

Pengembangan Media *Booklet* Nusantara sebagai Sumber Belajar untuk Meningkatkan *Self Efficacy* Siswa di SD

Nur Fadilah⁽¹⁾, Cindya Alfi⁽²⁾, Mohamad Fatih⁽³⁾, Siti Rofi'ah⁽⁴⁾

^{1,2,3,4} Universitas Nahdlatul Ulama Blitar,

Email: ¹Nurpaa17@gmail.com, ²cindyalfi22@gmail.com, ³fatih.azix@gmail.com,
⁴sitirofiah.unublitar@gmail.com

Abstrak: penelitian ini dilakukan guna mengatasi permasalahan yang terdapat di SD Negeri 02 Mentaraman Kabupaten Malang. Permasalahan tersebut yaitu belum adanya inovasi sumber belajar, guru masih menggunakan metode ceramah, penggunaan media hanya berupa LKS dan gambar tempel. Hal itu yang belum mampu menumbuhkan *self efficacy* siswa dalam mengerjakan tugas mata pelajaran terutama mata pelajaran IPS materi keanekaragaman budaya di Indonesia. Tujuan penelitian untuk mengetahui proses pengembangan, kevalidan, kemenarikan serta peningkatan siswa setelah menggunakan media. *Booklet* Nusantara sebagai sumber belajar. Penelitian ini menggunakan model pengembangan Borg and Gall yang di modifikasi (potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi ahli, revisi desain, uji coba produk, revisi produk). *Self Efficacy* siswa diketahui meningkat yang dapat dilihat dari angket skor sebelum menggunakan angket 50% dan sesudah menggunakan media memperoleh skor 96%.

Tersedia online di

<https://ojs.unublitar.ac.id/index.php/jprp>

Sejarah artikel

Diterima pada : 01-04-2024

Disetujui pada : 20-04-2024

Dipublikasikan pada : 30-04-2024

Kata kunci: *KeMedia Booklet*, Sumber Belajar, *Self Efficacy*

DOI: <https://doi.org/10.28926/jprp.v4i2.1571>

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu kebutuhan yang sangat diperlukan oleh setiap manusia pada abad-21 ini. Pendidikan menurut (Komariah et al., 2018) pendidikan merupakan upaya dalam mengembangkan suatu kualitas sumber daya manusia dengan mengarah kepada seluruh generasi bangsa agar dapat berkembang secara optimal dengan dukungan berbagai pihak. Pendidikan mampu memberikan perubahan yang positif terhadap kehidupan bangsa. Menurut (Alfi & Perdana, 2019) Peran pendidikan memberikan bekal individu dalam mengembangkan diri dan memecahkan segala permasalahan sehari-hari. Oleh karena itu pendidikan harus tetap berjalan dengan menumbuhkan potensi diri serta karakter siswa.

Proses pembelajaran dikatakan mencapai tujuan belajar apabila proses pembelajaran dilaksanakan dengan efektif. Seperti yang dikemukakan oleh (Fahrurrazzi, 2018) bahwa tujuan pembelajaran dikatakan tercapai apabila kegiatan belajar berjalan dengan efektif. Maka dari itu kegiatan atau proses pembelajaran harus memiliki berbagai variasi berupa media, alat alat dan sumber belajar guna tercapainya pembelajaran yang efektif. Berdasarkan observasi kelas dan wawancara bersama bapak Farid selaku wali kelas IV di SDN 02 Mentaraman Kabupaten Malang pada hari senin tanggal 07 Maret 2022 diperoleh informasi sebagai berikut, guru masih belum menggunakan media yang menarik untuk pembelajaran khususnya pembelajaran IPS. Pembelajaran masih menggunakan media-media yang sederhana berupa gambar tempel dan buku LKS untuk kegiatan belajar. Guru masih menggunakan media yang kurang menarik dikarenakan kurang adanya fasilitas yang memadai di sekolah tersebut. Dampak dari penggunaan media yang kurang menarik siswa menjadi kurang adanya interaksi yang baik dengan sesamanya serta keantusiasan dalam belajar menjadi kurang dan pembelajaran menjadi kurang efektif.

Siswa di SDN 02 Mentaraman Kabupaten Malang masih kurang memiliki efikasi diri dalam mengerjakan pelajarannya. Kurangnya Efikasi diri yang dimaksud karena siswa masih kurang percaya diri terhadap kemampuannya. Dampak dari kurangnya efikasi diri pada siswa menyebabkan siswa masih ketergantungan kepada guru dan teman-temannya untuk mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.

Solusi yang ditawarkan oleh peneliti untuk mengatasi permasalahan yang dialami yaitu dengan penggunaan sumber belajar berupa media *Booklet* nusantara pada materi keanekaragaman budaya Indonesia yang praktis dan menarik. Seperti yang dikemukakan oleh (Fatih, 2018) bahwa Penggunaan media pembelajaran dan pendekatan dalam proses belajar mengajar sangat penting, karena multimedia dapat membantu memotivasi dan memudahkan siswa dalam belajar. Media pembelajaran *Booklet* Nusantara ini termasuk kedalam media berbentuk cetak yang berisi banyak gambar dan cocok digunakan untuk materi keanekaragaman budaya Indonesia pada siswa sekolah dasar.

