

**PENGEMBANGAN MEDIA *BOOKLET* DALAM MUATAN BDP BERBANTUAN PERMAINAN TRADISIONAL *GOBAK SODOR* DAN *LINTANG ALIHAN* SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR**

**Okta Erisa, Deasylina da Ary**

Jurusan Pendidikan Guru Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang

Email: [oktaerisa055@gmail.com](mailto:oktaerisa055@gmail.com)

**Abstrak**

Latar belakang penelitian ini adalah hasil belajar kelas V SDN Kemawi rendah. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan, mengetahui kelayakan, dan menguji keefektifan media *booklet* berbantuan permainan tradisional materi pola lantai. Jenis penelitian ini adalah Research and Development (R&D). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri Kemawi Kecamatan Sumowono. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *booklet* dinyatakan sangat layak digunakan dengan hasil persentase sebesar 98,75% dan 92% oleh ahli materi. Hasil peningkatan rata-rata hasil belajar kognitif sebesar 0,632 dan psikomotor sebesar 0,622 masing-masing mendapatkan kriteria sedang. Pada skala kecil media booklet mendapatkan tanggapan guru dan siswa sebesar 92,3% dan 100%. Pada skala besar mendapatkan tanggapan dengan persentase 98,6% dari siswa dan 100% dari guru. Simpulan penelitian ini adalah media booklet berbantuan permainan tradisional *gobak sodor dan lintang alihan* materi pola lantai layak dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas 5 Sekolah Dasar.

**Kata Kunci:** Media booklet, Permainan Tradisional, SBDP

**Abstract**

The background of this research is the learning outcomes of class V at SDN Kemawi are low. This study aims to develop, find out the result of feasibility, and test the effectiveness of booklets media assisted by traditional games *gobak sodor* and *lintang alihan* on floor design material. This type of research is Research and Development (R&D). The subjects of this study were grade V students at SD Negeri Kemawi Kecamatan Sumowono. The results showed that booklet media was very feasible to use by obtaining a percentage of 98.75% by media experts and 92% by material experts. The results of the test increase cognitive ability of 0.632 and 0.622 test increase of psychomotor on a large scale. The results of the teacher and student responses to the media are very good with a percentage of 92.3% and 100% on a small scale and. On a large scale get a percentage of 98.6% of students and 100% of

teachers. The conclusion of this study was the booklet media assisted by traditional games *gobak sodor* and *lintang alihan* decent and effective design floor in improving student learning outcomes 5th grade elementary school.

**Keywords:** Booklets media, traditional games, art and culture

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha yang dilakukan manusia untuk mengembangkan kualitas dirinya dalam berbagai aspek kehidupan, oleh sebab itu pendidikan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Setiap warga negara Indonesia memiliki hak yang sama untuk menempuh pendidikan agar menjadi generasi penerus bangsa yang memiliki keterampilan dan keahlian sehingga mampu bersaing dengan sumber daya manusia di negara-negara lain. Namun pada kenyataannya kualitas pendidikan di Indonesia masih digolongkan rendah, hal tersebut dibuktikan dari data yang diperoleh dari laporan United Nations Educational, Scientific, and Cultural Organization (UNESCO) tahun 2016, pendidikan Indonesia menempati peringkat ke-10 dari 14 negara berkembang untuk pendidikan di seluruh dunia dari 120 negara. Dari data tersebut dapat dikategorikan bahwa pendidikan Indonesia menempati posisi menengah kebawah.

Senada dengan data yang diperoleh dari Jaringan Pemantau Pendidikan Indonesia (JPPI) dalam penelitian Right to Education Index (RTEI) yang menyatakan bahwa pendidikan Indonesia menempati urutan ke-7 dengan skor 77% dari 12 negara. Dalam penelitian ini terdapat 5 indikator yang diukur diantaranya *governance, availability, accessibility, acceptability, dan adaptability*, dari kelima indikator tersebut Indonesia memiliki skor yang masih rendah yaitu pada indikator kualitas guru (*availability*). Dari data tersebut kualitas guru menjadi salah satu faktor yang menyebabkan rendahnya kualitas pendidikan Indonesia. Hal ini tidak sesuai dengan Undang-Undang nomor 14 Tahun 2005 pasal 4 tentang Guru dan Dosen yang menyatakan bahwa guru berperan sebagai agen pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan mutu pendidikan nasional. Berdasarkan persoalan tersebut, maka guru merupakan ujung tombak peningkatan kualitas pendidikan.

Sebagai agen pembelajaran, kualitas guru memiliki pengaruh terhadap mutu pendidikan (Luki Aulia, yang dikutip dari Kompas pada Rabu 21 September 2011). Oleh sebab itu, guru memiliki peran yang besar untuk merancang dan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, kreatif, fleksibel, dan memenuhi kebutuhan siswa. Senada dengan pernyataan Conny R Semiawan yang dikutip dari Kompas harian pada Sabtu 17 Mei 2008 yang menyatakan bahwa guru harus kreatif untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan agar anak dapat belajar secara kreatif juga. Pernyataan tersebut sesuai Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 tentang standar proses yang menjelaskan bahwa proses pembelajaran

diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup untuk prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologi peserta didik. Artinya kualitas pendidikan dapat ditingkatkan dengan memperbaiki kualitas guru dalam proses pembelajaran.

