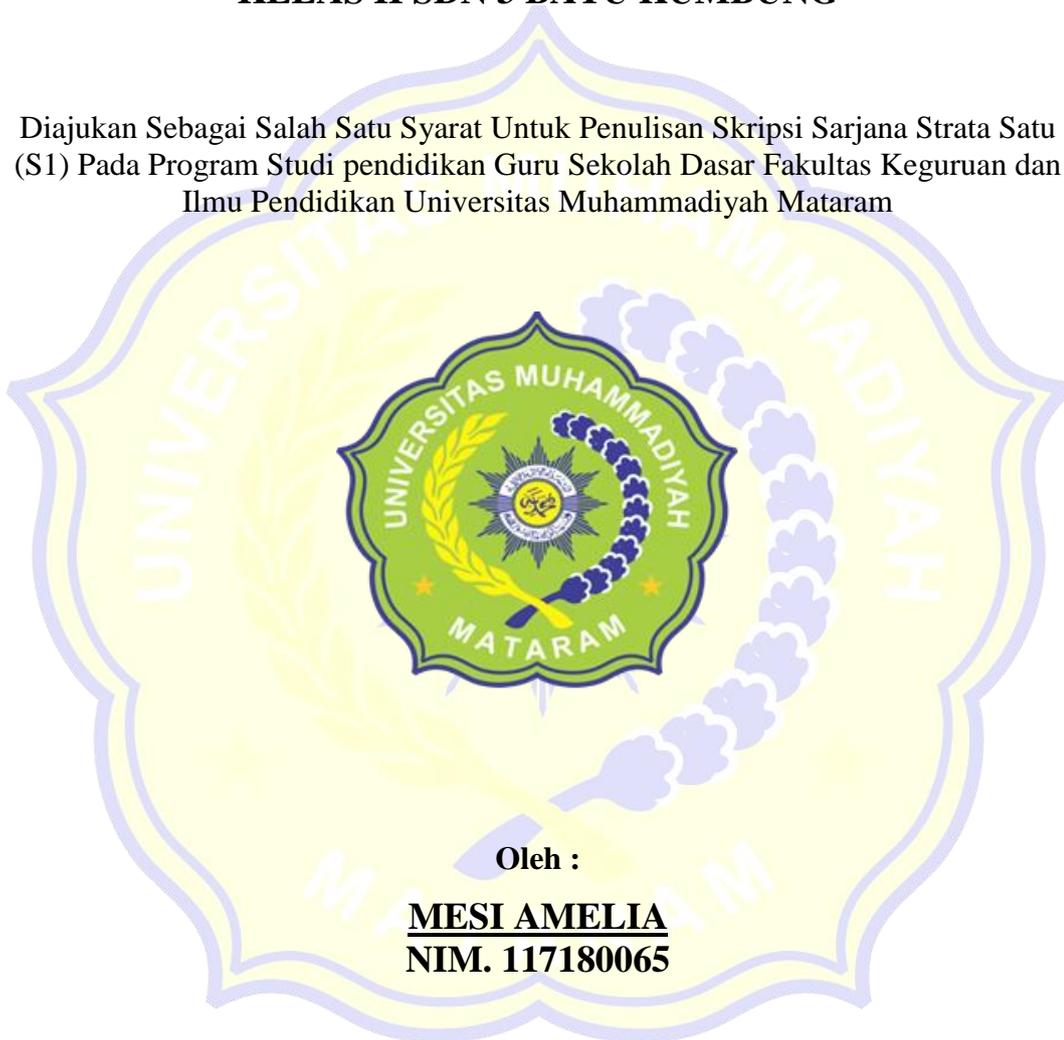


SKRIPSI

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BONEKA KAOS KAKI UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA TEMA 6 MERAWAT HEWAN DAN TUMBUHAN SUB TEMA II KELAS II SDN 3 BATU KUMBUNG

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Penulisan Skripsi Sarjana Strata Satu (S1) Pada Program Studi pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram



Oleh :

MESI AMELIA
NIM. 117180065

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

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BONEKA
KAOS KAKI UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI
BELAJAR SISWA PADA TEMA 6 MERAWAT
HEWAN DAN TUMBUHAN SUB TEMA II
KELAS II SDN 3 BATU KUMBUNG**

Telah memenuhi syarat dan disetujui
Selasa, 15 Juni 2021

Menyetujui,

Dosen pembimbing I

Dosen Pembimbing II


Hafidurrahmah, M.Pd
NIDN. 0804048501


Johri Sabaryati, M.Pfis
NIDN. 0804048601

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Ketua Program Studi,


Hafidurrahmah, M.Pd
NIDN. 0804048501

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BONEKA
KAOS KAKI UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI
BELAJAR SISWA PADA TEMA 6 MERAWAT
HEWAN DAN TUMBUHAN SUB TEMA II
KELAS II SDN 3 BATU KUMBUNG

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

Rabu, 4 Agustus 2021

Dosen Penguji:

- | | | |
|---|-----------|---------|
| 1. <u>Haifaturrahmah, M.Pd</u>
NIDN 0804048501 | (Ketua) | (.....) |
| 2. <u>Nursina Sari, M. Pd</u>
NIDN 0825059102 | (Anggota) | (.....) |
| 3. <u>Yuni Mariyati, M. Pd</u>
NIDN 0806068802 | (Anggota) | (.....) |

Mengesahkan:

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM

Dekan.


Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd.,Si.
NIDN. 0821078501

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini saya mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah dasar, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah mataram menyatakan bahwa:

Nama : Mesi Amelia .

Nim : 117180065

Alamat : Pagesangan Indah

Memang benar skripsi yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Boneka Kaos Kaki Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Tema 6 Subtema 2 Pembelajaran 1 tahun pelajaran 2021-2022 adalah hasil karya sendiri dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik ditempat manapun.

Skripsi ini murni gagasan, rumusan dan penelitian saya sendiri tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan dan masukan pembimbing. Jika terdapat karya atau pendapat orang lain yang telah dipublikasikan, memang diacu sebagai sumber dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Jika dikemudian hari pernyataan saya terbukti tidak benar, saya siap mempertanggungjawabkannya, termaksud bersedia meninggalkan gelar sarjana yang saya peroleh.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sadar dan tanpa tekanan dari pihak manapun.

Mataram, 15 Agustus 2021

Yang membuat pernyataan,



Mesi Amelia
NIM 117180065



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

SURAT PERNYATAAN BEBAS
PLAGIARISME

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

Nama : Mesi Amelia
NIM : 117180065
Tempat/Tgl Lahir : Lab. Kananga, 25-06-1999
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Fakultas : FKIP
No. Hp/Email : 085-237-491-992 / mesimesi.ummat@gmail.com
Judul Penelitian :-

Pengembangan media pembelajaran kartu keas kati untuk
meningkatkan motivasi belajar siswa pada tema 6 Merawat
Hewan dan Tumbuhan Sub Tema 11 kelas II
SDN 3 Batu Kelambung

Bebas dari Plagiarisme dan bukan hasil karya orang lain. *MS*

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 : 10-09-2021

Penulis



Mesi Amelia
NIM. 117180065

Mengetahui,
Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT



Iskandar, S.Sos., M.A.
MIDN. 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

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN
PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Mesi Amelia
NIM : 17180065
Tempat/Tgl Lahir : Lab. Katanya, 25.06.1999
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Fakultas : FKIP
No. Hp/Email : 085.237.491.992 / mesimesimma202@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:

Pengembangan Media Pembelajaran Boneka Laos Kati Untuk
Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Tema 6 Mewah
Hayati dan Tumbuhan 54b Tema 1 kelas 1
SDN 3 Batu Leumbung

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 : 10-09-2021

Penulis



Mesi Amelia
NIM. 17180065

Mengetahui,
Kepala UPT Perpustakaan UMMAT



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

MOTTO

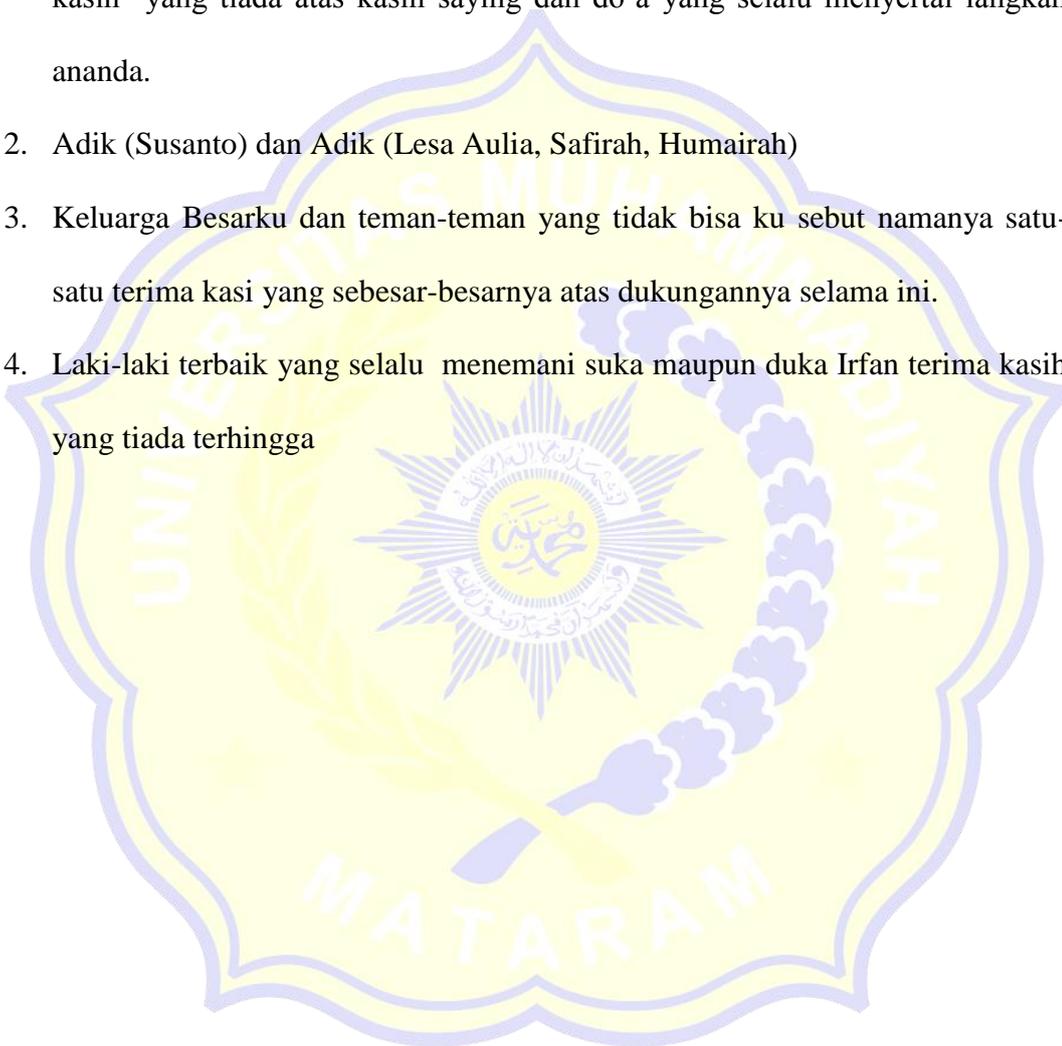
*“Orang hebat itu lahir dari lautan yang bergelombang
(percaya kamu akan seperti mereka) Sabar dan Ikhlas serta
kerja keras adalah kunci dari sebuah kesuksesan”*



PERSEMBAHAN

Kupersembahkan skripsi ini untuk :

1. Ibunda dan ayahanda (Warsito Amen dan Ramlah) tercinta, yang telah mengorbankan moral dan material, demi membiayai sekolah ananda. Terima kasih yang tiada atas kasih sayang dan do'a yang selalu menyertai langkah ananda.
2. Adik (Susanto) dan Adik (Lesa Aulia, Safirah, Humairah)
3. Keluarga Besarku dan teman-teman yang tidak bisa ku sebut namanya satu-satu terima kasi yang sebesar-besarnya atas dukungannya selama ini.
4. Laki-laki terbaik yang selalu menemani suka maupun duka Irfan terima kasih yang tiada terhingga



KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis hantarkan kepada Tuhan Yang Maha Esan yang telah memberikan taufik serta hidayah-Nya, sehingga skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Boneka Kaos Kaki Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Tema 6 Merawat Hewan dan Tumbuhan Subtema 2 Kelas 2 SDN 3 Batu Kumbang”** ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S1) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram.

Pada kesempatan ini, penulis menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan dalam menyelesaikan proposal ini, khususnya kepada yang terhormat:

1. Bapak Drs. H. Arsyad Abd Gani, M.Pd., selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Mataram
2. Bapak Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd.,Si., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram
3. Ibu Haifaturrahmah, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Muhammadiyah Mataram dan selaku Dosen Pembimbing Pertama
4. Ibu Johri Sabaryati, M.Pfis., selaku Dosen Pembimbing Kedua dan Bapak dan Ibu Dosen yang telah membekali ilmu pengetahuan selama kuliah

Penulis menyadari bahwa penyusunan proposal ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu penulis sangat mengharapkan saran dan kritik yang bersifat membangun demi kesempurnaan penulisan lainnya dimasa yang akan datang. Semoga proposal ini dapat memperkaya ilmu, bermanfaat dan berguna bagi kita semua umumnya bagi yang membacanya dan khususnya bagi penulis sendiri. Untuk itu, Penulis memohon maaf atas segala kekurangannya.

