

## PENGEMBANGAN MEDIA SPOTLIGHT BOOK UNTUK SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Hendika Dwi Naufalutfi, Intan Rahmawati, Ervina Eka Subekti  
Universitas PGRI Semarang, Jl. Sidodadi Timur No. 24 Semarang  
email: hendika\_dwi5@yahoo.com

**Abstract:** This research aimed to develop *spotlight book* media on IPS course for the fourth grade of elementary school. This research used research methodology of *Research and Development (R&D)*. This research used development procedure who is published by Sugiyono. Tabulation of data was taken from validation of media expert, IPS course expert, student questionnaire responses, and the results of the evaluation test. The results of data analysis on validation of media expert was 92.64% (very good), IPS course expert was 91.67% (very good), student questionnaire responses was 92.89% (very good), and the value average was 81.73 with the thoroughness of result study learning reached 90%. This case showed *spotlight book* media was feasible and effective used in classroom learning for the fourth grade of elementary school.

**Keywords:** Development, Interactive book, *Spotlight Book*, Social Science

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *spotlight book* pada mata pelajaran IPS materi jenis pekerjaan kelas IV sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metodologi penelitian *Research and Delevopment (R&D)*. Dengan prosedur pengembangan yang dikemukakan oleh Sugiyono. Pengolahan data diambil dari validasi ahli media, ahli materi IPS, angket tanggapan siswa, dan hasil tes evaluasi. Hasil analisis data pada validasi ahli media 92,64% sangat baik, ahli materi 91,67% sangat baik, angket tanggapan siswa 92,89% sangat baik, dan rata-rata nilai evaluasi belajar 81,73 dengan ketuntasan hasil belajar mencapai 90%. Hal ini menunjukkan media *spotlight book* layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran kelas IV sekolah dasar.

**Kata kunci:** Pengembangan, Buku interaktif, *Spotlight Book*, IPS

### Pendahuluan

Pendidikan diakui sebagai solusi alternatif dalam menumbuh kembangkan potensi dan *skill* anak didik agar menjadi generasi siap pakai dan mampu menghadapi segala tantangan yang menyangkut perubahan sosial dalam kehidupan masyarakat sebagai generasi penerus bangsa, anak didik diharapkan mampu mengoptimalkan segenap potensi dirinya untuk melakukan perubahan bagi

kemajuan bangsa ke depan. Siswa memiliki potensi luar biasa yang harus dikembangkan, hal ini dapat dikembangkan pada saat siswa memasuki bangku sekolah. Guru mempunyai peranan yang sangat penting dalam meningkatkan mutu pembelajaran karena terlibat langsung dalam upaya mempengaruhi, membina, dan mengembangkan kemampuan peserta didiknya. Untuk memperoleh hasil yang baik dalam proses pembelajaran maka

proses pembelajaran harus ditunjang dengan media yang mendukung, karena media pembelajaran merupakan perantara atau pengantar terjadinya komunikasi yang baik dan menyenangkan antara guru dengan peserta didik.

Penggunaan media pembelajaran sangat penting terutama dalam mengajar siswa Sekolah Dasar yang rata-rata berusia 7-11 tahun. Berdasarkan teori perkembangan Jean Piaget dalam Soegeng (2013: 122) pada usia tersebut manusia memasuki tahap operasional konkret, yaitu telah memiliki kemampuan berpikir logis akan tetapi dengan dibantu benda-benda yang bersifat konkret atau nyata, artinya dalam kegiatan pembelajaran siswa memerlukan benda nyata yang dapat memudahkan ia berpikir di dalam pembelajaran karena terlibat langsung dalam upaya mempengaruhi, membina, dan mengembangkan kemampuan peserta didiknya.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru kelas IV SD Negeri Karangjati 02 Kabupaten Tegal yaitu Bapak Khaerudin, S.Pd.SD, mengatakan bahwa sekolah sudah memiliki beberapa media pembelajaran yang diberikan oleh pemerintah berupa

alat peraga dan CD penunjang pembelajaran, hampir tiap tahun dari pemerintah mendistribusikan, namun kurang dimanfaatkan oleh pihak sekolah. Lebih lanjut beliau juga menyampaikan bahwa penggunaan media sangat membantu pembelajaran hal tersebut yang dapat menarik minat belajar siswa sehingga tujuan pembelajaran bisa tercapai, akan tetapi kurangnya pengetahuan teknologi oleh guru kelas mengakibatkan media berbasis elektronik jarang digunakan dalam pembelajaran di kelas. Dari permasalahan tersebut mengakibatkan proses pembelajaran yang dilaksanakan guru masih menggunakan metode konvensional seperti ceramah, diskusi, tanya jawab, dan penugasan.

