

PENGEMBANGAN MEDIA *LIFT THE FLAP MAP* BERBASIS PETA DIGITAL MUPEL IPAS KELAS IV SDN SAMPANGAN 01 KOTA SEMARANG

Nita Ayu Wardani¹, Akhmad Junaedi²

^{1,2} Universitas Negeri Semarang

¹ nitawardani79@students.unnes.ac.id, ² akhmadjunaedi143@mail.unnes.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *Lift the Flap Map* berbasis peta digital mupeL IPAS kelas IV SDN Sampangan 01 materi Kekayaan Budaya Indonesia. Penelitian ini berjenis *Research and Development* (R&D) dengan model Borg & Gall dengan tahap pengembangan yang disesuaikan dengan kebutuhan hingga menjadi 8 langkah. Hasil dari pengembangan yaitu media pembelajaran digital bernama *Lift the Flap Map*. Media ini dapat digunakan menggunakan perangkat komputer dan *smartphone* mode *landscape* yang terhubung dengan jaringan internet. Penggunaan dari media yang telah dikembangkan menghasilkan peningkatan hasil belajar siswa di kelas IV yaitu sebesar 31,3 pada nilai *pretest* menjadi 82,2 pada nilai *posttest*. Kesimpulan dari penelitian ini adalah penggunaan model Borg and Gall dalam jenis penelitian R&D sangat efektif dalam mengembangkan media *Lift the Flap Map* berbasis peta digital ini karena dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik kelas IV SDN Sampangan 01.

Kata kunci: Borg and Gall, *Lift the Flap Map*, Peta Digital, *Research and Development*

ABSTRACT

This aims of this research is to develop learning media *Lift the Flap Map* based on a digital map of IPAS class IV SDN Sampangan 01, material on Indonesian Cultural Wealth. Type of this research is *Research and Development* (R&D) using the Borg & Gall model whose development stages were adjusted to needs into 8 steps. The result of this development is digital learning media which is named *Lift the Flap Map*. This media can be accessed via computer devices and *smartphone* mode *landscape* which is connected to the internet network. The use of the media that has been developed results in an increase in students learning outcomes in class IV, namely 31,3 in *pretest* and 82,2 in *posttest*. The conclusion of this research is that the use of the Borg and Gall model in this type of R&D research is very effective in developing media *Lift the Flap Map* based on this digital map because it can improve the learning outcomes of class IV students at SDN Sampangan 01.

Keywords: Borg and Gall, *Lift the Flap Map*, Digital Map, *Research and Development*

1. PENDAHULUAN

Kreativitas tinggi diperlukan guna mewujudkan pendidikan yang inovatif, yang dapat diperoleh dari guru yang kompeten. Pendidikan yang inovatif

membantu guru untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Akbar Hidayat, inovasi di era teknologi yang dapat diimplementasikan oleh guru salah satunya yaitu penerapan media dalam praktik

belajar mengajar. Media pembelajaran digunakan sebagai alat yang dapat menyukseskan proses mengajar sehingga mendukung penyampaian informasi yang diberikan guru [1].

Penelitian yang digarap oleh Rizki dan Bambang menghasilkan kesimpulan penerapan media dalam proses belajar mengajar dapat memaksimalkan prestasi belajar peserta didik. Penggunaan media pembelajaran memberikan keterlibatan langsung siswa secara aktif dan kreatif sehingga mampu meningkatkan kemampuan berpikir siswa [2]. Alat bantu yang dianjurkan untuk digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar adalah multimedia interaktif. Multimedia interaktif merupakan media pembelajaran hasil perpaduan beberapa media seperti seperti gambar, suara, serta animasi yang disusun dengan sinergis dan terpadu dengan bantuan perangkat komputer [3]. Berdasarkan pernyataan tersebut dapat disimpulkan, multimedia interaktif dapat dijadikan alternatif dalam usaha mencapai tujuan pembelajaran karena melibatkan siswa dalam proses pembelajaran secara langsung.

Multimedia diklasifikasikan dalam dua jenis yaitu multimedia linear yang tidak dilengkapi alat kontrol dan multimedia interaktif yang dilengkapi alat kontrol. Multimedia linear tidak dilengkapi oleh alat kontrol sehingga tidak dapat dioperasikan oleh pengguna dan multimedia interaktif dilengkapi oleh alat kontrol sehingga dapat dioperasikan oleh pengguna [4]. Aplikasi multimedia sebagai media pembelajaran sangat beragam, salah satunya *Lift the Flap Book*. *Lift the Flap Book* digital merupakan buku interaktif yang terdiri dari dua lembar yang disatukan dalam satu lembaran sehingga siswa harus membuka halaman pada setiap lembarnya

versi digital [5], sehingga *Lift the Flap Book* digital ini dapat digunakan oleh siswa dengan mengakses aplikasi ataupun website.