Salah satu cara untuk menerapkan pembelajaran yang menyenangkan dan kreatif yaitu memanfaatkan media pembelajaran sehingga menciptakan suasana belajar yang menarik dan memotivasi siswa untuk belajar. Faktanya, sebagian besar guru mengajar dengan gaya berceramah dan minim memanfaatkan media pembelajaran (Latif, yang menulis di Kompas pada Selasa 25 Mei 2010). Data hasil penelitian "Potret Profesionalitas Guru Kota Yogyakarta dalam Kegiatan Belajar-Mengajar" yang dilakukan Jaringan Penelitian Pendidikan Kota Yogyakarta (JP2KY) awal tahun 2010 menunjukkan, 75% guru peserta penelitian belum menggunakan media pembelajaran dalam mengajar. Ini menunjukkan bahwa dalam menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan perlu penggunaan media pembelajaran.

Permasalahan yang sama juga ditemukan di kelas V SD Negeri Kemawi Kecamatan Sumowono Kabupaten Semarang yaitu guru kurang kreatif dan belum mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran untuk mempermudah saat menyampaikan materi pembelajaran. Hal ini menyebabkan siswa kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran. Setelah dikaji dan diamati, kenyataan tersebut terjadi pada pelaksanaan pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) terutama saat menyampaikan materi yang berkaitan dengan seni tari.

Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya merupakan salah satu pembelajaran yang wajib dan penting untuk diajarkan dalam kurikulum 2013 secara terpadu. Sesuai dengan Permendikbud Nomor 24 Tahun 2016 tentang kompetensi inti dan kompetensi dasar pada pendidikan dasar dan pendidikan menengah menyatakan bahwa pelaksanaan pembelajaran di Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah dilakukan dengan menggunakan pendekatan pembelajaran tematik-terpadu, kecuali mata pelajaran Matematika dan Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) sebagai mata pelajaran yang berdiri sendiri untuk kelas IV.V, dan VI. Untuk mata pelajaran muatan Bahasa Indonesia, IPA, IPS, PKn, dan SBdP dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan pendekatan tematik atau terpadu yang disusun dalam tema yang ditentukan.

Muatan pelajaran Seni Budaya dan Prakarya merupakan muatan pembelajaran yang mengajarkan peserta didik mempelajari hal-hal yang berkaitan dengan budaya dan prakarya, muatan pelajaran ini untuk tidak menuntut peserta didik untuk menjadi seniman tetapi lebih kepada mengembangkan bakat, kreativitas, dan memperluas apresiasi terhadap seni budaya dan prakarya. Dalam Permendikbud Nomor 21 Tahun 2016 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah menjelaskan bahwa muatan seni budaya dan prakarya pada tingkat pendidikan dasar mencakup kompetensi yaitu: (1) menunjukkan perilaku rasa ingin tahu, peduli lingkungan, kerjasama, jujur, percaya diri, dan mandiri dalam berkarya

seni budaya dan prakarya; (2) mengenal keberagaman karya seni budaya dan prakarya; (3) memiliki kepekaan indrawi terhadap karya seni budaya dan prakarya; (4) mencipta (secara orisinal) karya seni budaya dan prakarya; (5) menciptakan (secara tiruan/rekreatif) karya seni budaya dan prakarya. Pembelajaran SBdP di SD/MI lebih menekankan pada pengembangan sikap dan kemampuan dalam berkarya dan memberikan apresiasi terhadap karya.

Untuk mencapai kompetensi yang telah ditetapkan dalam muatan Seni Budaya dan Prakarya secara optimal maka materi dalam mata pelajaran SBdP perlu dikemas agar dapat merangsang ranah imajinasi peserta didik dalam penciptaan karya-karya seni (Ch Dwi Anugrah, yang menulis di Kompas pada Rabu 22 April 2009). Oleh sebab itu dalam pelaksanaannya pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya perlu dikemas secara menarik sehingga meningkatkan imajinasi siswa.

Dalam pelaksanaannya pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya di kelas V SD Negeri Kemawi, pembelajaran belum mencapai kompetensi yang telah ditetapkan secara optimal. Hal ini dapat dilihat dari fakta di lapangan, guru belum mengemas pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya secara menarik dikarenakan dalam pelaksanaan pembelajaran guru hanya terpaku pada langkah-langkah berdasarkan buku guru dan siswa sehingga mengembangkan pengetahuan siswa. Selain guru hanya menggunakan buku tematik yang diberikan pemerintah yaitu buku guru dan siswa kelas V tanpa ada referensi lain, terutama untuk materi pola lantai. Hal ini menyebabkan materi yang diterima siswa hanya berasal dari satu sumber saja sehingga tidak mengembangkan imajinasi siswa serta pemahaman mengenai materi pola lantai belum maksimal. Penggunaan alat peraga hanya tersedia untuk beberapa muatan pembelajaran saja sedangkan untuk pembelajaran untuk muatan SBdP belum ada alat peraga yang disediakan oleh sekolah.

