

**PENGEMBANGAN MEDIA *LIFT THE FLAP STORYBOOK*
BERBASIS RAMAH ANAK UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN
PEMECAHAN MASALAH DAN RASA INGIN TAHU SISWA PADA
MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS IV SD**



**Oleh
Maskur
16712251033**

**Tesis ini ditulis sebagai persyaratan untuk
mendapatkan gelar Magister Pendidikan**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN DASAR
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2019**

ABSTRAK

MASKUR: Pengembangan media *Lift the Flap Storybook* Berbasis Ramah Anak untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah dan Rasa Ingin Tahu Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD. **Tesis. Yogyakarta: Program Pascasarjana, Universitas Negeri Yogyakarta, 2019.**

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) menghasilkan media *lift the flap storybook* berbasis ramah anak yang layak dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan rasa ingin tahu dan 2) mengetahui keefektifan media *lift the flap storybook* berbasis ramah anak dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan rasa ingin tahu. Penelitian ini termasuk dalam penelitian dan pengembangan dengan model pengembangan dari Borg and Gall yang terdiri dari 10 langkah yaitu: 1) studi pendahuluan; 2) perencanaan; 3) pengembangan produk awal; 4) uji coba awal; 5) revisi produk I; 6) uji coba lapangan; 7) revisi produk II; 8) uji operasional; 9) revisi produk akhir; 10) diseminasi dan implementasi. Subyek penelitian pada kegiatan penelitian ini yaitu guru dan siswa kelas IV SD Negeri di kecamatan Patuk, Gunung Kidul. Pengumpulan data awal dilaksanakan melalui wawancara, observasi, penyebaran angket analisis kebutuhan dan studi pustaka. Pengumpulan data pada tahap selanjutnya dilakukan dengan menggunakan tes dan skala. Validasi produk dilakukan oleh validator ahli media dan ahli materi serta penilaian guru dan siswa. Analisis data penelitian menggunakan uji prasyarat berupa uji normalitas dan homogenitas data serta *independent sample t-test* dan MANOVA (*Multivariate of Analysis*) dengan taraf signifikansi 0,05.

Produk yang dikembangkan berupa buku cerita bergambar berbasis ramah anak yang memuat materi pengumpulan dan penyajian data pada mata pelajaran matematika kelas IV SD. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *lift the flap storybook* berbasis ramah anak layak digunakan berdasarkan hasil validasi ahli dan uji coba produk di sekolah. Penilaian dari aspek materi dan media masing-masing memperoleh skor rata-rata 4,8 dengan kategori “sangat layak.” Selain itu, *lift the flap storybook* berbasis ramah anak juga efektif digunakan dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan rasa ingin tahu siswa. Hal ini terbukti dari hasil uji *independent sample t-test* kemampuan pemecahan masalah dan rasa ingin tahu pada kelas kontrol dan kelas eksperimen 1 serta kelas kontrol dan kelas eksperimen 2 masing-masing memperoleh nilai signifikansi 0,000. Hasil signifikansi kurang dari 0,05 yang berarti bahwa media *lift the flap storybook* berbasis ramah anak yang diterapkan di kelas eksperimen berpengaruh terhadap kemampuan pemecahan masalah dan rasa ingin tahu siswa. Pada uji MANOVA diperoleh nilai signifikansi 0,000. Nilai signifikansi tersebut kurang dari 0,05 yang berarti bahwa ada pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan pemecahan masalah dan rasa ingin tahu siswa kelas IV SD yang menggunakan *lift the flap storybook* berbasis ramah anak pada pembelajaran matematika.

Kata Kunci: buku cerita bergambar, ramah anak, kemampuan pemecahan masalah, rasa ingin tahu

ABSTRACT

MASKUR: The Development of Lift the Flap Storybook Media Based on Child-Friendly to Improve Problem Solving Ability and Students' Curiosity in Mathematics Subjects in Grade IV of Elementary School. **Thesis. Yogyakarta: Postgraduate Program, Yogyakarta State University, 2019.**

The aim of the study is to: 1) produce lift the flap storybook media based on child-friendly deserving improvement in problem solving and curiosity skills and 2) knowing the effectiveness of the lift the flap storybook media based on child-friendly in improving problem solving and curiosity. This research is included in research and development with a development model of Borg and Gall which consists of 10 steps, namely: 1) preliminary study; 2) planning; 3) initial product development; 4) initial trial; 5) product revision I; 6) field trial; 7) product revision II; 8) operational test; 9) final product revision; 10) dissemination and implementation. The subjects of this study were teachers and fourth grade students of Public Elementary School in Patuk sub-district, Gunung Kidul regency. The initial data collection was conducted through interviews, observations, questionnaires, needs analysis and literature studies. Data collection at the next stage was done using tests and scales. Product validation was conducted by media expert validators and material experts as well as teacher and student assessments. Analysis of research data used a prerequisite test in the form of normality and homogeneity test data and independent sample t-test and MANOVA (Multivariate of Analysis) with a significance level of 0.05.

