JMPIS: JURNAL MANAJEMEN PENDIDIKAN DAN ILMU SOSIAL
E-ISSN: 2716-375x
P-ISSN: 2716-3758
DINASTI REVIEW
https://dinastirev.org/JMPIS dinasti.info@gmail.com +62 811 7404 455

**DOI**: https://doi.org/10.38035/jmpis.v7i6.10224
https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/
**Received:** 08 November 2026 | **Revised:** 23 November 2026 | **Accepted:** 26 November 2026

# Pengembangan *Lift the Flap Story Book* berbasis Ramah Anak untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep dan Rasa Percaya Diri Siswa Kelas IV SD se-Kecamatan Gondokusuman

**Sucia Deli Arini[1], E. Kus Eddy Sartono[2]**
[1]Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta, Indonesia, arinisuciadeli@gmail.com
[2]Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta, Indonesia, kus.eddysartono@uny.ac.id

Corresponding Author: arinisuciadeli@gmail.com[1]

***Abstract:*** *The research aims to: 1) produce an appropriate a child-friendly lift the flap story book to improve the conceptual understanding skill and self confidence and 2) know the effectiveness of the developed product in improving the conceptual understanding skill and self confidence of fourth grade elementary school students in Gondokusuman subdistrict. This research was research and development reffering to the developmental model of Borg and Gall consisting of 10 steps, namely: (1) research and information collecting; (2) planning; (3) develop preliminnary form of product; (4) prelimenary field testing; (5) main product revision; (6) main field testing; (7) operational product revision; (8) operational field testing; (9) final product revision; and (10) disemination and implementation. The subjects of this study were fourth grade elementary school students in Gondokusuman sub district. The product feasibility tests were done by the media experts, material experts, and language experts. The data collections were done by conducting interviewes, questionnaries, observations, and tests. The data collection instruments used were interview guidelines, preliminary study questionnaires, expert validation questionnaries, teacher response questionnaries, students' response questionnaries, observation guidelines, and conceptual understanding skill tests. The feasibility of product was analyzed using conversion scores into five quantitative categories.The effectiveness of the developed book in improving the conceptual understanding skill and self confidence was analized by N-gain scores, t-test, and MANOVA test (Multivariate of analysis) at the significant level of 5%. The results of this study were: (1) a child-friendly lift the flap story book which is feasible based on the validation results of material experts, media experts, and language experts, and also from teachers' response questionnaires and students' response questionnaires with "very good" category; (2) the developed product was considered effective to improve conceptual understanding skill and self confidence of fourth grade elementary school students in Gondokusuman sub district.The t-test and MANOVA test result in the significance level 0f 0.05 showed that a child-friendly lift the flap story book could significantly improve conceptual understanding skill and self confidence of fourth grade elementary school students with the significance level of 0.05 (sig. < 0.05).*

***Keywords:*** *Lift The Flap Story Book, Child-Friendly, Conceptual Understanding, Self-Confidence*

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk: 1) menghasilkan *Lift the Flap Story Book* berbasis ramah anak yang memenuhi kriteria kelayakan, dan 2) mengetahui keefektifan *Lift the Flap Story Book* berbasis ramah anak untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep dan rasa percaya diri siswa kelas IV SD se-Kecamatan Gondokusuman. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan dengan mengadaptasi model pengembangan dari Borg and Gall yang meliputi 10 langkah: (1) studi pendahuluan; (2) perencananaan; (3) pengembangan desain produk; (4) uji coba awal; (5) revisi produk; (6) uji coba lapangan; (7) revisi produk II; (8) uji operasional; (9) revisi produk akhir; dan (10) diseminasi dan implementasi. Subjek uji coba adalah siswa kelas IV Sekolah Dasar di Kecamatan Gondokusuman. Uji kelayakan produk dilakukan oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik wawancara, angket, observasi, dan tes. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah pedoman wawancara, angket studi pendahuluan, angket validasai ahli, angket respon guru, angket respon siswa, pedoman observasi, dan tes kemampuan pemahaman konsep. Kelayakan lift the flap story book berbasis ramah anak dianalisis menggunakan konversi skor ke dalam 5 kategori kuantitatif. Keefektifan *Lift the Flap Story Book* berbasis ramah anak tersebut dianalisis dengan skor N-gain, uji-t, dan uji MANOVA *(Multivariate of analysis*) dengan taraf signifikansi 5%. Hasil penelitian ini berupa: (1) media dalam bentuk *lift the flap story book* berbasis ramah anak yang memenuhi kriteria kelayakan berdasarkan hasil validasi ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, serta angket respon guru dan angket respon siswa dengan kategori sangat baik; (2) media *lift the flap story book* berbasis ramah anak dinyatakan efektif untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep dan rasa percaya diri siswa kelas IV SD se-Kecamatan Gondokusuman. Hasil *lift the flap story book* berbasis ramah anak dapat meningkatkan kemampuan pemahaman konsep dan rasa percaya diri siswa kelas IV SD secara signifikan dengan nilai signifikansi 0,05 (*sig.* < 0,05).

**Kata Kunci:** *Lift the Flap Story Book*, Ramah Anak, Pemahaman Konsep, Rasa Percaya Diri

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang tidak terpisahkan dari manusia. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pasal 1 ayat 1 yang menyatakan bahwa pendidikan itu adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran yang membuat peserta didik mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya, sehingga memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan. Oleh karena itu, dengan adanya pendidikan diharapkan dapat mengembangkan segala kemampuan/potensi yang dimiliki oleh peserta didik. Kualitas pendidikan berhubungan dengan pencapaian sasaran pembelajaran. Dalam standar kompetensi lulusan pada Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 menyatakan bahwa sasaran pembelajaran mencakup pengembangan ranah sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang dielaborasi untuk setiap satuan pendidikan. Adapun yang termasuk dalam ranah pengetahuan yakni *creative thinking skills* (kemampuan berpikir kreatif), *problem solving skills* (kemampuan pemecahan masalah), *critical thinking skills* (kemampuan berpikir kritis), dan *understanding of concepts* (kemampuan pemahaman konsep). Sedangkan penyelenggaraan pendidikan dasar yang dimuat pada Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan bertujuan membangun landasan bagi berkembangnya potensi peserta didik, salah satunya agar menjadi manusia yang memiliki rasa

percaya diri. Oleh karena itu, pemahaman konsep dan rasa percaya diri menjadi salah satu kompetensi yang perlu dimiliki oleh setiap peserta didik.

Pemahaman konsep memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan seseorang tidak akan mampu mengaplikasikan ilmu atau konsep yang didapatnya tanpa memahami isinya. Oleh karena itu, pemahaman khususnya dalam pemahaman konsep menjadi dasar siswa dalam mengembangkan kemampuan berpikirnya ke tingkat yang lebih tinggi lagi (*High Order Thinking*). Sedangkan rasa percaya diri berhubungan erat dengan pengetahuan yang dimiliki dari seorang peserta didik. Lumpkin (2005) menyatakan bahwa rasa percaya diri yang sejati berarti seorang individu memiliki beberapa hal yang meliputi integritas diri, wawasan pengetahuan, keberanian, sudut pandang yang luas, dan harga diri yang positif. Rasa percaya diri adalah suatu sikap positif dari seorang individu yang memampukan dirinya untuk mengembangkan potensi.