Media pembelajaran menurut (Widayati, 2017) merupakan segala sesuatu yang menyalurkan pesan dan penerimanya dapat melakukan proses belajar. Adapun menurut (fatih & Alfi, 2021) Media pembelajaran merupakan sarana penyampaian pesan baik berupa informasi dan pengetahuan kepada siswa. Pesan yang disalurkan melalui media dapat lebih cepat diterima dan dipahami oleh penerima dalam proses pembelajaran. Karena fungsi dari media sendiri adalah untuk mempermudah penyampaian pesan. Pembelajaran akan lebih efektif jika menggunakan media untuk belajar.

Booklet merupakan buku cetak yang berisikan rangkuman materi dan gambar-gambar yang sesuai dengan konsep pembelajaran. Menurut (Intika, 2018) *Booklet* merupakan media buku cetak berukuran kecil yang didalamnya berisi informasi-informasi disertai gambar. Menurut (Sunu et al., 2021) *Booklet* merupakan buku leaflet yang berisi tentang hal-hal penting isi di dalam *Booklet* haruslah jelas, tegas, dan mudah di mengerti, serta akan mudah dimengerti. Struktur isi *Booklet* menyerupai buku (pendahuluan, isi, penutup), hanya saja cara penyajian isinya jauh lebih singkat daripada buku. Bentuknya yang kecil menjadikan *Booklet* mudah dibawa kemana-mana.

Sumber belajar merupakan suatu alat untuk menyampaikan informasi saat proses pembelajaran berlangsung. Menurut (Samsinar, 2019) sumber belajar merupakan berbagai atau semua sumber baik yang berupa data, orang, metode, media, tempat berlangsungnya pembelajaran, yang digunakan oleh peserta didik demi memudahkan dalam belajar. Sumber belajar tidak hanya berupa alat peraga saja namun semua yang dapat membantu siswa mendapatkan informasi pembelajaran mampu disebut sumber belajar. Sumber belajar yang mampu digunakan sebagai sumber belajar mandiri mampu meningkatkan kepercayaan diri dan mampu dalam melakukan sesuatu atau sering disebut *self efficacy*.

Self efficacy merupakan suatu kemampuan kepercayaan kepada diri sendiri bahwa dirinya mampu menghadapi situasi yang sedang dihadapi. (Yuliyani, 2017) *Self efficacy* merupakan suatu keyakinan seseorang terhadap kemampuannya dalam mengatasi beraneka ragam situasi yang muncul dalam hidupnya. Selain itu (Hasanah et al., 2019) menyatakan *Self efficacy* juga merupakan bagian evaluasi seseorang mengenai kemampuan atau kompetensi dirinya untuk melakukan suatu tugas, mencapai tujuan dan mengatasi hambatan. *Self efficacy* atau efikasi diri memiliki dua macam dalam bidang akademik yaitu 1) efikasi diri akademik yang rendah dengan ciri-ciri menjauhi tugas-tugas yang sulit; 2) efikasi diri akademik tinggi dengan ciri-ciri selalu mencoba tantangan tugas-tugas yang sulit. Menumbuhkan efikasi diri dalam akademik lebih mudah dengan menggunakan media ataupun sumber belajar mandiri agar siswa mampu dan yakin dengan kemampuannya untuk mengerjakan tugas atau hambatan yang sedang dialaminya.

Penggunaan media *Booklet* sebagai sumber belajar sebagai alat untuk meningkatkan *Self efficacy* siswa telah didukung oleh beberapa peneliti terdahulu. Penelitian terdahulu tersebut diantaranya Intika dkk tahun 2018 berjudul *Pengembangan Media Booklet Science For Kids Sebagai Sumber Belajar Di Sekolah Dasar* hasil penelitian pengembangan media *Booklet* guru dan siswa memberi tanggapan yang positif terlihat pada hasil dari validasi produk *Booklet* dan pakar materi dan media yang memperoleh skor rata-rata 3,28 dengan kriteria sangat baik atau layak digunakan siswa memberi respon positif sangat baik yang menunjukkan rata-rata 9,26% sedangkan ketuntasan hasil belajar siswa kurang lebih 75 pada uji coba pemakaian 84,5% berdasarkan hasil penelitian disimpulkan bahwa media *Booklet science for kids* layak dan efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Sejalan dengan penelitian Fitrotun Nafsiyah Tahun 2020 Dengan Judul *Pengembangan Booklet Keanekaragaman Lepidoptera Subordo Rhopalocera di Kawasan Cagar Alam Pagerwunung Darupono Kendal Sebagai Sumber Belajar Biologi pada Materi*

