

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Manusia merupakan makhluk ciptaan Tuhan yang Maha Esa dengan beragam potensi yang dimiliki. Seluruh potensi yang telah dimiliki hendaklah dibina dan ditingkatkan terus-menerus agar dapat bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari, sebab jika tidak dibina dan diarahkan ke hal-hal yang positif, maka potensi yang telah dianugerahkan tidak akan mampu berkembang dan akan mengarah ke hal-hal yang negatif. Salah satu upaya yang dapat dilakukan yaitu melalui pendidikan.

Pendidikan yang berkualitas adalah pendidikan yang tidak hanya mengembangkan aspek pengetahuan (*kognitif*), tetapi juga mengembangkan aspek sikap (*afektif*) dan keterampilan (*psikomotor*). Hal ini sesuai dengan tujuan pendidikan nasional yang tertulis pada Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3 yang menyatakan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Tujuan pendidikan nasional tersebut menjadi dasar untuk terus melakukan perbaikan dan peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia.

Perbaikan kualitas pendidikan di Indonesia dapat ditempuh dengan memperbaiki kualitas pembelajaran di kelas. Pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru hendaknya mampu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan rasa ingin tahu siswa sehingga mampu memotivasi dan meningkatkan kemandirian siswa. Hal ini sesuai dengan isi Permendikbud Nomor 103 Tahun 2014 Pasal 2 Ayat (1) yang menyatakan bahwa pembelajaran dilaksanakan berbasis aktivitas dengan karakteristik; menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif; memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian peserta didik. Hal lain yang harus dipenuhi untuk mencapai keberhasilan pembelajaran adalah penggunaan media yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar agar pembelajaran dapat berjalan secara efektif dan efisien. Hal ini sesuai dengan pendapat Falahudin (2014: 114) yang menyatakan bahwa manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara pembelajar dengan pebelajar sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien.

Pemerintah juga terus berupaya untuk melakukan perbaikan terhadap sistem pendidikan agar mampu meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Langkah yang ditempuh oleh pemerintah yaitu melalui penerapan kurikulum 2013 yang mengedepankan penumbuhan sikap positif bagi siswa. Salah satu karakteristik yang dimiliki oleh kurikulum 2013 yang tertulis dalam Permendikbud Nomor 68 Tahun 2013 yaitu meningkatkan keseimbangan antara pengembangan sikap dan spiritual, rasa ingin tahu, kreativitas, kerja sama dengan

kemampuan intelektual dan psikomotorik. Hal ini menunjukkan bahwa rasa ingin tahu merupakan salah satu aspek yang sangat penting untuk dimiliki oleh siswa.

Banyaknya informasi di media cetak dan media massa tentang kasus kekerasan yang dialami oleh siswa di sekolah baik yang dilakukan oleh teman sebaya dalam bentuk tindakan *bullying* maupun oleh tenaga pendidik di sekolah membuat keresahan di masyarakat sehingga pemerintah menaruh perhatian yang besar pada kasus tersebut. Salah satu bentuk perhatian pemerintah terhadap masalah kekerasan yang sering terjadi pada anak yaitu dengan dikeluarkannya Peraturan Menteri Negara Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak Republik Indonesia Nomor 8 Tahun 2014 Tentang Kebijakan Sekolah Ramah Anak.

Sekolah adalah tempat siswa memperoleh ilmu pengetahuan, maka sudah selayaknya sekolah menerapkan pendidikan berbasis ramah anak melalui kegiatan pembelajaran dengan menyediakan buku penunjang berbasis ramah anak yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran di kelas. Tujuan dari penyediaan buku tersebut yaitu agar anak dapat mengembangkan seluruh potensi yang terdapat pada diri mereka dengan rasa aman dan nyaman tanpa adanya intervensi dari orang lain. Hal ini sesuai dengan panduan pada buku perangkat pengembangan lingkungan inklusif ramah terhadap pembelajaran yang menyatakan bahwa sekolah yang ramah terhadap anak merupakan sekolah di mana semua anak memiliki hak untuk belajar mengembangkan semua potensi yang dimilikinya seoptimal mungkin dalam lingkungan yang nyaman dan terbuka.

Kriteria menjadi sekolah yang ramah anak yaitu saat partisipasi semua pihak dalam kegiatan pembelajaran tercipta secara alami dengan baik.