Dari permasalahan tersebut, perlu adanya media pembelajaran yang dapat menumbuhkan minat peserta didik agar antusias dalam menjalani proses pembelajaran. Sehingga proses pembelajaran berjalan efektif dan efisien dalam rangka memberi penjelasan kepada peserta didik. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima guna merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat

mendorong terjadinya proses belajar (Mufarrokah, 2009: 103). Salah satu cara untuk meningkatkan minat dan prestasi belajar peserta didik adalah dengan menggunakan media yang kreatif, dimana peserta didik akan lebih terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran.

Arsyad (2014: 3) mengatakan “kata *media* berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’ atau ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Gerlach & Ely (dalam Salahudin, 2015: 119) juga mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi, yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Sukmadinata (2013: 318), pembelajaran adalah upaya guru menciptakan situasi agar siswa belajar, meliputi penggunaan berbagai media.

Manfaat penggunaan media pembelajaran menurut Hamalik (dalam Arsyad, 2014: 19) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis

terhadap siswa. Lebih lanjut Levie & Lentz (dalam Arsyad, 2014: 20) mengemukakan bahwa ada empat fungsi media pembelajaran, yaitu (1) fungsi atensi, (2) fungsi afektif, (3) fungsi kognitif, dan (4) fungsi kompensatoris.

Selanjutnya, berdasarkan permasalahan di atas maka dilakukan penelitian pengembangan yang berjudul “Pengembangan Media *Spotlight Book* Mata Pelajaran IPS Materi Jenis Pekerjaan Kelas IV Sekolah Dasar”. *Spotlight Book* termasuk dalam salah satu jenis buku interaktif. Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia, buku adalah lembar kertas yang berjilid, berisi tulisan atau kosong; kitab. Sedangkan menurut *oxford dictionary*, buku mempunyai arti sebagai hasil karya tulis atau dicetak dengan halaman-halaman yang dijilid satu sisi ataupun juga merupakan suatu hasil karya yang ditujukan untuk penerbitan. Sedangkan arti dari interaktif adalah bersifat saling melakukan aksi, antar hubungan, saling aktif. Dengan demikian buku interaktif dapat berarti sebagai lembar kertas yang berjilid yang dapat melakukan aksi, antar hubungan, dan saling aktif.

Jenis-jenis buku interaktif memiliki bermacam-macam bentuk, yaitu (1) Buku interaktif *pop up*, merupakan jenis buku

interaktif berupa lipatan gambar yang terlihat 3 dimensi dengan menggunakan lipatan kertas. (2) Buku interaktif *peek a book*, terkadang disebut juga dengan buku interaktif *lift a flap*, merupakan jenis buku interaktif yang halaman bukunya harus dibuka untuk mengetahui kejutan di balik halaman tersebut. (3) Buku interaktif *pull tab*, merupakan jenis buku interaktif berupa kertas yang ditarik pada halaman berikutnya. (4) Buku interaktif *hidden objects book*, jenis buku yang mengajak anak untuk menentukan objek yang telah disamarkan pada bagian halaman dan membawa cerita melalui itu. (5) Buku interaktif games, jenis buku interaktif berupa permainan menggunakan alat tulis atau tidak menggunakan alat tulis. (6) Buku interaktif *participation*, jenis buku interaktif yang berisi penjelasan atau cerita disertai dengan tanya jawab dan atau instruksi untuk melakukan sesuatu guna menguji penjelasan atau cerita yang ada dalam buku tersebut. (7) Buku interaktif *play-a-song* atau *play-a-sound*, merupakan jenis buku interaktif yang dilengkapi dengan tombol-tombol yang apabila ditekan akan mengeluarkan bunyi-bunyian berupa lagu atau suara-suara yang berhubungan dengan cerita di dalam bukunya. (8) Buku interaktif *touch and feel*, jenis buku interaktif yang biasa

digunakan untuk anak usia *pre-school* dengan tujuan untuk mengembangkan minat mereka dalam belajar mengenai tekstur berbeda, misalnya bulu halus pada gambar burung. (9) Buku interaktif campuran, jenis buku interaktif yang berisi gabungan dari beberapa bentuk jenis penerapan bentuk buku interaktif. contoh buku interaktif yang berisi campuran antara *pull up* dan *peek a book*. (10) Buku interaktif *spotlight book*, jenis buku interaktif yang berdesain memfokuskan perhatian suatu obyek/pokok materi pada satu halaman.