Mataram, 14 Agustus 2021

Mesi Amelia
Nim. 117180065

Mesi Amelia 117180065. **Pengembangan Media Pembelajaran Boneka Kaos Kaki Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Tema 6 Merawat Hewan dan Tumbuhan Subtema 2 Kelas 2 SDN 3 Batu Kumbang.** Skripsi. Mataram: Universitas Muhammadiyah Mataram

Pembimbing I : Haifaturrahmah, M.Pd

Pembimbing II : Johri Sabaryati, M.Pfis

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Media Pembelajaran Boneka Kaos Kaki Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Tema 6 Subtema 2 Pembelajaran 1 yang valid, praktis dan efektif. Jenis penelitian ini menggunakan model pengembangan Borg And Gall. Intrumen dalam penelitian ini terdiri dari lembar anget validasi, lembar anket respond siswa, lembar anket motivasi belajar siswa dan lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan pengembangan media pembelajaran boneka kaos kaki dengan skor rata-rata dari validator ahli meteri 91,66 % berada pada kategori sangat valid dan nilai rata-rata dari ahli media 91,24 % dengan kategori sangat valid. Hasil anket respond siswa pada uji coba terbatas SD Negeri 3 batu kumbang kelas 3B dengan presentase 95,30 % (sangat praktis). Hasil Keefektifan media boneka kaos kaki dilihat dari hasil anket motivasi belajar siswa diperoleh uji lapangan operasional kelas II B SDN 3 Batu kumbang dengan nilai *pretest* 63,61, rata-rata nilai *posttest* 93,30 dan nilai n-gain 0,86 dengan kategori tinggi.

Kata Kunci: Media Boneka Kaos Kaki, Motivasi Belajar.

Mesi Amelia, 117180065. **Development of Sock Doll Learning Media to Increase Student Learning Motivation on Theme 6 "Caring for Animals and Plants" Subtheme No. 2 Class 2 SDN 3 Batu Kumpang.** A Thesis. Mataram: Muhammadiyah University of Mataram.

First Supervisor : Haifaturrahmah, M.Pd
Second Advisor : Johri Sabaryati, M.Pfis

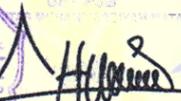
ABSTRACT

This research seeks to provide a legitimate, practical, and effective Sock Doll Learning Media to Improve Students' Learning Motivation on Theme 6 Sub-theme 2 Learning 1. The Borg and Gall development model is used in this type of study. A validation questionnaire sheet, a student response questionnaire sheet, a student learning motivation questionnaire sheet, and a learning implementation observation sheet were used in this study. The development of sock puppet learning media received an average score of 91.66 percent from material expert validators, placing it in the extremely valid category, while the average value of media experts was 91.24 percent, also placing it in the very valid category. The findings of the student response questionnaire in the SD Negeri 3 Batu Kumpang class 3B limited trial, which had a percentage of 95.30 percent (very practical). Based on the results of the student learning motivation questionnaire, the operational field test for class II B SDN 3 Batu Kumpang with a pretest value of 63.61, an average posttest value of 93.30, and an n-gain value of 0.86 with a high category.

Keywords: *Socks Puppet Media, Learning Motivation.*

MENGESAKAN
SALINAN FOTO COPY GESUAI ASLINYA
MATARAM

KEPALA
UPT BPS
MATARAM


Humaira, M.Pd
NIDN. 0803048501

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
SURTA PERNYATAAN	iv
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME	v
SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	vi
MOTO	vii
PERSEMBAHAN.....	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
ABSTRAK	x
ABSTRACT	xi
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN-LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Pengembangan	6
1.4 Spesifikasi Produk yang Diharapkan.....	6
1.5 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	7
1.6 Batasan Operasional	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	9
2.1 Penelitian yang Relevan	9
2.2 Kajian Teori.....	12
2.3 Kerangka Berpikir	35
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	37
3.1 Model Pengembangan	37
3.2 Prosedur Pengembangan	38

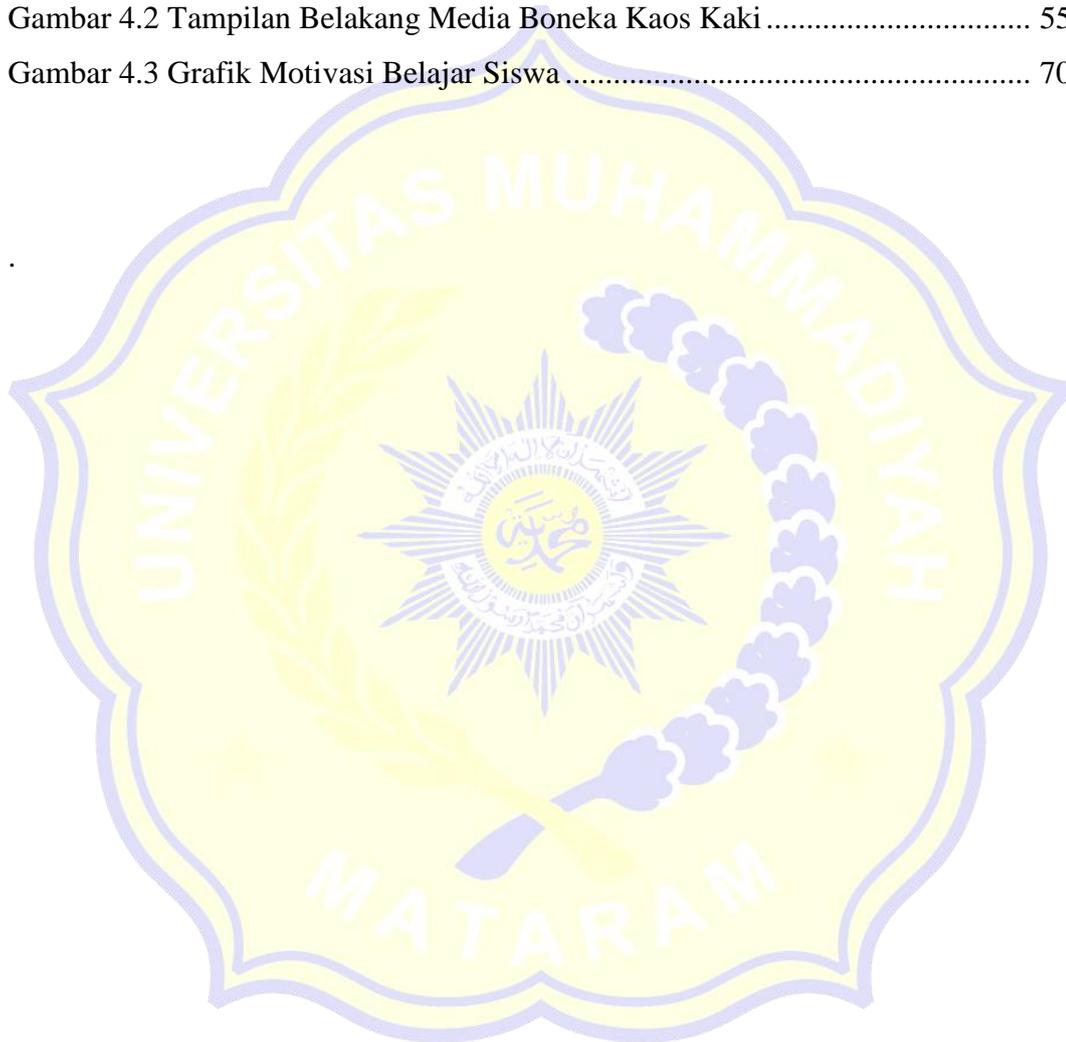
3.3 Uji Coba Produk	42
3.4 Subjek Uji Coba	42
3.5 Jenis Data.....	42
3.6 Teknik Pengumpulan Data	43
3.7 Instrumen Pengumpulan Data	44
3.8 Teknik Analisis Data	49
BAB IV HASIL PENELITIAN HASIL PENELITIAN	52
4.1 Penyajian Data Uji Coba	52
4.2 Hasil Uji Coba Produk.....	66
4.3 Revisi Produk	70
4.4 Pembahasan	71
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	75
5.1 Simpulan	75
5.2 Saran	76
DAFTAR PUSTAKA.....	77
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	79

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 2.1 Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi Pembelajaran 1	29
Tabel 3.1 Kisi-kisi Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran.....	44
Tabel 3.2 Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Materi.....	46
Tabel 3.3 Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Media.....	47
Table 3.4 Kisi-kisi Lembar Angket Respon Siswa.....	48
Tabel 3.5 Kisi-kisi Angket Motivasi Belajar.....	48
Tabel 3.6 Kategori Kevalidan produk.....	50
Tabel 3.7 Kriteria Angket respon siswa.....	51
Tabel 3.8 Kriteria Perolehan Nilai N-Gain.....	52
Tabel 4.1 Pertanyaan, Keterangan Dan Skor Validasi Ahli Materi 1	55
Tabel 4.2 Pertanyaan, Keterangan Dan Skor Validasi Ahli Materi 2	56
Tabel 4.3 Pertanyaan, Keterangan Dan Skor Validasi Ahli Materi 3	57
Tabel 4.4 Pertanyaan, Keterangan Dan Skor Validasi Ahli Materi 4	58
Tabel 4.5 Pertanyaan, Keterangan Dan Skor Validasi Ahli Media 1	59
Tabel 4.6 Pertanyaan, Keterangan Dan Skor Validasi Ahli Media 2.....	60
Tabel 4.7 Pertanyaan, Keterangan Dan Skor Validasi Ahli Media 3.....	61
Tabel 4.8 Pertanyaan, Keterangan Dan Skor Validasi Ahli Media 4.....	62
Tabel 4.9 Analisis Angket Resond Siswa Dan Skor Uji Coba Terbatas	63
Tabel 4.10 Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran	65
Tabel 4.11 Nilai Kevalidan Dari Validator Ahli Materi	67
Tabel 4.11 Nilai Kevalidan Dari Validator Ahli Media.....	68
Table 4.12 Hasil Revisi Sesuai Saran Validator.....	71

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	35
Gambar 3.1 Design Borg and Gall	38
Gambar 4.1 Depan Media Boneka Kaos Kaki	54
Gambar 4.2 Tampilan Belakang Media Boneka Kaos Kaki	55
Gambar 4.3 Grafik Motivasi Belajar Siswa	70



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	80
Lampiran 2 Validasi Ahli Materi 1	86
Lampiran 3 Validasi Ahli Materi 2	88
Lampiran 4 Validasi Ahli Materi 3	90
Lampiran 5 Validasi Ahli Materi 4	92
Lampiran 6 Validasi Ahli Media 1.....	94
Lampiran 7 Validasi Ahli Media 2.....	96
Lampiran 8 Validasi Ahli Media 3.....	98
Lampiran 9 Validasi Ahli Media 4.....	100
Lampiran 10 Angket Respond Siswa.....	102
Lampiran 11 Angket Respond Siswa.....	104
Lampiran 12 Angket Motivasi Belajar Siswa.....	106
Lampiran 13 Angket Motivasi Belajar Siswa.....	108
Lampiran 14 Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran	109
Lampiran 15 Surat Penelitian Dari Kampus	112
Lampiran 16 Surat Balasan Dari Sekolah.....	113
Lampiran 17 Lembar Konsultasi.....	114
Lampiran 18 Dokumentasi.....	116

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu proses pembentukan kepribadian manusia, yang memungkinkan tumbuh dan berkembangnya semua potensi dan sumber daya yang dimiliki oleh seseorang. Peranan pendidikan sangat penting untuk menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas. Tanpa pendidikan, manusia akan terbelakang dan sulit berkembang. Menurut Undang-undang RI Nomor 20 tahun 2003 mengenai sistem Pendidikan Nasional, pendidikan merupakan bisnis sadar dan terencana sehingga menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran siswa secara aktif sehingga menumbuhkan kemampuan, kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara, artinya bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mendewasakan dan menumbuhkan kemampuan yang dimiliki siswa dari kegiatan bimbingan dan pengajaran, baik pendidikan formal, ataupun tidak formal.

Pada proses pembelajaran membutuhkan alat pembelajaran. Fungsi alat yaitu sebagai sarana informasi utama pada pembelajaran khususnya saat kegiatan pembelajaran penyampaian informasi kepada peserta didik. Dengan adanya alat, akan akan lebih mendorong peserta didik pada proses kegiatan belajar mengajar sehingga mampu memahami materi yang di sampaikan.

Alat pembelajaran mempunyai dua bentuk yaitu, media visual dan audio yang dimana dalam dalam pengembangan media boneka kaos kaki ini termasuk dalam bentuk visual karna media ini berbentuk boneka kaos kaki. Dalam proses belajar mengajar di SDN 3 Batu Kumbang fasilitas guru kurang memadai sehingga hanya menggunakan buku guru dan siswa tanpa adanya alat media mempelajari yang seru dan menyenangkan. Dalam proses mempelajari guru masih kurang memanfaatkan media pembelajaran. Dan dimana pada saat proses pembelajaran berlangsung guru hanya menggambar di papan tulis, lalu guru menjelaskan gambar di papan tersebut dan menyebutkan nama-nama dari masing-masing tersebut.