Dalam mendukung keberhasilan kurikulum 2013 tentunya didukung oleh fasilitas yang memadai seperti pengadaan media pembelajaran. Adanya media pembelajaran akan menjadi perantara yang efektif untuk menyajikan konsep-konsep yang abstrak kepada siswa secara konkret, selain itu juga media pembelajaran bisa memfasilitasi kemampuan kognitif siswa. Penerapan media tentunya dilatarbelakangi dengan karakteristik dari siswa itu sendiri, tentunya tidak terlepas dari media yang menarik, inovatif, kontekstual, dan sesuai dengan tingkat kebutuhan peserta didik. Hal ini sesuai dengan kegiatan pembelajaran yang ramah anak (*friendly learning*) merupakan inti dari pengelolaan suatu sekolah (Kustawan, 2013).

Studi pendahuluan berupa *need analysis* dilakukan melalui kegiatan wawancara, observasi, dan angket. Hasil wawancara yang dilakukan pada bulan September 2017 di SD Negeri Baciro, SD Negeri Klitren, dan SD Negeri Terbansari 1, mayoritas siswa belum pernah menggunakan media yang berbentuk *lift the flap story book* berbasis ramah anak. Mayoritas siswa di ketiga SD tersebut menyukai buku cerita bergambar dan memiliki tampilan yang menarik, namun hanya digunakan pada saat program literasi dan belum pernah digunakan untuk kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran yang sering digunakan yakni *powerpoint* yang menampilkan gambar, isi buku siswa, dan beragam teks. Selain itu, buku kurikulum 2013 yang dinilai kurang terlalu menjabarkan materi secara mendalam sehingga dibutuhkan media untuk lebih menjelaskan materi pada buku kurikulum 2013, akan tetapi guru kesulitan untuk menentukan media yang sesuai dalam mendukung materi pembelajaran IPS dan PKn. Menurut penuturan wali kelas IV di ketiga SD tersebut menyebabkan peserta didiknya kesulitan dalam memahami konsep pembelajaran secara utuh.

Dalam pelaksanaan kurikulum 2013, peserta didik tidak hanya berkembang potensi kognitifnya saja akan tetapi sikap dan psikomotoriknya juga. Dari hasil wawancara di SDN Baciro, SDN Klitren, dan SDN Terbansari 1 juga didapatkan bahwa mayoritas siswa belum percaya diri dengan kemampuan yang dimilikinya. Misalnya saat peserta didik tampil di depan kelas, mengemukakan pendapatnya masih terlihat malu-malu, tidak banyak peserta didik yang langsung berani tanpa disuruh untuk tampil di depan kelas dan mengemukakan pendapatnya. Dari jumlah 20 peserta didik pada ketiga sekolah tersebut, ada 8 peserta didik di masing-masing sekolah yang aktif melakukan diskusi kelompok, berani mengemukakan pendapat, dan mudah bergaul dengan sesama temannya sedangkan yang lainnya perlu adanya dorongan dari guru. Menurut Jassin dan Dian (2016) menyebutkan bahwa salah satu ciri peserta didik yang tidak percaya diri yakni sulit untuk berdiskusi dalam kelompok.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada bulan Agustus 2017 pada SD Negeri Baciro, SD Negeri Klitren, dan SDN Terbansari 1 didapatkan bahwa kegiatan pembelajaran masih terfokus pada buku guru dan buku siswa. Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran peserta didik sering tidak mendapatkan kesempatan untuk menggali potensi dan kurang mendapatkan kebebasan dalam mencari informasi sendiri. Proses pembelajaran belum begitu terlihat untuk mengembangkan kemampuan pemahaman konsep siswa. Rendahnya

kemampuan pemahaman konsep terlihat ketika peserta didik menjawab pertanyaan dari guru. Dari 20 siswa pada masing-masing sekolah, sekitar 5 orang siswa saja yang mampu untuk menjawab pertanyaan yang mengarah pada kemampuan pemahaman konsep. Sedangkan siswa yang lain banyak yang diam dan sibuk bermain sendiri. Kemudian bila dilihat dari rasa percaya diri, masih banyak siswa yang malu-malu untuk menjawab pertanyaan, maju ke depan kelas, dan mengungkapkan pendapat saat diskusi kelompok.

Rendahnya kemampuan pemahaman konsep dan rasa percaya diri siswa pada ketiga SD tersebut juga dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain yakni pemilihan media pembelajaran yang dapat memancing kemampuan pemahaman konsep dan rasa percaya diri siswa selama kegiatan pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis media pembelajaran di SDN Baciro, SDN Klitren, dan SDN Terbansari 1, media yang sering digunakan di kelas terlihat kurang bervariasi. Penggunaan media pembelajaran terbatas pada media gambar, *powerpoint*, dan terdapat LCD proyektor namun yang sering ditampilkan yakni isi buku teks pelajaran dan video yang diunduh dari YouTube. Selain itu juga, kegiatan belajar yang didominasi dengan ceramah sehingga terlihat siswa kurang begitu aktif mengikuti pembelajaran. Hasil analisis media menunjukkan bahwa belum ada guru yang menggunakan media seperti *lift the flap story book* berbasis ramah anak.

Dari hasil analisis kebutuhan maka dapat disimpulkan bahwa peserta didik menyukai buku cerita dan dilengkapi dengan gambar, kurangnya kemampuan peserta didik dalam memahami konsep, dibuktikan dengan masih sulitnya siswa untuk menyebutkan, menjelaskan, dan membandingkan baik secara lisan maupun tertulis yang berakibat rendahnya hasil belajar siswa dan kurangnya komunikatif baik dalam mengikuti diskusi kelompok maupun pada saat menyampaikannya di depan kelas. Oleh karena itu, perlunya sebuah inovasi untuk membuat peserta didik lebih terlibat aktif dalam pembelajaran. Salah satunya dengan inovasi sebuah media pembelajaran, salah satunya *lift the flap story book* berbasis ramah anak.

*Lift the flap story book* berbasis ramah anak merupakan buku berjendela yang dipadukan dengan cerita bergambar yang mencerminkan nonkekerasan dan mengaitkan dengan penanaman nilai-nilai luhur dan seni budaya daerah setempat. Bentuk yang unik dari *lift the flap story book* berbasis ramah anak yakni adanya lipatan seperti jendela pada halaman tertentu dapat mendukung pembelajaran ramah anak yakni *learning to know* yang dimuat dalam bentuk aktivitas untuk mengetahui materi pembelajaran, *learning to do* yang dimuat dalam bentuk permainan, *learning to live together* yang dimuat dalam bentuk diskusi kelompok, dan *learning to be* yang dimuat dalam bentuk bermain peran. Semua aktivitas yang dimuat pada *lift the flap story book* berbasis ramah anak dimanfaatkan untuk mengembangkan kemampuan pemahaman konsep dan rasa percaya diri siswa.

Berdasarkan beberapa masalah yang dikaji di atas maka perlu dikembangkan *lift the flap story book* berbasis ramah anak untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep dan rasa percaya diri siswa kelas IV SD se-Kecamatan Gondokusuman.

## METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Mixed Method* yakni dengan menggabungkan penelitian kuantitatif dan kualitatif dalam (Creswell, 2012). Jenis penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D). Model yang digunakan pada penelitian ini *Research and Development* (R&D) adalah prosedur yang dikembangkan oleh Borg & Gall (1983) dan model pengembangan pembelajaran oleh C.M. Reigeluth (1983). Borg &Gall (1983) menjelaskan bahwa penelitian *Research and Development* (R&D) terdiri dari 10 tahapan yaitu *(1) Research and infomation collecting; (2) Planning; (3) Develop prelimenary form of product; (4) prelimenary field testing; (5) Main product revision; (6) Main field testing; (7) Operational product revision; (8) Operational field testing; (9) Final Product revision; (10) Dissemination*

*and implementation.* Pelaksanaan penelitian ini menghasilkan media *Lift the Flap Story Book* berbasis Ramah Anak untuk siswa kelas IV se-kecamatan Gondokusuman.

Subjek uji coba adalah siswa kelas IV Sekolah Dasar di Kecamatan Gondokusuman. Uji kelayakan produk dilakukan oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik wawancara, angket, observasi, dan tes. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah pedoman wawancara, angket studi pendahuluan, angket validasai ahli, angket respon guru, angket respon siswa, pedoman observasi, dan tes kemampuan pemahaman konsep. Kelayakan *lift the flap story book* berbasis ramah anak dianalisis menggunakan konversi skor ke dalam 5 kategori kuantitatif. Keefektifan *Lift the Flap Story Book* berbasis ramah anak tersebut dianalisis dengan skor N-gain, uji-t, dan uji MANOVA *(Multivariate of analysis*) dengan taraf signifikansi 5%.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Pengembangan Produk

### Studi Pendahuluan (*Research and Information Collecting*)

Pada tahap studi pendahuluan dilakukan pengumpulan informasi melalui analisis kebutuhan (*need analysis*) dengan menggunakan studi pustaka dan studi lapangan. Studi lapangan dilakukan melalui angket siswa, observasi, dan wawancara di SDN Baciro, SDN Terbansari 1, dan SDN Klitren, Kecamatan Gondokusuman.

Hasil angket terhadap 100 siswa kelas IV menunjukkan bahwa 85% siswa merasa buku siswa sulit untuk dipahami dan 88% mengungkapkan bahwa buku siswa belum membahas materi pelajaran secara mendalam. Selain itu, 95% siswa sering mengalami kesulitan untuk menjawab soal-soal latihan yang diberikan guru, 98% siswa mengungkapkan bahwa pembelajaran akan mudah mereka pahami bila dibantu dengan media yang dilengkapi gambar, cerita, dan permainan, serta 95% siswa mengungkapkan tidak senang untuk tampil di depan kelas. Seluruh siswa (100%) memilih buku yang memiliki cerita dan gambar, sedangkan 92% siswa menyukai membaca buku cerita. Hasil tersebut menunjukkan bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran yang menarik, dilengkapi gambar, cerita, dan permainan untuk memudahkan pemahaman materi serta meningkatkan antusiasme dalam mengikuti pembelajaran.

Hasil observasi di ketiga sekolah menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran masih bergantung pada buku tema tanpa didukung sumber belajar lainnya. Media yang digunakan terbatas pada gambar dan *powerpoint* yang ditampilkan melalui proyektor dan LCD. Selain itu, siswa terlihat kurang aktif dalam pembelajaran, malu-malu ketika diminta maju ke depan kelas, serta ragu-ragu ketika menjawab pertanyaan guru secara individu.

Temuan tersebut diperkuat melalui hasil wawancara dengan tiga guru kelas IV. Guru mengungkapkan bahwa media pembelajaran yang digunakan masih terbatas pada *powerpoint*, gambar, dan benda-benda di sekitar siswa. Selain itu, materi pada buku Kurikulum 2013 dinilai kurang mendalam sehingga guru mengalami kesulitan dalam menentukan media yang sesuai untuk mendukung pembelajaran IPS dan PKn. Dalam kegiatan diskusi kelompok, hanya beberapa siswa yang aktif berpartisipasi, sedangkan siswa lainnya masih menunjukkan rasa kurang percaya diri ketika menyampaikan hasil diskusi. Dari hasil wawancara dapat disimpulkan bahwa guru membutuhkan media menarik berupa cerita bergambar yang mampu mendukung pembelajaran tematik, terutama muatan pelajaran yang mengandung banyak teori.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan tersebut, diketahui bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristiknya. Keterbatasan media pembelajaran, kurang mendalamnya materi pada buku siswa, serta rendahnya keaktifan dan rasa percaya diri siswa menjadi dasar perlunya pengembangan *Lift the Flap Story Book* berbasis Ramah Anak.

**Perencanaan (*Planning*)**

Pada tahap perencanaan, penelitian dan pengembangan dilanjutkan dengan membuat rencana pengembangan produk berdasarkan hasil studi pendahuluan. Produk yang dikembangkan berupa media *Lift the Flap Story Book* berbasis Ramah Anak untuk siswa kelas IV SD yang layak dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Media ini dikembangkan secara terintegrasi dengan muatan pembelajaran tematik serta dibuat untuk memfasilitasi berkembangnya kemampuan pemahaman konsep dan rasa percaya diri siswa. Perencanaan dilakukan melalui analisis Standar Kompetensi Lulusan (SKL), Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), indikator muatan pembelajaran tematik, serta identifikasi indikator kemampuan pemahaman konsep, rasa percaya diri, dan karakteristik siswa kelas IV SD.

Selanjutnya, dilakukan pengumpulan sumber materi dan penyusunan rancangan media yang terdiri dari petunjuk belajar, gambar ilustrasi, cerita, materi muatan pelajaran tematik, latihan soal, dan permainan edukatif. Pada tahap ini juga disusun instrumen penilaian produk oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa, angket respons guru dan siswa, serta instrumen penilaian kemampuan pemahaman konsep dan rasa percaya diri. Pelaksanaan uji coba produk direncanakan di SDN Sagan melalui koordinasi dengan kepala sekolah dan wali kelas IV agar tidak mengganggu kegiatan pembelajaran.

**Pengembangan Draft Produk (*Develop Premilinary Form of Product*)**

Pengembangan draf produk didasarkan pada hasil studi pendahuluan dan perencanaan penelitian. Produk *Lift the Flap Story Book* berbasis Ramah Anak dikembangkan dengan mengacu pada Standar Kompetensi Lulusan (SKL), Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), indikator pembelajaran muatan IPS, PKn, dan Bahasa Indonesia, karakteristik siswa kelas IV SD, indikator kemampuan pemahaman konsep, serta karakter rasa percaya diri.

Pengembangan media didesain menggunakan program Corel Draw versi X7 dan program pendukung lainnya. Cerita disusun dengan memperhatikan unsur tema, judul, tokoh dan penokohan, latar, serta gaya penceritaan yang disisipkan indikator kemampuan pemahaman konsep dan karakter rasa percaya diri. Media ini berjudul "Berlibur ke Gunungkidul" dan memuat petunjuk penggunaan buku, pengenalan tokoh, kompetensi dasar, indikator pembelajaran, materi tematik, serta aktivitas pembelajaran. Materi disajikan dalam Tema 8 dengan dua subtema, yaitu Lingkungan Tempat Tinggalku dan Keunikan Tempat Tinggalku, yang mencakup muatan pelajaran IPS, PKn, dan Bahasa Indonesia.

