



Development of "Lift the Flap" Educational Media on Indonesian Cultural Diversity

Pengembangan Media Edukasi "Lift the Flap" Keberagaman Budaya Indonesia

Nizmi Putri*, Wahyu Hidayat, Nurhaida Nadila

Universitas Nahdlatul Ulama Sumatera Utara; Indonesia

nizmi Putri2017@gmail.com, wahyuhidayat4545@gmail.com, nurhaidanadila0823@gmail.com

*Correspondence: nizmi Putri2017@gmail.com

Abstract

This research to develop learning media in the form of Lift The Flap Book on Indonesian cultural diversity material for students to determine the level of feasibility of media development, as well as determine the level of practicality of the media through the responses of teachers and students after using Lift The Flap Book media on Indonesian cultural diversity. The research method uses a 4D model in the Research and Development (R&D) method. This research model uses the following 4 steps, namely, Define, Design, Develop, Disseminate. The data collection techniques used were material expert questionnaire validation and media expert questionnaire validation to determine the appropriateness level of the media as well as a response questionnaire for the assessment of the class teacher/teacher and students to determine the level of practicality of the Lift The Flap Book media. The subjects of research and development are students in class IV of SD Negeri 105345 Sidodadi Ramunia, Beringin District. The results of the research and development resulted in a design in the form of Lift The Flap Book media to introduce the cultural diversity that exists in Indonesia to fourth grade students at SD Negeri 105345 Sidodadi Ramunia, Beringin District, getting a score of 88.89%, by material experts and getting a score of 71.17% by experts. media. Based on the description above, the product developed by the researcher is suitable for use as a learning medium.

Keywords : learning media, lift the flap book, Indonesian cultural diversity

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbentuk *Lift The Flap Book* pada materi keberagaman budaya Indonesia kepada peserta didik untuk mengetahui tingkat kelayakan pengembangan media, serta mengetahui tingkat kepraktisan media melalui respon guru dan peserta didik setelah menggunakan media *Lift The Flap Book* materi keberagaman budaya Indonesia. Metode Penelitian menggunakan model 4D pada metode Research and Development (R&D). Model penelitian ini menggunakan 4 langkah berikut yaitu, *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan), *Disseminate* (Penyebaran). Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa Validasi angket ahli materi dan validasi angket ahli media untuk mengetahui tingkat kelayakan media serta angket tanggapan penilaian wali kelas/guru dan peserta didik untuk mengetahui tingkat kepraktisan pada media *Lift The Flap Book*. Subjek dari penelitian dan pengembangan adalah peserta didik kelas IV SD Negeri 105345 Sidodadi Ramunia Kecamatan Beringin. Hasil penelitian dan pengembangan memperoleh desain berupa media *Lift The Flap Book* untuk mengenalkan keberagaman budaya yang ada di Indonesia pada siswa kelas IV SD Negeri 105345 Sidodadi Ramunia Kecamatan Beringin memperoleh nilai 88,89%, oleh ahli materi dan memperoleh nilai 71,17% oleh ahli media. Berdasarkan uraian di atas maka produk yang dikembangkan oleh peneliti layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata Kunci : media pembelajaran, lift the flap book, keberagaman budaya Indonesia

1. PENDAHULUAN

Pertumbuhan dan perkembangan zaman saat ini semakin berkembang pesat. Tuntutan kualitas sumber daya manusia mengalami perkembangan yang sangat luas. Salah satu faktor dari majunya suatu negara adalah kuatnya pendidikan, karena tentu saja pendidikan dapat meningkatkan kualitas manusia. Pendidikan merupakan usaha yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran, agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki pemahaman tentang keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak yang baik, serta keterampilan yang diperlukan diri sendiri, masyarakat, bangsa dan negara (Yaumi, M., 2021). Pendidikan merupakan hal penting dalam melahirkan generasi penerus bangsa sebagai bekal memajukan kesejahteraan masyarakat untuk menghadapi tantangan global yang semakin maju secara pesat. Pendidikan nasional berfungsi sebagai mengembangkan kemampuan dan membentuk karakter yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, berilmu, mandiri dan menjadi warga negara yang bertanggung jawab.