Permasalahan lainnya yaitu masih rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika, SBdP dan Bahasa Jawa. Dari ketiga mata pelajaran tersebut nilai paling rendah adalah mata pelajaran SBdP. Untuk mata pelajaran SBdP dari jumlah siswa kelas V SDN Kemawi sebanyak 25 siswa, 16 siswa (64%) yang mendapat nilai belum mencapai KKM, sedangkan 9 siswa (36%) yang sudah mendapat nilai diatas KKM. Berdasarkan hasil wawancara siswa dan guru, mata pelajaran SBdP menjadi mata pelajaran yang dianggap sulit. Bagi guru mata pelajaran SBdP merupakan mata pelajaran yang menuntut guru untuk memahami teori maupun prakteknya secara lebih dalam terutama untuk materi yang membutuhkan kemampuan lebih dari guru terutama untuk materi seni tari. Guru menganggap bahwa materi tersebut sulit diajarkan karena membutuhkan kemampuan menari saat akan mengajarkan pembelajaran seni tari. Bagi siswa mata pelajaran SBdP dianggap sulit karena materi yang diajarkan masih sedikit terutama untuk materi yang berkaitan dengan seni tari yaitu pola lantai, sedangkan untuk prakteknya mereka belum menguasai. Sehingga menyebabkan nilai untuk mata pelajaran ini menjadi rendah.

Berdasarkan permasalahan di lapangan untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran SBdP maka diperlukan sebuah media yang menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam proses belajar serta mempermudah siswa untuk memahami materi pola lantai. Salah satu alternatif untuk memecahkan masalah dalam muatan Seni Budaya dan Prakarya yang terjadi di kelas V SD Negeri Kemawi dengan mengembangkan media pembelajaran.

Media memiliki kontribusi yang sangat penting dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, tidak hanya membantu dalam proses pembelajaran tetapi juga menjadi nilai tambah dalam kegiatan belajar baik itu media yang sederhana ataupun media yang modern (Hamzah, 2014:124). Sedangkan menurut Sudjana dan Rivai (Suryani dkk, 2018:14) media dapat menciptakan pembelajaran lebih menarik sehingga dapat menimbulkan motivasi, memperjelas makna bahan ajar, membuat metode pembelajaran yang bervariasi, serta menjadikan siswa terlibat dalam pembelajaran. Media yang dapat dikembangkan untuk meningkatkan hasil belajar SBdP kelas V SD Kemawi adalah booklet, media tersebut dapat digunakan untuk mempermudah peserta didik untuk memahami materi yang diajarkan oleh guru. Menurut Oxford Dictionary dalam (Nurussaniah, 2016:97) "Booklet is a small thin book with a paper cover that contains information about a particular subject". Booklet berisikan informasi penting yang isinya jelas, tegas, mudah dipahami dan menarik apabila didalamnya disertai dengan ilustrasi atau gambar. Menurut Mahendrani (2011) booklet adalah bahan ajar yang termasuk kategori media cetak, booklet biasanya juga disebut dengan buku kecil yang didalamnya berisi informasi tertentu. Sedangkan menurut Imtihana (2014:187) menyatakan bahwa booklet adalah sebuah terbitan yang jumlah halamannya kurang dari 48 halaman yang dapat dijadikan sebagai sumber belajar untuk menarik minat dan perhatian siswa karena memiliki bentuk yang sederhana dan banyak warna serta ilustrasi di dalamnya. Booklet untuk materi pola lantai dapat dijadikan sumber belajar dan media yang praktis bagi siswa maupun guru untuk mempermudah dalam belajar. Dengan ukuran booklet yang kecil dapat mempermudah siswa untuk belajar kapan saja serta membantu guru agar lebih mudah menyampaikan materi serta memfasilitasi siswa agar dapat belajar sambil bermain. Booklet hanya berisikan tentang informasi-informasi penting yang disertai dengan gambar ilustrasi di dalamnya, oleh karena itu peneliti ingin mengembangkan konten materi pola lantai dengan bantuan permainan tradisional gobak sodor dan lintang alihan.

Bermain memiliki kontribusi pada semua aspek perkembangan anak baik fisik, kognitif, sosial, emosional, dan moral serta kreativitasnya. Melalui bermain anak akan mendapatkan pengalaman langsung tentang sesuatu yang sedang dipelajari. Menurut Montolalu, dkk (2014:3) menyatakan bahwa melalui bermain anak memperoleh pengalaman langsung yang dapat memperjelas hal-hal yang dipelajari di kelas atau di rumah. Bermain juga menimbulkan rasa ingin tahu untuk menyelidiki sehingga akan memperkaya pengetahuannya. Permainan tradisional merupakan salah satu cara bermain yang dapat dilakukan anak, salah satunya

adalah Permainan tradisional gobak sodor. Menurut Mulyani (2013:51) gobak sodor merupakan permainan kelompok yang terdiri dari dua kelompok dengan masing-masing kelompok terdiri dari 3-5 orang. Tujuan dari permainan ini adalah menghadang lawan agar bisa lolos melewati garis ke baris akhir secara bolak-balik dan kelompok yang menang dinyatakan menang apabila semua anggota kelompok melakukan proses bolak-balik di garis yang sudah ditentukan. Menurut Erdiana (2016:11) permainan gobak sodor adalah permainan yang tidak memerlukan biaya karena menggunakan peralatan yang dapat ditemukan di lingkungan sekitar, mengembangkan motorik kasar anak karena terdapat banyak gerakan dasar yang dilakukan dalam permainan ini, selain itu permainan ini juga dapat mengembangkan kecerdasan sosial anak. Permainan tradisional lintang alihan merupakan permainan yang dilakukan dalam gerakan-gerakan yang mengandung unsur olahraga dengan menggambarkan peristiwa berpindah-pindahinya bintang dari suatu tempat ke tempat lain secara berturut-turut (Suwondo, 1983:94). Permainan gobak sodor dan lintang alihan dapat menjadi pendukung dalam pengembangan booklet agar siswa tidak hanya belajar materi pola lantai melalui booklet tetapi juga mendapat pengalaman langsung tentang hal-hal yang dipelajarinya.

