

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MINIATUR
BUDAYA NTB UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI
BELAJAR SISWA KELAS V TEMA 8
SDN 20 AMPENAN**

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:

ELLY ISLAMIATI
Nim. 117180089

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

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

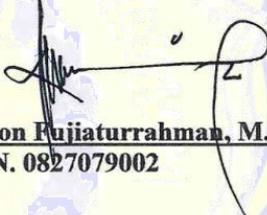
**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MINIATUR BUDAYA
NTB UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA
KELAS V TEMA 8 SDN 20 AMPENAN**

Telah memenuhi syarat dan di setujui
Pada tanggal, 4 Agustus 2021

Dosen Pembimbing I


Nanang Rahman M.Pd
NIDN. 0824048301

Dosen Pembimbing II


Sukron Fujiaturrahman, M.Pd
NIDN. 0827079002

Menyetujui
PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Ketua Prodi Studi




Hajaturrahmah, M.Pd.
NIDN. 0804048501

HALAMAN PENGESAHAN

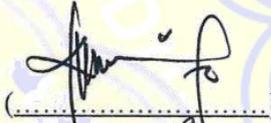
SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MINIATUR BUDAYA
NTB UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA
KELAS V TEMA 8 SDN 20 AMPENAN**

Skripsi atas nama Elly Islamiati telah dipertahankan di depan dosen penguji
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Mataram

Tanggal, Jum,at 6 Agustus 2021

Dosen Penguji

1. Sukron Fujiaturrahman, M.Pd (Ketua) 
NIDN. 0827079002
2. Nursina Sari, M.Pd (Anggota I) 
NIDN. 0825059102
3. Johri Sabaryati, M.P.Fis (Anggota II) 
NIDN. 0804048601

Mengesahkan:

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM**

Dekan


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

HALAMAN PERNYATAAN

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

Nama : Elly Islamiati

Nim : 117180089

Alamat : Mataram

Memang benar skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Miniatur Budaya NTB Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Tema 8 SDN 20 Ampenan”**, 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, 30 Juni 2021

Yang membuat pernyataan,



ELLY ISLAMIATI
Nim. 117180089



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
UPT. PERPUSTAKAAN

Jl. K.H.Ahmad 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 : perpustakaan@ummat.ac.id

**SURAT PERNYATAAN BEBAS
 PLAGIARISME**

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

Nama : ELY ISLAMATI
 NIM : 117181089
 Tempat/Tgl Lahir : Masagie, 15 Juli 1998
 Program Studi : PSD
 Fakultas : FKIP
 No. Hp : 085 339 00 292
 Email : ely.dgs@gmail.com

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi/KTI/Tesis* saya yang berjudul :

Pengembangan media pembelajaran miniatur budaya NTB
untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V
tema 8 SDN 20 Ampenan

Bebas dari Plagiarisme dan bukan hasil karya orang lain. 39%

Apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian dari Skripsi/KTI/Tesis* tersebut terdapat indikasi plagiarisme atau bagian dari karya ilmiah milik orang lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dan disebutkan sumber secara lengkap dalam daftar pustaka, saya bersedia menerima sanksi akademik dan/atau sanksi hukum 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.

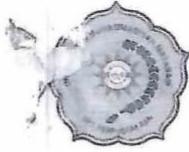
Mataram, 23 September 2021
 Penulis


 6ED4FAJX427364348
ELY ISLAMATI
 NIM. 117181089

Mengetahui,
 Kepala UPT Perpustakaan UMMAT


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

*pilih salah satu yang sesuai



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
UPT. PERPUSTAKAAN

Jl. K.H.Ahmad 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 : perpustakaan@ummat.ac.id

**SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN
PUBLIKASI KARYA ILMIAH**

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

Nama : ELLY ISLAMIATI
NIM : 117180089
Tempat/Tgl Lahir : Marongge, 15 Juli 1998
Program Studi : P.G.S.D
Fakultas : FKIP
No. Hp/Email : 085 339 001 292 / ellydp88@gmail.com
Jenis Penelitian : Skripsi KTI Tesis

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 Miniatur Budaya NTB
Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V
tema 8 SDN 20 AMPERAN

Pernyataan ini saya buat dengan sungguh-sungguh. Apabila dikemudian hari terbukti ada 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.

Mataram, 23 September 2021
Penulis


ELLY ISLAMIATI
NIM. 117180089

Mengetahui,
Kepala UPT Perpustakaan UMMAT


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

MOTTO

“Jangan jadikan pendidikan sebagai alat untuk mendapatkan harta, demi memperoleh uang untuk memperkaya dirimu. Belajarlah supaya tidak menjadi orang bodoh dan dibodohi oleh orang”



PERSEMBAHAN

Bimillahirrahmanirrahim...

Dengan menyebut nama Allah yang maha pengasih, lagi maha penyayang. Alhamdulillahirobbil'alamin, puji dan syukur kepada sang Maha Kuasa dengan segala kerendahan hati, sehinggah saya bisa menyelesaikan tugas akhir sebagai mahasiswa Skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Orang tuaku dan kakakku atas do'a, kasih sayang dan pengorbanannya selama ini dalam mengiringi langkahku, sehinggah anaknda dapat menjadi seperti ini.
2. Semua keluarga yang selalu sabar mendampingiku selama ini.
3. Teman-teman seperjuangan di Universitas Muhammadiyah Mataram.
4. Terimakasih banyak buat pembimbing I dan pembimbing II, yang telah membantu dan membimbing saya sehinggah skripsi ini dapat terselesaikan.

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 Pembelajaran Miniatur Budaya NTB Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Tema 8 SDN 20 Ampenan”**.

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:

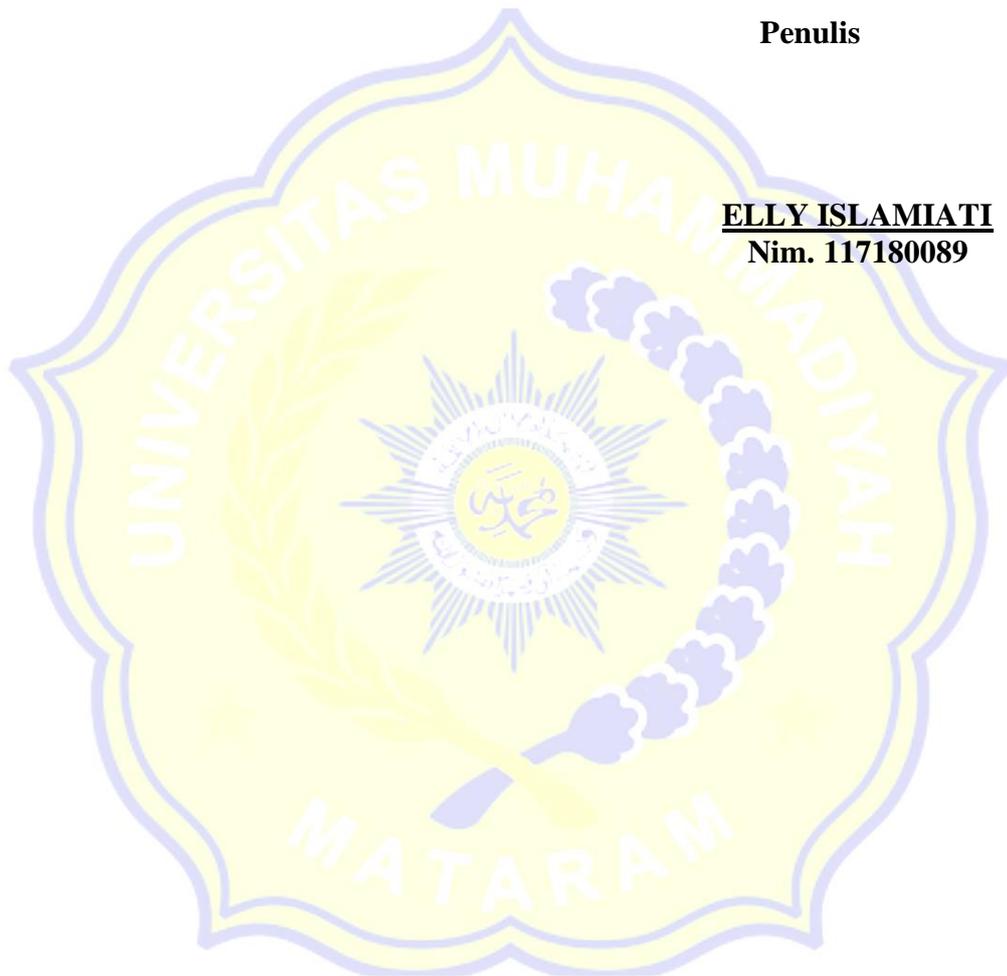
1. Bapak Dr. H. Arsyad Abd Ghani, M.Pd, selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Mataram
2. Bapak Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd.Si selaku Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
3. Ibu Haifaturrahmah, M.Pd selaku Ketua Program Studi PGSD.
4. Bapak Nanang Rahman M.Pd selaku pembimbing ke I (pertama)
5. Bapak Sukron Fujiaturrahman, M.Pd selaku pembimbing ke II (kedua)
6. Bapak kepala sekolah SDN 20 Ampenan beserta guru dan stafnya.
7. 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, 30 Juni 2021

Penulis

ELLY ISLAMIATI
Nim. 117180089



Elly Islamiati. 117180089. “**Pengembangan Media Pembelajaran Miniatur Budaya NTB Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Tema 8 SDN 20 Ampenan**”. Skripsi. Mataram: Unniversitas Muhammadiyah Mataram.