Materi dalam media dilengkapi dengan gambar ilustrasi yang dekat dengan lingkungan sekitar anak untuk mendukung kemampuan pemahaman konsep. Selain itu, kegiatan berkelompok, individu, mengamati, permainan, dan soal latihan dikemas untuk menstimulasi berkembangnya karakter rasa percaya diri dan kemampuan pemahaman konsep siswa. Pada bagian penutup, media dilengkapi dengan glosarium, daftar pustaka, dan biodata penulis.

Validasi produk *Lift the Flap Story Book* berbasis Ramah Anak dilakukan oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa untuk mengetahui kelayakan produk sebelum diujicobakan di lapangan.

**Tabel 1. Hasil Penilaian Produk oleh Ahli Media**

| No | Indikator | Skor | Nilai | Kategori |
|---|---|---|---|---|
| 1 | Cover (Sampul buku) | 33 | A | Sangat Baik |
| 2 | Prelimenaries (Halaman pendahuluan) | 13 | A | Sangat Baik |
| 3 | Text matter (bagian utama) | 46 | A | Sangat Baik |
| 4 | Postlimenaries (bagian penutup) | 15 | A | Sangat Baik |
| | Jumlah | 107 | A | Sangat Baik |

Berdasarkan tabel diatas dapat dijelaskan bahwa Berdasarkan tabel diatas, hasil penilaian produk *Lift the Flap Story Book* berbasis Ramah Anak oleh ahli media terlihat bahwa

(1)*cover* atau sampul buku mendapatkan skor 33 dengan nilai A dan termasuk kategori "Sangat Baik", (2) *Prelimenaries* atau halaman pendahuluan mendapatkan skor 13 dengan nilai A dan termasuk kategori "Sangat Baik", (3) *Text matter* atau bagian utama mendapatkan skor 46 dengan nilai A dan termasuk kategori "Sangat Baik",dan (4) *postkimenaries* atau bagian penutup mendapatkan skor 15 dengan nilai A dan termasuk kategori "Sangat Baik". Sehingga total keseluruhan penilaian dari ahli media yaitu 107 artinya melebihi dari skor minimal yang telah ditentukan.

**Tabel 2. Hasil Penilaian Produk oleh Ahli Materi**

| No | Indikator | Skor | Nilai | Kategori |
|---|---|---|---|---|
| 1 | Kelengkapan materi | 35 | A | Sangat Baik |
| 2 | Keakuratan materi | 44 | A | Sangat Baik |
| 3 | Kegiatan yang mendukung materi | 10 | A | Sangat Baik |
| 4 | Kemutakhiran materi | 18 | A | Sangat Baik |
| 5 | Fasilitasi kemampuan pemahaman konsep | 33 | A | Sangat Baik |
| 6 | Fasilitasi karakter rasa percaya diri | 27 | A | Sangat Baik |
| 7 | Pengorganisasian materi mengikuti sistematika keilmuwan | 5 | A | Sangat Baik |
| 8 | Penggunaan notasi, simbol, dan satuan | 12 | B | Baik |
| | Jumlah | 184 | A | Sangat Baik |

Berdasarkan tabel diatas dapat dijelaskan bahwa hasil penilaian produk *Lift the Flap Story Book* berbasis Ramah Anak oleh ahli materi terlihat bahwa untuk indikator (1)kelengkapan materi memiliki skor 35 atau setara dengan A dan termasuk kategori "Sangat Baik",(2) kekauratan materi memiliki skor 44 atau setara dengan A dan termasuk kategori "Sangat Baik", (3)kegiatan yang mendukung materi memiliki skor 10 atau setara dengan A dan termasuk ketegori "Sangat Baik",(4) kemutakhiran materi memiliki skor 18 atau setara dengan A dan termasuk kategori "Sangat Baik",(5) fasilitasi kemampuan pemahaman konsep memiliki skor 33 atau setara dengan A dan termasuk kategori "Sangat Baik",(6) fasilitasi karakter rasa percaya diri memiliki skor 27 atau setara dengan A dan termasuk kategori "Sangat Baik",(7) pengorganisasian materi mengikuti sistematika keilmuwan memiliki skor 5 atau setara dengan A dan termasuk kategori "Sangat Baik",(8) penggunaan notasi, simbol, dan satuan memiliki skor 12 atau setara dengan B dan termasuk kategori "Baik" Sehingga total keseluruhan penilaian dari ahli materi yaitu 184 artinya skor tersebut termasuk dalam kategori "Sangat Baik".

**Tabel 3. Hasil Penilaian Produk oleh Ahli Bahasa**

| No | Indikator | Skor | Nilai | Kategori |
|---|---|---|---|---|
| 1 | Kesesuaian Bahasa | 19 | A | Sangat Baik |
| 2 | Penggunaan Bahasa | 24 | A | Sangat Baik |
| 3 | Keterbacaan Bahasa | 27 | A | Sangat Baik |
| | Jumlah | 70 | A | Sangat Baik |

Berdasarkan tabel diatas dapat dijelaskan bahwa hasil penilaian produk *Lift the Flap Story Book* berbasis Ramah Anak oleh ahli bahasa terlihat bahwa untuk indikator (1)Kesesuaian Bahasa mendapatkan skor 19 atau setara dengan nilai A dan termasuk kategori "Sangat Baik",(2) penggunaan bahasa mendapatkan skor 24 atau setara dengan nilai A dan termasuk kategori "Sangat Baik", dan (3) keterbacaan bahasa mendapatkan skor 27 atau setara dengan nilai A dan termasuk kategori "Sangat Baik". Total keseluruhan penilaian dari ahli bahasa yaitu 70 artinya skor tersebut berada diatas skor minimal yakni 52 sehingga produk *Lift the Flap Story Book* berbasis Ramah Anak dinyatakan layak untuk digunakan.

## Hasil Uji Coba Produk

### Hasil Uji Coba Awal

Uji coba awal dilaksanakan setelah produk memperoleh validasi dari ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Uji coba dilaksanakan untuk mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan produk *Lift the Flap Story Book* berbasis Ramah Anak. Hasil penilaian dan masukan dari guru serta siswa digunakan sebagai dasar revisi sebelum produk diterapkan pada uji coba lapangan utama.

**Tabel 4. Hasil Respon Guru Uji Coba Lapangan Awal.**

| No | Indikator | Skor | Nilai | Kategori |
|---|---|---|---|---|
| 1 | Isi *Lift teh Flap Story Book* berbasis Ramah Anak | 59 | A | Sangat Baik |
| 2 | Tampilan *Lift the Flap Story Book* berbasis Ramah Anak | 27 | A | Sangat Baik |
| | Jumlah | 86 | A | Sangat Baik |

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa untuk indikator isi *Lift teh Flap Story Book* berbasis Ramah Anak mendapatkan skor 59 atau setara dengan nilai A dan termasuk kategori "Sangat Baik", sedangkan indikator tampilan *Lift the Flap Story Book* berbasis Ramah Anak mendapatkan skor 27 atau setara dengan nilai A dan termasuk kategori "Sangat Baik". Total keseluruhan penilaian dari respon guru yaitu 86 atau setara dengan nilai A dan termasuk kategori "Sangat Baik". sehingga produk *Lift the Flap Story Book* berbasis Ramah Anak dinyatakan layak untuk digunakan.

