

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Proses belajar mengajar membutuhkan beberapa komponen yang saling terkait dan mendukung satu sama lainnya. Wiarto (2016: 9) mengemukakan bahwa proses pembelajaran mengandung lima komponen yaitu komunikasi guru, bahan pembelajaran, media pembelajaran, siswa, dan tujuan pembelajaran. Dengan adanya komponen pendukung pembelajaran ini harapannya tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal. Salah satu komponen pembelajaran yang penting dalam mendukung proses belajar mengajar adalah media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan salah satu sarana pendukung dalam kegiatan pembelajaran yang membantu guru dalam menjelaskan materi pelajaran yang masih bersifat abstrak dan sulit dipahami siswa. Pengertian media bila dijabarkan menurut asal katanya terdiri atas kata media dan pembelajaran. Menurut Sharon (2014: 7) media berasal dari bahasa Latin yaitu medium yang berarti “antara.” Istilah ini merujuk pada apa saja yang membawa informasi antara sebuah sumber dan sebuah penerima. Media merupakan bentuk jamak dari kata perantara (medium) yang mengandung makna sarana komunikasi. Media jika dipahami secara garis besar dapat diartikan sebagai manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi sehingga membuat siswa mampu memperoleh informasi untuk menambah pengetahuan, keterampilan, dan sikap.

Pengertian media menurut Santosa S. Samijaya (Rohani, 1997: 2) adalah semua bentuk perantara yang dipakai orang untuk menyebarkan ide, sehingga ide atau gagasan itu sampai pada penerima. Sedangkan secara harfiah kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang berarti tengah, perantara, atau pengantar. Pengertian tersebut diperjelas oleh Amri, Jauhari, & Elisah (2011): 118 yang menyampaikan bahwa media merupakan perantara atau pengantar sumber pesan dan penerima pesan. Secara lebih khusus pengertian media dalam proses belajar mengajar diartikan oleh Arsyad (2017: 3) sebagai alat-alat grafis, photographis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Media yang biasa digunakan dalam pembelajaran umumnya disebut media pembelajaran. Pengertian media pembelajaran menurut Sukirman (2012: 29) adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta kemauan peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar dapat berjalan efektif sesuai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Secara umum kedudukan media dalam sistem pembelajaran sebagai alat bantu, alat penyalur pesan, alat penguatan (*reinforcement*) dan wakil guru dalam menyampaikan informasi secara lebih teliti, jelas, dan menarik (Kustandi & Sutjipto, 2011: 19).

Media pembelajaran merupakan komponen yang integral dari suatu sistem pembelajaran. Proses pembelajaran merupakan suatu proses komunikasi yang berlangsung dalam suatu sistem, sehingga media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran.

Pengembangan media pembelajaran diupayakan untuk memanfaatkan kelebihan-kelebihan yang dimiliki media tersebut dan meminimalisir kesulitan/hambatan yang muncul dalam proses pembelajaran (Daryanto, 2010: 7-10). Hal ini sesuai dengan tujuan adanya pengembangan media pembelajaran secara umum yaitu untuk melakukan inovasi pembelajaran. Oleh karena itu keberadaan media pembelajaran sangat berarti untuk mendukung inovasi kegiatan pembelajaran.

Media pembelajaran juga diartikan sebagai alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang ingin disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang lebih baik dan sempurna. Media pembelajaran adalah sarana untuk meningkatkan kegiatan dalam proses belajar mengajar sehingga keberadaannya begitu penting. Hal ini sesuai dengan pernyataan Rao (2014: 142) dimana media dapat bertindak sebagai fasilitator dalam proses belajar-mengajar serta memiliki potensi besar sebagai alat pengajaran yang membantu guru. Oleh karena itu, guru harus mampu memilih media dengan cermat sehingga dapat digunakan dengan tepat sebagaimana mestinya (Kustandi & Sutjipto, 2011: 8-9).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sarana atau alat yang membantu proses belajar mengajar, berfungsi sebagai fasilitator sekaligus alat pengajaran yang membantu guru memperjelas makna pesan yang ingin disampaikan dari suatu teori pelajaran sehingga memungkinkan peserta didik dapat memperoleh pengetahuan dan keterampilan tertentu.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki kerangka kerja konseptual dalam hal penyelidikan dan pemahaman (Davison & Scarratt 2012: 33). Hal ini sejalan dengan pendapat Sudjana & Rivai (2011: 2) yang mengemukakan bahwa keberadaan media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Fungsi media adalah sebagai alat bantu guru dalam mengkomunikasikan pesan, agar proses komunikasi berjalan dengan baik dan sempurna sehingga dapat menghindari adanya kesalahan (Sanjaya, 2011: 206).

Hamalik (Arsyad, 2002: 15) menambahkan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi, dan merangsang kegiatan belajar, serta mampu membawa pengaruh-pengaruh psikologis pada siswa. Sedangkan menurut Kemp & Dayton (Arsyad, 2017: 23) media pembelajaran dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media tersebut digunakan untuk perorangan atau sekelompok orang. Ketiga fungsi tersebut diantaranya untuk memotivasi minat dan tindakan, menyajikan informasi, dan memberikan instruksi.

Levied dan Lentz (Kustandi dan Sutjipto, 2011: 19-20) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran diantaranya fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, dan fungsi kompensatoris. Fungsi atensi maksudnya media mampu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi pada isi pelajaran yang disampaikan melalui media visual yang ditampilkan. Fungsi afektif maksudnya media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika membaca teks bergambar karena gambar atau lambang visual dapat mengunggah

emosi dan sikap siswa. Fungsi kognitif maksudnya media visual dapat memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi yang terkandung dalam gambar. Fungsi kompensatoris maksudnya media dapat membantu mengakomodasi siswa yang lemah dan lambat dalam menerima maupun memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau verbal.

Arief S., dkk (2012: 17) menjelaskan bahwa media pembelajaran memiliki beberapa fungsi, diantaranya: 1) memperjelas penyampaian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik, 2) mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan kemampuan alat indera, 3) meningkatkan antusias siswa selama proses pembelajaran, 4) mengatasi perbedaan pada setiap individu siswa, baik berupa pengalaman, latar belakang, dan lingkungan melalui kemampuan media untuk memberikan perangsang yang sama, menyamakan pengalaman, dan persepsi.

Berdasarkan penjelasan para ahli di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa fungsi media sebagai sarana yang dapat menarik perhatian siswa sehingga membangkitkan motivasi belajar siswa, mampu mengunggah emosi dan membantu siswa dalam menentukan sikap, membantu pencapaian tujuan belajar siswa untuk memahami materi pelajaran, mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan alat indera manusia, menyamakan pengalaman dan persepsi antar siswa, serta memberikan instruksi kepada siswa untuk melakukan sesuatu.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Keberadaan media sebagai salah satu sarana pendukung dalam kegiatan belajar mengajar tentu memiliki manfaat tersendiri. Hal ini sesuai dengan manfaat media pembelajaran yang dikemukakan oleh Sudjana & Rivai (2011: 33)

diantaranya: 1) Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga akan menumbuhkan motivasi belajar. 2) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat dipahami oleh siswa. 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru sehingga siswa tidak mudah bosan dan guru tidak terkuras tenaganya. 4) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar karena tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru tetapi melakukan aktivitas pembelajaran lain seperti membaca, menceritakan, dan lain sebagainya.

Encyclopedia of Education Research (Hamalik, 2005: 15) merincikan manfaat media pembelajaran sebagai berikut: 1) Meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berpikir sehingga mengurangi *verbalisme*, 2) Memperbesar perhatian siswa, 3) Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar siswa, 4) Memberikan pengalaman nyata bagi siswa yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri dalam mengerjakan sesuatu, 5) Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinyu, 6) Membantu menumbuhkan pengertian akan sesuatu yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain dan membantu efisiensi dalam belajar.

Kustandi & Sutjipto (2016: 23) mengemukakan manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar diantaranya: 1) Memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar serta meningkatkan proses dan hasil belajar, 2) Meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga menimbulkan motivasi belajar, interaksi langsung antara siswa dan lingkungan, serta kemungkinan siswa belajar mandiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya, 3) Mengatasi berbagai keterbatasan indera, ruang, dan

waktu, 4) Memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, 5) Memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara siswa dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya.

Arief S. Sadiman, dkk (2008: 189-197) mengungkapkan ada beberapa pola pemanfaatan media pembelajaran diantaranya:

1) Pemanfaatan Media dalam Situasi Kelas (*Classroom Setting*)

Pada tatanan (*setting*) ini, media pembelajaran dimanfaatkan sebagai penunjang pembelajaran guna mencapai tujuan tertentu. Pemanfaatannya dapat dipadukan saat proses belajar mengajar dalam situasi kelas yang diciptakan oleh guru. Hal yang perlu diperhatikan guru dalam perencanaan pemanfaatan media ini adalah tujuan yang akan dicapai, materi pembelajaran yang mendukung tercapainya tujuan, dan strategi belajar mengajar yang sesuai untuk mencapai tujuan tersebut.

2) Pemanfaatan Media di Luar Situasi Kelas

Pemanfaatan media di luar situasi kelas dibedakan menjadi dua, yaitu pemanfaatan secara bebas dan pemanfaatan secara terkontrol. Pemanfaatan secara bebas, artinya media tersebut digunakan tanpa adanya kontrol atau pengawasan. Pembuat media mendistribusikan media ke masyarakat dengan cara diperjualbelikan langsung atau didistribusikan secara bebas. Pemanfaatan media secara terkontrol mengandung arti bahwa media digunakan dalam suatu rangkaian kegiatan yang diatur secara sistematis untuk mencapai tujuan tertentu. Apabila media tersebut berupa media pembelajaran, maka sasaran peserta didik (*audience*) harus diorganisasikan dengan baik.

3) Pemanfaatan Media Secara Perorangan, Kelompok, atau Massal

Pemanfaatan media secara perorangan, artinya media digunakan oleh satu orang saja. Media ini biasanya dilengkapi dengan petunjuk penggunaan yang jelas sehingga setiap orang dapat menggunakan secara mandiri. Pemanfaatan media secara berkelompok, artinya media dapat digunakan dalam kelompok dengan anggota 2-8 orang atau berupa kelompok besar dengan jumlah anggota 9-40 orang. Pemanfaatan media secara massal maksudnya media digunakan sesuai jumlah orang yang dapat menggunakan media tersebut secara bersama-sama.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat media adalah memperbesar perhatian siswa di kelas, mendorong perubahan perilaku siswa yang signifikan, meningkatkan motivasi belajar siswa, memberikan pengalaman belajar tersendiri bagi siswa, membantu menumbuhkan pengertian akan sesuatu yang tidak mudah dipahami, membantu efisiensi dalam belajar, serta menjadikan hasil belajar siswa lebih bermakna dan meningkat.

d. Jenis Media Pembelajaran

Terdapat enam kategori dasar media yang digunakan dalam belajar yaitu teks, audio-visual, video, perekayasa (*manipulative*), benda-benda, dan orang-orang. Media yang umum digunakan adalah teks. Teks merupakan karakter alfanumerik yang mungkin ditampilkan dalam format apapun seperti buku, poster, papan tulis, layar komputer, dan sebagainya (Smaldino, Lowther, Mims, & Russell, 2011: 7). Sedangkan Arsyad (2017: 29) mengungkapkan bahwa berdasarkan perkembangan teknologi, media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi 4 yaitu media hasil teknologi cetakan, media hasil teknologi audio-visual, media hasil teknologi komputer, media hasil gabungan antara teknologi cetak dan komputer.

Salah satu media hasil teknologi cetakan adalah buku. Teknologi cetak sendiri merupakan cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi, seperti buku dan materi visual statis lainnya yang tercipta melalui proses percetakan mekanis atau fotografis. Materi cetak dan visual merupakan dasar pengembangan dan penggunaan materi pembelajaran lainnya. Teknologi ini menghasilkan materi berbentuk salinan cetak yang terdiri dari materi teks verbal dan materi visual. Selanjutnya Arsyad (2017: 32) mengemukakan ciri-ciri teknologi cetak diantaranya sebagai berikut:

- 1) Teks dibaca secara linier, sedangkan visual diamati berdasarkan ruang.
- 2) Baik teks maupun visual menampilkan komunikasi satu arah dan reseptif.
- 3) Teks dan visual ditampilkan statis (diam).
- 4) Pengembangannya sangat tergantung pada prinsip-prinsip kebahasan dan persepsi visual.
- 5) Berorientasi pada siswa.
- 6) Informasi dapat diatur kembali atau ditata ulang oleh pemakai.

Saat ini media berbahan cetak masih banyak digunakan oleh berbagai kalangan karena memiliki beberapa keuntungan tersendiri. Hal ini senada dengan pernyataan Gabaron (2017: 1) yang mengemukakan bahwa membaca cetak menghasilkan pemahaman, pembelajaran, dan komunikasi yang lebih baik. Hal ini didukung dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa setelah membaca buku cetak, siswa mampu menciptakan koneksi pengalaman belajar yang lebih bermakna dan mengarah pada pertumbuhan pribadi serta perkembangan bahasa. Hubungan kinestetik dengan teks tercetak dalam hal ini berupa buku cerita dapat memperkaya

kosakata dan memuaskan pembaca. Efek stimulasi dan imajinasi pada siswa memungkinkan pembacaan yang lebih kreatif, pemahaman yang lebih mendalam, dan menghasilkan komunikasi yang berarti.