Pembimbing 1 : Nanang Rahman M.Pd

Pembimbing 2 : Sukron Fujiaturrahman, M.Pd

ABSTRAK

Pengembangan media ini, digunakan untuk mempelajari tentang keberagaman budaya dari provinsi yang ada di NTB, Media ini bersifat 3 dimensi, Rumah adat dan pakaian adat yang bersifat 3 dimensi, Tarian tradisional dan music tradisional berwujud video/audio yang disajikan, sehingga memudahkan siswa dalam memahami dan sangat termotivasi dengan adanya media Miniatur Budaya NTB, dengan tujuan pengembangan mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan dari pengembangan media pembelajaran Miniatur Budaya NTB untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V tema 8 SDN 20 Ampenan. Penelitian ini termaksud penelitian pengembangan (*Development research*) pengembangan media pembelajaran Miniatur Budaya NTB yang dari *Borg and Gall* dengan instrument pengumpulan data yaitu lembar observasi, lembar angket dan dokumentasi. Sedangkan teknik analisis data yaitu analisis data untuk ahli validasi media dan materi, analisis kepraktisan, dan analisis keefektifan media.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) Media pembelajaran miniatur budaya NTB yang dikembangkan, diperoleh data dari 2 validator ahli media dengan persentase 93,75 pada kategori sangat valid dan 2 validator ahli materi dengan persentase 94,81 pada kategori sangat valid, (2) Media pembelajaran miniatur budaya NTB berdasarkan hasil angket respon siswa diperoleh data persentase dari respon siswa uji lapangan di kelas V SDN 20 Ampenan, dengan persentase 96% pada kategori sangat praktis. Selain itu dilihat dari keterlaksanaan pembelajaran yang diamati dari lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran dan diperoleh data yaitu 92,10% pada kategori sangat terlaksana. Dengan demikian media pembelajaran miniatur budaya NTB yang dikembangkan Praktis (3) Keefektifan media pembelajaran miniatur budaya NTB dilihat dari hasil siswa mengerjakan angket motivasi dan diperoleh data hasil uji lapangan di kelas V SDN 20 Ampenan, dengan persentase rata-rata nilai siswa dengan nilai N Gain 75,13 dengan kriteria dalam kategori Efektif. Sehingga dengan demikian dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V SDN 20 Ampenan.

Kata kunci: Media Pembelajaran Miniatur Budaya NTB, Motivasi Belajar

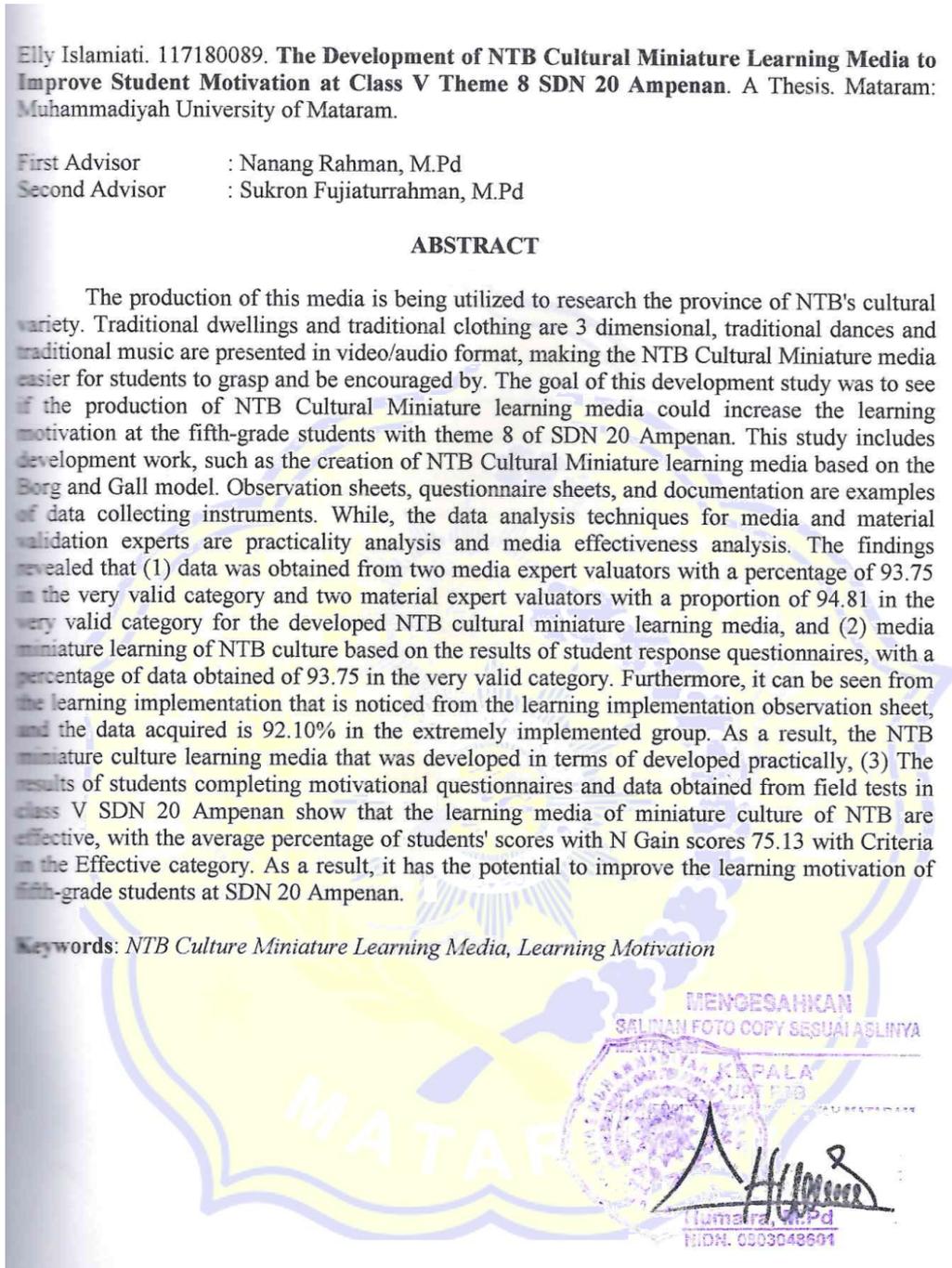
Elly Islamiati. 117180089. **The Development of NTB Cultural Miniature Learning Media to Improve Student Motivation at Class V Theme 8 SDN 20 Ampenan.** A Thesis. Mataram: Muhammadiyah University of Mataram.

First Advisor : Nanang Rahman, M.Pd
Second Advisor : Sukron Fujiaturrahman, M.Pd

ABSTRACT

The production of this media is being utilized to research the province of NTB's cultural variety. Traditional dwellings and traditional clothing are 3 dimensional, traditional dances and traditional music are presented in video/audio format, making the NTB Cultural Miniature media easier for students to grasp and be encouraged by. The goal of this development study was to see if the production of NTB Cultural Miniature learning media could increase the learning motivation at the fifth-grade students with theme 8 of SDN 20 Ampenan. This study includes development work, such as the creation of NTB Cultural Miniature learning media based on the Borg and Gall model. Observation sheets, questionnaire sheets, and documentation are examples of data collecting instruments. While, the data analysis techniques for media and material validation experts are practicality analysis and media effectiveness analysis. The findings revealed that (1) data was obtained from two media expert valuator with a percentage of 93.75 in the very valid category and two material expert valuator with a proportion of 94.81 in the very valid category for the developed NTB cultural miniature learning media, and (2) media miniature learning of NTB culture based on the results of student response questionnaires, with a percentage of data obtained of 93.75 in the very valid category. Furthermore, it can be seen from the learning implementation that is noticed from the learning implementation observation sheet, and the data acquired is 92.10% in the extremely implemented group. As a result, the NTB miniature culture learning media that was developed in terms of developed practically, (3) The results of students completing motivational questionnaires and data obtained from field tests in class V SDN 20 Ampenan show that the learning media of miniature culture of NTB are effective, with the average percentage of students' scores with N Gain scores 75.13 with Criteria in the Effective category. As a result, it has the potential to improve the learning motivation of fifth-grade students at SDN 20 Ampenan.

Keywords: *NTB Culture Miniature Learning Media, Learning Motivation*



DAFTAR ISI

COVER	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	5
1.3 Rumusan Masalah	6
1.4 Tujuan Pengembangan	6
1.5 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan	7
1.6 Manfaat Pengembangan	8
1.7 Pentingnya Pengembangan.....	9
1.8 Asumsi dan keterbatasan pengembangan.....	9
1.9 Definisi Istilah.....	10
BAB II TINJAUAN TEORI.....	11
2.1 Penelitian yang relevan.....	11
2.2 Kajian Pustaka	13
2.2.1 Media Pembelajaran	13
2.2.2 Miniatur Budaya NTB	18
2.2.3 Motivasi Belajar	24
2.2.4 Pembelajaran Tematik di SD	30
2.3 Kerangkar berpikir	37

BAB III METODE PENGEMBANGAN	39
3.1 Model Pengembangan	39
3.2 Prosedur Pengembangan	40
3.3 Uji coba Produk	43
3.4 Jenis Data.....	44
3.5 Teknik Pengumpulan Data	44
3.6 Instrument Pengumpulan Data.....	45
3.6 Teknik Analisis Data.....	49
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN.....	52
4.1 Penyajian Data Uji Coba	52
4.1.1 Analisis Kevalidan Media	52
4.1.2 Analisis Kevalidan Materi	57
4.1.3 Uji Coba Terbatas.....	60
4.2 Hasil Uji Coba Produk	65
4.2.1 Hasil Kevalidan Miniatur Budaya NTB	65
4.2.2 Hasil Kevalidan Materi	66
4.2.3 Hasil Kepraktisan Miniatur Budaya NTB.....	68
4.2.4 Hasil Keefektifan.....	68
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	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.2 Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Materi	47
Tabel 3.3 Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Media.....	48
Tabel 3.4 Kisi-kisi Angket Respon Siswa.....	48
Tabel 3.5 Angket Motivasi Belajar Siswa.....	49
Tabel 3.6 Kategori Kevalidan Produk	50
Tabel 3.7 Kriteria Angket Repon Siswa	51
Tabel 3.8 Kriteria ketuntasan klasikal	51
Tabel 4.1 Pernyataan, keterangan dan skor validasi ahli 1	52
Tabel 4.2 Pernyataan, keterangan dan skor validasi ahli 2	55
Tabel 4.3 Pernyataan, keterangan dan skor validasi ahli 1	57
Tabel 4.4 Pernyataan, keterangan dan skor validasi ahli 2	58
Tabel 4.5 Analisis Angket respons siswa dan skor uji terbatas.....	61
Tabel 4.6 Analisis Angket respons siswa dan skor uji lapangan.....	62
Tabel 4.7 Lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran.....	63
Tabel 4.8 Nilai Kevalidan dari Validator Ahli dan Praktisi.....	65
Tabel 4.9 Nilai Kevalidan dari Validator Ahli dan Praktisi.....	67
Tabel 4.10 Hasil Keefektifan uji lapangan.....	69
Tabel 4.11 Hasil Revisi Miniatur Budaya NTB	70

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Media Miniatur Budaya NTB.....	19
Gambar 2.2. Alur Kerangka Berpikir	38
Gambar 3.1 Design Borg and Gall	40



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan di sekolah adalah tempat terjadinya proses belajar mengajar yang diselenggarakan di sekolah sebagai lembaga pendidikan resmi. Pelatihan formal ini menyelenggarakan pembelajaran atas dasar kurikulum wajib. Kurikulum Yunani berasal dari kata *curir* yang berarti pelari dan *curere* yang berarti tempat untuk berlomba. Triwiyanto (2014:24) mengemukakan bahwa kurikulum terdiri dari perencanaan tujuan, isi dan bahan pembelajaran serta metode yang digunakan sebagai pedoman untuk mewujudkan tujuan pendidikan tertentu.