Keanekaragaman Hayati di Madrasah Aliyah hasil dari penelitian kategori layak dari ahli media memperoleh presentase 92% serta perolehan 84,6% dari ujicoba ke siswa yang menunjukkan kategori sangat layak. Oleh karena itu *Booklet* dinyatakan layak sebagai sumber belajar siswa.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian pengembangan media *Booklet* Nusantara yaitu menggunakan jenis penelitian Research and Development (RnD). Model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan Borg and Gall yang dimodifikasi menjadi 7 tahapan adapun 7 tahapan yaitu : 1) Potesi masalah , 2) Pengumpulan data , 3) Desain produk , 4) Validasi ahli , 5) Revisi Desain , 6) Uji Coba Produk , 7) Revisi Produk (Novitasari , 2009) . Tahapan Model Pengembangan Borg and Gall dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Potensi dan Masalah, pada tahapan ini berisi tentang kegiatan analisis awal dengan melakukan kegiatan observasi dan wawancara nonstruktur terkait penentuan objek dan subjek penelitian.
- b. Pengumpulan Data, pada tahapan pengumpulan data berisi kegiatan pengumpulan data terkait informasi yang dihasilkan dari observasi dan wawancara nonterstruktur yang dihasilkan dari penemuan potensi dan masalah lalu dikaitkan dengan sumber referensi dari berbagai jurnal.
- c. Desain Produk, pada tahap ini berisi kegiatan peneliti melakukan desain produk dengan melakukan pemilihan materi serta membuat desain produk awal yang akan divalidasikan.
- d. Validasi Ahli, pada tahap validasi ahli berisi kegiatan proses penilaian instrumen oleh validator dan validasi produk oleh beberapa ahli yaitu ahli materi, ahli media dan ahli bahasa.
- e. Revisi Desain, pada tahap revisi desain berisi kegiatan melakukan perbaikan media sesuai kritik dan saran dari para ahli validasi.
- f. Uji Coba Produk, pada tahap ini berisi kegiatan menguji coba kan produk hasil perbaikan kepada siswa guna mengetahui kemenarikan media yang dikembangkan dan mengukur peningkatan self efficacy siswa
- g. Revisi Produk, pada tahap ini peneliti tidak melakukan revisi produk dikarenakan respon pengguna tidak memberikan kategori revisi dan produk sudah valid untuk digunakan sebagai sumber belajar dalam pembelajaran IPS kelas IV materi keanekaragaman budaya di Indonesia.

Sumber data dalam penelitian pengembangan ini yaitu data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh dari data yang dikumpulkan peneliti secara langsung dari sumber pertama atau tempat objek penelitian dilakukan. Data primer dalam penelitian didapatkan dengan cara pengamatan dan observasi secara langsung oleh guru kelas dan siswa kelas IV SDN 02 Mentaraman saat proses pembelajaran di kelas. Sedangkan sumber data sekunder menurut Sugiyono (2018) data sekunder yaitu sumber data yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data, misalnya lewat orang lain atau lewat dokumen. Sumber data sekunder dalam penelitian ini adalah buku, jurnal, artikel yang berkaitan dengan topik penelitian.

Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti dalam penelitian ini ada 4 teknik yaitu Observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Subjek pada penelitian ini adalah Validator Materi, bahasa, media, guru kelas serta siswa berjumlah 20 siswa di kelas IV SDN 02 Mentaraman Kabupaten Malang pada tanggal 07 maret 2022. Objek dalam penelitian yaitu media *Booklet* Nusantara. Instrumen pengumpulan data pada penelitian ini anatara lain : 1) Observasi, yaitu berupa lembar observasi yang akan peneliti gunakan untuk mencari potensi masalah yang ada di kelas IV. (2) wawancara, yaitu berupa beberapa butir pertanyaan untuk mencari detail permasalahan yang ada di kelas. (3) Angket, berupa rancangan dalam instrument angket meliputi 3 aspek yaitu : Kevalidan media, kemenarikan media serta analisa peningkatan self efficacy oleh media.

Teknik analisa data dalam penelitian penegmbangan media Booklet Nusantara sebagai sumber belajar ini dilakukan secara kauntitatif dan kualitatif. Data yang berupa skor pengisian angket validator ahli materi, validator ahli media , validator ahli bahasa, respons pengguna (guru) dan respon siswa akan dianalisis secara kualitatif. Sedangkan data yang berupa kritik dan saran akan dianalisis secara kualitatif. Data kuantitatif diambil dari angket kevalidan,kemenarikan dan peningkatan self efficacy, angket yang ditujukan pada ahli materi, ahli media dan ahli bahasa untuk mengukur kevalidan produk Media Booklet Nusantara. Anket respon pengguna (guru) dan siswa untuk mengukur kemenarikan produk media Booklet Nusantara. Angket Self efficacy untuk mengukur tingkat peningkatan self efficacy siswa.