Penelitian yang mendukung dalam pemecahan masalah ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Rida Khoirida tahun 2017 "Pengembangan Booklet Berbasis Problem Based Learning Pada Muatan Pelajaran IPA Kelas IV SDN Manyaran 01 Semarang". Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan hasil penelitian bahwa booklet berbasis PBL memenuhi kriteria valid dari penilaian ahli materi sebesar 81 %, ahli bahasa 89%, dan ahli praktisi (guru) pada aspek kelayakan kegrafikaan, kelayakan isi, kelayakan penyajian, kelayakan kebahasaan, dan sesuai sintaks PBL. Dalam penelitian ini disimpulkan bahwa booklet berbasis PBL ini layak, efektif, dan praktis digunakan dalam proses pembelajaran IPA di kelas IV SDN Manyaran 01.

Penelitian lain yang mendukung pengembangan booklet dilakukan oleh Imtihana, dkk pada tahun 2014 dalam Unnes Journal of Biology Education Vol 3 (2) 92014) 186-192 dengan judul "Pengembangan Buklet Berbasis Penelitian Sebagai Sumber Belajar Materi Pencemaran Lingkungan di SMA". Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan booklet mendapat tanggapan positif dari guru dan kelayakan buklet dari pakar materi dan media mendapat skor rata-rata 91,5 % dengan kriteria layak. Sedangkan ketuntasan hasil belajar siswa dengan nilai  $\geq 80$  pada uji pemakain 93,5% dan siswa memberikan tanggapan yang layak ditunjukkan dengan perolehan skor rata-rata 92,5% serta mendapat perolehan nilai afektif mencapai 88%. Berdasarkan penilaian ini penggunaan buklet efektif terhadap hasil belajar siswa pada materi pencemaran lingkungan.

Penelitian yang dilakukan oleh Mahendrani tahun 2015 dengan judul "Pengembangan Booklet Etnosains Fotografi Tema Ekosistem Untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Siswa SMP". Penelitian ini menggunakan

pendekatan Research and development (R&D) menunjukkan bahwa kelayakan terhadap booklet yang digunakan layak sesuai dengan BNSP rata-rata validasi komponen isi 3,5, kebahasaan 3,7 dan penyajian 3,7. Untuk ketuntasan hasil belajar secara klasikal sebesar 86,44% dan untuk keaktifan siswa keseluruhan dikategorikan sangat aktif, sedangkan untuk perhitungan menggunakan uji t mendapat nilai  $t_{hitung} (11,627) > t_{tabel} (1,67)$  dikategorikan pencapaian signifikan.

Begitu juga dengan penelitian yang dilakukan oleh Erdiana tahun 2016 dalam jurnal pedagogi Vol. 2 No. 3 Agustus 2016 dengan judul "Pengaruh Permainan Tradisional Gobak Sodor Terhadap Perkembangan Motorik Kasar dan Sikap Kooperatif Anak TK Kelompok B di Kecamatan Sidoarjo." Hasil penelitian ini menyatakan bahwa permainan tradisional gobak sodor memiliki pengaruh terhadap perkembangan motorik kasar dan perkembangan sikap kooperatif anak TK kelompok B di kecamatan Sidoarjo yang ditunjukkan dengan adanya perbedaan perkembangan motorik kasar dan sikap kooperatif anak pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti-peneliti dan berdasarkan permasalahan yang ditemukan peneliti saat observasi yang menunjukkan bahwa pengembangan booklet efektif digunakan dalam pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa, maka peneliti akan mengkaji melalui penelitian pengembangan dengan judul "Pengembangan Media *Booklet* Dalam Muatan SBdP Berbantuan Permainan Tradisional *Gobak Sodor* dan *Lintang Alihan* Siswa Kelas V Sekolah Dasar".

## **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development (R&D)* dengan model penelitian menurut Sugiyono untuk menghasilkan suatu produk dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2016:407). Langkah-langkah dalam penelitian ini disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan peneliti sehingga menjadi 8 tahapan yang digunakan diantaranya yaitu (1) potensi dan masalah pada pra penelitian melalui kegiatan wawancara, observasi dan dokumentasi, (2) pengumpulan data dengan melakukan analisis kebutuhan siswa dan guru, (3) desain produk media *booklet*, (4) validasi desain oleh ahli materi dan media, (5) revisi desain sesuai saran ahli media dan materi, (6) uji coba produk media *booklet*, (7) uji coba pemakaian, (8) produk akhir berupa media *booklet* berbantuan permainan tradisional *gobak sodor* dan *lintang alihan* bagi siswa kelas V Sekolah Dasar materi pola lantai.

Sumber data dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri Kemawi Kecamatan Sumowono dengan sampel penelitian berjumlah 25 siswa. Sedangkan subjek penelitian terdiri dari siswa, guru, pakar/ahli, dan peneliti. Untuk teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah observasi, wawancara, angket atau kuesioner, dokumentasi, dan tes.