Kurikulum selalu menjadi dasar pelaksanaan di kelas dan di luar kelas. Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1(19) Sistem Pendidikan Nasional menetapkan bahwa kursus menyediakan kumpulan rencana dan pengaturan untuk tujuan, isi dan bahan pembelajaran serta sarana untuk melaksanakan tujuan pendidikan. Permendikbud Kurikulum 2013 di NTB, nomor 67 tahun 2013, berkonsentrasi pada siswa, di mana siswa harus lebih aktif dalam proses belajar mengajar. Kurikulum ini menekankan pada siswa. Guru akan mendukung pembelajaran untuk anak-anak. Pada CU 2013, media pembelajaran merupakan salah satu fasilitas yang harus dimiliki guru

Ini adalah alat yang membantu siswa benar-benar menyerap pelajaran. Oleh karena itu, seorang guru harus memiliki kesempatan, melalui media pembelajaran, untuk menciptakan suasana yang membangun minat peserta didik.

Penggunaan media di tingkat sekolah dasar sangat penting mengingat fase operasional praktis usia sekolah dasar. Siswa pada tahap kedua, yaitu 6 sampai 12 tahun, sudah mampu mengkonstruksi konsep berdasarkan pemikiran tentang objek dan peristiwa, kata Piaget (Rita Eka Ezzaty, dkk. 2008: 35). Ini adalah tahap operasional. Lingkungan logis, atau siswa mulai berpikir logis tentang objek tertentu, sehingga materi disampaikan lebih efektif bila didukung oleh media yang mampu membangkitkan aktivitas dan pemikiran siswa secara mandiri.

Media juga membantu siswa membentuk pengalaman belajar. Semakin spesifik siswa belajar tentang materi pembelajaran melalui pengalaman langsung atau meniru pengalaman belajar, semakin banyak yang mereka dapatkan. Ini dikenal sebagai kerucut pengalaman atau lebih dikenal dengan kerucut pengalaman. Edgar Dale, (wina Sanjaya. 2008:199-200).

Aunurrahman (2009: 34) menyatakan Pendidikan atau pembelajaran adalah suatu sistem yang dirancang untuk mendukung proses belajar siswa dan berisi urutan peristiwa yang dibuat dan terstruktur sehingga proses pembelajaran internal dikembangkan dan dipengaruhi.

Wawancara di SDN 20 menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan saat ini sangat terbatas dan kurang bervariasi. Data dari AMPENAN

dikumpulkan. Media adalah gambaran keragaman budaya NTB. Informasi dari kelas V juga didukung siswa. Hanya dinding kelas yang memajang gambar keragaman budaya. Media yang digunakan guru dibuat dari banyak gambar di buku teks siswa dan daftar nama keanekaragaman. Minimnya motivasi siswa untuk belajar secara topikal terkait dengan belum adanya inovasi pendidikan. Selain itu, kurangnya bahan ajar juga merupakan salah satu unsur yang mengurangi keinginan siswa untuk belajar. Rendahnya motivasi siswa untuk membaca kembali pelajaran yang dipelajari pada pembelajaran topik 8 dan rendahnya minat siswa juga berpengaruh terhadap hasil belajarnya.

berdasarkan wawancara yang dilakukan di SDN 20 AMPENAN menunjukkan bahwa pembatasan dan pemanfaatan media merupakan isu utama yang perlu ditangani. Kurikulum baru sedang diterapkan agar guru dapat menggunakan dan mengembangkan media. Media yang digunakan harus mampu memecahkan masalah siswa dalam memahami keragaman budaya, memahami keunikan budaya dan perbedaan budaya NTB dan menunjukkan rasa saling menghormati dan kesulitan dengan guru ketika mereka memberikan seluruh materi. Selain gambar dan daftar nama, dapat dikembangkan media baru untuk mengkaji keragaman budaya di NTB guna mengatasi keterbatasan media keragaman budaya. Motivasi belajar yang tinggi akan memungkinkan siswa untuk meningkatkan hasil belajarnya, memecahkan masalah, mendengarkan materi guru, aktif mempelajari buku teks, dll. Sebaliknya, motivasi belajar yang buruk membuat konsentrasi dalam proses pembelajaran

menjadi sulit, tanpa mendengarkan konten guru, mudah menyerah ketika menghadapi kesulitan atau rintangan belajar, dan lain sebagainya.

Hasil wawancara menunjukkan bahwa keterbatasan dan penggunaan media menjadi masalah utama yang harus di perhatikan. Menawarkan pengembangan media baru yang sejalan dengan tahapan operasional konkrit, pengalaman belajar dan solusi untuk mengatasi keterbatasan media dan memberikan pengalaman imitasi yang nyata. Media yang diberikan berupa Miniatur Kebudayaan Nusa Tenggara Barat yang merupakan miniatur yang terdiri dari bangunan adat, pakaian adat, tarian tradisional dan musik tradisional.

Pengembangan media ini berfungsi sebagai sarana untuk mempelajari keragaman budaya NTB, medianya 3 dimensi, rumah adat dan pakaian adat 3 dimensi dan disajikan dalam bentuk video dan audio sebagai tarian dan musik tradisional, yang memudahkan siswa untuk memahami dan sangat termotivasi oleh media. Penggunaan media tersebut nantinya akan mengembangkan aktivitas siswa dan pemahaman materi sesuai dengan tahap pengembangan dan pengalaman melalui penemuan, yaitu siswa menemukan dan menciptakan pengetahuannya sendiri. Karena guru dapat dengan mudah menyampaikan materi saat melaksanakan kegiatan belajar mengajar dengan media ini, maka guru harus menggunakan media yang dapat mencakup semua topik pada topik ke-8.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Miniatur Budaya NT B Pada Tema Motivasi Siswa Kelas V 8SdN 20 Ampenan” tertarik untuk melakukan penelitian”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas dapat diklasifikasikan beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Media yang digunakan sebelumnya tidak meningkatkan motivasi belajar siswa.
2. Proses belajar yang kurang menarik membuat motivasi belajar siswa menurun khususnya pada tema 8.
3. Belum tersedianya media Miniatur Budaya NTB untuk materi pembelajaran tema 8.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini, adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kevalidan pengembangan media pembelajaran Miniatur Budaya NTB untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V tema 8 SDN 20 Ampenan?
2. Bagaimana kepraktisan pengembangan media pembelajaran Miniatur Budaya NTB untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V tema 8 SDN 20 Ampenan?

Bagaimana keefektifan pengembangan media pembelajaran Miniatur Budaya NTB untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V tema 8 SDN 20 Ampenan?

1.4 Tujuan Pengembangan

Dari rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka penelitian bertujuan:

1. Mengetahui kevalidan pengembangan media pembelajaran Miniatur Budaya NTB untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V tema 8 SDN 20 Ampenan.
2. Menguji kepraktisan pengembangan media pembelajaran Miniatur Budaya NTB untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V tema 8 SDN 20 Ampenan.
3. Menguji keefektifan pengembangan media pembelajaran Miniatur Budaya NTB untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V tema 8 SDN 20 Ampenan.

1.5 Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk untuk membuat media pembelajaran yang bagus dan menarik, dilanjutkan dengan pengembangan Media Miniatur Budaya NTB.

1. Media yg dikhususkan untuk penggunaan tema 8 di kelas V Sd lebih mensefikasi ke keberagaman budaya yg ada di NTB antara lain di suku sasambo (suku Sasak, Sumbawa, Mbojo)
2. Media rumah adat suku sasak (lombok) dibuat menggunakan stik es krim yg dilem menggunakan lem tembak lalu direkatkan dan dirakit menjadi rumah adat khas lombok yg berukuran 6x8 cm selanjutnya rumah adat suku samawa (sumbawa) dibuat dengan bahan dan alat yg sama direkatkan dan dirakit sedemikian menyerupai rumah adat suku sumbawa yg berukuran

8x12 cm dan terakhir rumah adat suku mbojo(bima) dibuat juga dengan alat dan bahan yg sama dan dirakit menyerupai uma lengge rumah adat suku mbojo yg berdiameter 7x10 cm.

3. Pakaian adat dibuat menggunakan kain yg dijahit mengikuti pola yg sudah dibentuk lalu dijahit dan ditambahkan manik2 dan renda untuk menambah indahnya pakaian adat yang dibuat.

1.6 Manfaat Pengembangan

1.6.1 Manfaat Teoritis

Temuan pengembangan ini dapat dijadikan acuan dalam membangun media Miniatur Budaya NTB untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada tema kelas 8 V SD, sehingga dapat digunakan sebagai dasar materi pelajaran lainnya.