Berdasarkan hasil wawancara, observasi dan penyebaran angket kebutuhan siswa yang dilaksanakan di tiga sekolah yang ada di kecamatan Patuk yaitu SD Negeri Patuk 1, SD Negeri Bunder 1 dan SD Negeri Pengkok didapatkan informasi bahwa para siswa kesulitan dalam menyelesaikan soal cerita pada mata pelajaran matematika. Hal ini disebabkan karena kemampuan pemecahan masalah siswa pada pelajaran matematika masih rendah. Observasi terhadap pembelajaran di kelas menunjukkan lemahnya kemampuan pemecahan masalah siswa pada mata pelajaran matematika yang terlihat saat guru memberikan soal latihan pengumpulan dan penyajian data.

Dari jawaban siswa terlihat bahwa siswa kesulitan dalam menyelesaikan soal latihan yang diberikan oleh guru. Dari lima pertanyaan yang diberikan oleh guru, tidak ada siswa yang mampu menyelesaikan seluruh soal dengan benar. Para siswa hanya dapat menjawab dua sampai dengan tiga pertanyaan saja. Jawaban mereka pun masih singkat tanpa menggunakan langkah-langkah penyelesaian, padahal siswa diminta untuk menjawab dengan langkah-langkah penyelesaian yang benar. Hasil analisis terhadap nilai latihan, nilai pekerjaan rumah dan nilai ulangan harian juga menunjukkan rendahnya kemampuan siswa pada mata pelajaran matematika. Dari kegiatan wawancara dengan guru didapatkan informasi bahwa siswa masih lemah dalam menyelesaikan soal matematika dengan menggunakan langkah-langkah penyelesaian masalah. Saat siswa diberikan pekerjaan rumah, para siswa terbiasa menjawab langsung tanpa

menuliskan langkah-langkah penyelesaiannya. Saat guru menanyakan dan meminta para siswa mengerjakan soal di papan tulis, mereka tidak dapat menjawab dan tidak dapat menuliskan langkah-langkah penyelesaiannya, sehingga guru curiga jika jawaban para siswa dikerjakan oleh anggota keluarganya.

Selain kemampuan pemecahan masalah, rasa ingin tahu siswa dalam memahami maksud soal juga masih rendah sehingga menyebabkan siswa kesulitan dalam menyelesaikan soal matematika. Hal ini terlihat dari hasil observasi terhadap pelaksanaan pembelajaran di kelas, para siswa terlihat jenuh dan kurang bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Para siswa enggan untuk bertanya jika ada materi yang belum dipahami walaupun guru sudah mengarahkan siswa untuk bertanya jika terdapat materi ataupun penjelasan dari guru yang belum dipahami. Saat menemukan kesulitan dalam menyelesaikan soal, para siswa langsung menyerah dan tidak mau berusaha untuk mencari alternatif penyelesaiannya.

Faktor penyebab rendahnya rasa ingin tahu siswa terhadap materi pelajaran adalah kurang bervariasinya media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi matematika kepada siswa. Kegiatan pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher center*) sehingga siswa terlihat kurang bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas. Para siswa tidak diarahkan untuk mengembangkan potensi yang dimiliki sesuai dengan tujuan yang terdapat pada pendidikan ramah anak yang termuat dalam Peraturan Menteri Negara Republik Indonesia Nomor 8 Tahun 2014.

Jika diperhatikan, faktor penyebab kejenuhan dan kurang bersemangatnya sebagian besar siswa kelas IV SD di kecamatan Patuk, Gunung Kidul dalam mengikuti kegiatan pembelajaran adalah kurang tepatnya metode mengajar yang digunakan oleh guru. Para siswa kelas IV sebagian besar memiliki gaya belajar visual. Hal ini terlihat dari karakteristik sebagian besar siswa kelas IV yang memiliki gaya belajar visual seperti sangat antusias saat melihat gambar-gambar yang ada di kelas, grafik dan buku bergambar yang diperlihatkan oleh guru. Selain itu ciri-ciri lain yang dimiliki oleh sebagian besar siswa kelas IV adalah lebih suka membaca sendiri daripada dibacakan oleh guru, ingatan mereka lebih kuat saat materi dilihat langsung daripada didengar sehingga dibutuhkanlah metode dan media pembelajaran yang tepat.