Berdasarkan hasil pengamatan pada siswa kelas II SDN masih Kesulitan dalam menerima materi yang membuat siswa tidak terlalu memperhatikan guru. Siswa juga kurang aktif pada saat adanya proses tanya Jawab dimana siswa yang bisa menjawab hanya sebagian, selain itu juga dalam mengerjakan tugas kelompok yang diberikan oleh guru terlihat bahwa hanya satu, dua siswa saja yang melakukan diskusi dalam perkelompok, sedangkan siswa siswa yang lain terlihat asik mengobrol, main-main dan coret-coret buku.

Hal ini juga di dorong oleh data hasil UAS semester II peserta didik kelas II tahun ajaran 2020/2021 di SDN 3 Batu Kumbang yang terbilang cukup rendah. Dari nilai yang diperoleh pada 25 dari 35 peserta didik yang nilainya terbilang cukup rendah dari KKM yang sudah di tetapkan. Ini dilihat bahwa secara klasikal hanya 37,5% yang telah mencapai KKM dan 62,5%

tidak mencapai KKM yang telah ditetapkan. Beberapa pendapat yang bisa dilakukan untuk memecahkan masalah tersebut adalah dengan penerapan alat pembelajaran. Menurut Aqib (2013: 67-72), berbagai macam alat pembelajara, yakni media cetak, media elektronik, dan media papan (*bill board*). Sementara (Pri, 2014: 3) menjelaskan bahwa terlihat beberapa berbagai macam alat pembelajaran yang dapat dipakai dalam prosedur pembelajaran, yaitu: media cetak, media pameran (*display*), media suara (audio), gambar bergerak (*motion pictures*), multimedia, media berbasis *web* atau internet, dan media visual.

Akan melewati kendala tersebut yang diperlukan alat pembelajaran yang cocok yaitu media visual, salah satunya adalah media boneka kaos kaki. Boneka koas kaki adalah media pembelajaran yang dikembangkan untuk meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik, karena di dalamnya terdapat boneka kaos kaki memiliki kantong untuk di ambil oleh peserta didik lalu menirukan isi kerta yang dia ambil disertai pertanyaan guna melatih keterampilan membaca dan mengukur pemahaman peserta didik terhadap materi (Laksana, 2013: 13).

Media ini dipilih karena memiliki keunggulan, yaitu dapat merangsang peserta didik untuk berpartisipasi aktif dan dapat memberikan umpan balik langsung guna proses belajar yang lebih efektif. Serta di dalam media boneka kaos kaki memiliki kantong yang di ambil nantinya ini terdapat gambar dan tulisan yang mengarahkan, hingga kini media ini dapat mengarahkan minat,

menguatkan, mendorong belajar siswa, dan meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik.

Selain itu, media boneka kaos kaki berkarakter variabel, maka dari itu media ini dapat di sempurnakan dan variasi dengan materi dan keterampilan lainnya. Maka dari itu, alat ini proleh dijadikan media pembelajaran aktual untuk meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik. Menurut keterangan pembelajaran yang berlangsung saja memelurkan buku guru dan buku siswa serta materi yang disampaikan hanya berasal dari buku yang berupa media ilustrasi sederhana. Media yang digunakan kurang bervariasi dan kurang memotivasi siswa, sehingga pembelajaran tidak efektif. Menurut Oemar Hamalik (2011:158), motivasi merupakan perubahan dalam diri seseorang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan. Menurut Yudi Munadi (2014:105-106), memotivasi adalah yang digunakan untuk mengembangkan dan mendemostrasikan kemampuan.

Motivasi dapat diumpamakan sebagai kunci setiap orang untuk mencapai yang diinginkan dalam proses pembelajaran. Yang mana setiap hal akan terlaksana lebih maksimal jika terdapat suatu motivasi didalamnya. Seperti halnya belajar, jika tingkat motivasi seorang dalam belajar tinggi, maka hasil belajar seseorang tersebut dapat dipastikan menjadi lebih maksimal. Materi tentang Merawat hewan dan tumbuhan menggambarkan materi yang perlu menjabarkan di kelas II menurut kurikulum 2013. Guru menghadapi kesusahan mendapatkan membimbing materi tema 6 Merawat

hewan dan tumbuhan karena tidak semua materi tentang Merawat hewan dan tumbuhan tertangkap menyajikan berbagai kemudian.

masalah sering ditimbulkan maka dari itu, mengikuti pembelajaran yang berhubungan dengan merawat tumbuhan dan hewan yang berskarakter abstrak murid condong berhayal kurang mengetahui materi yang diberikan. Hingga kini pembelajaran mesti maksimal dengan keadaan menggali ilmu mesti tenang. Akhirnya, sepanjang kegiatan pembelajaran siswa nyata sibuk sendiri dan perlu mengamati penyajian guru. Bermanfaat meningkatkan alat menjadi salah satu luwes penentu kemajuan pembelajaran. Dengan alat, kegiatan belajar mengajar mampu lebih mendorong dan menarik perhatian siswa. Berdasarkan penjelasan tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran boneka kaos kaki untuk meningkatkan motivasi belajar pada tema 6 merawat hewan dan tumbuhan sub tema II kelas 2 di SDN 3 Batu Kumbang.

1.2 Rumusan Masalah

Menurut latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah kevalidan media pembelajaran boneka kaos kaki pada siswa kelas II tema 6 Merawat hewan dan tumbuhan subtema 2.
2. Bagaimanakah kepraktisan media pembelajaran boneka kaos kaki pada siswa kelas II tema 6 Merawat hewan dan tumbuhan subtema 2.
3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran boneka kaos kaki pada siswa kelas II tema 6 merawat hewan dan tumbuhan subtema 2.

1.3 Tujuan Pengembangan

Tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Menganalisis kevalidan media pembelajaran boneka kaos kaki pada siswa kelas II tema 6 merawat hewan dan tumbuhan sub tema 2.
2. Mengetahui kepraktisan media pembelajaran boneka kaos kaki pada siswa kelas II tema 6 merawat hewan dan tumbuhan sub tema 2.
3. Menguji keefektifan media pembelajaran boneka kaos kaki pada siswa kelas II tema 6 merawat hewan dan tumbuhan sub tema 2

1.4 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi dari produk untuk menghasilkan media yang baik dan menarik dalam pembelajaran, maka rancangan media yang akan dikembangkan boneka kaos kaki sebagai berikut.

1. Media boneka kaos kaki digunakan untuk Tema merawat hewan dan tumbuhan kelas II semester II SD
2. Produk yang dibuat berupa media boneka kaos kaki merupakan media model boneka sesuai KD dan indikator.
3. Media boneka kaos kaki tersebut dari bahan dasar kaos kaki yang berukuran 7,5 cm. Kemudian dibentuk menjadi boneka yang nantinya akan ada pada judul tema merawat hewan dan tumbuhan.
4. Media boneka kaos kaki memiliki keunggulan yang terlihat pada sifatnya yang mudah dibawa kemana-mana
5. Pada penggunaan media boneka kaos kaki nantinya anak akan melakukan permainan menyanyikan lagu balonku ada lima kemudian mereka

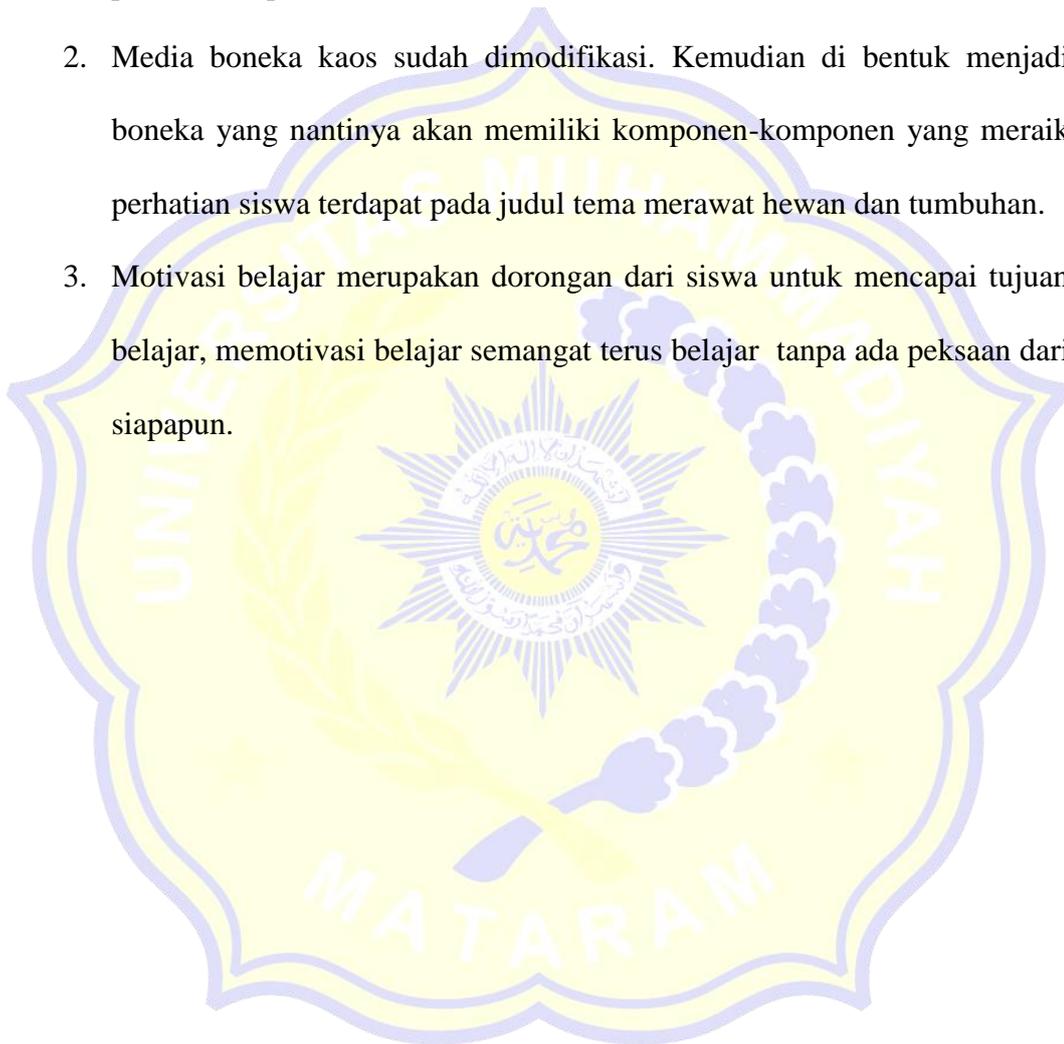
memegang spidol bergiliran pada saat lagu balonku ada lima berhenti pada satu siswa akan pendapat hukuman nantinya akan dilanjutkan lagi oleh temannya dari yang pertama, kedua dan seterusnya sehingga dapat memulai permainan.

1.5 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi dari peneliti dan pengembangan
 - a. Validator memiliki pemahaman yang sama tentang pengembangan media pembelajaran boneka kaos kaki
 - b. Media boneka kaos kaki yang dikembangkan telah sesuai dengan kebutuhan peserta didik
 - c. Media boneka kaos kaki yang valid, praktis, dan efektif yang dalam bentuk boneka ayam memiliki kolaborasi dengan materi pembelajaran pata tema 6 subtema 2 pembelajaran 1 kelas II Sekolah Dasar, sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dalam penguasaan materi tema 6 subtema 2 Sekolah Dasar
 - d. Pengembangan media boneka kaos kaki dapat meningkatkan motivasi belajar siswa
2. Keterbatasan pengembangan
 - a. Pengembangan media boneka kaos kaki ini hanya memfokuskan pada tema 6 subtema 2 pembelajaran 1 kelas II Sekolah Dasar
 - b. Pengembangan media boneka kaos kaki hasil pengembangannya hanya ditinjau oleh para ahli materi, ahli media dan guru kelas
 - c. Uji cola dilakukan pada siswa kelas II SDN 3 Batu Kumbang.

1.6 Batas Operasional

1. Pengembangan adalah proses mendesaian pembelajaran secara logis dan sistematis dalam rangka untuk menetapkan segala sesuatu yang akan dilaksanakan dalam proses kegiatan belajar dengan memperhatikan potensi dan potensi didik.
2. Media boneka kaos sudah dimodifikasi. Kemudian di bentuk menjadi boneka yang nantinya akan memiliki komponen-komponen yang meraiik perhatian siswa terdapat pada judul tema merawat hewan dan tumbuhan.
3. Motivasi belajar merupakan dorongan dari siswa untuk mencapai tujuan belajar, memotivasi belajar semangat terus belajar tanpa ada peksaan dari siapapun.



