

## **Pengembangan Media Zig-Zag *Learning Book* (Zook) pada Materi PKn Keberagaman Budaya Bangsaaku Kelas IV Sekolah Dasar**

***She Fira Azka Arifin, Hanik Yuni Alfiyah, M. Amin, Solchan Ghozali***

*email: [shefira@unsuri.ac.id](mailto:shefira@unsuri.ac.id), [hanikyunia@unsuri.ac.id](mailto:hanikyunia@unsuri.ac.id),*

*[mamin@unsuri.ac.id](mailto:mamin@unsuri.ac.id), [solchanghozali@gmail.com](mailto:solchanghozali@gmail.com)*

(Universitas Sunan Giri Surabaya)

### **Abstrak**

Penelitian ini merupakan penelitian R&D yang menghasilkan produk berupa media pembelajaran Zig-zag Learning Book atau Zook. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media Zook. Penelitian dilakukan di SD Muhammadiyah 10 Surabaya. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu validasi, observasi, angket dan tes evaluasi. Hasil data dianalisis menggunakan skala likert dan skala guttman yang selanjutnya dihitung dengan rumus persentase sedangkan hasil tes menggunakan rumus mean. Hasil penelitian meliputi tiga hal meliputi hasil kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Kevalidan berdasarkan ahli materi diperoleh sebesar 90%, kegrafikan sebesar 86,7% dengan kategori sangat valid. Kepraktisan berdasarkan keterlaksanaan penggunaan media Zook sebesar 4,56 dengan kategori sangat baik. Keefektifan media Zook berdasarkan hasil respon siswa sebesar 95,4% dengan kategori sangat baik.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, *Media Zig-zag Learning Book*, R&D

### **A. Pendahuluan**

Keberagaman masyarakat Indonesia mempunyai arti yang sangat penting dan harus dipahami oleh setiap warga negara Indonesia agar keberagaman tersebut tidak menimbulkan perpecahan, melainkan memperkuat persatuan, terwujud kehidupan yang rukun, sejahtera, serta mempererat hubungan kekeluargaan. Oleh karena itu, dalam mewujudkan persatuan dalam keberagaman masyarakat Indonesia hendaknya tidak memandang rendah suku atau budaya lain, tidak menganggap suku dan budaya sendiri yang paling baik, menyadari dan menerima bahwa keberagaman suku dan budaya

dalam kehidupan berbangsa dan bernegara merupakan kekayaan yang tidak ternilai. Keberagaman yang ada dalam masyarakat Indonesia merupakan kebanggaan dan keunikan yang menjadi ciri khas setiap daerah.

Masyarakat dan budaya tidak dapat dipisahkan. Hal ini karena kebudayaan terbentuk oleh perkembangan kehidupan dalam masyarakat. Oleh karenanya kebudayaan akan terus hidup dan berkembang karena kebudayaan melekat pada diri manusia dalam menjalankan kehidupannya, dan kebudayaan akan senantiasa mengalami perubahan dan perkembangan seiring terjadinya perubahan kehidupan manusia dari waktu ke waktu.<sup>1</sup>

Memperkenalkan keberagaman budaya bangsa Indonesia kepada generasi penerus bangsa merupakan tanggung jawab kita semua, pendidik memiliki peran penting dalam mengenalkan kebudayaan bahasa Indonesia kepada peserta didik sejak di usia sekolah dasar. Materi keberagaman budaya bangsa merupakan bagian dari ruang lingkup Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) sehingga dalam upayanya, guru memperkenalkan keberagaman budaya bangsa saat proses pembelajaran dengan menggunakan metode dan media pembelajaran yang sesuai.

