

**SKRIPSI****PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN KARTU HURGAMA  
(HURUF GAMBAR ANGKA) PADA TEMA DIRIKU UNTUK SISWA  
KELAS I DI SEKOLAH DASAR**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar sarjana (S1) Pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Mataram



**DI SUSUN OLEH :**

**Ika Lestari**  
**Nim. 117180029**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM  
2021**

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN KARTU HURGAMA  
(HURUF GAMBAR ANGKA) PADA TEMA DIRIKU UNTUK SISWA  
KELAS I DI SEKOLAH DASAR

Telah memenuhi syarat dan disetujui  
tanggal Senin, 01 Februari 2021

Dosen Pembimbing I



Hafidurrahmah, M.Pd  
NIDN. 0804048501

Dosen Pembimbing II



Nursina Sari, M.Pd  
NIDN. 0825059102

Menyetujui  
PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
Ketua Program Studi,



Hafidurrahmah, M.Pd  
NIDN. 0804048501

## HALAMAN PENGESAHAN

## SKRIPSI

PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN KARTU HURGAMA  
(HURUF GAMBAR ANGKA) PADA TEMA DIRIKU UNTUK SISWA  
KELAS I SEKOLAH DASAR

Skripsi Atas Nama Ika Lestari Telah Dipertahankan Di Depan Dosen Penguji  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Mataram

Jum'at 05 Februari 2021

## Dosen Penguji:

- |  |           |         |
|--|-----------|---------|
| 1. <u>Haifaturrahmah, M.Pd</u><br>NIDN 0804048501        | (Ketua)   | (.....) |
| 2. <u>Yuni Mariyati, M.Pd</u><br>NIDN 0806068802         | (Anggota) | (.....) |
| 3. <u>Sukron Fajiaturrahman, M.Pd</u><br>NIDN 0827079002 | (Anggota) | (.....) |

Mengesahkan:  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM

Dekan,

  
Dr. Hj. Maemunah, S.Pd., MH  
NIDN 0802056801

#### HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertandatangan dibawah ini saya mahasiswa Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Mataram menyatakan bahwa:

Nama : Ika Lestari

Nim : 117180029

Alamat : Pagesangan indah

Memang benar skripsi yang berjudul **"Pengembangan Media Papan Kartu Hurgama (huruf gambar angka) Pada Tema Diriku Untuk Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar "**, adalah hasil karya sendiri dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik dimanapun. Skripsi ini murni gagasan, rumusan dan penelitian saya sendiri tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing. Jika terdapat karya atau pendapat orang lain yang telah dipublikasikan, memang sebagai sumber dan dicantumkan dalam daftar pustaka. Jika kemudian hari pernyataan saya ini terbukti tidak benar, saya siap mempertanggungjawabkannya, termasuk bersedia meninggalkan gelar keserjanaan yang diperoleh. Demikian surat pernyataan ini saya buat secara sadar dan tanpa tekanan dari pihak manapun.

Mataram, Januari 2021  
Yang membuat pernyataan



Ika Lestari  
Nim 117180029



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM  
**UPT. PERPUSTAKAAN**

Jl. K.H.A. Dahlan No. 1 Mataram Nusa Tenggara Barat  
 Kotak Pos 108 Telp. 0370 - 633723 Fax. 0370-641906  
 Website : <http://www.lib.ummat.ac.id> E-mail : [upt.perpusummat@gmail.com](mailto:upt.perpusummat@gmail.com)

**SURAT PERNYATAAN BEBAS  
 PLAGIARISME**

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Mataram, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ika Lestari  
 NIM : 117180029  
 Tempat/Tgl Lahir : 17 Agustus 1994  
 Program Studi : PGSD  
 Fakultas : FKIP  
 No. Hp/Email : 082133450165 (kawardana2013@gmail.com)  
 Judul Penelitian : -

Pengembangan media papan kartu huruf (huruf gambar angka)  
 pada tema diriku untuk siswa kelas 1 disekolah dasar

*Bebas dari Plagiarisme dan bukan hasil karya orang lain. 50%*

Apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian dari karya ilmiah dari hasil penelitian tersebut terdapat indikasi plagiarisme, saya *bersedia menerima sanksi* sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Mataram.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari siapapun dan untuk dipergunakan sebagai mana mestinya.

Dibuat di : Mataram

Pada tanggal : \_\_\_\_\_

Penulis



Ika Lestari  
 NIM 117180029

Mengetahui,  
 Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT

Iskandar, S.Sos., M.A.  
 NIDN. 0802048904



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM  
**UPT. PERPUSTAKAAN**

Jl. K.H.A. Dahlan No. 1 Mataram Nusa Tenggara Barat  
 Kotak Pos 108 Telp. 0370 - 633723 Fax. 0370-641906  
 Website : <http://www.lib.ummat.ac.id> E-mail : [upt.perpusummat@gmail.com](mailto:upt.perpusummat@gmail.com)

**SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN  
 PUBLIKASI KARYA ILMIAH**

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Mataram, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ika Lestari  
 NIM : 117180020  
 Tempat/Tgl Lahir : 17 - Agustus - 1994  
 Program Studi : PGSD  
 Fakultas : FKIP  
 No. Hp/Email : 082133439165 ikawardana2013@gmail.com  
 Jenis Penelitian :  Skripsi  KTI  .....

Menyatakan bahwa demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Mataram hak menyimpan, mengalih-media/format, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Repository atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama *tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta* atas karya ilmiah saya berjudul:

Perembangan Media papan kartu hurgama (huruf gambar angka)  
 pada tema diriku untuk sisw kelas 1 sekolah dasar

Segala tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah ini menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa ada unsur paksaan dari pihak manapun.

Dibuat di : Mataram

Pada tanggal : 16 - Februari - 2021

Penulis

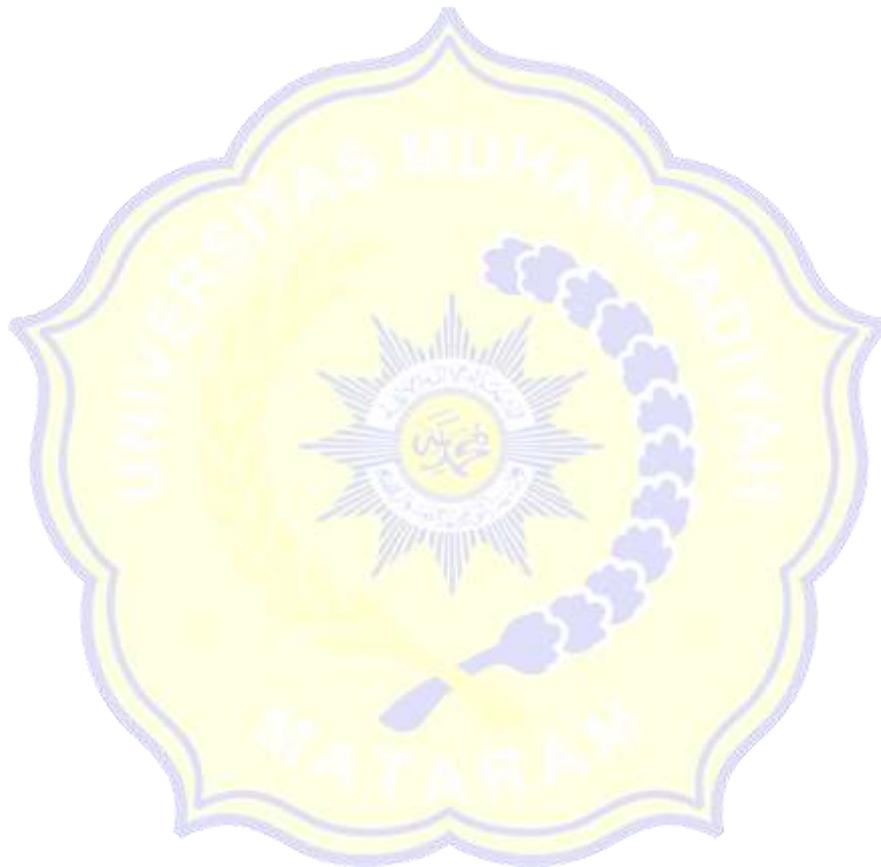
METERAI TEMPEL  
 10AHFS39828014  
 6000  
 Ika Lestari  
 NIM 117180020

Mengetahui,  
 Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT

Iskandar, S.Sos., M.A.  
 NIDN. 0802048904

**MOTTO**

**Ubahlah hidupmu dari hari ini. Jangan pernah bertaruh pada masa depan, kamu harus bertindak sekarang tanpa menunda-nunda dan bermalas-malasan**



## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan Rahmat, Taufik, Hidayahnya dan tidak pula penulis haturkan sholawat serta salam atas junjungan Nabi besar Muhammad SAW yang telah membawa umat Islam dari alam kegelapan menuju alam yang terang benderang dan sehingga penulis akhirnya dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “**Pengembangan Media Papan Kartu Hurgama (huruf gambar angka) Pada Tema Diriku Untuk Siswa Kelas I Di Sekolah Dasar**”

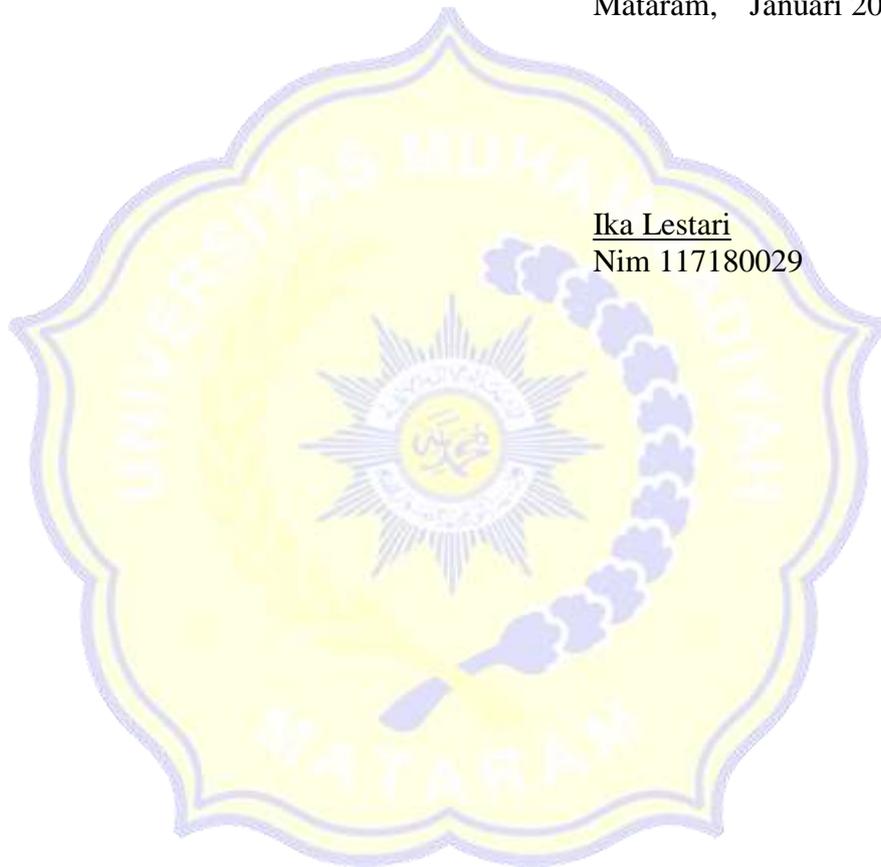
Penelitian ini dilaksanakan untuk melengkapi syarat-syarat memperoleh gelar serjana PGSD pada Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan. Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bimbingan, pengarahan dan bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis mengucapkan banyak terimakasih:

1. Bapak Dr. Arsyad Abd Gani, M.Pd, selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Mataram
2. Ibu Dr. Hj. Maemunah, S.Pd, M.H selaku Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
3. Ibu Haifaturrahmah, M.Pd selaku ketua program studi PGSD serta sebagai dosen pembimbing ke I
4. Ibu Nursina Sari, M.Pd selaku pembimbing ke II
5. Kedua orang tua, sahabat, dan pihak-pihak lainnya yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Diharapkan, skripsi ini bermanfaat untuk semua pihak. Selain itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan dari para pembaca sekalian agar skripsi ini bisa lebih baik lagi.