Perwujudan nyata untuk mencapai tujuan pendidikan nasional tersebut yaitu menerapkan kurikulum yang diperlukan dalam pendidikan yang ada di Indonesia. Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa kurikulum adalah seperangkat rencana dan aturan mengenai tujuan, isi dan bahan pelajaran, serta strategi yang digunakan sebagai pedoman kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tersebut.

Dalam mengembangkan kurikulum pendidikan harus mengacu pada patokan proses. Patokan proses adalah ciri-ciri mengenai pelaksanaan pembelajaran pada satuan pendidikan untuk mencapai patokan kelulusan. Pada patokan tersebut, sasaran pembelajaran meliputi pengembangan ranah sikap, pengetahuan dan keterampilan untuk dijadikan pegangan oleh setiap satuan pendidikan. Proses pembelajaran pada satuan pendidikan dilakukan dengan cara komunikasi dua arah atau lebih, inspiratif, menyenangkan, menantang dan menginspirasi peserta didik untuk lebih aktif serta memberikan wadah untuk menambah kemandirian sesuai dengan minat dan bakat (Sitepu, 2014).

Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2002 Pasal 37 menyebutkan kurikulum pendidikan dasar dan menengah salah satunya wajib memuat mata pelajaran Pendidikan Pancasila (PP), ruang lingkup pembelajaran PP ditingkat sekolah dasar disebutkan bahwa mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan keberagaman bangsa dan budaya, memiliki kemampuan dasar untuk berfikir logis dan kritis serta memahami nilai-nilai luhur Pancasila agar dapat terealisasi dalam diri pribadi generasi muda agar dalam diri tumbuh sikap demokratis (Muhibinsyah, 2011).

Pembelajaran yang baik salah satunya adalah pemanfaatan pada media pembelajaran. Berpendapat tentang media pembelajaran adalah segala bentuk suatu hal yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi untuk proses belajar mengajar agar dapat merespon perhatian dan minat siswa dalam belajar. Manfaat media pengajaran dalam proses belajar siswa antara lain: (1) suatu pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan rasa motivasi belajar dari siswa itu sendiri; (2) materi pengajaran akan lebih jelas dan bermakna sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa dan memungkinkan siswa untuk menguasai tujuan pembelajaran lebih baik; (3) metode mengajar lebih bermacam-macam, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata yang disampaikan oleh guru sehingga tidak bosan dan

guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar dalam setiap jam pelajaran; (4) siswa melakukan banyak kegiatan belajar, sebab tidak hanya penjelasan dari guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, mencoba, mendemostrasikan dan dalam pembelajaran, yaitu dapat meningkatkan kualitas dan hasil belajar peserta didik (Yaumi, 2018).

2. METODE

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (Research and Develop). Pada penelitian ini menghasilkan produk yaitu perangkat pembelajaran berupa media pembelajaran yang akan diuji Validitasnya. Pada penelitian ini, pengembangan menggunakan model 4D atau define, Design, develop, dan disseminate. Alasan dipilihnya model ini jelas digunakan untuk pengembangan media pembelajaran. Selain itu, model ini menjelaskan secara detail dan terperinci sehingga langkah-langkah operational pengembangan perangkat lebih sistematis. Metode dan model ini dipilih karena bertujuan untuk menghasilkan produk berupa Lift The Falp Book. Produk yang dikembangkan kemudian diuji kelayakannya dengan validitas dan uji coba produk untuk mengetahui sejauh mana peningkatan motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik setelah pembelajaran menggunakan media Lift The Falp Book pada materi keberagaman budaya (Sugiyono, 2019). Desain penelitian pengembangan media pembelajaran yang dilakukan mengacu pada pengembangan model 4-D (Define, Desain, Develop, dan Dissemination) tetapi dalam penelitian ini hanya terbatas pada Define, Desain, dan Develop (Sa'adah, R. N., 2020). Metode penelitian dan pengembangan (Research and Development) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain penelitian pengembangan model 4D. Hal ini meliputi 4 tahap yaitu pendefinisian (define), Perancangan (design), pengembangan (develop) dan diseminasi. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran Lift The Falp Book ini merupakan observasi, kuesioner (angket), wawancara, dokumentasi, dan tes. Ketersediaan instrumen digunakan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran memvalidasi produk yang dikembangkan. Instrumen pada penelitian ini berupa lembar validasi dari ahli materi, ahli media dan pedoman wawancara. Lembar validasi ahli materi akan digunakan untuk mengukur pemahan siswa dalam memahami materi yang disampaikan dan berkaitan dengan kompetensi yang diharapkan. Lembar validasi ahli media akan digunakan untuk mengetahui kelayakan media yang dikembangkan untuk digunakan dalam pembelajaran. Lembar observasi digunakan peneliti untuk mengetahui penggunaan media dalam proses pembelajaran. Pedoman wawancara digunakan untuk mengetahui respon, tanggapan, komentar ataupun saran dari guru juga dari siswa setelah menggunakan media dalam pembelajaran.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran berbentuk Lift The Falp Book dengan materi keberagaman budaya Indonesia pada siswa kelas IV SD Negeri 105345 Sidodadi Ramunia Untuk mencapai tujuan tersebut maka, terlebih dahulu dilakukan penelitian pengembangan. Langkah yang dilakukan untuk mendapatkan perangkat pembelajaran pada penelitian ini yaitu dengan model pengembangan 4D pada R and D.