1.6.2 Manfaat Praktis

Hasil penelitian diharapkan akan bermanfaat bagi:

1. Sekolah/guru

Pengembangan media Miniatur Budaya NTB dapat dimanfaatkan sebagai alat bantu mengajar guru mengajar melalui media pembelajaran di sekolah. Karya ini dapat menginspirasi guru dalam berbagai media pembelajaran yang efektif untuk topik kelas 5 sekolah dasar untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan dan kreativitas mereka.

2. Siswa

Dengan adanya penelitian ini siswa dapat lebih mudah memahami materi dan semangat belajar sehingga pada Tema 8 mereka tidak bosan.

3. Peneliti

Penelitian ini memberikan para peneliti keahlian praktis dalam membangun Media Miniatur Budaya NTB dalam rangka meningkatkan hasil belajar siswa Tema 8. Penelitian pengembangan ini berpotensi menjadi benchmark bagi peneliti selanjutnya.

1.7 Pentingnya Pengembangan

Penelitian pengembangan ini sangat penting untuk dikembangkan karena dari sekian banyaknya guru masih belum mengembangkan media yang menarik dan ada juga yang tidak menggunakan media saat mengajar. Sehingga penting dilakukan pengembangan media pembelajaran salah satunya adalah media Miniatur Budaya NTB, sehingga dapat berkontribusi terhadap guru-guru yang ada di sekolah.

1.8 Asumsi dan keterbatasan pengembangan

1. Asumsi dari peneliti dan pengembangan
 - a. Belum pernah dilakukan oleh guru dalam penggunaan media yang berfungsi sebagai alat bantu untuk memotivasi siswa untuk belajar
 - b. Peneliti akan mengembangkan media Miniatur Budaya NTB sebagai alat komunikasi dalam sebuah proses pembelajaran, serta dengan adanya penggunaan media secara efektif bisa membantu siswa untuk semangat belajar.

2. Keterbatasan pengembangan
 - a. Media yang dihasilkan hanyalah alat untuk melatih siswa dalam mata pelajaran guru.
 - b. Media ini hanya untuk pembelajaran tematik Kelas V, Tema 8 2013.
 - c. Cukup mahal untuk mereplikasi media yang dibuat.

1.9 Definisi Istilah

1. Pengembangan adalah suatu proses atau penggambaran dalam bentuk sifat-sifat fisik rancangan tertentu dari objek yang sedang dibuat. Pengembangan berarti khususnya produksi bahan pembelajaran.
2. Pembelajaran tema adalah pembelajaran yang dilakukan atas dasar suatu mata pelajaran tertentu, dimana topik tersebut dikaji dari beberapa mata pelajaran. Bahasa Indonesia, PPkN dan IPS adalah mata pelajaran tematik.
3. Miniatur budaya NTB yang meliputi suku Nusa Tenggara Barat (NTB), dan suku Nusa Tenggara Barat, berupa miniatur berupa pakaian adat, balai, tarian tradisional dan lagu daerah (NTB). . Biasa disingkat SASAMBO, khususnya suku Sasaak, Samawa dan Bojo yang terletak di Pulau Lombok (suku Sasak), Pulau Sumbawa (suku Samawas), dan suku Bima (suku mbojos).
4. Pembelajaran yang memotivasi adalah keseluruhan penggerak kegiatan belajar pada diri siswa, yang menjamin berlangsungnya kegiatan belajar dan memberikan bimbingan bagi kegiatan belajar, sehingga dapat memenuhi tujuan mata pelajaran.



BAB II

TINJAUAN TEORI

2.1 Penelitian Yang Relevan

Beberapa penelitian terkait telah dilakukan dalam proses pembelajaran Tema 2 subtema 1, di antaranya pembuatan media PAPEGO (papan peta gambar):

1. Penelitian dilakukan oleh Lintang Pratiwi (2018) yang berjudul “Pengembangan Media Peta Budaya NTB Pada Tema Indahnya Kebersamaan Di Kelas V Sekolah Dasar”. Berdasarkan Hasil test evaluasi belajar siswa melalui penggunaan media ini secara keseluruhan sangat memuaskan. Berdasarkan hasil evaluasi, Diperoleh hasil rata-rata 4,3 bahwa media sangat mudah digunakan, menarik dan membuat siswa memperoleh pengetahuan tentang berbagai budaya fisik di NTB. Hasil angket respon guru diperoleh skor rata-rata 4,7 maka produk ini termasuk dalam kategori “sangat praktis”. Maka, media peta budaya NTB layak digunakan sebagai media pada tema indahnya keberagaman di kelas V Sekolah Dasar.

Perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian Lintang Pratiwi yaitu pada media yang di gunakan, peneliti Lintang menggunakan media peta budaya NTB sedangkan pada penelitian ini menggunakan Miniatur Budaya NTB. Sedangkan persamaan pada penelitian ini dengan penelitian Lintang Pratiwi yaitu sama-sama menggunakan tema Indahnya Kebersamaan.

2. Penelitian dilakukan oleh Virgiansari Kusuma wardani (2020) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Kopmibi “Koper Miniatur Budaya NTB” Kepulauan Jawa, Tema Indahnya Kebersamaan Untuk Kelas V SD”. Hasil penelitian ini dari uji validasi ahli materi mencapai 81% dan ahli media mencapai 94% dari hasil kedua validasi ini menunjukkan kriteria sangat valid dan layak digunakan. Sedangkan lembar angket respon guru mencapai 91% yang artinya sangat baik. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa pengembangan produk ini dapat digunakan sebagai penunjang proses pembelajaran siswa kelas V sekolah dasar.

Perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian Virgiansari Kusuma wardani yaitu pada media yang digunakan, peneliti Virgiansari Kusuma wardani menggunakan media koper Miniatur Budaya NTB sedangkan pada penelitian ini menggunakan MIBI (miniature budaya NTB). Sedangkan persamaan pada penelitian ini dengan penelitian Virgiansari Kusuma wardani yaitu sama-sama menggunakan variabel yang sama yaitu motivasi belajar siswa.

3. Penelitian dilakukan oleh Isidora Ramli (2017) yang berjudul “pengembangan media konvensional miniatur kenampakan alam subtema keindahan alam negeriku untuk siswa kelas empat (V) sekolah dasar”. Hasil penelitian pengembangan ini menunjukkan bahwa media MIBI layak digunakan sebagai media pembelajaran setelah melewati uji validasi tim ahli materi, tim ahli media, dan praktisi, serta melewati uji coba produk.

Skor rata-rata yang diperoleh sebagai hasil validasi oleh kedua ahli materi adalah 4, termasuk dalam kategori "Baik". Skor rata-rata yang diperoleh sebagai hasil validasi oleh ahli media adalah 3,75 dan 3,625, termasuk dalam kategori "Baik". Skor rata-rata yang diperoleh sebagai hasil validasi praktisi adalah 3,75 dengan kategori "Baik". Hasil uji coba perorangan memperoleh skor rata-rata 3,55 termasuk kategori "Baik". Uji coba kelompok kecil memperoleh skor rata-rata 3,66 termasuk kategori "Baik". Uji coba operasional memperoleh skor 3,77 termasuk kategori "Baik". Ketiga tahapan uji coba produk media yang menggunakan siswa sebagai subjek uji coba menyatakan bahwa media MIBI layak digunakan sebagai media pembelajaran subtema Keberagaman Budaya Bangsaku tema Indahnya Kebersamaan.

Perbedaan antara penelitian ini dengan peneliti atas nama Isidora Ramli yaitu mengukur hasil belajar sedangkan pada penelitian ini mengukur motivasi belajar siswa. Sedangkan persamaan pada penelitian ini dengan penelitian Isidora Ramli yaitu sama-sama menggunakan media MIBI.

2.2 Kajian Pustaka

2.2.1 Media Pembelajaran

2.2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Mahnun Nunu (2012: 27) menyebutkan bahwa "Media", yang berarti perantara atau pengantar, berasal dari bahasa Latin "medium". "media." Media juga merupakan cara untuk menyalurkan atau mempelajari informasi kepada sasaran atau penerima pesan melalui sumber pesan.

Penggunaan media pendidikan dapat berkontribusi pada keberhasilan pembelajaran.

Menurut Adam Steffi dan Muhammad Taufik Syastra (2015: 79) Media pembelajaran tersebut adalah semua elemen fisik dan teknologi dari proses pembelajaran yang memungkinkan guru memfasilitasi pengajaran kepada siswa untuk memenuhi tujuan pembelajaran yang telah mereka tetapkan.

Menurut Joni Purwono, dkk, (2014: 127) menjelaskan bahwa Media pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan pembelajaran. Media dapat menjadi lebih menarik dan menyenangkan untuk dipelajari. Media audiovisual merupakan salah satu media pembelajaran yang berkembang saat ini.

Menurut Heinich(2011:4), Media pembelajaran adalah perantara yang menyalurkan pesan atau informasi antara sumber dan penerima untuk tujuan pendidikan.

Dapat disimpulkan dari pengertian di atas bahwa media pembelajaran merupakan instrumen dalam proses belajar mengajar untuk merangsang ide, sensasi, perhatian dan keterampilan siswa dalam rangka mendorong proses belajar.

2.2.1.2 Jenis-Jenis media Pembelajaran

Menurut Asyhar (2012:44-45) Media pada dasarnya dibagi menjadi empat jenis yang berbeda, termasuk media visual, audio, audio, visual dan

multimedia. Keempat jenis media pembelajaran tersebut dibahas sebagai berikut:

1. Media visual, khususnya media yang digunakan, bergantung secara eksklusif pada indera penglihatan siswa. Pengalaman belajar media ini sangat bergantung pada bakat visual siswa.
2. Media audio adalah jenis media yang digunakan hanya untuk didengar oleh siswa dalam proses pembelajaran. Sensasi belajar adalah melalui perasaan kapasitas pendengaran.
3. Media audiovisual adalah jenis media yang digunakan untuk belajar dengan memadukan antara mendengar dan melihat dalam suatu proses atau tindakan tertentu dalam waktu yang bersamaan. Komunikasi dan informasi yang dapat ditransmisikan melalui media ini adalah pesan lisan dan nonverbal yang bergantung pada penglihatan dan pendengaran.
4. Multimedia adalah suatu media dengan beberapa macam media dan peralatan yang tergabung dalam suatu pembelajaran atau kegiatan. Pembelajaran multimedia menggabungkan indra penglihatan dan pendengaran dalam media teks, gambar diam, gerak, dan audio, media interaktif dan TIK berbasis komputer.