Penelitian yang dilakukan oleh Wanda dkk pada mupel PPKN materi hak dan kewajiban sebagai warga masyarakat kelas V sekolah dasar memperoleh penilaian sangat layak. Penelitian tersebut menghasilkan media *Lift the Flap Book* berbasis multimedia interaktif. Desain penelitian ini yaitu *Research and Development* dengan model pengembangan ADDIE. Penerapan dari media tersebut di kelas V sekolah dasar menunjukkan bahwa media tersebut layak diterapkan dengan skor 97,2% dari ahli media [6].

Pengamatan langsung yang dilakukan di SDN Sampangan 01 Kota Semarang pada tanggal 26 Oktober 2023 pada saat kegiatan pembelajaran menunjukkan kurang tertariknya peserta didik pada pembelajaran yang diberikan oleh guru. Guru sebagai pengajar tidak menggunakan media pembelajaran dan hanya menggunakan buku siswa sebagai panduan. Hasil wawancara dari guru dan analisis kebutuhan yang telah dilakukan menunjukkan guru minim menggunakan media dalam pembelajaran yang berakibat pada peserta didik yang cepat bosan dan kurangnya keaktifan peserta didik dalam mengikuti pelajaran. Permasalahan yang telah dijelaskan membuat peneliti ingin mengembangkan dan menerapkan media pembelajaran *Lift the Flap Map* yaitu media *Lift the Flap Book* yang dikembangkan berbasis peta digital untuk membantu siswa menyerap dan memahami informasi lebih banyak dari guru.

Pengembangan media *Lift the Flap Book* berbasis Peta Digital bertujuan menciptakan media pembelajaran yang

dapat membantu guru menyampaikan informasi terkait keberagaman yang ada di Indonesia kepada peserta didik, sehingga diharapkan media ini dapat dijadikan alat bantu dalam kegiatan pembelajaran sebagai strategi pengajaran khususnya di SDN Sampangan 01 Kota Semarang. Pada praktiknya, pengembangan media ini memiliki tujuan utama dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, media pembelajaran ini juga diharapkan mampu membangkitkan semangat belajar dan keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran yang diberikan oleh guru di dalam kelas.

Lift the Flap Map berisi Peta Indonesia dan peta-peta pulau yang ada di Indonesia. Peta ini nantinya dilengkapi oleh makanan daerah dan rumah adat di setiap provinsi di Indonesia. Keunggulan media *Lift the Flap Book* menurut Akhmad dkk, meningkatkan semangat peserta didik karena memiliki variasi aktivitas yaitu melihat gambar dan teks dalam setiap lipatan. Keunggulan lainnya yaitu materi diberikan didesain simultan sehingga memudahkan peserta didik dalam mendalami materi sesuai keinginan dan kebutuhan peserta didik [5]. Media *Lift the Flap Map* tidak hanya mengajak peserta didik untuk mempelajari kekayaan budaya yang ada di Indonesia, tetapi juga mengajak siswa untuk lebih memahami letak setiap provinsi di Indonesia melalui peta-peta yang disajikan. Selain itu, *Lift the Flap Map* membuat peserta didik memiliki kesempatan untuk belajar kapanpun dan dimanapun secara mandiri [7].

Penelitian ini terdiri dari dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu *Lift the Flap Map* berbasis Peta Digital, sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar Mupel IPAS kelas IV

SDN Sampangan 01 Kota Semarang materi kekayaan Indonesia. Diharapkan media *Lift the Flap Map* berbasis Peta Digital ini dapat diterapkan guru untuk merangsang dan meningkatkan motivasi peserta didik untuk mempelajari kekayaan budaya di Indonesia, sehingga tidak hanya dapat meningkatkan dan memaksimalkan hasil belajar, tetapi juga memberikan cara belajar baru yang menarik untuk siswa.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini berjenis penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Penelitian ini dilakukan untuk menghasilkan suatu produk dan menguji kelayakan produk tersebut [8]. Peneliti menggunakan metode Borg and Gall dan menyesuaikan tahap pengembangan dengan kebutuhan hingga menjadi 8 langkah. Tahap tersebut terdiri dari; 1) Pencarian potensi masalah; 2) Pengumpulan data; 3) Pendesainan media; 4) Validasi ahli media dan ahli materi; 5) Perbaikan ahli media dan ahli materi; 6) Uji coba produk skala kecil; 7) Perbaikan produk; dan 8) Uji coba produk skala besar [9].