Pada saat studi awal penelitian dilakukan di SD Muhammadiyah 10 Surabaya masih ditemukannya penggunaan metode atau media pembelajaran yang integrasi antar keduanya kurang sesuai. Hal ini dapat dilihat melalui guru menggunakan media gambar rumah adat yang ditempel di kertas lipat warna-warni dengan ukuran gambarnya sangat kecil sehingga siswa yang duduk di belakang kesulitan untuk melihat gambar dengan jelas. Guru menjelaskan gambar rumah adat hanya dengan bercerita dan tidak melibatkan siswa untuk aktif dalam pembelajaran. Pada akhirnya banyak siswa yang tidak memperhatikan dan sibuk sendiri dengan mainan atau teman sebangkunya sehingga suasana kelas menjadi tidak kondusif.

Penggunaan media pembelajaran yang monoton dan tidak melibatkan siswa secara aktif ditambah dengan materi PKn yang

---

<sup>1</sup> M. Fitri and H. Susanto, "NILAI SOSIAL RELIGI TRADISI MANOPENG PADA MASYARAKAT BANYIUR," *Kalpataru: Jurnal Sejarah Dan Pembelajaran Sejarah* 7, no. 2 (2022): 161–69.

mengharuskan siswa untuk banyak membaca membuat siswa menjadi bosan dan pembelajaran menjadi tidak menarik sehingga sebagian besar siswa kurang mampu dalam menyerap materi keberagaman budaya bangsa Indonesia. Guru sering menggunakan metode ceramah pada materi keberagaman bangsaku sehingga banyak dari siswa yang bosan dan akhirnya tidak memperhatikan, media yang digunakan pun tidak melibatkan partisipasi siswa secara aktif sehingga pembelajaran pun menjadi kurang bermakna. Keberagaman budaya bangsaku kurang dikenal oleh siswa sejak dini.

Media pembelajaran merupakan salah satu aspek penting dalam pembelajaran khususnya dalam pembelajaran, salah satunya pada mata pelajaran PKn. Media dikatakan penting karena dapat membantu siswa dalam memahami materi PKn dan penggunaan media pembelajaran diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna. Media pembelajaran sebagai salah satu komponen penting yang mana siswa dapat belajar dan memperoleh ilmu. Media sebagai sarana penyampaian pesan dan pemahaman materi yang terlalu verbalis <sup>2</sup>, sehingga dapat dikonkretkan melalui media pembelajaran. Media pembelajaran yang menarik tentu akan meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Oleh karena itu media pembelajaran dirancang untuk merangsang siswa untuk aktif selama proses pembelajaran. Penggunaan metode yang sesuai dengan media pembelajaran dan tujuan pembelajaran materi keragaman budaya bangsa Indonesia akan membantu dalam peningkatan hasil belajar siswa.

<sup>3</sup> berpendapat bahwa hasil belajar didefinisikan sebagai adanya perubahan perilaku yang ditunjukkan oleh siswa setelah melalui aktivitas belajar di dalam kelas dan melaksanakan tugas belajar yang dirancang oleh guru. dengan demikian, hasil belajar dianggap sebagai ukuran keberhasilan proses pembelajaran. Hasil belajar sebagai bentuk perwujudan nilai-nilai yang diperoleh siswa setelah proses belajar mengajar berlangsung. Oleh karenanya hasil

---

<sup>2</sup> Chairunnisa et al., "Peranan Media Pembelajaran Dalam Pendidikan Islam," *GURUKU: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora* 1, no. 3 (2023), <https://www.ejournal.iaifa.ac.id/index.php/salimiya/article/view/187>.

<sup>3</sup> Gunawan & Palupi (2016)

belajar setiap siswa berbeda dan perlu dioptimalkan melalui bentuk pengajaran yang sesuai agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Mata pelajaran PKn SD/MI merupakan salah satu mata pelajaran yang berbasis nilai atau value education. Hal ini karena muatannya bertujuan untuk mencetak generasi smart and good citizen. Penggunaan media pembelajaran pada mata pelajaran PKn bertujuan memberikan pengalaman belajar nyata yang langsung diperoleh siswa, mengurangi konsep yang abstrak dan sulit dipahami oleh siswa. Keterkaitan media pembelajaran dengan materi PKn yaitu mampu memediasi teori motivasi berkaitan dengan domain afektif dan mengidentifikasi reaksi emosional siswa terhadap evaluasi tugas dan nilai diri.