Kustandi & Sutjipto (2016: 29) mengungkapkan bahwa teknologi cetak adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi visual statis, terutama melalui proses pencetakan mekanis atau fotografis. Gambar atau foto merupakan media yang umum digunakan karena sifatnya mudah dimengerti dan dinikmati oleh semua orang dimanapun berada. Media yang dikembangkan pada penelitian ini berfungsi menyampaikan pesan melalui gambar ilustrasi yang disajikan dan menyangkut indera penglihatan.

Arsyad (2017: 85) menguraikan enam elemen yang perlu diperhatikan saat merancang media teks berbasis cetakan diantaranya, konsistensi, format, organisasi, daya tarik, ukuran huruf, dan penggunaan spasi kosong. Media pembelajaran hasil cetakan yang umum digunakan adalah buku teks, buku penuntun, jurnal, majalah, dan lembaran. Media gambar merupakan media visual dalam bentuk hasil cetakan pada kertas. Media *picture storybook* yang dikembangkan memuat gambar ilustrasi dan narasi cerita sejarah.

Pemilihan media gambar ilustrasi didasarkan pada pernyataan yang dikemukakan oleh Prastowo (2012: 40) dimana media gambar digunakan sebagai media pembelajaran untuk mempermudah penyampaian materi dan memberikan contoh konkret dari suatu benda kepada siswa. Hal ini sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Piaget bahwa siswa sekolah dasar usia 6-11 tahun masuk pada tahap operasional konkret. Penalaran anak pada masa ini masih terbatas pada pada

hal-hal yang bisa dinalar dan disertai dengan contoh konkret yang spesifik (Upton, 2012: 160).

Ansberry (2007: 1) mendefinisikan gambar sebagai sesuatu yang unik bagi anak-anak karena mampu menyajikan format berupa gambaran dimana antara ilustrasi gambar dan teks cerita sama penting kedudukaknnya. Selanjutnya Genea et al (2008: 6) mengemukakan bahwa gambar adalah simbol yang mewakili hal nyata yang merujuk pada pengalaman tidak langsung dari suatu objek nyata, orang, dan peristiwa. Oleh karena itu fungsi media gambar disini adalah menebatani siswa untuk melihat gambaran nyata dari suatu objek, orang atau peristiwa yang telah terjadi.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa jenis media dapat dibedakan menjadi media cetak, audio-visual, hasil teknologi komputer, media hasil gabungan antara teknologi cetak dan komputer. Ada pula enam kategori dasar media yaitu teks, audio-visual, video, perekayasa (manipulative), benda-benda, dan orang-orang. Media yang umum digunakan adalah media teks tercetak. Hal ini dilatarbelakangi beberapa manfaat dari media cetak yaitu mampu meningkatkan stimulus dan menimbulkan efek imajinasi bagi anak untuk belajar. Media pembelajaran hasil cetakan yang umum digunakan adalah buku teks, buku penuntun, jurnal, majalah, dan lembaran. Jenis media cetak yang digunakan pada penelitian pengembangan ini adalah buku cerita bergambar (*picture storybook*) yang termasuk ke dalam media cetak berupa teks dan gambar.

e. Kelayakan Media Pembelajaran

Kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan hendaknya memperhatikan karakteristik siswa sekolah dasar. Huck (1872: 25) mengemukakan beberapa aspek format yang harus diperhatikan dalam pengembangan media berupa buku diantaranya meliputi ukuran, bentuk, desain halaman, ilustrasi gambar, tipografi, kualitas kertas yang digunakan, dan jilidan. Diluar aspek tersebut ada aspek kecil yang sering menjadi pertimbangan seorang anak untuk memutuskan akan membaca sebuah buku yaitu aspek sampul buku atau *cover*. Berikut penjelasan masing-masing aspek.

1) Ukuran dan bentuk buku

Salah satu hal yang harus diperhatikan dalam pembuatan maupun pengembangan media hasil cetakan berupa buku adalah ukuran dan bentuk buku yang digunakan. Sitepu (2015: 131) memaparkan panduan ukuran dan bentuk buku yang sesuai untuk dikembangkan bagi siswa sekolah dasar (SD) diantaranya disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 1 Ukuran dan Bentuk Buku Teks

Jenjang Sekolah	Ukuran Buku	Bentuk Buku
SD/MI Kelas I-III	A4 (210 x 297 mm)	Vertikal atau <i>landscape</i>
	A5 (148 x 210 mm)	Vertikal atau <i>landscape</i>
	B5 (176 x 250 mm)	Vertikal atau <i>landscape</i>
SD/MI Kelas IV-VI	A4 (210 x 297 mm)	Vertikal atau <i>landscape</i>
	A5 (148 x 210 mm)	Vertikal
	B5 (176 x 210 mm)	Vertikal

Pengembangan *picture storybook* masa penjajahan Portugis di Indonesia diperuntukkan bagi siswa kelas V SD. Karena *picture storybook* berisi cerita sejarah yang memuat ilustrasi gambar dan sedikit penjelasan teks, maka agar gambar

terlihat utuh dan jelas digunakan ukuran buku A4 dengan bentuk buku vertical atau *landscape*. Berdasarkan tabel tersebut diketahui bahwa salah satu ukuran dan bentuk buku yang diperuntukkan bagi siswa kelas V SD adalah A4 (210 x 297 mm) dengan bentuk buku vertical atau *landscape*.

2) *Cover* (Sampul Buku)

Cover (Sampul Buku) merupakan aspek format yang sangat penting diperhatikan dalam membuat atau mengembangkan sebuah buku. *Cover* merupakan kulit luar atau tampilan luar dari sebuah buku sehingga harus didesain sebagus dan semenarik mungkin agar anak berminat untuk membaca. Desain sampul biasanya memuat gambar dan tulisan yang menggambarkan adegan tertentu dalam isi cerita sehingga sebisa mungkin dibuat provoaktif untuk menimbulkan kesan pencitraan yang lebih mendalam (Nurgiyantoro, 2013: 92-93).

Penggunaan ilustrasi gambar sampul buku dan warna harus sesuai agar timbul keserasian dan keindahan yang akhirnya menimbulkan rasa ketertarikan anak untuk membaca. Jenis cover yang digunakan dalam pengembangan media *picture storybook* adalah *softcover* dengan jenis kertas ivory ketebalan 230. Hal ini dimaksudkan agar halaman buku yang sedikit mudah disatukan menggunakan klip sehingga tidak mudah rusak maupun lepas ketika digunakan siswa, mengingat sasaran pembacanya adalah siswa kelas V SD.

3) Ilustrasi gambar

Ilustrasi gambar merupakan serangkaian gambar yang dibuat untuk menggambarkan cerita dari buku yang dikembangkan. Penggunaan ilustrasi gambar pada media *picture storybook* dimaksudkan untuk memperjelas dan

mempertegas cerita sejarah yang diceritakan lewat narasi teks. Umumnya anak-anak menyukai buku yang banyak memuat ilustrasi gambar yang berwarna warni dan bervariasi pada setiap halamannya karena tampilannya tidak membosankan. Oleh karena itu ilustrasi gambar yang dibuat pada setiap halaman buku cerita dibuat semenarik mungkin untuk menarik perhatian dan minat baca anak-anak.

4) Jenis dan Ukuran Huruf

Jenis dan ukuran huruf juga memiliki peran penting dalam menentukan pembuatan dan pengembangan buku bacaan anak karena secara tidak langsung akan mempengaruhi motivasi anak dalam membaca. Nurgiyantoro (2013: 93) mengemukakan bahwa ukuran huruf untuk siswa kelas rendah hendaknya ditulis relative besar untuk memudahkan anak dalam belajar membaca, mengingat, dan menirukannya dalam kegiatan latihan menulis. Sedangkan untuk siswa kelas tinggi ukuran huruf dibuat lebih kecil karena pada usia ini anak sudah mulai diajari membaca teks yang lebih panjang dengan ukuran huruf kecil. Pada pengembangan media buku ini sasaran pembacanya adalah siswa kelas V SD yang masuk dalam kategori kelas tinggi sehingga ukuran huruf yang disajikan pada narasi teks cerita relative kecil. Jenis huruf yang digunakan pun juga perlu diperhatikan karena jenis huruf mempengaruhi minat anak dalam membaca. Pemilihan jenis huruf yang rumit dan aneh bentuknya akan menyulitkan anak dalam membaca. Jenis dan ukuran huruf yang digunakan pada media *picture storybook* adalah *DK While Song* ukuran 14 pt.

5) Pemilihan Warna

Menurut Arsyad (2011: 113) ada tiga hal penting yang harus diperhatikan ketika memilih dan menggunakan warna pada media yang dibuat. Pertama perhatikan pemilihan warna khusus seperti warna merah, ungu, biru, dan sebagainya. Kedua, perhatikan nilai warna atau tingkat ketebalan dan ketipisan penggunaan warna yang harus disesuaikan dengan tampilan visual gambar. Ketiga, perhatikan intensitas dan kekuatan warna yang digunakan karena akan berdampak pada kualitas gambar yang dihasilkan.

Ketika melakukan pengembangan media pembelajaran hendaknya memperhatikan beberapa kriteria yang sudah ditentukan agar media yang dikembangkan dapat dikategorikan memenuhi kriteria layak dan bisa disebut sebagai media pembelajaran secara utuh. Kelayakan media pembelajaran pada penelitian pengembangan ini mencakup dua aspek penilaian yaitu kelayakan dari aspek media dan kelayakan dari aspek materi. Masing-masing aspek penilaian dilakukan oleh ahli yang berkompeten di bidangnya.

Dwiningrum (2013: 200) mengemukakan beberapa kriteria fisik media agar mampu menarik perhatian siswa sekolah dasar diantaranya:

- 1) Kejelasan petunjuk penggunaan, fungsinya untuk memudahkan siswa dalam menggunakan media.
- 2) Keterbacaan media secara keseluruhan, biasanya dipengaruhi oleh pemilihan jenis dan ukuran huruf yang digunakan dalam pembuatan media. Pemilihan huruf hendaknya tidak terlalu besar maupun kecil agar siswa mudah dalam membacanya.

3) Kualitas tampilan secara keseluruhan, maksudnya secara keseluruhan tampilan media yang dibuat hendaknya perlu diperhatikan agar mampu menarik perhatian dan merangsang siswa untuk menggunakannya. Secara keseluruhan hendaknya media yang dibuat berukuran tidak terlalu besar atau terlalu kecil, serta memperhatikan kualitas cetakan dan penggunaan kertas.

Pada dasarnya media pembelajaran yang baik harus memenuhi kelayakan media. Guna menguji kelayakan suatu media pembelajaran, maka harus dilakukan uji kelayakan sesuai dengan kriteria kelayakan media pembelajaran. Walker & Hess (Arsyad, 2014: 219) memberikan kriteria dalam mereview media pembelajaran berdasarkan pada 3 kualitas diantaranya:

- 1) Kualitas isi dan tujuan meliputi ketepatan, kepentingan, kelengkapan,
- 2) Keseimbangan, minat/perhatian, keadilan, dan kesesuaian dengan situasi siswa.
- 3) Kualitas instruksional, meliputi memberikan kesempatan belajar, memberikan bantuan untuk belajar, kualitas memotivasi, fleksibilitas instruksionalnya, hubungan dengan program pembelajaran lainnya, kualitas sosial interaksi instruksionalnya, kualitas tes dan penilaianya, dapat memberi dampak bagi siswa, guru, maupun pembelajarannya.
- 4) Kualitas teknis, meliputi keterbacaan, mudah digunakan, kualitas tampilan/tayangan, kualitas penanganan jawaban, kualitas pengelolaan program, dan kualitas pendokumentasian.

Media pembelajaran yang dikembangkan berupa *picture storybook* yang dalam hal ini masuk dalam kategori buku. Prastowo (2014: 250) mengemukakan bahwa umumnya sebuah buku terdiri atas sampul (*cover*), bagian awal

(*prelimenaries*), bagian isi (*text matter*), dan bagian akhir (*postlimenaries*).

Keempat bagian buku tersebut yang dijadikan sebagai indikator penilaian kelayakan media *picture storybook* masa penjajahan Portugis di Indonesia oleh ahli media.

Selanjutnya kriteria kelayakan media pembelajaran bagi siswa sekolah dasar ditinjau dari segi materi disampaikan oleh Dwiningrum (2013: 200) diantaranya:

- 1) Materi di media sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.
- 2) Materi yang disampaikan ada kesesuaian dengan karakteristik siswa SD yaitu bersifat konkret, disusun secara hierarkis (dari mudah ke sulit), dan terintegrasi dalam media yang dibuat.
- 3) Materi yang disajikan disesuaikan dengan keadaan lingkungan sekitar siswa.
- 4) Media yang dibuat hendaknya memenuhi kriteria pembelajaran yang meliputi: kejelasan standar kompetensi yang akan dicapai, kejelasan petunjuk belajar, kemudahan memahami materi, keluasan dan kedalaman materi, ketepatan urutan penyajian, adanya interaksi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran, serta kejelasan umpan balik.

