

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Hakikat Belajar

a. Pengertian Belajar

Belajar merupakan perubahan tingkah laku yang dialami oleh setiap individu. Hal yang demikian sesuai dengan pendapat Muhibbin Syah (2012) dalam bukunya Psikologi Belajar mendefinisikan pengertian belajar sebagai tahapan perubahan tingkah laku individu yang relatif menetap sebagai hasil interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif. Proses belajar didapatkan dari pengalaman hidup sehari-hari. B. Klein (2015) menambahkan “*Learning can be defined as a relatively permanent change in behavior potential that results from experience.*

Dari pernyataan tersebut dapat diketahui bahwa melalui kegiatan belajar, individu mengalami perubahan tingkah laku. Perubahan yang dimaksud disini merupakan perubahan yang relatif lama dan merupakan akibat kematangan fisik bukan perubahan sementara seperti lelah, jemu dan keadaan mabuk. Berbeda dengan B. Klein, Pritchard & Woppard (2010: 15) menyatakan bahwa:

learning is an active process in which learners construct new ideas or concepts based upon their current and pre-existing knowledge. The learners select and transform information, construct hypotheses and make decisions with reference to and reliance upon an internal cognitive structure.

Proses pembelajaran dilakukan oleh siswa melalui tahapan membangun konsep baru berdasarkan pengetahuan yang telah mereka miliki. Sementara, Nitko & Brookhart (2011: 18) berpendapat bahwa pembelajaran merupakan suatu proses yang dilakukan untuk memfasilitasi siswa mencapai tujuan-tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran tersebut ialah kognitif yaitu pengetahuan intelektual dan kemampuan berpikir, afektif yaitu sikap tentang suatu nilai, dan psikomotor yang mencakup kemampuan mendayagunakan keterampilan.

Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan usaha yang dilakukan untuk membantu siswa dalam kegiatan belajarnya sehingga siswa dapat mengalami perubahan tingkah laku relatif lama melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan sekitarnya agar tujuan pembelajaran yang meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotor dapat tercapai. Proses pembelajaran dapat dilakukan di dalam kelas maupun di luar kelas melalui pengalaman hidup sehari-hari yang dialami oleh siswa di lingkungan bermasyarakatnya. Dari pengalaman yang diperoleh melalui lingkungan bermasyarakat, kemudian dibawa ke dalam kelas dan dihubungkan dengan teori-teori yang dipelajari oleh para siswa hingga terbentuklah konsep baru yang kompleks.

b. Pengertian Hasil Belajar

Melalui kegiatan pembelajaran, seseorang akan mendapatkan hasil dari kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. Susanto (2014:1) mendefinisikan pengertian hasil belajar yaitu perubahan perilaku yang berupa pengetahuan atau pemahaman, keterampilan dan sikap yang diperoleh peserta didik selama berlangsungnya proses belajar mengajar atau yang biasa disebut dengan pembelajaran. Hasil dari kegiatan pembelajaran akan berdampak positif terhadap perkembangan diri siswa dalam kehidupan sehari-hari. Kingsley membagi hasil belajar menjadi tiga macam yaitu : (1) keterampilan dan kebiasaan; (2) pengetahuan dan pengertian dan; (3) sikap dan cita-cita. Hasil dari kegiatan pembelajaran yang berupa aspek keterampilan, pengetahuan dan sikap tersebut hendaklah seimbang agar tujuan dari kegiatan pembelajaran dapat terpenuhi dengan baik.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan sesuatu yang diperoleh melalui kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan oleh seseorang berupa perubahan pengetahuan (kognitif), sikap (afektif) dan keterampilan (psikomotor). Hasil dari kegiatan pembelajaran hendaknya terus dibina secara terus-menerus agar dapat berdampak positif bagi para siswa sebab jika tidak diarahkan ke hal-hal positif, maka hasil dari pembelajaran yang telah diperoleh akan dapat mengarahkan para siswa ke hal-hal yang negatif.

c. Pembelajaran Matematika SD

Matematika merupakan ilmu pengetahuan yang sangat penting untuk dipelajari oleh siswa karena setiap aktivitas manusia tidak pernah terlepas dari matematika. Wubbels dan Theo (1997 : 2) menyatakan bahwa “*mathematics (as a cognitive achievement) is an organized, deductive system and the learning process in mathematics education should be guided by the structure of this system.*” Maksudnya bahwa matematika merupakan ilmu berfikir yang tergonasir sehingga memungkinkan siswa untuk berfikir secara deduktif. Sejalan dengan Wubbels dan Theo, Susanto (2013: 183-184) menyatakan bahwa matematika merupakan ide-ide abstrak yang berisi simbol-simbol, maka konsep-konsep matematika harus dipahami terlebih dahulu sebelum memanipulasi simbol-simbol itu.

Berbeda dengan pendapat di atas, *Department for Education and Employment* (Haylock & Tangatha, 2007: 3) menyatakan bahwa “... *mathematics is important in everyday life, many forms of employment, science and technology, medicine, the economy, the environment and development, and in public decision-making*”. Pendapat tersebut menunjukkan bahwa begitu pentingnya matematika yang mencakup berbagai segi kehidupan manusia, mulai dari ilmu pengetahuan dan teknologi, medis, ekonomi, pemerintahan, dan penentuan kebijakan umum.

Agar dapat membelajarkan matematika untuk siswa sekolah dasar diperlukan pemahaman tentang karakteristik siswa sekolah dasar. Siswa Sekolah Dasar (SD) umumnya berkisar antara 6 sampai 13 Tahun. Menurut Piaget, mereka berada pada fase operasional konkret. Kemampuan yang tampak pada fase ini adalah kemampuan dalam proses berfikir untuk mengoperasikan kaidah-kaidah logika, meskipun masih terikat dengan objek yang bersifat konkret.

Heruman (2013) menyatakan bahwa dari usia perkembangan kognitif, siswa SD masih terikat dengan objek konkret yang dapat ditangkap oleh panca indera. Pada pembelajaran matematika yang abstrak, siswa memerlukan alat bantu berupa media atau alat peraga yang dapat memperjelas apa yang akan disampaikan oleh guru sehingga lebih cepat dipahami dan dimengerti oleh siswa. Proses pembelajaran pada fase konkret dapat melalui tahapan konkret, semi konkret, semi abstrak dan selanjutnya abstrak. Heruman menekankan bahwa dalam matematika, setiap konsep abstrak yang baru dipahami siswa perlu segera diberi penguatan agar mengendap dan bertahan lama dalam memori siswa sehingga akan melekat pada pola pikiran dan pola tindakannya. Oleh karena itu diperlukan adanya pembelajaran melalui perbuatan dan pengertian, tidak hanya sekedar hafalan atau mengingat fakta saja karena hal tersebut akan mudah dilupakan siswa.

Pada kurikulum Depdiknas (2004) disebutkan bahwa standar kompetensi matematika di sekolah dasar yang harus dimiliki siswa

setelah melakukan kegiatan pembelajaran matematika bukanlah penguasaan matematika namun yang diperlukan ialah dapat memahami dunia sekitar, mampu bersaing dan berhasil dalam kehidupan. Salah satu standar kompetensi yang dirumuskan dalam kurikulum ini adalah penalaran dan pemecahan masalah sehingga kemampuan pemecahan masalah sangatlah penting untuk dimiliki oleh setiap siswa.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa matematika merupakan ilmu berfikir yang tergonasir dan sangat dibutuhkan oleh siswa dalam kehidupan sehari-hari karena setiap kegiatan yang dilakukan oleh siswa tidak pernah terlepas dari matematika. Dalam pembelajaran matematika SD diperlukan pemahaman tentang karakteristik siswa sekolah dasar dan adanya pembelajaran melalui perbuatan dan pengertian, tidak hanya sekedar hafalan atau mengingat fakta saja. Pengajaran matematika bagi siswa sekolah dasar membutuhkan media pembelajaran yang dapat membantu mengkonkretkan hal-hal yang bersifat abstrak menjadi lebih nyata bagi siswa.

d. Karakteristik Siswa Kelas IV SD

Salah satu tokoh terkenal dalam perkembangan kognisi anak adalah Jean William Fritz Piaget. Menurut Piaget, perkembangan kognisi anak-anak dan remaja dibagi menjadi empat tahap yaitu sensorimotor, praoperasi, operasi konkret, dan operasi formal. Piaget berpendapat bahwa semua anak akan melewati tahap-tahap tersebut

dalam urutan seperti ini dan tidak seorang anak dapat melompati satu tahapun sehingga anak tidak dapat dipaksakan untuk berfikir terhadap sesuatu yang belum mencapai pada tahapan berfikirnya. Piaget menggolongkan perkembangan kognisi anak berdasarkan usianya. Perkembangan kognisi anak menurut piaget dalam dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 1. Tahap-Tahap Perkembangan Kognisi Menurut Piaget

Tahap	Perkiraan Usia	Pencapaian Utama
Sensorimotor	Saat lahir hingga 2 tahun	Pembentukan konsep “keajekan objek” dan kemajuan bertahap dari perilaku refleks ke perilaku yang diarahkan oleh tujuan
Praoperasi	2 hingga 7 tahun	Perkembangan kemampuan menggunakan simbol untuk melambangkan objek di dunia. Pemikiran masih terus bersifat egosentrism dan terpusat.
Operasi Kongkret	7 hingga 11 tahun	Perbaikan kemampuan berfikir logis. Kemampuan baru meliputi penggunaan pengoperasian yang dapat dibalik. Pemikiran tidak terpusat, dan pemecahan masalah kurang dibatasi oleh egosentrisme. Pemikiran abstrak tidak mungkin
Operasi Formal	11 tahun hingga dewasa	Pemikiran abstrak dan semata-mata simbolik dimungkinkan.

William Crain (2004: 115)

Siswa kelas IV SD berada pada tahap operasi kongkret. Meskipun perbedaan kemampuan berfikir antara anak pada tahap praoperasi dan operasi kongkret cukup besar, namun anak pada tahap operasi kongkret ini belum dapat berfikir seperti orang dewasa. Anak pada tahap operasi kongkret masih mengalami kesulitan dalam pemikiran abstrak, berfikir praktis, sesuatu yang terus menerus terpaku pada realitas yang dapat dipahami dan dapat disimpulkan tepat di hadapannya. Anak pada tahap ini dapat membentuk konsep, melihat hubungan dan memecahkan masalah dalam situasi yang tidak asing bagi mereka.