Media pembelajaran Zook yang dikemas dalam konsep buku yang berbentuk zig-zag, pada bagian pertama disajikan KI, KD dan indikator dari materi keberagaman budaya Indonesia kemudian bagian kedua berisi materi keberagaman budaya Indonesia yang berbentuk pop up dan yang terakhir bagian ketiga berisi beberapa game atau permainan sederhana yang dapat dimainkan secara individu maupun kelompok game atau permainan pada Zook terdiri dari game mencocokkan, menemukan jalan dan melengkapi gambar. Media pembelajaran berbasis game ini merupakan media pembelajaran konkret yang divisualisasikan dalam bentuk gambar dan siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran sehingga siswa lebih mudah memahami materi dan pembelajaran menjadi lebih bermakna. Penggunaan media pembelajaran Zook diintegrasikan dengan metode praktek dan diskusi, siswa secara berkelompok berdiskusi tentang materi kebudayaan bangsaku dan mempraktekkan materi dengan menggunakan media Zook untuk menganalisis dan mengelompokkan keberagaman budaya Indonesia sesuai ciri khas masing-masing daerah dan kegiatan terakhir siswa diminta untuk mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas.

Berdasarkan alasan tersebut, maka dilakukan pengembangan Media Zook (Zig-zag Learning Book) dapat digunakan untuk mempermudah pemahaman mata pelajaran PKn Keberagaman Budaya Bangsaku. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pengembangan Media Zook, untuk mengetahui kevalidan Media Zook,

untuk mengetahui kepraktisan Media Zook, dan untuk mengetahui keefektifan Media Zook materi keberagaman budaya bangsaku kelas IV Sekolah Dasar.

## B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian yang berorientasi pada pengembangan dan validasi produk yang digunakan dalam bidang pendidikan. Oleh karena itu jenis penelitian ini disebut sebagai penelitian *research and development (R&D)* atau penelitian pengembangan. Sesuai dengan pendapat <sup>4</sup> bahwa penelitian pengembangan merupakan penelitian yang berorientasi pada pengembangan dan validasi produk yang digunakan dalam bidang pendidikan. Menurut <sup>5</sup> terdapat 4 tahapan *Four-D Model* yang dapat digunakan dalam proses pengembangan yaitu *define, design, develop, dan disseminate*.

Penelitian ini dilakukan pada sejumlah 29 siswa di SD Muhammadiyah 10 Surabaya sebagai uji coba lapangan. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu kuisisioner untuk validasi media, observasi keterlaksanaan pembelajaran, angket respon siswa dengan metode check-list dan tes. Teknik analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu menggunakan skala likert rentang 1-5 untuk kuisisioner ahli dan observasi sedangkan kuisisioner siswa menggunakan skala gutmann. Hasil data kevalidan dan kepraktisan selanjutnya dihitung menggunakan rumus persentase. Hasil data keefektifan media berdasarkan respon dan hasil tes siswa dihitung menggunakan rumus persentase dan mean.

## C. Hasil dan Pembahasan

Penelitian dan pengembangan media Zook atau Zig-zag Learning Book didasarkan pada tiga aspek utama yaitu kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Hasil kevalidan Proses pengembangan media Zook dilakukan sesuai prosedur *Four-D* dengan tahapan *define, design, develop, dan disseminate*. Data kevalidan media Zook diketahui

---

<sup>4</sup> Mesra et al. (2023)

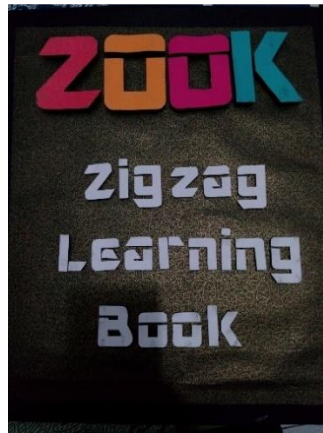
<sup>5</sup> Thiagarajan, Semmel, and Semmel (1974)

berdasarkan hasil validasi ahli materi dan ahli media melalui pengisian instrumen pada tahap *developmental testing*. Aspek penilaian yang divalidasi didasarkan pada isi materi dan kegrafikan.