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian yang Relevan

Pada analisis masa ini, analisis merasakan sangat diperlukan berhubungan analisis terdahulu yang memiliki kaitan tentang tema analisis ini. Oleh sebab itu melalui adanya akibat analisis terdahulu untuk memudahkan ketika menempati penilaian, Paling kecil membentuk acuan analisis. Bermakna sebab analisis terdahulu mirip atau sama melaksanakan berkenaan dengan hasil penelitian yang dikerjakan oleh analisis lainnya. Mengenai analisis-analisis terdahulu yang bermakna sebagai berikut:

1. Indah Astri Rahmawati serta Utari Dewi tahun 2015 dengan judul peneliatan“ Pengembangan Media 3 Dimensi(Boneka Tangan Modul pokok sikap Kebersamaan dalam Keberagaman Mata pelajaran PPKN buat siswa kelas 1 SD Angkatan laut (AL) Fatah Surabaya”. Hasil pengembangan bisa disimpulkan kalau: Media tentang ukuran boneka kaos tangan bisa tingkatkan hasil belajar siswa dalam tenga berperilaku kebersamaan dalam keberagaman sebab teruji terdapat kenaikan secara signifikan, dengan pereoleh nilai rata- rata pretest serta posttest pada uji cobaa konsumsi, ialah nilai rata- rata pretest bertambah sebanyak 15, 5 poin dari 66, 33 jadi 81, 83. Sebanyak 15 siswa nilainya bertambah sebanyak 15 poin, 7 siswa hasil posttestnya bertambah 20 poin dari nilai pretest, 5 siswa nilainya bertambah sebanyak 10 poin serta 2 siswa nilainya bertambah sebanyak 25 poin. Jadi,

Pengembangan media 3 ukuran boneka tangan tentang sikap kebersamaan dalam keberagaman mata pelajaran PPKN buat kelas 1 SD Angkatan laut (AL) Farah layak digunakan dengan mutu sangat baik dan efisien selaku media pendidikan.

Kelainan melalui analisis berdasarkan, analisis tertera memanfaatkan alat 3 dimensi boneka tangan dengan pembelajaran topik budi pekerti solidaritas saat Kekompakan yang terdapat pada mata materi PPKn. Sementara analisis saya adalah pengembangan media pembelajaran boneka kaos kaki pada siswa kelas II tema 6 menjaga hewan dan tumbuhan sub tema 2.

2. Penelitian kedua yaitu penelitian yang dilakukan mengenai boneka tangan oleh Ayu Widia Yanti tahun 2013 dengan judul riset“ Pengembangan Media 3 (Boneka Tangan) guna Tingkatkan Sikap Baik serta Sopan untuk Kelompok A TK AT- Thohiriyah Krian Sidoarjo”. Kriteria kelayakan media bersumber pada dari pakar modul I mendapatkan nilai 3, 375 dengan jenis baik sekali, evaluasi modul II mendapatkan nilai 3, 13 dengan jenis baik, evaluasi media bersumber pada pakar media I mendapatkan nilai 3, 6 dengan jenis baik, evaluasi media bersumber pada pakar media II mendapatkan nilai 3, 39 dengan jenis baik, evaluasi media bersumber pada uji coba perseorangan mendapatkan nilai dengan jenis baik sekali, serta evaluasi media bersumber pada uji coba kelompok kecil mendapatkan nilai dengan jenis baik sekali. Hasil uji t hitung lebih besar dari t table (11, 112,

704) menemukan perlakuan yang signifikan hingga dikategorikan baik dengan terdapatnya peningkatan sehingga media dinyatakan layak.

Perbedaan analisis di atas adalah analisis tertera memakai alat 3 dimensi boneka tangan melalui materi mengembangkan Budi pekerti baik hati dan Tertip yang diperoleh mengikuti materi pelajaran PPKN. Sementara analisis saya adalah pengembangan media pembelajaran boneka kaos kaki pada siswa kelas II tema 6 merawat hewan dan tumbuhan subtema 2.

3. Analisis oleh Erwin Putera Permana tahun 2015 dengan judul riset“ Pengembangan Media Pembelajaran Boneka Kaos Kaki guna Menambah Keahlian Berdialog Siswa Kelas II Sekolah Dasar. Bersumber pada hasil lesson study bisa dikenal kalau, pemanfaatan media pendidikan boneka kaos kaki bisa tingkatkan keahlian berdialog siswa. Aktivitas pendidikan tidak lagi didominasi oleh guru. Siswa jadi lebih aktif dalam menjajaki pendidikan dengan melaksanakan dialog serta berkerja secara kelompok. Keahlian berdialog siswa serta telah sangat baik. Bersumber pada informasi yang diperoleh terkait dengan keahlian berdialog siswa lebih dari 70% siswa sudah tuntas dalam belajar dengan nilai lebih dari 75. Ditinjau dari analisis, pemakaian media boneka kaos kaki memiliki pengaruh positif, efisien serta efektif ialah; tingkatkan keahlian anak dalam bermacam aspek ialah menyimak, berdialog, membaca serta menulisnya.

Perbedaan analisis di atas yaitu menggunakan media boneka kaos kaki dan mengembangkan disiplin berbicara, melalui materi yang diperoleh

mengikuti materi pelajaran bahasa indonesia. Sedangkan penelitian saya adalah pengembangan media pembelajaran boneka kaos kaki pada murid kelas II topik 6 merawat hewan dan tumbuhan subtema 2.

2.2 Kajian Teori

2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran

Sebelum penjelasan ini hingga pada pemakaian media oleh guru dalam proses belajar mengajar, ada baiknya dimengerti apa yang diartikan media itu sesungguhnya. Kata“ media” berasal dari bahasa latin serta ialah wujud jamak dari kata“ medium”, yang secara harfiah berarti“ prantara ataupun pengantar”. Dengan demikian, media ialah wahana penyalur data belajar ataupun penyalur pesan. Bagi(Prastowo, 2015: 295) media pendidikan merupakan seluruh suatu, baik itu berbentuk perlengkapan, area, maupun aktivitas, yang direncanakan/ dikondisikan secara terencana yang bisa menyalurkan pesan pendidikan guna terbentuknya proses pendidikan pada siswa guna tercapainya tujuan pendidikan secara efisien serta efektif, maksudnya jika media pendidikan adalah sebagai memudahkan pembelajaran pada peserta didik untuk tercapainya tujuan pembelajaran. Lebih lanjut Syaiful Bahri Djamarah (2016: 121) Media adalah menjadi alat yang diberikan ketika kegiatan proses belajar mengajar adalah suatu bukti yang mesti diperoleh dipungkiri, artinya bahwa alat adalah untuk mendorong ketika proses belajar mengajar.

Daryanto (2011: 4) menjelaskan alat sebagai media yang diberikan ketika kegiatan belajar mengajar adalah suatu keterangan yang tidak dapat

dipungkiri, artinya bahwa alat adalah memperlancar kegiatan proses kegiatan belajar mengajar. Lebih lanjut Syafrudin Nurdin dkk (2016: 120) mengemukakan bahwa alat pembelajaran adalah segala objek yang diperoleh melahirkan perjanjian, merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan dalam komunikasi antara guru dengan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar dan pembelajaran, artinya bahwa alat pembelajaran adalah dapat menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan antara guru dengan siswa sehingga mendorong terjadinya proses belajar. Lebih lanjut dijelaskan oleh (Rusman, 2017: 214) media pembelajaran adalah salah satu komponen proses belajar mengajar yang memiliki peranan sangat penting dalam menunjang keberhasilan proses belajar mengajar, Guna bahwa alat pembelajaran adalah sebagai komponen proses belajar mengajar.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas maka dapat disimpulkan alat pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan atau mengantarkan pesan dengan tujuan untuk membangkitkan dan merangsang perasaan, minat dan perhatian siswa dalam proses kegiatan pembelajaran

2.2.2 Manfaat Media dalam Pembelajaran

Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah melancar proses kegiatan belajar dan pembelajaran antara guru dengan siswa dalam menyampaikan materi pelajaran sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Akan tetapi secara lebih khusus ada beberapa manfaat media yang lebih rinci. (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) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan.

2.2.3 Prinsip-Prinsip Pemilihan Media Pembelajaran

Dalam menggunakan media pengajaran, hendaknya guru memperhatikan sejumlah prinsip-prinsip tertentu agar penggunaan media dapat mencapai hasil yang baik. Prinsip yang dimaksud dikemukakan oleh ssebagai berikut : (Nana dalam Djamarah, 2016: 127).

- 1) Menentukan jenis media dengan tepat artinya, sebaiknya guru memilih terlebih dahulu media siswa yang sesuai dengan tujuan dan bahan pelajaran yang diajarkan.
- 2) Menetapkan atau mempertimbangkan subyek dengan tepat, artinya perlu diperhitungkan apakah penggunaan media itu sesuai dengan tingkat kematangan atau kemampuan.
- 3) Menyajikan media dengan tepat artinya, tehnik dan metode penggunaan media dalam pengajaran harus disesuaikan dengan tujuan, bahan, metode waktu dan sarana.

- 4) Menetapkan atau memperlihatkan media pada waktu, tempat dan situasi yang tepat. Artinya, kapan dan dalam situasi mana waktu mengajar media tersebut digunakan. Tentu tidak setiap saat menggunakan media pengajaran, tanpa kepentingan yang jelas.

2.2.4 Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Djamarah (2016: 132) mengemukakan rumusan pemilihan media dengan kriteria-kriteria sebagai berikut:

- 1) Ketepatannya dengan tujuan pengajaran artinya, media pengajaran dipilih atas dasar tujuan-tujuan intruksional yang telah ditetapkan. Tujuan-tujuan intruksional yang berisikan unsur-unsur pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, biasanya lebih mungkin menggunakan media pengajaran.
- 2) Dukungan dan kesesuaian terhadap isi bahan pengajaran artinya, bahan pelajaran yang sifatnya fakta, prinsip, konsep generalisasi sangat memerlukan bantuan media agar lebih mudah dipahami siswa.
- 3) Kemudahan memperoleh media artinya media yang diperlukan mudah diperoleh, setidaknya mudah dibuat oleh guru pada waktu mengajar.
- 4) Kemampuan guru dalam menggunakan apapun jenis media yang diperlukan syarat utama adalah guru dapat menggunakan dalam proses pembelajaran. Nilai dan manfaat yang diharapkan bukan pada medianya, tetapi dampak dari penggunaannya dalam interaksi bagi siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

5) Sesuai dengan taraf berpikir siswa, memilih media untuk pendidikan dan pengajaran harus sesuai dengan taraf berpikir siswa. Artinya bahwa memilih media harus sesuai dengan taraf berpikir siswa.

Dari beberapa pendapat para ahli mengenai manfaat media dalam pembelajaran, prinsip-prinsip pemilihan media pembelajaran dan kriteria pemilihan media pembelajaran maka dapat disimpulkan bahwa alat pembelajaran adalah untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kekuatan dan disiplin belajar sehingga kini dapat mendorong proses kegiatan mencari ilmu.

2.2.5 Jenis-jenis Media Pembelajaran

Pada realitasnya, pendidikan ialah aktivitas diskusi antara guru serta siswa. Seseorang guru wajib menyadari kalau proses komunikasi tidak senantiasa berjalan dengan mudah, apalagi proses komunikasi bisa memunculkan kebimbangan, salah penafsiran, apalagi salah konsep. Kesalahan komunikasi yang dicoba guru hendak dialami oleh siswanya selaku penghambat. Buat menjauhi ataupun kurangi kemungkinan-kemungkinan terbentuknya salah komunikasi, dibutuhkan perlengkapan bantu(fasilitas) yang bisa menolong komunikasi. Fasilitas tersebut dinamakan media pendidikan. Ada bermacam tipe media buat mendukung pendidikan, antara lain:

Bagi Hamdani (2011: 250- 254) tipe media pendidikan yang biasa digunakan dalam proses pendidikan, ialah:

1. Media grafis berperan menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Tipe media grafis antara lain, ialah: foto ataupun gambar, sketsa, diagram, bagan, serta grafik.
2. Teks Bacaan yang bisa menolong siswa buat berfokus pada modul sebab mereka lumayan mencermati tanpa tanpa melaksanakan kegiatan lain yang menuntut konsentrasi.
3. Audio Audio yang mempermudah dalam mengenali objek-objek, mengklasifikasikan objek, sanggup menampilkan ikatan spasial dari sesuatu objek, serta menolong menarangkan konsep abstrak jadi konkret.
4. Grafik sanggup menampilkan objek dengan ilham, menarangkan konsep yang susah, menarangkan konsep yang abstrak jadi konkret, menampilkan dengan jelas sesuatu langkah procedural.
5. Animasi sanggup menampilkan sesuatu proses abstrak sehingga siswa bisa memandang pengaruh pergantian sesuatu variabel terhadap proses tersebut.
6. Video bisa digunakan buat mengarahkan modul dalam ranah sikap ataupun psikomotorik..

