuntasan UTS mata pelajaran PKn juga paling rendah dibandingkan dengan mata pelajaran

lainnya, yaitu terdapat 7 dari 30 siswa memperoleh nilai di bawah KKM (70).

Permasalahan tersebut menunjukkan bahwa perlu adanya perbaikan hasil belajar muatan pembelajaran PKn. Dalam penelitian ini, peneliti memilih untuk mengembangkan media *lift the flap story book*. Media gambar/foto merupakan media dua dimensi yang mewakili bentuk asli. Menurut Huck, dkk (dalam Nurgiyantoro, 2013) menyatakan bahwa buku bergambar (*picture books*) yaitu buku yang mengirimkan pesan melalui dua cara, yaitu ilustrasi (gambar) dan melalui tulisan. Penelitian yang dilakukan oleh Suzuki, H, dkk (2015) menyatakan bahwa program membaca buku bergambar dapat meningkatkan memori episodik dalam jangka panjang. Alasannya adalah bahwa sebagian besar kegiatan merangsang fungsi memori termasuk dalam praktik pembacaan buku bergambar. Berdasarkan kesimpulan dalam penelitian ini maka, peneliti menjadikannya sebagai landasan penelitian pengembangan *lift the flap story book* PKn karena media buku bergambar dapat meningkatkan keterampilan baru bagi anak-anak dan dapat mempengaruhi fungsi kognitif pada orang tua selama lebih dari 2 tahun.

Sejalan dengan itu, penelitian Mourão, Sandie, pada tahun 2016 yang menunjukkan bahwa buku bergambar cocok untuk anak-anak di berbagai negara, mulai dari anak yang berusia 5-10 tahun. Dari beberapa simpulan hasil penelitian tersebut maka peneliti menjadikannya sebagai landasan penelitian pengembangan *lift the flap story book* PKn karena buku bergambar dapat menunjukkan bagaimana tanggapan otentik dalam bahasa Inggris dan L1, dapat meningkatkan afektif, perkembangan sosiokultural, estetika, dan kognitif, serta mengembangkan bahasa dan sastra keterampilan pada anak-anak.

Rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimana pengembangan dan keefektifan media *lift the flap story book* PKn materi hidup rukun. Sedangkan tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan desain media *lift the flap story book* dan menguji keefektifan media *lift the flap story book* PKn materi hidup rukun.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif. Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*.

Menurut Mulyatiningsih (2014), penelitian dan pengembangan (*research and development*) bertujuan untuk menghasilkan produk baru

melalui proses pengembangan. Alasan penggunaan jenis penelitian dan pengembangan dalam penelitian ini adalah sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu mengembangkan desain media *lift the flap story book* pada pembelajaran PKn.

Subjek dalam penelitian dan pengembangan ini adalah (1) siswa kelas II SDN Jati 02 Kabupaten Magelang pada tahun ajaran 2018/2019 dengan jumlah siswa sebanyak 30 siswa yang terdiri atas 14 siswa perempuan dan 16 siswa laki-laki; (2) guru kelas II SDN Jati 02 yaitu Ibu Kristin Yudi H., S.Pd.; (3) ahli, dosen ahli atau pakar sebagai penguji dan memberikan masukan media *lift the flap story book* PKn, yang terdiri atas dua dosen ahli, yaitu ahli materi dan ahli media.; (4) peneliti, yaitu subjek yang berperan dalam pengembangan produk penelitian berupa media *lift the flap story book* PKn. Sedangkan variabel penelitian yaitu media *lift the flap story book* dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn hidup rukun.

Desain penelitian ini menggunakan desain yang dikembangkan oleh Borg and Gall. Menurut Sugiyono (2015), langkah-langkah penelitian dan pengembangan *Borg and Gall* ada 10 tahap. Pengujian dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan informasi apakah media pembelajaran tersebut efektif. Untuk itu pengujian dapat dilakukan dengan metode eksperimen, yaitu dengan desain *one group pre-test post-test*.