**Tabel 1.** Skor Kevalidan Media Zook

No.	Aspek Penilaian	Skor	
		Draf I	Draf II
1	Materi atau konten	84%	90%
2	Kegrafikan	77,8%	86,7%

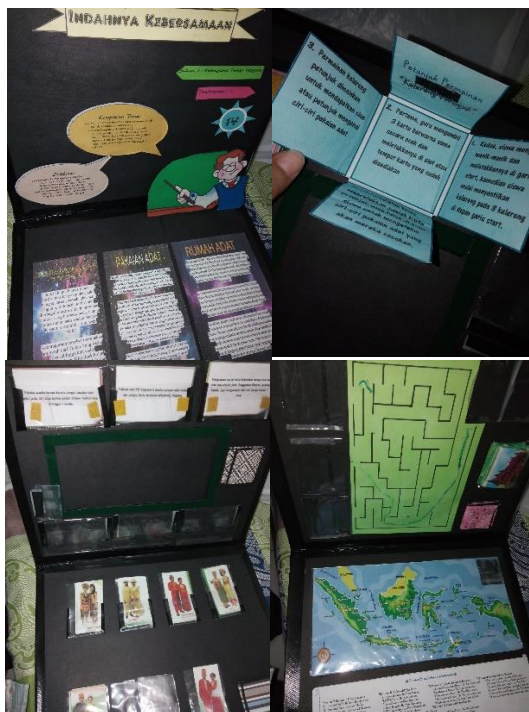
Mengacu pada tabel di atas, hasil kevalidan berdasarkan aspek materi/konten tersebut dikonversikan terletak pada rentang 81% - 100% dengan kategori sangat valid. Sedangkan hasil kevalidan berdasarkan aspek kegrafikan dengan kategori valid menjadi sangat valid setelah dilakukan perbaikan sesuai masukan para ahli.



**Gambar 1.** Tampilan Halaman Sampul Media Zook

Media Zook terdapat beberapa sisi yaitu bagian pertama disajikan uraian KI, KD dan indikator dari materi keberagaman budaya Indonesia kemudian. Bagian kedua berisi materi keberagaman budaya Indonesia yang berbentuk pop up. Selanjutnya bagian ketiga berisi beberapa game atau permainan sederhana yang dapat dimainkan secara individu maupun kelompok. Game atau permainan pada media Zook terdiri dari permainan mencocokkan, menemukan jalan, dan melengkapi gambar. Media pembelajaran berbasis game ini

merupakan media pembelajaran konkret yang divisualisasikan dalam bentuk gambar dan siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran sehingga siswa lebih mudah memahami materi dan pembelajaran menjadi lebih bermakna.



**Gambar 2.** Tampilan Isi Media Zook

Hasil kepraktisan Media Zig-zag Learning Book atau Zook terlihat dari aspek keterlaksanaan proses pembelajaran sebagai berikut:

**Tabel 2.** Skor Kepraktisan Media Zook

No	Aspek Penilaian	Skor	
		Pt 1	Pt II
1	Suasana Pembelajaran	3,40	4,60
2	Tanggung Jawab	3,20	4,60
3	Rasa Percaya Diri	3,67	4,67
4	Fokus Kegiatan	2,67	4,33
<b>Rata-rata</b>		<b>3,35</b>	<b>4,56</b>

Mengacu pada tabel di atas, untuk suasana pembelajaran yang menyenangkan bernilai 4,60 (sangat baik), tanggung jawab bernilai

4,60 (sangat baik), percaya diri bernilai 4,67 (sangat baik), dan fokus kegiatan bernilai 4,33 (sangat baik). Dari tabel hasil observasi dapat disimpulkan bahwa aspek dalam pembelajaran memiliki predikat sangat baik.