Kemp serta Dayton (dalam Arsyad, 2015: 39) mengelompokkan media dalam sebagian tipe, ialah:

1. Media cetak. Contoh dari media yang membagikan data tertulis antara lain novel bacaan, pamflet, serta koran.

2. Media pajang. Contoh dari media selaku fasilitas penyampai data di depan orang lain ialah papan tulis, papan diagram, papan magnet, papan kain, mading, serta pameran.
3. Overhead transparencies (OHP). Overhead transparencies (OHP). Transparansi yang diproyeksikan bisa berbentuk huruf, lambang, foto, grafik ataupun kombinasinya.
4. Rekaman audiotape. Rekaman audiotape. Pesan serta isi pelajaran bisa didengar cocok kebutuhan.
5. Seri slide dan filmstrips, penyajian multi- image, rekaman video serta film hidup. Film bingkai diproyeksikan lewat slide projector.
6. Komputer. Pc. Teknologi yang mempermudah dalam pembuatan serta penyampaian pesan/ data.

Pada dasarnya pemakaian media wajib disesuaikan dengan modul yang hendak diajarkan pada aktivitas pendidikan. Tiap media memiliki keunggulan serta kelemahan tertentu. Guru wajib pandai menggunakan media supaya tujuan pendidikan bisa tercapai.

2.2.6 Fungsi dan Manfaat Media

alam proses belajar mengajar, memiliki 2 faktor yang amat berarti merupakan tata cara mengajar serta media pendidikan. Kedua aspek ini sama- sama berkaitan. Pemilihan salah satu tata cara mengajar tertentu hendak mempengaruhi tipe media pendidikan yang cocok, walaupun masih terdapat bermacam aspek lain yang wajib dicermati dalam memilah media, antara lain tujuan pendidikan, tipe tugas serta reaksi yang diharapkan siswa

kuasai sehabis pendidikan berlangsung, serta konteks pendidikan tercantum ciri siswa. Walaupun demikian, bisa dikatakan kalau salah satu guna utama media pendidikan merupakan selaku perlengkapan bantu mengajar yang ikut pengaruhi hawa, keadaan, serta area belajar yang ditata serta diciptakan oleh guru (Arsyad, 2015: 19).

Fungsi media pendidikan merupakan selaku berikut (Sanjaya, 2008: 73):

1. Fungsing Komunikasif

Media pendidikan digunakan guna mempermudah komunikasi penyampaian pesan. Kadang- kadang penyampian pesan hadapi kesusahan manakah wajib mengantarkan pesan dengan bahasa verbal saja, demikian pula penerima pesan, kerap hadapi kesusahan dalam menangkap modul yang di informasikan, spesialnya materi- materi yang bertabiat abstrak.

2. Fungsi Motivasi

Dengan memakai media pendidikan diharapkan siswa hendak lebih termotivasi dalam belajar. Dengan demikian pengembangan media pendidikan tidak cuma memiliki faktor artistik saja hendak namun pula mempermudah siswa buat belajar.

3. Fungsi Kebermaknaan

Lewat pemakaian media pendidikan bisa lebih bermakna, ialah pendidikan bukan cuma bisa tingkatkan akumulasi data berbentuk informasi serta kenyataan selaku pengembangan aspek kognitif sesi

rendah, hendak namun bisa tingkatkan keahlian siswa buat menganalisis serta mencipta selaku selaku aspek kognitif sesi besar. Apalagi lebih dari itu bisa tingkatkan aspek perilaku serta keahlian.

4. Fungsi Penyamaan Persepsi

Lewat pemanfaatan media pendidikan, diharapkan bisa membandingkan anggapan tiap siswa, sehingga tiap siswa mempunyai pemikiran yang sama terhadap data yang disuguhkan.

5. Fungsi Individualis

Siswa tiba dari latar balik yang berbeda baik dilihat dari status sosial ekonomi ataupun dari latar balik pengalamannya, sehingga mungkin style serta keahlian belajarnya juga tidak sama. Demikian pula dengan bakat serta atensi tidak bisa jadi sama, meski secara raga sama. Pemanfaatan media pendidikan berperan buat bisa melayani tiap kebutuhan orang yang mempunyai atensi serta style belajar yang berbeda.

Positif dari pemakaian media selaku bagian integral pendidikan di kelas ataupun selaku metode utama pendidikan langsung selaku berikut(Arsyad, 2015: 39):

1. Penyampaian pelajaran jadi lebih baku. Setiap pelajar yang memandang ataupun mendengar penyajian lewat media menerima pesan yang sama. Walaupun para guru menafsirkan isi pelajaran dengan metode yang berbeda- beda, dengan pemakaian media macam hasil tafsiran itu bisa dikurangi sehingga data yang

sama bisa di informasikan kepada siswa selaku landasan buat pengkajian, latihan, serta aplikasi lebih lanjut.

2. Pendidikan dapat lebih menarik. Media bisa diasosiasikan selaku penarik atensi serta membuat siswa senantiasa terpelihara serta mencermati. Kejelasan serta keruntutan pesan, energi tarik foto yang berubah- ubah, pemakaian dampak spesial yang bisa memunculkan keingintahuan menimbulkan siswa tertawa serta berpikir, yang kesemuanya membuktikan kalau media mempunyai aspek motivasi serta tingkatkan atensi.
3. Pendidikan jadi lebih interaktif dengan diterapkannya teori belajar serta perinsip- perinsip psikologis yang diterima dalam perihal partisipasi siswa, umpan balik, serta penguatan.
4. Lama waktu pendidikan yang dibutuhkan bisa dipersingkat sebab mayoritas media cuma membutuhkan waktu pendek buat membawakan pesan- pesan serta isi pelajaran dalam jumlah yang lumayan banyak serta kemungkinannya bisa diserap oleh siswa.
5. Mutu hasil belajar bisa ditingkatkan bilamana integrasi kata serta foto selaku media pendidikan bisa mengkomunikasikan elemen- elemen pengetahuan dengan metode yang terorganisasikan dengan baik, khusus serta jelas.
6. Pendidikan bisa diberikan kapan serta dimana di idamkan ataupun dibutuhkan paling utama bila media pendidikan dirancang buat pemakaian secara orang.

7. Perilaku positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari serta terhadap proses belajar bisa ditingkatkan.
8. Kedudukan guru bisa berganti ke arah yang lebih positif; beban guru buat uraian yang berulang- ulang menimpa isi pelajaran bisa dikurangi apalagi dihilangkan sehingga dia bisa memuaskan atensi kepada aspek berarti lain dalam proses belajar mengajar, misalnya selaku konsultan ataupun penasihat siswa.

Dari beberapa pendapat ahli mengenai fungsi dan manfaat penggunaan media maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pada siswa sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan efisien.

2.2.7 Boneka Kaos kaki

Bagi (Daryanto, 2015: 33) boneka tangan merupakan barang tiruan dari wujud manusia ataupun fauna. Boneka digolongkan beranekaragam jenis ialah;(1) boneka jari(dimainkan dengan jari tangan);(2) boneka tangan(satu tangan memainkan satu boneka);(3) boneka tongkat (semacam wayang- wayang);(4) boneka tali (kerap diucap marionet metode menggerakannya lewat tali yang menghubungkan kepala, tangan serta kaki);(5) boneka bayang- bayang(shadow puppet) dimainkan dengan metode mempertontankan gerakan bayang- bayangnya.

Sebaliknya,(Sulianto dkk, 2014: 8) menarangkan media boneka tangan merupakan boneka dijadikan selaku media ataupun perlengkapan bantu yang digunaka guru dalam aktivitas pendidikan. Sebaliknya,(Gunarti

dalam Sulianto dkk, 2014: 95) menjabarkan boneka tangan merupakan boneka yang ukurannya lebih besar dari boneka jari serta dapat dimasukkan ke tangan. Jari tangan dapat dijadikan pendukung gerakan tangan serta kepala boneka. Berdasarkan penafsiran tersebut, bisa disimpulkan kalau media boneka tangan merupakan tipe media 3 ukuran yang terbuat dari potogang kain flanel, katun, kaos tangan, kaos kaki, serta sebagainya. Metode memainkannya dengan memasukkan telapak tangan ke dalam boneka setelah itu digerakan menjajaki cerita. Boneka kaos kaki dimainkan dengan teater mini dengan latar balik foto cocok dengan tema objeknya.

2.2.8 Tujuan dan Fungsi Media Boneka Kaos Kaki

Riset ini meningkatkan media pendidikan boneka kaos kaki yang digunakan pada tema 6 menjaga hewan serta tanaman subtema 2 serta bisa memaksimalkan hasil belajar siswa. Tujuan dari pemakaian media boneka kaos kaki merupakan selaku berikut:

- a. Sebagai informasi, bermanfaat selaku fasilitas buat memudahkan penyampaian data pendidikan pada siswa
- b. Untuk instruksi, media wajib sanggup mengaitkan siswa pada pembelajaran
- c. Untuk menanamkan pembelajaran kepribadian serta budi pekerti lewat pesan moral yang disampaikan
- d. Untuk meningkatkan kemampuan anak dan pengajar dalam pemanfaatan media

Kesimpulan tujuan dari boneka kaos kaki ini merupakan buat menanggulangi kesusahan dalam menekuni memudahkan penyampaian data

pendidikan pada siswa, meningkatkan kemampuan anak dan pengajar dalam pemanfaatan media.

2.2.9 Kelebihan dan Kekurangan Media Boneka kaos kaki

a. Kelebihan

Bagi (Gunarti dalam Sulianto dkk, 2014: 96) boneka selaku media cerita mempunyai banyak kelebihan serta keuntungan. Kanak- kanak pada biasanya menggemari boneka, sehingga cerita yang dituturkan melalui kepribadian boneka jelas hendak mengundang atensi serta perhatiannya. Kanak- kanak pula dapat ikut serta dalam game boneka dengan turut memainkan boneka, perihal ini berarti, boneka dapat jadi pengalih atensi anak sekalian media buat berekspresi ataupun melaporkan perasaannya. Media 3 ukuran semacam media boneka terkategori dalam barang asli yang mempunyai kelebihan selaku berikut:(Daryanto, 2011: 33).

- 1) Dengan memakai media boneka kaos kaki ini partisipan didik hendak lebih berkreasi dalam mengekspresikan panorama alam, partisipan didik tidak bosan dengan pendidikan di kelas Bisa diproduksi dengan gampang, bahannya gampang diperoleh.
- 2) Untuk membagikan panorama alam/ cerminan visual dari pokok yang sesungguhnya dalam wujud kecil.

Bisa disimpulkan kalau kelebihan dari media boneka kaos kaki merupakan membuat partisipan didik lebih kreatif dalam pendidikan dan membagikan cerminan peristiwa yang sesungguhnya dalam wujud kecil

sehingga memudahkan siswa dalam menguasai sesuatu modul pendidikan.

b. Kekurangan

- 1) Tidak seluruh partisipan didik kreatif. Alat- alat yang digunakan juga sangat rumit serta memerlukan kesabaran yang besar dalam membuat media boneka kaos kaki
- 2) .Media boneka kaos kaki tidak bisa digunakan secara mendadak, sehingga harus disiapkan terlebih dahulu jauh-jauh hari.
- 3) Tidak bisa menjangkau target dalam jumlah besar.
- 4) Dalam pembuatan memerlukan waktu serta bayaran.
- 5) Serta memerlukan kreativitas guru ataupun partisipan didik.

Dari Dari sebagian komentar teori di atas kalau media boneka kaos kaki merupakan media pendidikan yang memperagakan sesuatu peristiwa yang membuktikan sesuatu kegiatan. Dalam pengembangan media tidak seluruh partisipan didik kreatif sehingga guru wajib bisa tingkatkan kreativitas dari partisipan didik. Dalam pembuatan media boneka kaos kaki pula memerlukan bayaran buat membeli bahan pembuatannya, buat mengestimasi bayaran yang mahal hingga partisipan didik bisa buatnya dari benda sisa yang terdapat disekitar mereka.

2.2.10 Prinsip belajar

Prinsip belajar ialah sesuatu ikatan yang terjalin antara pendidik serta partisipan didik dengan tujuan supaya partisipan didik memperoleh motivasi belajara yang bermanfaat buat dirinya sendiri. Tidak hanya itu,

prinsip belajar pula bisa digunakan selaku landasan berfikir, landasan berpijak serta selaku sumber motivasi supaya proses belajar serta pendidikan bisa berjalan baik antara pendidik serta partisipan didik.

Gagne(Rahmawati, 2015: 77) menarangkan kalau prinsip belajar ada 2 berbagai ialah prinsip belajar eksternal.

a. Prinsip-prinsip belajar eksternal sebagai berikut:

1. Keterdekatan keadaan stimulus yang hendak direspon oleh belajar wajib di informasikan dalam waktu yang dekat cocok dengan reaksi diinginkan.
2. Kesempatan. Stimulus serta resonnya butuh dicoba pengulangan, supaya proses belajar bisa diperbaiki serta tingkatkan petensi belajar.
3. Penguatan. Belajar suatu yang baru hendak diperkuat apabila sehabis proses belajar diberi penguatan. Dengan demikian hasil belajar siswa memuaskan.

b. Prinsip-prinsip belajar internal yaitu sebagai berikut:

1. Informasi faktual. Data faktual. Partisipan didik bisa mempeoleh data faktual lewat 3 metode ialah komunikasi kepada partisipan didik, diperjari saat sebelum mengawali belajar baru, serta dilacak dari memori
2. Kemahiran intelektual. Partisipan didik wajib memiliki bermacam berbagai metode dalam mengerjakan suatu, paling utama berkaitan

dengan symbol bahasa serta sebagainya, buat menekuni suatu yang baru.