Anak pada usia sekolah dasar sudah tidak lagi mengalami kesulitan dengan masalah konservasi, misalnya mereka bisa mengetahui bahwa jumlah susu yang ada pada wadah yang pendek dan lebar pasti sama dengan jumlah susu dalam wadah yang tinggi dan sempit karena seandainya susu tersebut dituang kembali ke wadah yang lebih tinggi, ketinggiannya akan sama dengan yang sebelumnya. Anak sudah mampu membayangkan susu yang dituang kembali dan dapat mengenali konsekuensinya.

Perbedaan lain antara anak praoperasi dan operasi konkret ialah bahwa anak-anak yang berada pada tahap praoperasi menanggapi tampilan yang dipahaminya, sedangkan anak pada tahap operasi kongkret menanggapi realitas yang dipahaminya, contohnya jika kita memperlihatkan kepada anak-anak sebuah mobil-mobilan yang berwarna merah kemudian kita tutup mobil-mobilan tersebut dengan filter yang

membuatnya tampak hitam. Jika kita bertanya kepada anak yang berusia 3 tahun (tahap praoperasi) maka sang anak akan menjawab bahwa mobil-mobilan tersebut berwarna hitam, sementara anak yang berusia 6 tahun (operasi konkret) mengatakan bahwa mobil-mobilan tersebut berwarna merah. Anak pada tahap operasi konkret sudah sanggup menanggapi realitas yang disimpulkan dengan melihat sesuatu ke dalam konteks makna lain, sedangkan anak pada tahap praoperasi melihat apa yang mereka lihat, dengan sedikit kemampuan menyimpulkan makna dibalik apa yang mereka lihat.

Pada akhir tahap operasi kongkret, anak-anak sudah mempunyai kemampuan mental untuk mempelajari bagaimana menambah, mengurangi, mengalikan dan membagi, menempatkan bilangan ke dalam urutan berdasarkan ukuran dan menggolongkan objek berdasarkan sejumlah kriteria. Anak-anak dapat memahami waktu dan ruang dengan cukup baik dan menggambar peta dari rumah mereka ke sekolah dan mengembangkan pemahaman tentang peristiwa yang telah terjadi pada masa lalu. Anak-anak sekolah dasar sudah mulai beralih dari pemikiran egosentris ke pemikiran yang objektif. Dengan pemikiran objektif tersebut, anak sekolah dasar sudah mampu memahami bahwa orang lain memiliki pemikiran dan cara pandang yang berbeda satu sama lain termasuk dengan diri mereka.

Jika Piaget melihat anak dari perkembangan kognitifnya, Montessori justru melihat karakteristik anak dari tingkah laku sang anak.

Menurut Montessori, siswa kelas IV sekolah dasar memiliki rasa ingin tahu yang kuat terhadap dunia terutama dunia sosial. Rasa ingin tahu mereka dalam membedakan yang benar dan yang salah sangat besar. Hal ini diperkuat oleh pendapat William Crain (2004: 82) yang menyatakan bahwa

“Elementary Education (ages 6 to 12). The child’s developing needs do undergo a major shift. She wants to learn all there is to know about the world, including the social world and what is right and wrong.”

Pendapat tersebut menggambarkan bahwa siswa kelas IV sekolah dasar memiliki rasa ingin tahu yang besar terhadap sesuatu terutama kehidupan sosial dalam membedakan yang benar dan salah.

Sependapat dengan Montessori, Kohlberg juga melihat karakteristik anak melalui tingkah lakunya sehari-hari. Menurut Kohlberg, siswa kelas IV SD berfikir dengan cara-cara yang lebih konvensional. Pada masa ini, siswa akan bertingkah laku sesuai dengan tuntunan kelompok tanpa memikirkan apa yang dianggap baik oleh diri mereka sendiri. Hal ini diperkuat oleh William Crain (2004: 155) yang menyatakan bahwa *“They believe people shold live up to the expectations of the family and community and behave in “good” ways”*. Hal tersebut memberikan gambaran kepada kita bahwa anak kelas IV sekolah dasar tidak hanya melihat pendapat dari dirinya sendiri dalam bertingkah laku yang baik, namun sudah mampu mencari persetujuan dari orang lain.

Dari ketiga pendapat tersebut dapat kita simpulkan bahwa siswa kelas IV sekolah dasar berada pada tahap operasi kongkret akhir yang

belum bisa memikirkan hal-hal yang bersifat abstrak. Selain itu, siswa kelas IV sekolah dasar memiliki rasa ingin tahu yang besar terhadap sesuatu terutama mengenai kehidupan sosial. Mereka ingin mengetahui mana yang baik dan yang tidak baik dalam kehidupan. Pemahaman tolak ukur dari perilaku baik yang bukan hanya berasal dari perspektif mereka sendiri namun merupakan persetujuan dari orang lain telah mereka miliki.

Pada pelajaran matematika yang bersifat abstrak siswa membutuhkan media pembelajaran agar mendapatkan gambaran yang jelas tentang materi yang disampaikan pada mata pelajaran matematika. Salah satu media yang efektif digunakan adalah buku cerita bergambar. Selain dari segi kognitifnya, sang anak juga harus mendapatkan penguatan dari segi afektifnya agar tujuan pembelajaran yang diharapkan selama ini dapat tercapai. Untuk memperoleh tujuan pembelajaran dari segi afektif, maka media dan sistem pembelajaran yang dipilih hendaklah mampu memupuk dan mengembangkan sikap baik anak terhadap sesamanya. Media maupun sistem pembelajaran yang tepat digunakan untuk mencapai hal tersebut adalah buku cerita bergambar yang berbasis ramah anak.

2. Hakikat Media Pembelajaran

a. Pengertian Media pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin yaitu medius yang berarti tengah, perantara atau pengantar. Arsyad (2011:3) berpendapat bahwa dalam hal ini guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media.

Secara khusus pengertian media dalam proses belajar-mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, photographis atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Batasan lain dikemukakan pula oleh para ahli yang sebagian diantaranya akan diberikan berikut ini. AECT (*Association of Education and Communication Technology*) memberikan batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Ringkasnya media adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan pembelajaran. Daryanto (2010: 6) menambahkan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, fikiran dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar. Media pembelajaran dapat berasal dari mana saja termasuk lingkungan sekitar. Hal terpenting yang harus diperhatikan dari sebuah media pembelajaran adalah mampu memotivasi siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.

Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menangkap, memproses, menyusun dan menyalurkan kembali informasi (bahan pembelajaran) baik visual maupun verbal sehingga dapat merangsang perhatian, minat fikiran dan perasan siswa dalam kegiatan

belajar untuk mencapai tujuan belajar. Media pembelajaran tidak terbatas jumlahnya dan dapat diperoleh dari mana saja termasuk lingkungan sekitar. Beragam jenis media pembelajaran yang ada termasuk buku pelajaran dapat digunakan untuk menyampaikan informasi penting kepada para siswa.

b. Ciri-Ciri Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang baik hendaklah memiliki ciri-ciri yang cocok untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah. Asyhar (2012: 81) mengungkapkan ciri-ciri media pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Jelas dan rapi. Media pembelajaran yang baik adalah media pembelajaran yang jelas dan rapi sehingga para siswa akan mudah untuk memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru.
- 2) Bersih dan menarik. Kebersihan terhadap media pembelajaran yang digunakan menjadi salah satu faktor untuk menarik perhatian siswa. Media pembelajaran yang menarik akan membuat siswa bersemangat untuk belajar.
- 3) Sesuai dengan sasaran. Kesesuaian media dengan sasaran yang dituju akan mempengaruhi kualitas media pembelajaran. Sasaran yang dimaksud dalam konteks ini adalah jenjang pendidikan siswa, materi dan tujuan pembelajaran yang diharapkan.
- 4) Relevan dengan topik yang diajarkan. Media pembelajaran yang dibuat digunakan untuk mendukung kegiatan pembelajaran yang

sesuai dengan topik yang akan diajarkan, baik berupa isi, fakta, konsep, maupun materi.

- 5) Sesuai dengan tujuan pembelajaran. Salah satu tujuan dari penggunaan media adalah untuk mempermudah siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan sehingga media yang akan dipilih hendaklah sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- 6) Praktis, luwes, dan tahan lama. Media pembelajaran yang baik akan sangat berpengaruh pada kepraktisan dalam penggunaannya. Selain faktor kepraktisan, bahan yang digunakan hendaklah mudah dibawa serta dapat bertahan lama.
- 7) Berkualitas baik. Bahan yang akan digunakan dalam pembuatan media hendaklah bahan yang memiliki kualitas yang baik sehingga media dapat dipakai dalam jangka waktu yang lama dan tidak mudah rusak.

Ciri-ciri media pembelajaran yang telah dijelaskan tersebut menjadi tolak ukur dalam pemilihan jenis media, pembuatan maupun pengembangan sebuah media yang cocok digunakan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah. Oleh karena itu untuk dapat memilih media pembelajaran yang tepat digunakan di sekolah pada masing-masing jenjang pendidikan, diperlukan pemahaman yang kuat mengenai jenis-jenis media pembelajaran sehingga pesan yang ingin disampaikan dari sebuah pembelajaran dapat diterima oleh para siswa dengan baik.

c. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki bentuk yang sangat beragam. Zaman & Eliyawati (2010 : 4-6) mengemukakan bahwa media pembelajaran dibagi menjadi tiga kelompok besar yaitu : media visual, audio dan audio-visual. Media visual yaitu media yang hanya dapat dilihat. Media visual terdiri atas media yang dapat diproyeksikan dan media yang tidak dapat diproyeksikan. Media visual yang tidak dapat diproyeksikan terdiri atas media gambar diam/mati, media grafis, media model, dan media realia.