The product was developed in the form of illustrated story books based on child-friendly, which contains material for collecting and presenting data in mathematics subject of 4th grade students of elementary school. The results showed that lift the flap storybook based on child-friendly is feasible to use based on the results of expert validation and product testing at school. The assessment of the material and media aspects obtained an average score of 4.8 for each in the category of "very feasible." In addition, lift the flap storybook based on child-friendly was also effectively used in improving students' problem solving skills and curiosity. It is proved by the results of the independent sample t-test of problem-solving ability and curiosity in the control class and experimental class, 1 as well as the control class and experimental class, 2 for each obtained a significance value of 0.000. The result of significance is less than 0.05, which means that lift the flap storybook media based on child-friendly applied in the experimental class has an effect on students' problem solving abilities and curiosity. The MANOVA test obtained a significance value of 0.000. The significance value is less than 0.05, which means that there is a significant influence on the ability to solve problems and curiosity of students of grade IV, elementary school who use lift the flap storybook based on child-friendly in the learning of mathematics.

Keywords: illustrated story books, child-friendly, problem solving skills,

curiosity

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama mahasiswa : Maskur

Nomor mahasiswa : 16712251033

Program Studi : Pendidikan Dasar

Dengan ini menyatakan bahwa tesis ini merupakan hasil karya saya sendiri dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar magister di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya dalam tesis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 27 Februari 2019
Yang membuat pernyataan

Maskur
NIM 16712251033

LEMBAR PENGESAHAN

**PENGEMBANGAN MEDIA *LIFT THE FLAP STORYBOOK*
BERBASIS RAMAH ANAK UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN
PEMECAHAN MASALAH DAN RASA INGIN TAHU SISWA PADA
MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS IV SD**

**MASKUR
NIM. 16712251033**

Dipertahankan di depan Tim Penguji Tesis
Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta
Tanggal : 21 Februari 2019

TIM PENGUJI

Dr. Muhammad Nur Wangid, M.Si.
(Ketua/Penguji)



26/2/19

Dr. E. Kus Eddy Sartono, M.Si.
(Sekretaris/Penguji)



26/2 19

Dr. Pratiwi Pujiastuti, M.Pd.
(Pembimbing/Penguji)



27/2 - 2019.

Dr. Ali Mustadi, M.Pd.
(Penguji Utama)



26/2/19

Yogyakarta,

1-3-2019



Program Pascasarjana
Universitas Negeri Yogyakarta
Direktur,

Prof. Dr. Marsigit, M.A.
NIP. 19570719 198303 1 004

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis yang berjudul “Pengembangan Media *Lift the Flap Storybook* Berbasis Ramah Anak untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah dan Rasa Ingin Tahu Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD.”

Pada kesempatan kali ini, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada semua pihak yang telah berperan dalam penyusunan tesis ini. Ucapan terima kasih dan penghargaan penulis sampaikan kepada Dr. Pratiwi Pujiastuti, M.Pd. selaku dosen pembimbing tesis yang telah memberikan bimbingan, arahan dan motivasi sehingga penyusunan tesis ini dapat terselesaikan dengan baik. Selain itu, ucapan terima kasih dan penghargaan juga penulis sampaikan kepada:

1. Rektor Universitas Negeri Yogyakarta (UNY) dan Direktur Program Pascasarjana beserta staf yang telah banyak memberikan fasilitas, bantuan dan kemudahan sehingga tesis ini dapat terselesaikan dengan baik dan lancar.
2. Dr. Muhammad Nur Wangid, M.Si. selaku ketua program studi Pendidikan Dasar sekaligus ketua penguji yang telah memberikan kesempatan dan saran kepada penulis sehingga tesis ini dapat selesai dengan baik.
3. Dr. E. Kus Eddy Sartono, M.Si. selaku ketua Penelitian Tim Pascasarjana (Penelitian Tim Payung) sekaligus sekretaris penguji yang telah memberikan bimbingan dan saran kepada penulis sehingga tesis ini dapat terselesaikan

dengan baik dan menjadi bagian dari penerima dana hibah DIKTI pada skema Penelitian Tim Pascasarjana tahun 2018.