Angket yang ditujukan untuk ahli materi,ahli media, ahli bahasa untuk mengukur kevalidan produk Media Booklet Nusantara. Angket yang diberikan pada ahli materi, ahli media dan ahli bahasa dianalisis menggunakan skala *likert* dengan rentang skala antara 1 sampai 4 sebagai tolak ukur ketercapaian kriteria dari Media *Booklet* Nusantara. Berikut adalah tabel skala *likert* yang digunakan:

Tabel 1. Skala Likert untuk validasi Ahli Metri, Ahli media, ahli bahasa

Kriteria	Skor yang diperoleh
4	sangat setuju
3	Cukup setuju
2	Setuju
1	Tidak setuju

Sumber: Nazir (2017)

Pengelolaan skor dari hasil penjumlahan skala dari angket validator ahli materi, ahli media dan ahli bahasa diperoleh dari Akbar (2017)
Keterangan :

$$Vah = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\% = \dots \%$$

Vah = Validasi ahli

Tse = Total skor empirik yang dicapai

Tsh = Total skor empirik maksimal

Tabel 2. Kriteria Kategori Kevalidan

Tingkat Ketercapaian (%)	Kategori	Keputusan Uji
85,01 – 100	Sangat valid	Dapat digunakan tanpa revisi
70,01 – 85,00	Cukup valid	Dapat digunakan dengan revisi kecil
50,1 – 70,00	Kurang valid	Dapat digunakan dengan revisi besar
01,00 – 50,00	Tidak valid	Tidak boleh digunakan

Sumber: Akbar (2017)

Berdasarkan kriteria pada tabel Media Booklet Nusantara dapat dimanfaatkan apabila presentase tingkat kevalidan dapat mencapai diatas 70% dan apabila presentase belum mencapai 70% maka masih ada revisi besar terhadap produk sesuai kritik dan saran dari ahli materi, ahli media dan ahli bahasa.

Kemenarikan media akan dianalisis dengan mendeskripsikan hasil validasi yang mengacu pada indikator atau kriteria yang telah disusun. Kemenarikan media dapat dilihat dari penilaian dari respon pengguna yaitu guru dan siswa. Pengelolaan data dari angket respon pengguna (guru) dan siswa menggunakan skala *Guttman*. Skala *Guttman* ada dua interval yaitu “ya” yang diberikan skor 1 dan “tidak” diberi skor 0 dalam Sugiyono (2016). Hasil angket respon pengguna (guru) dan respon siswa dianalisis menggunakan rumus dari Tegeh(2014) sebagai berikut :

$$presentase = \frac{\sum x}{SMI} \times 100\% = \dots \%$$

Keterangan:

$\sum x$ = jumlah skor

SMI = skor maksimal ideal

Selanjutnya hasil perhitungan presentase oleh respon (guru) dan siswa dimaknai dalam tabel 3 berikut ini:

Tabel 3. kriteria kemenarikan Media

Tingkat pencapaian (%)	Kualifikasi	Keterangan
90-100%	Sangat baik	Sangat menarik
75-89%	Baik	Menarik
65-74%	Cukup baik	Kurang menarik
55-64%	Kurang baik	Cukup menarik
<54%	Sangat kurang baik	Sangat kurang menarik

Sumber : Azzahra maulidya (2018)

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa media Booklet Nuantara dikatakan menarik jika memperoleh presentase lebih dari ($\geq$) 74% dan mendapatkan kualifikasi baik.

Lembar angket peningkatan Self efficacy siswa diberikan ke siswa sebelum dan sesudah penggunaan media booklet nusantara . pengelolaan data dari angket self efficacy menggunakan skala guttman. Skala *Guttman* ada dua interval yaitu “ya” yang diberik skor 1 dan “tidak” diberi skor 0 dalam Sugiyono (2016). Hasil angket karakter nasionalis dianalisis menggunakan rumus sebagai berikut :

$$presentase = \frac{\text{skor total}}{\text{skor maksimal}} \times 100\% = \dots \%$$

Selanjutnya hasil perhitungan presentase angket self efficacy dikategorisasikan berdasarkan tabel 4 berikut:

Tabel 4. kriteria kategori self efficacy

Interval presentase (%)	Kategori	Keterangan
0-25%	Sangat rendah	memiliki self efficacy sangat rendah
26-50%	Rendah	memiliki self efficacy rendah
51-75%	Tinggi	memiliki self efficacy tinggi
76-100%	Sangat tinggi	memiliki self efficacy sangat tinggi

Sumber: mahasiswa pgsd

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa self efficacy siswa dikatakan tinggi jika memperoleh presentase lebih dari ($\geq$) 51%.

Perbedaan peningkatan self efficacy siswa awal dan peningkatan self efficacy akhir akan dihiung menggunakan rumus gain score sebagai berikut :

$$(g) = \frac{spost - spre}{smaks - spre}$$

Hasil perhitungan dengan menggunakan rumus diatas kemudian diinterpretasikan kedalam kategori perlehan gain score pada tabel berikut :

Tabel 5. kategorisasi peningkatan self efficacy

Nilai g	Kategori	Uji Keputusan
$g \geq 0,7$	Tinggi	Peningkatan tinggi
$0,3 \leq g < 0,7$	Sedang	Peningkatan sedang
$g < 0,3$	Rendah	Peningkatan rendah

Sumber : taufik Muhammad (2016)