Permasalahan dalam penelitian ini adalah bagaimana pengembangan media *spotlight book* pada mata pelajaran IPS materi jenis pekerjaan kelas IV sekolah dasar? Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengembangkan media *spotlight book* pada mata pelajaran IPS materi jenis pekerjaan kelas IV Sekolah Dasar.

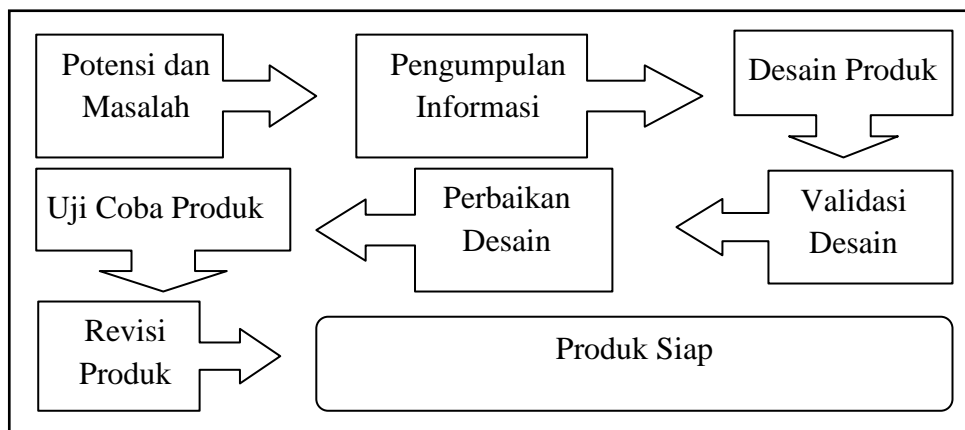
### **Metode**

Metode yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)* yaitu rangkaian proses atau langkah-langkah dalam rangka mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada agar dapat

dipertanggungjawabkan. Sugiyono (2014: 407) “Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut”.

Prosedur pengembangan ini dilakukan berdasarkan tahapan langkah-langkah pengembangan yang dikemukakan

oleh Sugiyono (2014: 408-426), yaitu: potensi dan masalah, pengumpulan informasi, desain produk, validasi desain, perbaikan desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk, pembuatan produk masal. Untuk selanjutnya dari langkah-langkah tersebut dapat dimodifikasi seperti terlihat pada Gambar 1.



**Gambar 1. Modifikasi Langkah-Langkah Penelitian Pengembangan**

Produk media *spotlight book* dalam pembelajaran IPS materi jenis pekerjaan, diuji tingkat kelayakannya sebagai hasil dari pengembangan. Tingkat kelayakan media diketahui melalui hasil analisis kegiatan ujicoba yang dilaksanakan melalui dua tahap, yaitu: a) uji ahli materi pelajaran dan ahli media pembelajaran. Kegiatan ini dilakukan untuk menelaah produk awal dan memberikan masukan untuk perbaikan, b) angket respon siswa. Kegiatan ini dilakukan untuk mengetahui

respon siswa terhadap media *spotlight book*. Penelitian dilakukan pada tanggal 24, 25 dan 27 Februari 2017. Subyek penelitian adalah siswa kelas IV SD Negeri Karangjati 02 Kabupaten Tegal sebanyak 30 siswa, ahli media pembelajaran, ahli materi pembelajaran IPS dari Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang. Pada ujicoba produk pertama dilakukan dalam skala kecil

(jumlah siswa sedikit) 4 dan 8 siswa kemudian pada seluruh siswa kelas IV SD Negeri Karangjati 02 Kabupaten Tegal.