**Tabel 5. Hasil Respon Siswa Uji Coba Lapangan Awal.**

| No | Indikator | Skor | Nilai | Kategori |
|---|---|---|---|---|
| 1 | Isi *Lift teh Flap Story Book* berbasis Ramah Anak | 285 | A | Sangat Baik |
| 2 | Tampilan *Lift the Flap Story Book* berbasis Ramah Anak | 197 | A | Sangat Baik |
| 3 | Tanggapan Siswa | 169 | A | Sangat Baik |
| | Jumlah | 651 | A | Sangat Baik |

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa untuk indikator isi *Lift teh Flap Story Book* berbasis Ramah Anak mendapatkan skor 285 atau setara dengan nilai A dan termasuk kategori "Sangat Baik", sedangkan indikator tampilan *Lift the Flap Story Book* berbasis Ramah Anak mendapatkan skor 197 atau setara dengan nilai A dan termasuk kategori "Sangat Baik", dan indikator tanggapan siswa mendapatkan skor 169 atau setara dengan A dan termasuk kategori "Sangat Baik". Total keseluruhan penilaian skala respon siswa yaitu 651 atau setara dengan nilai A dan termasuk kategori "Sangat Baik". sehingga produk *Lift the Flap Story Book* berbasis Ramah Anak dinyatakan layak untuk digunakan.

### Hasil Uji Coba Lapangan Utama

Uji coba lapangan utama dilaksanakan setelah produk *Lift the Flap Story Book* berbasis Ramah Anak direvisi berdasarkan hasil uji coba awal. Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan produk sekaligus memperoleh tanggapan dan masukan sebagai dasar perbaikan sebelum memasuki tahap uji coba operasional.

**Tabel 6. Hasil Respon Guru Uji Coba Lapangan Utama**.

| No | Indikator | Skor | Nilai | Kategori |
|---|---|---|---|---|
| 1 | Isi *Lift teh Flap Story Book* berbasis Ramah Anak | 129 | A | Sangat Baik |
| 2 | Tampilan *Lift the Flap Story Book* berbasis Ramah Anak | 55 | A | Sangat Baik |
| | Jumlah | 184 | A | Sangat Baik |

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa untuk indikator isi *Lift teh Flap Story Book* berbasis Ramah Anak mendapatkan skor 129 atau setara dengan nilai A dan termasuk

kategori “Sangat Baik”, sedangkan indikator tampilan *Lift the Flap Story Book* berbasis Ramah Anak mendapatkan skor 55 atau setara dengan nilai A dan termasuk kategori “Sangat Baik”. Total keseluruhan penilaian dari skala respon guru yaitu 184 atau setara dengan nilai A dan termasuk kategori “Sangat Baik”. sehingga produk *Lift the Flap Story Book* berbasis Ramah Anak dinyatakan layak untuk digunakan.

**Tabel 7. Hasil Respon Siswa Uji Coba Lapangan Utama.**

| No | Indikator | Skor | Nilai | Kategori |
|---|---|---|---|---|
| 1 | Isi *Lift teh Flap Story Book* berbasis Ramah Anak | 507 | A | Sangat Baik |
| 2 | Tampilan *Lift the Flap Story Book* berbasis Ramah Anak | 339 | A | Sangat Baik |
| 3 | Tanggapan Siswa | 281 | A | Sangat Baik |
| | Jumlah | 1127 | A | Sangat Baik |

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa untuk indikator isi *Lift teh Flap Story Book* berbasis Ramah Anak mendapatkan skor 507 atau setara dengan nilai A dan termasuk kategori “Sangat Baik”, sedangkan indikator tampilan *Lift the Flap Story Book* berbasis Ramah Anak mendapatkan skor 339 atau setara dengan nilai A dan termasuk kategori “Sangat Baik”, dan indikator tanggapan siswa mendapatkan skor 281 atau setara dengan A dan termasuk kategori “Sangat Baik”. Total keseluruhan penilaian skala respon siswa yaitu 1127 atau setara dengan nilai A dan termasuk kategori “Sangat Baik”. sehingga produk *Lift the Flap Story Book* berbasis Ramah Anak dinyatakan layak untuk digunakan.

## Hasil Uji Coba Operasional

Uji coba operasional merupakan tahap akhir pengujian produk setelah dilakukan revisi berdasarkan hasil uji coba awal dan uji coba lapangan utama. Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas media dalam meningkatkan kemampuan pemahaman konsep dan rasa percaya diri siswa. Pengukuran dilakukan melalui tes kemampuan pemahaman konsep dan angket rasa percaya diri yang diberikan sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) pembelajaran.

**Tabel 8. Ringkasan Data Nilai *Pretest* dan *Posttest***

| No | Kelas | Nilai Rata-Rata | | Gain | Kriteria |
|---|---|---|---|---|---|
| | | *Pretest* | *Postest* | | |
| 1 | Kontrol | 57,95 | 66,50 | 0,25 | Rendah |
| 2 | Eksperimen 1 | 57,60 | 81,65 | 0,63 | Sedang |
| 3 | Eksperimen 2 | 57,45 | 81,50 | 0,64 | Sedang |

Berdasarkan tabel di atas, hasil analisis menunjukkan bahwa rata-rata nilai pretest kemampuan pemahaman konsep pada kelas kontrol sebesar 57,95 meningkat menjadi 66,50 pada posttest, dengan nilai gain 0,25 (kategori rendah). Sementara itu, kelas eksperimen 1 yang menggunakan media Lift the Flap Story Book berbasis Ramah Anak mengalami peningkatan dari 57,60 menjadi 81,65, dengan gain 0,63 (kategori sedang). Pada kelas eksperimen 2, nilai rata-rata meningkat dari 57,45 menjadi 81,50, dengan gain 0,64 (kategori sedang). Dengan demikian, kedua kelas eksperimen menunjukkan peningkatan kemampuan pemahaman konsep yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

**Tabel 9. Ringkasan Data Hasil Angket Rasa Percaya Diri Siswa**

| No | Kelas | Nilai Rata-Rata | | Gain | Kriteria |
|---|---|---|---|---|---|
| | | *Pretest* | *Postest* | | |
| 1 | Kontrol | 64,00 | 68,20 | 0,24 | Rendah |
| 2 | Eksperimen 1 | 64,35 | 81,15 | 0,63 | Sedang |
| 3 | Eksperimen 2 | 64,10 | 80,90 | 0,62 | Sedang |

Berdasarkan tabel di atas. hasil analisis menunjukkan bahwa rata-rata nilai pretest rasa percaya diri pada kelas kontrol sebesar 64,00 meningkat menjadi 68,20 pada posttest, dengan nilai gain 0,24 (kategori rendah). Sementara itu, kelas eksperimen 1 yang menggunakan media Lift the Flap Story Book berbasis Ramah Anak memperoleh peningkatan dari 64,35 menjadi 81,15, dengan gain 0,63 (kategori sedang). Pada kelas eksperimen 2, nilai rata-rata meningkat dari 64,10 menjadi 80,90, dengan gain 0,62 (kategori sedang). Dengan demikian, kedua kelas eksperimen menunjukkan peningkatan rasa percaya diri yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

**Analisis Data Hasil Tes Kemampuan Pemahaman Konsep dan Rasa Percaya Diri**

Analisis dilakukan untuk mengetahui keefektifan produk Lift the Flap Story Book berbasis Ramah Anak dalam meningkatkan kemampuan pemahaman konsep dan rasa percaya diri siswa kelas IV SD. Sebelum dilakukan uji-t, data pretest dan posttest dari kelompok eksperimen 1, eksperimen 2, dan kontrol terlebih dahulu diuji prasyarat melalui uji normalitas dan homogenitas.