Gambar diam atau gambar mati adalah gambar-gambar yang disajikan secara fotografik, misalnya gambar tentang manusia, binatang, tempat, atau objek lainnya yang ada kaitannya dengan bahan/isi tema yang diajarkan. Media grafis adalah media pandang dua dimensi yang dirancang secara khusus untuk mengkomunikasikan pesan-pesan pendidikan. Jenis-jenis media grafis diantaranya: grafik, bagan, diagram, poster, kartun, dan komik. Media model adalah media tiga dimensi yang merupakan tiruan dari beberapa objek nyata, seperti objek yang terlalu besar, objek yang terlalu jauh, objek yang terlalu kecil, objek yang terlalu mahal, objek yang jarang ditemukan, atau objek yang terlalu rumit untuk dibawa ke dalam kelas dan sulit dipelajari wujud aslinya. Media realia merupakan alat bantu visual dalam pendidikan yang berfungsi memberikan pengalaman langsung (*direct experience*) kepada anak. Realia ini merupakan model dan objek nyata dari suatu benda, seperti mata uang, tumbuhan, binatang dan sebagainya.

Media Audio adalah media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (hanya dapat didengar) yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan anak untuk mempelajari isi tema. Contoh media audio yaitu program kaset suara dan program radio. Penggunaan media audio dalam kegiatan pendidikan untuk anak usia sekolah dasar pada umumnya untuk melatih keterampilan yang berhubungan dengan aspek-aspek keterampilan mendengarkan.

Media Audio-visual merupakan kombinasi dari media audio dan media visual atau biasa disebut media pandang-dengar. Masing-masing dari jenis media tersebut memiliki karakteristik dan penggunaan yang berbeda-beda. Penggunaan masing-masing media hendaklah disesuaikan dengan gaya belajar yang dimiliki oleh siswa, kebutuhan siswa, guru serta sekolah.

Sependapat dengan pernyataan di atas, Sadiman (2012) membagi jenis-jenis media menjadi 3 yaitu: 1) media grafis, contohnya gambar/foto, sketsa, diagram, bagan/chart grafik (graphs), kartun, poster, peta dan globe, papan flanel, papan bulletin. 2) media audio contohnya radio, tape recorder, laboratorium bahasa dan 3) media proyeksi diam contohnya film bingkai, film rangkai, overhead Proyektor dan mikrofis film.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki beragam bentuk. Agar dapat mempermudah dalam pengelompokannya, media pembelajaran dibagi ke dalam tiga

jenis yaitu media audio, visual dan audio-visual. Masing-masing media pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan. Setiap media pembelajaran memiliki tingkat keefektifan dan keefisienan yang berbeda-beda dalam penggunaannya, hal ini tergantung dari waktu, tempat dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Oleh karena itu, pemilihan media pembelajaran hendaklah disesuaikan dengan tempat, waktu, tujuan pembelajaran dan berbagai aspek yang lain agar tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai dengan baik.

d. Manfaaat Media Pembelajaran

Setiap media pembelajaran memiliki manfaat dan fungsi masing-masing. Salah satu faktor pemilihan media untuk membantu kegiatan pembelajaran adalah banyaknya manfaat yang dimiliki oleh media pembelajaran. Susilana dan Riyana (2009: 10) menyebutkan beberapa manfaat media pembelajaran yaitu (1) membuat konkret konsep-konsep yang abstrak, (2) menghadirkan objek-objek yang terlalu berbahaya atau sukar didapat ke dalam lingkungan belajar, (3) dapat menampilkan objek yang terlalu besar atau kecil, (4) memperlihatkan gerakan yang terlalu cepat/lambat saat menggunakan mata biasa (misalnya gerakan rocket).

Begitu banyaknya manfaat yang bisa didapatkan melalui penggunaan media pembelajaran. Materi pembelajaran yang abstrak dapat dikonkretkan sehingga siswa lebih mudah dalam memahami materi pelajaran, contohnya pada materi bagian-bagian bangun ruang pada pelajaran matematika. Objek yang terlalu berbahaya dan sukar

didapatkan sekalipun dapat dihadirkan melalui media pembelajaran seperti macam-macam tumbuhan dan hewan langka pada pelajaran IPA, serta benda-benda peninggalan bersejarah pada pelajaran IPS.

Selain itu, objek yang terlalu besar dan terlalu kecil dapat pula dihadirkan dalam pembelajaran melalui media, contohnya planet dan tata surya serta mikroorganisme pada pelajaran IPA. Manfaat-manfaat seperti itulah yang membuat media pembelajaran banyak digunakan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah.

3. Hakikat *Lift the Flap Storybook* Berbasis Ramah Anak

a. *Lift the Flap Storybook*

Lift the flap storybook merupakan gabungan antara *lift the flap book* dengan *storybook*. *Lift the flap book* merupakan bagian dari *picture book*. Nurtbrown (2011: 118) menyatakan bahwa *picture books and books which contains example of skilful paper engineering can prompt children to design and create their own books including feature such as illustration and flaps which lift*. Buku bergambar dapat dirancang dengan teknik pembuatan kertas yang terampil berupa tumpukan kertas dengan penutup yang dapat diangkat disertai ilustrasi di dalamnya. Pendapat tersebut diperkuat oleh Lukens (1999:73) yang mendefinisikan pengertian dari *picture book* yaitu

picture books are dependent upon illustration, some contain text and other are wordless. The design of the whole- the entire book-, including size, shape, whether there are single or double page spreads, endpapers, title page, cover, dust jacket, and the placement of the gutter- all are important.

Dari penjelasan tersebut dapat kita ketahui bahwa *picture book* terdiri dari gambar dan teks yang menjelaskan maksud dari gambar tersebut. Pemanfaatan gambar sebagai ilustrasi dari sebuah tulisan sangat penting dan tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Penggunaan gambar dan tulisan secara bersama-sama dapat memperjelas materi yang terdapat dalam sebuah buku. Hal ini sesuai dengan pendapat Mustadi, Suhardi, Susilaningrum, Ummah, Purwatiningsyah & Wijayanti (2017) yang menyatakan bahwa penggunaan gambar dan tulisan pada sebuah buku tidak dapat berdiri sendiri, namun saling terkait satu sama lain dalam menyampaikan pesan yang terdapat dalam sebuah cerita.

Sementara itu, Huck et al. (1987:197) menjelaskan pengertian dari *picture storybook* yaitu *the picture storybook is one of that conveys its messages through two media, the art of illustrating and the art of writing*. Buku cerita bergambar merupakan perpaduan antara dua unsur dalam penyampaian pesan kepada pembaca yaitu melibatkan seni melukis dan seni menulis. Dari penjelasan tersebut dapat diketahui bahwa buku bergambar (*picture book*) merupakan bagian dari buku cerita bergambar (*picture storybook*).

Buku bergambar memiliki tujuan tersendiri. Seperti yang diungkapkan oleh Mitchell (2003:87) yang menyatakan bahwa “*categories from purpose of picture book are dealing with emotions, learning about the world, learning about people, relationship, and feelings, having fun, simulating the imagination, and appreciating*

beauty.” Tujuan dari buku bergambar yaitu mengajarkan pembaca tentang dunia, manusia, hubungan, perasaan, imajinasi, dan menghargai keindahan.

Kelemen, Emmons, Schillaci & Ganea (2016) menyatakan bahwa buku cerita bergambar juga mengurangi beban kognitif siswa. Melalui cerita dan gambar yang tergabung menjadi satu bagian akan mampu meringankan beban dan fikiran siswa dalam belajar. Heat, Houston-Price, & Kennedy (2014) menambahkan bahwa melalui buku bergambar, persepsi siswa akan lebih mudah dipengaruhi meskipun mereka tidak melihat wujud konkretnya. Senada dengan kedua pendapat di atas, Lukens (2003: 49) menyatakan bahwa *event briefest of picture book texts can show fully develop characters.* Maksudnya adalah teks dan gambar pada *picture book* dapat menunjukkan dan mengembangkan karakter yang dimiliki oleh siswa.

Lift the flap book dikemas dengan menyusun/menumpuk beberapa kertas, lalu mengunci salah satu sisi susunan kertas dan menyisakan sebagian besar bagian kertas agar dapat dibuka dan ditutup kembali. Pada tahun 1953, *lift the flap book* merupakan teknologi yang diciptakan dari material kertas yang mampu menjadi sarana para medis untuk menjelaskan bagaimana susunan anatomi tubuh manusia sebelum adanya teknologi yang lebih canggih seperti saat ini. Teknologi buku semacam ini memiliki peranan yang sangat penting yang disertai pula dengan berkembangnya teknik cetak, sehingga buku dapat diproduksi secara

masal. Sampai sekarang pun *lift the flap* masih sering kita jumpai di pasaran, dengan istilah yang sama dengan awal kemunculannya di bidang medis. Istilah inilah yang akhirnya semakin akrab dikenal dengan mekanisme kertas yang menyerupai teknis membuka dan menutup jendela. Manfaat *lift the flap book* sangat besar, salah satunya adalah kegiatan melihat, membuka dan menutup gambar pada *lift the flap book* dapat melatih perkembangan motorik pada anak-anak.

Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa *lift the flap storybook* merupakan buku cerita bergambar yang memiliki jendela/penutup yang dapat dibuka dan ditutup dengan memadukan gambar dan tulisan untuk mengajarkan siswa tentang hidup dan kehidupan sehingga mampu menumbuhkan karakter positif yang dimiliki oleh siswa seperti kemampuan pemecahan masalah dan rasa ingin tahu siswa. Cerita yang dihadirkan pada buku ini adalah cerita di dunia nyata yang sering dialami oleh siswa dalam kehidupannya sehari-hari sehingga siswa akan mudah memahami materi yang ada di dalamnya.

b. Pembelajaran Ramah Anak

Pembelajaran ramah anak merupakan pembelajaran yang saat ini mendapatkan perhatian yang serius dari pemerintah maupun masyarakat sekitar karena terdapat banyak kasus kekerasan yang dialami oleh anak baik di rumah, sekolah maupun lingkungan masyarakat. Pemenuhan hak dan perlindungan anak pada bidang pendidikan ditegaskan dalam Pasal 28C Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945

yang menyebutkan bahwa setiap orang berhak mengembangkan diri melalui pemenuhan kebutuhan dasar, berhak mendapat pendidikan dan memperoleh manfaat dari ilmu pengetahuan dan teknologi, seni dan budaya, demi meningkatkan kualitas hidupnya dan demi kesejahteraan umat manusia.

