



PENGEMBANGAN MOVABLE BOOK BERBASIS PENDIDIKAN MULTIKULTURAL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Ridha Syafutri^{1✉}, Soeharto²

¹Program Pascasarjana, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta, Indonesia, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:
Diterima Januari 2018
Disetujui april 2018
Dipublikasikan April 2018

Keywords:
movable book;
pendidikan;
multikultural;
berpikir kreatif

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan movable book berbasis pendidikan multikultural yang valid untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IV sekolah dasar. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan model pengembangan Borg & Gall (1983: 772) dengan sepuluh langkah. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa dan guru kelas IV di lima sekolah. Teknik analisis data menggunakan uji independent sample t-test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk dinyatakan valid dan layak digunakan berdasarkan validasi ahli dan uji coba pada siswa. Kelayakan pada aspek media memperoleh skor 255 dengan kategori "baik", aspek materi memperoleh skor 95 dengan kategori "baik". Perolehan skor respon guru pada uji coba diperluas sebesar 116 dengan kategori "sangat baik", perolehan skor respon siswa sebesar 37,95 dengan kategori "sangat baik". Produk yang dikembangkan efektif meningkatkan kemampuan berpikir kreatif berdasarkan hasil uji independent sample t-test menunjukkan taraf signifikansi 0,00 yang berarti $< 0,05$. Hasil ini menunjukkan bahwa movable book berbasis pendidikan multikultural valid dan efektif digunakan sebagai suplemen pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IV sekolah dasar.

Abstract

This research aims to produce a movable book based on multicultural education that validated to improve student's creative thinking of grade 4 students elementary school. This study was research and development using Borg & Gall (1983: 772) model consisting of ten steps. The subjects were grade IV students and teachers in five schools. The data were collected through interviews, questionnaires, and tests and analyzed using the independent sample t-test. The feasibility on the media aspect earned a score of 255, or in the good category, and the material aspect scored 95, or in the good category. In the extended trial, the teachers gave a score of 116, or a very good category and the student gave a score 37.95, or a very good category. The development movable book effectively improved student's creative thinking based on independent sample t-test result the significance level was 0.00 which mean < 0.05 . These results indicate that movable book based on multicultural education valid and effective is used as a learning supplement to enhance the creative thinking skills of grade 4 students elementary school.

✉ Corresponding author

Address: Jl. Colombo No.1, Santren, Caturtunggal,
Kec. Depok, Kabupaten Sleman,
Daerah Istimewa Yogyakarta 55281
Email : ridha.syafutri2016@student.uny.ac.id

PENDAHULUAN

Kemampuan berpikir kreatif merupakan kemampuan yang digalakkan pada abad 21. Kemampuan ini bertujuan untuk membekali siswa hidup di zaman modern yang memiliki banyak tuntutan dan perubahan. Berpikir kreatif merupakan kemampuan siswa dalam mengkombinasikan antara pengetahuan dan imajinasi, mampu mengidentifikasi kebutuhan atau tantangan dan menanganinya dengan cara yang imajinatif, orisinal, dan efektif sehingga mampu menghadapi suatu masalah dengan mencari kemungkinan jawaban atau solusi yang beragam.

Munandar (2014: 25) mengungkapkan bahwa berpikir kreatif merupakan kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru, kemampuan memberikan gagasan baru dalam pemecahan masalah, atau kemampuan melihat hubungan baru dari unsur yang telah ada sebelumnya. Pendapat serupa oleh Piiro (2011:1) dan Trilling & Fadel (2009: 59) menyatakan bahwa berpikir kreatif berarti kemampuan menggunakan berbagai teknik pembuatan ide (*brainstorming*), menciptakan ide baru dan bermanfaat, menguraikan, memperbaiki, menganalisa dan mengevaluasi gagasan mereka sendiri untuk meningkatkan dan memaksimalkan usaha kreatif. Pendapat ini menyatakan bahwa seseorang yang memiliki pemikiran kreatif adalah ia yang mampu menciptakan pembaharuan dalam pikirannya sehingga menghasilkan suatu ide atau gagasan ataupun memperbaiki gagasan sebelumnya menjadi lebih bermanfaat.

Berpikir kreatif artinya mampu keluar dari permasalahan yang ada dan melakukan evaluasi dari ide yang diciptakan agar sesuai untuk mencapai tujuan (Desailly, 2015: 18). Guilford (dalam He, 2017: 30) juga menyatakan bahwa berpikir kreatif disebut juga sebagai kemampuan berpikir divergen, yaitu kemampuan mengembangkan gagasan berdasarkan satu stimulus. Dapat diartikan juga sebagai kemampuan berpikir di luar kotak (*out of the box*), sehingga pemikirannya tidak terbatas pada satu titik kemungkinan ide/gagasan saja.