Metode pengumpulan data menggunakan angket digunakan angket penilaian ahli media, ahli materi dan angket penilaian (respon) siswa dan soal evaluasi untuk mengetahui hasil belajar siswa. Instrumen angket penilaian produk pengembangan dan angket penilaian (respon) siswa disusun menggunakan skala *Likert* (skala bertingkat) dan skala *Guttman*. Penelitian pengembangan ini digunakan dua teknik analisis data yaitu analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif. Data kualitatif berupa komentar dan saran perbaikan produk dari ahli media pembelajaran dan ahli materi pembelajaran yang dideskripsikan secara deskriptif kualitatif untuk perbaikan produk yang dikembangkan. Sedangkan data kuantitatif berupa skor penilaian ahli media pembelajaran, ahli materi, serta siswa kelas IV yang berupa pengisian lembar angket dan hasil belajar siswa yang berupa soal pilihan ganda sebanyak 25 butir soal.

### Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian ini adalah media *spotlight book* sebagai penunjang dalam

proses pembelajaran di kelas untuk materi jenis pekerjaan dalam kegiatan ekonomi dalam memanfaatkan sumber daya alam. Media *spotlight book* sudah melalui beberapa penilaian dari para ahli dan beberapa revisi. Revisi didasarkan atas saran dan komentar *reviewer* yaitu ahli media, dan ahli materi.

Media *spotlight book* dalam penelitian ini merupakan media yang berupa buku, dimana buku tersebut berisi materi jenis pekerjaan dalam kegiatan ekonomi dalam memanfaatkan sumber daya alam yang disajikan sesuai dengan kompetensi yang akan dicapai dan tingkat perkembangan peserta didik. Media *spotlight book* ini bertujuan agar siswa lebih aktif dalam pembelajaran, serta diharapkan mampu meningkatkan keterampilan menjelaskan materi atau berbicara dan mendengarkan materi atau menyimak sesama teman diskusinya. Dalam temuan penelitian dan pengembangan media *spotlight book* dapat dilihat lebih rinci berdasarkan langkah-langkah yang meliputi desain, tahap pengembangan, penerapan dan evaluasi yang dijabarkan sebagai berikut.

#### 1. Desain

Tahap desain diperoleh hasil dengan konsep desain dari media *spotlight book* ini terdiri dari enam

langkah yaitu: 1) menetapkan tujuan pengembangan 2) ide desain *spotlight book*, 3) mencari gambar jenis pekerjaan, 4) menentukan materi yang sesuai dengan gambar, 5) mengurutkan materi sesuai buku rujukan, dan 6) mendesain *spotlight book*.

## 2. Tahap Pengembangan

### a. Langkah-langkah Pengembangan

Pada langkah ini terdiri dari beberapa tahap meliputi: 1) membuat tujuan pengembangan, 2) mengumpulkan alat dan bahan dengan menyesuaikan materi, 3) mendesain *cover* depan dan belakang buku *spotlight book* dengan menggunakan aplikasi *corel draw* dan *adobe photoshop*, 4) membuat desain pada halaman 1 sampai 10 yang sudah disesuaikan dengan urutan materi, 5) membuat gerigi lingkaran yang berisi gambar jenis pekerjaan yang dijadikan

media untuk memutar pada media *spotlight book*. 6) memotong gambar desain yang telah diprint dengan ukuran kertas A3+ 310 gsm sesuai bentuk desain gambar, 7) merangkai gerigi lingkaran dengan ditempelkan pada kedua sisi kertas duplek dengan ukuran 27x23 cm, 8) menempelkan mika hitam yang sudah dibuat pola pada desain yang sudah ditentukan 9) menggabungkan rangkaian desain menjadi buku dan dijilid *softcover*. Hal tersebut difungsikan untuk memberikan kesan rapi dan mempermudah media saat digunakan dalam proses pembelajaran di kelas.

### b. Penilaian Pengembangan

Penilaian dilakukan dengan cara melakukan validasi media dan materi, dari hasil penilaian diperoleh data seperti pada Tabel 1.