Adapun langkah-langkah model 4D yang mencakup aspek Define (pendefinisian), Design (perancangan), Develop (Pengembangan), Disseminate (Penyebaran). Hasil dari pengembangan media Lift The Falp Book dapat dideskripsikan sebagai berikut :

Deskripsi tahap Define (Pendefinisian)

Analisis Awal-Akhir, analisis ini bertujuan untuk mendefinisikan masalah yang sering dihadapi oleh guru dalam meningkatkan prestasi dan pengetahuan peserta didik yang berhubungan dengan produk yang akan dihasilkan yaitu media Lift The Falp Book pada materi Keberagaman Budaya Indonesia.

Analisis Peserta Didik, Analisis ini dilakukan dengan observasi/pengamatan mengenai proses pembelajaran yang sedang berlangsung di kelas IV SD Negeri 105345 Sidodadi Ramunia.

Analisis Konsep, kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adakah mengidentifikasi, merinci dan menyusun secara sistematis materi materi utama yang akan dipelajari peserta didik. Materi dalam penelitian ini adalah keberagaman budaya Indonesia. Berdasarkan kenyataan yang ada dilapangan bahwa, peserta didik lebih tertatik membaca dan belajar bila materi pembelajaran memuat teks bacaan dan di sertakan gambar gambar yang berhubungan pada teks bacaan, artinya dalam bentuk ringkasan dengan bahasa yang mudah dipahami, kemudian terdapat kesan warna serta gambar yang menarik di dalam buku pembelajaran agar tidak mengundang rasa jenuh dan bosan. Maka dari itu, materi ringkasan yang tercakup pada media pembelajaran Lift The falp Book dapat menjadi bahan sebagai dasar pemahaman peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Spesifikasi Tujuan, adapun tujuan pembelajaran pada materi lingkungan yakni:

- a) Siswa diharapkan mampu meningkatkan keantusiasan belajar dalam materi keberagaman budaya Indonesia
- b) Siswa diharapkan mampu memahami teks bacaan serta gambar pada media pembelajaran berbentuk Lift The Falp Book
- c) Siswa diharapkan mampu meningkatkan pengetahuannya tentang berbagai macam keberagaman budaya Indonesia.

Produk perangkat pembelajaran berupa modul yang telah dirancang pada kegiatan pembelajaran tematik dengan subtema 5 keberagaman udaya Indonesia, dijadikan media pembelajaran pada materi keberagaman budaya Indonesia. Tentunya menggunakan beberapa tahapan sehingga produk media pembelajaran Lift The Falp Book dapat digunakan dengan sebaik baiknya dan bermanfaat banyak untuk siswa dan guru pada sekolah tersebut. Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti melalui lembar validasi siswa. seperti bertanya, menemukan gagasan dan mempertanyakan gagasan orang lain dinilai kurang, hal ini disebabkan kurang aktifnya siswa dalam kegiatan belajar karena didominasi oleh guru. Dilihat dari keterampilan spesifik siswa saat pembelajaran menggunakan pembelajaran biasa dan metode tanya jawaab kurang baik hanya saja siswa kurang berminat untuk memahami lebih jaub materi yang disampaikan. Dimana didalam pembelajaran tersebut kurang adanya kegiatan siswa dalam mempelajari buku yang telah disediakan dan kurangnya keterampilan pada materi keberagaman budaya Indonesia.