Bidang pendidikan menjadi fokus utama bagi pemenuhan kebutuhan anak karena melalui pendidikan seorang anak akan belajar tentang hidup dan kehidupan, cara bersikap untuk menjadi bekal dalam menjalani kehidupannya di masa yang akan datang. Undang-undang RI Nomor 9 Tahun 2012 pasal 28, 29 dan 31 Konvensi Hak Anak menjelaskan beberapa poin penting tentang hak anak sebagai berikut :

1. Pendidikan berpusat pada anak, penegakan disiplin dengan memperhatikan martabat dan harga diri anak atau nonkekerasan, dan pengembangan kapasitas anak;
2. Pengembangan keterampilan, pembelajaran, kemampuan lainnya, martabat manusia, harga diri dan kepercayaan diri;
3. Pengembangan kepribadian, bakat dan kemampuan untuk hidup dalam kehidupan di masyarakat;
4. Hak anak untuk pendidikan tidak hanya masalah akses, tetapi konten; dan
5. Hak anak untuk pemanfaatan waktu luang dan kegiatan budaya

Akan tetapi, sekolah yang semestinya menjadi wadah untuk mendapatkan pendidikan bagi sang anak, sering dijadikan sebagai tempat untuk melakukan tindakan kekerasan kepada anak sehingga pemerintah menaruh perhatian yang besar pada bidang pendidikan. Salah satu bentuk perhatian pemerintah terhadap pembelajaran ramah anak di Indonesia yaitu dengan dikeluarkannya Peraturan Menteri Negara Pemberdayaan

Perempuan dan Perlindungan Anak Republik Indonesia Nomor 8 Tahun 2014 Tentang Kebijakan Sekolah Ramah Anak.

Program sekolah ramah anak ini salah satunya dapat diwujudkan melalui kegiatan pembelajaran ramah anak di sekolah dengan materi dan buku pelajaran yang memiliki karakteristik ramah anak. Indikator sekolah ramah anak dijelaskan dalam Kemenppa Indonesia (2011: 14) yaitu sebagai berikut :

1. Kebijakan Sekolah Ramah Anak meliputi :
memenuhi standar pelayanan minimal di satuan pendidikan, memiliki kebijakan anti kekerasan, kode etik penyelenggaraan satuan pendidikan, penegakan disiplin dengan non kekerasan
2. Program dan Fasilitas Kesehatan di Satuan Pendidikan meliputi :
Memiliki program UKS, memiliki toilet dan kamar mandi yang memenuhi persyaratan kesehatan, menerapkan perilaku hidup bersih, sekolah adiwiyata dan kantin sehat.
3. Lingkungan dan infrastruktur yang aman, nyaman, sehat dan bersih serta aksesibel yang memenuhi SNI konstruksi dan bangunan.
4. Partisipasi anak yang meliputi perencanaan, kebijakan dan tata tertib, pembelajaran, pengaduan, pemantauan dan evaluasi
5. Penanaman nilai-nilai luhur dan seni budaya
6. Pendidik dan tenaga kependidikan terlatih
7. Program keselamatan dari rumah dan/atau di satuan pendidikan
8. Peran serta masyarakat dan dunia usaha di satuan pendidikan

Indikator tersebut menjadi landasan utama dalam mengembangkan buku dan materi yang memiliki karakteristik ramah anak. UNICEF (2009: 14) menjelaskan bahwa pembelajaran untuk anak di sekolah ramah anak meliputi: *learning to know, learning to be, learning to live together* dan *learning to do*. Proses pembelajaran ramah anak mengarahkan anak belajar untuk mengetahui, belajar menjadi pribadi yang lebih baik, belajar untuk hidup bersama dan belajar dengan melakukan.

Sejalan dengan hal tersebut, panduan pada buku perangkat pengembangan lingkungan inklusif ramah terhadap pembelajaran (2007: 4) menyebutkan bahwa sekolah yang ramah terhadap anak merupakan sekolah dimana semua anak memiliki hak untuk belajar mengembangkan semua potensi yang dimilikinya seoptimal mungkin dalam lingkungan yang nyaman dan terbuka. Menjadi ramah apabila keterlibatan dan partisipasi semua pihak dalam pembelajaran tercipta secara alami dengan baik.

Kustawan (2013:7) menambahkan bahwa kegiatan pembelajaran yang ramah anak (*friendly learning*) merupakan inti dari pengelolaan sekolah. Pembelajaran yang ramah menerapkan berbagai strategi pembelajaran yang berorientasi pada keaktifan peserta didik (*aktif learning*) dan pembelajaran yang berpusat pada anak/peserta didik (*student centered*). Salah satu bentuk perlindungan terhadap anak adalah terbebasnya anak dari tindakan diskriminasi yang dilakukan oleh warga di sekolah seperti yang tertulis pada Pasal 28B ayat (2) Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 menyebutkan bahwa setiap anak berhak atas kelangsungan hidup, tumbuh, dan berkembang serta berhak atas perlindungan dari kekerasan dan diskriminasi.

Hak-hak anak di sekolah hendaklah diperhatikan dengan baik terutama hal-hal yang menyangkut rasa aman dari seluruh warga sekolah seperti yang tercantum pada Pasal 54 Undang-Undang Perlindungan Anak, yang menyatakan bahwa anak di dalam dan di lingkungan sekolah

wajib dilindungi dari tindakan kekerasan yang dilakukan oleh guru, pengelola sekolah atau teman-temannya di dalam sekolah yang bersangkutan, atau lembaga pendidikan lainnya. Sesuai dengan hal tersebut Kemdikbud (2016: 11) juga menegaskan bahwa prinsip sekolah ramah anak adalah non deskriminasi; kepentingan terbaik bagi anak; hak hidup, kelangsungan hidup dan tumbuh kembang; penghormatan terhadap pandangan anak; dan tata kelola yang baik.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang ramah anak adalah pembelajaran yang sangat diperlukan dalam proses pendidikan dengan memperhatikan keberagaman peserta didik. Dengan adanya kegiatan yang dapat meningkatkan pengetahuan, pengalaman dan kompetensi guru dalam upaya menyiapkan pembelajaran yang ramah bagi semua peserta didik akan memberikan kontribusi yang positif dalam menumbuhkan minat, sikap dan motivasi peserta didik. Keramahan, kehangatan dan saling menghargai yang diteladankan oleh guru menjadi inspirasi bagi semua peserta didik dalam bersikap.

c. *Lift the Flap Storybook Berbasis Ramah Anak*

Dari pengertian dan penjabaran *lift the flap storybook* dan pendidikan ramah anak dapat disimpulkan bahwa *lift the flap storybook* berbasis ramah anak merupakan buku cerita bergambar yang memiliki jendela/penutup yang dapat dibuka dan ditutup dengan memadukan gambar dan tulisan untuk mengajarkan anak tentang hidup dan

kehidupan dengan menekankan sikap ramah terhadap anak sehingga anak mampu menumbuhkan potensi dan karakter positif yang dimiliki dalam lingkungan yang nyaman dan terbuka. Hal ini sesuai dengan pendapat Lysaker & Nie (2017: 38) yang menyatakan bahwa *the positif impact begins with the message in the illustrated picture book*. Dampak positif terhadap karakter siswa diperoleh dari pesan yang terdapat di dalam gambar sebuah buku. Salah satu karakter positif ialah rasa ingin tahu siswa. Dengan membaca sebuah buku, siswa akan memiliki rasa ingin tahu yang besar terhadap buku yang dibaca.

Lift the flap storybook berbasis ramah anak ini terinspirasi dari berkembangnya media pembelajaran dengan menggunakan buku berjendela di sekolah-sekolah serta tingginya perhatian pemerintah terhadap pendidikan ramah anak di sekolah-sekolah. Kelebihan yang dimiliki oleh *lift the flap storybook* berbasis ramah anak adalah adanya kejutan yang terdapat pada setiap lipatan buku. *Lift the flap storybook* berbasis ramah anak memberikan kejutan kepada siswa saat siswa membuka lipatan yang terdapat di dalam buku karena di dalam lipatan tersebut terdapat keterangan penting dari materi yang disampaikan pada buku ini sehingga siswa menjadi tertarik untuk membuka kembali lipatan-lipatan lain yang ada dalam buku ini.

Cerita yang terdapat dalam buku ini memiliki unsur-unsur pembangun berupa unsur intrinsik dan ekstrinsik. Nurgiyantoro (2016: 222) menjelaskan bahwa unsur intrinsik merupakan unsur-unsur cerita

yang secara langsung berada di dalam cerita, menjadi bagian dari cerita dan ikut membentuk eksistensi cerita, sedangkan unsur ekstrinsik merupakan unsur yang berada di luar cerita tetapi mempunyai pengaruh terhadap cerita yang dikisahkan.

Penekanan aspek ramah anak dalam buku ini menjadi ciri khas yang dimiliki oleh *lift the flap storybook* berbasis ramah anak. Muatan ramah anak dalam buku ini dihadirkan 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 ini adalah 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 seperti pentingnya membuang sampah pada tempatnya.

Selain interaksi antar tokoh dalam cerita, aspek ramah anak juga dihadirkan pada kegiatan pembelajaran. Berdasarkan uraian tentang pembelajaran ramah anak, dapat disimpulkan bahwa indikator kegiatan pembelajaran ramah anak sebagai berikut:

- 1) Peserta didik diberikan kesempatan untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran.
- 2) Pembelajaran berpusat pada siswa (*student center*).
- 3) Guru dan siswa saling menghormati dan menghargai selama kegiatan pembelajaran berlangsung yaitu siswa mendengarkan penjelasan materi dari guru, siswa diberikan kesempatan untuk mengeluarkan pendapat, sedangkan siswa yang lain menghargai pendapat dari temannya.
- 4) Guru menjelaskan materi pelajaran menggunakan bahasa Indonesia yang baik.
- 5) Siswa berbicara dengan menggunakan bahasa yang sopan selama proses pembelajaran berlangsung.
- 6) Pembelajaran di kelas mengembangkan minat dan bakat yang dimiliki oleh siswa.
- 7) Terjalin kehangatan dan keramahan antara guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran.

- 8) Menghindari adanya penghinaan, ejekan, meremehkan, mengejek dan menyakiti perasaan anak selama proses pembelajaran berlangsung.
- 9) Menghilangkan diskriminasi kepada anak penyandang disabilitas
- 10) Menyediakan pengalaman belajar dan proses pembelajaran yang mengembangkan keragaman karakter dan potensi peserta didik.
- 11) Kegiatan pembelajaran lebih ditekankan pada praktik melalui pedoman aktivitas siswa yang terdapat pada *lift the flap storybook* berbasis ramah anak.