Kelayakan media *Lift the Flap Map* berbasis peta digital diketahui dari uji coba skala kecil. Pengujian skala kecil dilakukan di kelas IV SDN Sampangan 01 dengan jumlah sampel yaitu 6 siswa sedangkan uji coba skala besar dilakukan dengan jumlah 20 siswa kelas IV SDN Sampangan 01. Pengujian produk skala kecil menggunakan teknik *purposive sampling*. Teknik *purposive sampling* merupakan teknik pengambilan data dengan kriteria tertentu sebagai pertimbangan. Kriteria yang digunakan dalam penelitian ini yaitu 2 peserta didik dengan prestasi belajar rendah, 2 peserta didik dengan prestasi belajar sedang, dan 2 peserta didik dengan

prestasi belajar tinggi. Pengujian produk skala besar menggunakan *total sampling*. Teknik *total sampling* atau sampel jenuh merupakan teknik penentuan sampel jika semua anggota dari suatu populasi digunakan sebagai sampel. Sampel yang diambil dalam uji coba skala besar yaitu peserta didik yang tidak termasuk dalam uji coba skala kecil.

Penelitian ini menggunakan kombinasi teknik tes dan teknik nontes dalam pengumpulan data. Teknik tes terdiri dari *pretest* dan *posttest* dengan 30 butir soal pilihan ganda. Sedangkan teknik nontes terdiri dari observasi, wawancara, analisis kebutuhan menggunakan angket, dan analisis data hasil belajar siswa sebelumnya. Setelah melalui proses pengumpulan data, peneliti melakukan analisis hasil angket validasi ahli, angket tanggapan guru, serta angket tanggapan dari peserta didik di uji skala kecil. Analisis keefektifan dari produk yang dikembangkan akan dilakukan secara bertahap yaitu menggunakan uji normalitas untuk menguji distribusi data dan uji homogenitas untuk menguji homogenitas varians. Hasil data yang normal pada uji normalitas dan homogen pada uji homogenitas dapat digunakan untuk pengujian tahap selanjutnya. Uji data selanjutnya adalah uji T-Test yang dilakukan untuk membandingkan nilai *pretest* dan *posttest*, serta N-Gain untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dari data hasil *pretest* dan *posttest*.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Deskripsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang dikembangkan yaitu *Lift the Flap Book* berbasis peta digital yang diberi nama *Lift the Flap Map*. Nama *Lift the Flap Map* diambil dari media utama *Lift the Flap Book*

sendiri dengan kata “*Book*” yang memiliki makna buku kemudian diganti dengan “*Map*” yang memiliki makna peta. Penggantian kata “*Book*” menjadi “*Map*” ini dikarenakan konsep buku dikembangkan menjadi peta dalam bentuk digital sehingga semakin menarik dan siswa dapat mengakses media edukasi tersebut dari manapun tanpa terbatas ruang dan waktu. Media pembelajaran ini diperuntukan untuk kelas IV, SDN Sampangan 01 Kota Semarang. Pembahasan pada media ini yaitu mupel IPAS materi Keragaman Budaya Indonesia.

Media *Lift the Flap Map* merupakan buku peta digital dengan konsep yang sama dengan *Lift the Flap Book*. *Lift the Flap Map* terdiri dari peta-peta pulau yang ada di Indonesia yaitu, Peta Indonesia, Peta Pulau Sumatera, Peta Pulau Jawa, Peta Pulau Kalimantan, dan peta pulau-pulau lain yang memiliki informasi keragaman budaya pada setiap provinsinya. Keragaman budaya yang terdapat pada *Lift the Flap Map* ini yaitu keragaman rumah adat dan keragaman makanan daerah yang ada di Indonesia.

Sebelum siswa dapat mempelajari keragaman budaya di setiap provinsi pada *Lift the Flap Map* ini, siswa akan memasuki halaman *pre-test* dan setelah mempelajari keragaman budaya siswa akan memasuki halaman *posttest* untuk mengetahui peningkatan prestasi siswa siswa setelah siswa menggunakan media edukasi *Lift the Flap Map* melalui hasil belajar.