Seseorang yang memiliki kemampuan berpikir kreatif akan memiliki kemampuan dalam menganalisa masalah, mengemukakan ide, mampu mengatasi rintangan, dan memiliki kemampuan untuk berkembang. Guilford dan Torrance mengemukakan empat karakteristik utama seseorang yang memiliki pemikiran kreatif, yaitu: 1) *fluency*: kemampuan dalam menyelesaikan masalah dengan tepat, 2) *flexibility*: berpikir fleksibel dari berbagai sudut dan arah yang berbeda, 3) *originality*: memecahkan masalah dengan ide

baru dan kemampuan dalam menghasilkan suatu karya, dan 4) *elaboration*: mencitrakan dan menjelaskan rincian spesifik tentang berbagai hal atau peristiwa. Teori ini telah diujicobakan pada praktik pendidikan dan pengajaran.

Pendidikan Indonesia juga ikut andil dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif. Hal ini diwujudkan dengan diimplementasikannya kurikulum 2013, yang mana salah satu kompetensi yang dituntut kurikulum untuk dimiliki siswa ialah kemampuan berpikir kreatif yang termuat dalam Permendikbud RI Nomor 20 tahun 2016 tentang standar kompetensi lulusan pendidikan dasar dan menengah dan juga dalam Permendikbud RI Nomor 21 tahun 2016 tentang standar isi pendidikan dasar dan menengah.

Kemampuan berfikir kreatif bukanlah kemampuan yang hanya dimiliki oleh orang-orang berbakat saja, namun setiap anak punya potensi untuk memiliki kemampuan tersebut karena kemampuan ini merupakan sifat kognitif yang dapat diasah dan dikembangkan. Wilson (2015: 12) telah mengumpulkan beberapa penelitian mengenai cara guru untuk menstimulasi siswa untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif mereka. Hasil penelitian tersebut diantaranya ialah dengan melibatkan siswa dalam menciptakan rutinitas baru yang sesuai, menggunakan alternatif model untuk membantu memahami pelajaran, dan memberikan siswa cukup waktu untuk mengungkapkan gagasan mereka. Pernyataan Wilson, sejalan dengan Fumoto, Robson, Greenfield, & Hargreaves (2012: 32) yang mengungkapkan bahwa terdapat beberapa konteks untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa, diantaranya adalah: memberikan peluang untuk mengeksplorasi ide; memberikan kesempatan untuk mencoba, berhipotesis, dan bermain dengan ide mereka; 3) menggunakan berbagai pendekatan kognitif, berupa bantuan *scaffolding* orang dewasa, pemodelan, pertanyaan, dan menjelaskan dengan cara berpikir anak. Pada kedua pernyataan ini menegaskan bahwa pemodelan membantu dalam pengembangan.

Pemodelan dapat berupa menghadirkan model konkrit atau semi konkrit yang termuat pada buku pelajaran baik berupa gambar 2 dimensi ataupun 3 dimensi. Pemodelan semi konkrit dalam buku pelajaran 3 dimensi dapat ditemukan pada *movable book* yaitu buku dinamis yang dapat digerakkan dan mengandung unsur mekanik di dalamnya. *Movable* pertama diciptakan pada abad ke-13 dalam bentuk volvelles (roda), disket kertas berputar, yang merupakan kalender sederhana yang dimulai dalam dinding-dinding biara abad pertengahan (Dyc & Hewitt,

2011: 5; Dales, 2007: 29; & Hiebert, 2014: 10). Pada abad berikutnya, *movable* digunakan untuk menyelaraskan data untuk menghitung posisi bintang, kalender gereja, tanda-tanda astrologi, dan sejenisnya (Marcus, 2013: 2). Perkembangan buku ini makin pesat hingga abad 16 dibuatlah *movable book* untuk anak-anak. Buku-buku *movable* digunakan untuk berbagai hal seperti bidang kedokteran, astronomi, hingga pendidikan.