**Gambar 3.** Penggunaan Media Zook secara berkelompok

Guru sebagai fasilitator berperan dalam penciptaan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan. Pemberian tugas individu pada tiap kelompok oleh guru mampu melatih dan meningkatkan rasa tanggung jawab siswa. Presentasi yang dilakukan siswa tentang hasil pembelajaran dengan pemanfaatan media pembelajaran Zook memberi sumbangan besar terhadap rasa percaya diri siswa. Dengan penerapan pembelajaran yang memanfaatkan media pembelajaran Zook, maka pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Pemanfaatan media pembelajaran Zook telah meningkatkan kualitas pembelajaran. Nilai rata-rata kualitas pembelajaran pada pertemuan pertama uji lapangan sebesar 3,25 dan pada pertemuan kedua sebesar 4,56.

Penyusunan angket respon siswa didasarkan dan dikembangkan dari 4 aspek<sup>6</sup> yaitu kualitas pembelajaran (*quality*), kesesuaian dengan tingkat pembelajaran (*appropriateness*), insentif (*incentive*), dan waktu. (*time*). Adapun hasil respon siswa pada uji lapangan diuraikan pada tabel berikut:

**Tabel 3.** Hasil Respon Siswa

No Ur	Kualitas Pembelajaran	Kesesuaian Tingkat Pembelajaran	Insentif	Waktu
----------	--------------------------	---------------------------------------	----------	-------

<sup>6</sup> Slavin (2006)

ut sis wa a	1				2				3				4			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
4	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	
5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
6	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	
7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
9	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	
10	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	
11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	
13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	
15	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
16	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	
19	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
20	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
21	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	
22	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
23	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
24	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
25	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	
26	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
27	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
28	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
29	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	
( % )	8 9. 7	10 0. 0	9 6. 6	9 6. 6	9 6. 6	10 0. 0	9 6. 6	9 3. 1	96. 6	10 0. 0	10 0. 0	8 9. 7	93. 1	8 6. 2	10 0. 0	
Ra ta- ra ta	95.7				96.55				96.6				93.1			

Berdasarkan tabel tersebut, dapat diketahui respon siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran Zook. Berdasarkan hasil angket diketahui aspek kualitas pembelajaran mencapai 95,7%, aspek kesesuaian dengan tingkat pembelajaran sebesar 96,5%, aspek insentif 96,6%, dan aspek waktu mencapai 93,1%. Dengan demikian diperoleh rata-rata dari seluruh aspek tersebut yaitu 95,4% dan dikonversikan berada pada rentang 81%-100% dengan kategori sangat baik.

Selain itu, siswa juga diberikan soal untuk mengetahui hasil belajar setelah menggunakan media Zook. Hasil belajar siswa sebagai berikut:

**Tabel 4.** Hasil belajar siswa kelas IV

No. Soal											Total	Nilai	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
No. Siswa													
1	10	10	10	10	0	10	10	10	10	10	90	90	
2	10	10	10	10	0	10	10	10	10	10	90	90	
3	0	10	10	10	0	10	10	10	10	10	80	80	
4	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100	100	
5	10	10	10	10	0	0	10	10	10	10	80	80	
6	10	10	10	10	0	10	10	10	0	0	70	70	
7	10	10	10	10	0	10	10	0	0	10	70	70	
8	10	10	10	10	10	10	10	10	0	10	90	90	
9	0	10	10	10	10	10	0	10	10	10	80	80	
10	10	10	10	10	10	10	0	0	10	10	80	80	
11	10	10	10	10	10	10	10	0	10	0	80	80	
12	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100	100	
13	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100	100	
14	10	10	10	10	10	10	0	10	10	0	80	80	
15	10	10	10	10	10	10	0	10	10	10	90	90	
16	10	10	10	10	0	10	10	10	10	10	90	90	
17	10	10	10	10	10	10	0	10	10	10	90	90	
18	10	10	10	10	10	0	0	10	10	10	80	80	