Melalui pembelajaran ramah anak dalam buku ini dapat membantu pemerintah dalam mewujudkan hak-hak anak Indonesia dalam pengembangan diri dan kehidupan sang anak untuk mencapai kualitas hidup yang lebih baik seperti yang tercantum dalam UUD 1945 dalam Pasal 28C. Pemenuhan kebutuhan dan hak-hak anak melalui pembelajaran ramah anak ini menjadi tolak ukur sekolah untuk membantu pemerintah dalam menukseskan Peraturan Menteri Negara Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak Nomor 8 Tahun 2014 tentang kebijakan sekolah ramah anak.

d. Unsur-Unsur Cerita *Lift the Flap Storybook* Berbasis Ramah Anak

Nurgiyantoro (2016) menjelaskan bahwa unsur intrinsik cerita terdiri dari tema, tokoh dan penokohan, alur, latar, sudut pandang, moral serta *style* dan nada, sedangkan unsur ekstrinsik terdiri dari jati diri pengarang yang mempunyai ideologi, pandangan hidup dan kondisi

kehidupan sosial-budaya masyarakat yang dijadikan latar cerita. Unsur intrinsik cerita yang menjadi dasar pembuatan unsur intrinsik pada *lift the flap storybook* berbasis ramah anak dijabarkan oleh Nurgiyantoro (2016) sebagai berikut:

1) Tema

Tema merupakan gagasan utama atau makna utama sebuah cerita. Tema ini merupakan dasar pengembangan sebuah cerita yang mengikat berbagai unsur instrinsik cerita sehingga dapat tampil sebagai sebuah kesatupaduan yang harmonis.

2) Tokoh dan penokohan

Tokoh merupakan pelaku yang dikisahkan perjalanan hidupnya dalam cerita lewat alur, baik sebagai pelaku maupun penderita. Penokohan yang kuat dalam sebuah cerita dapat dihadirkan melalui keterkaitan yang harmonis antara keadaan dan kualitas fisik dan non fisik sebuah tokoh yang meliputi jenis kelamin, usia dan postur tubuh. Jenis-jenis tokoh dalam cerita terdiri dari tokoh rekaan dan tokoh sejarah, tokoh protagonis dan antagonis, tokoh putih dan hitam, tokoh datar dan tokoh bulat, serta tokoh statis dan tokoh berkembang.

3) Alur cerita

Alur berkaitan dengan bagaimana peristiwa, tokoh dan segala sesuatu itu digerakkan dan dikisahkan sehingga menjadi sebuah rangkaian cerita yang padu dan menarik. Selain itu alur juga mengatur berbagai peristiwa dan tokoh tampil dalam urutan yang enak, menarik

dan terjaga kelogisan serta kelancaran ceritanya. Pola alur dalam cerita terdiri dari : (a) pola awal, tengah dan akhir, (b) kronologis versus bolak baalik, (c) konflik dan klimaks, (d) suspense dan surprise, (e) kesatupaduan.

4) Latar

Latar dapat dipahami sebagai landas tumbu berlangsungnya berbagai peristiwa dan kisah yang diceritakan dalam cerita. Latar menunjuk pada tempat, yaitu lokasi dimana cerita itu terjadi, waktu, kapan cerita itu terjadi dan lingkungan sosial-budaya, keadaan kehidupan bermasyarakat tempat tokoh dan peristiwa terjadi.

5) Sudut pandang

Sudut pandang pada hakikatnya adalah sebuah cara, strategi, atau siasat yang secara sengaja dipilih pengarang untuk mengungkapkan cerita dan gagasannya. Macam-macam sudut pandang terdiri dari sudut pandang persona pertama dan sudut pandang orang ketiga.

6) Moral

Moral/amanat dapat dipahami sebagai sesuatu yang ingin disampaikan kepada pembaca yang berkaitan dengan berbagai hal yang berkonotasi positif, bermanfaat bagi kehidupan dan mendidik. Moral berhubungan dengan masalah baik dan buruk, namun istilah moral selalu dikonotasikan dengan hal-hal yang baik.

7) *Style* dan Nada

Style dan nada merupakan dua hal yang terkait erat. *Style* berkaitan dengan masalah pilihan berbagai aspek kebahasaan yang dipergunakan dalam sebuah teks kesastraan. Nada adalah sesuatu yang terbangkitkan oleh pemilihan berbagai bentuk komponen *style* tersebut. Jadi nada pada hakikatnya merupakan sesuatu yang terbentuk, terbangkitkan, atau sebagai konsekuensi terhadap pilihan *style*.

Melalui sebuah cerita yang memiliki unsur intrinsik dan ekstrinsik yang membangun cerita pada buku *lift the flap storybook* berbasis ramah anak, mampu memberikan motivasi kepada siswa untuk membaca dan belajar dengan menggunakan buku ini secara terus-menerus. Adanya cerita dalam buku ini menjadi nilai pembeda yang dimiliki oleh buku *lift the flap storybook* berbasis ramah anak dibandingkan dengan buku pelajaran yang selama ini digunakan oleh siswa di sekolah. *Lift the flap storybook* berbasis ramah anak dapat menjadi salah satu buku rujukan yang dapat digunakan oleh siswa untuk belajar di sekolah.

e. Kriteria Kelayakan *Lift the Flap Storybook* Berbasis Ramah Anak

Lift the flap storybook berbasis ramah anak merupakan media pembelajaran berupa buku pendamping matematika kurikulum 2013. Permendikbud Nomor 8 Tahun 2016 pasal 3 menjelaskan bahwa kriteria buku teks pelajaran maupun buku non teks pelajaran yang layak digunakan oleh satuan pendidikan wajib memenuhi empat unsur yaitu :

1) Kulit Buku

Kulit buku pada buku teks pelajaran dan buku non teks pelajaran terdiri dari kulit depan buku, kulit belakang buku dan punggung buku.

2) Bagian Awal

Bagian awal pada buku teks pelajaran wajib memenuhi halaman judul, halaman penerbitan, halaman kata pengantar, halaman daftar isi, halaman daftar gambar, halaman tabel dan penomoran halaman.

Bagian awal pada buku non teks pelajaran wajib memenuhi halaman judul, halaman penerbitan serta dapat juga menambahkan halaman kata pengantar, halaman daftar isi, halaman daftar gambar, halaman tabel dan penomoran halaman.

3) Bagian Isi

Bagian isi buku pada buku teks pelajaran wajib memenuhi aspek materi, aspek kebahasaan, aspek penyajian materi dan aspek kegrafikan. Bagian isi buku pada buku non teks pelajaran wajib memenuhi aspek materi, serta dapat juga menambahkan aspek kebahasaan, aspek penyajian materi dan aspek kegrafikan.

4) Bagian Akhir

Bagian akhir pada buku teks pelajaran wajib memenuhi informasi tentang pelaku perbukuan, glosarium, daftar pustaka, indeks, dan lampiran. Bagian akhir buku pada buku non teks pelajaran yang non fiksi wajib memenuhi informasi tentang pelaku perbukuan dan

indeks, serta dapat juga menambahkan glosarium, daftar pustaka, dan lampiran.

Kriteria buku yang layak digunakan tersebut menjadi dasar dalam penyusunan media *lift the flap storybook* berbasis ramah anak. Selain itu, terdapat lima indikator penting yang perlu diperhatikan untuk memenuhi kelayakan sebuah buku sesuai dengan Peraturan Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) Nomor 41 Tahun 2016 tentang Prosedur Operasi Standar Penyelenggaraan Penilaian Buku Tekst Pelajaran Dan Buku Panduan Guru Pola Inisiatif Masyarakat menjelaskan bahwa kelayakan sebuah buku mencakup aspek isi, penyajian, bahasa dan keterbacaan, kelayakan Buku Panduan Guru (BPG) dan kelayakan grafika. Penjelasan lengkap masing-masing indikator sebagai berikut:

1) Isi

Kelayakan isi dinilai dari dimensi pengetahuan, dan keterampilan. Dimensi pengetahuan terdiri dari cakupan materi, akurasi materi, kemutakhiran dan kontekstual, ketaatan pada hukum dan perundangan, sedangkan dimensi keterampilan meliputi cakupan kegiatan, akurasi kegiatan dan karakteristik kegiatan. Kriteria dari masing-masing dimensi dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a) Cakupan materi, meliputi : kedalaman dan keluasan materi
- b) Akurasi materi, meliputi : akurasi fakta, akurasi konsep/prinsip dan akurasi prosedur/metode

- c) Kemutakhiran dan kontekstual, meliputi : kesesuaian dengan perkembangan ilmu, keterkiniaan/kettermasaan fitur, *real life* dan memperhatikan potensi Indonesia
- d) Ketaatan pada hukum dan perundang-undangan, meliputi : orisinalitas tulisan, bebas dari SARA/pornografi/bias

2) Penyajian

- a) Teknik penyajian, meliputi : sistematika penyajian, kelogisan penyajian, keruntutan penyajian, dan koherensi
- b) Pendukung penyajian materi, meliputi : ilustrasi, *advance organizer*, peta konsep, contoh soal, soal-soal, rujukan/sumber acuan termasa, kunci jawaban, penomoran table/gambar/lampiran.
- c) Penyajian pembelajaran, meliputi : keterlibatan aktif peserta didik, komunikasi interaktif, pendekatan ilmiah dan variasi penyajian (aspek pedagogik).
- d) Kelengkapan penyajian, meliputi : pendahuluan, daftar isi, glosarium, daftar indeks dan daftar pustaka.

3) Bahasa dan Keterbacaan

- a) Sesuai dengan perkembangan peserta didik yaitu kesesuaian dengan tingkat perkembangan berpikir peserta didik dan kesesuaian dengan tingkat perkembangan sosial/emosional peserta didik
- b) Komunikatif

- c) Dialogis dan interaktif yaitu memotivasi dan mendorong berfikir kritis
- d) Lugas yaitu kalimat mudah dipahami dan kebakuan istilah
- e) Koherensi dan keruntutan alur pikir
- f) Kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia yang benar, meliputi : tata bahasa, ejaan, simbol/lambang.