4. Dr. Ali Muhtadi, M.Pd., Dr. Heri Retnawati, M.Pd., dan Dr. Wuri Wuryandani. S.Pd., M.Pd., selaku validator yang telah memvalidasi instrumen sekaligus produk *lift the flap storybook* berbasis ramah anak.
5. Dr. Enny Zubaidah, M.Pd., yang telah memberikan masukan dan saran terhadap pengembangan produk *lift the flap storybook* berbasis ramah anak.
6. Dr. Ali Mustadi, M.Pd., selaku reviewer yang telah memberikan masukan dan perbaikan sehingga tesis ini dapat terselesaikan dengan baik.
7. Kepala SDN Patuk 1, SDN Bunder 1, SDN Pengkok dan SDN Sokasari yang telah memberikan izin penelitian.
8. Bapak dan Ibu Guru kelas IV SDN Patuk 1, SDN Bunder 1, SDN Pengkok dan SDN Sokasari yang telah berkenan memberikan bantuan dan kerjasama dalam pelaksanaan penelitian.
9. Siswa SDN Patuk 1, SDN Bunder 1, SDN Pengkok dan SDN Sokasari yang telah menyambut dengan baik selama penelitian.
10. Almarhum Bapak (H. Sayuti), Ibu (Patimah), Istri (Noviakurniati), dan anak-anak (Maryam dan Muhammad) serta semua keluarga dan saudara yang selalu memberikan do'a dan dukungan moril maupun materiil sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis dengan lancar.
11. Teman-teman kelompok peneltian payung (Dwi Ardi Meylana, Winda Oktavia, Suci Deli Arini, dan Kurnia Darmawati) dan kelas B program studi

Pendidikan Dasar angkatan tahun 2016 yang selalu memberikan motivasi, dukungan dan bantuan dalam penyusunan tesis ini.

Teriring doa dan harapan semoga Allah SWT membalas kebaikan dari semua pihak yang telah membantu. Semoga tesis ini dapat bermanfaat bagi para pembaca. Aamiin.

Yogyakarta, 27 Februari 2019

Maskur

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	iv
LEMBAR PENGESAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR DIAGRAM	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	10
C. Pembatasan Masalah	11
D. Rumusan Masalah	12
E. Tujuan Pengembangan	12
F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	12
G. Manfaat Pengembangan	16
H. Asumsi Pengembangan	17
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian Teori	18
1. Hakikat Belajar	18
a. Pengertian Belajar	18
b. Pengertian Hasil Belajar	20
c. Pembelajaran Matematika SD	21
d. Karakteristik Siswa Kelas IV SD	23
2. Hakikat Media Pembelajaran	29
a. Pengertian Media Pembelajaran	29
b. Ciri-ciri Media Pembelajaran	30
c. Jenis-Jenis Media Pembelajaran	32
d. Manfaat Media Pembelajaran	34
3. Hakikat <i>Lift The Flap Storybook</i> Berbasis Ramah Anak	35
a. <i>Lift The Flap Storybook</i>	35
b. Pembelajaran Ramah Anak	39
c. <i>Lift the Flap Storybook</i> Berbasis Ramah Anak	43
d. Unsur-Unsur Cerita <i>Lift the Flap Storybook</i> Berbasis Ramah Anak	47
e. Kriteria Kelayakan <i>Lift the Flap Storybook</i> Berbasis Ramah Anak	50
4. Kemampuan Pemecahan Masalah	55
a. Pengertian Kemampuan Pemecahan Masalah	55
b. Kemampuan Pemecahan Masalah untuk Siswa SD	58
c. Indikator Kemampuan Pemecahan Masalah	60