**Tabel 1. Hasil Validasi Pertama Ahli Media**

No.	Aspek Penilaian	Jumlah Skor	Skor Ideal	Persentase	Kriteria
1	Penilaian Media <i>Spotlight Book</i>	8	12	66,67%	Baik
2	Indikator Kesesuaian Produk	13	16	81,25%	Sangat Baik
3	Indikator Kelayakan Produk	9	12	75%	Baik
4	Indikator Kontribusi Produk	9	12	75%	Baik
5	Indikator Keunggulan Produk	12	16	75%	Baik
Total		51	68		

**Tabel 2. Hasil Validasi Kedua Ahli Media**

No.	Aspek Penilaian	Jumlah Skor	Skor Ideal	Persentase	Kriteria
1	Penilaian Media <i>Spotlight Book</i>	12	12	100%	Sangat Baik
2	Indikator Kesesuaian Produk	14	16	87,5%	Sangat Baik
3	Indikator Kelayakan Produk	12	12	100%	Sangat Baik
4	Indikator Kontribusi Produk	10	12	83,34%	Sangat Baik
5	Indikator Keunggulan Produk	15	16	93,75%	Sangat Baik
Total		63	68		

**Tabel 3. Hasil Validasi Pertama Ahli Materi**

No .	Aspek Penilaian	Jumlah Skor	Skor Ideal	Persentase	Kriteria
1	Indikator Kesesuaian Produk	12	16	75%	Baik
2	Indikator Kelayakan Produk	18	20	90%	Sangat Baik
3	Indikator Penyajian Produk	8	12	66,67%	Baik
4	Indikator Kompetensi Produk	18	24	75%	Baik
Total		56	72		

**Tabel 4. Hasil Validasi Pertama Ahli Materi**

No .	Aspek Penilaian	Jumlah Skor	Skor Ideal	Persentase	Kriteria
1	Indikator Kesesuaian Produk	16	16	100%	Sangat Baik
2	Indikator Kelayakan Produk	20	20	100%	Sangat Baik
3	Indikator Penyajian Produk	9	12	75%	Baik
4	Indikator Kompetensi Produk	21	24	87,5%	Sangat Baik
Total		66	72		



### 3. Penerapan

Setelah media *spotlight book* dinyatakan layak sebagai media pembelajaran. Langkah selanjutnya yaitu ujicoba produk media tersebut. Ujicoba produk pertama dilakukan dalam dengan skala kecil (jumlah siswa sedikit) 4 dan 8 siswa kemudian pada seluruh siswa kelas IV SD Negeri Karangjati 02 Kabupaten Tegal.

Berdasarkan uji coba produk media *spotlight book* tersebut, siswa selanjutnya

diberikan penilaian atau respon terhadap media *spotlight book* dan soal evaluasi sebagai alat untuk mengukur hasil belajar siswa setelah menggunakan media tersebut. Penilaian atau respon siswa dilakukan dengan angket (ya-tidak) yang disesuaikan dengan apa yang dirasakan oleh siswa dan soal evaluasi setelah melakukan pembelajaran dengan menggunakan media tersebut. Berikut ini merupakan respon siswa hasil dari uji coba yang diterapkan:

**Tabel 5. Hasil Penilaian Respon 4 Siswa**

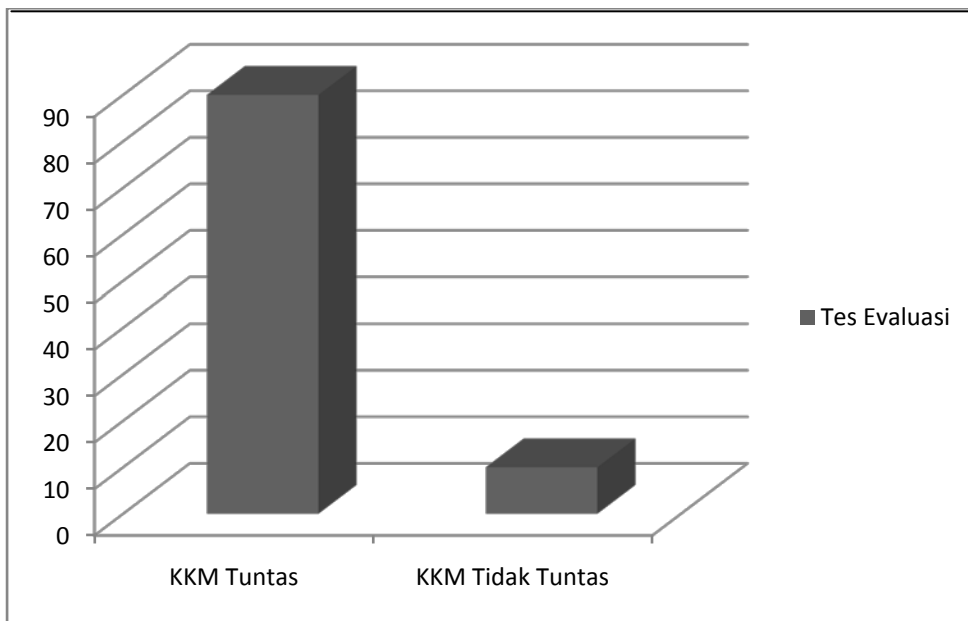
No	Aspek Penilaian	Jumlah Skor	Skor Ideal	Persentase	Kriteria
1	Kemudahan Pemahaman	11	12	91,67%	Sangat Baik
2	Keaktifan dalam Belajar	11	12	91,67%	Sangat Baik
3	Minat terhadap <i>Spotlight Book</i>	20	20	100%	Sangat Baik
4	Penggunaan Media	15	16	93,75%	Sangat Baik
	Total	57	60		