Kriteria di atas merupakan bagian-bagian penting yang menjadi bahan validasi ahli materi. Pada penelitian pengembangan media dikatakan layak bila telah memenuhi kriteria kelayakan media dilihat dari aspek materi setelah dilakukan penilaian oleh ahli materi. Pada pengembangan media *picture storybook* masa penjajahan Portugis di Indonesia penilaian oleh ahli materi menggunakan

indikator penilaian sebagai berikut: 1) kualitas isi dan tujuan, 2) kualitas teknis, 3) kualitas instruksional, dan 4) kualitas teknis.

Penjabaran dari masing-masing indikator adalah sebagai berikut. Indikator kualitas isi dan tujuan meliputi kesesuaian media dengan materi ajar, indikator pembelajaran, tujuan pembelajaran, kelengkapan, dan kebermanfaatan media yang dikembangkan serta kesesuaian dengan karakteristik siswa SD. Indikator kualitas teknis meliputi aspek ketepatan sistematika penyajian media, kemudahan penggunaan media, dan keefektifan media. Indikator kualitas instruksional meliputi aspek kemudahan penggunaan bahasa dalam media dan kesesuaian dengan karakteristik siswa SD. Indikator kualitas teknis meliputi aspek kesesuaian isi cerita dan ketepatan ilustrasi gambar dalam memfasilitasi peningkatan pemahaman konsep siswa, aspek kesesuaian materi cerita sebagai bentuk keteladanan dan motivasi siswa untuk menerapkan karakter semangat kebangsaan dalam kehidupannya.

f. Penggunaan Media dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar (SD)

Penggunaan media dalam pembelajaran di sekolah dasar hendaknya menyesuaikan materi yang akan disampaikan dan karakteristik siswa yang akan mempelajarinya. Pada umumnya anak usia sekolah dasar menyukai hal-hal konkret. Hal ini sesuai teori yang dikemukakan oleh Jean Peaget dimana siswa sekolah dasar usia 7-11 tahun termasuk dalam tahap perkembangan kognitif operasional konkret dengan karakteristik mampu menyelesaikan masalah-masalah konkret (Upton, 2012: 24). Anak usia 7-11 tahun termasuk siswa kelas tinggi yaitu kelas IV-VI. Siswa pada masa ini perlu disuguhkan dengan benda-benda konkret untuk

memahami konsep materi. Salah satu benda konkret yang bisa digunakan dalam pembelajaran agar siswa lebih memahami konsep materi pelajaran yang disampaikan guru adalah melalui penggunaan media pembelajaran.

Penggunaan media dalam pembelajaran IPS khususnya pada materi sejarah umumnya melibatkan gambar sebagai pendukung cerita sejarah yang disampaikan. Wilson (2009: 177) berpendapat bahwa guna mencoba memahami orang dan peristiwa di masa lalu, perlu kiranya untuk melihat sesuatu dari perspektif peristiwa sejarah yang terjadi dengan menggunakan imajinasi historis. Imajinasi historis merupakan imajinasi yang berakar dari bukti sejarah yang ada. Dalam hal ini majinasi historis dapat direalisasikan melalui penampilan gambar ilustrasi peristiwa sejarah berdasarkan fakta sejarah yang terjadi.

Pendapat Wilson tersebut mendorong munculnya ide untuk mengembangkan media pembelajaran tentang peristiwa sejarah. Peristiwa sejarah masuk materi ajar IPS siswa SD kelas tinggi (IV-VI) dimana cakupan materinya sangat luas namun penyajiannya dalam buku sebagai sumber belajar masih sangat terbatas. Salah satu materi sejarah yang harus dipelajari siswa adalah materi masa penjajahan Bangsa Eropa di Indonesia. Pada kurikulum 2013 materi tersebut diajarkan di kelas V SD tema 7 subtema peristiwa kebangsaan masa penjajahan.

Sejarah masa penjajahan Bangsa Eropa mencakup beberapa fase masa penjajahan diantaranya masa penjajahan Bangsa Portugis, masa penjajahan Bangsa Belanda, dan masa penjajahan Bangsa Inggris. Masa penjajahan Bangsa Portugis merupakan tonggak awal terjadinya penjajahan di Indonesia sehingga cerita sejarahnya perlu diketahui terlebih dahulu sebelum mempelajari masa penjajahan

Bangsa Eropa yang lain. Namun kenyataannya cakupan materi sejarah yang menceritakan masa penjajahan Bangsa Portugis di Indonesia sangat terbatas, kebanyakan buku lebih sering membahas masa penjajahan Bangsa Belanda di Indonesia karena dilihat dari lamanya berkuasa di Indonesia. Oleh karena itu perlunya membahas lebih detail dan mendalam tentang cerita sejarah masa penjajahan Bangsa Portugis di Indonesia agar pemahaman siswa utuh.

Penyajian cerita sejarah menggunakan media pembelajaran dimaksudkan untuk membangun imajinasi siswa sehingga pemahaman sejarahnya menjadi utuh. Kemudian dengan imajinasi yang mulai terbangun akhirnya siswa dapat memahami konsep sejarah yang menjadi bagian dari materi IPS dengan baik. Media pembelajaran yang dikembangkan diharapkan menjadi benda konkret yang mampu menggambarkan peristiwa sejarah yang terjadi pada masa itu. Hal ini sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif anak pada usia sekolah dasar yang menyukai benda-benda konkret. Salah satu media konkret yang dapat digunakan untuk mengilustrasikan sekaligus menceritakan peristiwa sejarah pada masa penjajahan Bangsa Portugis adalah buku cerita bergambar atau yang lebih popular disebut *picture storybook*.

2. Hakikat *Picture Storybook*

a. Pengertian *Picture Storybook*

Picture storybook atau buku cerita bergambar adalah salah satu media yang menyampaikan pesan melalui dua cara yaitu lewat ilustrasi gambar dan teks narasi cerita. Baik ilustrasi gambar maupun teks narasi cerita harus memiliki proporsi yang sama. Karakter tokoh pada *picture storybook* diilustrasikan dalam gambar,

sementara variasinya dicapai melalui aksi dari karakter para tokoh (Huck: 1987: 197). Mithcell (2003: 787) juga mengemukakan bahwa *picture storybook* adalah buku yang memuat gambar dan teks yang terjalin erat, maksudnya baik gambar maupun teks kata-katanya tidak berdiri sendiri namun saling melengkapi untuk menceritakan suatu kisah.

Huck (1987: 197) mengemukakan bahwa buku cerita bergambar adalah buku yang menyampaikan pesan melalui dua cara yaitu dalam bentuk ilustrasi dan tulisan. Ilustrasi gambar dan tulisan dimaksudkan untuk menyampaikan pesan tertentu. Sedangkan Mitchel (2003: 87-92) berpendapat bahwa buku cerita bergambar adalah buku yang menampilkan gambar dan tulisan yang saling melengkapi satu sama lain, dimana keduanya mampu mengungkapkan cerita agar lebih mengesankan. Lukens (2003: 38) memperkuat pendapat Huck dan Mitchel dengan mengemukakan bahwa ilustrasi gambar dan tulisan merupakan dua media yang berbeda namun dalam buku cerita bergambar keduanya membentuk perpaduan yang serasi. Gambar-gambar akan membuat tulisan verbal menjadi lebih konkret dan memperkaya makna tulisan teks yang ada (Martinez & Harmon, 2015: 67).

Kriesberg (1999: 221) mendefinisikan *picture storybook* sebagai buku cerita bergambar yang digunakan untuk memberikan pengalaman luas dan mengajarkan tentang sejarah alam dan manusia tempat mereka tinggal. Buku bergambar memiliki keistimewaan berupa cerita yang dilengkapi dengan ilustrasi-ilustrasi gambar yang cocok digunakan untuk anak-anak. Dapat diasumsikan disini bahwa

gambar mampu berkomunikasi lebih alami dan lebih langsung daripada kata-kata, sehingga memudahkan pembaca terutama anak-anak dalam memahami materi.

Hunt (1999: 70) juga mengungkapkan hal yang sama dengan Krisberg dimana *picture storybook* merupakan buku bergambar yang merupakan kombinasi antara teks verbal dan gambar visual. Levie & Levie (Arsyad, 2017: 12) menyimpulkan bahwa stimulus visual membawa hasil belajar yang lebih baik untuk tugas mengingat, mengenali, mengingat kembali, dan menghubungkan antara fakta dan konsep pada anak. Sedangkan stimulus verbal memberikan hasil belajar yang lebih apabila pembelajaran tersebut melibatkan ingatan yang berturut-turut (sekuensial).

Kemudian Nurgiyantoro (2013: 158) mengemukakan beberapa hal yang harus diperhatikan dalam pembuatan *picture storybook* diantaranya posisi dan format gambar, bahasa buku bergambar, dan isi buku bergambar. Penempatan posisi dan format gambar pada buku cerita bergambar memperhitungkan aspek keindahan tampilan, menarik perhatian, enak dipandang, dan memudahkan mata anak untuk beralih dari teks ke gambar maupun dari gambar ke teks. Bahasa pada buku cerita bergambar untuk anak hendaknya harus sederhana. Hal ini dilatarbelakangi bahwa penggunaan kata-kata dan teks dalam buku cerita bergambar membantu anak mengembangkan sensitifitas awal ke imajinasi dalam penggunaan bahasa. Tema dan persoalan yang dikisahkan dalam buku bergambar dapat mengambil dan menyesuaikan kebutuhan, umumnya mengisahkan kehidupan manusia.

Brown & Tomlinson (1999: 74) mengemukakan bahwa *picture storybook* adalah sebuah buku bergambar yang memuat gambar dan teks yang saling berkaitan satu sama lain sebagai satu kesatuan yang utuh dalam mengisahkan suatu cerita. Isi buku bergambar bergantung pada ilustrasi yang ditampilkan. Sebagian berisi teks dan yang lain tidak ada teks/kata-katanya. Desain keseluruhan buku, termasuk ukuran, bentuk, apakah ada gambar tunggal atau halaman ganda, kertas penutup, halaman judul dan *cover* penting untuk diperhatikan dalam pembuatan *picture storybook*. Picture story book ini cocok diterapkan di SD karena memuat teladan-teladan mulia (Almerico, 2014: 3).

Berdasarkan definisi para ahli di atas maka *picture storybook* dapat diartikan sebagai buku yang memuat ilustrasi (gambar) dan teks verbal (tulisan) yang saling melengkapi satu sama lain sehingga memberikan pesan dan makna tertentu guna memahamkan materi kepada siswa. *Picture storybook* sebagai penunjang teks atau informasi yang digunakan untuk pembelajaran sehingga perlu memperhatikan aspek posisi dan format gambar, bahasa buku cerita bergambar, dan isi buku cerita bergambar.

b. Fungsi *Picture Storybook*

Picture storybook memiliki fungsi. Farris (Farris & Fuhler, 1994: 380) mengemukakan bahwa secara umum kualitas literasi dan penggunaan *picture storybook* dapat membantu mengajarkan konsep IPS pada siswa Sekolah Dasar dan Sekolah Menengah Pertama. Kemudian Mitchell (2003: 87-92) menjabarkan beberapa fungsi dan peran penting *picture storybook* bagi anak diantaranya:

- 1) Buku cerita bergambar dapat membantu pengembangan perkembangan emosi anak melalui ekspresi dan perilaku tokoh dalam cerita.
- 2) Buku cerita bergambar dapat membantu anak untuk belajar tentang dunia dan menyadarkan anak tentang keberadaannya di tengah-tengah masyarakat dan alam dunia.
- 3) Buku cerita bergambar dapat membantu anak belajar tentang orang lain, menjalin hubungan dan pengembangan perasaan kepada orang lain.
- 4) Buku cerita bergambar dapat membantu anak untuk memperoleh kesenangan dan kenikmatan batiniah lewat cerita verbal dan gambar yang disajikan.
- 5) Buku cerita bergambar dapat membantu anak untuk mengapresiasi keindahan, baik yang disajikan secara verbalistik (kemenarikan plot dan karakter tokoh) maupun dalam gambar-gambar ilustrasi (ketepatan pelukisan objek, komposisi warna, aksi menarik tokoh) yang mendukungnya.
- 6) Buku cerita bergambar dapat membantu anak menstimulasi imajinasi. Melalui cerita verbal imajinasi anak mulai berkembang apalagi didukung dengan gambar-gambar ilustrasi yang mengkonkretkan dan memperkuat cerita verbal.

Berdasarkan pernyataan para ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa fungsi *picture storybook* diantaranya membantu pengembangan dan perkembangan emosi dan sosial siswa, membantu siswa untuk belajar tentang dunia, menyadarkan siswa tentang keberadaannya di tengah-tengah masyarakat dan alam, membantu siswa belajar tentang orang lain, hubungan yang terjadi dan pengembangan perasaan, membantu siswa memperoleh kesenangan, membantu siswa mengapresiasi keindahan, serta membantu siswa untuk menstimulasi imajinasi.