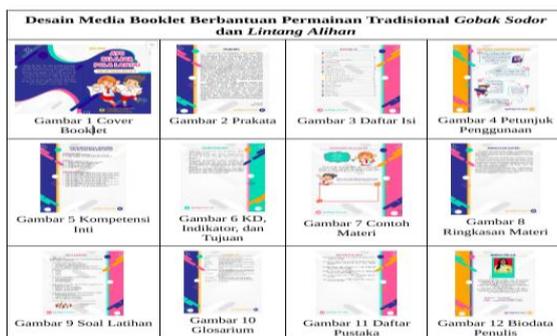
Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media *booklet* yang memuat materi pola lantai dengan berbantuan permainan tradisional *gobak sodor* dan *lintang alihan*. Variabel terikatnya adalah hasil belajar muatan SBdP dalam materi pola lantai baik ranah kognitif maupun psikomotor. Teknik analisis data menggunakan analisis data produk untuk mengetahui kelayakan media *booklet* oleh ahli media dan materi. Analisis data awal/uji persyaratan menggunakan uji normalitas *Liliefors*, dan analisis data khir menggunakan uji *t-test* untuk mengetahui perbedaan rata-rata hasil belajar muatan SDDP sebelum dan sesudah menggunakan media *booklet*. Serta uji *N-gain* digunakan untuk mengetahui peningkatan rata-rata hasil belajar siswa.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil penelitian dan pengembangan media Booklet mengkaji beberapa hal meliputi: (1) pengembangan media Booklet, (2) hasil analisis kelayakan media booklet, (3) hasil analisis keefektifan media Booklet.

**Pengembangan Media Booklet**

Pengembangan media *booklet* berbantuan permainan tradisional *gobak sodor* dan *lintang alihan* pada muatan SBdP dilakukan melalui beberapa tahap. Dimulai dari tahap potensi dan masalah dengan pra penelitian yaitu wawancara, observasi dan studi dokumen untuk menemukan potensi dan permasalahan yang terjadi di kelas V SDN Kemawi Kecamatan Sumowono. Data ini digunakan sebagai rancangan identifikasi masalah yang selanjutnya akan dibatasi guna mempermudah proses penelitian. Selanjutnya, dilakukan pengumpulan data berupa pembagian angket kebutuhan guru dan siswa. Analisis kebutuhan dilakukan untuk mendapatkan data pendukung dalam pengembangan sebuah media pembelajaran (Maharani, 2015). Pada tahap berikutnya, peneliti merancang produk media pembelajaran berbantuan aplikasi *Coreldraw* dan *Microsoft Word* lalu dikonsultasikan kepada ahli media dan ahli materi untuk divalidasi kelayakannya. Setelah melewati tahap revisi, peneliti melakukan uji coba produk dalam skala kecil dan besar. Tahap terakhir penelitian yaitu menghasilkan produk berupa booklet berbantuan permainan tradisional *gobak sodor* dan *lintang alihan* pada muatan SBdP dengan materi pola lantai bagi siswa kelas V Sekolah Dasar. Berikut adalah tampilan hasil pengembangan produk booklet peneliti.



Gambar 1 Desain Media *Booklet*

Peneliti telah menghasilkan produk berupa pengembangan media *booklet* berisi materi pola lantai yang sesuai dengan pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya kelas V Sekolah Dasar pada KD 3.3 memahami pola lantai dalam tari kreasi daerah dan KD 4.3 mempraktikkan pola lantai gerak tari kreasi daerah. Dalam *booklet* juga dilengkapi dengan langkah-langkah permainan tradisional yang dapat membantu peserta didik untuk lebih memahami materi pola lantai serta memberikan pengalaman langsung saat belajar. Ukuran kertas yang digunakan untuk desain *booklet* ini adalah A5 (14,8 cm x 21 cm), sedangkan jenis kertas yang digunakan adalah kertas ivory 230 gram dan HVS 100 gram.

Bagian *booklet* terdiri atas beberapa bagian yaitu bagian pendahuluan meliputi (1) halaman sampul depan, (2) prakata, (3) daftar isi, (4) petunjuk penggunaan *booklet*, (5) kompetensi inti, (5) kompetensi dasar, indikator, dan tujuan penggunaan *booklet*. Bagian isi meliputi materi tentang pola lantai dan latihan soal. Sedangkan bagian penutup terdiri dari (1) ringkasan materi, (2) glosarium, (3) daftar pustaka, (4) biodata penulis, dan (5) catatan serta (6) halaman sampul belakang.

### Hasil Analisis Kelayakan Media Booklet

Penilaian kelayakan media *booklet* diperoleh dari dua validator ahli, yaitu ahli media dan ahli materi. Validator materi pada penelitian ini dilakukan oleh dosen jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Semarang, sedangkan validator media dilakukan oleh dosen jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Semarang. Ahli materi menilai kelayakan komponen isi dan ahli media menilai kelayakan komponen penyajian. Validasi dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh penilaian sehingga media *booklet* dapat dikatakan valid dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Uji kelayakan dilakukan dengan menggunakan instrumen dimana setiap aspek penilaian diinterpretasikan dalam 4 kategori yaitu 4 untuk kategori sangat baik, skor 3 untuk kategori baik, skor 2 untuk kategori cukup, dan 1 untuk kategori kurang. Kategori tersebut menggunakan skala Likert menurut Sugiyono (2016:165-169). Setelah dilakukan penilaian skor yang diperoleh akan dikonversikan dengan kriteria, yaitu sangat layak dengan rentang  $82\% < \text{skor} \leq 100\%$ , layak dengan rentang  $63\% < \text{skor} \leq 81\%$ , cukup layak dengan rentang  $44\% < \text{skor} \leq 62\%$ , dan tidak layak dengan rentang  $25\% < \text{skor} \leq 43\%$ .