Movable book sering dikenal sebagai *pop-up*, namun sebenarnya *pop-up* lah yang menjadi subset dari *movable book*. Pada dasarnya, *lift the flap book* dan *pop up book* merupakan bagian dari *movable book*. Reid-Walsh (2016: 196) mengungkapkan bahwa *flap book* merupakan bagian dari *movable book*. Sementara itu, *pop-up book* merupakan jenis buku tiga dimensi juga, namun tidak memiliki *rotating disks*, *lift-up flaps*, *pull tabs* sehingga tidak dapat digerakkan seperti *movable book* (Jackson, 1996: 8). Pernyataan ini menegaskan bahwa *movable book* memiliki cakupan yang lebih luas, dimana *pop-up* dan *lift the flap book* merupakan bagian yang terdapat di dalamnya.

Struktur *movable book* secara rinci dijelaskan oleh Crupi (2016: 25) bahwa *movable book* merupakan buku tiga dimensi yang memiliki unsur mekanik atau paratekstual yang dapat membangun interaksi dengan pembaca. Buku ini dikatakan interaktif dikarenakan pembaca dapat memindahkan/ menggerakkan beberapa elemen buku seperti *volvella*, *flap*, gambar bergulir, buku *metamorphosis*, buku *carousel* ataupun gambar tersembunyi (Brown, 2006: 359); gambar yang terdapat dalam buku disatukan dengan sebuah tab secara sekuensial; halaman buku dapat dilihat dengan berbagai cara (dengan mengintip atau melalui terowongan); pembaca dapat membolak-balik buku dengan cepat dan melalui urutan halaman; menghidupkan gambar melalui animasi/ ilusi gerakan (*flap book*); dan dekomposisi tambahan dengan menambahkan efek tiga dimensi pada adegan yang digambarkan melalui *pop-up*, *scenic book*, *stand-up*, *V-fold*, *toy book*, *action book*, *etc* yang menggunakan berbagai perangkat lipat yang menyebabkan gambar terangkat, muncul kepermukaan, bangkit/ terungkap dan terbuka saat halaman dibuka (Abrahamson & Stewart, 1982; Dyt & Hewitt, 2011; University of North Texas Library, 2013; Jr, Le, Yu, & Low, 2014; & Klein, Gray, Zhbanova, & Rule, 2015).

Unsur mekanik yang terdapat pada *movable book* menjadikan pemodelan suatu pelajaran menjadi mudah diamati dan dimengerti siswa. Dyc & Hewitt (2011: 7-9) menjelaskan beberapa manfaat *movable book* dalam pembelajaran dian-

taranya: 1) mempermudah untuk menjelaskan suatu objek, 2) memfasilitasi pengajaran anak-anak usia dasar, 3) memvisualisasikan dunia di sekitar kita, 4) menciptakan pengalaman belajar lebih menyenangkan, efektif, interaktif, dan bermakna. Pernyataan ini sejalan dengan hasil penelitian Klein, Gray, Zhbanova, & Rule (2015) yang mengungkapkan bahwa *movable book* dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar, menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran tengkorak binatang.

Berdasarkan penjelasan tersebut, maka kemampuan berpikir kreatif siswa dapat dikembangkan dengan menggunakan *movable book*. Sejalan dengan ini, dalam mengembangkan sebuah buku, haruslah melihat perkembangan zaman agar produk yang dibuat benar-benar bermanfaat. Melihat pada zaman sekarang, permasalahan budaya dan keragaman menjadi permasalahan yang menjamur diberitakan. Permasalahan intoleransi dan hilangnya rasa persaudaraan antar sesama kaum hanya karena perbedaan pendapat, beda ras atau suku maupun agama.

Pendidikan dalam upaya memahami keberagaman dan mewujudkan kesamaan hak masyarakat yang beragam haruslah menyediakan wadah yang memberikan pengajaran keberagaman agar keberagaman dapat dihargai dan hidup berdampingan. Salah satu upaya tersebut adalah dengan melaksanakan pendidikan multikultural. Pendidikan multikultural merupakan jawaban terhadap perkembangan keragaman populasi sekolah, sebagaimana tuntutan persamaan hak bagi setiap kelompok (Mahfud, 2016: 177). Pendidikan multikultural memberikan penekanan terhadap proses penanaman cara hidup yang saling menghormati, tulus dan toleran terhadap keanekaragaman budaya yang terdapat dalam masyarakat plural (Naim & Sauqi, 2010: 191). Pendidikan multikultural memiliki peranan strategis dalam mengelola kemajemukan untuk menciptakan masyarakat yang hidup damai dan saling menghargai keberagaman.