## Uji Normalitas

**Tabel 10. Uji Normalitas Tes Kemampuan Pemahaman Konsep**

| Test of Normality | | | |
|---|---|---|---|
| **Kelas** | **Nilai p Kolmogrov-smirnov** | **Asymp.** | **Ket.** |
| *Pretest* kontrol | ,106 | p>0,05 | Normal |
| *Pretest* eskperimen 1 | ,155 | p>0,05 | Normal |
| *Pretest* eksperimen 2 | ,128 | p>0,05 | Normal |
| *Posttest* kontrol | ,097 | p>0,05 | Normal |
| *Posttest* eksperimen 1 | ,155 | p>0,05 | Normal |
| *Posttest* eksperimen 2 | ,182 | p>0,05 | Normal |

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa nilai statistik p>0,05. Dengan demikian, hipotesis yang diterima adalah $H_0$ oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal. Salah satu pelaksanaan uji hipotesis dengan uji-t terpenuhi.

**Tabel 11. Uji Normalitas rasa percaya diri**

| Test of Normality | | | |
|---|---|---|---|
| **Kelas** | **Nilai p Kolmogrov-smirnov** | **Asymp.** | **Ket.** |
| *Pretest* kontrol | ,136 | p>0,05 | Normal |
| *Pretest* eskperimen 1 | ,124 | p>0,05 | Normal |
| *Pretest* eksperimen 2 | ,137 | p>0,05 | Normal |
| *Posttest* kontrol | ,118 | p>0,05 | Normal |
| *Posttest* eksperimen 1 | ,160 | p>0,05 | Normal |
| *Posttest* eksperimen 2 | ,123 | p>0,05 | Normal |

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa nilai statistik p>0,05. Dengan demikian, hipotesis yang diterima adalah $H_0$ oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal. Salah satu pelaksanaan uji hipotesis dengan uji-t terpenuhi

## Uji Homogenitas

**Tabel 12. Hasil Uji Homogenitas Tes kemampuan Pemahaman Konsep**

| Levene's Test of Equality of Error Variances[a] | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | **F** | **df1** | **df2** | **Sig.** |
| Pemahaman konsep | ,796 | 2 | 57 | ,456 |
| Rasa percaya drii | ,615 | 2 | 57 | ,544 |

Berdasarkan tabel diatas maka dapat dilihat bahwa nilai sign. > 0,05 sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa hipotesis yang diterima adalah $H_0$. Sehingga data baik dari variabel kemampuan pemahaman konsep dan rasa percaya diri berasal dari dua populasi yang homogen atau memiliki kesamaan

## Uji Hipotesis dengan uji-t

**Tabel 13. Hasil uji-t berpasangan kemampuan pemahaman konsep**

| Kelompok | Sig. (2-tailed) | Asymp. | Ket. |
|---|---|---|---|
| Kelompok eksperimen 1 | 0.000 | Sig. < 0,05 | Ada beda |
| Kelompok eksperimen 2 | 0.000 | Sig. < 0,05 | Ada beda |

Berdasarkan tabel diaats, hasil uji-t berpasangan pada eksperimen 1 dna eksperimen 2 menunjukkan nilai sig. *(2 tailed*) adalah 0,000 artinya sig. < 0,05. Sehingga $H_0$ dotolak dan Ha diteriman. Kesimpulannya adalah adanya perbedaan kemampuan pemahaman konsep dengan menggunakan *lift the flap story book* berbasis ramah anak.

**Tabel 14. Hasil uji-t berpasangan rasa percaya diri**

| Kelompok | Sig. (2-tailed) | Asymp. | Ket. |
|---|---|---|---|
| Kelompok eksperimen 1 | 0.000 | Sig. < 0,05 | Ada beda |
| Kelompok eksperimen 2 | 0.000 | Sig. < 0,05 | Ada beda |

Berdasarkan tabel diaats, hasil uji-t berpasangan pada eksperimen 1 dna eksperimen 2 menunjukkan nilai sig. *(2 tailed*) adalah 0,000 artinya sig. < 0,05. Sehingga $H_0$ dotolak dan Ha diteriman. Kesimpulannya adalah adanya perbedaan rasa percaya diri siswa antara sebelum dan sesudah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan *lift the flap story book* berbasis ramah anak

## Uji-t independen

**Tabel 15. Hasil uji-t Independen Kemampuan Pemahaman Konsep**

| Variabel | *Equal variances assumed* | | |
|---|---|---|---|
| | *Sig. (2-taild)* | *Asymp.* | Ket. |
| Pemahaman konsep | 0.000 | Sig. < 0,05 | Ada beda |

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa nilai sig. < 0,05 artinya Ho dotolak dan Ha diterma. Sehingga dapat disimpulkan bahwa Terdapat perbedaan kemampuan pemahaman konsep yang mengikuti pembelajaran tematik menggunakan *lift the flap story book* berbasis ramah anak dengan siswa yang tidak menggunakan *lift the flap story book* berbasis ramah anak.

**Tabel 16. Hasil uji-t Independen Rasa Percaya Diri**

| Variabel | *Equal variances assumed* | | |
|---|---|---|---|
| | *Sig. (2-taild)* | *Asymp.* | Ket. |
| Pemahaman konsep | 0.002 | Sig. < 0,05 | Ada beda |

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa nilai sig. < 0,05 artinya Ho dotolak dan Ha diterma. Sehingga dapat disimpulkan bahwa Terdapat perbedaan rasa percaaya diri yang mengikuti pembelajaran tematik menggunakan *lift the flap story book* berbasis ramah anak dengan siswa yang tidak menggunakan *lift the flap story book* berbasis ramah anak.

## Uji MANOVA

**Tabel 17. Hasil Uji MANOVA**

| Multivariate Tests[a] | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | **Effect** | **Value** | **F** | **Hypothesis df** | **Error df** | **Sig.** |
| Intercept | Pillai's Trace | ,994 | 4822,427[b] | 2,000 | 56,000 | ,000 |
| | Wilks' Lambda | ,006 | 4822,427[b] | 2,000 | 56,000 | ,000 |
| | Hotelling's Trace | 172,230 | 4822,427[b] | 2,000 | 56,000 | ,000 |
| | Roy's Largest Root | 172,230 | 4822,427[b] | 2,000 | 56,000 | ,000 |
| kelas | Pillai's Trace | ,528 | 10,224 | 4,000 | 114,000 | ,000 |
| | Wilks' Lambda | ,472 | 12,757[b] | 4,000 | 112,000 | ,000 |
| | Hotelling's Trace | 1,119 | 15,383 | 4,000 | 110,000 | ,000 |
| | Roy's Largest Root | 1,119 | 31,883[c] | 2,000 | 57,000 | ,000 |

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa nilai signfikansi uji *Hotelling's Trace* yaitu 0,000<0,05 maka dapat disimpulkan Ho ditolak dan Ha diterima, artinya terdapat perbedaan yang signifikan kemampuan pemahaman konsep dan rasa percaya diri siswa kelas IV SD Se-Kecamatan Gondokusuman antara yang mengikuti pembelajaran menggunakan *Lift the Flap Story Book* berbasis Ramah Anak dengan yang tidak mengikuti pembelajaran menggunakan *Lift the Flap Story Book* berbasis Ramah Anak.