5.	Rasa Ingin Tahu	62
a.	Pengertian Rasa Ingin Tahu	62
b.	Faktor yang Mempengaruhi Rasa Ingin Tahu Siswa SD	65
c.	Indikator Rasa Ingin Tahu	67
B.	Kajian Penelitian yang Relevan	69
C.	Kerangka Pikir	71
D.	Pertanyaan Penelitian	74
BAB III METODE PENELITIAN		
A.	Model Pengembangan	75
B.	Prosedur Pengembangan	75
C.	Desain Uji Coba Produk	79
1.	Desain Uji Coba	79
a.	Uji Coba Lapangan Awal	80
b.	Uji Coba Lapangan Utama	81
c.	Uji Coba Lapangan Operasional	81
2.	Subjek Uji Coba	82
3.	Definisi Operasional	83
4.	Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	90
a.	Teknik Pengumpulan Data	91
1)	Wawancara	91
2)	Observasi	92
3)	Angket	92
4)	Skala	93
5)	Tes	93
b.	Instrumen Pengumpulan Data	93
1)	Pedoman Wawancara	93
2)	Pedoman Observasi	95
3)	Angket	96
4)	Skala	97
5)	Soal Tes	99
5.	Teknik Analisis Data	100
a.	Data Analisis Kebutuhan	100
b.	Uji Kelayakan	101
c.	Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah dan Rasa Ingin Tahu Siswa	102
d.	Uji Keefektifan	102
1)	Uji Normalitas	103
2)	Uji Homogenitas	103
3)	Uji Hipotesis	104
a)	<i>Independent Sampel T-Test</i>	104
b)	MANOVA	105
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN		
A.	Hasil Pengembangan Produk Awal	107
1.	Studi Pendahuluan	107
a.	Studi Lapangan	107
1)	Wawancara	108

2) Observasi	119
3) Angket Kebutuhan Siswa	125
b. Studi Pustaka	126
2. Perencanaan	128
a. Merumuskan Tujuan Penelitian	128
b. Menganalisis Pelaksanaan Pembelajaran Kurikulum 2013 di SD	128
c. Mengidentifikasi Indikator Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas IV SD	129
d. Mengidentifikasi Indikator Rasa Ingin Tahu Siswa Kelas IV SD	129
e. Mengidentifikasi Karakteristik Siswa Kelas IV SD	129
f. Menyusun Sumber Materi	130
g. Membuat Draft Rancangan Produk dan Instrumen Penilaian	130
h. Merencanakan Pelaksanaan Uji Coba Produk	131
3. Pengembangan Produk Awal	131
a. Pembuatan Produk Awal	131
b. Penilaian Produk <i>Lift The Flap Storybook</i> Berbasis Ramah Anak	135
1) Data Hasil Penilaian <i>Lift the Flap Storybook</i> Berbasis Ramah Anak pada Aspek Media	136
2) Data Hasil Penilaian <i>Lift the Flap Storybook</i> Berbasis Ramah Anak pada Aspek Materi	137
c. Penilaian Instrumen Kemampuan Pemecahan Masalah dan Rasa Ingin Tahu Siswa	139
1) Penilaian Instrumen Kemampuan Pemecahan Masalah	139
2) Penilaian Instrumen Rasa Ingin Tahu	139
B. Hasil Uji Coba Produk	140
1. Hasil Uji Coba Lapangan Awal	140
a. Hasil Respon Guru pada Uji Coba Lapangan Awal	141
b. Hasil Respon Siswa pada Uji Coba Lapangan Awal	143
2. Hasil Uji Coba Lapangan Utama	145
a. Hasil Respon Guru pada Uji Coba Lapangan Utama	146
b. Hasil Respon Siswa pada Uji Coba Lapangan Utama	148
3. Hasil Uji Coba Lapangan Operasional	152
a. Hasil Tes Kemampuan Pemecahan Masalah	153
b. Hasil Skala Rasa Ingin Tahu	155
4. Analisis Data	156
a. Uji Prasyarat	157
1) Uji Normalitas	157
2) Uji Homogenitas	159
b. Uji Hipotesis	161
1) <i>Independent Sample T-Test</i>	161
2) Manova	163

5. Hasil Produk Pengembangan	165
C. Revisi Produk	173
1. Revisi Produk dari Validasi Ahli	173
2. Revisi Produk dari Uji Coba Lapangan Awal	182
D. Kajian Produk Akhir	184
1. Kelayakan Produk	184
2. Keefektivan Produk	187
E. Keterbatasan Penelitian	191
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	
A. Simpulan tentang Produk	192
B. Saran Pemanfaatan Produk	194
C. Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut	194
DAFTAR REFERENSI	196
LAMPIRAN	201

DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel 1. Tahap-Tahap Perkembangan Kognisi Menurut Piaget	24
Tabel 2. Metode Non Equivalent Control Group Design	82
Tabel 3. Jenis Data Penelitian	91
Tabel 4. Kisi-Kisi Pedoman Wawancara Siswa	94
Tabel 5. Kisi-Kisi Pedoman Wawancara Guru	94
Tabel 6. Pedoman Observasi Awal	95
Tabel 7. Kisi-Kisi Lembar Angket	96
Tabel 8. Kisi-Kisi Angket Respon Guru	97
Tabel 9. Kisi-Kisi Angket Respon Siswa	97
Tabel 10. Kisi-Kisi Skala Validasi Ahli Materi	98
Tabel 11. Kisi-Kisi Skala Validasi Ahli Media	98
Tabel 12. Kisi-Kisi Skala Rasa Ingin Tahu Siswa	99
Tabel 13. Kisi-Kisi Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kemampuan Pemecahan Masalah	99
Tabel 14. Konversi Skor Total Kelayakan Produk oleh Ahli	101
Tabel 15. Kategori Perolehan Gain Skor Siswa	103
Tabel 16. Konversi Skor Total Kelayakan Produk oleh Ahli	135
Tabel 17. Hasil Penilaian Produk Aspek Media	136
Tabel 18. Hasil Penilaian Produk Aspek Materi	138
Tabel 19. Hasil Konversi Skor Total Respon Guru	141
Tabel 20. Rekapitulasi Hasil Respon Guru pada Uji Coba Lapangan Awal ..	141
Tabel 21. Hasil Konversi Skor Total Respon Siswa	143
Tabel 22. Rekapitulasi Hasil Respon Siswa pada Uji Coba Lapangan Awal .	143
Tabel 23. Hasil Konversi Skor Total Respon Guru	146
Tabel 24. Rekapitulasi Hasil Respon Guru pada Uji Coba Lapangan Utama .	146
Tabel 25. Perbandingan Hasil Respon Guru pada Uji Coba Lapangan Awal dengan Uji Coba Lapangan Utama	147
Tabel 26. Hasil Konversi Skor Total Respon Siswa	149
Tabel 27. Rekapitulasi Hasil Respon Siswa pada Uji Coba Lapangan Utama	149

Tabel 28. Perbandingan Hasil Respon Siswa pada Uji Coba Lapangan Awal dengan Uji Coba Lapangan Utama	150
Tabel 29. Ringkasan Hasil Test Kemampuan Pemecahan Masalah	153
Tabel 30. Ringkasan Hasil Skala Rasa Ingin Tahu Siswa	155
Tabel 31. Rekapitulasi Uji Normalitas Test Kemampuan Pemecahan Masalah	158
Tabel 32. Rekapitulasi Uji Normalitas Rasa Ingin Tahu	158
Tabel 33. Rekapitulasi Uji Homogenitas Test Kemampuan Pemecahan Masalah	160
Tabel 34. Rekapitulasi Uji Homogenitas Rasa Ingin Tahu	160
Tabel 35. Rekapitulasi Hasil Uji <i>Independent Sample T-Test</i> Kemampuan Pemecahan Masalah	162
Tabel 36. Rekapitulasi Hasil Uji <i>Independent Sample T-Test</i> Rasa Ingin Tahu	163
Tabel 37. Hasil Uji MANOVA terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah dan Rasa Ingin Tahu Siswa	164
Tabel 38. Cover depan <i>Lift The Flap Storybook</i> Berbasis Ramah Anak	165
Tabel 39. Kata Pengantar dan Moto Hidup Penulis	166
Tabel 40. Identitas Buku dan Petunjuk Penggunaan Buku	167
Tabel 41. Daftar Isi Buku	167
Tabel 42. Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, dan Peta Konsep	168
Tabel 43. Bagian Produk Penstimulus Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa	169
Tabel 44. Bagian Produk Penstimulus Rasa Ingin Tahu Siswa	170
Tabel 45. Bagian Cerita yang Mengandung Aspek Ramah Anak	170
Tabel 46. Daftar Referensi	171
Tabel 47. Glosarium	171
Tabel 48. Identitas Penulis	172
Tabel 49. Cover Belakang	172

DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar 1. Kerangka Pikir	73
Gambar 2. Tahap Uji Coba Produk	80
Gambar 3. Rumus Perhitungan Data Kuantitatif	101
Gambar 4. Sebelum Revisi Penambahan Lipatan	174
Gambar 5. Sesudah Revisi Penambahan Lipatan	174
Gambar 6. Sebelum Revisi Penambahan Lipatan	175
Gambar 7. Sesudah Revisi Penambahan Lipatan	175
Gambar 8. Sebelum Revisi Penambahan Lipatan	176
Gambar 9. Sesudah Revisi Penambahan Lipatan	176
Gambar 10. Revisi Penambahan Ukuran Huruf	177
Gambar 11. Revisi Penyeragaman Ketebalan Huruf	178
Gambar 12. Revisi Penambahan Gambar Sebagai Penghubung Cerita	179
Gambar 13. Revisi Gambar Habitat Hewan pada Halaman 13	179
Gambar 14. Revisi Gambar Diagram pada Halaman 15	180
Gambar 15. Revisi Soal Evaluasi Nomor 1	181
Gambar 16. Revisi Materi Disesuaikan dengan KI dan KD	181
Gambar 17. Revisi Indikator Kemampuan Pemecahan Masalah	182
Gambar 18. Revisi Bahan Kertas yang Digunakan	183
Gambar 19. Revisi Penambahan Kata Kerja pada Petunjuk Penggunaan Buku	183
Gambar 20. Revisi Hal-Hal yang Harus Diperhatikan dalam Melakukan Wawancara pada Halaman 10	184

DAFTAR DIAGRAM

Halaman

Diagram 1. Perbandingan Hasil Respon Guru pada Uji Coba Lapangan Awal dengan Uji Coba Lapangan Utama	148
Diagram 2. Perbandingan Hasil Respon Siswa pada Uji Coba Lapangan Awal dengan Uji Coba Lapangan Utama	151
Diagram 3. Perbandingan Hasil Tes Kemampuan Pemecahan Masalah	154
Diagram 4. Perbandingan Skor Rasa Ingin Tahu	156

DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

Lampiran 1a. Wawancara Siswa	204
Lampiran 1b. Wawancara Guru	207
Lampiran 1c. Observasi Awal	210
Lampiran 1d. Angket Analisis Kebutuhan	215
Lampiran 2a. Hasil FGD	227
Lampiran 2b. Validasi Instrumen	228
Lampiran 2c. Skala Validasi Ahli Materi	230
Lampiran 2d. Skala Validasi Ahli Media	239
Lampiran 3a. Angket Respon Guru Uji Coba Lapangan Awal	251
Lampiran 3b. Angket Respon Siswa Uji Coba Lapangan Awal	258
Lampiran 4a. Angket Respon Guru Uji Coba Lapangan Utama	263
Lampiran 4b. Angket Respon Siswa Uji Coba Lapangan Utama	267
Lampiran 5a. Identitas Buku dan Petunjuk Penggunaan Buku	269
Lampiran 5b. Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, dan Peta Konsep	269
Lampiran 5c. Bagian Produk Penstimulus Kemampuan Pemecahan Masalah	270
Lampiran 5d. Bagian Produk Penstimulus Rasa Ingin Tahu	272
Lampiran 5e. Bagian Cerita yang Mengandung Aspek Ramah Anak	274
Lampiran 5f. Glosarium	276
Lampiran 5g. Identitas Penulis	277
Lampiran 5h. <i>Cover</i> Belakang	277
Lampiran 6a. Penambahan Lipatan pada Setiap Halaman	279
Lampiran 6b. Penamhanan Ukuran Huruf	282
Lampiran 6c. Penyeragaman Ukuran dan Ketebalan Huruf	283
Lampiran 6d. Penambahan Gambar sebagai Penghubung Cerita	284
Lampiran 6e. Perubahan Gambar pada Bagian Lipatan	285
Lampiran 6f. Pengurangan Ukuran Gambar pada Lipatan	286
Lampiran 6g. Peringkasan Soal Evaluasi	287
Lampiran 6h. Penyesuaian Materi dengan KI dan KD	288
Lampiran 6i. Revisi Indikator Kemampuan Pemecahan Masalah	289

Lampiran 7. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	291
Lampiran 8a. Test Kemampuan Pemecahan Masalah	330
Lampiran 8b. Skala Rasa Ingin Tahu	342
Lampiran 9a. Uji Normalitas Data	360
Lampiran 9b. Uji Homogenitas Data	380
Lampiran 10a. Uji <i>Independent Sample T-Test</i>	442
Lampiran 10b. Uji MANOVA	450
Lampiran 11a. Dokumentasi Pra Penelitian	454
Lampiran 11b. Dokumentasi Analisis Kebutuhan	454
Lampiran 11c. Dokumentasi Uji Coba Produk	455
Lampiran 11d. Dokumentasi Uji Operasional	456
Lampiran 11e. Dokumentasi Diseminasi Produk	459