Teori yang mendasari pemilihan *picture storybook* sebagai media pembelajaran IPS adalah teori pembelajaran social yang dikemukakan oleh Bandura. Salah satu contoh media yang digunakan Bandura sebagai percobaan adalah video yang memuat gambar sebagai media visual dan suara sebagai media audio. Pengembangan media *picture storybook* didasarkan pada percobaan Bandura tersebut, dimana media visual diwakili oleh ilustrasi gambar pada *picture storybook* dan cerita guru saat menjelaskan isi *picture storybook* sebagai media audio. Cerita sejarah yang dibaca siswa dari *picture storybook* maka akan dikonstruks sendiri oleh siswa sehingga pada akhirnya akan memandu dirinya menjadi sebuah model yang akan dicontoh siswa. Imajinasi anak yang tercipta dari melihat dan membaca *picture storybook* akan menuntun anak untuk membayangkan peristiwa sejarah yang sebenarnya sehingga paham akan konsep sejarah yang sebenarnya ingin disampaikan guru, sedangkan informasi yang disampaikan guru akan emnambah pengetahuan siswa.

c. Karakteristik *Picture Storybook* Masa Penjajahan Portugis di Indonesia

Setiap buku yang dibuat maupun dikembangkan biasanya memiliki karakteristik tersendiri yang membedakan antara buku tersebut dengan buku lainnya. Media *picture storybook* juga memiliki karakteristik tersendiri sebagai media pembelajaran yang berbeda dengan buku cerita bergambar lainnya, baik dari segi isi, format, maupun bentuknya. Mitchel (2003: 92) menjabarkan karakteristik buku cerita bergambar yang dapat digunakan pada siswa sekolah dasar diantaranya: (1) tema yang lebih rumit atau subjek yang lebih penting, (2) teks yang lebih panjang dan reflektif, (3) topik yang berhubungan dengan teks pelajaran sekolah.

Berdasarkan pernyataan Mitcel tersebut di atas dapat digaris bawahi bahwa ketika melakukan pengembangan media berupa buku hendaknya berorientasi untuk kepentingan akademis. Hal ini dimaksudkan agar dapat memotivasi siswa untuk mau belajar berpikir, menyelidiki maupun menuliskan dan memperluas wawasan pada bidang pelajaran tertentu, namun tetap memperhatikan karakteristik tahap perkembangan anak.

Seperti buku cerita pada umumnya, media *picture storybook* memiliki unsur-unsur instrinsik cerita diantaranya: tema, judul, tokoh dan penokohan, gaya pencitraan, latar, dan amanat. Berikut penjelasan masing-masing unsur tersebut.

1) Tema

Tema merupakan salah satu unsur penting pembangun sebuah cerita. Pokok permasalahan dari cerita yang disajikan itulah yang disebut tema. Mitchel (2003: 34) mengartikan tema sebagai jawaban dari pertanyaan apa yang dikisahkan dalam suatu cerita, sehingga pembaca ingin mendalami cerita yang disajikan.

2) Judul

Judul merupakan turunan dari tema cerita yang dapat merepresentasikan atau mewakili gambaran cerita yang disajikan. Judul juga dapat diartikan sebagai nama atau serangkaian kata yang tersusun rapi yang secara singkat dan jelas menggambarkan inti sebuah cerita. Pemilihan judul cerita harus memperhatikan beberapa aspek sehingga mampu menarik perhatian pembaca walau hanya lewat pembacaan sekilas dari judul cerita yang disajikan. Penulisan judul cerita hendaknya jelas, efektif, dan komunikatif sehingga memunculkan rasa ingin tahu dan penasaran pada diri anak untuk membaca cerita lebih lanjut.

4) Tokoh dan Penokohan

Tokoh adalah para pelaku yang dikisahkan dalam sebuah cerita. Nurgiyantoro (2013: 222) mengemukakan bahwa tokoh cerita umumnya mampu menarik perhatian dan mengesankan bagi anak karena pelukisannya secara fisik maupun karena karakter yang melekat padanya. Sedangkan penokohan adalah karakter atau perwatakan dari seorang tokoh cerita yang digambarkan melalui sikap, tingkah laku maupun dialog antar tokoh. Penokohan ini yang mencerminkan kepribadian dari tokoh cerita.

5) Latar

Latar merupakan salah satu struktur pembangun sebuah cerita. Latar menggambarkan rincian tempat, waktu, dan social budaya masyarakat yang berkembang ketika cerita dikisahkan. Latar memberikan dasar pijakan cerita secara konkret dan jelas sehingga memberikan kesan realistic kepada pembaca (Nurgiyantoro, 2013: 85)

6) Gaya Pencitraan

Gaya pencitraan berkaitan dengan bahasa yang digunakan penulis dalam membawakan cerita. Gaya pencitraan dapat dipahami sebagai wujud dari penggunaan bahasa tokoh dalam bertutur kata maupun bagaimana seseorang mengungkapkan sesuatu yang akan diekspresikan (Nurgiyantoro, 2013: 87). Kemudian Zubaidah (2003: 80) mendeskripsikan beberapa macam penyederhanaan gaya pencitraan pada karya sastra anak diantaranya: (1) cerita dapat dikembangkan secara bebas agar tidak membingungkan, (2) menggunakan petualangan yang memperjelas ungkapan, (3) menggunakan dialog actual yang menghidupkan daya

tarik bagi anak, (4) menggunakan bahasa yang sederhana, kalimat pendek, dan tidak terlalu lama jika cerita dilisankan. Penyerderhanaan gaya pencitraan tersebut di atas juga dilakukan pada penulisan teks cerita media *picture storybook* yang notabene berisi kisah non fiksi. Tujuannya agar anak memahami alur cerita secara utuh serta memberikan daya tarik tersendiri bagi anak.

7) Amanat

Amanat menggambarkan pesan moral yang ingin disampaikan penulis kepada pembaca melalui sikap dan karakter tokoh maupun alur dalam cerita. Pesan yang terkandung dalam amanat diharapkan sampai kepada pembaca dalam hal ini anak-anak. Kemudian dapat merangsang proses mental anak agar mampu meneladani dan menginternalisasi nilai-nilai karakter positif yang ingin disampaikan pengarang lewat cerita yang disajikan.

Berdasarkan unsur-unsur karya sastra di atas, maka media *picture storybook* masa penjajahan Portugis di Indonesia yang dikembangkan dapat dirincikan ke dalam unsur-unsur instrinsik cerita sebagai berikut.

Tema: Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan

Judul: Masa Penjajahan Portugis di Indonesia

Tokoh:

1. Tokoh Utama

- Ajisaka adalah siswa kelas V SD. Ia anak yang supel, ceria, dan selalu ingin tahu. Ia berbadan kecil dan tinggi serta berambut hitam lurus. Aji suka memakai pakaian adat Indonesia yang menandakan bahwa dia sangat mencintai budaya bangsanya sendiri. Aji suka mendengarkan cerita sejarah yang dibawakan oleh kakeknya.

- Kakek Jaya adalah kakeknya Ajisaka. Beliau selalu membawa tongkat dan sedikit membungkuk bila berjalan. Kakek Jaya adalah seorang yang paham akan cerita sejarah Indonesia sehingga beliau suka bercerita tentang sejarah bangsa Indonesia kepada anak dan cucunya. Bahkan karena begitu cintanya dengan Indonesia, beliau mempunyai museum pribadi bernama “Museum Jaya” yang dibangun sejak usia 30 tahun.
- Bu Dina adalah guru sekaligus wali kelas V SDN Harapan Jaya tempat dimana Ajisaka bersekolah. Bu Dina adalah seorang perempuan berkerudung yang manis dan halus tutur katanya. Ketegasannya dalam mengajar dan mendidik anak membuat beliau disegani oleh siswa-siswanya.

2. Tokoh dalam Cerita *Picture Story Book*

- Tentara Portugis: pasukan Portugis yang ingin mendarat dan ingin menguasai Indonesia
- Alfonso d'Albuquerque: pemimpin pelayaran Bangsa Portugis yang berhasil menaklukkan Malaka
- Sultan Mughayat Syah: pemimpin perlawanan pertama Kerajaan Aceh terhadap Bangsa Portugis.
- Sultan Alaudin Riayat Syah: pemimpin perlawanan kedua Kerajaan Aceh terhadap Bangsa Portugis dan berhasil memukul mundur pasukan Portugis.
- Sultan Iskandar Muda: pemimpin perlawanan terakhir dari Kerajaan Aceh yang berhasil mengalahkan Portugis selama dua periode.
- Sultan Hairun: pemimpin perlawanan rakyat Ternate yang bersatu dengan rakyat Tidore. Sultan yang ditangkap dan dibunuh oleh Bangsa Portugis.
- Sultan Baabullah: pemimpin perlawanan rakyat Ternate yang berhasil merebut benteng Portugis.

Latar:

- Latar tempat: SDN Harapan, jalan menuju museum, Museum Jaya, Kesultanan Aceh (Malaka), Kesultanan Ternate (Maluku Utara), Kerajaan Hitu (Ambon, Maluku), Timor-Timor
- Latar waktu: pagi dan siang hari
- Latar suasana: meyenangkan, mencekam, dan menegangkan

Alur: alur maju-mundur

Sudut pandang orang ketiga serba tahu

Gaya pencitraan: lugas dan sederhana

Amanat:

- Jadilah orang yang menyukai dan mau menghargai jasa para pahlawan dan cerita sejarah negara sendiri.
- Orang yang rela berkorban demi bangsa dan negaranya bebas dari penjajah disebut pahlawan
- Jangan menjadi orang yang suka menjajah dan merampas harkat dan martabat orang lain
- Jadilah generasi penerus bangsa yang mau melanjutkan cita-cita dan perjuangan para pahlawan bangsa.

3. Hakikat Pemahaman Konsep

Mayer (2009: 19) mengemukakan bahwa terdapat dua tujuan utama dari pembelajaran yaitu mengingat dan memahami. Mengingat adalah kemampuan mereproduksi dan mengakui kembali materi dinilai dengan uji retensi yaitu berupa kegiatan penarikan dan pengakuan. Sedangkan memahami adalah kemampuan

untuk membangun representasi mental yang koheren dengan materi yang sudah disajikan.

a. Pengertian Pemahaman Konsep

Pemahaman konsep terdiri dari dua kata yaitu pemahaman dan konsep. Kedua kata tersebut saling berhubungan yang akhirnya membentuk satu kata dan memiliki makna utuh. Hal ini sejalan dengan pernyataan yang diungkapkan oleh Sudjana (2017: 50) dimana pemahaman memerlukan kemampuan menangkap makna atau arti dari suatu konsep. Peserta didik dikatakan dapat memahami konsep suatu muatan materi pelajaran apabila mereka mampu menghubungkan antara pengetahuan yang telah dimiliki dengan pengetahuan baru yang didapatkan. Atau dengan kata lain pengetahuan yang baru saja mereka terima dipadukan dengan pengetahuan lama yang mereka simpan dalam memori jangka panjang sehingga terbentuklah konsep pengetahuan baru.

Memahami adalah suatu langkah untuk membangun sebuah kesadaran diri terhadap suatu hal. Dalam pendekatan psikolinguistik memahami berarti proses-proses mental yang dilalui oleh manusia agar mereka mendapatkan sesuatu yang dikatakan oleh orang lain atau teks tertentu (Dardjowidjojo, 2003: 7). Memahami melibatkan kerja otak yang sangat tinggi sebab disana terjadi proses pemahaman diri atas sesuatu hal. Memahami juga diartikan sebagai suatu aktivitas bagaimana seseorang dapat mencari sesuatu yang belum diketahui sebelumnya. Memahami erat kaitannya dengan istilah epistemologi dimana memahami merupakan sebuah kerja berpikir dan berusaha untuk berpikir kritis terhadap suatu hal. Dengan

melakukan kerja pemahaman, maka akan melahirkan sebuah kerja analisa terhadap sesuatu hal yang belum terpikir sama sekali sebelumnya (Yamin, 2014: 77).

Pemahaman menurut Bloom (Susanto, 2015: 6) diartikan sebagai kemampuan untuk menyerap arti dari materi atau bahan yang dipelajari. Pemahaman disini maksudnya seberapa besar siswa mampu menerima, menyerap, dan memahami pelajaran yang diberikan oleh guru. Pemahaman juga diartikan sebagai suatu keadaan sejauh mana siswa dapat memahami serta mengerti apa yang dibaca, dilihat, dialami, atau dirasakan baik berupa hasil penelitian maupun observasi langsung. Pemahaman yang mendalam tentang suatu objek akan mendukung manusia dalam menghubungkan banyak hal tentang fakta-fakta terkait sebagai konsepsi tentang objek tertentu dan dapat menghubungkan antar konsep lainnya (Badie, 2016: 294).

Pengertian pemahaman menurut Kunandar (2014: 168) adalah kemampuan seseorang untuk mengerti atau memahami sesuatu setelah sesuatu itu diketahui dan diingat. Memahami adalah mengetahui tentang sesuatu dan dapat melihatnya dari berbagai aspek. Seorang peserta didik dikatakan memahami sesuatu apabila dapat memberikan penjelasan atau memberi uraian yang lebih rinci tentang hal itu dengan menggunakan kata-katanya sendiri. Pemahaman merupakan jenjang kemampuan berpikir yang setingkat lebih tinggi dari hafalan atau ingatan. Kemampuan memahami dapat diartikan pula kemampuan mengerti tentang hubungan antar faktor, antar konsep, antar prinsip, antar data, hubungan sebab akibat, dan penarikan kesimpulan.