## Revisi Produk

Revisi produk *Lift the Flap Story Book* berbasis Ramah Anak dilakukan melalui tiga tahap, yaitu berdasarkan penilaian ahli media, materi, dan bahasa; hasil uji coba awal; serta hasil uji coba lapangan utama. Revisi tahap pertama mencakup perbaikan desain sampul, judul, gambar, tata letak, keterbacaan teks, kesesuaian materi, penggunaan bahasa, dan tanda baca. Revisi tahap kedua dilakukan dengan memperbaiki diksi pada kalimat perintah berdasarkan tanggapan guru dan siswa. Sementara itu, revisi tahap ketiga dilakukan dengan memperbaiki ilustrasi agar lebih mencerminkan keberagaman, salah satunya melalui penyesuaian warna kulit pada gambar.

## Kajian Akhir Produk

### Kelayakan Produk

Media Lift the Flap Story Book berbasis Ramah Anak dikembangkan melalui perpaduan konsep buku berjendela dan cerita bergambar yang memuat aktivitas untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep dan rasa percaya diri siswa kelas IV SD. Penyajian gambar, cerita, dan aktivitas dirancang sesuai dengan karakteristik siswa pada tahap operasional konkret sehingga membantu memahami konsep pembelajaran sekaligus memberikan pengalaman untuk membangun rasa percaya diri.

Kelayakan produk dinilai oleh ahli media, materi, dan bahasa dengan hasil seluruhnya berkategori "Sangat Baik". Penilaian ahli media memperoleh skor 107, ahli materi 184, dan ahli bahasa 70. Penilaian tersebut menunjukkan bahwa produk layak digunakan sebagai media pembelajaran ditinjau dari aspek tampilan, kelengkapan materi, kesesuaian bahasa, dan keterbacaan.

Dari aspek media, tampilan buku, ilustrasi, komposisi gambar, serta petunjuk penggunaan menjadi unsur penting dalam menarik perhatian dan membantu pemahaman siswa. Hal ini sejalan dengan Dwiningrum (2013) yang menekankan pentingnya tampilan dan petunjuk penggunaan media, serta Muthesbaugh, Kem, dan Charvoz (2014) yang menjelaskan bahwa ilustrasi dapat memperjelas konsep yang bersifat abstrak. Sementara itu, Brown dan Tomlinson (1999) menekankan pentingnya tampilan dan komponen penyusun buku cerita, sedangkan Alvarado et al. (1987) menjelaskan bahwa media harus disesuaikan dengan sasaran pengguna.

Dari aspek materi, produk dinilai berdasarkan kelengkapan isi serta kemampuannya memfasilitasi pemahaman konsep dan rasa percaya diri. Hal ini sesuai dengan Dick, Carey, dan Carey (2001) yang menyatakan bahwa buku pembelajaran perlu memuat materi secara lengkap dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Aktivitas permainan dalam buku juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengekspresikan diri dan membangun rasa percaya diri, sebagaimana dijelaskan oleh Iva Rifa (2012). Selain itu, ilustrasi membantu siswa membangun konsep dan memahami isi cerita sebagaimana pendapat Strickland et al. (2004).

Dari aspek bahasa, penilaian mencakup kesesuaian penggunaan bahasa dan keterbacaan. Dwiningrum (2013) menekankan pentingnya keterbacaan media, sedangkan Zuchdi (2012) menjelaskan bahwa penyajian teks cerita untuk siswa sekolah dasar perlu memperhatikan kesesuaian teks, termasuk jumlah kata. Prastowo (2015) juga menekankan pemilihan kata dan ketepatan ejaan dalam penyusunan bahan pembelajaran.

Selain penilaian ahli, kelayakan produk diperkuat melalui respons guru dan siswa. Pada uji coba awal, respons guru memperoleh skor 86 dan respons siswa 651, keduanya berkategori "Sangat Baik". Setelah dilakukan revisi, uji coba lapangan utama memperoleh skor respons guru sebesar 184 dan respons siswa sebesar 1.127, yang juga termasuk kategori "Sangat Baik". Hasil tersebut menunjukkan bahwa produk dapat diterima dengan baik oleh guru dan siswa.

Pengembangan media pembelajaran ini sejalan dengan Susanto (2014) yang menjelaskan bahwa media membantu memperlancar komunikasi antara guru dan siswa sehingga pembelajaran berlangsung efektif. Daryanto (2010) juga menyatakan bahwa media pembelajaran dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dengan demikian, berdasarkan penilaian ahli serta respons guru dan siswa, Lift the Flap Story Book berbasis Ramah Anak dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk mendukung peningkatan kemampuan pemahaman konsep dan rasa percaya diri siswa kelas IV SD.

**Kajian Keefektifan Produk**

Keefektifan produk Lift the Flap Story Book berbasis Ramah Anak dikaji berdasarkan peningkatan kemampuan pemahaman konsep dan rasa percaya diri siswa kelas IV SD. Efektivitas produk ditinjau melalui perbandingan hasil pretest dan posttest, nilai gain, serta hasil pengujian statistik pada kelompok eksperimen dan kontrol.

**Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep**

Hasil analisis menunjukkan bahwa Lift the Flap Story Book berbasis Ramah Anak efektif meningkatkan kemampuan pemahaman konsep siswa. Pada kelas eksperimen I, nilai rata-rata meningkat dari 57,60 menjadi 81,65 dengan gain 0,63 (kategori sedang), sedangkan kelas eksperimen II meningkat dari 57,45 menjadi 81,50 dengan gain 0,64 (kategori sedang). Sementara itu, kelas kontrol meningkat dari 57,95 menjadi 66,50 dengan gain 0,25 (kategori rendah). Hasil uji-t berpasangan dan independen juga menunjukkan adanya perbedaan kemampuan pemahaman konsep sebelum dan sesudah perlakuan serta antara kelompok eksperimen dan kontrol.

Peningkatan tersebut didukung oleh perpaduan buku berjendela dan cerita bergambar yang membantu siswa memahami materi pembelajaran. Hsiu (2008) menjelaskan bahwa cerita dapat membantu seseorang mengingat dan memahami makna yang terkandung di dalamnya. Selain itu, aktivitas seperti "Ayo Berlatih", "Ayo Amati", dan "Ayo Buka Jendelanya" dirancang untuk mengembangkan kemampuan menafsirkan, mencontohkan, mengklasifikasikan, merangkum, menyimpulkan, membandingkan, dan menjelaskan. Chen, Hand, dan McDowell (2013) juga menjelaskan bahwa kemampuan pemahaman konsep dapat meningkat melalui kegiatan menulis, seperti menyusun kesimpulan dan menjawab pertanyaan.

**Peningkatan Rasa Percaya Diri**

Hasil analisis menunjukkan bahwa produk juga efektif meningkatkan rasa percaya diri siswa. Pada kelas eksperimen I, nilai rata-rata meningkat dari 64,35 menjadi 81,15 dengan gain 0,63 (kategori sedang), sedangkan kelas eksperimen II meningkat dari 64,10 menjadi 80,90 dengan gain 0,62 (kategori sedang). Adapun kelas kontrol meningkat dari 64,00 menjadi 68,20 dengan gain 0,24 (kategori rendah). Hasil uji-t berpasangan dan independen turut menunjukkan adanya perbedaan rasa percaya diri sebelum dan sesudah perlakuan serta antara kelompok eksperimen dan kontrol.