Jika diperhatikan dari sisi bakat dan kecerdasan individu, maka sebagian besar siswa kelas IV memiliki kecerdasan naturalistik. Hal ini ditunjukkan dengan kemampuan siswa dalam mengenali dan mengklasifikasi pola alam dan lingkungan dengan baik. Mereka tertarik dengan alam dan lingkungan. Para siswa senang belajar ilmu pengetahuan alam dan mendapatkan nilai yang baik pada mata pelajaran tersebut. Pada dasarnya, setiap siswa memiliki gaya belajar dan kecerdasan individual yang berbeda-beda antara siswa yang satu dengan yang lain. Akan tetapi dari hasil observasi terlihat bahwa guru lebih banyak berceramah dan memberikan informasi secara langsung tanpa memperhatikan gaya belajar dan kecerdasan individu yang dimiliki oleh masing-masing siswa. Proses pembelajaran berpusat pada guru dari awal sampai akhir pembelajaran. Padahal, tugas guru dan pendidik adalah menciptakan suasana belajar yang dapat

mengembangkan semua kecerdasan yang ada pada setiap siswa sesuai dengan gaya belajar yang dimiliki oleh masing-masing siswa.

Hasil observasi terhadap koleksi media pembelajaran di beberapa sekolah yang terdapat di kecamatan Patuk, Gunung Kidul menunjukkan bahwa masih kurangnya media pembelajaran yang dimiliki oleh sekolah terutama media pembelajaran matematika kelas IV untuk kurikulum 2013. Hasil observasi menunjukkan bahwa belum adanya media pembelajaran yang mampu memfasilitasi siswa untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalahnya. Buku guru dan buku siswa kurikulum 2013 masih terpisah dengan buku bergambar maupun buku cerita anak.

Hasil analisis terhadap penyebaran angket kebutuhan siswa menunjukkan bahwa lebih dari setengah siswa yang menjadi sampel penelitian tidak menyukai pelajaran matematika. Para siswa merasa bahwa pelajaran matematika merupakan pelajaran yang sulit. Kesulitan yang dirasakan oleh siswa terletak pada soal matematika yaitu sebanyak 87% siswa. Kesulitan yang dirasakan oleh siswa disebabkan karena kurangnya rasa ingin tahu siswa sehingga menyebabkan motivasi belajar siswa menjadi rendah sesuai dengan hasil wawancara dan observasi pada tahap sebelumnya.

Kebutuhan para siswa dalam proses belajar mengajar di kelas dari hasil analisis angket kebutuhan siswa menunjukkan bahwa 91% siswa butuh buku pelajaran. Hasil tersebut menunjukkan bahwa masih terbatasnya media pembelajaran berupa buku di sekolah. Sebanyak 65% siswa menjawab bahwa buku pelajaran yang dipakai di kelas masih terbatas yaitu hanya 1 buku untuk

setiap siswa pada masing-masing bidang studi. Buku tersebut juga masih terbatas pada buku pelajaran biasa dan belum diikuti adanya pengembangan berupa cerita bergambar yang dapat dibuka dan ditutup kembali sehingga tidak dapat menggugah rasa keingintahuan siswa dalam mempelajari materi yang terdapat di dalamnya. Faktor inilah yang menyebabkan kurangnya motivasi para siswa dalam mempelajari sebuah materi. Padahal penggunaan gambar dan tulisan secara bersama-sama dalam sebuah buku tidak dapat berdiri sendiri, namun saling terkait satu sama lain dalam menyampaikan pesan yang terdapat dalam sebuah cerita.

Hasil dari angket kebutuhan siswa yang dibagikan membuktikan bahwa para siswa menyukai *lift the flap book*. Hal ini ditunjukkan dengan jawaban siswa yang menyatakan bahwa 100% siswa setuju jika buku pelajaran yang digunakan di sekolah memiliki cerita bergambar yang dapat dibuka dan ditutup seperti *lift the flap book*. Sebanyak 77% siswa akan membaca buku ini setiap hari jika digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Selain itu, sebanyak 97% siswa menyetujui *lift the flap storybook* berbasis ramah anak digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

Berdasarkan analisis kebutuhan dari beberapa sekolah yang terdapat di kecamatan Patuk, Gunung Kidul, maka dilakukan review literatur yang mampu menjawab kebutuhan siswa di sekolah. Dari kegiatan review literatur ini ditemukanlah *lift the flap storybook* berbasis ramah anak yang dapat memenuhi kebutuhan guru dan siswa kelas IV sekolah dasar yang berada di kecamatan Patuk, Gunung Kidul sebagai media yang mampu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan rasa ingin tahu siswa pada mata pelajaran matematika.