Salah satu upaya implementasi pendidikan multikultural ialah dengan memodifikasi model pengajaran dan mengintegrasikan keberagaman budaya ke dalam materi pelajaran. Hanum (2009: 8) mengungkapkan bahwa implementasi pendidikan multikultural untuk siswa kelas IV dapat melalui pendekatan aditif karena siswa sudah mampu memahami makna, salah satunya ialah dengan membuat modul pendidikan multikultural sebagai suplemen materi pelajaran. Agar proses pembelajaran berjalan sesuai

harapan, maka dalam melaksanakannya guru haruslah memilih metode, sarana/ media, bahan ajar yang tepat yang didesain secara kreatif sehingga pembelajaran terlaksana dengan menyenangkan dan diterima dengan baik oleh siswa (Naim & Sauqi, 2010: 221). Integrasi keragaman budaya dalam materi pelajaran merupakan cara paling umum dan paling efektif dibanding harus merekonstruksi kurikulum.

Berdasarkan masalah yang dipaparkan, maka pertanyaan dalam penelitian ini adalah bagaimana menghasilkan *movable book* berbasis pendidikan multikultural yang valid untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IV sekolah dasar. Tujuan penelitian diarahkan untuk menghasilkan *movable book* berbasis pendidikan multikultural yang valid untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IV sekolah dasar.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*), yang mengembangkan produk pendidikan berupa suplemen bahan ajar kurikulum 2013 yaitu *movable book* berbasis pendidikan multikultural. Bahan ajar ini memuat materi pelajaran kelas IV sekolah dasar dengan tema "Indahnya Keragaman di Negeriku", buku ini dibuat untuk memfasilitasi kemampuan berpikir kreatif siswa. *Movable book* yang di-

kembangkan terdiri dari judul, petunjuk belajar, kompetensi yang dicapai, informasi pendukung, petunjuk kerja, dan evaluasi.

Pengembangan produk dalam penelitian ini menggunakan desain pengembangan Borg & Gall (1983: 775-776) yang terdiri dari 10 langkah, yaitu: 1. Studi pendahuluan dan pengumpulan informasi (*research and information collecting*); 2. Perencanaan (*planning*); 3. Pengembangan produk awal (*developing preliminary form of product*); 4. Uji coba awal (*preliminary field testig*); 5. Revisi hasil uji coba awal (*main product revision*); 6. Uji coba diperluas (*main field testing*); 7. Revisi produk hasil uji coba diperluas (*operational produc revision*); 8. Uji coba operasional (*operational field testing*); 9. Revisi produk akhir (*final product revision*); dan 10. Desiminasi dan implementasi (*dessimination and implementation*).

Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah siswa dan guru dari lima sekolah dasar, yaitu SD Negeri Minomartani 6, SD Negeri Dayuharjo, SD Negeri Gentan, SD Negeri Ngebelgede 1, dan SD Negeri Selomulyo. Lima sekolah ini merupakan sekolah *pilot project* pelaksana kurikulum 2013 dan merupakan sekolah dengan akreditasi A di Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman. Subjek uji coba merupakan siswa kelas IV SD semester genap tahun ajaran 2017/ 2018. Rincian subjek penelitian dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Subjek Uji Coba

Uji Coba	Jumlah Siswa	Jumlah Guru	Sekolah
Uji coba awal	20 siswa	1 guru	SD Negeri Minomartani 6
Uji coba diperluas	20 siswa	1 guru	kelas IV A SD Negeri Dayuharjo
	20 siswa	1 guru	kelas IV B SD Negeri Dayuharjo
Uji coba operasional	19 siswa	1 guru	SD Negeri Ngebelgede 1 (kelas eksperimen 1)
	26 siswa	1 guru	SD Negeri Selomulyo (kelas eksperimen 2)
	27 siswa	1 guru	SD Negeri Gentan (kelas kontrol)

Sebelum dilakukan uji coba, produk divalidasi terlebih dahulu oleh *expert judgment* untuk mengetahui kevalidan produk dilihat dari ahli media dan ahli materi. Uji coba awal dan uji coba diperluas dilakukan untuk mengetahui kevalidan produk dilihat dari respon yang diberikan oleh guru dan siswa. Uji coba operasional dilakukan untuk mengetahui keefektifan produk untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dengan melakukan eksperimen. Uji operasional ini menggunakan metode penelitian *quasi eksperimen* dengan rancangan *nonequivalent control group design*. Desain penelitian ini dilaksanakan dengan memberikan *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penentuan kelas kontrol dan eksperimen menggunakan un-

dian, karena ketiga kelas memiliki karakteristik yang sama. Metode eksperimen dalam uji operasional dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. *Nonequivalent Control Group Design*