Peningkatan rasa percaya diri didukung oleh berbagai aktivitas dalam buku, seperti permainan "Wartawan Cilik", mencocokkan kata, dan puzzle yang dilakukan secara berkelompok. Iva Rifa (2012) menjelaskan bahwa kesempatan mengekspresikan diri melalui permainan kelompok dapat meningkatkan rasa percaya diri siswa. Selain itu, kalimat apresiasi dan motivasi seperti "Selamat, kamu pintar" dan "Hore, aku bisa menyelesaikannya" memberikan penguatan positif kepada siswa. Hal ini sejalan dengan Timothy (2012) yang menjelaskan bahwa bermain peran, mengenalkan cerita, serta memberikan pujian dan penghargaan dapat membantu menumbuhkan rasa percaya diri anak.

**Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep dan Rasa Percaya Diri**

Keefektifan produk terhadap kedua variabel secara bersamaan diperkuat oleh hasil uji MANOVA melalui nilai signifikansi Hotelling's Trace sebesar 0,000 ($p < 0,05$). Hasil tersebut menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan pada kemampuan pemahaman konsep dan rasa percaya diri siswa antara kelompok eksperimen dan kontrol. Kedua kelompok eksperimen yang menggunakan Lift the Flap Story Book berbasis Ramah Anak menunjukkan peningkatan lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol.

Peningkatan kemampuan pemahaman konsep didukung oleh aktivitas "Ayo Berlatih", "Ayo Amati", dan "Wawasan" yang disusun berdasarkan indikator pemahaman konsep. Anderson dan Krathwohl (2014) menjelaskan bahwa proses kognitif dalam kategori memahami meliputi menafsirkan, mencontohkan, mengklasifikasikan, merangkum, menyimpulkan, membandingkan, dan menjelaskan.

Sementara itu, peningkatan rasa percaya diri didukung oleh aktivitas permainan dan pembelajaran kelompok yang mendorong siswa menguasai pengetahuan, mengerjakan tugas secara mandiri, aktif berdiskusi, mengemukakan pendapat, berkomunikasi, serta berani tampil di depan kelas. Hal ini sejalan dengan Lumpkin (2005) yang mengaitkan rasa percaya diri dengan wawasan pengetahuan, keberanian, integritas diri, sudut pandang yang luas, dan harga diri positif.

Dengan demikian, Lift the Flap Story Book berbasis Ramah Anak dinyatakan efektif dalam meningkatkan kemampuan pemahaman konsep dan rasa percaya diri siswa kelas IV SD, baik secara terpisah maupun secara simultan.

## KESIMPULAN DAN SARAN

**Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, produk *Lift the Flap Story Book* berbasis Ramah Anak berhasil dikembangkan berdasarkan kebutuhan siswa kelas IV SD melalui penyajian cerita bergambar, materi tematik, serta aktivitas individu dan kelompok. Produk dinyatakan layak digunakan berdasarkan penilaian ahli media dengan skor 107, ahli materi 184, dan ahli bahasa 70, yang seluruhnya berkategori "Sangat Baik". Kelayakan tersebut diperkuat oleh respons guru dan siswa pada uji coba awal maupun lapangan utama yang juga memperoleh kategori "Sangat Baik".

Hasil uji keefektifan menunjukkan bahwa produk mampu meningkatkan kemampuan pemahaman konsep dan rasa percaya diri siswa. Peningkatan kemampuan pemahaman konsep

pada kelas eksperimen I dan II masing-masing memperoleh gain 0,63 dan 0,64, sedangkan kelas kontrol sebesar 0,25. Pada aspek rasa percaya diri, kelas eksperimen I dan II memperoleh gain masing-masing 0,63 dan 0,62, sedangkan kelas kontrol sebesar 0,24. Hasil uji-t menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan sebelum dan sesudah perlakuan serta antara kelompok eksperimen dan kontrol. Hasil MANOVA juga menunjukkan signifikansi 0,000 ($p < 0,05$), yang membuktikan adanya perbedaan kemampuan pemahaman konsep dan rasa percaya diri secara simultan. Dengan demikian, Lift the Flap Story Book berbasis Ramah Anak layak dan efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep dan rasa percaya diri siswa kelas IV SD.

## REFERENSI


Aaron, Lumpkin. (2005). *You Can Be: Positive, Confident and Courageous*. Penerjemah: Astrid Gisella. Jakarta: Erlangga.

Alvarado, M., Gutch,. R., & Wollen, T. (1987). *Learning the Media: An Introduction to Media teaching*. London: Macmilan Education Ltd.

Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2014). *Kerangka Landasan Untuk Pembelajaran, Pengajaran dan Asesmen Revisi Taksonomi Pendidikan Bloom*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Borg, W. R., Gall, M. D, & Gall, J. P. (1983). *Educational Research: An Introduction 4th Edition.* Newyork: Longman Inc.

Brown, C. L., & Tomlinson, C.M. (1999). *Essential of Children's Literature (3rd ed)*. New York: Allyn & Bacon A Vlacom Company.

Chen, Y., Hand, B., & McDowell, L. (2013). The Effects of Writing-to-Learn Activities on Elementary Students' Conceptual Understanding: Learning about Force and Motion Through Writing to Older Peers. *Science Education*, 97(5), 745-771.

Creswell, J. W. (2012). *Educational Research: Planning, Conducting, and Evaluating Quantitative dan Qualitative Research* (4*th* ed). Boston: Pearson Education Inc.

Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava media.

Dick, W., Carey, L., & Carey, J.O. (2001). *The Systematic Design of Instruction (5th ed).* New York: Longman.

Dwiningrum, Siti Irene Astuti dkk. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.

Hsiu-Chih, S. (2008). The value of english picture story book. *ELT Jouenal*. 62(1), 47-55. https://doi.org/10.1093/elt/ccm007.

Kustawan, Dedy. (2013). *Pembelajaran Ramah Anak. Jakarta timur* :PT Luksima Metro Media.

Muthersbaugh, D., Kem, A. L., & Charvoz, R. (2014). Impact Through Tmages: Exploring Student Undesrtanding of Enviromental Science Through Integrated Place-Based Lesson in Elementary Classroom. *Jornal of Research in Childhood Education*, 28, 313-326.

Peraturan Pemerintah No 17 Tahun 2010 tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan

Permendikbud No 22 Tahun 2016 tentant Standar Kompetensi Lulusan

Prastowo, A. (2015). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Aajr Inovatif: menciptakan Metode Pembelajaran yang Menarik dan Menyenangkan.* Yogyakarta: DIVA Press.

Reigeluth, C.M. (1983). *Insctructional-Design Theories and Models*. London: Lawrence Erlbaum Associates, Inc.

Rifa, Iva. (2012). *Koleksi Games Edukatif di Dalam dan Luar Sekolah*. Yogyakarta: FlashBooks.

Strickland, D. S., Galda, L., & Cullinan, B.E. (2004). *Language Arts: Learning & Teaching.* Belmont: Wadswort.

Susanto, Ahmad. (2014). *Pengebangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Jakarta : Prenadamedia Group

Tuloli, Jassin & Dian. (2016). *Pendidikan Karakter : Menjadikan Manusia Berkarakter Unggul.* Yogyakarta: UUI Press.

UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Wibowo, Timothy. 2012. *Rahasia sukses pendidikan karakter* : *7 hari membentuk karakter ana*k. Jakarta: Kompas Gramedia

Zuchdi, D. (2012). *Terampil Membaca dan Berkarakter Mulia*. Bantul: Multi Persindo