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Validasi Penilaian

Validator/Pakar	Jumlah Skor	Persentase	Kriteria
Materi	48	92%	Sangat layak
Media	79	98,75%	Sangat layak

Berdasarkan tabel 1 hasil validasi penilaian komponen kelayakan isi oleh pakar materi mendapat skor 48 dengan persentase 92% termasuk dalam kriteria

sangat layak. Hasil validasi komponen penyajian oleh pakar media mendapat skor 79 dengan persentase 98,75% termasuk kriteria sangat layak. Dari hasil penilaian instrumen validasi setiap komponen oleh pakar materi dan media dapat disimpulkan bahwa media media *booklet* berbantuan permainan tradisional *gobak sodor* dan *lintang alihan* layak digunakan dalam proses pembelajaran SBdP materi pola lantai untuk siswa kelas V Sekolah Dasar. Setelah media *booklet* dinyatakan layak oleh ahli materi dan media, selanjutnya diuji cobakan kepada siswa.

Kelayakan media *booklet* tidak hanya dinilai dari kelayakan ahli materi dan ahli media, namun juga dilakukan melalui langkah uji coba. Uji coba media ini terdiri dari dua tahap, yaitu tahap uji coba produk (skala kecil) dan uji pemakaian (skala besar). Pada tahap ini, guru dan semua siswa terlibat dalam tahap uji coba untuk mengisi angket tanggapan siswa dan tanggapan guru dengan tujuan memberikan penilaian terhadap media *booklet*. Uji coba produk dilakukan pada siswa kelas V SD Negeri Kawengen 01 sebanyak 6 siswa dan 1 guru. Pelaksanaan uji coba dilakukan oleh peneliti sedangkan guru mengamati pelaksanaan uji coba produk. Pada tahap ini semua siswa dalam uji coba produk (skala kecil) diminta untuk mengisi angket tanggapan siswa. Adapun hasil angket tanggapan siswa diperoleh penilaian positif dengan persentase 100% termasuk dalam kriteria sangat layak. Sedangkan angket tanggapan guru diperoleh skor 48 dengan persentase 92,3% termasuk dalam kriteria sangat layak. Sedangkan, untuk uji pemakaian (skala besar) dilakukan pada siswa kelas V SD Negeri Kemawi Kecamatan Sumowono dengan jumlah siswa 25 dan 1 guru. Hasil angket tanggapan siswa dengan persentase sebesar 98,6% dan 100% untuk tanggapan guru dengan kriteria sangat layak.

### Hasil Analisis Keefektifan Media Booklet

Keefektifan media *booklet* berbantuan permainan tradisional *gobak sodor* dan *lintang alihan* dapat dilihat dari hasil belajar siswa baik ranah kognitif maupun psikomotor. Peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat dari peningkatan nilai *pretest* dan nilai *posttest* dengan menggunakan uji t dan uji N-gain.

Tabel 2. Uji Perbedaan Rata-rata *Pretest* dan *Posttest* Ranah Kognitif  
Paired Samples Test

		Paired Differences					T	Df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Paired 1	PRETES T- POSTTEST	-27,040	8,507	1,701	-30,552	-23,528	15,892	24	,000

Berdasarkan tabel 2 hasil uji perbedaan rata-rata *pretest* dan *posttest* ranah kognitif bahwa  $t_{hitung}$  yaitu -15,892. Karena  $t_{tabel}$  bernilai positif yaitu 2,064 maka  $t_{hitung}$  diubah nilainya menjadi positif atau dimutlakan menjadi 15,892 sehingga  $t_{hitung} > t_{tabel}$

maka  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak yang berarti pengembangan media *booklet* materi pola rantai efektif terhadap peningkatan terhadap hasil belajar muatan SBdP siswa kelas V SD Negeri Kemawi.

Tabel 3. Uji Perbedaan Rata-rata *Pretest* dan *Posttest* Ranah Psikomotor

		Paired Differences							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	PRETEST - POSTTEST	-28,040	8,58	1,901	-31,567	23,528	16,743	24	,000

Berdasarkan tabel 3 hasil uji perbedaan rata-rata *pretest* dan *posttest* psikomotor bahwa  $t_{hitung}$  yaitu -16,743. Karena  $t_{tabel}$  bernilai positif yaitu 2,064 maka  $t_{hitung}$  diubah nilainya menjadi positif atau dimutlakan menjadi 16,743 sehingga  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak yang berarti pengembangan media *booklet* materi pola rantai efektif terhadap peningkatan terhadap hasil belajar muatan SBdP peserta didik kelas V SD Negeri Kemawi.