Group	Pre-test	Treat-ment	Post-test
Kelas Eksperimen (KE) 1	O ₁	Xa	O ₂
Kelas Eksperimen (KE) 2	O ₃	Xa	O ₄
Kelas Kontrol (KK)	O ₅	Xb	O ₆

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, angket, dan teknik tes. Instrumen penelitian berupa pedoman wawancara semi terstruktur, lembar validasi ahli media

dan ahli materi, angket respon siswa dan guru, serta soal tes. Data penelitian dianalisis dengan menggunakan teknik analisis statistik inferensial berupa uji Independent sample T-Test.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Studi pendahuluan yang telah dilakukan dengan mewawancarai guru dan siswa serta menyebarkan angket *need analysis* mengindikasikan bahwa siswa membutuhkan buku penunjang pembelajaran. Hal ini dikarenakan beberapa sekolah masih belum menerima pendistribusian buku guru dan buku siswa Kurikulum 2013. Masalah lainnya ialah, bahwa buku K13 memuat materi pelajaran yang sedikit sehingga masih diperlukan buku penunjang lainnya agar materi pelajaran dapat disampaikan kepada siswa secara utuh dan menyeluruh. Beberapa guru yang diwawancarai juga menyatakan bahwa siswa masih sulit dalam mengutarakan gagasan mereka, belum adanya inisiatif serta sulit menyelesaikan soal yang menuntut analisa dan pemecahan masalah. Angket kebutuhan yang disebarakan menggambarkan bahwa pengetahuan siswa akan keragaman budaya Indonesia masih minim, terbatas pada pengetahuan daerah sendiri.

Berdasarkan hasil temuan pada *need analysis* dan penelusuran pustaka maka direncanakan perancangan *movable book* berbasis pendidikan multikultural. Perancangan dimulai dengan merumuskan tujuan, menganalisa kurikulum, mengidentifikasi indikator kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IV, mengidentifikasi karakteristik siswa kelas IV sekolah dasar, mengumpulkan sumber materi, membuat draft rancangan berupa *story board*, menyelesaikan ilustrasi, percetakan ilustrasi, perakitan unsur mekanik *movable book* hingga menyatukan unsur mekanik pada tiap halaman dan pengkove-ran. Pada penelitian ini, materi yang dikembangkan merupakan materi pada tema 7 “Indahnya Keragaman di Negeriku” sub tema Indahnya Keragaman Budaya Negeriku pada pembelajaran satu dan dua. Setelah selesai tahap produksi, *movable book* diserahkan pada *expert judgment* untuk dinilai kevalidan oleh ahli media dan ahli materi sebelum dilakukan uji coba.

Hasil validasi oleh ahli media dan ahli materi menunjukkan beberapa indikator memperoleh kriteria baik dan beberapa lainnya memperoleh kriteria sangat baik. Produk dikatakan valid oleh ahli media jika memperoleh skor minimal 207, 4 dengan nilai B kategori “Baik”. *Movable book* pada validasi ahli media memperoleh skor 255 dengan nilai B kategori “Baik”. Sementara itu, menurut ahli materi, produk dikatakan valid

jika mencapai skor minimal 78,2 dengan nilai B kategori “Baik”. *Movable book* memperoleh skor 95 dengan nilai B kategori “Baik”. Berdasarkan penilaian oleh *expert judgment* maka *movable book* berbasis pendidikan multikultural dinyatakan valid dan dapat digunakan pada uji coba awal.



Gambar 1. Contoh Halaman pada *Movable Book*

Pada uji coba, produk dinyatakan valid jika respon guru memperoleh skor minimal 85 dengan nilai B kategori “baik”. Sementara itu, untuk respon siswa memperoleh skor minimal 28 dengan nilai B kategori “baik”. Hasil perolehan respon guru dan siswa pada uji coba awal dan uji coba diperluas digambarkan pada Diagram 1.

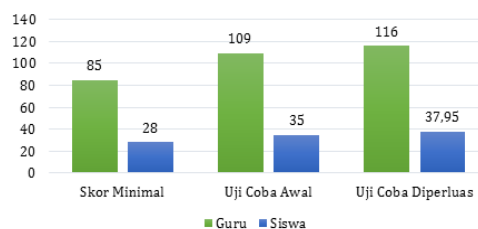


Diagram 1. Perolehan Respon Guru dan Respon Siswa pada Uji Coba

Uji coba awal dilakukan pada SD Negeri Minomartani 6 dengan jumlah siswa 20 dan satu orang guru kelas IV. Respon guru yang diberikan pada lembar respon skala lima menunjukkan hasil akhir dengan skor 109 dengan nilai A kategori “sangat baik”, skor ini melampaui skor minimal 85 dengan nilai B kategori “baik”. Respon siswa pada uji coba awal memperoleh skor 35 dengan nilai A kategori “sangat baik” yang melampaui skor minimal 28 dengan nilai B kategori “baik”. Berdasarkan skor perolehan, maka produk dinyatakan valid dan dapat dilanjutkan pada uji coba diperluas.