Hasil rancangan *lift the flap storybook* berbasis ramah anak dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan rasa ingin tahu siswa ini kemudian ditawarkan kepada pihak sekolah. Pihak sekolah menuturkan bahwa para guru dan siswa kelas IV sangat membutuhkan buku seperti ini sebagai media dalam membelajarkan matematika kepada siswa kelas IV. Pihak sekolah belum memiliki koleksi buku seperti rancangan *lift the flap storybook* berbasis ramah anak ini.

Guru kelas IV berpendapat bahwa *lift the flap storybook* berbasis ramah anak adalah terobosan baru yang mampu memberikan motivasi kepada siswa untuk belajar lebih giat lagi karena di dalam rancangan buku tersebut terdapat gambar dua dimensi dengan menghadirkan cerita berbasis ramah anak yang belum dimiliki oleh buku yang lain. *Lift the flap storybook* berbasis ramah anak merupakan media yang sangat penting untuk dimiliki oleh setiap sekolah dalam membelajarkan matematika terutama untuk siswa kelas IV sekolah dasar yang masih terikat dengan objek konkret yang hanya dapat ditangkap oleh panca inderanya sehingga dibutuhkanlah media yang dapat memperjelas materi yang disampaikan oleh guru kepada para siswa. Media pembelajaran seperti ini masih jarang dimiliki oleh sekolah-sekolah di kecamatan Patuk, Gunung Kidul sehingga materi matematika yang diajarkan oleh guru belum mampu dikonkretkan sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV SD.

Dengan adanya *lift the flap storybook* berbasis ramah anak ini, diharapkan siswa akan lebih bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Cerita ramah anak yang dikemas pada buku ini dapat membuat siswa lebih tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Perpaduan antara gambar dua dimensi yang

dapat dibuka dan ditutup dengan cerita yang dihadirkan dalam rancangan buku ini mampu mengkonkretkan materi matematika yang bersifat abstrak. Selain itu, pembelajaran ramah anak yang termuat dalam buku ini mampu membuat siswa di sekolah yang terdapat di kecamatan Patuk, Gunung Kidul memiliki sikap yang lebih baik dengan warga sekolah, lingkungan masyarakat dan keluarga. Melalui *lift the flap storybook* berbasis ramah anak ini dapat mempermudah siswa dalam memahami materi matematika, memecahkan masalah yang terdapat pada soal matematika, mampu meningkatkan rasa ingin tahu siswa terhadap materi matematika yang terdapat pada kurikulum 2013, meningkatkan motivasi siswa dalam belajar serta menumbuhkan sikap santun pada diri siswa.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Kurangnya media pembelajaran matematika untuk guru dan siswa kelas IV SD yang memadai sesuai dengan kurikulum 2013 sehingga menyebabkan para siswa kesulitan dalam memahami materi matematika yang bersifat abstrak.
2. Kemampuan pemecahan masalah siswa pada mata pelajaran matematika masih rendah. Hal ini terlihat dari lemahnya kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal matematika dengan menggunakan langkah-langkah penyelesaian masalah.
3. Siswa kurang bersemangat dalam mengikuti pelajaran matematika karena kurangnya media pembelajaran di sekolah.

4. Siswa enggan untuk bertanya jika terdapat materi ataupun penjelasan dari guru yang belum dipahami.
5. Siswa cepat menyerah dan tidak mau mencari alternatif penyelesaian masalah jika menemukan kesulitan dalam mengerjakan soal matematika yang diberikan oleh guru.
6. Sekolah belum menerapkan pendidikan ramah anak sehingga anak sering mengalami kasus kekerasan (*bullying*).
7. Media pembelajaran untuk siswa yang memiliki kecerdasan individual yang berbeda-beda belum terfasilitasi dengan baik sehingga menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa.
8. Guru belum menyesuaikan metode pembelajaran yang diterapkan dengan gaya belajar siswa kelas IV SD yang menyebabkan rasa ingin tahu dan motivasi siswa untuk mengikuti pembelajaran menjadi rendah sehingga berpengaruh terhadap rendahnya prestasi belajar siswa di sekolah.
9. Siswa dan guru membutuhkan media *lift the flap storybook* berbasis ramah anak untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan rasa ingin tahu siswa pada mata pelajaran matematika.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan kemampuan pengembangan, maka penelitian ini dibatasi pada permasalahan belum adanya buku sebagai media pembelajaran berbasis ramah anak dalam membelajarkan materi matematika pada kurikulum 2013 yang dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan rasa ingin tahu siswa sekolah dasar.