No. Soal	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Total	Nilai
No. Siswa												
19	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100	100
20	10	10	10	10	10	10	10	10	0	10	90	90
21	10	10	10	10	10	10	10	10	0	10	90	90
22	10	10	10	10	10	10	10	0	10	0	80	80
23	10	10	10	10	0	10	10	0	10	0	70	70
24	10	10	10	10	0	10	10	10	0	10	80	80
25	10	10	10	10	10	10	0	10	10	10	90	90
26	10	10	10	0	10	10	10	10	0	10	80	80
27	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100	100
28	10	10	10	10	0	10	10	10	10	10	90	90
29	10	0	10	10	10	0	10	10	10	10	80	80

Berdasarkan hasil tabel di atas, diperoleh rata-rata 85,86 dan yang tuntas ada 6 siswa (89,66%) dan yang tidak tuntas ada 3 siswa (10,34%).

Media Zook dikembangkan berdasarkan kondisi riil pada pembelajaran PKn yang kurang menarik dan monoton serta sering kali menggunakan metode ceramah. Sedangkan kondisi yang ideal berkaca pada pembelajaran PAIKEM, seharusnya dapat terwujud pembelajaran yang interaktif dan melibatkan siswa secara aktif. Hartono menjelaskan Secara umum PAIKEM memberikan gambaran bahwa siswa dilibatkan dalam berbagai kegiatan yang berpengaruh dalam pengembangan pemahamannya dan kemampuannya dengan belajar melalui tindakan atau aksi. tidak hanya itu, guru sebagai fasilitator juga berperan dalam penyediaan dan penggunaan berbagai alat, sumber dan metode agar siswa semangat dalam belajar <sup>7</sup>. Selain itu, media Zook merupakan produk pendidikan yang kualitasnya ditinjau dari komponen kevalidan, kepraktisan, dan keefektifannya. Hal ini

<sup>7</sup> Hartono et al., *PAIKEM Pembelajaran Aktif Inovatif Kreatif Efektif Dan Menyenangkan* (Pekanbaru Riau: ZANAFA PUBLISHING, 2010).

sejalan dengan pendapat <sup>8</sup> bahwa penelitian pengembangan menghasilkan produk yang berkualitas dengan kriteria kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan.

Media Zook dikembangkan dengan spesifikasi berikut: (1) Buku dengan package lengkap: materi & game; (2) Bertujuan mengurangi penggunaan gadget; (3) Permainan yang edukatif; (4) Penyampaian materi tidak membosankan; (5) Buku berbentuk big book dan Zig-zag; (6) Isi materi dapat disesuaikan dengan mata pelajaran lainnya; (7) Buah pengembangan kreativitas guru; (8) Melatih kerjasama antar siswa dalam kelompok; (9) Terbuat dari bahan yang mudah dicari.



**Gambar 4.** Simulasi Penggunaan Media Zook

Guru sedang mensimulasikan cara penggunaan media pembelajaran Zook yang kemudian dilanjutkan dengan kegiatan siswa mencoba menggunakan media pembelajaran Zook. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok dan setiap kelompok mencoba secara bergantian, pada saat pertama kali mencoba terlihat bahwa siswa sangat antusias meskipun pada kesempatan pertama siswa masih dibantu oleh guru. Sesuai dengan penjelasan <sup>9</sup> bahwa pembelajaran kooperatif merupakan kegiatan belajar yang mana siswa diorganisasikan ke dalam kelompok yang didasarkan pada prinsip bahwa pembelajaran melibatkan perubahan sosial melalui kelompok belajar, di mana setiap siswa telah diberi tanggung jawab atas tugas belajar dalam kelompok dan saling mendorong anggota lainnya. Pembelajaran kooperatif bertujuan tidak hanya untuk meningkatkan

---

<sup>8</sup> Nieveen (1999)

<sup>9</sup> Huda (2011)

kegiatan proses pembelajaran melalui kerja kelompok tetapi juga meningkatkan kegiatan sosial antar satu sama lain.