Uji coba diperluas dilakukan di dua kelas pada satu sekolah dengan jumlah subjek 40 siswa dan 2 guru SD Negeri Dayuharjo. Hasil respon kedua guru menunjukkan skor melebihi skor minimal yaitu 116 dengan nilai A kategori “sangat baik”. Kemudian, respon siswa menunjukkan perolehan yang melebihi skor minimal sebesar

37,95 dengan nilai A kategori “sangat baik”. Guru dan siswa juga memberikan komentar positif terhadap produk. Guru mengungkapkan bahwa *movable book* sangat bagus digunakan dalam pembelajaran, interaktif dan membuat siswa aktif, penyajiannya menarik serta materi pelajarannya disampaikan dengan lengkap dan mudah dipahami. Komentar siswa untuk *movable book* ialah bahwa buku ini sangat menarik, mudah dibaca, siswa senang belajar menggunakan buku ini dan menginginkan memiliki buku ini.

Temuan ini sejalan dengan penjelasan Dyc & Hewitt (2011: 7-9) yang mengungkapkan bahwa buku *movable* dapat menciptakan pengalaman belajar lebih menyenangkan, efektif, interaktif, dan bermakna. Selain itu, penelitian Suwandi & Masruri (2016: 88) juga menunjukkan bahwa buku bergambar yang dikembangkan mampu menarik minat dan meningkatkan konsentrasi siswa dalam pembelajaran. *Movable book* sebagai buku bergambar berarti telah dapat dijadikan sebagai salah satu bahan ajar yang sesuai dengan karakteristik siswa dan membantu siswa berkonsentrasi memahami pelajaran.

Berdasarkan hasil uji coba diperluas maka *movable book* dinyatakan valid dan dapat digu-

nakan pada uji coba operasional untuk mengetahui keefektifan produk dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Uji operasional dilakukan melalui beberapa tahapan. Tahap pertama, memberikan *pretest* berupa soal objektif dan essay untuk mengetahui kemampuan awal siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Tahap kedua, melakukan proses pembelajaran menggunakan produk *movable book* berbasis pendidikan multikultural dengan alokasi waktu yang sama pada kelas eksperimen. Sementara itu, kelas kontrol menggunakan bahan ajar yang digunakan oleh guru yaitu buku tema Kurikulum 2013 dengan alokasi waktu yang sama dengan kelas eksperimen. Tahap ketiga, memberikan *posttest* kepada siswa dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan akhir siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan peningkatan kemampuan berpikir kreatif secara bersama-sama pada kedua kelas, maka dilakukan uji independend sample t-test. Sebelum dilakukan uji independend sample t-test maka dilakukan uji prasyarat terlebih dahulu berupa uji normalitas dan uji homogenitas. Hasil uji normalitas ditunjukkan pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Pretest KBK Kontrol	Postest KBK Kontrol	Pretest KBK Eks.1	Postest KBK Eks.1	Pretest KBK Eks.2	Postest KBK Eks.2
N		27	27	19	19	26	26
Normal Parameters ^a	Mean	44.2593	58.8889	31.2632	78.3684	41.6923	74.5000
	Std. Deviation	14.63818	14.64801	15.23826	15.37751	16.85175	13.26424
Most Extreme Differences	Absolute	.221	.097	.191	.150	.112	.155
	Positive	.221	.064	.191	.113	.089	.124
	Negative	-.122	-.097	-.099	-.150	-.112	-.155
Kolmogorov-Smirnov Z		1.149	.506	.833	.654	.571	.788
Asymp. Sig. (2-tailed)		.143	.960	.492	.785	.900	.564

a. Test distribution is Normal.

Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan program SPSS 16.0 pada taraf signifikan 0,05. Kriteria pengambilan keputusan yaitu jika nilai signifikan yang diperoleh > 0,05 maka H_0 diterima, artinya data berdistribusi normal. Hasil uji normalitas kelas kontrol, kelas eksperimen 1, dan kelas eksperimen 2 pada tabel menunjukkan nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Berdasarkan data ini maka H_0 diterima, artinya data berdistribusi normal.