Mataram, Januari 2021

Ika Lestari  
Nim 117180029



Ikalestari 117180029 **Pengembangan Media Papan Kartu Hurgama (huruf gambar angka) Pada Tema Diriku Untuk Siswa Kelas I Di Sekolah Dasar**, skripsi Mataram Universitas Muhammadiyah Mataram.

Pembimbing I : Haifaturrahmah, M.Pd

Pembimbing II : Nursina Sari, M.Pd

### **ABSTRAK**

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan guru untuk menyampaikan pesan pembelajaran kepada siswa tujuannya untuk menarik minat siswa dalam belajar sehingga mencapai tujuan pembelajaran.

Media papan kartu hurgama merupakan media yang berisikan kartu huruf dan kartu gambar serta kartu angka, tujuan dari pengembangan media papan kartu huruf untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran. Rumusan masalah peneliti ini adalah: Bagaimana kevalidan dan kepraktisan media papan kartu hurgama pada tema diriku untuk siswa kelas 1 di sekolah dasar. sedangkan tujuan penelitian ini adalah: Mengetahui kevalidan dan kepraktisan media papan kartu hurgama pada tema diriku untuk siswa kelas 1 di sekolah dasar?

Model pengembangan dalam penelitian ini *Borg and Gall* yaitu (1) Potensi dan masalah, (2) Pengumpulan informasi, (3) Desain produk, (4) Validasi desain, (5) Perbaikan desain, (6) Ujicoba produk, (7) Revisi produk.

Data hasil validasi ahli materi memperoleh nilai rata-rata 94,5% (sangat valid) ahli media memperoleh nilai rata-rata 92,25% (sangat valid) sedangkan angket respon siswa SDN I Sangiang memperoleh nilai rata-rata 91,25% (sangat praktis) SDN Inpres Sangiang memperoleh nilai rata-rata 92,57% (sangat praktis).

**Kata kunci:** *Media pembelajaran, Media papankartuhurgama.*

Ika Lestari. 2021. Media Development of Hurgama CardBoard (Letter, Picture, and Number) on The Theme of Myself for Grade 1 Students in Elementary Schools. Thesis. Muhammadiyah University of Mataram.

First Supervisor: Haifaturrahmah, M.Pd

Second Supervisor: Nursina Sari, M.Pd

#### ABSTRACT

Media cardboard Hurgama is media that contains the cards of letters, pictures, and numbers. The researcher's problem formulation is how the validity and practicality of the Hurgama cardboard media on the theme of myself for grade 1 students in elementary schools. The purpose of this study was to determine the validity and practicality of the Hurgama cardboard media on the theme of myself for grade 1 students in elementary schools.

This research was a research and development (R&D) by using the Borg and Gall development model, which consists of seven stages, namely (1) potential and problems, (2) information gathering, (3) design product, (4) design validation, (5) design improvement, (6) product trials, (7) product revisions.

The results of this study indicated that the data from the validation of material experts got an average score of 94.5% (very valid), media experts got an average score of 92.25% (very valid), SDN 1 Sangiang students' questionnaire response got an average score of 91.25% (very practical), and SDN Inpres Sangiang got an average score of 92.57% (very practical).

Keywords: instructional media, Hurgama card board media

MENGESAHKAN  
DENGAN FOTO COPY SESUAI ASLINYA  
KEPALA  
UPT PJB  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM  
Humaira, M.Pd  
NIDN. 0603048801

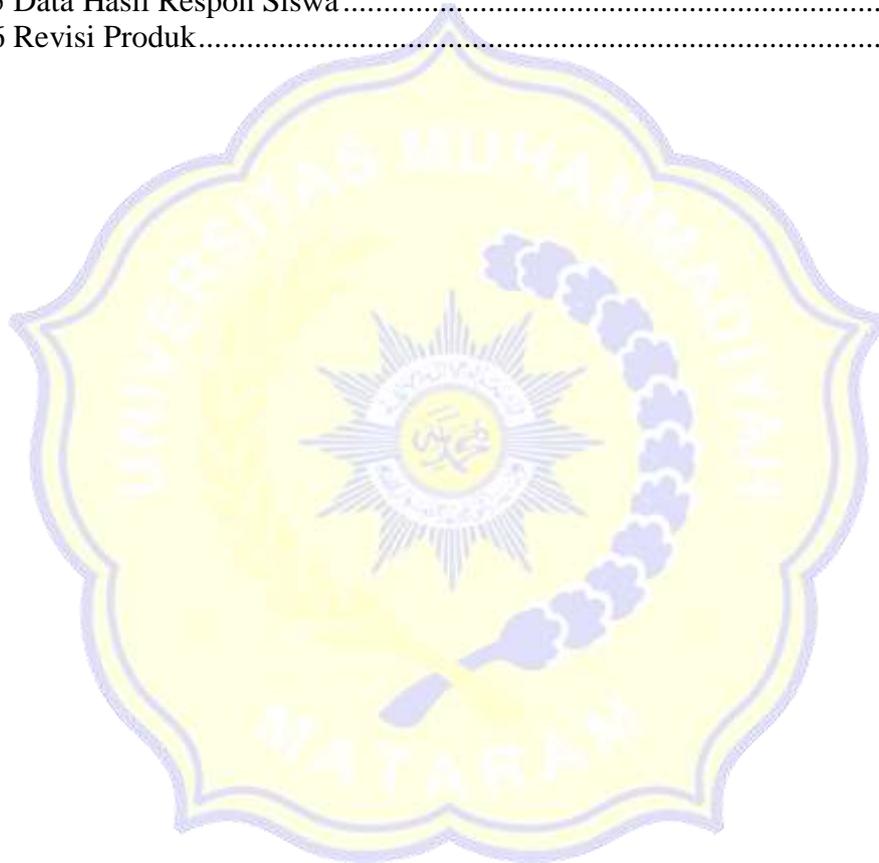


## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>PLAGIARISIME</b> .....	<b>v</b>
<b>PUBLIKASI KARYA ILMIAH</b> .....	<b>vi</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>viii</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>ix</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xiii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	6
1.3 Tujuan Pengembangan .....	6
1.4 Spesifikasi Produk yang Diharapkan .....	7
1.5 Pentingnya Pengembangan .....	8
1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan .....	9
1.7 Batatasan Operasional.....	10
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>12</b>
2.1 Penelitian Yang Relevan .....	12
2.2 Kajian teori.....	13
2.3 Kerangka berpikir.....	41
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	<b>43</b>
3.1 Model Pengembangan .....	43
3.2 Prosedur Pengembangan .....	44
3.3 Subjek Uji coba Produk .....	49
3.4 Jenis Data .....	49
3.5 Tehnik Pengumpulan Data.....	50
3.6 Instrumen Pengumpulan Data .....	51
3.7 Metode Analisis Data.....	54
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHSAN</b> .....	<b>58</b>
4.1 Penyajian data ujicoba .....	58
4.2 Pembahasan .....	68
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN</b> .....	<b>71</b>
5.1 Kesimpulan .....	71
5.2 Saran.....	72
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b>	

### DAFTAR TABEL

<b>Tabel 3.1</b> Kisi-Kisi Instrumen Angket Validasi Ahli Materi.....	52
<b>Tabel 3.2</b> Kisi-Kisi Instrument Angket Validasi Media .....	53
<b>Tabel 3.3</b> Kisi-Kisi Instrument Angket Respon Siswa .....	54
<b>Tabel 3.4</b> Katagori Kevalidan Produk .....	55
<b>Tabel 3.5</b> Kriteria Angket Respon Siswa.....	56
<b>Tabel 4.1</b> Validasi Ahli Materi .....	62
<b>Tabel 4.2</b> Validasi Ahli Media.....	62
<b>Tabel 4.3</b> Revisi Produk.....	64
<b>Tabel 4.4</b> Data Hasil Respon Siswa.....	66
<b>Tabel 4.5</b> Data Hasil Respon Siswa.....	67
<b>Tabel 4.6</b> Revisi Produk.....	68



## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 2.1</b> Bagan Kerangka Berpikir.....	42
<b>Gambar 3.1</b> Bagan Model Pengembangan.....	44
<b>Gambar 3.2</b> Media Papan Kartu Hurgama Di Tutup .....	46
<b>Gambar 3.3</b> Media PapanKartuHurgama Di Buka .....	46
<b>Gambar 3.4</b> Kartu Huruf .....	47
<b>Gambar 3.5</b> Kartu Gambar.....	47
<b>Gambar 3.6</b> Kartu Angka .....	47
<b>Gambar 4.1</b> Desaian Media Papan Kartu Hurgama.....	61



## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 menjelaskan bahwa “Pendidikan nasional adalah pendidikan yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 yang berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia, dan tanggap terhadap tuntutan zaman”. Melalui pendidikan anak memperoleh suatu ilmu pengetahuan dan perubahan tingkah laku menjadi lebih baik. Pendidikan terdiri dari beberapa jenjang, diantaranya adalah pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan lanjutan.

Pendidikan pada tingkat sekolah dasar merupakan pondasi awal yang akan menentukan siswa pada tingkat pendidikan selanjutnya, oleh karena itu perlunya perhatian khusus terhadap apa yang akan dilakukan untuk menciptakan generasi selanjutnya agar dapat bersaing dengan kemajuan zaman. Hal yang harus dimiliki siswa agar dapat mengikuti kemajuan zaman dengan cara memiliki ilmu.

Menurut pendapat Samniah (2016 : 3) yang menyatakan bahwa “membaca sebagai jantung pendidikan” adalah hal yang tak dapat dipungkiri, karena membaca merupakan salah satu kemampuan dasar yang harus dimiliki oleh setiap siswa selain menulis dan berhitung. Kemampuan membaca menjadi dasar utama dalam memahami pembelajaran, dengan membaca siswa

akan memperoleh pengetahuan yang bermanfaat bagi pertumbuhan dan perkembangan daya nalar, sosial dan emosionalnya.

Berdasarkan hasil Penilaian PISA sejak tahun 2000 sampai 2018 terhadap anak-anak di Indonesia memiliki peringkat yang konstan yaitu selalu berada di level bawah sejak keikutsertaan Indonesia sampai sekarang ini. Untuk kemampuan membaca pada tahun 2012 Indonesia berada pada peringkat 62 dari 65 negara, pada tahun 2015 Indonesia berada pada peringkat 61 dari 69 sedangkan Hasil PISA tahun 2018 Indonesia berada di peringkat ke 74 dari 79 negara yang menjadi partisipan dalam PISA (Hewi : 2020). Berdasarkan hasil survei yang dilakukan oleh PISA (*Programme for International Student Assessment*) perlu adanya perbaikan sejak dini yaitu pada proses pembelajaran yang dilakukan di sekolah dasar sehingga menciptakan generasi yang berkualitas yang dapat bersaing.

Perbaikan dalam proses pembelajaran perlu dilakukan sejak awal yaitu pada sekolah dasar agar siswa dapat mempersiapkan diri menghadapi perubahan zaman, oleh sebab itu penting bagi seorang guru memperbaiki cara belajar yang dilakukan di sekolah agar dapat mendorong minat belajar siswa, mengembangkan potensi diri siswa sehingga menciptakan generasi yang berkualitas.

Proses pembelajaran upaya untuk mengarahkan siswa ke dalam proses belajar mengajar, sehingga memperoleh tujuan belajar yang ditetapkan sesuai dengan tujuan pendidikan. Belajar merupakan suatu aktivitas yang dilakukan seseorang dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman

atau pengetahuan baru sehingga memungkinkan siswa mengalami perubahan perilaku yang relatif baik dalam berpikir, merasa, maupun dalam bertindak Susanto (2012:4). Oleh karena itu, keberhasilan suatu proses pembelajaran sangat ditentukan oleh kualitas dan kemampuan guru, terkait penting peran seorang guru maka salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas siswa salah satunya dengan cara pemilihan media yang sesuai dengan materi sekaligus dapat membantu siswa dalam kegiatan membaca.

Berdasarkan hasil wawancara kepada guru wali kelas 2 mengungkapkan, bahwa dalam melaksanakan pembelajaran guru merasa kesulitan dalam menyampaikan materi karena sebageaian siswa kelas 2 yang berjumlah 27 siswa, sebanyak 6 belum dapat membaca. Guru merasa bahwa hal tersebut dikarenakan oleh beberapa faktor, yaitu siswa kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran, hal ini disebabkan karena siswa kurang siap menerima pembelajaran serta dalam proses pembelajaran guru hanya menggunakan model pembelajaran klasik seperti ceramah yang bersumber dari buku paket.