Pemahaman adalah suatu kesimpulan penting yang ditarik dari pengalaman para ahli, dinyatakan sebagai sebuah generalisasi tertentu, dan berguna bagi kehidupan. Pemahaman mengacu pada sesuatu yang dapat ditransferkan yaitu berupa ide-ide besar yang memiliki nilai abadi dibalik topik tertentu. Pemahaman melibatkan ide-ide abstrak, berlawanan dengan intuisi, dan mudah disalahpahami. Pemahaman yang terbaik diperoleh dengan cara mengungkapkan apa yang dikembangkan secara induktif kemudian dikonstruksi oleh siswa menggunakan subjek atas ide-ide dalam pengaturan yang realistik dengan permasalahan yang ada di dunia nyata. Pemahaman merangkum prinsip-prinsip strategis yang penting dalam bidang keterampilan (Wiggins & McTighe, 2012: 217-218).

Uno & Mohamad (2015: 55) menjelaskan bahwa pemahaman menjadi salah satu tingkat pengetahuan pada teori belajar ranah kognitif yang diungkapkan oleh Bloom. Adapun ranah kognitif tingkat pengetahuan menurut Bloom adalah sebagai berikut: (1) tingkat pengetahuan atau C1 (*knowledge*), (2) tingkat pemahaman atau C2 (*comprehension*), (3) tingkat penerapan atau C3 (*application*), (4) tingkat analisis atau C4 (*analysis*), (5) tingkat sintesis atau C5 (*synthesis*), dan (6) tingkat evaluasi atau C6 (*evaluation*).

Hunt, Wiseman, & Touzel (2009: 60) mengartikan pemahaman sebagai kemampuan untuk mengetahui makna dari suatu materi atau gagasan dan bagaimana cara memanfaatkannya. Kemudian menurut Kunandar (2014: 169) pemahaman dalam kegiatan belajar dapat ditunjukkan melalui: (1) pengungkapan gagasan atau pendapat dengan kata-kata sendiri, (2) membedakan, membandingkan, menginterpretasi data, mendeskripsikan dengan kata-kata sendiri,

(3) menjelaskan gagasan pokok, (4) menceritakan kembali dengan kata-kata sendiri. Keempat pernyataan di atas merupakan bentuk dari kemampuan pemahaman yang dapat ditunjukkan oleh siswa saat pembelajaran di kelas.

Anderson & Krathwohl (2010: 44) menjelaskan bahwa kemampuan memahami adalah kemampuan untuk mengungkapkan kembali makna dari materi yang diperoleh selama pembelajaran, baik yang diucapkan, ditulis, maupun digambar oleh guru. Siswa dikatakan dapat memahami materi jika dapat menghubungkan pengetahuan baru dengan pengetahuan lama yang dimilikinya. Proses-proses kognitif yang terjadi pada kemampuan memahami meliputi kemampuan menafsirkan, mencontohkan, mengklasifikasi, merangkum, menyimpulkan, membandingkan, dan menjelaskan.

Menurut Jacobsen, Eggen, & Kauchak (2009: 94) tingkatan memahami tidak sekedar hanya mengingat. Hal ini mengandung maksud bahwa pada tahap ini siswa dianggap sudah mampu menyampaikan informasi dalam bentuk bahasa yang mereka pahami kemudian disampaikan kepada orang lain. Selanjutnya Van De Walle (2007: 26) menambahkan bahwa pemahaman merupakan suatu ukuran kualitas dengan kuantitas hubungan antara suatu ide baru dengan ide yang ada sebelumnya. Pengetahuan lama pada memori jangka panjang siswa sangat mempengaruhi pemahaman siswa akan suatu konsep. Jika pengetahuan yang dimiliki siswa sebelumnya tidak lengkap, kurang dipahami, atau terputus maka mereka tidak akan mampu memahami informasi yang baru. Hal ini senada dengan pernyataan Villafane (2011:102) *“if students have prior knowledge that is*

incomplete, poorly understood, or disconnected, they are unlikely to understand the new information.”

Wiggins & McTighe (2012: 244) menjelaskan bahwa pemahaman terdiri atas dua macam yaitu topikal dan menyeluruh. Pemahaman topikal merupakan unit tertentu, sedangkan pemahaman menyeluruh sifatnya lebih luas dan menawarkan sebuah jembatan yang memungkinkan hubungan dengan unit lain dan mata pelajaran lain. Sedangkan Sudjana (2009: 24) berpendapat bahwa pemahaman dapat dibagi menjadi tiga kategori yaitu pemahaman tingkat rendah, tingkat kedua, dan tingkat ketiga. Pemahaman tingkat rendah adalah pemahaman yang hanya sebatas menerjemahkan saja. Pemahaman kedua merupakan pemahaman penafsiran yaitu menghubungkan bagian-bagian terdahulu dengan hal-hal yang diketahui selanjutnya. Pemahaman tingkat ketiga adalah pemahaman ekstrapolasi dimana seseorang dapat melihat makna dibalik sesuatu yang tertulis atau mampu meramalkan konsekuensi atas suatu permasalahan tertentu.

Teori Gagne menyebutkan bahwa konsep-konsep sebagai bentuk utama pembelajaran. Gagne berpendapat bahwa konsep pembelajaran melibatkan *multistage sequence* yaitu penampilan stimulus sebagai sebuah contoh konsep atau bukan contoh konsep, membedakan contoh dan bukan contoh, serta menampilkan stimulus yang sudah menjadi konsep bervariasi dengan konsep yang bukan contoh (Shunk, 2012: 410). Konsep-konsep materi pelajaran disampaikan ke siswa saat pembelajaran sebagai bentuk upaya memberikan pengetahuan kepada siswa. Pengertian konsep adalah keterkaitan antara representasi mental dari aktualisasi dan objektivitas dalam pikiran manusia, sehingga representasi tersebut dapat

mempengaruhi penalaran manusia (Badie, 2016: 293). Susanto (2015: 8) berpendapat lain dengan mengemukakan bahwa pengertian konsep sebagai sesuatu yang telah melekat dalam hati seseorang dan tergambar dalam pikiran, gagasan atau suatu pengertian. Orang yang telah memiliki konsep berarti orang tersebut telah memiliki pemahaman yang jelas tentang suatu konsep pencitraan mental.

Rachmah (2014: 93) mendefinisikan konsep sebagai pokok pengertian bersifat abstrak yang menghubungkan orang dengan kelompok benda, peristiwa, atau pemikiran (ide). Lahirnya konsep karena adanya kesadaran atas atribut kelas yang ditunjukkan oleh simbol. Konsep bersifat subyektif dan menyatu sehingga semua orang membentuk konsep dari pengalamannya sendiri. Berdasarkan pengalaman tersebut setiap orang menjadi sadar akan pengertian dan atribut. Selanjutnya Nitko & Brookhart (2011: 225) mengemukakan bahwa konsep merupakan sebuah kategori yang memiliki persamaan dari segala bentuk, baik benda, manusia, kejadian, atau hubungan. Guru mengajarkan konsep kepada siswa, kemudian siswa memahami suatu konsep sebagai dasar untuk berpikir tingkat tinggi.

Pemahaman konsep adalah kemampuan siswa dalam menguasai materi. Dengan demikian melalui kegiatan memahami konsep siswa akan mampu menjelaskan, membedakan, membandingkan, memberi contoh, menyimpulkan, dan mengungkapkan kembali ide atau objek dengan menggunakan bahasanya sendiri (Widyastuti & Pujiastuti, 2014: 184). Pemahaman konsep siswa bisa meningkat apabila kualitas hasil tulisan mereka meningkat. Dalam hal ini mengandung makna bahwa kegiatan menuliskan kembali kesimpulan materi

pelajaran atau jawaban dari soal yang tersedia dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa (Chen, Hand, & Mc Dowell, 2013: 765).

Bramaje & Espinosa (2013: 56) menambahkan bahwa pemahaman konsep memungkinkan siswa untuk menghubungkan gagasan naluri dan ilmiah dalam dirinya sehingga menghasilkan hubungan yang signifikan daripada sekedar menghafalkan fakta. Namun pemahaman anak-anak mengenai konsep berubah seiring perkembangan dan pengalaman (Shunks, 2012: 410). Hal ini dikarenakan manusia mengalami perkembangan setiap harinya dan mendapatkan pengalaman hidup yang bermakna dari lingkungan sekitar.

Berdasarkan pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa pemahaman konsep adalah kemampuan siswa dalam menyerap materi pelajaran yang ditandai dengan kemampuannya dalam menafsirkan, mencontohkan, mengklasifikasikan, merangkum, menyimpulkan, membandingkan, dan menjelaskan kembali ide atau objek dengan menggunakan kalimat dan bahasanya sendiri. Pada penelitian ini pemahaman konsep yang dimaksud adalah kemampuan siswa dalam menjawab soal yang sudah disusun mencakup indikator-indikator pemahaman konsep.

b. Indikator Pemahaman Konsep

Indikator pemahaman siswa akan suatu konsep dapat dilihat dari aktivitas belajar siswa di kelas. Siswa dikatakan memahami materi muatan pelajaran jika sudah mencapai indikator pemahaman yang dicantumkan. Berdasarkan tingkatan kognitif yang dikemukakan Anderson dan Krathwohl (2010: 106-114) maka dapat diuraikan indikator pemahaman yang meliputi:

1) Menafsirkan

Siswa dikatakan dapat memahami jika mereka dapat menafsirkan atau mengubah suatu informasi dari satu bentuk ke bentuk lainnya. Kata lain dari menafsirkan adalah menerjemahkan, memparafrasekan, menggambarkan, dan mengklasifikasikan.

2) Mencontohkan

Siswa dikatakan dapat mencontohkan jika mereka dapat memberikan contoh tentang suatu konsep atau prinsip secara umum. Siswa menggunakan persamaan ciri-ciri untuk menyebutkan contoh dari suatu konsep tertentu. Kata lain dari mencontohkan adalah mengilustrasikan dan memberi contoh.

3) Mengklasifikasikan

Siswa dikatakan mampu mengklasifikasikan jika mereka dapat mengetahui bahwa sesuatu termasuk ke dalam kategori tertentu. Siswa harus dapat mendekripsi ciri-ciri atau pola yang sesuai dengan contoh, konsep, atau suatu prinsip tersebut. Mengklasifikasikan merupakan proses yang mengikuti proses mencontohkan dimana awalnya ditemukan contoh-contoh kemudian ditemukan konsep atau prinsip.

4) Merangkum

Siswa dikatakan dapat merangkum jika mereka dapat mengemukakan suatu kalimat yang merepresentasikan informasi yang diterima atau mengabstraksikan sebuah tema. Sebagai contoh siswa diberikan suatu peristiwa dalam bentuk potongan gambar-gambar, kemudian diminta untuk

menuliskan rangkuman dari peristiwa tersebut. Kata lain dari merangkum adalah menggeneralisasikan dan mengabstraksi.

5) Menyimpulkan

Siswa dikatakan dapat menyimpulkan jika mereka dapat menemukan pola dalam sejumlah contoh. Siswa mengabstraksi sebuah konsep atau prinsip yang menerangkan contoh-contoh dengan mengamati ciri-ciri setiap contoh tersebut kemudian menarik hubungan diantara ciri-ciri tersebut. Kata lain dari menyimpulkan adalah menyarikan, mengekstrapolasi, menginterpolasi, dan memprediksi.

6) Membandingkan

Siswa dikatakan dapat membandingkan jika mereka dapat mendekripsi persamaan dan perbedaan antara dua atau lebih objek, peristiwa, ide, masalah, atau situasi. Kata lain dari membandingkan adalah mengontraskan, memetakan, dan mencocokkan. Sebagai contoh siswa diminta membandingkan peristiwa-peristiwa sejarah dengan keadaan masa sekarang.

7) Menjelaskan

Siswa dikatakan dapat menjelaskan jika mereka dapat membuat dan menggunakan model sebab akibat dalam sebuah sistem. Misalnya, siswa diminta menemukan sebab akibat dari suatu peristiwa sejarah pada masa penjajahan Bangsa Eropa di Indonesia. Siswa harus bisa mencari sebab akibat dari peristiwa tersebut untuk dapat menjelaskan dengan baik. Kata lain dari menjelaskan adalah membuat model.

Tabel 2. Dimensi Proses Kognitif Menurut Anderson & Krathwohl

No	Kategori	Nama lain	Definisi
1	Menafsirkan (<i>interpreting</i>)	Mengklasifikasi	Mengubah satu bentuk gambar menjadi bentuk yang lain.
		Memparafrasekan	
		Merepresentasi	
		Menerjemahkan	
2	Mencontohkan (<i>exemplifying</i>)	Mengilustrasikan	Menemukan contoh atau ilustrasi tentang konsep atau prinsip.
		Memberi contoh	
3	Mengklasifikasikan (<i>classifying</i>)	Mengkategorikan	Menentukan sesuatu dalam satu kategori.
		Mengelompokkan	
4	Merangkum (<i>summarising</i>)	Mengabstraksi	Mengabstraksikan tema umum atau point-point pokok.
		Menggeneralisasi	
5	Menyimpulkan (<i>inferring</i>)	Menyarikan	Membuat kesimpulan yang logis dari informasi yang diterima.
		Mengekstrapolasi	
		Menginterpolasi	
		Memprediksi	
6	Membandingkan (<i>comparing</i>)	Mengontraskan	Menentukan hubungan antara dua ide, dua objek dan semacamnya.
		Memetakan	
		Mencocokkan	
7	Menjelaskan (<i>explaining</i>)	Membuat model	Membuat model sebab akibat dalam sebuah sistem.