Menurut Sudjana (2011:3-4) jenis media ialah sebagai berikut.

1. Media grafis dua dimensi seperti foto, gambar, grafik, diagram, tanda, kartun, buku komik dan lain-lain.

2. Media tiga dimensi, yaitu model padat, mis. model melintang, model penyimpanan, model kerja, dll.
3. Media layar seperti slide, film, penggunaan OHP, dan Proyektor Transparansi lainnya.
4. Penggunaan lingkungan sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa jenis media dapat dibagi dan ditentukan, sehingga guru dapat menggunakan media sesuai dengan kebutuhannya.

2.2.1.3 Peran dan Fungsi Media pembelajaran

Semua orang perlu belajar untuk mengembangkan pengetahuan, bakat dan minatnya. Seseorang membutuhkan orang lain untuk mengajarnya dalam memperoleh keterampilan tersebut. Fungsi media dalam mendidik anak juga sangat krusial.

Menurut (Iwan Falahudin, 2014: 104-117) Tanggung jawab siswa adalah untuk menyediakan, mendemonstrasikan, membimbing dan memotivasi siswa untuk berinteraksi dengan berbagai alat pembelajaran yang dapat diakses. Tidak hanya bahan belajar yang disukai orang tetapi juga sumber belajar lainnya. Oleh karena itu, diperlukan alat bantu belajar untuk meningkatkan kemampuan belajarnya. Siswa dapat memahami apa yang mereka pelajari melalui sumber belajar. Salah satu sumber belajar yang berpengetahuan adalah media.

Pendidik memegang peranan yang sangat penting dalam media belajar mengajar, karena peran media pembelajaran dapat digunakan untuk

menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerima dan juga dapat berfungsi untuk menjelaskan hal-hal yang disampaikan oleh guru melalui media pembelajaran. Dengan instrumen tersebut, guru dan siswa dapat berkomunikasi lebih konsisten dan bersemangat. Media memuat pesan sebagai guru dan dapat memotivasi siswa untuk belajar agar tidak bosan dalam mencapai tujuan pembelajaran. (Putra Sumberharjo, dkk, 2015: 24).

Pada hakikatnya media merupakan wahana komunikasi yang dimanfaatkan dalam pendidikan dan pembelajaran. Media pembelajaran memiliki fungsi yang luas sebagai alat komunikasi (Oemar Hamalik, 2011), antara lain:

- a. Peran pendidikan media komunikasi adalah bahwa semua kegiatan media memiliki karakter pendidikan karena memiliki pengaruh pendidikan.
- b. Dalam berbagai bidang kehidupan sosial orang memiliki fungsi sosial media komunikasi, media komunikasi dan pengalaman.
- c. Tujuan ekonomi media komunikasi, media komunikasi dapat digunakan secara intensif di kalangan pedagang dan industri.
- d. Peran politik media komunikasi sebagian besar dapat dimainkan dalam kebijakan pertumbuhan, baik material maupun spiritual, di bidang politik.
 - e. Fungsi seni dan budaya melalui media komunikasi, pertumbuhan seni dan budaya dapat disebarluaskan melalui media komunikasi

f. Miniatur Budaya NTB



Gambar 2.1. Media Miniatur Budaya NTB

2.2.2.1 Pengertian Miniatur Budaya NTB

Media Miniatur Budaya NTB merupakan media berbentuk mini/kecil tentang keberagaman budaya yang menyangkut tentang rumah adat yang ada di wilayah NTB, baju adat, tarian tradisional dan Lagu daerah. Rumah adat, pakaian adat, tarian dan tarian tradisional merupakan keragaman budaya. lagu daerah yang disajikan dalam bentuk kecil (mini). Siswa dapat melihat secara langsung keberagaman budaya pada wilayah Nusa Tenggara Barat (NTB). Media ini dapat dibongkar pasang, (Sedyawati, 2008: 157).

Miniatur adalah Sebuah model yang dihasilkan dari penyederhanaan realitas tetapi bukan aktivitas atau proses. Miniatur ini dapat menjelaskan kekhususan suatu barang, yang menjadi bahan perdebatan tiga dimensi. (Munadi, 2008:109).

Nana Sudjana dan Ahmad Rvai (2011: 156) Model dibedakan menjadi 6 kelompok: solid, cross-sectional, stacking, work, mock-up,

diorama dan model. Media Miniatur Kebudayaan NTB termasuk dalam kategori model solid. Model solid Nana Sudjana dan Ahmad Rvai atau model solid adalah model yang memperlihatkan wajah luar dan warna benda. KBBI edisi keempat (2008: 916), miniatur mengartikan adalah Model solid, cross-sectional, stacking, working, mockup, diorama & pattern dibagi menjadi enam kelompok. Budaya Media Miniatur NTB termasuk dalam kategori model solid. Model solid Nana Sudjana dan Ahmad Rvai adalah model yang menampilkan wajah luar dan warna barang.

Ada beberapa miniatur di Media Budaya NTB dengan hal-hal seperti rumah, perusahaan, bangunan bandara, cottage, bukit, perahu, pohon, berbagai jenis hewan, pantai berpasir, mobil mainan, tempat menyenangkan, rumah susun; Berbagai miniatur juga ada di Media Budaya NTB. Objek ini dipisahkan menjadi tiga wilayah: pegunungan, dataran rendah dan zona pesisir. Rona warna setiap objek sesuai dengan gagasan, misalnya: gunung berwarna hijau, laut berwarna biru, sungai, danau, dan bendungan berwarna biru. Tujuannya agar siswa lebih fokus pada letak dan posisi miniatur yang akan dimasukkan. Mayoritas miniatur ini terbuat dari kayu.

Oleh karena itu peneliti menyimpulkan bahwa Miniatur Budaya Media NTB adalah sejenis media yang menyerupai atau terlihat dalam berbagai orientasi untuk suatu tujuan tertentu. Melalui media tersebut siswa dapat mengalami dan mengalami pengalaman belajar yang nyata.

2.2.2.2 Fungsi dan Manfaat media Miniatur Budaya NTB

Pembuatan Media Miniatur Budaya NTB ini dilakukan seefektif dan seefektif mungkin bagi siswa, guru atau sekolah.

1. Fungsi Miniatur Budaya NTB secara umum antara lain:
 - a. Menunjukkan rumah adat, pakaian adat, tari tradisional dan musik tradisional disuatu daerah yang khususnya diwilayah Nusa Tenggara Barat (NTB), yang dikemas berukuran kecil (mini) yang mirip dengan aslinya.
 - b. Penyajian Data Budaya NTB (rumah adat, pakaian adat, tarian adat dan lagu daerah). Budaya NTB tertanam kecil di NTB (Yurnalis Nurdin, 2012: 5).

Penyerahan Data Budaya NTB (rumah adat, pakaian adat, tarian adat dan lagu daerah). NTB kecil dalam budaya NTB Jamil (2013: 320) yaitu:

- a. Sebuah fungsi perhatian yang mendorong siswa untuk berkonsentrasi pada isi informasi visual.
- b. Fungsi motivasi memungkinkan siswa untuk belajar lebih semangat, sedangkan pembelajaran sebelumnya belum pernah menggunakan media seperti ini melainkan hanya membaca dan mendengarkan uraian guru.
- c. Fungsi afektif, ketika anak-anak bermain game, mereka terlihat terlibat daripada hanya mendengarkan pembelajaran.
- d. Fungsi kognitif, memudahkan anak menyerap dan mengingat fakta atau pesan media Miniatur Budaya NTB.

Siswa melakukan aktivitas fungsi psikomotor melalui permainan

Siswa dapat belajar tentang budaya NTB yang berbeda dengan melihat miniatur dan juga dengan melihat miniatur yang sudah tersedia, di mana budaya itu berada. Menurut pendapatnya dalam Azhar Arsyad (2006:8), Levie & Levie menetapkan bahwa rangsangan visual menciptakan hasil belajar yang lebih baik untuk tugas-tugas seperti menghafal hasil belajar belajar melalui gambar dan kata-kata rangsangan atau rangsangan visual dan lisan.

2. Manfaat media Miniatur Budaya NTB

Media Miniatur Budaya NTB yang bermanfaat bagi siswa antara lain mengacu pada pandangan Nana Sudjana dan Ahmad RVai (2002: 2):

a. Proses belajar semakin seru

Media Miniatur Budaya NTB ini dapat menampilkan informasi atau pesan berupa tulisan, gambar dan warna, sehingga tercipta suasana belajar yang menarik dan energik.

b. Memperjelas penyajian informasi

NTB Media visual dapat memvisualisasikan hal-hal dalam materi, sehingga meminimalkan informasi. Media Budaya adalah media visual.

c. Meningkatkan kualitas belajar

Miniatur Media Budaya NTB ini memungkinkan siswa untuk menangkap materi lebih dalam karena dilengkapi untuk melihat,

menyentuh dan bermain game. Untuk memungkinkan anak-anak untuk mencapai lebih banyak belajar.

Media ini diproyeksikan akan layak dalam proses pembelajaran di media Miniatur Budaya NTB, yang memiliki efek menguntungkan dan peningkatan bagi siswa, pengajar dan sekolah.

2.2.2.3 Karakteristik Media Miniatur Budaya NTB

Media yang baik memenuhi kebutuhan utama pembelajaran, tujuan konstruktif dan pendidikan sesuai dengan fitur-fiturnya. Syarat media yang baik menurut Atwi Suparman (2001: 190):

1. Perawatan dan manajemen yang murah
2. Di bawah pendekatan studi
3. Nilai kepraktisan dalam pemeliharaan,
4. penyimpanan dan penggunaan sesuai dengan karakteristik siswa
5. Ketersediaan suku cadang mesin.