4) Kelayakan (BPG):

- a) Bagian umum, meliputi : pendahuluan, cakupan dan lingkup, tujuan pembelajaran, strategi pembelajaran, kegiatan pembelajaran dan evaluasi pembelajaran
 - b) Bagian khusus, meliputi : materi dari masing-masing KD yaitu indikator dan tujuan pembelajaran, proses/kegiatan pembelajaran, pengayaan, evaluasi, penyajian dan bahasa
- 5) Kelayakan grafika, meliputi aspek keterbacaan cetakan, kekuatan penjilidan buku, pemilihan kertas dan pertimbangan untuk memungkinkan harga yang terjangkau.

Kelayakan sebuah buku dijelaskan lebih ringkas oleh Badan Standar Nasional Pendidikan Tahun 2007 ke dalam komponen penilaian buku teks dalam buletin BSNP Kegiatan Penilaian Buku Teks Pelajaran Pendidikan Dasar dan Menengah sebagai berikut:

1) Kelayakan Isi

Komponen kelayakan isi ini diuraikan menjadi beberapa subkomponen atau indikator berikut: a) Alignment dengan SK dan KD mata pelajaran,

perkembangan anak, kebutuhan masyarakat; b) Substansi keilmuan dan *life skills*; c) Wawasan untuk maju dan berkembang; d) Keberagaman nilai-nilai sosial

2) Kebahasaan

Komponen kebahasaan ini diuraikan menjadi beberapa subkomponen atau indikator berikut : a) Keterbacaan; b) Kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar; c) Logika berbahasa

3) Penyajian

Komponen penyajian ini diuraikan menjadi beberapa subkomponen atau indikator berikut : a) Teknik; b) Materi; c) Pembelajaran

4) Kegrafikaan

Komponen kegrafikaan ini diuraikan menjadi beberapa subkomponen atau indikator berikut: a) Ukuran/format buku; b) Desain bagian kulit; c) Desain bagian isi; d) Kualitas kertas; e) Kualitas cetakan; f) Kualitas jilidan.

Penjelasan tersebut menjadi dasar dalam pembuatan instrumen penilaian kelayakan *lift the flap storybook* berbasis ramah anak sebagai media pembelajaran berupa buku pendamping matematika kurikulum 2013.

5) Kemampuan Pemecahan Masalah

a. Pengrtian Kemampuan Pemecahan Masalah

Masalah muncul ketika adanya perbedaan antara kenyataan dengan harapan. Hal ini sebagaimana dijelaskan oleh Butterfield (2010: 2) yang menyatakan bahwa “*a problem is the difference between the*

current state and where you want to be" yang artinya sebuah masalah akan muncul ketika adanya perbedaan antara kenyataan yang terjadi dengan harapan yang diinginkan. Secara lebih spesifik, Lencher (Hartono, 2014: 2) mendeskripsikan masalah matematika sebagai soal matematika yang strategi penyelesaiannya tidak dapat dilihat secara langsung sehingga memerlukan pengetahuan dan pemahaman sebelumnya untuk dapat menyelesaiakannya.

Masalah yang muncul pada seseorang perlu diselesaikan dengan berbagai alternatif jawaban agar diperoleh hasil sesuai dengan yang diharapkan. Posamentier dan Krulik (2009: 2) menyatakan "*a problem is a situation that confronts the learner, that requires resolution, and for which the path to the answer is not immediately known.*" Maksudnya masalah merupakan situasi yang dihadapi oleh siswa dan memerlukan solusi untuk menyelesaikan permasalahan tersebut yang tidak segera dapat diketahui jawabannya oleh siswa.

Pada saat menemui sebuah masalah, ada empat kategori perilaku pemecahan masalah yang muncul pada diri seseorang seperti yang diungkapkan oleh Semeniuk et al. (2010: 393) yang menyatakan bahwa ada empat kategori perilaku pemecahan masalah yaitu bermusuhan, negatif, netral dan positif. Jika masalah yang ditemui tidak diselesaikan, maka tidak menutup kemungkinan akan memunculkan dampak yang negatif pada diri seseorang. Agar dapat menyelesaikan permasalahan diperlukan pemecahan masalah yang tepat. Usaha sangat diperlukan

untuk mendapatkan solusi yang tepat dari sebuah permasalahan yang ada.

Hal ini sesuai dengan pendapat Schunk (2012: 416) bahwa pemecahan masalah mengacu pada usaha orang-orang untuk mencapai tujuan karena mereka tidak memiliki solusi otomatis.

Kemampuan pemecahan masalah mempunyai manfaat seperti yang dikemukakan oleh NCTM (2000: 52) bahwa:

by learning problem solving in mathematics, student should acquire the ways of thinking, habits of persistence and curiosity, and confidence in unfamiliar situations that will serve them well outside the mathematics classroom. In everyday life and in the workplace, being a good problem solver can lead to great advantages.

Maksud dari penjelasan yang dikemukakan oleh NCTM di atas adalah melalui pembelajaran pemecahan masalah dalam matematika, siswa akan mendapatkan cara berfikir, ketekunan, keingitanan, dan rasa percaya diri dalam situasi yang lain diluar kelas matematika, dalam kehidupan sehari-hari dan di tempat kerja. Dengan pemecahan masalah yang baik, seseorang akan mendapatkan keuntungan besar. Senada dengan NCTM, Nila (2009: 485-486) juga menyatakan tentang manfaat pemecahan masalah yaitu siswa yang terlatih dengan pemecahan masalah akan terampil menyeleksi informasi yang relevan, kemudian menganalisisnya dan akhirnya meneliti hasilnya.

Berdasarkan uraian di atas, kemampuan pemecahan masalah dalam penelitian ini adalah kemampuan siswa dalam memecahkan masalah-masalah matematika secara sistematis dengan menggunakan beragam alternatif pemecahan masalah. Diperlukan usaha yang kuat agar

dapat menyelesaikan permasalahan yang ditemui, usaha tersebut akan membuat siswa terbiasa dalam kemampuan menyelesaikan permasalahan yang terdapat pada mata pelajaran matematika sehingga siswa akan memiliki cara berfikir serta rasa percaya diri yang kuat dalam mempelajari setiap materi pelajaran matematika.

b. Kemampuan Pemecahan Masalah untuk Siswa Sekolah Dasar

Kemampuan pemecahan masalah matematis sangatlah penting untuk dimiliki oleh siswa sekolah dasar. Pentingnya kemampuan pemecahan masalah tersebut diungkapkan oleh Waters & Logan (2004: 7) yang menyatakan bahwa dalam pembelajaran matematika, pemecahan masalah matematika merupakan salah satu tujuan penting, bahkan proses pemecahan masalah matematis merupakan jantung dari matematika. Oleh karena itu kemampuan pemecahan masalah matematis merupakan sebuah strategi yang sangat baik dalam memecahkan permasalahan matematika di bangku sekolah dasar.

Strategi kemampuan pemecahan masalah antara anak usia sekolah dasar dan orang dewasa memiliki perbedaan karena tingkat berfikir anak SD yang masih sederhana. Hal ini sejalan dengan pendapat Treffinger & Isaken (2005: 321) yang menyatakan bahwa bagi anak-anak terdapat tiga komponen utama dalam penyelesaian suatu masalah yang harus dilakukan, yaitu memahami permasalahan, memunculkan ide, dan menyiapkan atau menentukan tindakan. Untuk memperoleh kemampuan dalam pemecahan masalah, seseorang siswa harus memiliki banyak

pengalaman dan keterampilan dalam memecahkan masalah. Siswa yang terbiasa memecahkan masalah akan meningkatkan potensi intelektualnya. Khan (2012: 316) menyatakan bahwa “*problem do occur in life but their proper solution is a skill, which many people are devoid of.*” Artinya masalah memang terjadi dalam hidup tapi solusi tepat mereka adalah keterampilan yang tidak banyak dimiliki oleh seseorang.

Tugas atau soal yang terdapat pada pembelajaran matematika yang diberikan tidak semua dapat dianggap sebagai suatu masalah. Menurut Ruseffendi (2006: 335-342) ada tiga syarat suatu soal dapat dikatakan sebagai masalah, antara lain 1) apabila persoalan tersebut belum diketahui bagaimana cara menyelesaiannya; 2) apabila soal tersebut sesuai dengan tingkat berfikir dan pengetahuan awal siswa; 3) apabila siswa memiliki keinginan untuk menyelesaikan soal tersebut. Siswa tidak dapat mengenali jalan yang tepat untuk memperoleh tujuan yang diinginkan secara otomatis sehingga mereka membutuhkan satu atau lebih pemecahan masalah.

Pemecahan masalah dalam pembelajaran matematika mempunyai kedudukan penting dalam mengembangkan keterampilan berfikir siswa. Keterampilan berfikir yang dikembangkan melalui kemampuan pemecahan masalah melibatkan berbagai proses kognitif. Sebagaimana pendapat dari Schoenfeld (Yasin, Halim, & Ishar, 2012: 66) bahwa “*problem-solving is a complex process that engages various cognitive*

operations such as collecting and sorting information, and heuristic and metacognitive strategies.” Maksudnya, pemecahan masalah adalah proses kompleks yang melibatkan berbagai proses kognitif seperti mengumpulkan dan memilih informasi, heuristik dan strategi metakognitif

c. Indikator Kemampuan Pemecahan Masalah

Pemecahan masalah merupakan suatu proses yang mempunyai tahapan-tahapan. Polya (2004: 5-15) menerangkan secara rinci empat tahap masalah yang disajikan secara terurut, yakni: 1) *understanding of problem* (memahami masalah); 2) *devising of plan* (merencanakan cara penyelesaian); 3) *carrying out of plan* (melaksanakan rencana); 4) *looking back* (memeriksa kembali proses dan hasil). Langkah-langkah Polya dalam penyelesaian masalah secara bertahap memungkinkan siswa memperoleh pengalaman pemecahan masalah secara sistematis sehingga akan meningkatkan kemampuan pemecahan masalahnya.

Senada dengan Polya, Roe dan Ross (1994: 202) mengemukakan bahwa terdapat lima tahap dalam pemecahan masalah yaitu : mengidentifikasi masalah, menemukan berbagai informasi yang berkaitan dengan masalah, membuat hipotesis, menguji hipotesis dan membuat kesimpulan. Pendapat tersebut juga diperkuat oleh Santrock (2011: 317-318) yang menyatakan bahwa empat langkah yang harus dilakukan individu untuk meyelesaikan masalah secara efektif yaitu: 1) mencari dan membatasi masalah; 2) mengembangkan solusi pemecahan

masalah yang baik; 3) mengevaluasi solusi; 4) memikirkan dan mendefinisikan kembali masalah dan solusi dari waktu ke waktu.