**Tabel 6. Hasil Penilaian Respon 8 Siswa**

No	Aspek Penilaian	Jumlah Skor	Skor Ideal	Persentase	Kriteria
1	Kemudahan Pemahaman	24	24	100%	Sangat Baik
2	Keaktifan dalam Belajar	24	24	100%	Sangat Baik
3	Minat terhadap <i>Spotlight Book</i>	40	40	100%	Sangat Baik
4	Penggunaan Media	32	32	100%	Sangat Baik
	Total	120	120		

**Tabel 7. Hasil Penilaian Seluruh Siswa**

No	Aspek Penilaian	Jumlah Skor	Skor Ideal	Persentase	Kriteria
1	Kemudahan Pemahaman	85	90	94,44%	Sangat Baik
2	Keaktifan dalam Belajar	81	90	90%	Sangat Baik
3	Minat terhadap <i>Spotlight Book</i>	145	150	96,67%	Sangat Baik
4	Penggunaan Media	107	120	87,17%	Sangat Baik
Total		418	450		



**Gambar 2. Ketuntasan Hasil Tes Evaluasi**

#### 4. Evaluasi

Evaluasi dimaksudkan untuk menyempurnakan suatu produk penelitian dan pengembangan yang dikembangkan oleh peneliti. Evaluasi didasarkan oleh keseluruhan komentar

dan saran dari ahli media dan ahli materi, hasil angket siswa serta hasil tes evaluasi. Selanjutnya media *spotlight book* dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran di kelas IV pada semester II. Penggunaan media *spotlight*

*book juga* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat dari nilai tes evaluasi yang sudah dikerjakan siswa mendapat persentase ketuntasan hasil belajar sebanyak 90%. Maka dapat dikatakan media *spotlight book* efektif digunakan sebagai media pembelajaran di kelas.

Media *spotlight book* ini dikembangkan berdasarkan langkah-langkah penelitian dan pengembangan (*research and development*). Metode penelitian dan pengembangan adalah metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji kelayakan produk tersebut. Prosedur pengembangan media *spotlight book* menggunakan desain pengembangan dari Sugiyono (2014: 298). Media *spotlight book* ini dikembangkan dengan menghasilkan produk berupa media pembelajaran. Dalam media *spotlight book* ini dikembangkan indikator pencapaian kompetensi berdasarkan kompetensi dasar mata pelajaran, hal ini ditujukan agar produk media pembelajaran mampu mencakup indikator pada kompetensi dasar.

Dalam pengembangannya, media perlu divalidasi oleh ahli sebelum diujicobakan untuk mengetahui

kelayakannya. Validator terdiri dari ahli media pembelajaran, dan ahli materi serta direspon oleh siswa. Berdasarkan hasil penilaian oleh ahli media dan ahli materi dilakukan perbaikan media yang dikembangkan. Selanjutnya peneliti mengujicobakan produk di SD Negeri Karangjati 02 Kabupaten Tegal untuk mengetahui hasil penilaian respon siswa.