HASIL

Kegiatan peneliti dalam penelitian pengembangan yang bertujuan untuk mengembangkan media Boklet Nusantara sebagai sumber belajar diawali dengan melakukan kegiatan observasi dan pengamatan langsung saat pembelajaran mata pelajaran IPS sedang berlangsung di kelas IV antara guru kelas bernama Bapak Farid Zainul Arifin dengan siswa siswi kelas IV di SD Negeri 02 Mentaraman Kabupaten Malang. Hal ini dilakukan guna mengetahui masalah-masalah mengenai kebutuhan yang ada di kelas IV SDN 02 Mentaraman saat pembelajaran. adapun permasalahan yang muncul diantaranya : (1) penyampaian materi IPS masih menggunakan metode ceramah dan menghafal dimana metode dirasa kurang efektif (2) media yang digunakan dalam pembelajaran masih berupa LKS, Modul dan gambar tempel serta buku paket yang hanya berisi sedikit gambar dan penuh dengan tulisan sehingga membuat siswa kurang percaya terhadap kemampuan diri dalam mengerjakan tugas materi IPS. Berdasarkan data yang diperoleh, peneliti merencanakan akan membuat sebuah buku bergambar sebagai sumber belajar yang menarik yaitu berupa Booklet Nusantara dan mengkonsultasikan media kepada dosen pembimbing terlebih dahulu untuk mencari berbagai masukan.

Pengujian produk pada penelitian ini dilakukan oleh beberapa validator yaitu validator ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Sebelum diujikan kepada validator instrumen terlebih dahulu divalidasi oleh Ibu cindya Alfi, M.Pd dan bapak Mohamad fatih, M.Pd selaku dosen dosen pembimbing. Pengujian kevalidan instrumen diujikan lalu hasil penilaian tiap butir soal di analisis guna menilai kevalidan media Booklet Nusantara. Hasil validasi instrumen oleh dosen pembimbing tersebut menunjukkan kevalidan instrumen untuk ahli materi, ahli media dan ahli bahasa serta lembar instrumen yang valid mampu digunakan oleh validator untuk menilai media pembelajaran

Hasil validasi Produk

Pengembangan media booklet nusantara divalidasi oleh validator Ahli Materi yaitu bapak Trio Arista, M.Pd selaku dosen di Universitas Nahdlatul Ulama Blitar, Validasi ahli media oleh validator Ibu Ragil tri oktaviani, S.pd, M.Sn selaku dosen Universitas Nahdlatul Ulama Blitar dan validasi ahli bahasa oleh Ibu Latifatul Jannah, M.Pd selaku dosen di Universitas Nahdlatul Ulama Blitar. Validasi digunakan untuk menilai kevalidan dari produk Booklet Nusantara yang dikembangkan sebagai media sumber belajar siswa. Validasi melalui beberapa angket validasi.

Berdasarkan hasil validasi dari ahli Materi memperoleh presentase 92,5% dengan kriteria sangat valid dengan masukan menyesuaikan indikator pada produk sesuai dengan rancangan pembelajaran serta menyelaraskan tema pada gambar di booklet nusantara. Hasil dari ahli media memperoleh presentase 80% dengan kriteria cukup valid dengan masukan memperbaiki beberapa gambar yang belum sesuai. Hasil validasi ahli bahasa memperoleh presentase 95% dengan kriteria Sangat Valid dengan masukan memperjelas beberapa tanda baca.

Tabel 6. Hasil Validasi Ahli

No	Subjek penelitian	Total skor	Skor maks	Presentase hasil validasi	kriteria
1	Ahli materi	37	40	92,5%	Sangat Valid
2	Ahli media	32	40	80%	Cukup valid
3	Ahli bahasa	38	40	95%	Sangat valid

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa produk media booklet nusantara “**valid**” digunakan sebagai sumber belajar untuk siswa kelas IV di SDN 02 Mentaraman kabupaten Malang.

Hasil Analisis kemenarikan media

Uji coba media Booklet Nusantara dilakukan di SDN 02 Mentaraman Kabupaten Malang. Data diperoleh dengan mengisi angket yang sudah diberikan kepada bapak Farid Zainul Arifin, S.Pd dan 20 siswa kelas IV. Berdasarkan tingkat respon siswa tentang

kemenarikan media booklet nusantara bisa dilihat dari presentase perolehan 100% dari guru dan 100% dari 20 siswa.

Tabel 7. Hasil Kemenarikan

No	Subjek penelitian	Total skor	Skor maks	Presentase hasil validasi	kriteria
1	Guru kelas	10	10	100%	Sangat Menarik
2	Siswa kelas IV	160	160	100%	Sangat Menarik

Berdasarkan hasil presentase diatas maka media booklet mendapatkan kriteria **“sangat menarik”** dan adapat untuk digunakan sebagai sumber belajar siswa kelas IV di SDN 02 Mentaraman kabupaten malang.