3. Strategi. Partisipan didik wajib memiliki bermacam berbagai metode dalam mengerjakan suatu, paling utama berkaitan dengan symbol bahasa serta sebagainya, buat menekuni suatu yang baru.

Bersumber pada dari bermacam komentar tersebut periset merumuskan kalau prinsip belajar pada dasarnya dilaksanakan pada proses belajar serta berpengaruh terhadap belajar siswa, dikala proses belajar disekolah, guru berfungsi buat berikan penguatan dan hukuman yang bertujuan tingkatkan motivasi siswa dalam belajar.

2.2.11 Belajar tematik

a. Pengertian Pembelajaran Tematik

Bagi Majid(2014: 54) dalam“ Pendidikan Tematik Terpadu” Mengemukakan kalau pendidikan tematik merupakan pendidikan terpadu yang memakai tema buat mengaitkan sebagian mata pelajaran sehingga bisa membagikan pengalaman bermakna kepada murid. Konsep pendidikan tematik ialah pengembangan dari pemikiran 2 tokoh pembelajaran ialah jocab tahun 1986 dengan konsep pendidikan interdisipliner serta fogarty pada tahun 1991 dengan konsep pendidikan terpadu. Pendidikan tematik ialah sesuatu pendekatan dalam intramata pelajaran jadi bermakna untuk siswa(Abdul Majid, 2014: 84). Bermaknanya pendidikan tematik pada siswa bisa dimengerti lewat konsep- konsep yang mereka pelajari meliputi pengalaman langsung

serta nyata yang menghubungkan antara konsep manupun antara mata pelajaran. Pendidikan tematik ini lebih menekankan keterlibatan siswa dalam proses pendidikan yang aktif.

b. Karakteristik Tematik

Adapun karakteristik dari pembelajaran tematik ini menurut TIM Pengembang PGSD, 1997 (Hesty, 2008). Adalah:

1. Holistik

Suatu gejala atau peristiwa yang menjadi pusat perhatian dalam pembelajaran tematik diamati dan dikaji dari beberapa bidang studi sekaligus, tidak dari sudut pandang yang berkotak-kotak.

2. Bermakna

Pengkajian suatu fenomena dari berbagai macam aspek, memungkinkan terbentuknya semacam jalinan antar semata yang dimiliki oleh siswa, yang gilirannya nanti akan memberikan dampak kebermaknaan dari materi yang dipelajari.

3. Otentik

Pembelajaran tematik memungkinkan siswa memahami secara langsung konsep dan prinsip yang ingin dipelajari.

4. Pembelajaran tematik dikembangkan dengan berdasarkan pada pendekatan “*Inquiry discovery*” dimana siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, mulai perencanaan, pelaksanaan, sehingga proses evaluasi.

Dari karakteristik pembelajaran tematik diatas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang berpusat pada pendekatan belajar siswa dengan menyajikan konsep-konsep dimana siswa akan lebih aktif dalam proses pembelajaran.

c. Materi Tematik Tema 6 Sub Tema 2 Pembelajaran ke 1

Pada pelajaran tema 6 sub tema 2 ini saya hanya menfokuskan pada pembelajaran ke 1. Adapun Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi pada mata pelajaran, Bahasa Indonesia dan SBDP sebagai berikut:

Tabel 2.1 Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi Pembelajaran 1

Bahasa Indonesia

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.7 Mencermati tulisan tegak bersambung dalam cerita dengan memperhatikan penggunaan huruf kapital (awal kalimat, nama bulan dan hari, nama orang) serta mengenal tanda titik pada kalimat berita dan tanda tanya pada kalimat tanya.	3.7.1 Tuliskan bersambung dalam cerita dengan memperhatikan penggunaan huruf kapital (awal kalimat, nama bulan dan hari, nama orang) serta mengenal tanda titik pada kalimat berita dan tanda tanya pada kalimat.
4.7 Menuliskan dengan tulisan tegak bersambung menggunakan huruf kapital (awal kalimat, nama bulan, hari, dan nama diri) serta tanda titik pada kalimat berita dan tanda tanya pada kalimat tanya dengan benar.	4.7.1 Membaca Kosakata dan konsep tentang lingkungan geografis, kehidupan ekonomi, social dan budaya di lingkungan sekitar

SBDP

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.3 Mengenal gerak keseharian dan alam tari,	3.3.1 Melakukan karya imajinatif dua dan tiga dimensi dan gerak keseharian dan alam dalam tari.
4.3 Memperagakan gerak keseharian dan alam dalam tari.	4.3.1 Memperhatikan gerak tari keseharian untuk melatih kelenturan, dan kekuatan dalam rangka pengembangan kebugaran jasmani dengan dengan semangat

2.2.12 Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah dorongan dai dalam yang digambarkan ssebagai harapan dan keinginan dan sebagainya yang besifat meningkatkan atau mendorong mental yang menggerakkan dan mengarah sehingga munusia prilaku belajar. Sadarwan (2002: 2) motivasi diartikan sebagai kekuatan, dorongan, kebutuhan, semangat, tekanan, atau mekanisme psikologis yang mendorong seseorang atau sekelompok orang yang untuk mencapai prestasi tertentu sesuai dengan apa yang dikehendaknya. Hakim (2007: 26) mengemukakan pengertian motivasi adalah suatu dorongan kehendak yang menyebabkan seseorang melakukan suatu perbuatan untuk mencapai tujuan tertentu.

Ditamah Gray (dalam Siti, 2015: 75) mengemukakan bahwa motivasi merupakan sejumlah proses, yang bersifat internal atau eksternal bagi seorang individu, yang menyebabkan timbulnya sikap antusiasme dan persistensi, dalam hal melaksanakan kegiatan-kegaitan tertentu.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut peneliti dapat menyimpulkan bahwa motivasi belajar adalah sebagai kekuatan (energi) seseorang yang dapat menimbulkan tingkat kemauan dalam melaksanakan suatu kegiatan. Dalam kemauan baik yang bersumber dari dalam diri individu itu sendiri maupun dari luar dari individu seberapa kuat motivasi yang dimiliki individu akan banyak menentukan kualitas perilaku yang disampaikannya, sehingga baik dalam konteks belajar siswa mampu dalam kehidupan yang lainnya.

2.2.13 Faktor yang mempengaruhi Motivasi Belajar

Menurut (Kompri, 2016: 232) motivasi belajar merupakan segi kejiwaan yang mengalami perkembangan, artinya terpengaruh oleh kondisi fisiologis dan kematangan psikologis siswa. Beberapa unsur yang mempengaruhi motivasi dalam belajar yaitu :

1. Cita-cita dan aspirasi siswa.

Cita-cita akan memperkuat motivasi belajar siswa baik intrinsik maupun ekstrinsik.

2. Kemampuan siswa

Keinginan seseorang anak perlu dibarengi dengan kemampuan dan kecakapan dalam pencapaiannya.

3. Kondisi siswa yang meliputi kondisi jasmani dan rohani. Seseorang siswa yang sedang sakit akan mengganggu perhatian dalam belajar.

4. Kondisi lingkungan siswa.

Lingkungan siswa dapat berupa lingkungan alam, lingkungan tempat tinggal, pergaulan sebaya dan kehidupan masyarakat.

Selain itu Darsono (dalam Emda, 2017: 177) menyatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar antara lain:

1. Cita –cita / aspirasi siswa
2. Kemampuan siswa
3. Kondisi siswa dan lingkungan
4. Unsur- unsur dinamis dalam belajar
5. Upaya guru dalam mengajar siswa

Menurut (Slmeto, 1991: 57) seorang induvidu membutuhkan dorongan atau motivasi sehingga sesuatu yang diinginkan dapat tercapai, dalam hal ini ada beberapa faktor yang mempengaruhi belajar antara lain :

1. Faktor individual seperti kematangan atau pertumbuhan, kecerdasan, latihan, motivasi, dan faktor pribadi.
2. Faktor social seperti keluarga atau keadaan rumah tangga, guru dan cara mengajarkanya, alat- alat dalam belajar, dan motivasi sosial.

Faktor lain yang dapat mempengaruhi belajar menurut Slmineto (1991: 91) yaitu:

1. Faktor- faktor internal: faktor jasmani, faktor psikologis, dan kelelahan.
2. Faktor eksternal: faktor keluarga, faktor sekolah dan faktor masyarakat.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa banyak faktor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa. Dengan demikian motivasi belajar pada diri siswa sangat dipengaruhi oleh adanya rangsangan dari luar dirinya serta kemauan yang muncul pada diri sendiri. Motivasi belajar yang dating dari luar dirinya akan memberikan pengaruh besar terhadap munculnya motivasi instrinkis pada diri siswa.

2.2.14 Macam-macam motivasi belajar

Motivasi belajar adalah sesuatu kecendrungan siswa untuk melakukan kegiatan akademik yang berarti dan berguna, untuk meraih hasil yang baik dari kegiatan tersebut. Beberapa psikologi (dama Saleh, 2009: 94) dan membagi mitivasi menjadi dua, yaitu:

1. Motivasi instrinsik

Instrinsik jenis motivasi ini timbul dari dalam diri individu sendiri tanpa ada paksaan dorongan orang lain, tetapi atas dasar kemauan sendiri, untuk melakukan sesuatu. Seperti seseorang peserta didik Sangat gemar membaca, maka iya tidak perlu di suruh- suruh untuk membaca karena membaca tiak hanya menjadi aktivitas kesenanganya, tetapi bisa jadi telah menjadi kebutuhanya. Dalam proses belajar, motivasi intrinsic relative lebih lama dan tidak bergantung pada motivasi dari luar (ektrinsik). Meskipun demikian, ketika motif instrinsik tidak cukup potensial pada peserta didik, maka pendidik perlu mengiyasati hadirnya motif- motif ekstrinsik.

Menurut Arden N. Frandsen (dalam Bening, 2011) yang termasuk dalam motivasi intrinsic untuk belajar antara lain adalah:

- a. Dorongan ingin tahu dan ingin menyelidiki dua yang lebih luas.
- b. Adanya sifat positif dan kreatif yang ada pada manusia dan keinginan untuk maju.
- c. Adanya keinginan untuk mencapai prestasi sehingga mendapat dukung dari orang-orang penting, misalnya orang tua, saudara, guru, atau teman-teman, dan lain sebagainya.

d. Adanya kebutuhan untuk menguasai ilmu atau pengetahuan yang berguna bagi dirinya, dan lain-lain.

2. Motivasi Ekstrinsik,

Jenis motivasi ini timbul sebagai akibat pengaruh dari luar individu, apakah karena adanya ajaran, suruhan, atau paksaan dari orang lain sehingga dengan demikian peserta didik mau melakukan sesuatu atau belajar.

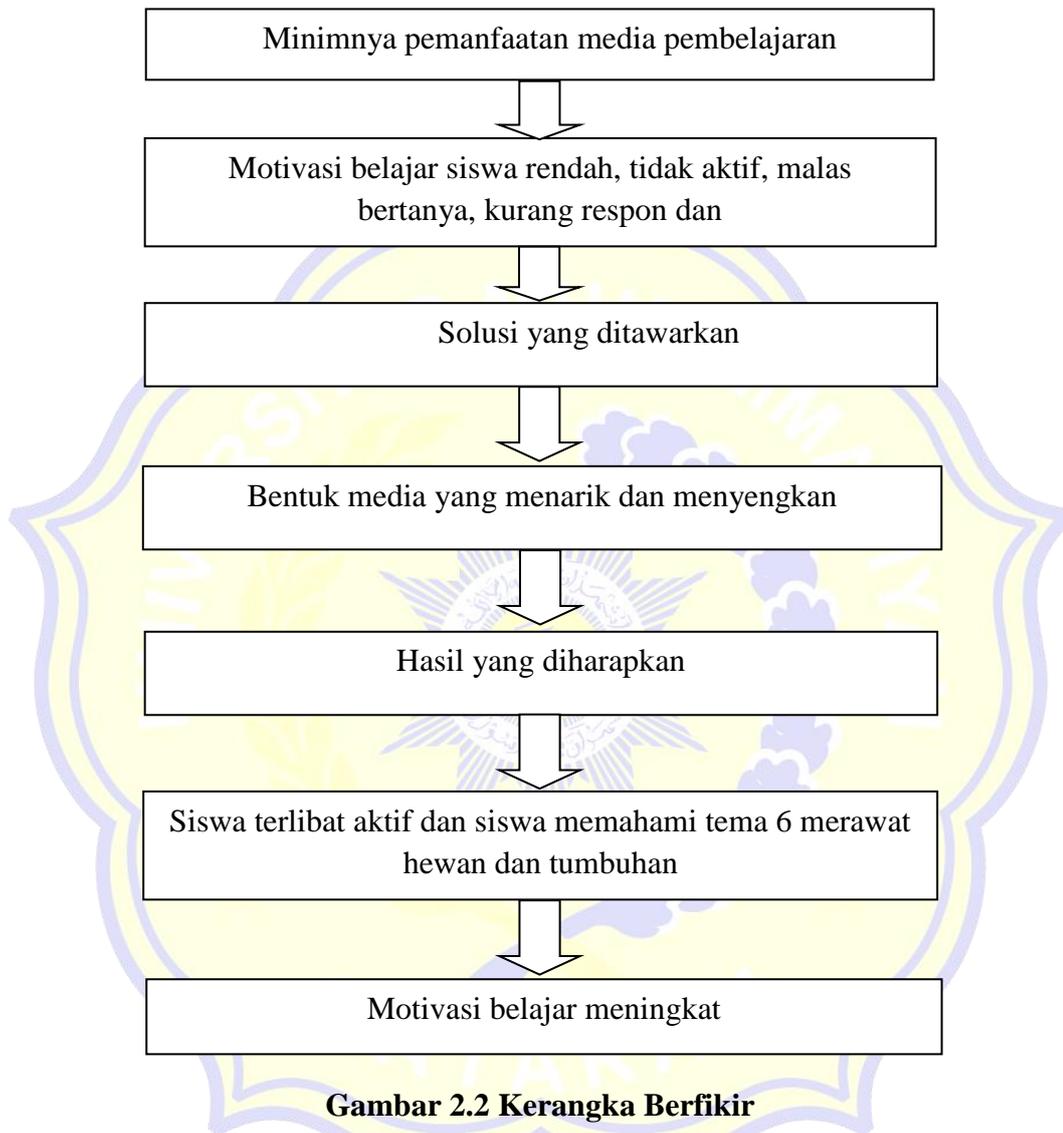
2.2.15 Indikator Motivasi Belajar

Dalam motivasi belajar ada beberapa ciri-ciri yang telah dimiliki anak antara lain, menurut (Sardirman, 1994: 83) bahwa motivasi yang ada dalam diri seseorang memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