Kajian Produk Akhir diartikan sebagai tahapan evaluasi, tahapan evaluasi merupakan tahapan akhir dalam kajian produk. Evaluasi dilakukan terhadap hasil uji

kelayakan produk dan uji keefektifan perangkat pembelajaran berupa media Lift The Falp Book terbimbing dalam materi keberagaman budaya Indonesia, hasil evaluasi dijadikan sebagai kesimpulan akhir mengenai hasil analisis produk yang dikembangkan, serta dijadikan sebagai tolak ukur keberhasilan peneliti dalam menjawab pertanyaan pada penelitian ini. Hasil dari penelitian beserta evaluasi dari penelitian ini adalah :

Rata-rata penilaian dari validator ahli setelah pertemuan yaitu sebesar 88% atau berkategori sangat valid sehingga dapat dikatakan bahwa media Lift The Falp Book materi keberagaman budaya Indonesia untuk kegiatan berliterasi dikatakan sangat valid dan sangat layak digunakan siswa kelas IV SD Negeri 105345 Sidodadi Ramunia Kecamatan Beringin.

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah Lift The Falp Book sebagai media pembelajaran materi keberagaman budaya Indonesia. Berdasarkan hasil pengumpulan data perlunya dikembangkan sebuah media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai sumber belajar siswa kelas IV SD Negeri 105345 Sidodadi Ramunia Kecamatan Beringin. Melalui Buku yang dikembangkan, diharapkan mampu mengoptimalkan proses pembelajaran dan meningkatkan kemampuan siswa untuk mengetahui keberagaman budaya yang ada di Indonesia serta dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak monoton.

Media Lift The Falp Book telah memenuhi syarat dalam pengembangan media pembelajaran layak yaitu ketepatan dengan tujuan pembelajaran, mendukung terhadap isi bahan mata pelajaran, kemudahan dan keterampilan guru dalam menggunakan serta tersedianya waktu untuk menggunakan. Tujuan penelitian pengembangan ini adalah menghasilkan media Lift The Falp Book pada materi keberagaman budaya Indonesia yang layak digunakan dalam proses pembelajaran. Kelayakan produk di nilai dengan menggunakan instrumen yang di dalamnya terdapat komentar, saran dan kritik. Penilaian angket diperoleh dari hasil penelitian ahli materi dan ahli media.

Pada tahap uji coba peneliti melakukan uji coba kepraktisan media kepada 30 siswa kelas IV A dan guru wali kelas IV SD Negeri 105345 Sidodadi Ramunia Kecamatan Beringin. Kaitannya dalam educational research design, perangkat pembelajaran dikatakan praktis jika guru dan siswa mempertimbangkan perangkat pembelajaran mudah digunakan dilapangan. Materi mudah dipahami dan sesuai dengan rencana peneliti. Apabila terdapat kekonsistenan antara kurikulum dengan proses pembelajaran maka perangkat pembelajaran dikatakan praktis jika para responden menyatakan perangkat pembelajaran dapat digunakan dalam pembelajaran yang ditunjukkan dengan angket oleh guru dan siswa.

Pada uji coba lapangan untuk mengetahui kepraktisan media dengan melibatkan 30 siswa kelas IV A SD Negeri 105345 Sidodadi Ramunia Kecamatan Beringin mendapatkan nilai 0,98 dan dapat dikatakan media Lift The Falp Book materi keberagaman budaya Indonesia “memenuhi aspek kelayakan”. Respon dari siswa sebagai subjek uji coba, antara lain : mereka sangat tertarik, menyukai media pembelajaran Lift The Falp Book untuk belajar dengan situasi yang menyenangkan. Mereka antusias ingin kembali belajar menggunakan media tersebut. Sedangkan nilai kepraktisan media dengan melibatkan 1 guru wali kelas IV A SD Negeri 105345 Sidodadi Ramunia Kecamatan Beringin.