Hamalik (2005: 166) menyebutkan bahwa pemahaman konsep memiliki 4 indikator yaitu dapat menyebutkan nama-nama contoh konsep apabila melihatnya, dapat menyatakan ciri-ciri (properties) suatu konsep, dapat memilih, membedakan antara contoh dan bukan contoh dari sutau konsep, serta mampu memecahkan masalah yang berkaitan dengan konsep. Indikator tersebut tidak jauh berbeda dengan dimensi proses kognitif memahami yang dikemukakan oleh Anderson & Krathwohl.

Berdasarkan penjelasan dapat disimpulkan bahwa indikator pemahaman konsep secara utuh adalah menafsirkan, mencontohkan, mengklasifikasikan, merangkum, menyimpulkan, membandingkan, menjelaskan. Pemahaman konsep yang dimaksud dalam penelitian ini adalah pemahaman konsep IPS sejarah siswa kelas V SD pada materi masa penjajahan Portugis di Indonesia. Oleh karena itu indikator pemahaman

konsep yang digunakan untuk mengukur pemahaman konsep siswa dalam penelitian ini berkaitan dengan konsep IPS sejarah.

Indikator pemahaman konsep sejarah yang digunakan dalam penelitian ini adalah (1) menjelaskan: memberikan penjelasan sebab akibat peristiwa sejarah, (2) mencontohkan: memberikan contoh tentang konsep sejarah, (3) membandingkan: proses mengidentifikasi persamaan dan perbedaan suatu peristiwa sejarah, (4) mengklasifikasikan: mengidentifikasi ciri-ciri suatu peristiwa sejarah dengan contoh, (5) menyimpulkan: membuat kesimpulan logis dari informasi yang diterima, (6) merangkum: membuat rangkuman intisari dari cerita sejarah yang disajikan, (7) menafsirkan: merepresentasikan peristiwa sejarah yang terjadi.

Kaitan antara indikator pemahaman konsep dengan semangat kebangsaan siswa adalah adanya soal terkait pemahaman konsep yang menyajikan contoh perilaku tokoh pejuang yang mencerminkan semangat kebangsaan saat melawan penjajahan Portugis di Indonesia (sesuai cerita dalam media *picture storybook*). Dengan demikian tidak hanya pemahaman konsep materi sejarah saja yang disajikan dalam soal pemahaman konsep namun juga bentuk perilaku semangat kebangsaan yang dicontohkan oleh tokoh pejuang.

4. Karakter Semangat Kebangsaan

a. Pengertian Karakter

Karakter mengacu pada serangkaian sikap (*attitudes*), perilaku (*behaviours*), motivasi (*motivations*), dan keterampilan (*skills*). Karakter meliputi sikap seperti keinginan untuk melakukan hal yang terbaik, kapasitas intelektual (berpikir kritis dan alasan moral), perilaku (jujur dan tanggung jawab),

mempertahankan prinsip-prinsip moral dalam situasi penuh ketidakadilan, kecakapan interpersonal dan emosional yang memungkinkan seseorang untuk berinteraksi secara efektif dalam berbagai keadaan, serta komiten untuk berkontribusi dengan komunitas dan masyarakatnya (Naim: 2013: 55).

Strom (2002: 6) mendefinisikan karakter sebagai suatu gabungan dari atribut, sikap dan perilaku yang membentuk identifikasi seseorang sehingga dapat dibedakan dengan individu lain. Pengertian yang hampir sama dikemukakan Bohlin (2005: 159) dimana karakter diartikan sebagai ciri khas dari seseorang yang timbul dari adanya kombinasi antara kualitas diri dan kepribadian yang akhirnya bisa dibedakan dengan orang lain. Berdasarkan pengertian di atas maka istilah karakter yang sering digunakan dalam kehidupan memang sesuai untuk membedakan kepribadian antara individu yang satu dengan individu lainnya karena memang setiap individu mempunyai ciri khas sendiri.

Lebih lanjut Lickona (2016: 84) dalam teori perkembangan moral menyebutkan komponen karakter baik yang terdiri atas (*moral knowing*) pengetahuan moral, (*moral feeling*) perasaan moral, dan (*moral doing*) tindakan moral. Masing-masing komponen memiliki aspek-aspek yang menonjol sebagai tujuan pendidikan karakter yang diinginkan. Pengetahuan moral terdiri atas kesadaran moral, mengetahui nilai-nilai moral, pengambilan perspektif, penalaran moral, membuat keputusan, dan memahami diri sendiri. Perasaan moral meliputi hati nurani, penghargaan diri, empati, mencintai kebaikan, kontrol diri, dan kerendahan. Tindakan moral terdiri atas kompetensi, keinginan, dan kebiasaan.

Ketiga tahapan moral di atas memberikan gambaran bahwa adanya karakter baik yang dimiliki seseorang dimulai dari adanya *moral knowing* yaitu pengetahuan yang membedakan baik dan buruk. Kemudian dilanjutkan dengan *moral feeling* yaitu perasaan seseorang terhadap hal yang telah diketahui baik dan buruknya, seperti timbulnya rasa bersalah ketika melakukan hal yang buruk dan perasaan bangga ketika melakukan hal baik. adaya perasaan tersebut menandakan *moral feeling* seseorang telah tumbuh. Setelah seseorang mengetahui dan merasakan tentang baik dan buruk, maka diharapkan akan mampu menjadi suatu kebiasaan perilaku moral yang baik dalam keseharian yang berlangsung terus menerus. Perilaku baik ini nantinya akan menjadi sebuah karakter pada masing-masing individu.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengembangkan dan menanamkan karakter baik pada diri siswa adalah melalui kegiatan pendidikan karakter di sekolah. Lewis et all., (2011: 230) mengemukakan bahwa pendidikan karakter merupakan suatu hal yang penting dalam dunia pendidikan dan diharapkan mampu menjadi norma-norma positif yang berlaku di setiap sekolah agar dapat tercipta kebiasaan baik yang berlangsung lama, tidak hanya sementara.

Upaya penanaman karakter melalui pendidikan karakter pada intinya bertujuan untuk membentuk bangsa yang tangguh, kompetitif, berakhlak mulia, bermoral, bertoleran, bergotong-royong, berjiwa patriotik, berkembang dinamis, berorientasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang secara keseluruhan dijewali oleh iman dan takwa kepada tuhan Yang Maha Esa berdasarkan Pancasila. Secara lebih ringkas Daryanto, dkk menyebutkan fungsi pendidikan karakter diantaranya: 1)

mengembangkan potensi dasar agar berhati baik dan berperilaku baik, 2) memperkuat dan membangun perilaku bangsa yang multikultural, 3) meningkatkan peradaban bangsa yang kompetitif dalam pergaulan dunia (Daryanto,dkk., 2013: 44).

Pendidikan karakter penting ditanamkan sejak dini kepada peserta didik. Keberadaan dunia pendidikan diharapkan menjadi motor penggerak guna memfasilitasi pembangunan karakter anak sejak usia sekolah, sehingga anggota masyarakat memiliki kesadaran kehidupan berbangsa dan bernegara yang harmonis, demokratis, dengan tetap memperhatikan norma-norma yang telah disepakati bersama di masyarakat. Pada jenjang pendidikan sekolah dasar porsi pencanangan pendidikan karakter kepada anak mencapai angka 60%. Hal ini dikarenakan pada jenjang sekolah dasar pendidikan karakter lebih mudah diajarkan dan mudah melekat di jiwa anak-anak hingga kelak mereka tumbuh dewasa (Amri, Jauhari, & Elisah, 2011: 50).

Daryanto & Darmiatun (2013: 11) mengungkapkan bahwa lingkungan sekolah, utamanya guru memiliki peran yang sangat besar dalam pembentukan karakter siswa. Penanaman dan pengembangan pendidikan karakter di sekolah menjadi tanggung jawab bersama. Pendidikan karakter dapat diintegrasikan dalam pembelajaran pada setiap mata pelajaran. Dengan demikian setiap mata pelajaran yang berkaitan dengan norma atau nilai-nilai karakter perlu dikembangkan, dieksplisitkan, dan dikaitkan dengan konteks kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan pedoman bagi sekolah, pusat kurikulum pengembangan dan pendidikan budaya dan karakter bangsa menyampaikan adanya 18 nilai karakter

yang harus dimiliki siswa yaitu religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, dan tanggung jawab.

b. Karakter Semangat Kebangsaan

Salah satu nilai karakter yang penting ditanamkan kepada siswa sekolah dasar adalah karakter semangat kebangsaan. Karakter semangat kebangsaan merupakan salah satu karakter penting dalam membangun generasi penerus bangsa. Karakter ini mengajarkan individu manusia untuk lebih mengedepankan kepentingan bersama daripada kepentingan pribadi. Kemendikbud (2011: 27) menyebutkan bahwa karakter semangat kebangsaan merupakan cara berpikir, bertindak, dan berwawasan yang menempatkan kepentingan bangsa dan negara di atas kepentingan diri dan kelompoknya.

Secara umum karakter semangat kebangsaan diturunkan dari sikap nasionalisme. Oleh karena itu dalam penelitian ini beberapa definisi semangat kebangsaan diambilkan dari definisi nasionalisme. Jadi penjelasan nasionalisme merepresentasikan implementasi dari semangat kebangsaan. Hal ini sesuai dengan pernyataan Noor M. Bakry (Sunarso, dkk, 2013: 38) bahwa nasionalisme merupakan gejala sosio-politik yang berkembang secara dialektik, berakar dari masa silam yang tumbuh dan berkembang hingga akhirnya terwujud semangat persatuan dengan dasar cita-cita hidup bersama dalam satu negara nasional.

Istilah nasionalisme yang telah diserap dalam bahasa Indonesia memiliki dua pengertian yaitu paham (ajaran) untuk mencintai bangsa dan negara sendiri dan

kesadaran keanggotaan dalam suatu bangsa sebagai bagian dari bangsa yang secara potensial atau aktual bersama-sama mencapai, mempertahankan, dan mengabadikan identitas, integritas, kemakmuran, dan kekuatan bangsa itu. Jadi dapat digarisbawahi bahwa nasionalisme adalah cara berpikir, bersikap, dan berbuat yang menunjukkan kesetiaan, kepedulian, dan penghargaan yang tinggi terhadap bahasa, lingkungan fisik, sosial, karakter, ekonomi, dan politik bangsanya (Yatim, 1994: 684).

Mayall & Preece (2011: 19) mengungkapkan bahwa nasionalisme tidak selalu diartikan sebagai doktrin namun bisa diartikan sebagai rasa bangga terhadap bangsa sendiri. Pendapat tersebut diperkuat oleh pernyataan Heimonen & Hebert (2012: 157) yang menyebutkan bahwa nasionalisme digunakan untuk menggambarkan dua fenomena penting yaitu sikap bahwa anggota suatu bangsa peduli terhadap identitas negaranya dan tindakan yang diambil warga negara untuk mempertahankan nasibnya. Konteks nasionalisme yang dimunculkan pada lingkungan sekolah bagi siswa adalah semangat kebangsaan dalam diri siswa yang dibangun melalui pendidikan karakter. Pendidikan karakter tersebut yang ditanamkan melalui keteladanan sikap maupun pengintegrasian dalam materi pelajaran.

Nudji (2015: 406) mendefinisikan nasionalisme sebagai rasa cinta kepada negara dari setiap elemen nasional yang diaktualisasikan lewat tindakan dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga akan terlihat jelas di masyarakat bila seseorang memiliki jiwa nasionalisme tinggi maka orang tersebut akan senantiasa

memprioritaskan kepentingan nasional daripada kepentingan kelompok atau pribadinya.

Kartodirjo (1993: 257) mengemukakan nasionalisme muncul sebagai jawaban terhadap keadaan politik, sosial, ekonomi dan kebudayaan masyarakat kolonial, sehingga manifetasinya memiliki berbagai aspek tertentu. Pada masa penjajahan, nasionalisme berperan sebagai ideologi pengusir penjajah. Pendapat Kartodirjo didukung oleh pernyataan Liah Greenfeld (Reid, 2010: 4) menjelaskan bahwa nasionalisme merupakan ikatan hati antara dua hal dalam konteks sejarah. Konteks sejarah disini maksudnya adalah peristiwa sejarah terkait yang pernah dialami oleh suatu negara.

Sementara Muljana (2008: 3) juga menjelaskan bahwa nasionalisme adalah manifestasi kesadaran bernegara atau semangat bernegara. Guna mengetahui bagaimana semangat bernegara itu berkembang maka harus meninjau kembali kehidupan kenegaraan masyarakat di berbagai daerah di Indonesia. Semangat bernegara ini menyesuaikan konteks kehidupan masyarakatnya, sehingga antara negara yang satu dengan negara yang lain akan berbeda.