1. Tekun menghadapi tugas (dapat bekerja terus menerus dalam waktu yang lama, tidak pernah berhenti sebelum selesai).
2. Ulet dalam menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa). Tidak memerlukan dorongan dari luar untuk berprestasi sebaik mungkin (tidak cepat puas dengan prestasi yang telah dicapai).
3. Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah orang dewasa (misalnya masalah pembangunan agama, politik, ekonomi, keadilan, pemberantasan korupsi, penentangan setiap tindak kriminal, moral dan lain-lain).
4. Lebih senang bekerja sendiri.
5. Cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin (hal-hal yang bersifat mekanis, berulang-ulang begitu saja, sehingga kurang kreatif).
6. Dapat mempertahankan pendapatnya kalau sudah yakin akan sesuatu).

7. Tidak pernah mudah melepaskan hal yang sudah diyakini.
8. Senang mencari dan mencerahkan masalah soal-soal

2.3 Kerangka Berpikir



Gambar 2.2 Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir dalam penelitian ini berawal dari masalah dimana proses pembelajaran terlihat bahwa kemampuan siswa untuk memahami isi materi masih rendah. Hal tersebut disebabkan karena kurangnya penggunaan media pada proses pembelajaran sehingga menurunnya motivasi belajar murid ketika mengikuti pembelajaran.

Hingga salah 1 bentuk untuk mengatasi siswa agar bisa meningkatkan motivasi belajar adalah dengan menggunakan media pembelajaran boneka koas kaki menarik dan menyenangkan dalam penyampaian materi yaitu pada tema 6 sub tema 2 pembelajaran 1. Maka hasil yang diharapkan adalah produk media pembelajaran yang layak supaya motivasi belajar siswa meningkat.



BAB III

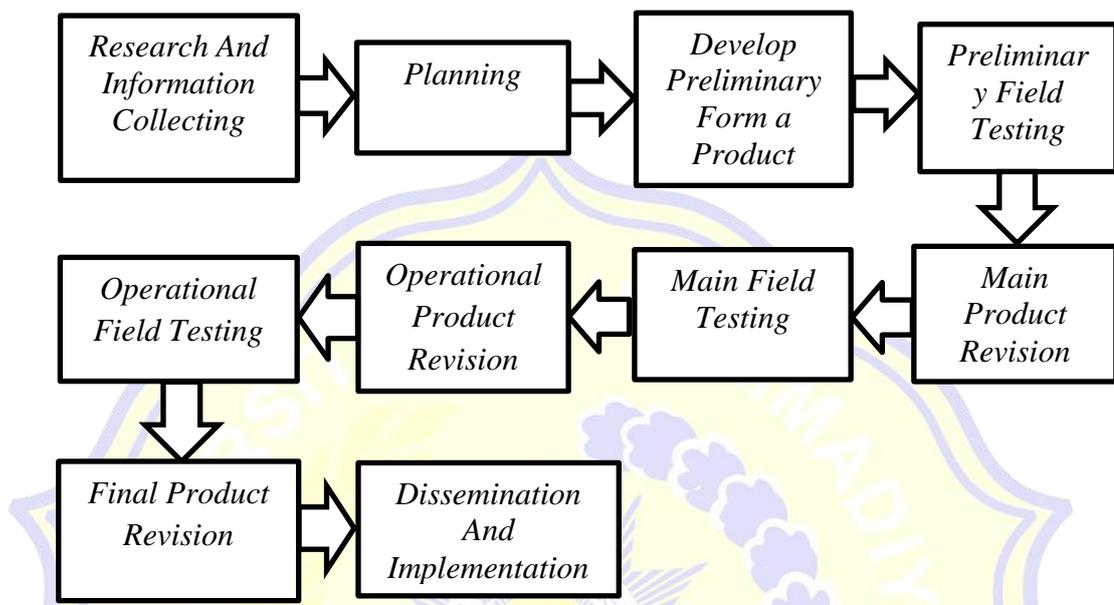
METODE PENGEMBANGAN

3.1 Model Pengembangan

Tipe riset ini merupakan riset serta pengembangan ataupun Research and Development (R&D). Riset pengembangan merupakan sesuatu proses meningkatkan sesuatu produk baru ataupun menyempurnakan produk yang telah terdapat, yang bisa dipertanggung jawabkan. Model yang digunakan mengacu pada tahap- tahap yang sudah dibesarkan oleh Borg& Gall(Sari, 2015: 83):

1. *Research and information collecting* (Penelitian dan Pengumpulan Data)
2. *Planning* (Perencanaan)
3. *Develop preliminary form of product* (Pengembangan Draft Produk)
4. *Preliminary field testing* (Uji coba Lapangan Awal)
5. *Main product revision* (Merevisi Hasil Uji coba)
6. *Main field testing* (Uji Coba Lapangan Utama)
7. *Operational product revision* (Penyempurnaan produk hasil uji lapangan)
8. *Operationa field testing* (Uji pelaksanaan Lapangan operasional/ Empiris)
9. *Final product revision* (Penyempurnaan produk akhir)
10. *Disemination and implementation* (Diseminasi dan implementasi)

Penelitian ini yang hendak peneliti jalani dalam riset pengembangan ini merupakan memakai design yang di menyesuaikan diri dari design Borg and Gall ialah pada foto 3.1



Gambar 3.1 *Design Borg and Gall*

3.2 Prosedur Pengembangan

Prosedur riset pengembangan media pendidikan boneka kaos kaki buat tingkatkan motivasi belajar pada tema 6 menjaga hewan serta tanaman subtema 2 memakai model yang dikemukakan oleh Borg and Gall ialah dengan model riset pengembangan R&D yang terdiri dari 10 tahapan. Berikut uraian langkah- langkah pengembangan dari tahapan bagi model Borg and Gall:

1. *Research and information collecting* (Penelitian dan Pengumpulan Data).

Sesi riset pendahuluan ialah sesi dini buat perihal persiapan pengembangan dalam riset ini. Sesi ini terdiri dari riset pustaka/ riset literatur serta observasi. Riset pustaka/ literatur dicoba buat mendapatkan

data terhadap kebutuhan yang menunjang pengembangan produk yang cocok dengan kurikulum 2013. Sekolah yang dituju pada riset lapangan dalam riset ini yaitu SDN 3 Batu Kumbang Kelas II.

2. *Planning* (Perencanaan)

Pada sesi perencanaan aktivitas yang dicoba merupakan menganalisis Kompetensi Inti(KI) serta Kompetensi Dasar(KD), yang cocok dengan produk yang hendak dibesarkan. Analisis ini berarti buat memastikan pola keterkaitan KI serta KD yang diseleksi pada sesuatu tema. Hasil dari analisis dijadikan selaku dasar analisis penanda pendidikan sampai tujuan pendidikan buat meningkatkan produk. Formulasi tujuan pendidikan ini bisa memudahkan periset dalam memastikan cakupan modul yang di informasikan, memastikan tipe evaluasi yang digunakan, menyusun kisi-kisi evaluasi, serta bisa memastikan ketercapaian kompetensi yang diambil.

Kurang tertarik saat melakukan pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan guru yang memiliki banyak tanggung jawab sehingga tidak memiliki waktu untuk mempersiapkan media pembelajaran yang lebih kreatif. Permasalahan tersebut di atas dijadikan sebagai dasar dalam menentukan media boneka kaos kaki yang dibutuhkan agar dalam penerapannya tepat dan efisien.

3. *Develop preliminary form of product* (Pengembangan Draft Produk)

Tahap *pengembangan* draft merupakan kegiatan penyusunan produk boneka kaos kaki dengan tema 6 merawat hewan dan tumbuhan untuk

meningkatkan kemampuan kognitif kelas II SDN 3 Batu Kumbang. Penyusunan produk awal media boneka kaos kaki pembelajaran akan menghasilkan produk boneka kaos kaki yang di dalamnya mencakup:

- a. Boneka kaos kaki
- b. Gambar materi merawat hewan dan tumbuhan di kehidupan sehari-hari

4. *Preliminary field testing* (Uji coba Lapangan Awal)

Sesi uji coba lapangan ialah aktivitas melaksanakan sesi validasi pada produk yang hendak diuji cobakan SDN 3 Batu Kumbang yang dibesarkan. Sesi validasi mengaitkan 2 dosen selaku pakar modul ataupun media, serta 3 guru. Validasi ini bertujuan buat memperoleh anjuran serta masukan dari dosen pakar, guru menimpa kebenaran isi serta format ataupun desain dari media boneka kaos kaki yang dibesarkan.

5. *Main product revision* (Merevisi Hasil Uji coba)

Pada tahap ini, kegiatan yang dilakukan adalah merevisi produk yang sudah di kembangkan. Hasil penilaian yang berupa saran dan masukan dari validator dijadikan pedoman dalam merevisi media boneka kaos kaki di tahap selanjutnya. Hasil dari proses revisi yang layak dan siap diuji cobakan secara terbatas pada tahap uji coba lapangan utama.

6. *Main field testing* (Uji coba lapangan atau uji coba terbatas)

Setelah media Boneka kaos kaki direvisi selanjutnya tahap uji coba terbatas yang akan dilakukan di SDN 3 Batu Kumbang II kelas 3 B dengan tujuan siswa bisa memberikan informasi dan masukan berupa pengisian angket mengenai kelayakan media boneka kaos kaki untuk

dijadikan bahan revisi. Siswa yang dibutuhkan dalam uji coba terbatas ini adalah 8 orang (kelas kecil).

7. *Operational product revision* (Revisi produk)

Revisi produk dilakukan untuk melihat masukan dan saran dari pelaksanaan uji coba terbatas di SDN 3 Batu Kumbang. Masukan dan saran dari pengisian angket siswa akan menjadikan bahan revisi guna menyempurnakan produk yang sudah ada agar dilakukan uji coba lapangan secara luas.

8. *Operational field testing* (Uji coba lapangan operasional atau uji coba empirik)

Setelah media boneka kaos kaki diperbaiki, maka selanjutnya media boneka kaos kaki dapat dilakukan uji coba lapangan secara luas yang akan dilakukan di SDN 3 Batu Kumbang kelas II B. Siswa yang dibutuhkan dalam uji coba ini adalah berjumlah 13 orang (skala besar)

9. *Final product revision* (Revisi produk akhir)

Setelah dilakukan uji coba pemakaian media boneka kaos kaki dan mendapat respond baik dari siswa, selanjutnya produk direvisi untuk menyempurnakan produk. Perbaikan dilakukan apabila pada uji coba lapangan secara luas masih terdapat kelemahan dari produk yang dikembangkan, sehingga produk yang dihasilkan lebih tepat, efektif, mudah digunakan dan memiliki kualitas yang baik. Pada tahap akhir pada penelitian pengembangan ini yaitu perbaikan yang dilakukan peneliti.

3.3 Uji Coba Produk

3.3.1 Desain Uji Coba

Percobaan produk bertujuan untuk mengetahui kelayakan dari produk yang dibuat terhadap proses Pembelajaran Tematik Tema 6 Subtema 2 Pembelajaran 1. Supaya Mendapatkan kevalidan terhadap data peneliti memilih ahli materi dan ahli media sebagai pembantu dalam menilai produk yang dibuat. Ahli materi yang bermaksud adalah dosen/guru, ahli media yang dimaksud adalah dosen dan guru yang sudah berkompetensi terhadap media. Kepraktisan terhadap produk yang dibuat didapatkan dari hasil penilaian angket respon siswa setelah menggunakan media boneka kaos kaki sedangkan untuk keefektifan media didapatkan dari hasil belajar siswa.