Sedangkan hasil wawancara pada kelas 1 guru merasa kesulitan dalam menyampaikan pembelajaran karena kebanyakan siswa belum dapat membaca. Kendala yang dihadapi guru yaitu masih ada beberapa siswa yang belum mengenal huruf dan tidak dapat membedakannya seperti huruf-huruf yang memiliki bentuk yang hampir sama misalnya “ b dan d”, “ m dan n “ dan “ p dan q “ sehingga siswa sulit dalam merangkai huruf-huruf menjadi sebuah kata misalnya dalam membaca kata sederhana seperti kata mana yang seharusnya dibaca ma-na tetapi oleh siswa dibaca menjadi ma-ma ada juga

siswa yang menghilangkan dan menambahkan huruf-huruf yang tidak diperlukan dalam membaca seperti diawal dan akhir kata misalnya kata “payung” dibaca oleh siswa menjadi kata “payun” dan kata “tangan” menjadi “tangang” Hal ini mempengaruhi kegiatan membaca dalam proses pembelajaran siswa. Rata-rata hampir semua siswa mengalami permasalahan yang sama yaitu siswa belum mengenal huruf sehingga siswa tidak dapat membedakan huruf yang hampir sama dan membuatkesulitan dalam mengeja sebuah kata hal ini yang menyebabkan kebanyakan dari siswa mengalami kesulitan dalam mengikuti pembelajaran.

Hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti dilapangan yaitu dalam proses pembelajaran guru menyampaikan materi hanya menggunakan buku paket,guru tidak menggunakan media dalam proses pembelajaran guru. Sedangkan sebagian dari siswa belum lancar dalam membaca. Sedangkan membaca adalah alat yang berperang penting dalam kegiatan pembelajaran.Permasalahan yang terjadi pada proses pembelajaran di kelas yaitu siswa mengalami kesulitan dalam membaca sehingga siswa memahami kesulitan memahami materi dalam pembelajaran, maka siswa membutuhkanmedia yang dapat membantu siswa dalam mengatasi kesulitan membaca dan memahami materi.

Menurut rosyid dan sa'diyah (2019:7) media dapat dikatakan alat atau segala bentuk saluran sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim (guru) ke penerima pesan (siswa) yang bertujuan untuk memberikan rangsangan kepada siswa dan menarik minat siswa dalam belajar serta

membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Oleh sebab itu penggunaan media dalam proses pembelajaran mempengaruhi kondisi belajar siswa serta menimbulkan semangat dalam belajar. Adapun pengembangan media yang sesuai dengan analisis kebutuhan siswa yaitu melalui media “Papan kartu hurgama (huruf gambar angka)” dengan adanya media pembelajaran ini diharapkan dapat membantu siswa dalam kegiatan membaca sekaligus memahami materi pembelajaran. Dalam media papan kartu hurgama terdapat papan huruf, papan gambar sedangkan papan huruf merupakan papan yang berisikan kartu huruf sedangkan papan gambar merupakan papan yang berisikan kartu gambar. Tujuan dari papan kartu huruf sebagai alat untuk mengenal huruf serta bunyi huruf sehingga membantu siswa mengeja huruf-huruf menjadi sebuah kata sehingga dapat membantu siswa dalam kegiatan membaca siswa sedangkan papan kartu gambar merupakan media yang menunjukkan materi sehingga siswa dapat membantu siswa dalam memahami materi yang akan diajarkan dan kartu angka merupakan kartu yang dapat membantu siswa dalam kegiatan berhitung.

Menurut (Hasan, 2009:65) Kartu huruf adalah penggunaan sejumlah kartu sebagai alat bantu untuk belajar membaca dengan cara melihat dan mengingat bentuk huruf dan gambar yang disertai tulisan dari makna gambar pada kartu. Hal sejalan dengan pendapat Arsyad (2012: 119) mengungkapkan bahwa kartu huruf adalah kartu abjad yang berisi gambar, huruf, tanda simbol yang meningkatkan kemampuan anak mengingat gambar, huruf, dan tanda

simbol. Namun dalam penelitian ini kartu huruf di pisahkan dengan gambar sehingga menjadi kartu gambar hal ini bertujuan agar kartu gambar berisikan materi yang akan di ajarkan dan menjadi sebuah petunjuk dalam menyusun kartu huruf sehingga menjadi sebuah kata. Berdasarkan hal tersebut bahwa media papan kartu hurgama dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran dan dapat membantu siswa dalam kegiatan membaca.

Berdasarkan permasalahan siswa di SDN I Sangiang, sehingga perlu adanya penelitian dengan judul “Pengembangan Media Papan Kartu Hurgama (Huruf gambar angka) Pada Tema Diriku Untuk Siswa Di Sekolah Dasar.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan dengan latar belakang permasalahan. Peneliti dapat merumuskan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimanakevalidan media papan kartu hurgama (huruf gambar angka)pada tema diriku untuk siswa kelas I di sekolah dasar?
2. Bagaimana kepraktisan media papan kartu hurgama (huruf gambar angka) pada tema diriku untuk siswa di sekolah dasar?

### **1.3 Tujuan Pengembangan**

Berdasarkan rumusan permasalahan diatas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah.

1. Mengetahui kevalidan media papan kartu hurgama (huruf gambar angka)pada tema diriku untuk siswa kelas I di sekolah dasar?
2. Mengetahui keperaktisan media papan kartu hurgama (huruf gambar angka) pada tema diriku untuk siswa kelas I di sekolah dasar?

#### 1.4 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Media pembelajaran papan kartu hurgama (huruf gambar angka) merupakan media pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Konstruksi

- 1). Bentuk awalnya seperti kotak setelah dibuka akan membentuk papan
- 2). Panjang sebelum dibuka 50 cm
- 3). Panjang setelah dibuka 100 cm
- 3). Lebar 50 cm
- 4). Papan huruf
- 5). Papan gambar
- 6). Kartu huruf
- 7). Kartu gambar

Mediapapan kartu hurgama (huruf gambar angka)mempunyai beberapa komponen-komponen sebagai berikut :

1. Papan huruf dan papan gambar

Papan Huruf dan papan gambar merupakan papan yang berisikan kartu huruf dan kartu gambar. Papan hurgam terbuat dari triplek ketika media hurgam masih belum di buka maka media hurgam tersebut akan berbentuk menyerupai kotak pembentukan seperti ini bertujuan agar saat menyimpan media terlihat rapi dan tidak memakan tempat yang banyak, jika ingin di gunakan tinggal membuka maka media papan hurgam akan membentuk sebuah papan.

## 2. Kartu huruf, kartu gambar serta kartu angka

Kartu huruf dan kartu gambar serta kartu angka merupakan kartu-kartu yang berisikan huruf dan berisikan gambar. Kartu huruf sendiri berfungsi untuk kegiatan belajar membaca siswa dengan cara mengabungkan huruf-huruf hingga menjadi sebuah kata sederhana sedangkan kartu gambar berisikan materi dan juga sebagai petunjuk dalam menyusun kartu huruf apa saja yang digabungkan oleh siswa sehingga menjadi sebuah kata sesuai yang ada dalam gambar kartu angka merupakan kartu yang dapat membantu siswa dalam kegiatan mengenal angka-angka dapat digunakan untuk berhitung.

### 1.5 Pentingnya Pengembangan

Penelitian pengembangan adalah proses atau langkah-langkah yang digunakan untuk mengembangkan suatu produk baru yang dikembangkan untuk digunakan di sekolah yang bertujuan agar proses pembelajaran menjadi efektif dan lebih bermakna serta membuahkan hasil atau terjadinya peningkatan yang lebih baik dari sebelumnya.

Penelitian dan pengembangan media papan kartu hurgam (huruf dan gambar)di anggap penting:

1. Bagi sekolah, hasil penelitian dan pengembangan media dapat digunakan sebagai alat untuk menunjang guru dalam melaksanakan pembelajaran.
2. Bagi guru, hasil penelitian dan pengembangan media papan kartu hurgama(hurufgambar angka) dapat di gunakan kembali ketika melaksanakan proses pembelajaran dikelas I sekolah dasar.

3. Bagi siswa, hasil penelitian dan pengembangan media papan karu hurgama (huruf gambar angka) dapat digunakan untuk membantu siswa memahami materi serta membantu siswa dalam kegiatan membaca yang di harapkan oleh siswa kelas 1 sekolah dasar.
4. Bagi peneliti melakukan penelitian dan pengembangan dapat menambah pengalaman serta wawasan dan peningkatan keterampilan dalam mengembangkan media pembelajaran.

### **1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

1. Asumsi dari penelitian dan pengembangan
  - 1) Belum pernah dilakukan oleh guru dalam penggunaan media yang berfungsi sebagai alat bantu untuk memahami materi dan membantu siswa dalam kegiatan membaca siswa sekolah dasar.
  - 2) Media papan kartu hurgama (huruf gambar angka) bertujuan sebagai media bantu untuk siswa dalam memahami materi dan kegiatan membaca.
  - 3) Guru dapat menggunakan dan memaafatkan media papan kartu hurgama (huruf gambar angka) untuk kegiatan membaca.

2. Keterbatasan pengembangan

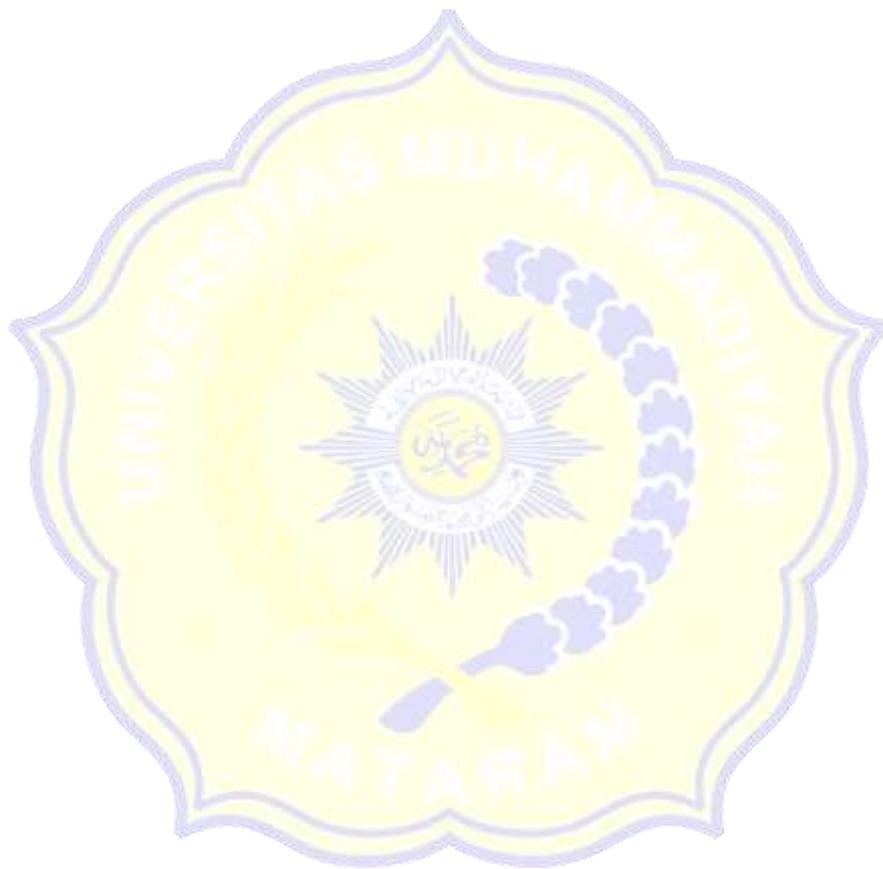
- 1). Media papan kartu hurgama (huruf gambar angka) hanya dapat menampilkan yang berisikan gambar secara umum dan belum mendetail terkait materi yang akan diajarkan.
- 2). Media papan kartu hurgama (huruf gambar angka) tidak memiliki audio sehingga kurang mendetail materi yang akan disampaikan.
- 3). Pengembangan media papan kartu hurgama (huruf gambar angka) hanya dapat digunakan pada kelas rendah yaitu siswa kelas 1 sekolah dasar.
- 4). Pengembangan media papan kartu hurgam (huruf gambar angka) hanya dikhususnya untuk subtema tubuhku.