3.2 Tampilan Produk

Tampilan media pembelajaran *Lift the Flap Map* adalah sebagai berikut:

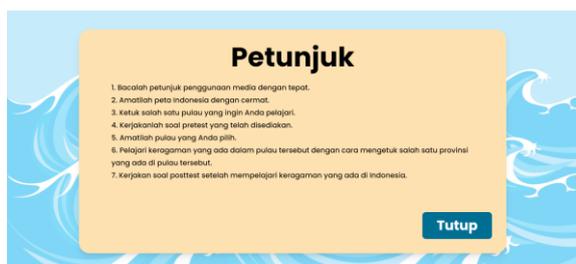


Gambar 1. Halaman Utama – *Lift the Flap Map* – Kekayaan Budaya Indonesia

Halaman utama media pembelajaran ini menampilkan nama dari media pembelajaran dan empat menu utama yang terdiri dari profil yang berisi identitas pengembang media, petunjuk yang berisi petunjuk penggunaan media, ayo ke Indonesia yang berisi *pretest* dan materi, serta kerjakan *posttest* yang berisi soal *posttest*.



Gambar 2. Halaman Profil



Gambar 3. Halaman Petunjuk

Media Pembelajaran *Lift the Flap Map* juga menampilkan halaman profil pengembang media dan dosen pembimbing serta halaman petunjuk (Gambar 2 dan Gambar 3). Selain halaman yang sudah disebutkan sebelumnya, peserta didik dapat mengakses menu Ayo ke Indonesia.



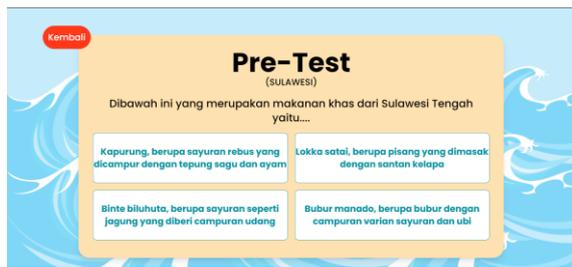
Gambar 4. Halaman Ayo ke Indonesia dan Petunjuk Pengoperasian



Gambar 5. Halaman Peta Indonesia

Menu Ayo ke Indonesia berisi petunjuk pengoperasian dan peta Indonesia. Saat mengetuk menu tersebut, tampilan yang akan peserta didik temukan adalah petunjuk pengoperasian. Selanjutnya, peserta didik dapat menutup petunjuk pengoperasian tersebut dengan mengetuk tombol navigasi “Tutup”. Setelah mengetuk tombol navigasi tersebut, peserta didik dapat melihat peta Indonesia secara keseluruhan dengan ukuran yang lebih besar.

Materi dapat diakses oleh peserta didik setelah peserta didik mengetuk salah satu pulau. Saat mengetuk salah satu pulau, peserta didik akan di arahkan untuk mengerjakan soal *pretest* terlebih dahulu. Soal *pretest* diberikan untuk mengetahui pengetahuan peserta didik sebelum mendapatkan materi dari media *Lift the Flap Map*. Tampilan dari *pretest* adalah sebagai berikut (Gambar 6).



Gambar 6. Halaman *Pretest*



Gambar 7. Tampilan Jawaban Benar



Gambar 8. Tampilan Jawaban Salah

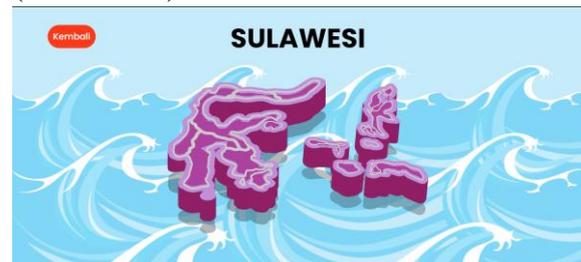


Gambar 9. Tampilan Perolehan Nilai *Pretest*

Penilaian *pretest* diberikan sebanyak lima butir soal pilihan ganda. Soal yang dijawab benar oleh peserta didik akan menampilkan tampilan seperti yang terdapat pada Gambar 7, sedangkan soal yang dijawab salah oleh peserta didik akan menampilkan tampilan seperti Gambar 8. Selanjutnya, saat peserta didik berhasil menyelesaikan soal *pretest* peserta didik akan mendapatkan nilai sebagai *skor* hasil pengerjaan soal *pretest*. Nilai tersebut memiliki tampilan seperti Gambar 9.

Tampilan yang akan ditemukan oleh peserta didik setelah mengerjakan soal

pretest adalah tampilan pulau yang dipilih peserta didik (Gambar 10). Gambar pulau tersebut terbagi menjadi beberapa provinsi sesuai banyaknya provinsi yang ada dalam pulau yang dipilih oleh peserta didik. Saat mengetuk salah satu provinsi yang ingin dipelajari, peserta didik akan menemukan tampilan menu keragaman di Indonesia yaitu makanan daerah dan rumah adat (Gambar 11).