Hasil Analisis Peningkatan Self Efficacy siswa

Peneliti melakukan uji coba produk booklet nusantara kepada 20 responden yaitu siswa kelas IV dengan jumlah butir soal pada angket berjumlah 20 butir. Uji coba produk dilakukan dua kali yaitu uji coba sebelum menggunakan media dan sesudah menggunakan media. Uji coba Sebelum menggunakan media diawali siswa membentuk 4 kelompok dengan jumlah per-kelompok 5 siswa. Siswa dieprintahkan untuk memahami pertanyaan yang ada pada angket lalu siswa dipersilahkan untuk mengisi angket sesuai konsidi yang dialami siswa. Penilaian skor angket dengan nilai 1 jika dijawab ” ya” dan nilai 0 jika dijawab “tidak”. Berdasarkan angket self efficacy sebelum menggunakan media memperoleh skor rata-rata 50%, maka dapat dikategorikan bahwa sebelum menggunakan media booklet jusantera siswa masih memiliki self efficacy rendah.

Uji coba selanjutnya sesudah menggunakan media melalui 20 responden memperoleh presentase nilai rata-rata 96% maka dapat diaktegorikan self efficacy siswa tinggi setelah menggunakan media booklet nusantara. Berdasarkan hasil tersebut dapat diperoleh nilai gain score sebagai berikut :

$$\begin{aligned}
 (g) &= \frac{spost - spre}{smaks - spre} \\
 (g) &= \frac{96 - 50}{100 - 50} \\
 (g) &= \frac{46}{50} \\
 (g) &= 0,92
 \end{aligned}$$

Berdasarkan nilai hasil nilai gain diatas menunjukkan bahwa niali gain score diperoleh sebesar 0.92 maka dapat disimpulkan bahwa $g \geq 0,7$ maka uji keputusan yang diperoleh dalam kategori **“peningkatan tinggi”**.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengumpulan data yang telah dilaksanakan produk yang dikembangkan berupa media Booklet Nusantara sebagai sumber belajar untuk meningkatkan slef efficacy siswa. Model pengembangan yang digunakan didalam penelitian ini yaitu model pengembangan *Borg and Gall* yang disederhanakan menggunakan 7 tahapan pengembangan, Prosedur pengembangan ini menggunakan 7 tahapan yang sudah dimodifikasi sesuai pendapat (adhana yang dikutip oleh Novitasari, 2019) pengembangan *RnD* pendidikan dengan menyesuaikan langkah-langkah prosedur pengembangan sesuai dengan kebutuhan dan kondisi penerapannya, Jika produk sudah melakukan tahap validasi ahli, maka produk pengembangan dapat dikatakan layak sehingga produk pengembangan tersebut sudah dapat dibuat.

Proses Pengembangan media booklet Nusantara

Tahapan dalam pengembanaan sebagai berikut : (1) Tahap Pertama Potensi Dan Masalah, Pada tahap analisis awal peneliti melakukan beberapa teknik pengumpulan data yaitu observasi dan wawancara nonterstruktur terkait penentuan objek dan subyek penelitian di SDN 02 mentaraman Kabupaten Malang serta pemberian alternatif solusi pemecahan masalah yaitu peneliti memilih *Booklet* sebagi media pembelajaran yang digunakan dalam penunjang mata pelajaran IPS. (2) Tahap Kedua Pengumpulan Data yaitu pengumpulan data dari berbagai Sumber dari referensi yang digunakan peneliti

untuk mengembangkan media pembelajaran yaitu menggunakan jurnal, buku dan internet yang bertujuan untuk mempermudah peneliti dalam proses pembuatan produk *Booklet Nusantara*. (3) Tahap Ketiga Desain Produk Awal, prosedur pengembangan terdiri dari 2 bagian awal yaitu a) Pemilihan materi, Keragaman Budaya melalui buku, jurnal, skripsi, dan internet yang relevan, sehingga dapat memudahkan peneliti untuk membuat produk pengembangan tersebut. Selain itu pemilihan materi juga dilakukan berdasarkan analisis awal dan analisis kebutuhan penelitian. dan b) Perancangan Desain Awal, kemudian produk yang dihasilkan berupa media *Booklet Nusantara Materi Keragaman Budaya* bertujuan untuk menambah variasi pembelajaran, pada muatan pembelajaran IPS yang ada di SDN 02 mentaraman Kabupaten Malang. (4) Tahap Keempat Validasi Ahli terhadap 3 validator yaitu : ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. (5) Tahap ke kelima peneliti melakukan revisi produk sesuai kritik dan saran dari validator. (6) Tahap Keenam uji coba produk sebelum dan sesudah penggunaan media untuk menilai produk akhir yang dikembangkan oleh peneliti. Uji coba produk dilakukan oleh 1 guru kelas dan 20 siswa kelas IV di SDN 02 mentaraman Kabupaten.

Kevalidan Media Pembelajaran *Booklet Nusantara*

Uji kevalidan adalah cara untuk mengetahui kevalidan hasil produk oleh validasi melalui pengisian instrumen untuk mendapatkan data valid sesuai pendapat Sugiyono (2017). Kevalidan ini diperoleh dari beberapa validasi ahli yaitu ahli metri, ahli media dan ahli bahasa. Adapun hasil validasi sebagai berikut :

1. Validasi ahli materi

Media booklet nusantara divalidasikan kepada ahli materi yaitu bapak Trio Arista, M.Pd selaku dosen Universitas Nahdlatul Ulama Blitar pada tanggal 11 januari 2023 dengan keptusan uji memperoleh kriteria **“sangat valid.”**

Media *Booklet* dikembangkan dengan beberapa pertimbangan melalui kritik dan saran dari ahli validator guna menyempurnakan media pembelajaran, sehingga siswa dapat memahami media pembelajaran dengan baik dan proses pembelajaran berjalan dengan baik hal ini selaras dengan pendapat (Intika, 2018) media pembelajaran merupakan perantara yang mengandung materi pelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh guru dan siswa pada proses pembelajaran berlangsung sebagai media penunjang kegiatan belajar mengajar.