### **1.7 Batasan Operasional**

Untuk menghindari salah satu penafsiran terhadap judul penelitian, maka istilah-istilah dalam penelitian ini dijelaskan sebagai berikut :

1. Metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji kevalidan dan kepraktisan produk tersebut. Dalam penelitian ini, produk yang akan diuji adalah pengembangan pada media papan kartu hurgama (hurud gambar angka) pada tema Diriku subtema Tubuhku
2. Media pembelajaran adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pembelajaran.
3. Media papan kartu hurgama merupakan media yang berisikan papan huruf dan papan gambarsebagai tempat untuk mengisi kartu huruf, kartu gambar

dan kartu angka, kartu huruf berfungsi sebagai alat untuk kegiatan membaca siswa sedangkan kartu gambar berfungsi sebagai materi dalam pembelajaran.



## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

## 2.1 Penelitian yang Relevan

2.1.1 Dewi Rochmawati 2018 dengan judul pengembangan media pembelajaran panca (papan membaca dan menulis permulaan) kelas 1 sekolah dasar/madrasah ibtidiyah.

Persamaan dalam penelitian ini pada subjek penelitian pada siswa kelas I media yang digunakan sama menggunakan media papan huruf perbedaannya penelitian yang dilakukan oleh Dewi Rochmawati terletak pada isi media dalam penelitian Dewi Rochmawati tidak menggunakan media gambar sebagai petunjuk dalam menentukan huruf - huruf yang ada pada papan huruf melainkan siswa langsung menulis pada kertas yang sudah disediakan oleh Dewi Rochmawati pada media panca.

2.1.2 Rury Kuserawati 2020 Pengembangan Media Kahubedirium (kartu huruf bergambar di aquarium) pada pembelajaran tematik dikelas1.

Persamaan dalam penelitian ini sama menggunakan media kartu dan subjek penelitian pada siswa kelas I dengan pembelajaran tematik perbedaannya pada model pengembangan model yang dikembangkan oleh Rury yaitu model pengembangan ADDIE sedangkan peneliti menggunakan *model borg and Gall*.

2.1.3 Sutan Sasmita Mira Rengganis 2018 Pengembangan media panja untuk siswa kelas I sekolah dasar.

Persamaan dalam penelitian ini yaitu pada subjek penelitian yang menggunakan siswa kelas 1 dan penggunaan media papan perbedaan pada materi serta media yang digunakan. Media dalam penelitian ini menggunakan media papan huruf dan papan gambar kartu huruf dan kartu gambar yang menjadi satu yang saling berkaitan sedang pada Sutan Sasmita hanya menggunakan gambar dan kartu huruf.

## **2.2 Kajian Teori**

### **2.2.1 Media Pembelajaran**

#### **1. Pengertian Media Pembelajaran**

Salah satu komponen yang dapat menunjang proses pembelajaran yaitu adanya media pembelajaran. Kegiatan pembelajaran melibatkan komponen- komponen yang saling terkait dan dapat menunjang dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran sebagai perantara yang membantu memperjelas materi pelajaran. Oleh karena itu media dapat dikatakan alat atau segala bentuk saluran sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim (guru) ke penerima pesan (siswa) yang bertujuan memberikan rangsangan dan menarik minat siswa dalam belajar serta membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran (Zaiful Rosyid 2019:7)

Dalam dunia pendidikan Suprihatiningrum (2016: 319) mengungkapkan media pembelajaran diartikan sebagai alat dan bahan sebagai perantara yang digunakan guru dalam menjelaskan materi pembelajaran yang bertujuan mempermudah mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran merupakan wadah dari pesan, materi yang ingin disampaikan adalah pesan pembelajaran, tujuan yang ingin dicapai ialah proses pembelajaran (Rudi Susilana & Cipi Riyana, 2017: 7). Dengan adanya penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, tentunya akan meningkatkan hasil belajar siswa. Sejalan dengan teori “*Cone Experience*” yang dikemukakan oleh Edgare Dale, yang menjadi pokok dalam pembelajaran ( Indriana, 2011). Inti dari teori ini adalah pengetahuan akan semakin abstrak apabila pesan hanya disampaikan menggunakan kata verbal, siswa akan memahami pengetahuan dalam bentuk kata, tanpa mengetahui isi dari pengetahuan tersebut.

Syaiful Bahri Djamarah (2016:121) Media adalah sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar adalah suatu kenyataan yang tidak dapat dipungkiri, artinya bahwa media adalah untuk membantu dalam proses belajar mengajar. Sehingga memperbaiki kualitas pembelajaran yang dilakukan oleh guru.

Berdasarkan pendapat para ahli yang sudah dipaparkan maka disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan suatu

metode atau cara yang digunakan untuk menyalurkan pesan kepada siswa, membantu siswa agar lebih paham isi dari materi yang sedang dipelajari, sehingga membantu siswa dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa selama proses pembelajaran.

### **3. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran**

Media pembelajaran memiliki manfaat dan fungsi sebagai alat bantu dalam kegiatan pembelajaran dengan tujuan supaya mengetahui pengaruh hasil pembelajaran dari media yang digunakan. Pengaruh yang dihasilkan dari media yang digunakan dapat memperjelas suatu pembelajaran. Adapun manfaat utama media pembelajaran juga dibahas oleh Suprihatiningrum (2016: 321) menyebutkan beberapa manfaat dari penggunaan media pembelajaran, yaitu: 1). Memperjelas proses pembelajaran. 2) Meningkatkan ketertarikan dan keaktifan siswa. 3) Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa. 4) Memungkinkan proses belajar dapat dilakukan ditempat mana saja dan kapan saja. 5) Menyajikan objek pelajaran berupa benda ke dalam kelas. 6) Meningkatkan daya pikir siswa terhadap materi pelajaran. 7) Mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

pendapat yang dikemukakan oleh Daryanto (2011:5) media pembelajaran mempunyai banyak manfaat diantaranya yaitu memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistik, mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indra,

menimbulkan gairah belajar dan beinteraksi secara langsung antara siswa dengan sumber belajar. Memungkinkan siswa belajar secara mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori, dan kinestetik siswa, mempersamakan pengalaman, dan menimbulkan persepsi yang sama, menyalurkan pesan sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar pembelajaran mencapai tujuan pembelajaran.

Rusman (2017:218) mengemukakan beberapa manfaat media dalam pembelajaran yaitu sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Materi pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran lebih baik.
- 3) Metode pembelajaran akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru harus mengajar untuk setiap jam pelajaran
- 4) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan.

Media memiliki fungsi utama dalam menyampaikan materi pembelajaran sebagai alat penyampaian pengajaran kepada guru dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan informasi kepada siswa. Media pembelajaran memiliki beberapa fungsi, diantaranya yaitu: media memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran yang akan di ajarkan oleh guru. Hal ini sepadat dengan Haryono (2015: 49) yang mengatakan fungsi media sebagai berikut:

- 1). Mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh siswa.
- 2). Memungkinkan adanya interaksi langsung antara siswa dengan lingkungannya.
- 3). Membangkitkan keinginan dan minat baru.
- 4). Membangkitkan motivasi dan merangsang anak untuk belajar.
- 5). Memberikan pengalaman secara langsung kepada anak dari yang konkret sampai abstrak.
- 6). Memudahkan siswa untuk mengamati, membandingkan, dan mendeskripsikan suatu benda.

Keberhasilan selama proses pembelajaran tergantung bagaimana siswa dapat memahami konsep-konsep yang dipelajari. Oleh karena itu guru sebagai fasilitator berperan penting dalam pengkondisian kelas dan sekolah perlu menyediakan sarana prasarana yang memadai agar pengetahuan yang diperoleh siswa

selama belajar bermanfaat. Berikut manfaat pembelajaran diungkapkan oleh (Satrianawati, 2018: 9), antara lain:

- 1) Memudahkan guru dalam menjelaskan materi pelajaran.
- 2) Memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran.
- 3) Siswa lebih mudah memahami konsep materi karena konkret medianya, konkret pemahamannya.
- 4) Media pembelajaran lebih efektif dan efisien bagi guru, karena mengulang materi hanya seperlunya saja.
- 5) Mendorong minat belajar dan mengajar guru.
- 6) Membangkitkan minat belajar siswa.
- 7) Meningkatkan kualitas hasil mengajar guru.
- 8) Siswa paham materi lebih mendalam dan utuh

Berdasarkan pendapat para ahli maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu yang berperan sebagai perangsang minat dan ketertarikan siswa untuk belajar dan dapat menumbuhkan rasa ingin tau serta semangat belajar dan motivasi belajar siswa sehingga siswa tidak cepat merasa bosan dalam kegiatan pembelajaran. Dengan media pembelajaran yang tepat sesuai dengan materi serta tujuan belajar tentu akan dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa.

#### **4. Jenis-Jenis Media Pembelajaran**

Perencanaan dan pemilihan media pembelajaran ditentukan dari awal agar proses belajar dapat tercapai. Media pembelajaran

yang digunakan bersifat memudahkan siswa memahami materi dan meningkatkan keterampilan. Secara umum jenis media pembelajaran dibagi menjadi tiga macam (Suprihatiningrum, 2016: 323), yaitu:

- 1). Media audio adalah media yang dapat bersuara atau mengeluarkan suara.
- 2). Media visual adalah media yang menampilkan sebuah gambar atau objek saja.
- 3). Media audiovisual adalah Media yang dapat menampilkan gambar atau objek serta dapat mengeluarkan suara.

Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan oleh guru pada proses pembelajaran. Media yang digunakan disusun berdasarkan pengetahuan setiap siswa dapat diterima atau dipahami melalui panca indera. Secara Khusus jenis media pembelajaran juga dapat dibagi beberapa kategori (Arsyad, 2014: 80- 93), antara lain:

- 1) Media berbasis manusia.

Pembelajaran dengan menggunakan media manusia dapat dilakukan oleh guru apabila kegiatan pembelajaran dapat dilihat langsung oleh siswa.

- 2) Media berbasis cetakan.

Media pembelajaran dengan berbasis cetakan biasanya berbentuk majalah, LKS, buku. Media ini dapat digunakan

sebagai contoh langsung penulisan dalam sebuah majalah atau koran.

### 3) Media berbasis visual.

Media dalam bentuk ini dapat mempermudah siswa untuk memahami informasi dan memperkuat daya ingat siswa.

### 4) Media berbasis audio-visual.

Media ini menggabungkan antara suara dan visual, media ini juga memerlukan storyboard dan penulisan naskah yang membutuhkan rancangan dan persiapan yang baik.

### 5) Media berbasis computer.

Komputer dapat dijadikan sebuah media dikarenakan mampu menyajikan beragam informasi yang dapat membantu siswa dalam proses belajar.

Media pembelajaran memiliki banyak macamnya, dan juga beraneka ragam bentuknya yang dapat dimanfaatkan dalam proses belajar mengajar. Berdasarkan rancangan dan manfaatnya, media pembelajaran memiliki dua jenis yakni mulai dari yang sederhana sampai dengan yang kompleks atau canggih. Menurut Haryono (2014:51) media pembelajaran diklasifikasikan sebagai berikut:

- 1). Media yang dirancang (*by design*), yakni media dan sumber belajar yang secara khusus dirancang atau dikembangkan sebagai komponen sistem pembelajaran untuk memberikan fasilitas belajar yang terarah dan bersifat formal.

2). Media yang dimanfaatkan (*by utilization*) yaitu media dan sumber belajar yang tidak di desain khusus untuk keperluan pembelajaran dan keberadaannya dapat ditemukan, diterapkan dan dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran.

Berdasarkan pendapat para ahli yang sudah dipaparkan maka dapat disimpulkan bahan jenis-jenis media pembelajaran memiliki jenis yang berbeda-beda seperti: 1) Media audio media yang dapat didengar karna dapat mengeluarkan suara, 2) Media visual hanya dapat dilihat, diamati, dan digunakan oleh siswa, media berbasis cetak termasuk media visual karena tidak menghasilkan suara serta 3) Audio Visual merupakan media yang dapat dilihat, diamati, digunakan, dan menghasilkan suara. Seperti komputer masuk dalam media audio visual karena dapat dilihat, diamati, digunakan, dan menghasilkan suara.karena media memiliki jenis yang berbeda-beda maka seorang guru dapat memilih media pembelajaran sesuai dengan tujuan dan materi pembelajaran, tugas guru adalah memilih media yang tepat sesuai dengan kebutuhan siswa.