Peneliti mengembangkan prosedur penelitian media *lift the flap story book* PKn dengan memodifikasi langkah-langkah penelitian dan pengembangan. Dalam bidang pendidikan, desain produk dapat langsung diujicobakan setelah divalidasi dan direvisi. Langkah-langkah tersebut kemudian disesuaikan dengan kebutuhan peneliti, yaitu terdiri dari 10 tahap yang dibatasi sampai pada tahap produksi terbatas melalui teori *bayes-fishbone*, yaitu: (1) potensi masalah; (2) pengembangan bentuk awal produk; (3) desain produk; (4) validasi desain; (5) revisi desain; (6) uji coba produk; (7) revisi produk; (8) uji keefektifan; (9) revisi produk; (10) produksi terbatas.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan untuk mengumpulkan data penelitian ini yaitu dengan menggunakan tes dan nontes. Instrumen nontes meliputi angket, wawancara, dan dokumentasi. Penelitian ini menggunakan tes yang dilaksanakan pada awal pembelajaran (*pretest*) serta akhir pembelajaran (*posttest*) sebagai pembandingan peningkatan

hasil belajar siswa SDN Jati 02 sebelum dan sesudah diberikan *treatment* menggunakan media *lift the flap story book* PKn materi hidup rukun.

Analisis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini terdiri atas tiga macam diantaranya, analisis data produk, analisis data awal, dan analisis data akhir. Analisis data produk digunakan untuk menilai produk peneliti yang dilakukan oleh validator ahli menggunakan skala *Likert*, sedangkan analisis data awal menggunakan *uji-z* untuk mengetahui ketuntasan belajar (KKM) siswa dan untuk mengetahui keefektifan dari hasil *pretest* dan *posttest* siswa dengan menganalisis hasil belajar siswa menggunakan uji normalitas. Untuk analisis data akhir dilakukan dengan dua uji, yaitu uji *t-test* digunakan untuk mengetahui perbedaan rata-rata *pretest* dan *posttest* serta untuk menguji perbedaan hasil belajar pada rata-rata *pretest* dan *posttest*, terhadap penggunaan media *lift the flap story book* PKn, serta uji *N-gain* untuk mengetahui peningkatan rata-rata hasil belajar siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)* dengan tujuan untuk menghasilkan rancangan produk baru, menguji keefektifan produk yang telah ada, serta mengembangkan dan menciptakan produk baru (Sugiyono, 2015). Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran *lift the flap story book* PKn materi hidup rukun kelas II.

Hasil penelitian yang akan diuraikan meliputi : (1) pengembangan media; dan (2) hasil analisis keefektifan media.

Pengembangan Media Pembelajaran *Lift The Flap Story Book*

Dalam pengembangan ini peneliti memperhatikan syarat yang perlu dipenuhi oleh gambar/foto yang baik sehingga dapat dijadikan sebagai media pendidikan, salah satunya yang dikemukakan Sadiman (dalam Yunita, dkk, 2012), antara lain (1) autentik, gambar tersebut harus secara jujur melukiskan situasi seperti jika seseorang melihat gambar yang sebenarnya, (2) sederhana, komposisi gambar hendaknya cukup jelas menunjukkan poin pokok dalam gambar, (3) ukuran relative, gambar/foto dapat memperbesar/memperkecil objek/benda sebenarnya, (4) gambar/foto sebaiknya mengandung gerak atau perbuatan. Gambar yang baik tidaklah menunjukkan objek dalam keadaan diam tetapi memperlihatkan aktivitas

tertentu, (5) gambar yang bagus belum tentu baik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Walaupun dari segi mutu kurang. Gambar/foto karya siswa sendiri sering kali lebih baik, (6) tidak setiap gambar yang bagus merupakan media yang bagus. Sebagai media yang baik, gambar hendaklah bagus dari sudut seni dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Hasil produk pengembangan *lift the flap story book* PKn oleh peneliti disusun berdasarkan prototipe yang telah dirancang sebelumnya sesuai angket kebutuhan siswa dan kajian pustaka yang didapatkan peneliti. Dengan desain yang dirancang menggunakan aplikasi *correl draw X7*, dengan tebal 24 halaman, menggunakan kertas A4 (29,7 x 21,5 cm). Berikut merupakan hasil pengembangan desain media *lift the flap story book* PKn.