2. Valdasi Ahli Media

Media booklet nusantara divalidasikan kepada ahli media yaitu Ibu Ragil Tri Oktviani, S.Pd, M.Sn. selaku dosen Universitas Nahdlatul Ulama Blitar pada tanggal 13 Januari 2023, dengan keputusan uji memperoleh kriteria **“Cukup Valid”**

Penggunaan media *Booklet Nusantara* dilakukan untuk menyempurnakan *Booklet* melalui beberapa pertimbangan terkait kritik/saran yang diberikan beberapa ahli media guna menyempurnakan media pembelajaran agar mempermudah proses belajar siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat Prasilaputri yang dikutip oleh (Setyaningsih, 2019) *Booklet* merupakan media teknologi dan media pendamping pembelajaran dikelas serta diharapkan bisa meningkat karakter pembelajaran peserta didik. Maka dari itu, media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan minat dalam proses belajar mengajar yang dilaksanakan oleh guru dan siswa.

3. Validasi Ahli Bahasa

Media booklet nusantara divalidasikan kepada validator Ahli Bahasa yaitu Ibu Latifatul Jannah, M.Pd selaku dosen Universitas Nahdlatul Ulama Blitar pada tanggal 22 Desember 2022, dengan keputusan uji memperoleh kriteria **“sangat valid”**

Pengembangan media *Booklet* dilakukan untuk menyempurnakan media pembelajaran guna menunjang proses pembelajaran dengan penggunaan bahasa yang efektif dan mudah dipahami oleh guru dan peserta didik, sehingga proses pembelajaran berjalan dengan baik. Sesuai dengan (Arista dan Pratiwi, 2016) Salah satu keunggulan *Booklet* yaitu, dengan penggunaan bahasa *Booklet* yang sederhana. Maka dari itu, Penggunaan Bahasa *Booklet* harus sesuai dengan pemahaman siswa saat melakukan proses pembelajaran dikelas.

Kemenarikan Media *Booklet* Nusantara sebagai sumber belajar

Kemenarikan produk booklet nusantara dapat diketahui melalui pemberian angket kepada guru kelas dan 20 siswa di kelas IV di SDN 02 Mentaraman Kabupaten Malang. Berdasarkan hasil uji coba yang dilakukan peneliti maka hasil kemenarikan respon guru dan siswa memperoleh keputusan uji sangat menarik. Sehingga media booklet nusantara dapat digunakan sebagai sumber belajar IPS. Kemenarikan media dibuktikan dengan keantusiasan siswa dalam mengerjakan soal-soal atau tugas yang diberikan oleh peneliti. Pernyataan tersebut mampu membuktikan bahwa media booklet nusantara mampu menjadi sumber belajar bagi siswa di kelas IV khususnya untuk Mata Pelajaran IPS materi Keanekaragaman budaya di Indonesia

Peningkatan self efficacy oleh media booklet nusantara sebagai sumber belajar

Hasil penelitian menunjukkan peningkatan self efficacy siswa yang dapat dilihat dari skor akhir hasil angket sebelum menggunakan media dan sesudah menggunakan media pembelajaran booklet nusantara. Kesimpulan dari hasil angket sebelum dan sesudah menggunakan booklet nusantara adanya peningkatan self efficacy siswa. Berdasarkan tabel rekapitulasi uji coba kepada 20 siswa media booklet nusantara dapat meningkatkan self efficacy siswa dengan perolehan nilai gain "peningkatan sangat tinggi". Sehingga terjadi peningkatan kepercayaan terhadap kemampuan masing-masing siswa dalam belajar sebelum dan sesudah menggunakan media booklet nusantara dari 50% menjadi 96%. (Intika, dkk, 2018) Media *Booklet* Nusantara sebagai sumber belajar untuk meningkatkan self efficacy.

KESIMPULAN

Pengembangan media booklet nusantara sebagai sumber belajar melalui 7 tahapan yaitu: potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi ahli, revisi desain produk, uji coba produk dan revisi produk. Berdasarkan 7 tahapan tersebut diukur dengan sebuah instrumen penilaian produk.