## **5. Kriteria Media Pembelajaran**

Media pembelajaran segala sesuatu yang digunakan guru untuk menyampaikan materi saat proses pembelajaran. Media yang dapat digunakan guru saat proses pembelajaran memiliki beberapa kriteria. Kriteria media pembelajaran menurut (Jalmur, 2016) yaitu:

- 1). Tujuan Pembelajaran
- 2). Kesesuaian dengan materi
- 3). Gaya belajar siswa
- 4). Karakteristik siswa,
- 5). Lingkungan
- 6). Sarana dan Prasarana

Dalam pemilihan media pembelajaran terdapat beberapa pertimbangan dalam memilih media yang tepat, sehingga Suprihatiningrum (2016: 324) mengemukakan beberapa pertimbangan memilih media yang akan digunakan, diantaranya:

1. Tujuan pembelajaran yang akan dicapai
2. Metode pembelajaran yang digunakan
3. Karakteristik materi pelajaran
4. Kegunaan media pembelajaran
5. Kemampuan guru dalam menggunakan jenis media
6. Efektivitas media dibandingkan dengan media yang lainnya.

Sedangkan menurut (Haryono, 2015: 67), mengemukakan hal yang harus dilakukan untuk mempertimbangkan media dalam pembelajaran yang akan digunakan sehingga tidak salah dalam memilih, yaitu:

1. Kompetensi pelajaran.
2. Karakteristik siswa.
3. Karakteristik media yang akan digunakan.

4. Waktu yang tersedia.
5. Ketersediaan fasilitas.
6. Konteks penggunaan.
7. Biaya yang diperlukan.

Berdasarkan pendapat para ahli yang sudah dipaparkan maka dapat di simpulkan pemilihan media sesuai dengan kreteria yang tepat dapat membantu guru dalam meningkatkan kemampuan dan hasil belajar siswa serta memudahkan guru dalam proses pembelajaran. Dalam Pemilihan media, guru harus mempertimbangkan aspek-aspek terkait materi yang akan di sampaikan. Selain itu pemilihan media harus juga didasarkan dan disesuaikan dengan tujuan pembelajaran atau kompetensi yang akan dicapai sehingga nantinya media dalam proses pembelajaran akan berjalan sesuai dengan konteks dan kebutuhan.

## **6. Pengembangan Media Pembelajaran**

Berdasarkan Undang-Undang no. 18 tahun 2002 Bab 1 Pasal 1 mengenai pengembangan yaitu kegiatan pengetahuan yang bertujuan memanfaatkan teori yang benar untuk meningkatkan fungsi, manfaat, dan menghasilkan ilmu pengetahuan yang baru. Pengembangan media menurut (Haryono, 2014) ada dua kategori yang pertama yaitu kegiatan memodifikasi dan mengembangkan suatu media yang telah ada dengan cara memainkan atau memperagakanya setelah direvisi atau diperbaiki sesuai kebutuhan.

Kedua adalah membuat media baru sesuai dengan kreativitas dan disesuaikan dengan kebutuhan. Pembuatan media selalu diawali dengan perencanaan menurut (Susilana Rudi dan Riyana, 2019) salah satu perencanaan tersebut yaitu mencocokkan materi dan tujuan dengan media pembelajaran, sehingga apabila media yang sesuai dengan apa yang menjadi tujuan pembelajaran belum tersedia maka perlu adanya sebuah pengembangan media yang cocok digunakan agar tujuan pembelajaran tercapai.

Dari beberapa teori dipaparkan dapat ditarik kesimpulan bahwa pengembangan adalah kegiatan dalam memanfaatkan teori ahli yang telah teruji kebenarannya untuk menghasilkan ilmu atau pengetahuan baru bagi siswa dengan cara memodifikasi dari pengembangan dan teori ahli yang telah ada dan terbukti. Apabila media sesuai dengan apa yang menjadi tujuan pembelajaran maka perlu adanya pengembangan media yang cocok agar tujuan pembelajaran tercapai dan bermakna bagi siswa.

### **2.2.2 Media Pembelajaran Papan Kartu Hurgama (huruf gambar angka)**

#### **1. Pengertian media papan kartu hurgama (huruf gambar angka)**

Media papan kartu hurgama merupakan media yang hanya menampilkan huruf dan gambar yang dapat dilihat jadi media papan kartu hurgama termaksud media visual hal ini diperkuat

oleh pendapat (Suprihatiningrum, 2016: 323), yang mengatakan bahwa Media visual adalah media yang menampilkan sebuah gambar atau objek saja. Media visual berupa gambar seperti lukisan atau foto yang menunjukkan bagaimana tampaknya suatu benda yang berhubungan dengan konsep, struktur dan isi materi . Rosyid, Sa'diyah dan Septiana (2019:37) Media papan kartu hurgam yang berisikan kartu huruf, kartu gambar dan kartu angka yang sesuai dengan materi yang membantu siswa dalam kegiatan pembelajaran siswa sekolah dasar.

1). Papan huruf danpapan gambar

Papan Huruf, gambar, angka merupakan papan yang berisikan kartu huruf, gambar, angka. Papan hurgam terbuat dari triplek ketika media hurgam masih belum di buka makan media hurgam tersebut akan berbentuk menyerupai kotak. Pembentukan seperti ini bertujuan agar saat menyimpan media terlihat rapi dan tidak memakan tempat yang banyak, jika ingin digunakan tinggal membuka maka media papan hurgam akan membentuk sebuah papan. Papan ini hampir sama dengan papan flannel tetapi perbedaanya hanya bahan yang diganti agar lebih kuat dan tahan lama, penyajiannya hampir sama yaitu gambar-gambar yang disajikan dapat dipasang dan copot dengan mudah sehingga dapat dipakaian berkali-kali (Zaiful Rosyid 2019:72)

2). Kartu huruf dan kartu gambar serta kartu angka

Kartu huruf dan kartu gambar merupakan kartu-kartu yang berisikan huruf dan berisikan gambar. Kartu huruf sendiri berfungsi untuk kegiatan belajar membaca siswa dengan cara mengabungkan huruf-huruf hingga menjadi sebuah katasedangkan kartu gambar berisikan materi dan juga sebagai petunjuk huruf apa saja yang digabungkan oleh siswa sehingga menjadi sebuah kata sesuai yang ada dalam gambar sedangkan kartu angka berfungsi untuk mengenal angka dan bilangannya. media kartu menurut Hasan (2009: 65) mengungkapkan bahwa kartu huruf adalah penggunaan sebagai alat bantu untuk belajar membaca dengan cara melihat dan mengingat bentuk huruf serta gambar yang disertai tulisan makna dari gambar tersebut.

Sedangkan menurut Arsyad (2012: 119) mengungkapkan bahwa kartu huruf adalah kartu abjad yang berisi gambar, huruf, tanda simbol yang meningkatkan kemampuan anak mengingat gambar, huruf, dan tanda simbol. namun dalam penelitian ini peneliti membedakan antara huruf dan gambar menjadi kartu huruf dan kartu gambar.

Berdasar yang dikemukakan para ahli maka di simpulkan bahwa media papan kartu hurgama merupakan media yang dapat membantu siswa dalam kegiatan pembelajaran. Agar siswa memahami materi dan membantu siswa dalam kegiatan membaca siswa, sehingga siswa mampu meningkatkan kemampuan

membaca dan dapat mempengaruhi hasil belajar yang dimiliki oleh siswa itu sendiri.

## **2. Tujuan Penggunaan Media Papan Kartu Hurgama(huruf gambar angka)**

Tujuan penggunaan media yaitu mendorong minat siswa dalam belajar agar tujuan pembelajaran tercapai (Munadhi, 2013: 47).Adanya media khususnya media pembelajaran memang sangat diharapkan oleh guru dan siswa agar terjalin interaksi pembelajaran secara maksimal sehingga dapat mencapai hasil belajar yang sesuai dengan tujuan.

Media pembelajaran merupakan alat yang dapat membantu guru dalam proses penyampaian materi pelajaran kepada siswa proses tersebut dilakukan agar semua materi pembelajaran lebih mudah dimengerti oleh siswa, lebih menarik, dan lebih menyenangkan sehingga siswa mendapatkan pengalaman belajar yang berbeda dengan sebelumnya dengan penggunaan media dapat membantu kegiatan belajar lebih berkesan. Selain itu media pembelajaran memiliki pengaruh besar terciptanya proses belajar yang menyenangkan bagi siswa, yang nanti akan berdampak pada kualitas pembelajaran karena media pembelajaran akan membantu siswa dalam memahami materi yang sulit dengan memberikan pemahaman yang lebih mudah dan jelas melalui media pembelajaran(Rosyid, Sa'diyah dan Septiana.2019:8)

Media papan kartu hurgama (huruf gambar angka) ini diterapkan pada kelas I dengan tujuan membantu siswa lancar dalam membaca kosakata sederhana, memahami materi dan membantu guru dalam menyampaikan materi. Media ini bermanfaat untuk memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran, khususnya pada tema 1 “Diriku” khususnya pada Subtema “Tubuhku”. Adanya media papan kartu hurgam (huruf dan gambar), dapat membantu siswa dalam memahami kosakata tentang bagian anggota tubuh manusia menggunakan kartu gambar langsung dan siswa membaca gambar anggota tubuh menggunakan kartu huruf, siswa juga bisa mengetahui kegiatan sehari-hari di rumah yang dilakukan dengan menggunakan anggota tubuh, dan siswa juga bisa memperagakan tari menggunakan anggota tubuh. Sehingga proses pembelajaran menggunakan media papan kartu hurgam (huruf dan gambar) akan membuat siswa lebih senang dan pembelajaran menjadi bermakna.

### **3. Kelebihan dan Kekurangan Media Papan Kartu Hurgama**

#### **1). Kelebihan Media Papan Kartu Hurgama (huruf gambar angka)**

Media Papan Kartu Hurgama (huruf gambar angka) ini digunakan dalam pembelajaran pada kelas I tema 1 “Diriku” subtema 2 “Tubuhku”. Menggunakan media ini siswa tidak hanya membaca kosakata tentang anggota tubuh, namun juga bisa

mengenal anggota tubuh melalui kartu gambar. Kelebihan penggunaan media Papan Kartu Hurgama (huruf gambar angka) yang diadaptasi dari kelebihan media visual menurut (Rosyid,Sa'adiyah dan Septiana 2019:75) antara lain:

- 1). Dapat digunakan berkali-kali dengan penyimpanan yang praktis.
- 2). Dapat mengatasi keterbatasan pengalamana siswa.
- 3). Siswa menjadi senang karena belajar sambil bermain
- 4.) Siswa lebih mudah memahami materi karena ada media bisa digunakan secara langsung.
- 5.) Dapat menanamkan konsep yang benar.
- 6.) Memudahkan guru dalam menjelaskan materi

Media papan kartu hurgama (huruf gambar angka) kelebihan lainnya yaitu kuat, tahan lama, dan dapat digunakan terus-menerus. Kartu gambardan kartu huruf dicetak dan di laminating sehingga tahan lama. Bahan utama media yaitu triplex dan bentuk menjadi kotak tujuan pembukan seperti kotak agar kartu huruf dan kartu gambar tidak berceceran kemana-mana. Media juga dapat menarik perhatian siswa karena sebelumnya belum pernah menggunakan media seperti ini selama belajar.