**Gambar 5.** Aktivitas Menggunakan Media Zook dalam Kelompok

Pada gambar di atas terlihat siswa dibagi menjadi beberapa kelompok (1 kelompok terdiri dari 4-5 siswa). Saat memecahkan teka-teki permainan atau petunjuk yang diberikan terlihat semua anggota kelompok ikut bekerja sama untuk menemukan jawabannya, semua anggota terlihat sangat tertarik untuk menemukan jawaban agar dapat mencoba permainan selanjutnya. Sejalan dengan pendapat Suprijono hal tersebut sesuai dengan pembelajaran kooperatif, Pembelajaran kooperatif adalah konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang lebih dipimpin oleh guru atau diarahkan oleh guru <sup>10</sup>.

Secara umum pembelajaran kooperatif memerlukan peran guru sebagai fasilitator, dimana guru menetapkan tugas dan pertanyaan-pertanyaan serta menyediakan bahan-bahan dan informasi yang dirancang untuk membantu peserta didik menyelesaikan masalah. Menurut <sup>11</sup> Siswa dalam kelompok kecil kooperatif memungkinkan saling berinteraksi satu sama lain untuk mengerjakan tugas akademik dalam mencapai tujuan bersama kelompok. Siswa harus aktif dalam proses pembelajaran baik secara individu maupun kelompok. Pembelajaran dapat menyenangkan bagi siswa dan tercapainya tujuan pembelajaran. Siswa diajarkan keterampilan-keterampilan khusus agar dapat bekerja sama dengan baik dalam kelompoknya, seperti menjelaskan kepada teman sekelompoknya, menghargai pendapat

<sup>10</sup> Agus Suprijono, *Cooperative Learning* (Surabaya: Pustaka Pelajar, 2009).

<sup>11</sup> Huda (2011)

teman, berdiskusi dengan teratur, siswa dengan pemahaman yang cukup baik membantu yang belum paham. Siswa lebih aktif dalam pembelajaran keberagaman budaya bangsaku. Siswa yang malas, cenderung ada peningkatan kinerjanya menjadi lebih antusias. Siswa lebih aktif dalam keberagaman budaya bangsaku.

Media Zook memiliki berbentuk 3D dan big book. Media tersebut berisikan materi dan beberapa jenis permainan yang membuat siswa aktif dalam pembelajaran keberagaman budaya bangsaku. Dengan media yang bersifat belajar sambil bermain tersebut siswa akan lebih memahami materi. Media Zook sebagai media yang bersifat konkret. Berdasarkan pendapat Piaget, bahwa periode operasional konkret (7-11 tahun) merupakan awal berpikir rasional, artinya anak memiliki operasi-operasi logis yang dapat diterapkannya pada masalah-masalah konkret. Anak belum dapat berurusan dengan materi abstrak. Lebih jelas <sup>12</sup> menjelaskan operasi konkret adalah tindakan mental yang bisa dibalikkan yang berkaitan dengan objek konkret nyata. Sehingga dalam hal ini diperukan media secara konkret, misalnya media berbentuk 3D. Media pembelajaran konkret membantu siswa kelas IV dalam proses belajar.