Selanjutnya peneliti melakukan penghitungan *n-gain* untuk mengetahui peningkatan rerata nilai *pretest* dan *posttest*. Hasil uji peningkatan rata-rata nilai (*N-Gain*) *pretest* dan *posttest*. Hasil uji *n-gain* pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Uji Peningkatan Rata-rata (*N-Gain*) Ranah Kognitif

Kategori	Nilai
Rata-rata <i>pretest</i>	57,28
Rata-rata <i>posttest</i>	84,32
Selisih rata-rata	27,04
<i>N-Gain</i> kelas	0,632
Kriteria	Sedang

Tabel 5. Hasil Uji Peningkatan Rata-rata (*N-Gain*) Ranah Psikomotor

Kategori	Nilai
Rata-rata <i>pretest</i>	58,50
Rata-rata <i>posttest</i>	84,70
Selisih rata-rata	26,20
<i>N-Gain</i> kelas	0,622
Kriteria	Sedang

Tabel 4 dan 5 merupakan hasil belajar ranah kognif menunjukkan bahwa peningkatan rata-rata (*N-Gain*) data *pretest* dan *posttest* sebesar 0,632 sehingga tergolong dalam kriteria sedang. Untuk hasil belajar ranah psikomotor menunjukkan peningkatan rata-rata (*N-Gain*) data *pretest* dan *posttest* sebesar 0,622 sehingga tergolong dalam kriteria sedang.

Berdasarkan penjabaran tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa dari ranah kognitif dan psikomotor sebelum dan setelah menggunakan media *booklet* ini mengalami peningkatan signifikan dalam kategori sedang. Penelitian ini mendukung penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Mahendrani dkk pada tahun 2015, hasil penelitian ini diperoleh kesimpulan bahwa *booklet* etnosains fotografi efektif diterapkan dalam pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa yaitu peningkatan hasil belajar dari ranah kognitif dengan ketuntasan secara klasikal 86,44% dan *N-Gain* sebesar 0,5 dengan tingkat pencapaian sedang, sedangkan keaktifan siswa dengan kategori sangat aktif. Penelitian ini juga sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Imtihana, dkk pada tahun 2014, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan buklet mendapat tanggapan positif dari guru dan kelayakan buklet dari pakar materi dan media mendapat skor rata-rata 91,5 % dengan kriteria layak. Sedangkan ketuntasan hasil belajar siswa dengan nilai  $\geq 80$  pada uji pemakai 93,5% dan siswa memberikan tanggapan yang layak ditunjukkan dengan perolehan skor rata-rata 92,5% serta mendapat perolehan nilai afektif mencapai 88%. Berdasarkan penilaian ini penggunaan buklet efektif terhadap hasil belajar siswa pada materi pencemaran lingkungan.

## KESIMPULAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan *atau Research and Development (R&D)*. Produk yang dikembangkan adalah *booklet*. Pengembangan media *booklet* pada muatan SBdP materi pola lantai dilakukan dengan menyusun dan mendesain *booklet* berdasarkan angket kebutuhan siswa dan guru. Tahapan dalam pengembangan media *booklet* yang digunakan diantaranya yaitu (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, (6) uji coba produk, (7) revisi produk, (8) uji coba pemakaian. Produk media *booklet* untuk muatan SBdP materi pola lantai telah memenuhi kriteria valid berdasarkan hasil penilaian kelayakan para ahli yaitu ahli materi memperoleh nilai dengan persentase 92% dengan kriteria sangat layak, sedangkan ahli media memperoleh nilai dengan persentase 98,75% dengan kriteria sangat layak sehingga media *booklet* layak untuk digunakan dalam pembelajaran muatan SBdP materi pola lantai. Produk media *booklet* efektif digunakan dalam pembelajaran muatan SBdP materi pola lantai. Hal ini ditunjukkan berdasarkan hasil belajar kognitif saat pretest nilai rata-rata sebesar 57,28 dengan nilai terendah yaitu 36 dan nilai tertinggi yaitu 80. Sedangkan, saat posttest nilai rata-rata sebesar 84,32 dengan nilai terendah 76 dan nilai tertinggi yaitu 100. Untuk hasil belajar psikomotor saat pretest nilai rata-rata sebesar 58,50 dengan nilai terendah yaitu 58 dan nilai tertinggi yaitu 75. Sedangkan, saat posttest nilai rata-rata sebesar 78,1 dengan nilai terendah 75 dan nilai tertinggi yaitu 87,5.

Media *booklet* dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa. Oleh karena itu, penelitian pengembangan batik guru, lembaga maupun pengembang pendidikan serupa dengan topik yang berbeda perlu dilakukan dengan memperhatikan tujuan