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana menghasilkan *lift the flap storybook* berbasis ramah anak pada mata pelajaran matematika kelas IV sekolah dasar yang layak untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan rasa ingin tahu siswa?
2. Bagaimana keefektifan *lift the flap storybook* berbasis ramah anak pada mata pelajaran matematika kelas IV sekolah dasar untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan rasa ingin tahu siswa?

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan uraian yang terdapat pada rumusan masalah, tujuan pengembangan dalam penelitian ini adalah:

1. Menghasilkan *lift the flap storybook* berbasis ramah anak pada mata pelajaran matematika kelas IV sekolah dasar yang layak untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan rasa ingin tahu siswa.
2. Mengetahui keefektifan *lift the flap storybook* berbasis ramah anak pada mata pelajaran matematika kelas IV sekolah dasar untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan rasa ingin tahu siswa.

F. Spesifikasi Produk

1. *Lift the flap storybook* berbasis ramah anak ini diperuntukkan bagi siswa kelas IV sekolah dasar.
2. *Lift the flap storybook* berbasis ramah anak mengarahkan siswa untuk dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan rasa ingin tahu terhadap materi matematika melalui cerita dan gambar dua dimensi yang dapat dibuka dan ditutup.

3. *Lift the flap storybook* berbasis ramah anak dikemas dengan menekankan pembelajaran ramah anak melalui sebuah cerita yang memiliki unsur-unsur intrinsik yaitu tema, tokoh/penokohan, alur cerita, latar, sudut pandang, moral, *style* dan nada serta unsur ekstrinsik berupa latar belakang penulis. Unsur-unsur cerita yang dihadirkan sesuai dengan panduan Nurgiyantoro (2016: 222)
4. Muatan ramah anak dapat dijumpai pada interaksi antar tokoh dalam cerita. Kajian ramah anak mengacu pada Peraturan Menteri Negara Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak Republik Indonesia Nomor 8 tahun 2014 tentang Kebijakan Sekolah Ramah Anak. Muatan ramah anak yang dikembangkan pada media *lift the flap storybook* berbasis ramah anak sebagai berikut:
 - a. Nondiskriminasi, yaitu menjamin kesempatan setiap siswa untuk menikmati hak untuk pendidikan tanpa diskriminasi berdasarkan disabilitas, gender, suku bangsa, agama dan latar belakang orang tua.
 - b. Anti kekerasan atau adanya larangan terhadap tindak kekerasan (*bullying*) antara guru dan siswa atau antar siswa
 - c. Larangan merendahkan martabat siswa seperti menghina, mengejek dan menyakiti perasaan dan harga diri sesama siswa.
 - d. Penegakan disiplin dengan nonkekerasan seperti mengganti hukuman dengan memberikan tugas akademik atau keterampilan tambahan.
 - e. Mengintegrasikan materi lingkungan hidup di dalam proses pembelajaran.

5. *Lift the flap storybook* berbasis ramah anak didesain dengan menggunakan aplikasi desain grafis seperti *Adobe Photoshop*, *Adobe Illustrator* dan *Corel Draw*.
6. Spesifikasi ukuran, warna dan bahan sebagai berikut :
 - a. *Lift the flap storybook* berbasis ramah anak dikembangkan sebagai media berbasis cetakan berupa buku cerita bergambar berukuran A4 210 mm x 297 mm berbentuk *landscape*. Pemilihan ukuran buku berdasarkan panduan yang dikembangkan oleh Sitepu (2012: 140).
 - b. Menggunakan beragam warna (*full colour*) mulai dari sampul sampai dengan bagian isi agar menarik perhatian siswa untuk membacanya. Pemilihan warna pada huruf sesuai dengan panduan Arsyad (2011: 113)
 - c. Tipe huruf yang digunakan mengacu pada penjelasan Strizver (2006: 45). Tipe huruf yang cocok digunakan pada *lift the flap storybook* berbasis ramah anak adalah *geometric/slab or square serif* karena tipe tersebut mudah dibaca dan sesuai dengan pemahaman awal siswa terhadap huruf seperti pada huruf "a" dan "g". Walaupun secara internasional penulisan hurufnya "a" dan "g", tetapi pengenalan awal huruf yang diterima siswa di sekolah yaitu huruf "a" dan "g" sehingga *lift the flap storybook* berbasis ramah anak menggunakan tipe huruf "a" dan "g".
 - d. Ketebalan kertas disesuaikan dengan kebutuhan agar dapat bertahan lama. Jenis kertas yang digunakan adalah Ivory 260 gram.
 - e. Terdiri dari 20-30 halaman dengan permukaan halus pada bagian kertasnya