Hasil validasi ahli media dan ahli materi, diperoleh data pada validasi tahap pertama untuk ahli media dan ahli materi masing-masing dengan persentase 75% dan 77,78%, sehingga dilakukan revisi produk media, selanjutnya dilakukan validasi tahap kedua dengan hasil validasi ahli media 92,64% sedangkan hasil validasi ahli materi 91,67%. Dilihat pada hasil validasi tahap kedua dapat disimpulkan bahwa media *spotlight book* dapat membantu konsentrasi belajar siswa sehingga siswa mendapat pengetahuan yang lebih dan mudah dalam memahami materi. Selain itu adanya media ini siswa lebih antusias dan aktif dalam proses pembelajaran serta menumbuhkan keterampilan siswa dalam menjelaskan dan mendengarkan penjelasan oleh sesama temannya sesuai dengan cara pemakaian yang diterapkan pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) peneliti. Hal ini

sejalan dengan pendapat Gerlach & Ely (dalam Salahudin, 2015: 119) dimana media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi, yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap.

Hasil angket tanggapan siswa yang dilakukan oleh seluruh siswa kelas IV SD Negeri Karangjati 02 Kabupaten Tegal diperoleh persentase hasil penilaian sebesar 92,89%. Hasil tersebut berada pada kualifikasi sangat baik. Sedangkan untuk hasil belajar siswa meningkat setelah menggunakan media *spotlight book* rata-rata hasil belajar sebesar 81,73 serta persentase ketuntasan hasil belajar yang sudah mencapai KKM 90%. Hal ini dapat terjadi karena ketika dalam proses pembelajaran menggunakan media *spotlight book* terbukti dapat meningkatkan pemahaman siswa yang dilihat dari hasil belajar siswa. Selain adanya peningkatan hasil belajar, juga adanya minat belajar siswa yang meningkat dibuktikan dengan hasil respon angket tanggapan siswa yang berada pada kualifikasi sangat baik. Hal ini sesuai dengan fungsi media pembelajaran menurut Levie & Lentz (dalam Arsyad, 2014: 20) mengemukakan bahwa ada empat fungsi

media pembelajaran, yaitu (1) fungsi atensi, (2) fungsi afektif, (3) fungsi kognitif, dan (4) fungsi kompensatoris.

Pemanfaatan media *spotlight book* juga dapat digunakan dengan beberapa model pembelajaran kooperatif seperti model pembelajaran *jigsaw*, *Think Pair Share* (TPS), *Two Stay Two Stray* (TSTS), *snowball throwing*, dan *student facilitator and explaining*. Dalam penggunaan media yang dilakukan peneliti di kelas uji coba menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) peserta didik mampu menjelaskan materi yang didapat kepada temannya dan peserta didik lain yang mampu menyimak penjelasannya dari temannya tersebut, ini dibuktikan dengan hasil penilaian afektif dan psikomotorik peserta pada proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan tujuan model pembelajaran kooperatif menurut Suprijono (2015: 80) mengatakan model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai hasil belajar berupa prestasi akademik, toleransi, menerima keragaman, dan pengetahuan keterampilan sosial.

Berdasarkan *range* persentase kriteria kualitatif dan peningkatan hasil belajar siswa menunjukkan media *spotlight book* yang disusun sangat baik

sehingga dapat dinyatakan bahwa media *spotlight book* layak digunakan dalam pembelajaran.

### Simpulan dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media *spotlight book*, diperoleh data yang menunjukkan bahwa media *spotlight book* layak digunakan sebagai media pembelajaran di kelas IV. Media *spotlight book* dapat membantu konsentrasi belajar siswa sehingga siswa mendapat pengetahuan yang lebih dan mudah dalam memahami materi. Selain itu adanya media ini siswa lebih antusias dan aktif dalam proses pembelajaran serta menumbuhkan keterampilan siswa dalam menjelaskan dan mendengarkan penjelasan materi oleh sesama temannya.

Mengingat media *spotlight book* telah dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran di kelas IV, maka diharapkan pemanfaatan media pembelajaran *spotlight book* bisa

diterapkan dalam proses pembelajaran sebagai media untuk mengembangkan berbagai aktivitas dan konsep pemahaman peserta didik.

### Daftar Pustaka

- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Mufarrokah, Anisatul. 2009. *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Teras.
- Salahudin, Anas. 2015. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Soegeng, A. Y. 2013. *Filsafat Pendidikan*. Semarang: IKIP PGRI Semarang Press.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdayakarya.
- Suprijono. Agus 2015. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta. Pustaka Pelajar.