pembelajaran serta karakteristik media yang dikembangkan serta karakteristik siswa sehingga media yang dikembangkan dapat bermanfaat secara maksimal.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Agustiningrum, Tri Eko, dkk. (2019). *Peningkatan Sektor Pariwisata Kabupaten Sragen Melalui Pengembangan Booklet Pariwisata Berbahasa Perancis*. ABDIMAS. 23(2):139-151.
- Andriani, Duri, dkk. 2016. *Metode Penelitian*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Anina,S.B. 2017. *Pengembangan Media Booklet Digital Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Keanekaragaman Hayati Pada Tumbuhan Kelas VII MTs/SMP*. (Doctoral Dissertation,UIN Raden Intan Lampung).
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Bagaray, Felisa E.K, Vony N.S Wowor dan Christy N. Mantjehlung. 2016. *Perbedaan Efektifitas DHE Dengan Media Booklet dan Media Flip Chart Terhadap Peningkatan Pengetahuan Kesehatan Gigi Dan Mulut Siswa SDN 126 Manado*. Jurnal e-GiGi (eG), 4(2), 76-82.
- Fauziyah, Z.Z. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Booklet pada Mata Pelajaran Biologi untuk Siswa Kelas XI MIA I Madrasah Aliyah Madani Alauddin Pao-Pao dan MAN 1 Makassar*. Skripsi. Doctoral dissertation,Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar.
- Fitriani, Dana Nisrina, dkk. (2016). *Perancangan Booklet Sebagai Media Informasi Pengaruh Gadget Terhadap Pemicu Kerusakan Mata Anak*. Proceeding of Art & Design. 3(30):484-491.
- Harususilo, Yohanes Enggar. 2018. "Membangun Pembelajaran Menyenangkan bagi Siswa". Kompas. 5 November.
- Hoiroh, A. M. M., & Isnawati, I. (2020). *Pengembangan Media Booklet Elektronik Materi Jamur untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Kelas X SMA*. Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu), 9(2), 292–301.
- Imtihana, Mutia, dkk. (2014). *Pengembangan Buklet Berbasis Penelitian Sebagai Sumber Belajar Materi Pencemaran Lingkungan Di SMA*. Unnes Journal of Biology Education. 3(2):186-192.
- Intika , Tiurida . (2017). *Pengembangan Media Booklet Science For Kids Sebagai Sumber Belajar di Sekolah Dasar*. Jurnal Riset Pendidikan Dasar.1(1):10-17.
- Iswinarti. 2017. *Permainan Tradisional: Prosedur dan Analisis Manfaat Psikologis*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malah
- K, Iriyani, Elya Chairunnisa & Ismail Kamba. 2015. *Effectiveness of Booklet Media on Mothers' Knowledge and Attitude Regarding Exclusive Breastfeeding and Breastfeeding Practice at Manggar Baru Health Center Balikpapan*. International Journal of Sciences: Basic and Applied Research (IJSBAR), 21 (2), 11-15.

- Mahendrani , Kevin dan Sudarmin. (2015). *Pengembangan Booklet Etnosains Fotografi Tema Ekosistem Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Siswa SMP*. Unnes Science Education Journal. 4(2):865-872.
- Mauliza, Vianes Putri, dkk. (2022). *Penerapan Pembelajaran Kreativitas Pola Lantai Pada Seni Tari untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Menyusun Pola Lantai di Kelas V*. Jurnal Pendidikan Tambusai. 6 (2): 11222-11226.
- Mayasari, Maria Listri, dkk. (2016). *Efektivitas Penyuluhan Kesehatan Dengan Metode Ceramah Disertai Pemanfaatan Media Booklet Dalam Upaya Meningkatkan Pengetahuan Ibu Tentang Penyakit Pneumonia Pada Balita di Kelurahan Bandarharjo Kecamatan Semarang Utara Kota Semarang Tahun 2014*. Unnes Journal of Public Health. 5(1):29-35.
- Nurussaniah, Wahyudi & Novi Sri Hidayati. 2016. *Efektivitas Penggunaan Booklet Untuk Meremediasi Kesalahan Siswa Pada Materi Pemuaian Zat di Kelas VII SMP Negeri 1 Tangaran Kabupaten SAMBAS*. Jurnal Edukasi Matematika dan Sains, 4(2).
- Pakpahan RP dkk. *The effectiveness of Booklet for Improved Knowledge and Attitude about Cigarettes and its Dangerous at SDN 01 Panjang Selatan, Panjang*. Bandar Lampung. 126-135.
- Paramita, Ratna dkk. *Pengembangan Booklet Hasil Inventarisasi Tumbuhan Obat Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Manfaat Keanekaragaman Hayati*. (JIPI) Jurnal IPA dan Pembelajaran IPA. 2(2):83-88.
- Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia No 21 Tahun 2016 Tentang Standar Isi Pendidikan Dasar Dan Menengah.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional republik Indonesia. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Prastowo, Andi. 2015. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Pudyastuti ,Rita Rena. (2016). *The Influence of Booklet Print and Leaflet Print Media to Improve Reproductive Health Knowledge in Adolescents*. International Journal of Advanced Engineering, Management and Science (IJAEMS) (2:5)
- Puspitaningrum, Wanodya, dkk. (2017). *Pengaruh Media Booklet Terhadap Pengetahuan Dan Sikap Remaja Putri Terkait Kebersihan Dalam Menstruasi di Pondok Pesantren Al-Ishlah Demak Triwulan II Tahun 2017*. Jurnal Kesehatan Masyarakat. 5(4):2356-3346.
- Rahmatih, A.N., Yuniastuti, A., & Susanti, R. 2018. *Pengembangan Booklet Berdasarkan Kajian Potensi dan Masalah Lokal Sebagai Suplemen Bahan Ajar SMK Pertanian*. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Biologi dan Saintek Ke-3.
- Setiawan, H., & Wardhani ,H.A.K. 2018. *Pengembangan Media E-Booklet Pada Materi Keanekaragaman Jenis Nepenthes*. Edumedia:Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan.2(2).

- Suryani, Nunuk, dkk. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Tedjasaputra, M. S. (2001). *Bermain Mainan dan Permainan untuk Pendidikan Usia Dini*. Jakarta: Grasindo.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 Tentang Guru Dan Dosen.
- Undang-undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional
- Uno, Hamzah B dan Nina Lamatenggo. 2014. *Teknologi Komunikasi & Informasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Yani, Ahmad, dkk. (2018). *Efektivitas Pendekatan Saintifik Dengan Media Booklet Higher Order Thinking Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa SMA Di Kabupaten Wajo*. *Jurnal Biology Science & Education*. 7(1): 1- 12.