7. Spesifikasi konten buku sesuai dengan panduan Permendikbud Nomor 8 Tahun 2016 yaitu sebagai berikut :
- a. Cover terdiri dari cover depan dan belakang dengan menggunakan *hardcover*. Cover depan memuat judul buku, nama penulis, jumlah lipatan, kelas dan semester serta kesesuaian dengan kurikulum 2013, sedangkan cover belakang memuat sinopsis cerita.
 - b. Bagian pendahuluan terdiri dari kata pengantar, identitas buku, petunjuk penggunaan buku, daftar isi, Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) serta peta konsep
 - c. Bagian inti memuat materi, latihan soal dan evaluasi. Materi yang disajikan yaitu pengumpulan dan penyajian data. Materi ini terdiri dari 3 sub materi yaitu pengumpulan data, penyajian data, membaca dan menafsirkan data. Pengumpulan data terdiri dari pengumpulan data dengan pencatatan langsung (wawancara, observasi) dan pengumpulan data dengan mengisi lembar isian (angket). Sedangkan penyajian data terdiri dari penyajian data dalam bentuk tabel dan penyajian data dalam bentuk diagram batang. Penyajian materi sesuai dengan panduan Dwiningrum (2013: 200). Materi yang dikembangkan dalam buku ini disajikan dalam bentuk cerita ramah anak. Tokoh cerita memiliki kemampuan pemecahan masalah dan rasa ingin tahu yang besar. Sedangkan latihan soal dan evaluasi memuat indikator kemampuan pemecahan masalah

- d. Bagian penutup terdiri dari daftar referensi, glosarium, dan identitas penulis
- e. Di dalam buku terdapat lipatan yang dapat dibuka dan ditutup kembali. Lipatan ini disebut sebagai jendela. Di dalam lipatan memuat keterangan gambar yang ada di depannya. Panduan gambar dua dimensi yang dapat dibuka dan ditutup sesuai dengan *lift the flap book See Inside Your Body* tulisan Dynes, K & King, C (2006).

G. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Secara teoritis, penelitian dan pengembangan media *lift the flap storybook* berbasis ramah anak bermanfaat untuk menambah khasanah ilmu pengetahuan khususnya dalam pengembangan media pembelajaran *lift the flap storybook* berbasis ramah anak pada mata pelajaran matematika.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari *lift the flap storybook* berbasis ramah anak adalah sebagai berikut :

- a. Bagi sekolah, hasil pengembangan dapat dijadikan sebagai acuan untuk mengembangkan media pembelajaran matematika yang sesuai dengan karakter siswa sekolah dasar.
- b. Bagi guru, hasil pengembangan dapat dijadikan acuan dalam pelaksanaan pembelajaran matematika berbasis ramah anak dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan rasa ingin tahu siswa.

- c. Bagi siswa, hasil pengembangan dapat dijadikan sebagai salah satu sumber belajar yang dapat digunakan untuk memfasilitasi siswa dalam menyelesaikan permasalahan matematika yang sering ditemui siswa di sekolah.
- d. Bagi peneliti sekaligus pengembang, dapat memberikan pengalaman langsung untuk mengembangkan *lift the flap storybook* berbasis ramah anak dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan rasa ingin tahu siswa.
- e. Bagi sekolah yang berada di daerah terpencil dan memiliki layanan listrik yang kurang memadai, dapat menggunakan *lift the flap storybook* berbasis ramah anak sebagai alternatif pembelajaran di sekolah.

H. Asumsi Pengembangan

Asumsi dari pengembangan *lift the flap storybook* berbasis ramah anak dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Sekolah yang akan menggunakan *lift the flap storybook* berbasis ramah anak ini menggunakan kurikulum 2013.
2. Guru memiliki wawasan yang cukup tentang *storybook*, *lift the flap book* dan pembelajaran ramah anak.
3. Siswa berada dalam kondisi siap menerima pelajaran, dalam hal ini berarti siswa melaksanakan proses pembelajaran dengan tertib.