Adapun pengembangan media Miniatur Budaya NTB ini memiliki karakteristik antara lain:

1. Perangkat keras pembelajaran dan pemahaman etnis dan budaya NTB yang mudah digunakan.
2. Materi Miniatur Budaya media NTB membahas tentang keragaman suku dan budaya.
3. Konten dikemas dalam permainan berdasarkan ciri-ciri siswa yang lebih suka bermain.

4. Komponen media penyimpanan Miniatur Budaya NTB ini menjadi satu lokasi yang mudah digunakan, diangkut dan disimpan.

Miniatur Media Budaya NTB ini dikembangkan untuk memenuhi tuntutan media dan tentunya disesuaikan dengan karakteristik siswa di sekolah ini, khususnya siswa kelas V.

2.2.2 Motivasi Belajar

2.2.2.1 Pengertian Motivasi Belajar

Samsudin (2010:281) mengatakan bahwa motivasi adalah suatu proses yang mempengaruhi atau memajukan sesuatu yang telah ditentukan dari luar individu atau kelompok kerja. Liang Gie dalam Samsudin mengatakan bahwa pekerjaan yang dilakukan manajer memotivasi orang lain, dalam hal ini karyawan, untuk mengambil langkah-langkah tertentu untuk memberikan inspirasi, semangat dan dorongan.

Motivasi merupakan suatu mekanisme yang mendorong bawahan, menurut Sulistiyani (2003:58), agar bawahan dapat bekerja sama untuk mengoptimalkan tujuan perusahaannya. Motivasi selanjutnya adalah kekuatan keinginan seseorang untuk mengambil bagian dalam kegiatan yang digerakkan oleh target di tempat kerja menurut Richard M. Stears dalam Sedarmayanti (2009: 233). Bukan rasa puas dengan hasil kerja yang berbeda, tetapi perasaan ingin berusaha keras untuk mencapai tujuan profesi.

Menurut Siagian (2009:102), motivasi mengarahkan seseorang untuk berkontribusi bagi keberhasilan organisasi dalam mencapai tujuannya

semaksimal mungkin. Dalam Hasibuan (2010: 143), motivasi lagi-lagi, menurut Edwin B. Flippo, adalah kompetensi untuk mengelola orang dan organisasi agar beroperasi secara efektif guna mencapai keinginan dan tujuan organisasi karyawan.

Berdasarkan pandangan para ahli, motivasi dapat ditemukan sebagai suatu dorongan atau perangsang untuk membantu seseorang secara sukarela melakukan pekerjaan yang diinginkan, tanpa merasa terdorong untuk melakukannya dengan benar atau untuk menghasilkan sesuatu yang memuaskan.

2.2.2.2 Indikator Motivasi Belajar

Motivasi dapat dilihat dari beberapa indikator. Menurut (Hamzah B Uno, 2009: 21) ada sembilan indikator motivasi yaitu:

- a. Pendekatan yang cermat terhadap tugas (dapat bekerja terus menerus untuk waktu yang lama, tidak berhenti sebelum selesai).
- b. Sulit menghadapi masalah B. (tidak melanggar harapan).
- c. Tidak perlu didorong
- d. Ingin menyelidiki materi atau pengetahuan yang ada.
- e. Ambil yang terbaik selalu (tidak cepat puas dengan prestasinya).
- f. perhatian pada isu-isu "dewasa" yang berbeda (misalnya pembangunan, korupsi, keadilan, dll.).
- g. G. Senang, antusias dan rajin belajar, cepat bosan, dapat mempertahankan pendapatnya dengan tugas rutin (jika yakin akan sesuatu, tidak mudah melepaskannya).

h. H. Tercapainya tujuan jangka panjang (dapat menunda pemenuhan kebutuhan sewaktu-waktu untuk dicapai nanti).

Aku. Menemukan dan menyelesaikan masalah. Faktanya, baik motivasi intrinsik maupun motivasi ekstrinsik memotivasi siswa untuk belajar sendiri. Dorongan ini meningkatkan keuletan siswa dalam belajar dan mampu terus membangun kegiatan belajar. Sedangkan menurut Sardiman dalam Suprihati (2015: 74) motivasi belajar memiliki indikator sebagai berikut:

1. Tekun menghadapi tugas.
2. Ulet menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa).
3. Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah orang dewasa.
4. Lebih senang bekerja mandiri.
5. Cepat bosan pada tugas rutin.
6. Dapat mempertahankan pendapatnya.

Hal ini dimungkinkan untuk dilihat dari berbagai sudut pandang ahli bahwa ketekunan dalam tugas, minat dan solusi dari isu-isu yang berbeda adalah kunci untuk motivasi belajar. Reward, kegiatan yang menarik, dan suasana belajar yang menyenangkan juga dapat diberikan untuk motivasi belajar. Seorang siswa dengan semangat belajar yang tinggi akan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

2.2.2.3 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Menurut Syamsu Yusuf (2009: 23) motivasi belajar dapat timbul karena faktor internal dan eksternal:

a. Faktor internal

- 1) Faktor Fisik Variabel fisik mempengaruhi tubuh dan penampilan individu. Nutrisi, kesehatan dan fungsi fisik, terutama panca indera, secara fisik penting.
- 2) Faktor psikologis Faktor yang berhubungan dengan fitur yang meningkatkan atau menghambat kegiatan belajar siswa adalah faktor psikologis. Aspek ini adalah tentang status spiritual murid.

b. Faktor Eksternal

- 1) Faktor Sosial Merupakan faktor masyarakat di lingkungan siswa. Guru, penasihat, orang tua, tetangga dan lain-lain menambahkan unsur sosial..
- 2) Faktor bukan sosial Unsur non sosial adalah faktor yang berasal dari situasi atau kondisi siswa. Aspek nonsosial meliputi cuaca udara (panas dan dingin), waktu (pagi, siang, dan malam), lokasi (sunyi, bising, atau kualitas sekolah) dan kesempatan belajar (sarana dan prasarana).

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2010: 97-100) ada beberapa unsur yang mempengaruhi motivasi belajar yaitu :

- a. Keinginan atau aspirasi siswa Cita-cita dapat bertahan cukup lama, bahkan untuk jangka waktu seumur hidup. Gagasan siswa tentang "menjadi seseorang" akan memperkuat semangat pendidikan dan membimbing peserta didik.

- b. Kapasitas untuk belajar Kemampuan untuk belajar mencakup banyak kualitas psikologis siswa. Observasi, perhatian, ingatan, pikiran dan fantasi misalnya. Evolusi pemikiran siswa menjadi metrik kemampuan belajar ini. Siswa dengan tingkat perkembangan berpikir konkret (aktual) tidak sama dengan siswa yang berpikir secara operasional (berdasarkan pengamatan terkait dengan kemampuan penalarannya). Siswa dengan pembelajaran tinggi sering kali lebih terdorong untuk belajar, karena siswa ini lebih mungkin untuk berhasil dan keberhasilan lebih termotivasi.
- c. Keadaan Jasmani dan Rohani Siswa Kondisi siswa baik jasmani maupun rohani dapat mempengaruhi motivasi belajar. Seorang siswa yang sakit-sakitan, lapar, mengantuk, atau marah secara emosional, mengganggu fokus atau perhatian siswa.
- d. Kondisi lingkungan bagi siswa Lingkungan siswa dapat berupa lingkungan hidup alami, keluarga atau tempat tinggal, sosial, teman sebaya dan komunal. Semangat dan motivasi belajar dapat diperkuat dalam suasana yang aman, tenang, tertib, dan asri. Menurut Dwi Prasetya, dkk (2013: dalam Fitria Rahmayanti), Lingkungan sosial dapat dipisahkan menjadi dua, terutama lingkungan sosial primer, lingkungan sosial di mana lingkungan rumah, teman sekelas dan guru berada dalam kontak akrab satu sama lain, misalnya. Lingkungan sosial sekunder adalah lingkungan sosial di mana individu-individu agak longgar dan

umumnya tidak dikenal, seperti tempat tinggal dan lingkungan sekitarnya.

Unsur Dinamis Pembelajaran Faktor dinamis dalam pembelajaran adalah unsur-unsur yang tidak stabil, kadang-kadang lemah dan hilang sama sekali selama proses pembelajaran. Aspek dinamis siswa berkaitan dengan status siswa yang memiliki perhatian, kemauan dan pemikiran yang berubah karena pengalaman hidupnya. Upaya mengajar guru Upaya yang dimaksud adalah bagaimana guru mempersiapkan diri untuk belajar dari pengajaran topik, bagaimana hal itu disampaikan, bagaimana menarik perhatian siswa dan bagaimana ketertiban diatur di kelas atau sekolah.

Faktor-faktor yang mempengaruhinya harus diperhatikan baik intrinsik maupun ekstrinsik untuk memperoleh tingkat motivasi belajar yang tinggi bagi siswa. Siswa perlu menyadari kegiatan dan kebutuhan belajar untuk mencapai tujuan (the ideals to be achievement). Aspek ekstrinsik harus dilengkapi dengan penghargaan jika siswa sangat baik, pengaturan yang nyaman untuk belajar dan kegiatan belajar yang menarik diperlukan. Keterlibatan orang tua dalam menciptakan suasana yang mendukung dan membantu anak-anak mereka untuk belajar dalam skenario ini sangat diperlukan.

2.2.3 Pembelajaran Tematik

2.2.3.1 Pengertian Pembelajaran Tematik

Menurut Abdul Majid (2014:54) Dalam "pembelajaran tematik terpadu," ini menunjukkan integritas pembelajaran tematik yang

menggunakan berbagai topik untuk menghubungkan mereka untuk memberikan siswa pengalaman yang bermakna.