Gambar 10. Tampilan Pulau Sulawesi



Gambar 11. Tampilan Menu Keragaman



Gambar 12. Tampilan Keragaman Makanan

Daerah



Gambar 13. Tampilan Keragaman Rumah Adat

Menu yang telah ditampilkan memberikan kesempatan peserta didik untuk mempelajari makanan daerah

ataupun rumah adat terlebih dahulu sesuai kebutuhan peserta didik. Saat peserta didik mengetuk menu makanan daerah, media akan menampilkan gambar dan deskripsi makanan daerah dari provinsi yang dipilih oleh peserta didik (Gambar 12), sedangkan saat peserta didik mengetuk menu rumah adat, media akan menampilkan gambar dan deskripsi rumah adat dari provinsi yang dipilih oleh peserta didik (Gambar 13). Peserta didik yang telah mempelajari seluruh materi di salah satu pulau dapat mengetuk navigasi kembali dan mempelajari materi di pulau lainnya.



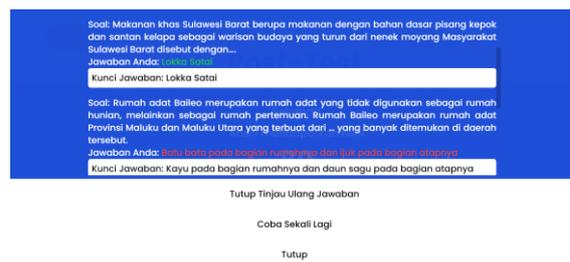
Gambar 14. Tampilan Menu *Posttest*



Gambar 15. Tampilan *Posttest*



Gambar 16. Tampilan Perolehan Nilai *Posttest*



Gambar 17. Tampilan Tinjauan Jawaban

Peserta didik yang sudah menyelesaikan materi dapat kembali ke halaman menu utama untuk mengerjakan *posttest*. Halaman *posttest* ketika ditekan akan menampilkan enam menu *posttest* yang terdiri enam pulau besar di Indonesia. Peserta didik dapat mengerjakan *posttest* secara simultan sehingga dapat menyesuaikan kebutuhan peserta didik (Gambar 14). Selanjutnya, *posttest* dan perolehan nilai *posttest* memiliki tampilan yang sama dengan tampilan *pretest* dan perolehan nilai *pretest*. Perbedaan dari tampilan keduanya yaitu terdapat menu tinjauan jawaban pada perolehan nilai *posttest* sehingga peserta didik dapat mengetahui jawaban benar dari soal yang telah diberikan (Gambar 17).

Media *Lift the Flap Map* dapat diakses melalui laptop atau komputer, serta *smartphone* dengan mode *landscape* yang tersambung dengan jaringan internet pada halaman <https://lifttheflapmap.vercel.app/>. Media ini dapat diakses di mana saja dan kapan saja sehingga memberi kemudahan peserta didik dalam menggunakannya.

3.3 Validasi Ahli

Kelayakan media *Lift the Flap Map* berbasis peta digital pada materi Indonesiaku Kaya Budaya diuji oleh dua validator ahli yaitu validator ahli media dan validator ahli materi berpedoman skala likert pada angket kelayakan. Penilaian dilakukan oleh ahli materi yaitu Bapak Susilo Tri Widodo, S. Pd., M. H dan ahli media yaitu Bapak Fathurrahman S. Pd., M.

Sn. Hasil validasi yang telah diberikan menghasilkan saran yang akan digunakan untuk meningkatkan materi sebagai sumber belajar dan media yang telah dikembangkan.

Hasil dari uji kelayakan media yang dari ahli media diberikan dengan memberikan penilaian dalam angket validasi media dan pengujian kelayakan materi dari ahli materi diberikan dengan memberikan penilaian dalam angket validasi materi. Angket validasi ahli berpedoman pada skala likert. Skala likert adalah rentang nilai yang dijadikan pedoman untuk mengukur sikap, opini, maupun persepsi seseorang maupun sekelompok orang terkait fenomena sosial [10].

Tabel 1. Skala Penilaian

Kriteria Penilaian	Skor Penilaian
Sangat Layak	5
Layak	4
Cukup Layak	3
Kurang Layak	2
Tidak Layak	1

Angket tersebut memiliki skala yang telah dimodifikasi sesuai kebutuhan. Hasil angket akan dinilai menggunakan rumus [11]:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan:

NP = Presentase

R = Jumlah perolehan nilai

SM = Jumlah nilai maksimum

Skala hasil tersebut digunakan untuk mengukur kelayakan produk yang dikembangkan secara keseluruhan. Skala hasil tersebut selanjutnya diobservasi menggunakan kriteria persentase skor [12].