Berdasarkan definisi di atas maka dapat disimpulkan bahwa nasionalisme adalah sikap kecintaan alamiah terhadap tanah air, kesadaran yang mendorong untuk membentuk kedaulatan maupun kesepakatan guna membentuk negara. Dalam konteks sejarah, nasionalisme ini mengandung makna sikap setia kepada negara, semangat dalam membela, dan mempertahankan keutuhan wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI) dari kesewenang-wenangan kaum penjajah pada masa lampau. Sehingga warga negara berusaha untuk menempatkan

kepentingan bangsa dan negara di atas kepentingan diri dan kelompoknya Sikap ini dapat dijadikan teladan bagi siswa dalam menjalani kehidupan sehari-hari, baik di lingkungan rumah, sekolah, maupun rumah tempat tinggalnya.

c. Upaya Penanaman Karakter Semangat Kebangsaan di Sekolah

Lingkungan sekolah dalam hal ini guru saat ini memiliki peran yang sangat besar dalam pembentukan karakter siswa. Penanaman dan pengembangan pendidikan karakter di sekolah menjadi tanggung jawab bersama. Pendidikan karakter dapat diintegrasikan ke dalam pembelajaran pada setiap mata pelajaran. Oleh karena itu setiap mata pelajaran yang berkaitan dengan norma atau nilai-nilai karakter perlu dikembangkan, dieksplisitkan, dan dikaitkan dengan konteks kehidupan sehari-hari (Daryanto & Darmiatun, 2013: 11).

Karakter erat kaitannya dengan perilaku keseharian pribadi manusia. Bandura (Shunk, 2013: 552) merumuskan sebuah teori pembelajaran observasional yang dikenal dengan teori pembelajaran sosial. Teori ini membahas tentang bagaimana perilaku seseorang dipengaruhi oleh lingkungan melalui penguat (*reinforcement*) dan pembelajaran observasional, cara pandang dan cara pikir terhadap informasi, serta bagaimana perilaku bisa mempengaruhi lingkungan dan menciptakan penguat dan kesempatan observasi yang kemungkinan bisa diamati orang lain. Bandura juga mengatakan bahwa proses belajar itu banyak melalui peniruan perilaku, bahkan ketika tidak ada penguatan sedikitpun yang diterima. Seseorang dapat meniru beberapa perilaku hanya melalui pengamatan terhadap perilaku model dan akibat yang ditimbulkan atas model tersebut. Peniruan perilaku

inilah yang nantinya akan menjadi kebiasaan dan akhirnya menjadi karakter pada diri anak

Jenjang pendidikan sekolah dasar mendapatkan porsi 60% sendiri dalam pencanangan pendidikan karakter pada dunia Pendidikan. Hal ini dikarenakan pada jenjang sekolah dasar pendidikan karakter lebih mudah diajarkan dan akan melekat di jiwa anak-anak hingga kelak dirinya dewasa (Amri, Jauhari, & Elisah, 2011: 50). Karakter seseorang akan tumbuh dan berkembang setelah melalui proses yang konsisten dan berlangsung secara terus menerus. Begitu pula dalam membangun karakter semangat kebangsaan dapat dilakukan dengan berbagai cara diantaranya dengan menghargai jasa para pahlawan, rutin mengikuti upacara bendera, dan menyanyikan lagu-lagu wajib nasional. Oleh karena itu perlu adanya upaya penanaman karakter semangat kebangsaan sejak dini pada anak usia SD.

Berikut kegiatan yang dapat dilakukan untuk menanamkan karakter semangat kebangsaan pada siswa sekolah menurut Kurniawan (2013: 79):

- 1) Melakukan upacara bendera rutin
- 2) Melakukan upacara hari besar nasional
- 3) Memperingati hari pahlawan
- 4) Melakukan kunjungan sejarah seperti museum
- 5) Mengikuti lomba pada perayaan hari besar nasional

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa upaya penanaman karakter semangat kebangsaan di sekolah dapat dimulai sejak dini pada jenjang pendidikan sekolah dasar. Guru sebagai pengajar dan pendidik memiliki peran penting dalam penanaman karakter semangat kebangsaan siswa, diantarnya dengan

membiasakan siswa melakukan kegiatan sebagai berikut: (1) melakukan upacara bendera rutin, (2) melakukan upacara hari besar nasional, (3) memperingati hari pahlawan, (4) melakukan kunjungan sejarah seperti pergi ke museum, (5) mengikuti lomba pada perayaan hari besar nasional, maupun kegiatan lain yang dapat menunjang munculnya semangat kebangsaan pada diri siswa.

d. Indikator Karakter Semangat Kebangsaan

Aqib & Amrullah (2017: 82-83) menghubungkan keterkaitan antara nilai semangat kebangsaan dengan karakteristik siswa sekolah dasar sesuai dengan jenjang kelasnya. Ada indikator semangat kebangsaan bagi siswa kelas rendah (I-III SD) dan adapula indikator semangat kebangsaan bagi siswa kelas tinggi (IV-VI SD). Indikator semangat kebangsaan kelas rendah (I-III SD) diantaranya: 1) turut serta dalam upacara peringatan hari pahlawan dan proklamasi kemerdekaan, 2) menggunakan Bahasa Indonesia ketika ada teman dari suku lain, 3) menyanyikan lagu Indonesia Raya dan lagu-lagu wajib, 3) mengagumi banyaknya keragaman bahasa di Indonesia, 4) mengakui persamaan hak dan kewajiban antara dirinya dan teman sebangsanya berasal dari suku, etnis, budaya lain, 5) membaca buku-buku mengenai suku bangsa dan etnis yang berjuang bersama dalam mempertahankan kemerdekaan.

Indikator semangat kebangsaan pada siswa kelas IV-VI SD diantaranya: 1) turut serta dalam panitia peringatan hari pahlawan dan proklamasi kemerdekaan, 2) menggunakan Bahasa Indonesia ketika berbicara di kelas, 3) menyanyikan lagu-lagu perjuangan, 4) menyukai berbagai upacara adat di Nusantara, 5) bekerjasama dengan teman dari suku, etnis, budaya lain berdasarkan persamaan hak dan

kewajiban, 6) menyadari bahwa setiap perjuangan mempertahankan kemerdekaan dilakukan bersama oleh berbagai suku, etnis yang ada di Indonesia.

Aman (2011: 141) mengemukakan ada beberapa indikator karakter semangat kebangsaan yaitu bangga sebagai bangsa Indonesia, cinta tanah air dan bangsa, rela berkorban demi bangsa, menerima kemajemukan, bangga pada budaya yang beragam, menghargai jasa para pahlawan, dan mengutamakan kepentingan umum. Sedangkan Fathurrohman, dkk. (2013: 190) mengemukakan indikator sikap nasionalisme siswa dapat dibedakan menjadi dua, yaitu:

- 1) Indikator nasionalisme siswa di sekolah yang meliputi:
 - a) Melakukan upacara rutin sekolah dan hari-hari besar nasional
 - b) Menyelenggarakan peringatan hari kepahlawanan nasional
 - c) Mengikuti program melakukan kunjungan ke tempat sejarah
 - d) Mengikuti lomba pada hari besar nasional.
- 2) Indikator nasionalisme siswa di kelas yang meliputi:
 - a) Bekerjasama dengan teman sekelas yang berbeda suku, etnis, status sosial - ekonomi.
 - b) Mendiskusikan hari-hari besar nasional

Berdasarkan penjelasan para ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa indikator semangat kebangsaan siswa kelas V SD meliputi kegiatan: 1) turut serta dalam panitia peringatan hari pahlawan dan proklamasi kemerdekaan, 2) menggunakan Bahasa Indonesia ketika berbicara di kelas, 3) menyanyikan lagu-lagu perjuangan, 4) menyukai berbagai upacara adat di nusantara, 5) bekerjasama dengan teman dari suku, etnis, budaya lain berdasarkan persamaan hak dan

kewajiban, 6) menyadari bahwa setiap perjuangan mempertahankan kemerdekaan dilakukan bersama oleh berbagai suku, etnis yang ada di Indonesia.

Kemudian menilik penjelasan para ahli di atas juga dihubungkan dengan media pembelajaran yang akan dikembangkan, maka indikator karakter semangat kebangsaan dalam penelitian ini difokuskan pada penanaman nilai nasionalisme untuk meningkatkan semangat kebangsaan siswa. Indikator semangat kebangsaan yang dimaksud adalah bangga sebagai bangsa Indonesia, cinta tanah air dan bangsa, rela berkorban demi bangsa, menerima kemajemukan, bangga pada budaya yang beragam, menghargai jasa para pahlawan, dan mengutamakan kepentingan umum. Kesemua indikator tersebut kemudian disusun menjadi pernyataan butir skala yang dihubungkan dengan cerita sejarah masa penjajahan Portugis di Indonesia pada media *picture storybook*. Semangat kebangsaan yang dimaksudkan pada butir pernyataan skala lebih menekankan pada persepsi siswa atau sikap siswa sebelum dan sesudah mengetahui cerita sejarah masa penjajahan Portugis di Indonesia.

5. Materi IPS “Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan Portugis”

Ide substansi media *picture storybook* yang dikembangkan pada penelitian ini didasarkan pada muatan materi IPS Kelas V Semester 2 tema 7 “Peristiwa dalam Kehidupan” Sub Tema 1 “Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan” dengan Kompetensi Dasar/KD 3.4 dan KD 4.4. Kompetensi Dasar 3.4 berbunyi “Mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya. Sedangkan Kompetensi Dasar 4.4 berbunyi “Menyajikan hasil identifikasi mengenai faktor-

faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.”

Materi IPS yang dikembangkan pada *picture storybook* adalah sejarah masa penjajahan Portugis di Indonesia. Pemilihan materi didasarkan pada kondisi dimana banyak siswa yang belum terlalu memahami materi tersebut. Masa penjajahan Portugis di Indonesia memang berlangsung lebih singkat dibandingkan masa penjajahan Belanda, namun sejatinya awal kedatangan Portugis inilah yang menjadi tonggak awal mula adanya penjajahan Bangsa Eropa di Indonesia. Pembahasan cerita masa penjajahan Portugis di Indonesia di beberapa buku sumber belajar siswa sekolah dasar sangat terbatas, sehingga hanya sebagian kecil cerita saja yang diketahui. Hal itulah yang membuat pemahaman konsep sejarah masa penjajahan Bangsa Portugis di Indonesia tidak banyak diketahui secara detail oleh siswa. Padahal di dalam cerita sejarah tersebut terkandung nilai keteladan para pejuang berupa semangat kebangsaan yang tinggi dalam upaya mengusir dan melawan penjajah Portugis di Indonesia.

Mempelajari cerita sejarah membawa dampak yang positif terhadap diri pribadi manusia. Peter Stearns mengemukakan manfaat ketika kita mempelajari sejarah diantaranya: (1) sejarah membantu kita memahami orang dan komunitas sosial di sekitar masyarakat, (2) sejarah membantu kita memahami perubahan lingkungan sosial sekitar dan bagaimana awal munculnya, (3) sejarah berkontribusi untuk memahamkan moral, (4) sejarah memberikan identitas, dan (5) belajar sejarah adalah hal yang esensial sebagai warga negara yang baik (Ellis, 2010: 317-

318). Berikut disajikan ringkasan cerita sejarah masa penjajahan Portugis di Indonesia.

Pada akhir abad 15 Bangsa Eropa mulai melakukan pelayaran dan penjelajahan samudera. Bangsa Eropa yang pertama kali datang ke Indonesia adalah Bangsa Portugis. Rombongan Bangsa Portugis mendarat pertama kali di Malaka pada tahun 1511. Kemudian disusul Bangsa Spanyol yang mendarat di Tidore pada tahun 1521. Selanjutnya disusul bangsa Inggris dan Belanda. Bangsa Belanda mendarat pertama kali di Indonesia pada tahun 1596 tepatnya di daerah Pelabuhan Banten.

Rombongan Bangsa Portugis mendarat pertama kali di pantai utara Sumatera tepatnya di daerah Malaka pada tahun 1511. Tujuan kedatangan Bangsa Portugis adalah mencari daerah penghasil rempah-rempah dan menguasai pelabuhan Malaka yang saat itu terkenal sebagai pusat perdagangan di Nusantara. Peristiwa penting yang terjadi pada masa itu adalah jatuhnya Malaka ke tangan Bangsa Portugis sehingga Bangsa Portugis mulai berkuasa di Indonesia. Penguasaan Malaka oleh Portugis menyebabkan terjadinya persaingan dagang antara pedagang-pedagang Portugis dan pedagang pribumi. Portugis ingin selalu menguasai perdagangan di Malaka, sehingga terjadilah perlawanan-perlawanan dari rakyat setempat.

Perlawanan pertama dipimpin oleh Sultan Mughayat Syah tahun 1514-1528 yang berhasil membebaskan Aceh dari upaya penguasaan Portugis. Perlawanan kedua dipimpin oleh Sultan Alaudin Riayat Syah tahun 1537-1568 yang berani menentang dan mengusir Portugis yang saat itu bersekutu dengan Kesultanan Johor.

Perlawanan ketiga dipimpin oleh Sultan Iskandar Muda pada tahun 1607-1636. Beliau adalah Raja Aceh yang terkenal gigih melawan Portugis. Pada tahun 1615 dan 1629 Sultan Iskandar Muda berhasil menaklukkan serangan Portugis di Malaka.