3.4 Subjek uji coba

Subjek uji coba adalah siswa kelas III sebagai uji coba lapangan kelas II sebagai uji coba terbatas. Hal ini dilakukan agar peneliti bisa mengetahui kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan terhadap ketercapaian proses pembelajaran yang efektif setelah digunakan media pembelajaran boneka kaos kaki yang bertempat di SDN 3 Batu Kumbang. Penelitian ini dilaksanakan pada semester 2 tahun ajaran 2020/2021.

3.5 Jenis data

Data yang dikelola dalam penelitian ini adalah data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif adalah data yang berupa skor penilaian dari produk yang dinilai oleh para validator, skor lembar penilaian dari angket respon siswa dan lembar angket motivasi serta lembar observasi

keterlaksanaan pembelajaran. Data kuantitatif ini dijadikan sebagai penentuan kualitas produk yang dikembangkan. Data kualitatif ialah informasi yang berbentuk asumsi ataupun masukan dari para pakar ialah pakar media, pakar modul serta guru beserta siswa. Informasi kualitatif ini diperoleh pada dikala dicoba validasi produk serta digunakan selaku perbaikan produk yang dibesarkan.

3.6 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan informasi penting adalah sebagai berikut:

3.6.1 Observasi

Observasi ialah salah satu tata cara pengumpulan informasi yang digunakan periset dalam aktivitas periset pengembangan media pendidikan. Tata cara observasi yang periset pakai merupakan observasi non partisipatif tipe terstruktur serta tidak struktur. Metode observasi ini digunakan pada sesi riset pendahuan serta pengumpulan data dini, dan pada dikala melaksanakan uji coba kelompok kecil. Metode observasi dicoba buat mengamati proses pendidikan tema 6 memakai media boneka kaos kaki lewat pengamatan bisa dikenal kepraktisan media boneka kaos kaki

3.6.2 Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara menyajikan beberapa pertanyaan tertulis kepada respon untuk dijawab (Sugiyono, 2017: 142). Dengan melalui angket dapat diketahui keefektifan dan kevalidan media boneka kaos kaki.

3.7 Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang akan digunakan untuk mengumpulkan data terhadap penelitian ini bisa diklasifikasikan menjadi tiga macam yang masing-masing digunakan agar memenuhi kriteria kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan instrumen, pengembangan ini menggunakan instrumen peneliti sebagai berikut:

3.7.1 Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran

Tabel 3.1 Kisi-kisi Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran

No	Aspek yang Diamati	Keterlaksanaan				Catatan
		1	2	3	4	
a. Pendahuluan						
1.	Guru memberikan salam pembuka					
2.	Kelas dilanjutkan dengan do'a					
3.	Guru memantau Kehadiran, ketertiban dan kesiapan siswa untuk melaksanakan pembelajaran					
4.	Menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini					
5.	Guru melakukan apersepsi <ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi merawat hewan di sekitarku • Diajak untuk mengingat kembali pengalaman mereka ketika melihat ayam. • Salah satunya memberi makan 					
b. Inti						
6.	Guru menunjukkan media Boneka kaos kaki					
7.	Siswa mengamati Boneka Kaos kaki dengan baik					
8.	Guru membaca teks tentang Lani yang merawat ayam dan kelinci di depan kelas menggunakan boneka kaos kaki					
9.	Siswa mendengarkan dari gurunya teks bacaan					
10.	Guru menanyakan mengapa lani harus rajin merawat ayam dan					

	kelincinya					
11.	Guru menyuruh siswa mengangkat tangan untuk perwakilan yang ingin menjawab.					
12.	Guru mengajak siswa berkreasi tentang gerakan ayam menggunakan boneka kaos kaki mulai dari gerakan kepala ayam, dan gerakan sayap ayam, dan tirukan gerakan ayam yang terluka sayapnya,					
13.	Guru bercerita tentang cara merawat ayam menggunakan boneka kaos kaki					
14.	Kemudian guru menanyakan dari cerita tersebut berapa jumlah kaki ayam makanan ayam dan siapa yang mengerami telur ayam					
15.	Siswa yang bisa menjawab bisa mengangkat tangan					
16.	Guru menyimpulkan pembelajaran hari ini					
17.	Guru dan siswa menyanyikan salah satu lagu Nasional					
c. Penutup						
18.	Melakukan refleksi apa yang dipelajari, menanyakan prasaan siswa setelah melakukan kegiatan, kegiatan yang paling disukai, dan info yang ingin diketahui lebih lanjut					
19.	Guru dan siswa menutup pembelajaran dengan doa bersama					

3.7.2 Lembar angket validasi ahli materi

Validasi materi diberikan pada satu validator atau guru ahli materi digunakan untuk mengetahui kevalidatan media boneka kaos kaki yang dikembangkan atau dirancang dalam mencapai komponen dasar dan indikator dengan kompetensi inti (KI) dan komponen dasar (KD), Kesusaian

materi dengan tujuan pembelajaran, kesesuaian model yang di gunakan dengan karakteristik materi. Berikut lembar kisi-kisi validasi ahli materi pada tabel 3.2.

Tabel 3.2 Kisi-kisi Angket Lembar Validasi Ahli Materi

No	Indikator
1	Materi sesuai dengan KI dan KD
2	Sesuaian materi dengan tujuan pembelajaran
3	Kesesuaian materi dengan evaluasi
4	Konsep materi benar dan tepat
5	Kesesuaian media dengan materi
6	Kejelasan bentuk dan warna media
7	Kemampuan boneka kaos kaki untuk alat bantu dan memahami dan mengingat informasi
8	Kesantunan penggunaan bahasa
9	Ketepatan dialog/teks dengan cerita materi

(Zulkifki, 2020: 39)

3.7.3 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 dijadikan bahan pertimbangan dalam revisi dan perbaikan produk media yang sedang dikembangkan. Berikut kisi-kisi lembar validasi media dapat dilihat pada tabel 3.3.

Tabel 3.3 Kisi-kisi Angket Lembar Validasi Ahli Media

No	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
Tampilan Media					
1.	Kemenarikan tampilan awal media boneka kaos kaki				
2.	Pemilhan warna				
3.	Ukuran media boneka kaos kaki				
4.	Media aman digunakan				
5.	Media tahan lama				
Konten Media					

6.	Sesuai indikator dan jumlah pembelajaran				
7.	Konsep materi benar dan tepat				
8.	Ketepatan dialog dengan cerita				
9.	Kesesuaian media dengan materi				
10.	Kejelasan watak dari boneka kaos kaki				
Penyajian					
11.	Kesesuaian media dengan materi				
12.	Kejelasan bentuk warna media				
Manfaat Media					
13.	Kemampuan media untuk semangat belajar siswa				
14.	Kemampuan media meningkatkan motivasi belajar siswa				
15.	Media dapat digunakan dalam jangka panjang				
Jumlah Skor					

(Zulkifli, 2020: 38)

Validasi praktisi dilakukan oleh guru kelas yang akan menilai media yang dikembangkan peneliti pada pembelajaran menggunakan angket.

3.7.4 Lembar Angket Respon Siswa

Instrumen ini berupa angket yang diberikan kepada siswa sebagai pengguna media boneka kaos kaki. Berikut kisi-kisi lembar angket respon siswa dapat dilihat pada tabel 3.4

Tabel 3.4 Kisi-kisi Lembar Angket Respon Siwa

No	Indikator Respon Siswa
1	Media ini memudahkan saya dalam menerima materi
2	Saya senang mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru
3	Materi ini menumbuhkan rasa ingin tau saya
4	Saya senang mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru
5	Media ini menumbuhkan motivasi belajar saya
6	Saya setuju jika belajar bahasa Indonesia pada materi mendengarkan cerita menggunakan alat bantu belajar seperti boneka kaos kaki
7	Media boneka kaos kaki dapat membantu semangat belajar saya
8	Media boneka kaos kaki menyenangkan bagi saya
9	Media boneka kaos kaki begitu menarik sehingga motivasi belajar saya meningkat
10	Media boneka kaos kaki adalah media yang seru

(Zulkifli, 2020: 39)

3.7.5 Lembar Angket Motivasi Belajar

Instrumen ini berupa angket yang diberikan kepada siswa sebagai alat untuk mengukur keefektifan kepraktisan dari rancangan media boneka kaos kaki yang telah valid. Berikut kisi-kisi lembar angket motivasi belajar dapat dilihat pada tabel 3.5.

Tabel 3.5 Kisi-kisi Lembar Motivasi Belajar

No	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
<i>Attention (Perhatian/rasa ingin tahu)</i>					
1.	Ketertarikan saya dengan media yang digunakan oleh guru				
2.	Rasa ingin tau yang tinggi siswa terhadap materi tema 6 sub tema 2 pembelajaran 1 secara lebih lanjut				
<i>Relevance (Keterkaitan)</i>					
3.	Hubungan materi dalam tema dengan melalui kegiatan				
4.	Hubungan materi dengan kehidupan sehari-hari (lingkungan siswa)				
5.	Keterkaitan antara media dengan materi				
<i>Confidence (Percaya diri)</i>					
6.	Berani mengungkapkan pendapat di dalam kelas				
7.	Keyakinan dalam memahami media dengan materi				
8.	Berani untuk memecahkan masalah pada kegiatan diskusi kelompok				
9.	Keyakinan dalam melakukan kegiatan diskusi kelompok				
10.	Keinginan belajar dari diri sendiri				
<i>Satisfaction (Kepuasan)</i>					
11.	Kepuasan dalam melakukan kegiatan diskusi kelompok				
12.	Kepuasan dalam menyelesaikan tugas kelompok				
Jumlah Skor					

Diadaptasi: janah, dkk (2018: 115).

3.8 Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh peneliti ini dianalisis kemudian digunakan sebagai merevisi media boneka kaos kaki yang dikembangkan supaya memperoleh media boneka kaos kaki yang layak sesuai dengan kriteria yang ditentukan yaitu valid, efektif dan praktis.

3.8.1 Analisis kevalidan ahli

Analisis data hasil validasi media boneka kaos kaki yang dilakukan dengan mencari rata-rata penilaian validator. Rumusan yang digunakan sebagai berikut:

$$x_i = \frac{x}{y} \times 100\%$$

Keterangan:

x_i = Skor validator

x = Jumlah skor yang di peroleh validator

y = Skor Maksimum

Nilai dari masing-masing siswa dicari nilai rata-ratanya untuk mewakili nilai dari seluruh validator dengan menggunakan rumus:

$$V = \frac{\sum x_i}{n}$$

Keterangan:

V = Skor rata-rata

$\sum x_i$ = Jumlah skor diperoleh validasi

n = Jumlah validasi

Untuk memperkuat data hasil penilain kelayakan, dikembangkan jenjang kualitas kriteria kelayakan kriteria analisis nilai rata-rata yang digunakan dalam tabel di bawah ini.

Tabel 3.6 Kategori kevalidan produk

Interval skor	Kriteria Kevalidan
$0 < V \leq 55\%$	Tidak Valid
$56 < V \leq 75\%$	Cukup Valid
$76 < V \leq 85\%$	Valid
$86 < V \leq 100\%$	Sangat Valid

Purwanto (dalam lestari, 2020)

3.8.2 Analisis Kepraktisan Media

Data tentang respon siswa diperoleh dari angka siswa terhadap lembar kerja siswa yang dianalisis dengan presentase. Presentasi respon siswa dihitung dengan menggunakan rumusnya:

$$x_i = \frac{x}{y} \times 100\%$$

Keterangan:

x_i = Skor siswa

x = Jumlah skor

y = Skor Maksimum

Nilai dari masing-masing siswa dicari nilai rata-ratanya untuk mewakili nilai dari seluruh siswa dengan menggunakan rumus:

$$V = \frac{\sum x_i}{n}$$

Keterangan:

V = Skor rata-rata

$\sum x_i$ = Jumlah skor diperoleh validasi

n = Jumlah validasi

Sebagai ketentuan dalam pengambilan keputusan, maka digunakan ketetapan dalam tabel 3.7

Tabel 3.7 Kriteria Angket respon siswa

Interval	Kriteria Kepraktisan
$0 < P \leq 20$	Tidak Praktis
$20 < P \leq 40$	Kurang Praktis
$40 < P \leq 60$	Cukup Praktis
$60 < P \leq 80$	Praktis
$80 < P \leq 100$	Sangat Praktis

Septiyanti (2017: 118)

3.8.3 Analisis keefektifan media

Persamaan mencari nilai n gain

$$n\text{- gain} = \frac{(Posttest) - (Pretest)}{100 - pretest}$$

Untuk mengetahui besarnya peningkatan pada hasil belajar kemampuan kognitif peserta didik digunakan persamaan N-gain. Nilai gain skor diperoleh berdasarkan penghitungan terhadap data kemampuan kognitif siswa dengan rumus N-gain yang kemudian diklasifikasikan dengan kriteria N-gain Ternormalisasi menurut Hake (Sari, 2018), disajikan pada tabel 3.8.

Tabel 3.8 Kategori Perolehan Nilai N-Gain

Kriteria Peningkatan Nilai Gain	Skor ternormalisasi
g- tinggi	$g > 0,7$
g- sedang	$0,7 > g \leq 0,3$
g- rendah	$g < 0,3$

Hake (Sari, 2018)