Tabel 2. Kriteria kelayakan dan Revisi Produk

Pencapaian	Kriteria	Keterangan
81% – 100%	Sangat Layak	Tidak revisi
61% – 80%	Layak	Tidak revisi
41% – 60%	Cukup Layak	Revisi
21% – 40%	Kurang Layak	Revisi
0% – 20%	Tidak Layak	Revisi

Table 3. Hasil Validasi Ahli

Validator	Perangkat Validasi	Persentase	Kriteria
Media	Media	92,7%	Sangat Layak
Materi	Materi	90%	Sangat Layak

Nilai yang diberikan oleh ahli media dan ahli materi menghasilkan kriteria sangat layak. Uji validitas materi menghasilkan persentase sebesar 90% dan uji validitas media menghasilkan persentase sebesar 92,7%. Hasil dari uji validitas produk media *Lift the Flap Map* berbasis peta digital menunjukkan media tersebut layak untuk diuji cobakan pada kelas IV SDN Sampangan 01 Kota Semarang.

3.4 Pengujian Produk

Keefektifan dari media *Lift the Flap Map* berbasis peta digital dilihat dari peningkatan hasil *pretest* dan *posttest* setelah uji coba penerapan media tersebut. Data yang telah diambil pada 22 Februari 2024 di kelas IV SDN Sampangan 01 Kota Semarang pada uji coba skala besar media *Lift the Flap Map* menunjukkan peningkatan pada hasil *pretest* dan *posttest* yaitu 31,3 pada nilai *pretest* dan 82,2 pada nilai *posttest*.

Hasil nilai *pretest* dan *posttest* selanjutnya akan diuji normalitas menggunakan SPSS. Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui sebaran data sebelum peserta didik mengaplikasikan media dan setelah peserta didik mengaplikasikan media berdistribusi

normal atau tidak. Dasar dari pengambilan keputusan uji normalitas yaitu, jika nilai Signifikan $> 0,05$ maka data tersebut berdistribusi normal [13]. Perolehan uji normalitas pada uji coba skala besar dengan rata-rata nilai *pretest* 31,3 dan *posttest* 82,2 menghasilkan nilai signifikan *pretest* 0,190 dan *posttest* 0,269. Uji normalitas yang telah dilakukan menunjukkan nilai signifikan $< 0,05$ sehingga dapat diputuskan bahwa hasil nilai *pretest* dan *posttest* skala besar berdistribusi normal.

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas *Pretest* dan *Posttest* Skala Besar

Data	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Statistic	0,935	0,943
Df	20	
Nilai Sig	0,190	0,269
Keterangan	Normal	

Uji homogenitas pada nilai *pretest* dan *posttest* skala besar diperoleh dari penerapan yang melibatkan 20 siswa. Uji homogenitas diperlukan untuk mengetahui data *pretest* dan *posttest* homogen atau tidak. Dasar dari pengambilan keputusan dari uji homogenitas yaitu jika nilai signifikan $> 0,05$ maka data tersebut sama dan dapat dikatakan berdistribusi homogen [14]. Nilai signifikan diperoleh 0,970 sehingga dapat diambil keputusan bahwa nilai *pretest* dan *posttest* berdistribusi homogen karena nilai signifikan $> 0,05$.

Tabel 5. Hasil Uji Homogenitas *Pretest* dan *Posttest* Skala Besar

Data	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Lavene Statistic	0,001	
Df	1	38
Sig	0,970	
Keterangan	Homogen	

Uji T-Test soal *pretest* dan *posttest* skala besar dilakukan memanfaatkan SPSS dan menggunakan Uji *Paired Sample T-Test*. Uji *Paired Sample T-Test* diperlukan

untuk menelaah selisih mean dari nilai *pretest* dan *posttest*. Dasar dari pengambilan kesimpulan dari Uji *Paired Sample T-Test* yaitu jika nilai signifikan (2-tailed) $< 0,05$ maka terdapat perbedaan yang signifikan pada nilai *pretest* dan *posttest*. Uji *Paired Sample T-Test* yang telah dilakukan menghasilkan nilai signifikan (2-tailed) 0,000 yang berarti nilai signifikan (2-tailed) $< 0,05$. Nilai signifikan dari uji tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang bermakna dari penerapan media *Lift the Flap Map* berbasis peta digital terhadap hasil pembelajaran dilihat dari perbedaan hasil nilai *pretest* dan *posttest*.