Respon guru terhadap media tersebut adalah media ular tangga materi keberagaman budaya Indonesia sangat baik untuk membuat anak lebih antusias dalam mengikuti proses belajar pembelajaran karena dilakukan dengan metode belajar menggunakan buku yang penuh gambar. Mengenalkan macam macam keberagaman

budaya Indonesia yakni rumah adat, baju adat, tari daerah dan suku pada setiap daerah, materi seperti ini sangat baik untuk di pelajari sejak usia dini agar menjadi bekal pengetahuan untuk masa depan siswa karena masih banyak orang-orang yang belum tau apa saja keberagaman budaya yang ada di Indonesia.

4. KESIMPULAN

Peneliti telah melakukan pengembangan media pembelajaran Lift The Falp Book pada materi keberagaman budaya Indonesia. Langkah metode pengembangan penelitian menggunakan model penelitian 4D (Define, Design, Develop, Disseminate). Design media Lift The Falp Book yang dikembangkan oleh peneliti disusun berdasarkan angket kebutuhan guru dan siswa, meliputi aspek materi, penyajian, bahasa dan design. Design media disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas IV SD. Media Lift The Falp Book pada materi keberagaman budaya Indonesia yang isinya mencakup tentang gambar dan tulisan rumah adat, baju adat, tari tradisional di setiap daerah dan suku di setiap daerah. Pada setiap halaman terdapat gambar sesuai dengan daerah provinsinya masing-masing, yakni provinsi dari Sabang sampai Merauke. Peningkatan hasil belajar pada penggunaan media pembelajaran diperoleh berdasarkan hasil belajar pada penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 105345 Sidodadi Ramunia Kecamatan Beringin pada materi keberagaman budaya Indonesia.

Tingkat kelayakan media Lift The Falp Book pada materi keberagaman budaya Indonesia diketahui berdasarkan penilaian dari ahli materi dan ahli media. Aspek penilaian ahli materi meliputi aspek kebahasaan, isi, gambar dan penyajian. Presentase penilaian dari ahli materi pada kategori ini dinilai Valid. Uji ahli media dinilai valid dengan presentasi 85,02%.

Angket respon siswa untuk media Lift The Falp Book materi keberagaman budaya Indonesia di kelas IV SD Negeri 105345 Sidodadi Ramunia Kecamatan Beringin memperoleh nilai rata-rata sebesar 77% dengan kriteria Valid/Layak. Media tersebut di uji coba dengan responden kelompok terbatas di kelas IV A SD Negeri 105345 Sidodadi Ramunia Kecamatan Beringin yaitu siswa kelas IV A berjumlah 30 orang dan guru wali kelas IV A melalui angket.

Keefektifan media pembelajaran dapat diketahui melalui peningkatan hasil belajar siswa pada uji setelah menggunakan media. Pada uji yang dilakukan kepada siswa dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran Lift The Falp Book materi keberagaman budaya Indonesia dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 105345 Sidodadi Ramunia Kecamatan Beringin.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, S. L. (2019). Ilmu pengetahuan sosial 4 untuk kelas 4 SD dan MI. Jakarta: Pusat Perbukuan.
- Gumelar Sasanty, R. (2017). Pengembangan media pembelajaran PKn UTAG-ATIK (ular tangga anti korupsi) kelas V semester 1. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi 5. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Muhibinsyah. (2011). Psikologi pendidikan. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Nusa, P. (2015). Research & development: Penelitian dan pengembangan suatu pengantar. Jakarta: Rajawali Pers.

- Puspa, D. (2017). Pembinaan etika sopan santun peserta didik kelas V melalui pembelajaran pendidikan kewarganegaraan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(1).
- Rakoep, R. (2018). Pengembangan permainan ular tangga dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar.
- Rasimin, dkk. (2013). *Teori pembelajaran*. Yogyakarta: Trust Pelajar.
- Sa'adah, R. N. (2020). *Metode penelitian R&D*. Malang: Literasi Nusantara.
- Sitepu. (2019). *Pengembangan sumber belajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Wati, E. R. (2016). *Ragam media pembelajaran*. Yogyakarta: Kata Pena.
- Yaumi, M. (2018). *Prinsip desain pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia.
- Yaumi, M. (2019). *Prinsip desain pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia.
- Yusnaldi, E. (2018). *Pembelajaran IPS MI/SD*. Medan: CV Widya Puspita.