Konsep pembelajaran tematik merupakan pengembangan dari pemikiran dua tokoh pendidikan yaitu Jacob pada tahun 1989 dengan konsep pembelajaran Interdisipliner. Pembelajaran tematik adalah strategi pembelajaran yang melibatkan berbagai dimensi di dalam dan di antara topik secara sengaja. Integrasi ini akan memungkinkan siswa untuk belajar dan memperoleh kemampuan secara umum untuk menjadikan pembelajaran bermakna (Abdul Majid, 2014:85). Siswa dapat memahami makna pembelajaran tematik melalui konsep-konsep yang mereka peroleh, termasuk pengalaman langsung dan nyata yang menghubungkan konsep dengan mata pelajaran. Keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran aktif ditekankan dalam mata pelajaran ini.

Pembelajaran bertema dapat didefinisikan sebagai kegiatan pembelajaran yang diintegrasikan ke dalam topik atau topik tertentu dengan konten dari berbagai topik. Sumber lain mengungkapkan bahwa pembelajaran tematik merupakan pendekatan pembelajaran terpadu yang memadukan berbagai topik secara bermakna. (Pebriana dkk : 2017:88).

Berdasarkan beberapa definisi pembelajaran tematik, menurut para ahli di atas, konsep pembelajaran tematik dapat disimpulkan bahwa suatu materi dari mata pelajaran lain diintegrasikan ke dalam satu mata pelajaran, sehingga siswa dapat belajar dengan lebih baik dan bermakna..

2.2.3.2 Karakteristik pembelajaran tematik

Sebagai suatu model pembelajaran disekolah dasar, pembelajaran tematik memiliki 7 karakteristik menurut Rusman (2015: 258-259), yaitu:

1. *Student centered* (berpusat pada siswa)

Guru bukan lagi sebagai pusat sumber belajar, melainkan diarahkan kepada siswa. Siswa tidak diperlakukan seperti pihak pasif oleh guru. Sebagai instruktur berfungsi sebagai fasilitator kegiatan pengajaran dalam pembelajaran tematik, ia melayani pertanyaan siswa, menyediakan ruang untuk berbicara, dan menawarkan kesempatan untuk identifikasi diri.

2. Memberikan pengalaman langsung (Autentik)

Pembelajaran bertema (terpadu) memungkinkan siswa memahami prinsip dan konsep yang mereka pelajari secara langsung melalui pembelajaran langsung.

3. Pemisahan antarapelajaran tidak begitu jelas

Pembelajaran tema dapat berfokus pada perdebatan tentang tema yang berhubungan dengan kehidupan dan relevan.

4. Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran

Topik pembelajaran menyajikan gagasan topik yang berbeda dalam satu proses pembelajaran. Hal ini penting untuk memungkinkan siswa untuk sepenuhnya memahami hal-hal karena dapat membantu mereka memecahkan tantangan sehari-hari.

5. Fleksibel

Guru pembelajaran tematik tidak boleh kaku dalam jalannya kegiatan belajar mengajar; (Fleksibel). Pengajar tidak perlu terpaku pada topik pengajaran dan guru perlu mengikat mata pelajaran dengan kehidupan.

6. Hasil belajar berkembang sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa. Pembelajaran siswa memenuhi kebutuhannya, hobinya dan berdampak pada perkembangan intelektual dan kehidupannya.
7. Gunakan pengertian bermain dan bersenang-senang sambil belajar. Konsep bermain sambil belajar dapat dengan cepat dan akurat meningkatkan kecerdasan siswa.

Adapun karakteristik dari pembelajaran tematik menurut Abdul Majib (2014:90-91) dalam Pembelajaran Tematik Terpadu oleh, sebagai berikut :

1. Holistik, Suatu gejala atau peristiwa yang menjadi titik fokus dalam pembelajaran tematik dipandang dan dipelajari sekaligus bukan dari bidang pandang yang terfragmentasi dari berbagai bidang.
2. Ini berarti bahwa mempelajari fenomena yang berbeda memungkinkan berkembangnya semacam hubungan antar skema yang dipegang oleh siswa dan pada gilirannya mempengaruhi signifikansi materi yang dipelajari.
3. Pembelajaran tematik autentik memungkinkan siswa memahami konsep yang ingin mereka pelajari secara langsung.
4. Pembelajaran tema aktif didasarkan pada pendekatan *research discovery*, dimana siswa berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran mulai dari proses perencanaan hingga proses evaluasi..

Dapat dikatakan bahwa pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang berpusat pada siswa dari karakteristik pembelajaran topikal, karena dalam situasi ini siswa diharapkan terlibat dalam pembelajaran materi pengajaran.

2.2.3.3 Kekuatan dan keterbatasan pembelajaran tematik

Selain itu Pembelajaran Tematik memiliki kelebihan serta arti penting (Abdul Majid, 2014:92-93), yaitu :

1. Menyenangkan karena berbeda dengan minat dan kebutuhan siswa.
2. Memberikan pengalaman dan kegiatan pendidikan dan pembelajaran yang sesuai dengan tingkat dan kebutuhan perkembangan siswa.
3. Hasil belajar dapat bertahan lama, karena pengetahuan yang diperoleh sangat berharga.
4. Mengembangkan kemampuan berpikir anak berdasarkan isu yang ada.
5. Keterampilan sosial melalui kerjasama sedang ditingkatkan.
6. Memiliki komunikasi dan toleransi.
7. Menyajikan kegiatan kehidupan nyata sesuai dengan tantangan lingkungan siswa.

Kelebihan atau kelebihan pembelajaran tema adalah menarik, karena berasal dari minat dan kebutuhan siswa, memberikan pengalaman yang relevan, hasil belajar yang signifikan sehingga mereka dapat bertahan lama, meningkatkan keterampilan berpikir dalam

pemecahan masalah, menciptakan kerjasama sosial, dan menyajikan yang asli. kegiatan. dengan masalah lingkungan.

Selain itu, pendidikan tematik juga memiliki batasan, yang dapat digolongkan ke dalam beberapa unsur, seperti Puskur Balitbang Diknas dalam Abdul Majid (2014: 93-94):

1. Aspek Guru

Guru harus berpikiran terbuka, sangat kreatif, metodologi yang andal, kepercayaan diri yang kuat dan berani mengemas dan mengembangkan materi. Guru perlu terus mempelajari informasi, materi dan bacaan agar tidak berkonsentrasi pada mata pelajaran tertentu. Guru perlu mempelajari informasi dan pengetahuan. Pembelajaran terpadu akan sulit dicapai tanpa prasyarat ini.

2. Aspek siswa

Pembelajaran terpadu berbasis keterampilan belajar siswa yang relatif “unggul”. Keterampilan akademik dan kreatif. Pendekatan pembelajaran terpadu menekankan pada keterampilan analitis (mengurai), asosiatif dan pengembangan (menemukan dan mengeksplorasi). Jika tidak memiliki kriteria ini, sangat sulit untuk menjalankan model pembelajaran terpadu ini.

3. Aspek Sarana Prasarana Dan Sumber Pembelajaran

Pembelajaran terpadu menuntut sejumlah besar fasilitas online yang berbeda, bahkan berpotensi untuk mengakses item atau sumber informasi. Ini semua membantu untuk menciptakan wawasan,

meningkatkan dan memfasilitasi itu. Kecuali fasilitas ini disediakan, pembelajaran terpadu juga terhambat.

4. Aspek Kurikulum

Kurikulum harus fleksibel dan ditujukan pada pemahaman siswa secara utuh (bukan pada pencapaian target penyampaian materi). Guru harus diberdayakan untuk menghasilkan materi, prosedur, dan mengevaluasi kinerja siswa dalam pembelajaran.

5. Aspek Penilaian

Pembelajaran terpadu memerlukan sistem evaluasi yang menyeluruh untuk mengukur keberhasilan pembelajaran oleh siswa dari berbagai profesi yang saling terkait. Dalam hal ini, guru tidak hanya bertanggung jawab untuk menyediakan teknik untuk evaluasi dan pengalaman penuh, tetapi juga untuk koordinasi dengan guru lain jika subjeknya adalah guru yang berbeda.

Berdasarkan Atas dasar pendapat tersebut media pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan dalam proses pembelajaran yang dapat disimpulkan. Kelebihan pembelajaran topikal antara lain kegiatan dan pengalaman belajar siswa akan lebih bermakna dan dapat disesuaikan dengan minat siswa serta memperkuat kemampuan berpikirnya.

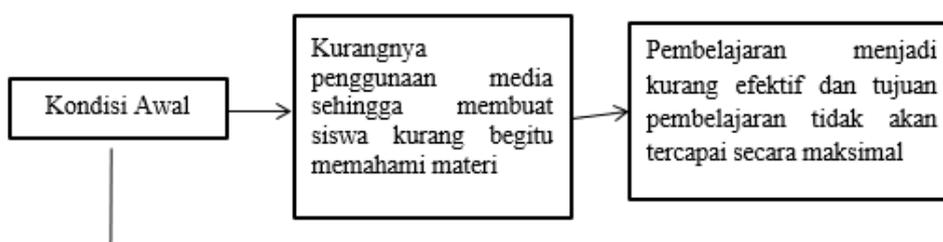
2.3 Kerangka Berpikir

Perkembangan motivasi belajar siswa pada usia sekolah dasar berada pada fase konkret, sehingga siswa masih sulit memahami sesuatu yang bersifat

abstrak. Siswa umumnya juga mengalami kesulitan abstrak dalam memahami konsep atau materi yang bersifat. Ketika pembelajaran mudah, siswa akan merasa senang tetapi ketika siswa menemukan materi yang berkaitan dengan konsep abstrak seperti bahasa sains, diperlukan ekspresi yang sempurna ketika menyebutkan bahasa ilmiah dalam materi pelajaran 8, yang pada akhirnya membuat persepsi bahwa mata pelajaran 8 adalah materi yang sulit. Hal ini akan menurunkan motivasi mereka, bahkan jika minat siswa terhadap proses belajar dan motivasi merupakan salah satu aspek dalam meningkatkan hasil belajar, sehingga hasil belajar juga akan berkurang jika minat dan dorongan siswa turun.