Uji asumsi berikutnya ialah uji homogenitas yang bertujuan untuk mengetahui bahwa data yang diambil berasal dari kelas yang homogen. Rumusan hipotesis pada uji homogenitas

sebagai berikut: H_0 = data berasal dari populasi yang homogen. H_a = data berasal dari populasi yang tidak homogen. Uji homogenitas dilakukan dengan taraf signifikan 0,05. Kriteria pengambilan keputusan yaitu jika nilai signifikan yang diperoleh > 0,05 maka H_0 diterima, artinya data homogen.

Tabel 5. Hasil Uji Homogenitas Kemampuan Berpikir Kreatif

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
KBK Eks.1	1.317	4	11	.323
KBK Eks.2	2.475	6	14	.076

Hasil uji homogenitas kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2 terhadap kelas kontrol pada kemampuan berpikir kreatif menunjukkan nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Berdasarkan data ini maka H_0 diterima, artinya data homogen. Setelah ini, dilakukan uji independent sample t-test. Hipotesisnya yaitu: H_0 = tidak terdapat perbedaan peningkatan rata-rata kemampuan berpikir kreatif siswa kelas kontrol dengan siswa kelas eksperimen yang menggunakan *mo-*

vable book berbasis pendidikan multikultural, H_a = terdapat perbedaan peningkatan rata-rata kemampuan berpikir kreatif siswa kelas kontrol dengan siswa kelas eksperimen yang menggunakan *movable book* berbasis pendidikan multikultural. Dasar pengambilan keputusannya, jika nilai signifikansi sig (2-tailed) > 0,05 maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Jika nilai signifikansi sig (2-tailed) < 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Hasil uji independent sample t-test me-

Tabel 6. Hasil Uji Independent Sample T-Test

		t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Dif- ference	Std. Error Difference	95% Confidence Inter- val of the Difference	
							Lower	Upper
Pos- test	Equal variances assu- med	-4.939	70	.000	-17.24444	3.49123	-24.20748	-10.28141
KBK	Equal variances not assumed	-4.897	53.401	.000	-17.24444	3.52150	-24.30644	-10.18245

nunjukkan nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 yaitu 0,00. Berdasarkan data ini maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya terdapat perbedaan peningkatan rata-rata kemampuan berpikir kreatif siswa kelas kontrol dengan siswa kelas eksperimen yang menggunakan *movable book* berbasis pendidikan multikultural. Dengan kata lain, bahwa *movable book* berbasis pendidikan multikultural efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IV sekolah dasar.

Hasil temuan ini sejalan dengan hasil temuan Klein, Gray, Zhbanova, & Rula (2015) yang menggunakan *movable book* pada pembelajaran sains mengenai tengkorak hewan. Temuan mereka menunjukkan bahwa dengan menggunakan *movable book* dapat mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran tengkorak hewan, meningkatkan motivasi siswa dalam belajar dan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Pembelajaran yang menyenangkan menjadi salah satu cara dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa, saat siswa diberikan kesempatan untuk mengeksplorasi ide mereka dan melaksanakan pembelajaran bermakna dengan aktivitas bermain.

Pembelajaran menyenangkan dan bermakna dapat dihadirkan dengan menggunakan *movable book* sebagai salah satu sarana pemodelan pengetahuan. Sebagaimana dijelaskan oleh Fumoto, Robson, Greenfield, & Hargreaves (2012: 32) yang menyatakan bahwa konteks untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa diantaranya ialah menanamkan pembelajaran bermakna berupa kegiatan belajar sambil bermain, pemodelan, memberikan siswa pelu-

ang untuk mencoba dan bermain dengan ide-ide untuk berhipotesis dan berimajinasi. *Movable book* dirancang sesuai dengan konsep tersebut, sehingga di dalam buku ini tidak hanya menghadirkan materi pelajaran namun juga berisi permainan edukatif, unsur mekanik yang menarik berupa *lift the flap, pop-up, pull tab, spinning*, dan *light up*.

SIMPULAN DAN SARAN

Hasil temuan penelitian menunjukkan bahwa *movable book* berbasis pendidikan multikultural untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IV sekolah dasar dinyatakan valid oleh ahli media dengan skor 255 kategori "baik" dan dinyatakan valid oleh ahli materi dengan skor 95 kategori "baik". *Movable book* berbasis pendidikan multikultural efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dengan nilai signifikansi $0,00 < 0,05$ yang berarti bahwa peningkatannya signifikan.