Gambar 1. Sampul Depan



Gambar 2. Sampul Belakang



Gambar 3. Isi Cerita

Keefektifan Media Pembelajaran Lift The Flap Story Book

Keefektifan media diketahui dari peningkatan hasil belajar siswa yang dilakukan saat uji kelompok besar pada siswa kelas II SDN Jati 02 sejumlah 25 siswa. Data hasil belajar siswa didapatkan dari hasil *pretest* sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media *lift the flap story book* PKn dan hasil *posttest* setelah menggunakan media *lift the flap story book* PKn.

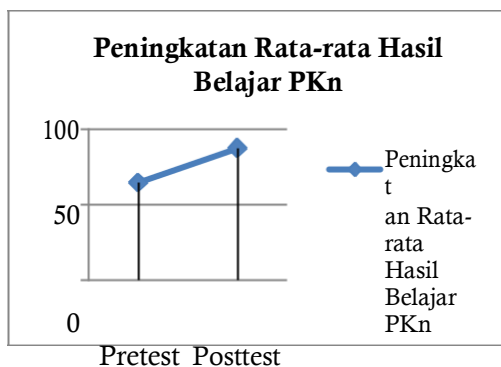
Tabel 1. Hasil Belajar PKn

No.	Keterangan	Kelas Uji Produk	
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1.	Jumlah siswa	25	25
2.	Rata-rata nilai	64,4	87,2
3.	Nilai terendah	40	70
4.	Nilai tertinggi	85	100
5.	Jumlah siswa tuntas	13	24
6.	Jumlah siswa tidak tuntas	12	1
Selisih <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>		22,8	
Peningkatan N-Gain		0,64	

Data hasil belajar siswa yang telah diperoleh kemudian diuji normalitasnya dengan

menggunakan uji *Liliefors*, uji ini digunakan untuk menentukan teknik statistik yang digunakan. Berdasarkan hasil uji normalitas yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal dengan ketentuan $Lo > Lt$, Lt atau *Liliefors* tabel untuk sampel 25 yaitu 0,2062, diketahui bahwa Lo data *pretest* yaitu 0,089459, sedangkan Lo pada data *posttest* sebesar 0,088408.

Data yang berdistribusi normal kemudian digunakan untuk menguji hipotesis perbedaan rata-rata media *lift the flap story book*. Uji perbedaan rata-rata dihitung dengan menggunakan rumus *paired sample test* observasi berpasangan, berdasarkan rumus yang digunakan maka diperoleh t_{hitung} sebesar $(-7,119) \geq t_{tabel}$ $(-2,062)$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima.. Berdasarkan hasil penghitungan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media *lift the flap story book* efektif digunakan pada pembelajaran PKn materi hidup rukun. Hasil penghitungan lain yang menguatkan bahwa media buku bergambar efektif digunakan dalam pembelajaran PKn materi hidup rukun yaitu dengan adanya peningkatan rata-rata kelas dilihat dari selisih hasil *pretest* dan *posttest* yang dihitung dengan *N-gain* yaitu sebesar 0,64. Hasil peningkatan disajikan pada gambar berikut.



Gambar 4. Peningkatan Rata Rata Hasil Belajar Siswa

Hasil penghitungan tersebut dapat diketahui bahwa hasil belajar mengalami peningkatan, sehingga H_a diterima dan dapat disimpulkan bahwa media *lift the flap story book* PKn materi hidup rukun dengan adanya peningkatan rata-rata kelas dan selisih dari hasil *pretest* dan *posttest* sebesar 22,8.