## **2). Kekurangan Media Papan Kartu Hurgama (huruf gambar angka)**

Pada dasarnya semua media yang dibuat oleh manusia pasti memiliki kekurangan, media papan kartu hurgama(huruf gambar angka) ini memiliki kekurangan yaitu kartu gambar hanya menampilkan gambar yang secara umum tidak terperinci dan detail seperti gambar anggota tubuh yaitu kuku peneliti langsung menggunakan gambar jari tangan tanpa menunjukkan bahwa kuku juga merupakan anggota tubuh. Serta penggunaan media papan kartu hurgama tidak menggunakan audio media papan kartu hurgam hanya berbentuk tulisan dan gambar sehingga media ini kurang mendetail materi yang akan di sampaikan. (Rosyid,Sa'adiyah dan Septiana 2019:76)

## **4. Cara penggunaa media papan kartu hurgama (huruf gambar angka)**

Cara penggunaan media papan kartu hurgama sangat muda dan menyenangkan serta melatih ketelitian siswa menurut Eli Iyawati (2005:72) menyebutkan bahwa langkah-langkah dalam bermain kartu huruf diantaranya yaitu ambillah satu persatu kartu huruf secara bergantian. Berdasarkan penjelasan tersebut dalam penelitian ini peneliti mengadaptasidan menguraikan serta mengembangkan langkah-langkah dalam penggunaan media papan kartu hurgama(huruf gambar angka) sebagai berikut:

1. Mempersiapkan media papan kartu hurgamayang akan digunakan dalam pembelajaran
2. Memberitahu tema pembelajaran dan menjelaskan cara penggunaan media dan memberi contoh penggunaan media
3. Guru menunjukkan gambar-gambar sesuai dengan tema
4. tunjukan pada siswa kartu gambar yang ada pada papan gambar.
5. Tempelkan kartu huruf pada papan kosongsesuai dengan kartugambar yang ditunjukan.
6. maka siswa akan mengeja atau membaca huruf-huruf yang telah disusun menjadi sebuah kata.

Berdasarkan yang telah dipaparkan dapat disimpulkan bahwa Media papan kartu hurgama dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang berupa papan dengan huruf yang ada didalamnya yang akan diisi oleh kartu huruf, kartu huruf tersebut nantinya akan disusun oleh siswa menjadi sebuah kata dan kartu bergambar berisi materi dan sekaligus sebagai petunjuk untuk menentukan huruf-huruf yang disusun menjadi sebuah kata.

### **2.2.3 Materi Pembelajaran Tema Diriku Subtema Tubuhku**

Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, Buku Guru kelas 1 Tema Diriku Subtema Tubuhku Tematik Kurikulum 2013 Materi subtema tubuhku sebagai sumber untuk mengembangkan Media pembelajaran dengan muatan pembelajaran sebagai berikut:

## 1. Matematika

Materiadalah Menghitung jumlah anggota tubuh Pembelajaran matematika Sekolah Dasar kelas awal atau kelas 1 dimulai dari mengenal bilangan dan lambangnya dengan urutan:mengenal bilang 1sampai 5 mengenal bilang nol, mengenal bilangan 6 sampai 10, mengenal bilangan belasan 11 sampai 19, mengenal bilangan 20 sampai 99. Pengenalan bilangan cacah efektif jika di gunakan objek-objek sehari-hari seperti misalnya gambar yang menggunakan anggota tubuh seperti: menghitung jumlah jari tangan yang kiri dan kanan. Serta membaca bilangan 1 Sa-tu, 2 du-a, 3 ti-ga

## 2. Bahasa Indonesia

- 1). Menentukan kosakata yang berhubungan dengan bagian-bagian anggota tubuh seperti dahi, kaki, mata, jari, hidung,
- 2). mengenal kosakata yang berhubungan dengan pancaindra dan kegunaannya seperti mata untuk melihat, hidung untuk mencium bau, Lidah untuk mengecap, kulit untk untk merasa.
- 3). menyusun gambar sesuai nama bagian anggota tubuh misalnya mata :M-a-t-a, hidung H-i-d-u-n-g, daguD-a-g-u

### 3. SBdp

Mengenal gerak tubuh melalui tarian seperti guru menyanyikan lagu “dua mata saya” dalam satu tarian

#### “Dua Mata Saya”

Dua mata saya  
Hidung saya satu

Dua kaki saya  
Pakai sepatu baru

Dua tangan saya  
yang kiri dan kanan

satu mulut saya  
tidak berhenti makan

### 4. PJOK

Mengenal anggota tubuh yang boleh di sentuh dan tidak boleh disentuh

- 1). Bagian tubuh pribadai yang tidak boleh dilihat dan disentuh oleh sembarang orang adalah patat, mulut, dada, dan kemaluan.
- 2). Bagian tubuhmu hanya boleh disentuh oleh ayah atau ibu ketika mandi, ayah atau ibu ketika sehabis buang air, dokter ketika lagi sakit.

- 3). Katakan tidak saat orang lain menyentuh bagian pribadi, atau menyuruhmu membuka baju didepannya, atau menunjukan bagian pribadi tubuhnya

#### 5. PPKN

- 1). Mengenal perilaku tata tertib di rumah
- 2). Mengenal tata tertib disekolah

#### **2.2.4 Karakteristik Siswa Sekolah Dasar**

Menurut Hamzah. B Uno (Ahmad Fauji, 2011) karakteristik siswa adalah aspek-aspek atau kualitas perseorangan siswa yang terdiri dari minat, sikap, motivasi belajar, gaya belajar kemampuan berfikir, dan kemampuan awal yang dimiliki. Dengan melihat perbedaan-perbedaan itu rupanya dalam belajar juga dituntut individualisasi agar diperoleh hasil belajar yang optimal. Permasalahan yang timbul adalah bagaimana mengakomodasi perbedaan karakteristik individu dalam pembelajaran. Permasalahan berikutnya adalah komponen-komponen pembelajaran yang mana saja dapat diadaptasikan dengan karakteristik individu yang amat beragam.

Menurut Piaget dalam (Roby ahmadi: 2014) tahap perkembangan kecerdasan kognitif pada usia 7-11 tahun tahap operasional konkrit dapat digambarkan pada terjadinya perubahan positif ciri-ciri negatif tahap preoperasional, seperti dalam cara berfikir egosentris pada tahap operasional konkrit menjadi berkurang,

ditandainya oleh disentrasi yang benar, artinya anak mampu memperlihatkan lebih dari satu dimensi secara serempak dan juga untuk menghubungkan dimensi-dimensi itu satu sama lain. Menurut Piaget, anak pada tahap ini mengerti masalah konservasi karena mampu melakukan operasi mental yang dapat dibalikkan. Kedati kemampuan penalaran, pemecahan masalah dan logika telah berkembang tetapi pemikiran masih terbatas pada operasi konkrit. Pada tahap ini anak dapat mengkonservasi kualitas serta dapat mengurutkan dan mengkasifikasikan objek secara nyata. tetapi belum dapat memahami tentang abstraksi.

Siswa yang baru memasuki jenjang Sekolah Dasar digolongkan pada kelas rendah yang berada dalam rentan usia dini. Pendidikan Sekolah Dasar memiliki fungsi untuk membentuk serta mengembangkan kepribadian dasar pada anak sesuai tingkat kematangannya (Taufiq, 2014:22). Semakin banyak pengalaman yang diterima akan semakin besar peluang untuk meraih keberhasilan pada kematangan diri seorang anak. Perkembangan yang semakin bertambah pada usia 7-11 tahun mampu menghasilkan perilaku yang berubah-ubah. Masalah yang biasa terjadi pada masa Sekolah Dasar yaitu perkembangan sosial. Kemampuan untuk menyesuaikan diri pada kelompok serta pola sosial yang sudah didapatkannya mampu memberikan pengalaman yang berbeda-beda. Dorongan untuk berperilaku sesuai dengan norma yang berlaku akan membentuk

kemampuan dalam hal penyesuaian diri sehingga membentuk minat baru dalam kehidupannya (Djaali, 2012:54-55). Karakter pada kelas rendah belum terlihat dan belum mampu mengembangkan ketrampilannya kognitifnya secara maksimal. Seperti halnya siswa kelas rendah mempunyai karakteristik yang konkret, mempelajari segala sesuatu berdasarkan hal-hal yang nyata (Rahmawati, 2017:265). Hal ini disebabkan karena belum bisa menggambarkan sesuatu berdasarkan suatu penjelasan. Pemecahan masalah yang logis mampu diselesaikan secara sederhana. Pemantauan secara keseluruhan akan menampilkan tahap-tahap perubahan baik kognitif maupun afektif.

Berdasarkan pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa karakteristik siswa sekolah dasar yang umumnya berusia antara 7-12 tahun yaitu mulai memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dengan cara menyelidiki, mencoba, dan bereksperimen mengenai suatu hal yang dianggap menarik bagi dirinya, serta siswa sudah mampu memahami cara mengkombinasikan beberapa golongan benda yang bervariasi tingkatannya, selain itu siswa sudah mampu berpikir sistematis mengenai benda-benda dan peristiwa yang konkret. Mereka masih belum mampu untuk berpikir secara abstrak (berkhayal).

## **2.2.5 Pembelajaran Tematik**

### **1. Pengertian Pembelajaran Tematik**

Pembelajaran adalah proses interaksi antara siswa dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (Fathorrohman, 2015: 16). Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang menggabungkan beberapa mata pelajaran menjadi satu tema sehingga dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa. Pembelajaran tematik menuntut kemampuan belajar siswa yang baik dalam kemampuan afektif, kognitif, dan psikomotorik. Tematik merupakan gabungan mata pelajaran menjadi Pembelajaran tematik utuh diartikan sebagai suatu proses pembelajaran yang mengelola serta mengintegrasikan materi dari beberapa mata pelajaran menjadi satu tema dan menjadi pembahasan yang menarik. Pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu proses yang utuh untuk membelajarkan siswa dimulai dari perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan efektif dan efisien.

Menurut Andi (2013:125) mengungkapkan bahwa pembelajaran tematik sebagai pembelajaran terpadu, dengan mengelola pembelajaran yang mengintegrasikan materi dari berbagai mata pelajaran menjadi satu topik pembelajaran. Pembelajaran tematik merupakan suatu pendekatan dalam pembelajaran yang secara sengaja mengaitkan beberapa aspek baik dalam indra mata pelajaran maupun antara mata pelajaran. Dengan adanya pemaduan itu siswa akan memperoleh pengetahuan dan keterampilan secara

utuh sehingga pembelajaran jadi bermakna bagi siswa. Bermaknanya artinya bahwa pembelajaran tematik siswa akan dapat memahami konsep-konsep yang mereka pelajari secara langsung dan nyata yang menghubungkan antar-konsep dalam indra maupun antar-mata pelajaran, Menurut Majid (2014: 85).

Berdasarkan pendapat para ahli yang sudah dipapar maka dapat disimpulkan Pembelajaran diartikan sebagai proses, cara untuk menyampaikan materi dan menjadikan seseorang mampu belajar melalui pengalaman secara langsung agar pengetahuan yang diperoleh menjadi berkembang lebih baik lagi dari sebelumnya. Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang mengkaitkan antara satu mata pelajaran dengan mata pelajaran yang lainnya yang menekankan pada kemampuan mengurai, menghubungkan, kemampuan menemukan dan menghubungkan antar mata pelajaran secara langsung dengan kehidupan nyata.

## **2. Tujuan Pembelajaran Tematik**

Model pembelajaran tematik memiliki sejumlah tujuan, salah satunya pembelajaran harus berpusat pada siswa (*student center*) agar materi yang dipelajari mudah dipahami. Adapun tujuan dari pembelajaran tematik, Menurut (Prastowo, 2019: 181) antara lain:

- 1). Memudahkan siswa memahami hubungan yang bermakna antara materi dalam pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari

- 2). Menumbuhkan moral dan sopan santun siswa.
- 3). Mengembangkan kompetensi siswa karena proses pembelajaran.

Siswa pada usia sekolah dasar mempunyai karakteristik senang bermain, sehingga pendekatan dalam pembelajaran tematik ini dapat menghubungkan berbagai bidang studi yang mencerminkan dunia nyata dan dalam rentang kemampuan dan perkembangan siswa (Majid, 2014: 87).

Menurut (Trianto, 2011: 158) pembelajaran tematik memiliki arti penting dalam kegiatan belajar mengajar. Adapun tujuan pembelajaran tematik yang menjadi alasan dasar antara lain:

- 1). Dunia siswa merupakan dunia nyata
- 2). Proses pemahaman siswa terhadap suatu peristiwa lebih terorganisasi.
- 4). Pembelajaran akan lebih bermakna.
- 5). Memberikan peluang untuk siswa mengembangkan kemampuan diri.
- 6) Memperkuat kemampuan yang diperoleh.

Menurut Komendikbuk (2014: 16) Tujuan pembelajaran Tematik Terpadu adalah:

- 1). Mudah memusatkan mata pembelajaran dalam tema yang sama.