Pada pembelajaran matematika, Sugiman (2010: 44) menyatakan bahwa aspek pemecahan masalah ada empat yaitu: 1) Pemahaman matematika meliputi pemahaman konseptual dan prosedural; 2) Strategi pemecahan masalah; 3) Komunikasi; 4) Akurasi, sedangkan Byrnes (2008: 79) menyatakan pendapatnya tentang komponen pemecahan masalah yaitu:

The main component of problem solving include recognizing that a problem exist, defining the problem and creating a mental representation of it, exploring a range of possible solution strategies, implementing the most promising strategy, monitoring progress toward the goal of solution, evaluating the accuracy ig the solution, and learning from experience.

Maksud dari penjelasan tersebut adalah komponen utama dalam pemecahan masalah yaitu mengakui bahwa adanya masalah, mendefinisikan masalah dan menciptakan representasi mental dari masalah itu, menjelajahi berbagai strategi solusi yang mungkin, menerapkan strategi yang paling baik, memantau kemajuan menuju tujuan dari solusi, mengevaluasi keakuratan solusi, dan belajar dari pengalaman.

Widowati, Nurohman & Anjarsari (2017: 36) menyatakan bahwa seseorang dikatakan dapat memecahkan masalah jika muncul beberapa indikator pemecahan masalah yang meliputi : (1) mengidentifikasi masalah; (2) merumuskan masalah; (3) mencari solusi alternatif; (4)

memilih solusi terbaik; (5) kelancaran dalam memecahkan masalah; (6) kualitas hasil pemecahan masalah. Selain itu, Schunk (2012: 421) menambahkan bahwa indikator pemecahan masalah pada anak usia 7-12 tahun setidaknya mampu mengidentifikasi masalah, mendefinisikan dan menampilkan masalah serta menentukan strategi yang mungkin untuk dilakukan.

Berdasarkan uraian di atas, indikator yang sesuai digunakan untuk mengukur kemampuan pemecahan masalah yaitu pendapat dari Polya. Oleh karena itu indikator yang digunakan untuk mengukur kemampuan pemecahan masalah dalam penelitian ini sesuai dengan indikator pemecahan masalah yang dikemukakan oleh polya (2004: 5-15) yaitu sebagai berikut :

(1) *understanding of problem* (memahami masalah); (2) *devising of plan* (merencanakan cara penyelesaian); (3) *carrying out of plan* (melaksanakan rencana); dan (4) *looking back* (memeriksa kembali proses dan hasil).

6) Rasa Ingin Tahu

a. Pengertian Rasa Ingin Tahu

Rasa ingin tahu (*curiosity*) adalah dorongan kuat untuk lebih mengetahui tentang sesuatu. Hal ini sejalan dengan pendapat Dyche & Epstein (2011 : 663) yang menyatakan bahwa “*curiosity is encouraging lifelong learning.*” Maksudnya adalah rasa ingin tahu mendorong seseorang untuk belajar sepanjang hayatnya tentang suatu hal. Rasa ingin

tahu terhadap sesuatu mendorong siswa untuk melakukan suatu tindakan pencarian/penyelidikan. Hal ini sesuai dengan pendapat Mc. Elmeel (2002:51) yang menyatakan “*curiosity is desire to learn, investigate or know. It is an interest leading to exploration or inquiry.*” Pendapat ini menyatakan bahwa keingintahuan merupakan keinginan individu untuk belajar, melakukan investigasi untuk mengetahui tentang suatu hal yang diwujudkan melalui kegiatan penyelidikan. Grossnickle (2014: 26) menambahkan bahwa rasa ingin tahu merupakan dorongan dalam diri seseorang untuk memperoleh sebuah pengetahuan, informasi, maupun pengalaman baru untuk mengatasi kesenjangan pengetahuan maupun pengalaman sebelumnya.

Rasa ingin tahu merupakan ketertarikan yang dapat mendorong seseorang untuk melakukan eksplorasi atau penyelidikan terhadap suatu hal. Berlyne dalam Litman & Spielberger (2003:75) yang menyatakan bahwa “*curiosity defined as acquiring new knowledge and new sensory experience that motivate exploratory behavior.*” Maksudnya adalah rasa ingin tahu merupakan dorongan untuk memperoleh pengetahuan baru dan pengalaman indrawi baru melalui kegiatan eksplorasi. Pendapat tersebut juga diperkuat oleh Covojova & Sollar (2007: 90) yang menyatakan bahwa “*curiosity as a positive emotional-motivational system associated with the recognition, pursuit, and self-regulation of novelty and challenge.*” Maksud dari pernyataan tersebut adalah rasa ingin tahu dapat berupa motivasi atau dorongan emosional yang positif

terkait dengan pengaturan diri berupa pengakuan atau usaha untuk mencari tahu tentang hal maupun tantangan baru.

Berlyn menyatakan bahwa rasa ingin tahu dibedakan menjadi dua tipe keingintahuan, yaitu perceptual dan epistemik. Rasa ingin tahu perceptual didefinisikan oleh Berlyn (Litman & Spielberger, 2013) sebagai "*the curiosity which leads to increased perception of stimuli.*" Sedangkan rasa ingin tahu epistemik didefinisikan sebagai "*the curiosity defined as a drive to know.*" Rasa ingin tahu perceptual berhubungan dengan rasa ingin tahu yang dapat mengakibatkan seseorang meningkatkan persepsiya akan pengetahuan atau informasi baru, sedangkan rasa ingin tahu epistemik berhubungan dengan rasa ingin tahu yang mengarahkan seseorang untuk mencari tahu suatu hal. Selain itu Kemendiknas (2010) menjelaskan bahwa terdapat 18 nilai pendidikan budaya dan karakter bangsa, salah satunya adalah rasa ingin tahu. Rasa ingin tahu oleh kemendiknas didefinisikan sebagai sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajari, dilihat dan didengar oleh seseorang.

Kashdan, Rose & Fincham (2004: 291) menjelaskan bahwa rasa ingin tahu sebagai sistem emosi positif yang berhubungan dengan pengenalan dan pengaturan diri untuk mendapatkan ide baru maupun kesempatan yang menantang, sedangkan Arp & Woodard (2004: 32) menyatakan bahwa "*curiosity is a response to an environment of exploration that is expressed through actions and attitudes that manifest*

themselves in wanting to know why." Dari penjelasan tersebut dapat diketahui bahwa rasa ingin tahu dapat diwujudkan dalam bentuk respon untuk mengeksplorasi lingkungan melalui sebuah tindakan, sikap dan keingintahuan untuk mengetahui suatu hal. Melalui rasa keingintahuan yang dimiliki, seseorang akan memperoleh kesempatan yang menantang sehingga akan memunculkan ide-ide baru untuk menyelsaikan tantangan tersebut.

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa rasa ingin tahu merupakan dorongan yang muncul dari dalam diri seseorang untuk lebih memahami tentang suatu hal melalui kegiatan belajar dan penyelidikan. Rasa ingin tahu mendorong seseorang untuk terus mengetahui secara lebih mendalam tentang hal baru yang dipelajarinya melalui kegiatan eksplorasi dan pengalaman indrawi. Rasa ingin tahu merupakan hal penting yang harus dimiliki oleh siswa sekolah dasar untuk dapat mengembangkan ilmu pengetahuan yang dimiliki melalui interaksi dengan lingkungan sekitar.

b. Faktor yang Mempengaruhi Rasa Ingin Tahu Siswa Sekolah Dasar

Rasa ingin tahu yang besar sangat dipengaruhi oleh faktor pendukung munculnya rasa ingin tahu tersebut. Bayi dan anak-anak mempunyai motivasi untuk belajar dari rasa ingin tahu secara alami, didorong oleh keinginan untuk berinteraksi, mengenal dan memahami lingkungan sekitar mereka (Majid, 2013:305).

Berdasarkan pendapat di atas, diperoleh informasi bahwa terdapat tiga faktor yang mempengaruhi rasa ingin tahu siswa yaitu: (a) Keinginan untuk berinteraksi, (b) Keinginan untuk saling mengenal, (c) Keinginan untuk memahami lingkungan sekitar. Interaksi artinya berhubungan. Jadi keinginan untuk berinteraksi dapat diartikan sebagai keinginan siswa untuk melakukan sebuah hubungan dengan materi pelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Hayumuti, dkk yang menyatakan bahwa berinteraksi dapat diartikan sebagai kegiatan untuk mengadakan sebuah hubungan.

Faktor kedua yang mempengaruhi rasa ingin tahu siswa adalah keingin untuk saling mengenal. Mengenal berarti mengetahui. Jadi keinginan untuk saling mengenal berarti keinginan untuk saling mengetahui. Sedangkan faktor ketiga yang mempengaruhi rasa ingin tahu siswa adalah keinginan untuk memahami lingkungan sekitar. Kata memahami berhubungan dengan sebuah pemahaman. Berdasarkan kata kerja operasional, pemahaman berada pada ranah kognitif tingkat dua. Arikunto (2012: 151) menjelaskan bahwa pemahaman dijabarkan sebagai kemampuan untuk mempertahankan, membedakan, menduga, menerangkan, memperluas, menyimpulkan, menggeneralisasikan, memberikan contoh, menuliskan kembali dan memperkirakan.