Tabel 6. Hasil Uji T-Test *Pretest* dan *Posttest* Skala Besar

Data	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Mean	31,340	82,175
N	20	
Sig (2-tailed)	0,000	

Hasil Uji *Paired Sample T-Test* di atas diperkuat dari penelitian sebelumnya yang mendukung yaitu penelitian oleh Eka Irawati yang berjudul “Pengaruh *Lift the Flap Story Book* Berbasis Ramah Anak Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif dan *Self Actualization* Siswa Kelas IV SD Se-Kecamatan Pleret Bantul”. Hasil penelitian Uji *Paired Sample T-Test* diperoleh nilai signifikan (2-tailed) $0,000 < 0,05$ artinya nilai Sig (2-tailed) $< 0,05$. Keputusan yang dapat diambil dari penelitian yang dilakukan oleh Eka Irawati yaitu *Lift the Flap Story Book* berbasis ramah anak memberikan pengaruh pada peningkatan prestasi siswa melalui rata-rata nilai kemampuan berpikir kreatif dan *self actualization* siswa kelas IV [15].

Uji media terakhir dalam penelitian ini adalah Uji N-Gain. Uji N-Gain dilakukan untuk mengukur pengaruh perlakuan setelah penerapan media *Lift the*

Flap Map berbasis peta digital pada hasil belajar peserta didik [16]. Menurut Meltzer Uji N Gain dirumuskan sebagai berikut:

$$N\text{ Gain} = \frac{S_{\text{post}} - S_{\text{pre}}}{S_{\text{max}} - S_{\text{post}}}$$

Keterangan:

N Gain = Uji Normalitas N Gain
 S_{post} = Skor posttest
 S_{pre} = Skor pretest
 S_{max} = Skor maksimum

Rentang nilai keefektifan dalam normalitas N-Gain menurut Meltzer dapat diinterpretasikan sebagai berikut.

Tabel 7. Klasifikasi Normalitas N Gain

Nilai N Gain	Normalitas N	Kriteria
$0,70 \leq n \leq 1,00$		Tinggi
$0,30 \leq n < 0,70$		Sedang
$0,00 \leq n < 0,30$		Rendah

Uji N-Gain *pretest* dan *posttest* menghasilkan data sebagai berikut.

Tabel 8. Hasil N-Gain *Pretest* dan *Posttest* Skala Besar

Banyak Siswa	20	
Rata-rata	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
	31,3	82,2
N-Gain	0,74	
Kriteria	Tinggi	

Data di atas merupakan hasil dari uji N-Gain pada *pretest* dan *posttest* skala besar penerapan media *Lift the Flap Map* berbasis peta digital di kelas IV SDN Sampangan 01 Kota Semarang. Dari data di atas dapat dilihat perolehan perhitungan N-Gain sebesar 0,74 dengan kriteria tinggi. Dapat diambil keputusan bahwa pembelajaran dengan penerapan media *Lift the Flap Map* berbasis peta digital berpengaruh pada kenaikan nilai *pretest* dan *posttest*.

Hasil uji N-Gain di atas diperkuat dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Osi Lilifayi yang berjudul

“Pengembangan Media *Lift the Flap Story Book* PKn Materi Hidup Rukun”. Penerapan media *Lift the Flap Story Book* PKn materi Hidup Rukun menghasilkan perhitungan nilai N-Gain sebesar 0,64 dengan kategori sedang. Perhitungan tersebut menunjukkan terdapat peningkatan rata-rata kelas serta dapat disimpulkan media tersebut efektif dan layak digunakan pada pembelajaran PKn [17].

4. KESIMPULAN

Hasil analisis data yang dilakukan dalam penelitian pengembangan media *Lift the Flap Map* berbasis Peta Digital Mupel IPAS Kelas IV SDN Sampangan 01 Kota Semarang, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut: (1) Pengembangan media *Lift the Flap Map* berbasis Peta Digital ini dilakukan dengan berdasar pada hasil observasi dan wawancara terkait kebutuhan siswa dan guru. (2) Pengumpulan data yang digunakan yaitu teknik test yang terdiri dari *pretest* dan *posttest* dan teknik non-test yang terdiri dari observasi, wawancara, serta angket kebutuhan. Teknik yang digunakan bertujuan untuk memenuhi kebutuhan peserta didik dan guru serta memberikan dukungan dalam pengembangan media pembelajaran yang efektif. (3) Hasil validasi yang dilakukan oleh ahli menunjukkan nilai sebesar 92,7% dari ahli media dan 90% dari ahli materi. Perolehan nilai dari validator menunjukan media *Lift the Flap Map* memiliki kategori sangat layak. Kelayakan media *Lift the Flap Map* ini didukung dengan hasil angket respons dari guru dan siswa kelas IV dengan presentasi sebesar 93% dari guru dan 96% dari siswa. (4) Hasil analisis media *Lift the Flap Map* menunjukan nilai sig (2-tailed) $0,000 < 0,05$ pada Uji *Paired Sample T-Test* dan perhitungan rata-rata N-Gain sebesar 0,74 yang termasuk dalam kategori tinggi.