#### **D. Kesimpulan**

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang menghasilkan produk di bidang pendidikan yaitu Media Pembelajaran Zig-zag Learning Book atau Zook. Proses pengembangan media tersebut mengacu pada prosedur four-d yang meliputi define, design, develop, dan disseminate. Berdasarkan segi tampilan, media Zook sebagai inovasi media berbasis visual dengan ukuran besar layaknya big book dan divarisi berbentuk zig-zag agar sisinya dapat menyangga sisi lain sehingga ada nuansa 3D. Berdasarkan segi isi, media Zook memuat variasi permainan materi PKn Keberagaman Budaya Bangsaku yang memungkinkan siswa belajar sambil bermain. Berdasarkan segi penggunaannya media Zook dapat digunakan secara kelompok, bekerja sama dengan anggota menyelesaikan misi permainan dengan dibimbing oleh guru

---

<sup>12</sup> Marinda (2020)

serta dimainkan secara mandiri. Proses penelitian dan pengembangan media Zook mengacu pada 3 aspek mendasar kualitas produk yang meliputi kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Kevalidan media Zook dilihat berdasarkan hasil validasi para ahli. Kepraktisan media Zook dilihat berdasarkan proses keterlaksanaan pembelajaran menggunakan media tersebut. Keefektifan media Zook dilihat berdasarkan angket respon siswa dan hasil evaluasi pada akhir pembelajaran.

## E. Daftar Pustaka

- Chairunnisa, Najwa Ammara Jauza, Dita Adinda Fitri, Hafiz Khudri Tanjung, and Syahril Amin. "Peranan Media Pembelajaran Dalam Pendidikan Islam." *GURUKU: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora* 1, no. 3 (2023).  
<https://www.ejournal.iaifa.ac.id/index.php/salimiya/article/view/187>.
- Fitri, M., and H. Susanto. "NILAI SOSIAL RELIGI TRADISI MANOPENG PADA MASYARAKAT BANYIUR." *Kalpataru: Jurnal Sejarah Dan Pembelajaran Sejarah* 7, no. 2 (2022): 161–69.
- Gunawan, Imam, and Anggarini Palupi. "TAKSONOMI BLOOM – REVISI RANAH KOGNITIF: KERANGKA LANDASAN UNTUK PEMBELAJARAN, PENGAJARAN, DAN PENILAIAN." *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran* 2 (2016).
- Hartono, Sri Murhayati, Helmiati, Promadi, Zulhidah, and Akbarizan. *PAIKEM Pembelajaran Aktif Inovatif Kreatif Efektif Dan Menyenangkan*. Pekanbaru Riau: ZANAFI PUBLISHING, 2010.
- Huda, Miftahul. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011.
- Marinda, Leny. "TEORI PERKEMBANGAN KOGNITIF JEAN PIAGET DAN PROBLEMATIKANYA PADA ANAK USIA SEKOLAH DASAR." *An-Nisa' : Jurnal Kajian Perempuan Dan Keislaman* 13, no. 1 (2020): 116–52.
- Mesra, Romii, Veronike E. T Salem, Maria Goretti Polii Meity, Yoseph Daniel Ari Santie, Ni Made Rai Wisudariani, Sarwandi, Ratih Permana Sari, et al. *Research & Development Dalam Pendidikan*. <https://doi.org/10.31219/Osf.io/D6Wck>, 2023.
- Nieveen, Nienke. "Prototyping to Reach Product Quality." In *Design Approaches and Tools in Education and Training*, edited by Jan

van den Akker, Robert Maribe Branch, Kent Gustafson, Nienke Nieveen, and Tjeerd Plomp, 125–35. Dordrecht: Springer Netherlands, 1999. [https://doi.org/10.1007/978-94-011-4255-7\\_10](https://doi.org/10.1007/978-94-011-4255-7_10).

Slavin, Robert E. *Educational Psychology: Theory and Practice Eight Edition*. Boston: Pearson Education, 2006.  
<https://doi.org/10.1192/bjp.181.5.440>.

Suprijono, Agus. *Cooperative Learning*. Surabaya: Pustaka Pelajar, 2009.

Thiagarajan, Sivasailam, Dorothy S Semmel, and Melvyn I Semmel. *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children: A Sourcebook*. *Eric*. Vol. 14. Indiana: ERIC, 1974.  
[https://doi.org/10.1016/0022-4405\(76\)90066-2](https://doi.org/10.1016/0022-4405(76)90066-2).