Kevalidan media booklet nusantara dibuktikan dengan hasil validasi ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Hasil validasi dari ahli materi memperoleh presentase 92,5 % dengan kategori sangat valid dapat digunakan dengan revisi. Hasil validasi ahli media memperoleh presentase 80% dengan kriteria cukup valid dan dapat digunakan dengan revisi. Hasil dari validasi ahli bahasa memperoleh presentase 95% dengan kriteria sangat valid dan dapat digunakan dengan revisi. Keputusan uji tersebut dapat disimpulkan bahwa media booklet dapat diujicobakan setelah media direvisi ke kelas yang ingin diteliti,

Kemenarikan media booklet nusantara sebagai sumber belajar untuk meningkatkan self efficacy pada materi IPS memperoleh presentase respons 100% dari ahli pengguna guru dan presentase 100% dari respons 20 siswa dan dinyatakan "**sangat menarik**" sehingga media booklet dapat digunakan sebagai media sumber belajar siswa dan pendukung semangat belajar siswa pada mata pelajaran IPS materi keanekaragaman budaya di Indonesia siswa kelas IV.

Peningkatan self efficacy siswa kelas IV di SDN 02 Mentaraman kabupaten Malang dilihat dari presentase angket yang diberikan sebelum dan sesudah menggunakan media memperoleh skor 50% sedangkan sesudah menggunakan media 96%. selanjutnya presentase tersebut di nilai dengan rumus gain score diperoleh sebesar 0,92 maka dapat disimpulkan bahwa $g \geq 0,7$ maka uji keputusan yang diperoleh dalam kategori "**peningkatan sangat tinggi**".

DAFTAR RUJUKAN

- Alfi, C., Perdana, K.R. (2019). *Pengembangan Model Pembelajaran PBL Berbasis Blended Learning pada Mahasiswa PGSD UNU Blitar*. Jurnal Riset dan Konseptual. Vol 4 No.4. Hal 539 Akbar,Sa'dun.(2013) *.Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Azzahra.2018. *Pengembangan Alat Bantu Modifikasi Kaca Pembesar Untuk Anak Penyandang Low Vision Di Sekolah Dasar Kota Malang*. Skripsi : UMM
- Fatih M. & Alfi C. (2021). *Pengembangan Monopoli Karakter Berbasis Permainan Simulasi sebagai Upaya Peningkatan Kecerdasan Sosioemosi Siswa Sekolah Dasar di Kota Blitar*. Jurnal Pendidikan. Vol. 5 No.1. Hal 51
- Fatih. (2018). *Pengembangan Media pembelajaran Saintifik berbasis Multimedia melalui model Discovery Leraning (Studi pada Tema Selamatkan Mahkhluk Hidup Kelas 6 SDN Kepanjen Kidul 2 Kota Blitar)*.Jurnal Pendidikan. Vol.2 No.2. hal 138
- Fahrurrazzi. (2018). *Hakikat Pembelajaran Yang Efektif Oleh : Fakhurrazi * ABSTRAK*. XI(1), 85–99. diakses pada 28 Maret 2022
- Hasanah, U., Dewi, N., & Rosyida, I. (2019). *Self-Efficacy Siswa SMP Pada Pembelajaran Model Learning Cycle 7E (Elicit, Engange, Explore, Explain, Elaborate, Evaluate, And Extend)*. Prisma Prosiding Seminar Nasional Matematika, 2, 551–555. diakses pada 28 Maret 2022
- Intika, T. (2018). *Pengembangan Media Booklet Science for Kids Sebagai Sumber Belajar Di Sekolah Dasar*. JRPD (Jurnal Riset Pendidikan Dasar), 1(1), 10–17. <https://doi.org/10.26618/jrpd.v1i1.1234> di akses pada 28 Maret 2022
- Komariah, S., Suhendri, H., & Hakim, A. R. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Siswa SMP Berbasis Android*. JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika), 4(1), 43. <https://doi.org/10.30998/jkpm.v4i1.2805> diakses pada 28 Maret 2022
- Nazir. (2017). *Metode Penelitian*. Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia
- Novitasari. (2019). *Pengembangan Modul Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan (Penjaskes) Melalui Pendekatan Jelajah Alam Sekitar Untuk Kelas II SD/MI*. Journal of Chemical Information and Modeling, 53(9), 1689–1699
- Samsinar, S. (2019). *Urgensi Learning Resources (Sumber Belajar)*. Jurnal Kependidikan, 13, 194–205.
- Setyaningsih, E. (2019). *Pengembangan Media Booklet Berbasis Potensi Lokal Kalimantan Barat Pada Materi Keanekaragaman Hayati Pada Siswa KelasX DI SMA Muhammadiyah 1 Pontianak*. Skripsi, 126(1), 1–7
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabet..
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta, CV
- Taufik, dkk.(2016), “Rancang Bangun Sistem Informasi pelelangan Ikan Berbasis Web Pada Tempat Pelelangan Ikan Kabupaten Situbondo Jawa Timur”, Jurnal Ilmiah Teknologi dan Informasia (JITIKA). Google Cendekia, <http://scholar.google.ac.id>, STIMIK PPKIA Pradmya Paramitra
- Tegeh, I Made. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*.Yogyakarta: Graha Ilmu, 2014.
- Yuliyani, R. (2017). *Peran Efikasi Diri (Self efficacy) Dan Kemampuan Berpikir Positif Terhadap Kemampuan Pemecahan*. 7(2), 130–143.