Berdasarkan temuan penelitian dan pembahasan yang telah ada, maka dapat disimpulkan bahwa media *lift the flap story*

book efektif digunakan. Adapun hasil penelitian ini juga di dukung oleh: (1) Penelitian yang dilakukan oleh Nurbaya pada tahun 2018 yang menunjukkan bahwa media *lift the flap book* berbasis grafis pada materi metamorfosis di kelas IV SD efektif dan layak digunakan pada siswa SD; (2) Penelitian yang dilakukan oleh Claire, dkk pada tahun 2011 yang menyatakan bahwa buku bergambar anak-anak memiliki ritme yang menggerakkan cerita dan pesan yang berhubungan dengan dunia nyata serta menjangkau tingkat emosional anak. Dari beberapa simpulan hasil penelitian tersebut maka peneliti menjadikannya sebagai landasan penelitian pengembangan *lift the flap story book* PKn karena ilustrasi yang sesuai dengan teks dan menarik memungkinkan kanak-anak untuk membaca gambar dan memahami kombinasi antara gambar dan teks.

SIMPULAN

Desain media *lift the flap story book* yang dikembangkan oleh peneliti disusun berdasarkan angket kebutuhan guru dan siswa, meliputi aspek materi, penyajian, bahasa, dan desain. Desain media disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas II SD. Media *lift the flap story book* PKn berjudul *Aku Cinta Kerukunan* berisi cerita yang memuat materi tentang kerukunan di rumah, sekolah, dan masyarakat. Pada setiap halaman cerita terdapat salah satu bagian gambar yang dapat dibuka atau ditutup yang di dalamnya berisi pengetahuan maupun informasi mengenai materi yang disampaikan.

Media *lift the flap story book* PKn efektif digunakan pada pembelajaran PKn materi hidup rukun melalui uji *t-test* obeservasi berpasangan dan uji *N-gain*. Hasil uji *t-test* diperoleh t_{hitung} $(-7,119) \leq t_{tabel}$ $(-2,062)$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sebagai penguat diperoleh juga penghitungan dengan menggunakan *N-gain* sebesar 0,64 dengan kategori sedang. Sehingga media *lift the flap story book* PKn materi hidup rukun efektif digunakan pada pembelajaran PKn materi hidup rukun.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada kedua orang tua, bapak Deni Setiawan sebagai dosen pembimbing, serta ibu Nursiwi Nugraheni dan ibu Hartati sebagai dosen penguji yang telah berkenan menguji artikel ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Mourão, Sandie. 2016. Picturebooks in the Primary EFL Classroom: Authentic Literature foran Authentic. *CLELE Journal*, 4(1).
- Mulyatiningsih, Endang. 2014. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Nurbaya, Esti. 2018. “Pengembangan Media Lift The Flap Book Berbasis Grafis Pada Materi Metamorfosis di kelas IV Sekolah Dasar”. *Artikel PGSD Universitas Jambi*.
- Nurdiyantoro, Burhan. 2013. *Sastra Anak Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Samsuri. 2013. *Paradigma Pendidikan Kewarganegaraan Dalam Kurikulum 2013*. Kuliah Umum Program Studi PKn. Yogyakarta 15 September 2013.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suzuki,H.,dkk. 2015. “Long-Term Effects Of Cognitive Intervention Through A Training Program For Picture Book Reading In Community Dwelling Older Adults”. *The Gerontologist*, 55(2): 210.
- Timpany, Claire et al. 2011. Shared reading of children’s interactive picture books. *Springer-Verlag Berlin heidelberg*, p.1.
- Winataputra, Udin S. 2014. *Pembelajaran PKn di SD*. Jakarta: Penerbit Universitas Terbuka.
- Yunita, Irma, dkk. 2012. Korelasi Antara Penggunaan Media Gambar Dengan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS Kelas IV. *Artikel Penelitian*. Mahasiswa PGSD Universitas Tanjungpura.