- 2).Mempelajari pengetahuan dan mengembangkan berbagai kompetensi mata pembelajaran dalam tema yang sama.
- 3).Memiliki pemahaman terhadap materi pelajaran yang lebih mendalam dan berkesan.
- 4).Mengembangkan kompetensi berbahasa lebih baik dengan mengaitkan berbagai pelajaran lain dengan pengalaman pribadi siswa.
- 5).Lebih bergairah belajar Karena mereka dapat berkomunikasi dalam situasi nyata seperti: bercerita, bertanya, menulis sekaligus mempelajari pelajaran yang lain.
- 6).Lebih merasakan maafaat dan makna belajar karena materi yang disajikan dalam kontek tema yang jelas.
- 7).Guru dapat menghemat waktu, karena mata pelajaran yang disajikan secara terpadu dapat dipersiapkan sekaligus dan diberikan dalam dua atau tiga pertemuan bahkan lebih atau pengayaan.
- 8).Budi perkerti dan moral siswa dapat di tumbuh kembangkan dengan mengangkat sejumlah nilai budi perkerti sesuai dengan situasi dan kondisi.

Berdasarkan pendapat para ahli yang sudah dipaparkan maka dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran tematik antara lain memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran yang dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari serta meningkatkan

kegiatan kreatifitas siswa dalam mengembangkan kemampuan siswa sesuai bakat dan minat.

### 3. Karakteristik Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik di sekolah dasar sangat membantu siswa dalam membentuk pengalaman, keterampilan, dan sikap. Menurut Pastowo (2019: 15) Pembelajaran tematik memiliki karakteristik, antara lain:

- 1) Pembelajaran berpusat pada siswa
- 2) Memberikan pengalaman secara langsung bagi siswa
- 3) Menekankan pembentukan pemahaman dan kebermaknaan
- 4) Menyajikan konsep dari berbagai aspek
- 5) Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan

Menurut (Majid,2014:89) Pembelajaran tematik memiliki karakteristik sebagai berikut:

- 1) Berpusat Pada Siswa (*Student Centered*)

Pembelajaran tematik lebih berpusat pada siswa, karena siswa sebagai subjek utama pada pembelajaran sedangkan guru hanya sebagai fasilitator, motifator, administrator yang membantu siswa selama pembelajaran.

- 2) Memberikan Pengalaman Langsung (*Direct Experience*)

Belajar dengan mendapatkan pengalaman secara langsung akan menjadi lebih bermakna dan lebih mudah

diingat dan dipahami oleh siswa. Pengalaman yang dialami langsung oleh siswa, diharapkan siswa mendapatkan suatu pengalaman dan materi yang bersifat nyata dan konkret.

3) Pemisahan Mata Pelajaran yang Tidak Begitu Jelas

Pembelajaran tematik memisahkan antar mata pelajaran menjadi tidak jelas, disebabkan karena tema yang digunakan mengacu kepada kebutuhan siswa dan hal langsung yang berkaitan dengan siswa.

4) Menyajikan Konsep dari Berbagai Mata Pelajaran

Pembelajaran tematik menyatukan konsep-konsep dari berbagai mata pelajaran, sehingga saat proses pembelajaran di kelas siswa dapat dengan mudah menerima materi pelajaran yang diberikan secara utuh.

5) Bersifat Fleksibel

Pembelajaran tematik dikatakan luwes (*fleksibel*) karena guru bisa menyatukan konsep dari berbagai mata pelajaran yang dapat dikaitkan dengan kehidupan siswa.

6) Menggunakan Prinsip Belajar Sambil Bermain

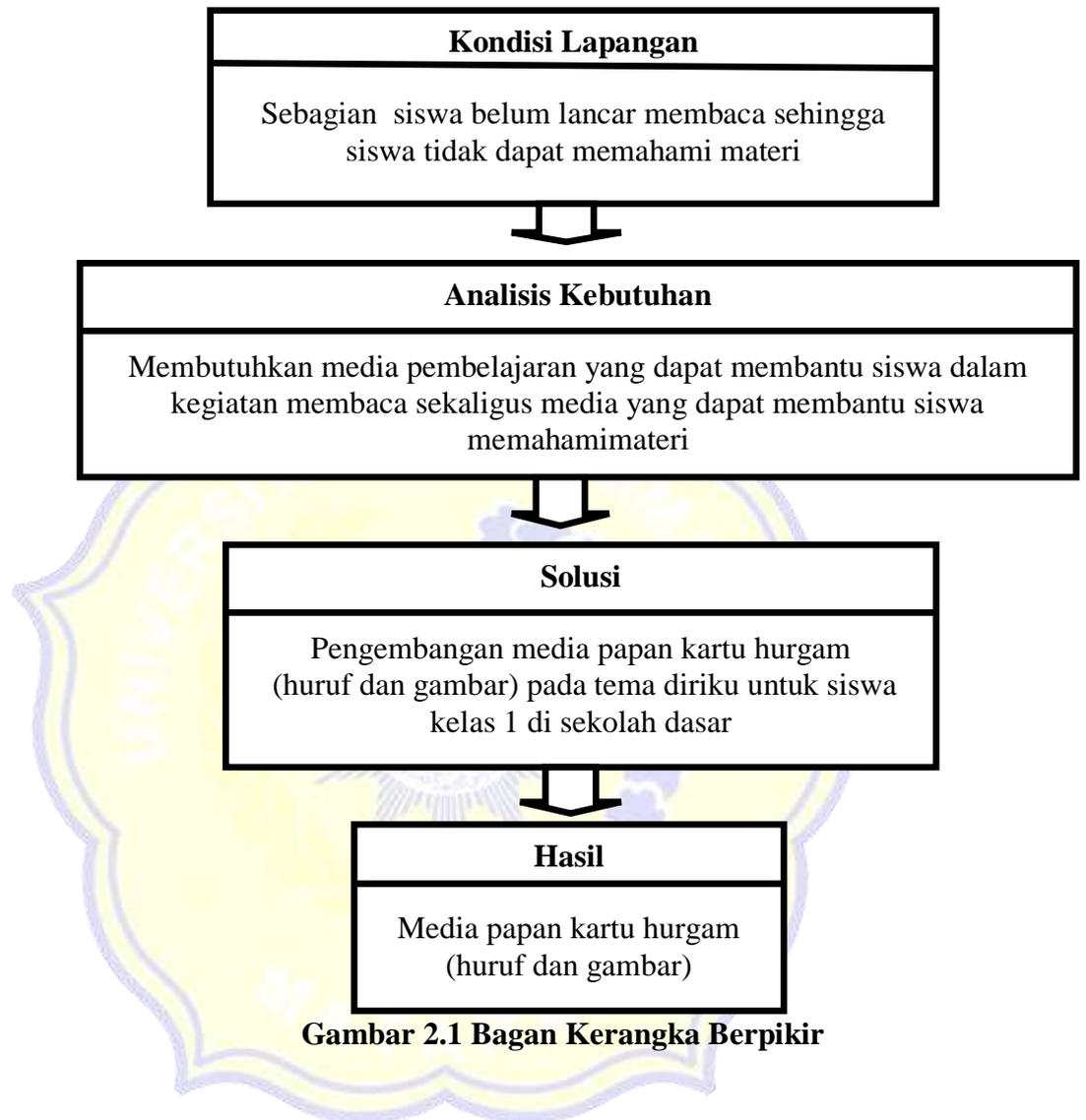
Berdasarkan pendapat para ahli yang sudah dipaparkan maka dapat disimpulkan ada berbagai macam karakteristik dalam pembelajaran tematik, antara lain 1). Pembelajaran berpusat pada siswa, 2.) siswa belajar secara langsung yang akan memberikan kesan bermakna dan siswa lebih paham, 3). Proses pembelajaran

tematik yaitu belajar sambil bermain, 4). Dalam satu tema mencakup beberapa mata pembelajaran.

### **2.3 Kerangka Berpikir**

Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang memadukan beberapa mata pembelajaran hingga menjadi sebuah tema, dalam pembelajaran perlu adanya sumber belajar yang dapat membantu proses pembelajaran seperti media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pembelajaran sehingga dapat dengan mudah dipahami oleh siswa. Kurangnya penggunaan media dalam proses pembelajaran tidak dapat memotivasi dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran tidak maksimal untuk itu perlunya pengembangan media yang dapat membantu guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan dapat dirumuskan kerangka berpikir yang digambar dalam sebuah bagan sebagai berikut:



**Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir**

## BAB III

### Metode Pengembangan

#### 3.1 Model Pengembangan

Jenis penelitian ini adalah jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Penelitian pengembangan adalah suatu pengembangan suatu produk atau penyempurnaan produk yang sudah ada, yang dapat di pertanggung jawabkan.

Model prosedur yang digunakan mengacu pada tahap –tahap yang telah dikembangkan oleh *Borg and Gall* (Sugiono,2019:404), yang terdiri atas sepuluh langkah yaitu:

1. Potetensi dan masalah
2. Pengumpulan data
3. Desain produk
4. Validasi desain
5. Revisi desain
6. Ujicoba awal
7. Revisi produk
8. Ujicoba pemakaian
9. Revisi produk
10. Produk missal



**Gambar 3.1 Bagan Model Pengembangan**

### 3.2 Prosedur Pengembangan

Berikut ini prosedur penelitian dan pengembangan media Papan kartu hurgam yang diadaptasi dari model *Research and Development (R&D)* yang dikemukakan oleh *Borg and Gall* menjadi tujuh tahap. Dalam melakukan penelitian peneliti dapat menentukan langkah-langkah yang akan dilakukan dalam mengembangkan sebuah produk sesuai dengan kemampuan dan kondisi peneliti sejalan dengan pendapat (Wibowo, Pratiwi 2018).

#### 1. Potensi dan masalah

Tahap pertama yang dilakukan dalam penelitian ini adalah mengetahui potensi guru dan masalah yang terjadi di lapangan. Saat peneliti melakukan observasi pada dasarnya guru memiliki potensi yang baik tetapi dalam proses belajar guru hanya menggunakan metode berupa ceramah dan Tanya jawab, guru tidak menggunakan media dalam proses pembelajaran berdasarkan karakter siswa yang masih

senang bermain sehingga timbullah masalah pada siswa sebagian dari siswa lebih banyak bermain dan mengganggu teman sekelasnya sedangkan sebagian sibuk sendiri dan tidak memperhatikan guru, kurangnya penggunaan media pembelajaran sehingga membuat siswa mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu guru memerlukan media yang bersifat nyata yang berisi materi serta dapat membantu siswa dalam kegiatan membaca sehingga proses pembelajaran lebih menyenangkan dan siswa tidak cepat merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran.

## 2. Pengumpulan data

Setelah melakukan identifikasi terkait dengan potensi dan masalah, selanjutnya peneliti melakukan analisis dalam aspek pembelajaran meliputi Kompetensi Dasar, dan Indikator. Analisis dalam pembelajaran dilakukan dengan tujuan agar media yang dikembangkan oleh peneliti dapat bermanfaat dalam proses pembelajaran yang dapat membantu siswa yang mengalami kesulitan membaca dan memahami materi.

## 3. Desain produk

Berdasarkan analisis kebutuhan hasil analisis aspek pembelajaran meliputi kompetensi dasar dan indikator maka peneliti mengembangkan Produk pembelajaran berupa media Papan kartu hurgam (huruf dan gambar) yang mempunyai komponen papan huruf dan gambar kartu huruf dan kartu gambar, tujuan penggunaan kartu

huruf dalam desain media ini sebagai alat yang membantu siswa dalam kegiatan membaca kata sederhana sedangkan kartu gambar merupakan gambar yang berisikan materi pembelajaran. berikut ini adalah desain dari media Papan kartu hurgama( huruf dan gambar).



**Gambar 3.2**  
Media Papan kartu hurgama (huruf gambar angka) di tutup



**Gambar 3.3**  
Media papan kartu hurgama (huruf gambar angka) dibuka



Gambar 3.4 kartu huruf



Gambar 3.5 kartu gambar



Gambar 3.6 kartu angka

#### 4. Validasi desain

Untuk mengetahui validitas dari produk ini, peneliti menggunakan alat ukur berupa angket. Angket tersebut akan diisi oleh beberapa ahli yaitu ahli materi, ahli media serta guru SDN 1 Sangiang dan guru SDN Inpres Sangiang. Dari hasil validitas tersebut bertujuan untuk menjawab apakah produk yang dirancang telah sesuai dengan materi dari desain yang telah dibuat. Hasil validasi dari beberapa ahli tersebut kemudian akan menentukan valid atau tidaknya produk yang dikembangkan. Berdasarkan masukan yang diberikan oleh para ahli berupa saran atau masukan maka peneliti melakukan revisi sesuai dengan masukan yang telah diberikan sampai produk yang dikembangkan dinyatakan valid.