Kemudian Bangsa Portugis pergi ke daerah Indonesia timur untuk memperluas kekuasaannya. Portugis membangun benteng di Ternate guna memperkuat pertahanan. Pada awalnya, Portugis diterima dengan baik oleh raja setempat dan diizinkan mendirikan benteng. Namun lama kelamaan rakyat Ternate mengadakan perlawanan karena Portugis bersikap serakah dengan cara ikut campur dalam urusan pemerintahan, membenci agama rakyat Ternate, dan bersikap sewenang-wenang kepada rakyat Ternate. Rakyat Ternate dipimpin oleh Sultan Hairun bersatu dengan rakyat Tidore melawan Portugis sehingga Portugis terdesak. Pada saat terdesak ini Portugis mendatangkan bala bantuan dari Malaka yang dipimpin oleh Antoni Galvo sehingga Portugis mampu bertahan di Maluku.

Pada tahun 1565, rakyat Ternate bangkit kembali melawan Portugis dibawah kepemimpinan Sultan Hairun. Portugis berusaha menangkap Sultan Hairun, tetapi rakyat bangkit melawan Portugis dan berhasil membebaskan Sultan Hairun beserta tawanan lainnya. Akan tetapi, Portugis melakukan tindakan licik dengan mengajak Sultan Hairun berunding. Hingga akhirnya dalam perundingan tersebut Sultan Hairun ditangkap dan dibunuh. Kemudian perlawanan rakyat Ternate dilanjutkan oleh putra Sultan Hairun yang bernama Sultan Baabullah. Pada tahun 1574, benteng Portugis dapat direbut oleh sultan Baabullah. Kemudian

Portugis menyingkirkan diri ke Hitu hingga akhirnya menguasai dan menetap di Timor-Timor sampai tahun 1575.

B. Kajian Penelitian Relevan

Terdapat beberapa kajian penelitian relevan yang mendukung penelitian ini. Pertama, penelitian oleh Endah Sri Susilaningrum (2017) berjudul “Pengembangan Media *Reflective-Picture Storybook* untuk Meningkatkan Karakter Demokratis Siswa Kelas V Sekolah Dasar” menunjukkan temuan bahwa media *reflective-picture storybook* telah memenuhi kriteria kelayakan berdasarkan validasi ahli media dan ahli materi, serta respon guru dan siswa dengan kategori sangat baik. Selanjutnya media *reflective-picture storybook* yang dihasilkan efektif untuk meningkatkan karakter demokratis siswa. Perbedaan penelitian yang telah dilakukan oleh Endah Sri Susilaningrum (2017) dengan penelitian ini terletak pada variabel penelitian dan subyek penelitian. Pada penelitian ini fokus penelitian pada peningkatan variabel pemahaman konsep dan karakter semangat kebangsaan, sedangkan penelitian yang dilaksanakan Endah Sri Susilaningrum (2017) berfokus pada peningkatan karakter demokratis dan variabel proklamasi kemerdekaan Indonesia.

Kedua, penelitian oleh Intan Kurniasari Suwandi dan Muhsinatun Siasa Masruri (2016) yang berjudul “Pengembangan *Picture Storybook* Sejarah Nasional dengan Pendekatan Tematik Terpadu untuk Kelas IV Sekolah Dasar.” Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan layak dan efektif digunakan untuk meningkatkan pemahaman siswa pada pembelajaran kelas IV tema 5 pahlawanku. Perbedaan penelitian Intan Kurniasari (2016) dengan

penelitian yang akan dilakukan adalah terletak pada variabel Y yang digunakan. Pada penelitian ini fokus penelitian pada variabel pemahaman konsep dan semangat kebangsaan, sedangkan penelitian yang dilakukan Intan Kurniasari (2016) berfokus pada variabel pemahaman siswa saja. Subjek penelitian yang digunakan juga berbeda, jika penelitian Intan Kurniasari (2016) menggunakan subjek penelitian kelas IV SD, maka penelitian ini menggunakan subjek penelitian kelas V SD.

Ketiga, penelitian oleh Abiy Risabethe dan Budi Astuti (2017) berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Karakter Semangat Kebangsaan Siswa Kelas V SD." Hasil penelitian menunjukkan temuan bahwa media video animasi layak digunakan dan efektif untuk meningkatkan motivasi belajar dan karakter semangat kebangsaan siswa kelas V SD se-Kecamatan Piyungan Bantul. Rata-rata skor motivasi belajar dan karakter semangat kebangsaan pada kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol. Perbedaan penelitian Abiy dengan penelitian yang akan dilakukan adalah terletak pada variabel X yaitu pengembangan media dan variabel Y yang digunakan. Pada penelitian ini menggunakan media *picture storybook* dengan fokus penelitian pada variabel pemahaman konsep dan semangat kebangsaan, sedangkan penelitian yang dilaksanakan Abiy (2017) berfokus pada penggunaan video sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar dan karakter semangat kebangsaan.

Keempat, penelitian Sucia Deli Arini (2018) berjudul "Pengembangan *Lift Flap Story Book* Berbasis Ramah Anak untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep dan Rasa Percaya Diri Siswa Kelas IV SD Se-Kecamatan

Gondokusuman.” Hasilnya *Lift Flap Story Book* Berbasis Ramah Anak telah memenuhi kriteria kelayakan berdasarkan hasil validasi ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa serta pengisian angket respon guru dan siswa dengan kategori sangat baik. Media *Lift Flap Story Book* Berbasis Ramah Anak dinyatakan efektif untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep dan rasa percaya diri siswa kelas IV SD Se-Kecamatan Gondokusuman secara signifikan dengan nilai signifikansi 0,05 (sig < 0,05).

C. Kerangka Pikir

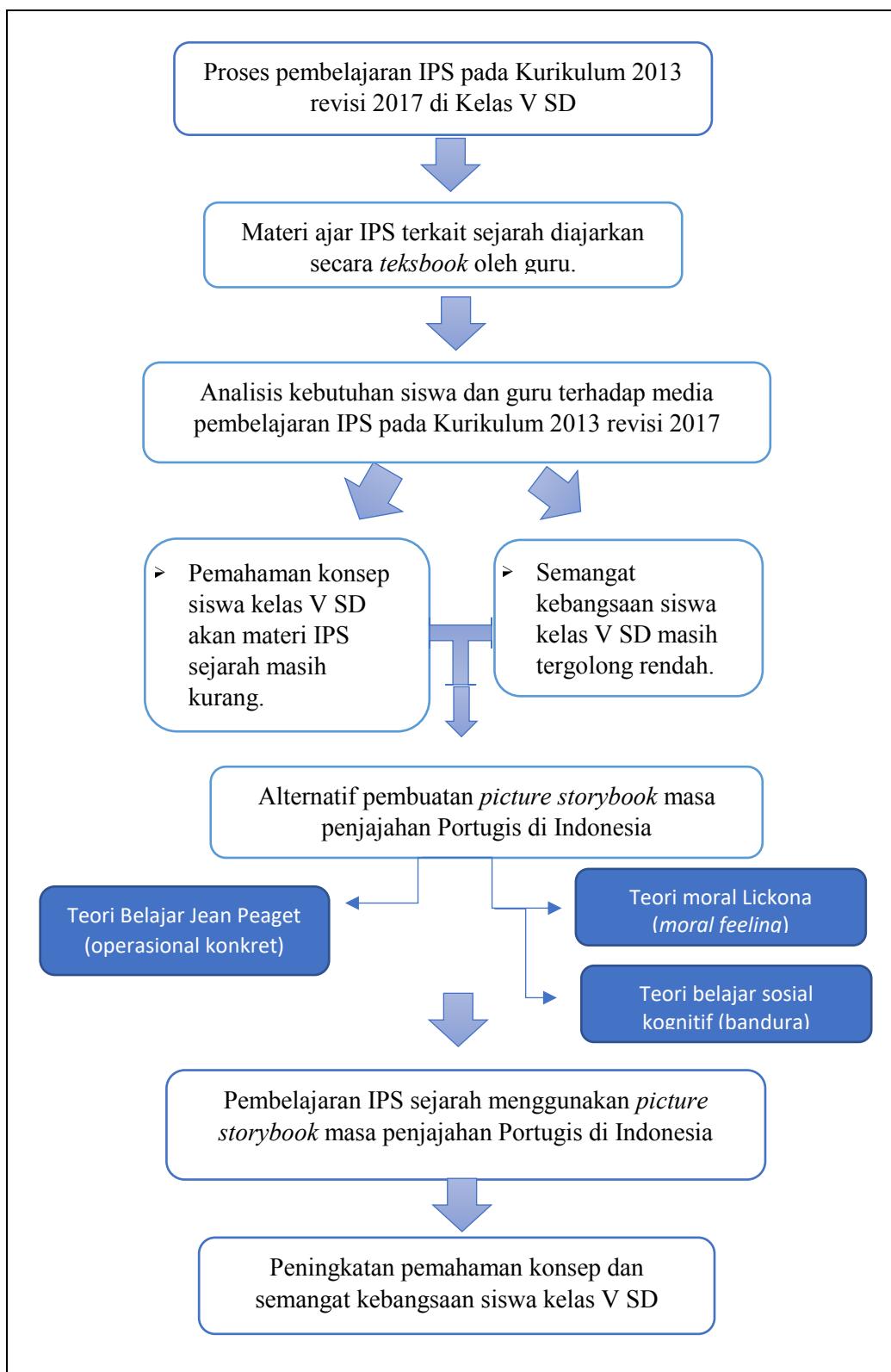
Pemberlakuan kurikulum 2013 edisi revisi 2017 membawa dampak pada pembelajaran di kelas. Materi IPS menjadi salah satu materi wajib pada pembelajaran yang menerapkan kurikulum 2013. Materi IPS khususnya sejarah, umumnya diajarkan secara *teksbook* oleh guru di sekolah-sekolah. Hal ini menimbulkan persepsi siswa bahwa sejarah hanya sebagai ilmu hafalan dan kurang bermanfaat bagi kehidupan. Kondisi ini yang menyebabkan pemahaman konsep sejarah yang didapat siswa masih kurang.

Penelitian ini diawali dengan kegiatan analisis kebutuhan yaitu melihat kondisi di lapangan di beberapa SD di Kecamatan Sleman. Hasil analisis kebutuhan terkait pembelajaran IPS didapatkan data bahwa pemahaman konsep sejarah dan semangat kebangsaan siswa kelas V SD masih tergolong rendah. Ketersediaan bahan ajar yang kurang lengkap dan media pembelajaran yang kurang memadai turut menjadi salah satu penyebab rendahnya pemahaman konsep siswa akan materi IPS sejarah. Hal ini yang melatarbelakangi peneliti untuk membuat alternatif pengembangan media pembelajaran berupa *picture storybook*. Pengembangan

media *picture storybook* diharapkan dapat meningkatkan pemahaman konsep dan semangat kebangsaan siswa kelas V SD.

Pertimbangan pengembangan media *picture storybook* masa penjajahan Portugis di Indonesia bagi siswa kelas V sekolah dasar adalah berdasarkan teori perkembangan yang dikemukakan oleh Jean Piaget. Berdasarkan teori belajar Jean Piaget siswa kelas V sekolah dasar masuk pada rentang usia 7-11 tahun dan masuk dalam tahap operasional konkret. Pada tahap operasional konkret ini perkembangan belajar siswa belum bisa diajak berpikir secara abstrak sehingga penyajian materi yang bersifat abstrak disajikan dalam bentuk konkret. Begitupula pada penyajian cerita sejarah masa penjajahan Portugis di Indonesia yang memuat kronologis cerita berdasarkan waktu dan peristiwa sejarah disajikan dalam bentuk buku cerita bergambar (*picture storybook*). Tujuannya untuk mengkonkretkan peristiwa-peristiwa sejarah yang terjadi selama masa penjajahan Portugis di Indonesia sehingga siswa paham akan cerita sejarah yang sebenarnya.

Setelah siswa paham secara teori akan cerita sejarah yang disampaikan diharapkan siswa juga mampu meneladani sikap dan karakter dari tokoh pahlawan yang ada di dalam cerita tersebut. Nilai karakter yang menonjol dari cerita sejarah yang disajikan adalah semangat kebangsaan dari tokoh pejuang dalam melawan penjajah. Karakter semangat kebangsaan yang dimaksud dalam penelitian ini baru sebatas pada tahapan *moral feeling* yaitu perasaan moral yang terbentuk setelah siswa paham akan maksud dari pengetahuan moral (*moral knowing*). Hal ini sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Lickona (2014: 74) dimana penilaian moral dapat memunculkan perasaan moral, begitu pula sebaliknya.



Gambar 1. Kerangka Pikir Penelitian

D. Pertanyaan Penelitian

Adapun pertanyaan penelitian pada penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana *picture storybook* yang layak menurut ahli media?
2. Bagaimana *picture storybook* yang layak menurut ahli materi?
3. Bagaimana tingkat keterbacaan *picture storybook* menurut respon siswa?
4. Bagaimana tingkat keterbacaan media *picture storybook* menurut respon guru?
5. Bagaimana efektifitas *picture storybook* guna meningkatkan pemahaman konsep siswa kelas V SD?
6. Bagaimana efektifitas *picture storybook* guna meningkatkan semangat kebangsaan siswa kelas V SD?