Dari hasil validasi dan analisis media dapat ditarik kesimpulan bahwa media *Lift the Flap Book* berbasis peta digital yang diberi nama *Lift the Flap Map* efektif dan layak diterapkan dalam pembelajaran di kelas IV sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Hidayat, "Peran Seorang Guru Terhadap Inovasi Pendidikan Di Era Modern," *OSF Preprints*, vol. 1, no. 2, pp. 1–6, 2021.
- [2] R. Wahyuningtyas and B. S. Sulasmono, "Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu*, vol. 2, no. 1, pp. 23–27, 2020.
- [3] U. E. E. Rasmani, S. Wahyuningsih, N. E. Nurjanah, J. Jumiatmoko, Y. K. W. Widiastuti, and P. Agustina, "Multimedia Pembelajaran Interaktif untuk Guru PAUD," *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, vol. 7, no. 1, pp. 10–16, 2023.
- [4] P. Manurung, "Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19," *Al-Fikru: Jurnal Ilmiah*, vol. 14, no. 1, pp. 1–12, 2020.
- [5] A. A. Harmila, R. R. Pangestika, and M. Khaq, "Pengembangan Media Pembelajaran Lift the Flap Book Tangga Nada Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar," *Jurnal Kualita Pendidikan*, vol. 2, no. 2, pp. 144–150, 2021.
- [6] W. Dwy Rezka, O. S. Hidayat, and R. Siregar, "PENGEMBANGAN LIFT THE FLAP BOOK BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF DALAM PEMBELAJARAN PPKN KELAS V SEKOLAH DASAR," *Educational Technology Journal*, vol. 2, no. 2, pp. 38–43, 2022.
- [7] T. S. Qodr, "Media Pembelajaran Game Geograpiea untuk Anak Sekolah Dasar di Era Digital," *Journal of Curriculum Indonesia*, vol. 3, no. 1, pp. 45–53, 2020.
- [8] N. Syavira, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Interaktif Materi Sistem Pencernaan Manusia Untuk Siswa Kelas V Sd," *OPTIKA: Jurnal Pendidikan Fisika*, vol. 5, no. 1, pp. 84–93, 2021.
- [9] Moh. I. Assyauqi, *Model Pengembangan Borg and Gall*. 2020.
- [10] A. Y. N. Saragih, A. R. Abi, S. Mahulae, and P. J. Silaban, "Pengaruh Pendidikan Karakter terhadap Hasil Belajar Tema Pahlawanku Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu*, vol. 5, no. 5, pp. 3980–3984, 2021.
- [11] A. B. Fernanda, "Pengembangan Media Pembelajaran Tekaga Berbasis Construt 2 Mupel IPAS Kelas IV SDN Butuh 1 Sawangan," *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, vol. 6, no. 2, pp. 167–176, 2023.
- [12] N. Kamuihkar, J. Mamangkey, and M. Silalahi, "DESAIN DAN PENGEMBANGAN MODUL PEMBELAJARAN PADA MATERI KEANEKARAGAMAN HAYATI MELALUI BERPIKIR KRITIS," *Jurnal Pendidikan dan Sains Biologi*, vol. 6, no. 1, pp. 1–7, 2023.
- [13] E. Irawati, "Pengaruh Lift the Flap Story Book Berbasis Ramah Anak Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif dan Self Actualization Siswa Kelas IV SD se Kecamatan Pleret Bantul," *Universitas Negeri Yogyakarta*, pp. 1–16, 2019.
- [14] L. F. Viera Valencia and D. Garcia Giraldo, *Petunjuk Praktikum*

-
- Normalitas & Homogenitas Data Dengan SPSS*, vol. 2. 2019.
- [15] E. Haryono, M. Slamet, and D. Septian, “Statistika SPSS 28,” *PT Elexmedia Komputindo. Jakarta.*, pp. 1–23, 2023.
- [16] M. Oktavia, A. T. Prasasty, and Isroyati, “Uji Normalitas Gain untuk Pemantapan dan Modul dengan One Group Pre and Post Test,” *Simposium Nasional Ilmiah dengan tema: (Peningkatan Kualitas Publikasi Ilmiah melalui Hasil Riset dan Pengabdian kepada Masyarakat)*, no. November, pp. 596–601, 2019.
- [17] O. Liliyafi and D. Setiawan, “Pengembangan Media Lift the Flap Story Book Pkn Materi Hidup Rukun,” *Joyful Learning Journal*, vol. 8, no. 4, pp. 230–235, 2019.