Ketiga faktor yang mempengaruhi rasa ingin tahu siswa tersebut hendaklah selalu dibina dan terus ditingkatkan agar siswa terus termotivasi untuk belajar sehingga siswa akan mendapat kepuasan dari

apa yang telah dipelajarinya. Hal ini sesuai dengan pendapat Ardiyanto (2013: 22) yang menjelaskan bahwa rasa ingin tahu akan menjadikan siswa sebagai pemikir dan pengamat yang aktif yang kemudian memotivasi siswa untuk belajar lebih mendalam sehingga akan membawa kepuasan dalam dirinya dan meniadakan rasa bosan untuk terus belajar. Hal ini sesuai dengan pendapat Deci (Kashdan, Rose & Fincham, 2004: 291) yang menyatakan bahwa "*curiosity makes people seek out personally meaningful interest and desire and thereby is intrinsically motivating.*"

c. Indikator Rasa Ingin Tahu

Rasa ingin tahu siswa memiliki potensi yang besar dalam meningkatkan pembelajaran. Pluck & Jhonson (2011: 24) menyatakan bahwa "*curiosity is an aspect of intrinsic motivation that has great potential to enhance student learning.*" Artinya bahwa rasa ingin tahu merupakan aspek motivasi intrinsik yang memiliki potensi besar untuk meningkatkan pembelajaran siswa. Senada dengan Pluck & Jhonson, Litman and Jimerson (2004: 147) menyatakan bahwa "*curiosity may be defined as a desire for new information aroused by novel, complex, or ambiguous stimuli.*" Maksudnya adalah rasa ingin tahu dapat berupa keinginan yang timbul dalam diri seorang untuk memperoleh informasi yang baru sebagai akibat dari rangsangan, kompleksitas, dan stimulus yang ambigu.

Schmitt & Lahroodi menjelaskan bahwa ada dua hal penting yang dibutuhkan dalam rasa ingin tahu dan saling mendukung satu sama lain yaitu gambaran dan perhatian. Hal tersebut dijelaskan oleh Schmitt & Lahroodi (2008: 129) sebagai berikut “*curiosity requires a mutually supportive drawing of attention and desire to know: one desires to know because one's attention is drawn, and one's attention continues to be drawn because one desires to know.*” Maksudnya adalah rasa ingin tahu membutuhkan gambaran dan perhatian yang saling mendukung satu sama lain.

Keinginan untuk mengetahui sesuatu membuat seseorang mampu mempertahankan perhatian, dan perhatian inilah yang mampu membuat seseorang terus ingin mengetahui suatu hal. Sesuai dengan pendapat Schmitt & Lahroodi, Reiro Jr menambahkan bahwa rasa ingin tahu berhubungan erat dengan kemampuan seseorang dalam memecahkan masalah. Hal tersebut diungkapkan oleh Reiro Jr et al, (2016: 117) sebagai berikut “*...through their nature to be ever curious, individuals are motivated to discover new ways to solve salient problems to adapt successfully and continually.*” Artinya bahwa setiap individu memiliki rasa ingin tahu yang mampu memotivasi dirinya untuk mencari dan menemukan cara baru dalam memecahkan masalah yang dihadapi sehingga mampu beradaptasi dengan baik dan berkelanjutan.

Oleh karena itu, rasa ingin tahu yang dimiliki oleh siswa hendaklah dipupuk dan terus dikembangkan. Pengembangan rasa ingin

tahu siswa membutuhkan indikator untuk dapat mengukurnya. Litman & Spielberger (2003:81) menyusun beberapa pernyataan untuk mengukur rasa ingin tahu sebagai berikut :

- 1) *Interested in how things work*
- 2) *Read magazine that reports new scientific discoveries*
- 3) *Something puzzles me/keep reading until I understand*
- 4) *Discussing abstract concepts*
- 5) *Like to understand how complicated things work*

Berdasarkan pernyataan tersebut dapat dirumuskan indikator untuk mengukur rasa ingin tahu siswa terhadap matematika dalam penelitian ini yaitu :

- 1) Berkeinginan untuk memperoleh pengetahuan baru.
- 2) Merasa tertarik untuk mencari cara dalam menyelesaikan suatu permasalahan.
- 3) Membaca secara terus-menerus sampai memahami suatu materi.
- 4) Merasa tertantang untuk menyelesaikan suatu permasalahan yang ditemui.
- 5) Melakukan suatu tindakan pencarian/penyelidikan untuk menyelesaikan permasalahan yang ditemui.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Mira Dewi Lestari (2016) tentang Pengembangan Buku Cerita untuk Menanamkan Karakter Peduli Sosial, Jujur dan Tanggung Jawab di Sekolah Dasar Kelas Rendah didapatkan data bahwa

semua siswa menyukai buku cerita yang dibaca. Buku cerita yang dihasilkan oleh peneliti mudah dipahami. Semua siswa dapat memahami karakter dalam buku cerita.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Lisa Carol Thomas (2010) tentang “*Exploring Second Graders' Understanding Of The Text Illustration Relationship In Picture Storybooks and Informational Picture Books*” menunjukkan bahwa siswa yang diberi buku cerita bergambar lebih mudah memahami isi cerita. Hasil analisis menunjukkan adanya motivasi secara emosional untuk membaca buku yang berilustrasi baik buku cerita maupun buku informasi. Selain itu kemampuan berfikir dan pemahaman siswa meningkat.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Mustadi et al. (2017, p. 369) dengan judul “*Character-based reflective picture storybook : improving student's social self-concept in elementary school.*” Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang dilakukan pada siswa kelas V SD. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media tersebut layak berdasarkan validasi ahli media, ahli materi, respon guru dan respon siswa dengan kategori sangat baik. Media yang dikembangkan dapat meningkatkan konsep diri sosial pada siswa.

Berdasarkan kajian penelitian yang relevan diperoleh informasi bahwa pada penelitian sebelumnya peneliti menggunakan buku berjendela dan buku cerita bergambar secara terpisah serta belum adanya penelitian dari sudut pandang pembelajaran ramah anak. Hal ini menjadi dasar dilakukannya penelitian dan 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.

C. Kerangka Pikir

Perbaikan kualitas pendidikan dapat ditempuh dengan memperbaiki kualitas pembelajaran di kelas. Kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru hendaknya mampu membuat anak merasa aman dan nyaman dalam mengikuti kegiatan pembelajaran serta meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan rasa ingin tahu siswa. Kemampuan pemecahan masalah merupakan suatu keterampilan yang sangat penting untuk dimiliki oleh siswa dalam pelajaran matematika.

Pembelajaran ramah anak yang diterapkan di sekolah mampu memunculkan iklim belajar yang aman dan nyaman bagi para siswa sehingga para siswa akan bersemangat untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Kekerasan yang sering dialami oleh siswa di sekolah baik dalam bentuk fisik maupun psikis dapat dicegah melalui penerapan pembelajaran ramah anak yang berdampak positif terhadap seluruh aspek yang diperlukan dalam kegiatan pembelajaran termasuk rasa ingin tahu siswa.

Namun banyak sekolah yang belum memperhatikan aspek pembelajaran ramah anak ini. Sekolah yang seharusnya menjadi rumah kedua bagi siswa dalam menuntut ilmu dan mengembangkan potensi yang dimilikinya sering dijadikan sebagai tempat untuk melakukan tindakan yang tidak terpuji bagi anak baik yang dilakukan oleh teman sebaya dalam bentuk tindakan *bullying* maupun oleh tenaga pendidik di sekolah. Pemenuhan kebutuhan dan hak-hak anak sebagai siswa di

sekolah sering terabaikan. Hal ini terlihat dari kurangnya sarana dan prasarana pendukung kegiatan belajar mengajar di sekolah. Padahal sekolah yang menjadi tempat utama bagi siswa dalam menuntut ilmu mempunyai kewajiban menyediakan semua kebutuhan yang diperlukan oleh anak untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Beberapa sekolah yang ada di kecamatan Patuk, Gunung Kidul yang pernah dikunjungi mengalami kendala dalam kegiatan pembelajaran matematika di sekolah seperti belum adanya buku pelajaran yang mampu memfasilitasi kemampuan pemecahan masalah dan rasa ingin tahu siswa yang berbasis ramah anak sehingga kemampuan pemecahan masalah dan rasa ingin tahu siswa pada mata pelajaran matematika masih rendah. Oleh karena itu, pada penelitian ini dilakukan pengembangan *lift the flap storybook* berbasis ramah anak. Melalui pengembangan buku tersebut siswa dapat termotivasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran sehingga kemampuan pemecahan masalah dan rasa ingin tahu siswa terhadap materi matematika menjadi lebih efektif. Alur kerangka pikir pada penelitian ini dapat dilihat pada diagram berikut.

Proses belajar siswa Kelas IV Semester 2 di kecamatan Patuk pada pelajaran matematika



Permasalahan yang ditemui meliputi :

1. Rendahnya kemampuan siswa kelas IV SD dalam memecahkan masalah yang terdapat pada materi pengumpulan dan penyajian data.
2. Rasa ingin tahu siswa kelas IV SD untuk mempelajari materi pengumpulan dan penyajian data masih rendah.
3. Belum tersedianya *lift the flap storybook* berbasis ramah yang dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan rasa ingin tahu siswa kelas IV SD pada materi pengumpulan dan penyajian data.



Kebutuhan siswa dan guru terhadap *lift the flap storybook* berbasis ramah anak yang mampu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan rasa ingin tahu siswa kelas IV SD pada mata pelajaran matematika pokok bahasan pengumpulan dan penyajian data.



Media *lift the flap storybook* berbasis ramah anak.

1. Ciri-ciri media yang dikembangkan berupa buku cerita bergambar berbasis ramah anak yang di dalamnya terdapat lipatan-lipatan kertas berisi materi dan soal.
2. Kelebihan media yang dikembangkan adalah menggunakan beragam warna (full colour) pada seluruh bagian buku dan penyesuaian muatan buku dengan karakteristik siswa kelas IV SD (ramah anak).

Kemampuan pemecahan masalah

- memahami masalah
- merencanakan cara penyelesaian
- melaksanakan rencana
- memeriksa kembali proses dan hasil

Rasa ingin tahu siswa

- berkeinginan untuk memperoleh pengetahuan baru
- merasa tertarik untuk mencari cara dalam menyelesaikan suatu permasalahan
- membaca secara terus-menerus sampai memahami suatu materi
- merasa tertantang untuk menyelesaikan suatu permasalahan yang ditemui
- melakukan suatu tindakan pencarian/penyelidikan untuk menyelesaikan permasalahan yang ditemui.

Gambar 1. Kerangka Pikir

D. Pertanyaan Penelitian

1. Bagaimana kelayakan 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 ahli materi?
2. Bagaimana kelayakan 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 ahli media?
3. Bagaimana efektivitas media *lift the flap storybook* berbasis ramah anak untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa pada mata pelajaran matematika kelas IV SD?
4. Bagaimana efektivitas media *lift the flap storybook* berbasis ramah anak untuk meningkatkan rasa ingin tahu siswa pada mata pelajaran matematika kelas IV SD?