## 5. Revisi desain

Setelah media papan kartu hurgam divalidasi oleh para ahli berdasarkan masukan serta saran yang diberikan maka akan dapat diketahui kelemahan dari media yang dikembangkan oleh peneliti tersebut. Kelemahan tersebut selanjutnya direvisi dengan cara memperbaiki desain. Yang bertugas memperbaiki desain adalah peneliti yang mau menghasilkan media tersebut. Tujuan dilakukannya revisi adalah untuk meminimalisir kelemahan-kelemahan dari produk yang dikembangkan.

## 6. Uji coba produk

Setelah melalui proses validasi dan revisi, maka selanjutnya produk siap untuk di ujicoba. Uji coba produk atau media papan kartu hurgam (huruf dan gambar) bertujuan untuk meninjau seberapa layak dan praktis sebuah produk yang dikembangkan. Pada tahap ini uji coba produk dilakukan pada sekolah yang menjadi sasaran dalam menguji coba produk yang dikembangkan oleh peneliti. Dalam hal ini peneliti hanya memperkenalkan kepada siswa terkait “Media Papan Kartu Hurgam (huruf dan gambar)” yang peneliti kembangkan. Peneliti mengumpulkan siswa SDN I Sangiang dan SDN Inpres Sangiang yang sudah menerima materi tersebut tetapi peneliti mengumpulkan siswa yang mengalami kesulitan membaca untuk dilakukan ujicoba produk dimana peneliti akan menyebarkan kertas respon untuk

mengetahui tanggapan peserta didik terhadap media yang peneliti kembangkan. Tujuan dilakukan uji coba produk untuk melihat kepraktisan dari media yang dikembangkan oleh peneliti melalui instrument berupa lembar angket respon siswa.

#### 7. Revisi produk

Revisi produk tahap dua ini dilakukan apabila perlu adanya penyempurnaan dari produk yang telah dibuat. Revisi dilakukan dengan acuan yang didapatkan dari hasil uji coba produk berupa media “papan kartu hurgama (huruf gambar angka) pada kelas yang sudah menerima materi pembelajaran. Berdasarkan masukan yang telah diberikan maka peneliti melakukan revisi pada produk agar produk lebih baik dari sebelumnya.

### 3.3 Subjek Uji Coba Produk

Subjek uji coba pada penelitian ini berupa ahli media ahli materi serta siswa SDN I Sangiang dan SDN Inpres Sangiang yang sudah menerima materi pembelajaran pada Tema Diriku Subtema Tubuhku.

### 3.4 Jenis Data

Sesuai dengan tujuan penelitian pengembangan ini, data yang dikumpulkan terdiri dari dua macam yaitu:

#### a. Data Kualitatif

Data kualitatif yaitu data yang berupa masukan dan saran dari ahli materi, ahli media, sertaguru dan siswa. Data kualitatif ini diperoleh pada

proses validasi media serta respon siswa terhadap media dan digunakan sebagai pedoman untuk melakukan revisi pada media yang dikembangkan.

b. Data kuantitatif

Data kuantitatif yaitu data yang berupa skor penilaian dari produk yang dikembangkan, skor lembar validasi ahli materi dan media, skor respon siswa terhadap media. Data kuantitatif ini yang dijadikan penentuan kualitas produk yang dikembangkan oleh peneliti.

### 3.5 Tehnik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah suatu cara yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data informasi penting sebanyak-banyaknya yang dibutuhkan untuk menjawab permasalahan yang dihadapi oleh guru dan sekolah selaku subjek penelitian dan informasi mengenai analisis kebutuhan dalam penelitian. Ada beberapa jenis tehnik pengumpulan data pada penelitian pengembangan antara lain :

1. Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara menyajikan beberapa pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab (Sugiyono, 2017:142). Pada penelitian pengembangan media papan kartu hurgam ini peneliti menggunakan angket yang akan diberikan kepada ahli materi, ahli media dan juga kepada siswa guna mengetahui kevalid serta kepraktisan dari media

yang dikembangkan dalam penelitian ini. Angket yang akan diberikan berupa pertanyaan atau pernyataan yang disertai dengan pemberian skor

## 2. Dokumentasi

Kegiatan dokumentasi merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mengumpulkan data dokumen yang berupa foto- foto, pengambilan dokumentasi dilakukan dengan menggunakan kamera hp milik peneliti.

### 3.6 Instrumen Pengumpul Data

Instrumen penelitian adalah pedoman atau alat bantu yang digunakan dalam pengambilan data untuk mengumpulkan data agar data yang diperoleh valid. Penelitian ini menggunakan 2 bagian yaitu instrument untuk mengukur kevalidan dan instrument untuk mengukur kepraktisan pengembangan ini menggunakan instrument penelitian sebagai berikut:

#### 1. Lembar Angket

Lembar angket merupakan suatu alat pengumpulan data yang berisikan pertanyaan-pertanyaan yang disusun secara tertulis yang ditujukan kepada responden untuk memperoleh jawaban. Angket diberikan kepada beberapa pihak sebagai berikut: a) Dosen ahli materi, b) Dosen ahli media, c) respon Siswa mengenai media pembelajaran yang dikembangkan. Lembar angket yang diberikan memiliki kriteria yang berbeda, yaitu:

a. Lembar angket validasi ahli materi

Ahli materi bertugas memberikan penilaian dalam hal materi yang disertakan dalam media Papan kartu hurgam (huruf dan gambar). Adapun kisi-kisi instrumen angket penilaian oleh ahli materi adalah sebagai berikut:

**Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen Angket Validasi Ahli Materi**

No	Variabel	Indikator	Kreteria				
			1	2	3	4	5
1.	Isi Materi	1. Media relevan dengan materi yang harus dipelajari siswa.					
		2. Materi yang disajikan sesuai dengan kurikulum yang berlaku.					
		3. Tujuan dan manfaat pembelajaran disampaikan dengan jelas.					
2.	Pembelajaran	4. Media membuat materi lebih mudah dipahami siswa					

(adaptasi sasmita 2018)

b. Lembar angket validasi ahli media

Ahli media mempunyai tugas dalam memberikan penilaian dalam segi media secara keseluruhan, yang meliputi tampilan atau bentuk media dan pemilihan bahan. Masukan dari ahli media berupa komentar, kritik dan saran akan dijadikan bahan pertimbangan dalam revisi dan perbaikan produk media yang sedang dikembangkan. Adapun kisi-kisi instrumen angket penilaian oleh ahli media adalah sebagai berikut:

**Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Angket Validasi Ahli Media**

No	Variabel	Indikator	Kreteria				
			1	2	3	4	5
1.	Tampilan	1. Kreativitas pembelajaran media					
		2. Kesesuaian penggunaan media					
		3. Kejelasan media dengan tujuan pembelajaran					
		4. Kemerarikan gambar sesuai dengan KD dan indicator					
2.	Bahan	5. Pemilihan bahan pembuatan media					
		6. Ketahanan media pembelajaran.					
3.	Penyajian materi	7. Media bersifat aman dan mudah di gunakan					
		8. Media praktis dan memungkirkan di bawa ke mana_ -mana					
		9. Kemudahan penggunaan media					
		10. Keterlibatan siswa dalam penggunaan media					

(adaptasi sasmita 2018)

c. Lembar Angket Respon Siswa

Angket untuk siswa sebagai pengguna media Papan kartu hurgam (papan kartu hurgam) data respon siswa terhadap media yang dikembangkan. Adapun kisi-kisi lembar angket untuk siswa adalah sebagai berikut:

**Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Angket Respon Siswa**

No	Variabel	Indikator	Kreteria				
			1	2	3	4	5
1	Antusias Menggunakan Media	1. Memotivasi siswa dalam mengikuti kegiatan belajar siswa					
		2. Senang menggunakan media papan kartu hurgam					
2	Maafaat penggunaan media	3. Memudahkan siswa dalam pembelajaran					
		4. Dapat membantu siswa dalam kegiatan membaca					
3.	cara penggunaan	5. Mudah dalam mengoperasikan media					

(adaptasi oleh sasmita 2018)

### 3.7 Metode analisis Data

Tehnik analisis data dalam penelitian ini yaitu mendapatkan media pembelajaran yang memenuhi syarat kevalidan, kepraktisan jika memenuhi syarat maka media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti berkualitas. Analisis yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini terdiri atas dua teknik, yaitu:

#### 3.7.1 Analisis Data Validasi Ahli

Mengukur kevalidan desain media berdasarkan tampilan dan kelengkapan pada media Papan kartu hurgama (huruf gambar angka) dan mengukur kevalidan materi pada pengembangan media Papan kartu hurga berdasarkan Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator. Hasil angket validasi ahli menggunakan *skala likert* dengan Skor yang dimuat yaitu 1 sampai 5. Skor yang dianalisis oleh peneliti akan dipresentasikan. Menurut Sugiyono (2008:93)

presentase validasi para ahli rata-rata setiap komponen dihitung menggunakan rumus:

Mengitung skor rata-rata dengan menggunakan rumus:

$$Y = \frac{\Sigma x}{\Sigma i} 100\%$$

Keterangan:

Y = Nilai uji validitas produk

$\Sigma x$  = Nilai yang diperoleh

$\Sigma i$  = Nilai maksimal

Hasil dari perhitungan presentasi kemudian ditentukan dengan tingkat kelayakan dari produk media pembelajaran yang digunakan. Sugiyono (2008 : 93) kualifikasi yang memiliki kriteria sebagai berikut

**Tabel 3.4 Kategori Kevalidan Produk**

<b>Tingkat pencapaian</b>	<b>Kualifikasi</b>	<b>Keterangan</b>
84% < skor ≤ 100%	Sangat valid	Sangat layak
68% < skor ≤ 84%	Valid	Layak
52% < skor ≤ 68%	Cukup valid	Cukup layak
36% < skor ≤ 52%	Kurang valid	Tidak layak
20% < skor ≤ 36%	Tidak valid	Sangat tidak layak

(Kusuma

2018:67)

Produk media pembelajaran yang sedang dikembangkan mendapatkan respon positif dari validator apabila presentase yang diperoleh dari angket validasi dikatakan valid.

### **3.7.2 Analisis Data Kepraktisan Media Pembelajaran**

Angket yang disebarakan ke siswa akan mendapatkan data mengenai penilaian kemenarikan suatu produk media pembelajaran digunakan. Penilaian dapat berupa respon siswa yang ada pada hasil angket siswa setelah menggunakan media Papan kartu hurgam (hurufdan gambar). Analisis data dari respon siswa tersebut peneliti menggunakan *Skala Likert* 1-5:

- a) Perhitungan presentasi respon siswa dari data yang sudah dikumpulkan maka menggunakan rumus :

$$xi = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan :

$xi$  = Respon siswa

- b) Menghitung skor rata-rata penilaian angket respon siswa :

$$\chi = \frac{\sum \chi}{n} \times 100\%$$

Ketereangan:

$\chi$  = Rata-rata respon siswa

$\sum \chi$  = Jumlah nilai respon siswa

$n$  = Banyak siswa

Seperti pada angket validasi ahli dan analisis angket siswa juga menggunakan skala dengan lima kategori untuk tingkat pencapaian dan kualifikasi respon siswa. Adapun penjelasan kelima kategori tersebut adalah sebagai berikut:

**Tabel 3.5**  
**Kreteria Angket Respon Siswa**

<b>Tingkat pencapaian</b>	<b>Kualifikasi</b>
$84 < \text{skor} \leq 100\%$	Sangat Praktis
$68 < \text{skor} \leq 84\%$	Praktis
$52 < \text{skor} \leq 68\%$	Cukup Praktis
$36 < \text{skor} \leq 52\%$	Kurang Praktis
$20 < \text{skor} \leq 36\%$	Sangat kurang Praktis

(kusuma, 2018: 67)

Produk media pembelajaran yang sedang dikembangkan mendapatkan respon positif dari siswa apabila presentase yang diperoleh dari angket respon siswa dikatakan praktis.