Berdasarkan hasil temuan penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. *Movable book* berbasis pendidikan multikultural dapat digunakan sebagai salah satu buku suplemen pembelajaran/ pendamping buku kurikulum 2013.
2. *Movable book* berbasis pendidikan multikultural dapat digunakan sebagai alternatif bahan ajar interaktif dan menarik dalam menerapkan pendidikan multikultural.
3. *Movable book* berbasis pendidikan multikultural dapat digunakan sebagai salah satu bahan ajar untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IV sekolah dasar.

Pengembangan produk hanya sampai pada tahap desiminasi terbatas, yaitu pada SD N Ngebelgede 1, SD N Gentan, dan SD N Selomulyo. Penelitian ini terbatas pada pengembangan materi hanya pada tema 7 sub tema 2 “Indahnya Keragaman di Negeriku” pembelajaran 1 dan pembelajaran 2 dengan materi listrik statis dan listrik dinamis. Untuk penelitian berikutnya, hendaknya bisa lebih dikembangkan lagi dengan materi pelajaran yang berbeda. Peneliti juga menyarankan, selama menggunakan *movable book* guru hendaknya bisa mengontrol dan memperhatikan siswa agar siswa fokus pada pelajaran yang dihadapi, karena siswa yang memiliki rasa ingin tahu tinggi akan membolak-balik halaman untuk mengetahui unsur mekanik yang terdapat pada halaman lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Borg, W. R., & Gall, J. P. (1983). *Educational research: An introduction (5th ed.)*. New York: Longman Inc.
- Brown, G. (2006). The metamorphic book: children's print culture in the eighteenth century. *Eighteenth-Century Studies, Spring 2006, vol. 39, no.3, p. 351-362*.
- Crupi, G. (2016). “Mirabili visioni”: from movable books to movable texts. *Roma, J LIS.it-11611, Vol. 7, n. 1, p.25-87*.
- Dales, B. (2007). Pop-up book that make the cut. *Book Links, Jul 2007, 16(6), p.29-30*.
- Desailly, J. (2015). *Creativity in the primary classroom (2nd ed.)*. London: SAGE Publications.
- Dyc, S.V & Hewitt, C. (2011). *Paper engineering: fold, pull, pop, & turn*. Washington DC: Smithsonian Institution.
- Fumoto, H., Robson, S., Greenfield, S., & Hargreaves, D. J. (2012). *Young children's creative thinking*. London: SAGE Publications.
- Hanum, F. (14 Desember 2009). Pendidikan multi-kultural sebagai sarana membentuk karakter bangsa (dalam perspektif sosiologi pendidikan). *Makalah* disajikan dalam Seminar Regional DIY-Jateng dan Sekitarnya, di Universitas Negeri Yogyakarta
- He, K. (2017). *A theory of creative thinking. construction and verification of the dual circulation model*. Singapore: Springer.
- Hiebert, H. (2014). *Playing with pop-ups. the art of dimensional, moving paper designs*. New York: Quarry Books.
- Jackson, P. (1996). *The pop-up book*. London: Anness Publishing
- Klein, J. L., Gray, P., Zhbanova, K. S., & Rule, A.C. (2015). Upper elementary students creatively learn scientific features of animal skulls by making movable books. *Journal for Learning through the Art, 11(1)*.
- Mahfud, C. (2016). *Pendidikan multikultural (8th ed.)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Marcus, L. S. (2013). *Pop-up! the magical world of movable books*. New York: International Print Center New York.
- Munandar, U. (2014). *Pengembangan kreativitas anak berbakat (3rd edition)*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Naim, N., & Sauqi, A. (2010). *Pendidikan multikultural: Konsep dan Aplikasi*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Piirto, J. (2011). *Creativity for 21st century skills: how to embed creativity into the curriculum*. Netherland: Sense Publishers.
- Reid-Walsh, J. (2016). *Modding as making: religious flap books created by eighteenth- and nineteenth- century anglo-american girls*. New York: Berghahn Books. Retrieved from <http://www.jstor.org/stable/j.ctt14jxn16.16>.
- Suwandi, I., & Masruri, M. (2016). Pengembangan picture book sejarah nasional dengan pendekatan tematik terpadu untuk kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Prima Edukasia, 4(1), p.79 - 92*. Retrieved from <http://journal.uny.ac.id/index.php/jpe/article/view/7747>
- Trilling, B., & Fadel, C. (2009). *21st Century skills: learning for life in our times*. San Francisco: Jossey-Bass A Wiley Imprint.
- Wilson, A. (2015). *Creativity in primary education (3rd ed.)*. London: SAGE Publications.