Salah satu cara untuk meningkatkan motivasi belajar adalah dengan membangkitkan minat dan motivasi dalam pendidikan bagi siswa melalui desain pendidikan tersebut. Salah satunya adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik sesuai dengan tema dan karakteristik siswa sekolah dasar yang masih suka bermain di usia anak-anak. Agar media pembelajaran yang digunakan dalam media game bermakna dan menarik untuk dipelajari. Oleh karena itu peneliti berkeinginan untuk memproduksi media Miniatur Budaya NTB agar dapat menarik minat siswa sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar mereka.

Berdasarkan uraian tersebut kerangka pikir dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Model Pengembangan

Penelitian ini termasuk peneliti pengembangan (*Development research*). Menurut Sugiyono (2016: 407) Penelitian dan pengembangan adalah proses untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji kegunaan produk tersebut, kata Sugiyono. Penelitian dan Pengembangan. Sedangkan penelitian dan pengembangan dalam Emzir (2014:263) merupakan pengembangan berbagai item dengan detail. Penelitian pengembangan adalah prosedur yang digunakan untuk menghasilkan atau memvalidasi produk yang digunakan oleh media Miniatur Budaya NTB dalam pendidikan dan pembelajaran, yang memiliki sepuluh langkah dari Borg and Gall:

Berikut 10 tahap dari Borg and Gall menurut Sugiyono (2016:407):

1. Penelitian dan Pengumpulan Data (*research and information collecting*)
2. Perencanaan (*planning*)
3. Pengembangan Draf Produk (*develop preliminary form of produk*)
4. Uji coba Lapangan awal (*preminary fiel testing*)
5. Merevisi Hasil Uji coba (*main product revision*)
6. Uji coba Lapangan utama (*main field testing*)
7. Penyempurnaan Produk (*operasional product revision*)
8. Uji Pelaksanaan Lapangan oprasional (*operasional field testing*)
9. Penyempurnaan Produk akhir (*final product revision*)

10. Diseminasi dan Implementasi (*dissemination and information*).

Adapun bagan pengembangan dari Borg and Gall menurut Sugiyono (2016:407) sebagai berikut:



Gambar 3.1 Design Borg and Gall

3.2 Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Pada penelitian ini sebagaimana di paparkan diatas bahwa peneliti menggunakan metode *research and development* dari Borg dan Gall dalam penelitian ini seperti yang ditunjukkan di atas. Namun keterbatasan waktu, uang, tenaga dan media Miniatur Budaya NTB sebagai bahan ajar untuk meningkatkan motivasi siswa bukanlah hal baru, namun peneliti mencoba mengubah media tersebut untuk mencapai apa yang diharapkan. Oleh karena itu penelitian ini dilakukan hanya sampai tahap review produk. Peneliti berpikir adalah mungkin untuk mengikuti semua sepuluh metode. Karena waktu

penelitian yang sangat terbatas, peneliti hanya melakukan langkah-langkah untuk mereview produk.

Berikut ini prosedur penelitian dan pengembangan media poster yang diadaptasi dari model *Borg and Gall*.

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

Tahap awal dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui kemungkinan dan permasalahan yang terkait dengan produksi media poster untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Tidak ada media Miniatur Budaya NTB pada saat peneliti melakukan observasi.

2. Perencanaan (*planning*)

3. Selanjutnya peneliti mengkaji komponen pembelajaran, termasuk kompetensi dasar dan indikator, setelah mengidentifikasi potensi dan permasalahannya. Analisis pembelajaran dilakukan agar produk akhir pada Tema 8 Kelas V dapat mendukung proses pembelajaran tematik.

4. Pengembangan Draf Produk (*develop preliminary form of produk*)

Media Miniatur Kebudayaan NTB akan dikembangkan. Ilmuwan belajar untuk menggunakan dan berfungsi pada tingkat ini. Kemudian tambahkan materi untuk membantu memotivasi siswa.

5. Uji Coba Lapangan Awal (*preminary fiel testing*)

Peneliti menggunakan alat ukur berupa kuesioner untuk mengetahui validitas produk ini. Sejumlah ahli – ahli materi dan ahli media – akan mengisi kuesioner. Ini berusaha untuk menentukan dari temuan validitas apakah produk yang dirancang sesuai dengan bahan dan desain yang

dihasilkan. Beberapa spesialis ini selanjutnya memeriksa apakah produk yang dihasilkan valid atau tidak. Hasil validasi. Jika ada saran, peneliti akan meninjau data yang diberikan sampai produk yang dihasilkan dinyatakan valid.

6. Merevisi Hasil Uji coba (*main product revision*)

Jika temuan validasi sudah masuk, maka akan dilakukan modifikasi produk. Perbaikan produk dilaksanakan sesuai dengan komentar dan masukan yang diberikan. Hal ini dimaksudkan untuk meminimalisir kelemahan dari produk yang telah dikembangkan.

7. Uji coba Lapangan utama (*main field testing*).

Produk siap diuji dengan mengikuti prosedur validasi dan revisi. Uji coba produk bertujuan untuk menilai validitas dan kepraktisan produk. Pertanyaan yang ditawarkan kepada siswa dalam kuesioner tentang hasil belajar yang diberikan oleh peneliti menunjukkan penerapan ini. Tes produk di Kelas V SDN 20 Ampenan.

8. Penyempurnaan Produk (*operasional product revision*)

Jika diperlukan perbaikan terhadap produk yang dibuat, maka dilakukan revisi produk tahap kedua ini. Temuan uji coba produk harus ditinjau dengan menggunakan referensi. Selain itu, produk melalui revisi tahap kedua merupakan produk akhir dari proses pengembangan. Untuk mencegah produk jadi, baik dalam substansi dan penampilan, dari mengalami modifikasi.

9. Uji coba Lapangan Operasional (*operasional field testing*)

Ini adalah langkah uji pada model operasi, yang dihasilkan dengan review produk operasi SDN 20 AMPENAN.

10. Revisi Produk Akhir (*final product revision*)

11. Untuk menghasilkan hasil akhir, peneliti menerapkan penyesuaian terakhir pada model yang dikembangkan (final).

12. Diseminasi dan Informasi (*dissemination and information*)

Pada langkah ini peneliti akan mendistribusikan dan mengaplikasikan pada bidang produk/model yang dikembangkan.

3.3 Uji Coba Produk

1. Desain Uji coba

Tujuan dari uji produk adalah untuk menguji kelayakan barang Tema 8. Peneliti memilih ahli materi dan ahli media untuk membantu dalam evaluasi produk untuk menentukan validitas dan kelayakan produk yang dihasilkan. Ahli materi yang dimaksud adalah dosen/guru yang ahli ramah lingkungan, dan ahli media yang bersangkutan adalah dosen dan guru besar yang mumpuni di bidang media. Sehingga peneliti dapat memiliki kritik dan ide sebelum dan pada saat produk digunakan dalam proses pembelajaran melalui penilaian ahli materi dan ahli media.

2. Subjek Uji coba

Topik penelitian meliputi siswa kelas V SDN 20 AMPENAN. Semua anak akan menjadi sasaran tes ini. Hal ini memungkinkan peneliti untuk mengkaji apakah proses pembelajaran yang efektif dapat dicapai dan dipraktikkan dengan menggunakan media Miniatur Budaya NTB.

3.4 Jenis Data

Data adalah informasi tentang sesuatu yang dapat digambarkan dengan angka, simbol, kode, dan lain-lain dalam bentuk sesuatu yang diketahui atau diperhatikan.

Jenis data yang digunakan adalah kualitatif dan kuantitatif:

1. Data Kualitatif

Adalah sejenis studi yang menciptakan data deskriptif dari orang-orang yang dapat diamati secara tertulis atau lisan.

2. Data Kuantitatif

Ini adalah cara untuk menggambarkan fenomena dengan fenomena kuantitatif, dan kemudian menganalisisnya dengan statistik.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian media Miniatur Pengembangan Kebudayaan NTB sebagai media pembelajaran untuk membantu proses pembelajaran SDN 20 AMPENAN Tema 8 Kelas V adalah sebagai berikut:

1. Angket

Kuesioner adalah jenis pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengajukan sejumlah pertanyaan tertulis kepada responden (Sugiyono,2017:142).

Angket ini dimaksudkan untuk menguji validitas media terhadap bahan ajar. Kelangsungan hidup Media Pembelajaran Miniatur Budaya NTB juga harus diukur. Survey ini dilakukan oleh para ahli media, ahli materi dan atau untuk mengetahui jawaban siswa mengenai tujuan pembelajaran.

2. Dokumentasi

Dokumentasi adalah kegiatan pengumpulan dokumen fotografi untuk kegiatan penelitian yang berlangsung dalam proses pembelajaran. Dokumentasi dilakukan dengan kamera penyidik.

3.6 Instrument Pengumpulan Data

1. Lembar Angket

Lembar Angket adalah alat untuk mengumpulkan informasi yang mencakup pertanyaan tertulis untuk tanggapan. Beberapa pihak mengajukan pertanyaan sebagai berikut: (a) guru besar ahli, (b) guru besar media pembelajaran, dan (c) siswa kelas V untuk mendapatkan penilaian atas media pembelajaran yang dikembangkan. Ada beberapa kriteria yang berbeda dalam kuesioner yang ditawarkan:

a. Kisi-kisi angket validasi ahli materi

Ahli materi mengevaluasi materi dalam media Miniatur Budaya NTB. Ahli harus memberikan laporan.

Adapun kisi-kisi instrumen angket penilaian oleh ahli materi adalah sebagai berikut:

Tabel 3.1 Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Materi

No	Kriteria	Indikator	Nomor Pernyataan
1.	Kelayakan penyajian	Materi logis	15
		Ketepatan konsep dengan gambar	16
		Gambar tersusun sistematis	17
2.	Materi	Kelengkapan materi	7
		Keluasan materi	8
3.	Kesesuaian dengan KD dan Indikator	Materi sesuai dengan KD dan Indikator	1
		Materi yang disajikan sesuai dengan kurikulum yang berlaku.	2
		Penyajian materi dapat menunjang proses pembelajaran	3
4.	Kemudahan materi	Materi yang disajikan mudah untuk dipahami	11
		Materi yang disajikan dalam media singkat dan jelas	12
		Bahasa yang digunakan mudah dipahami.	13
		Penyajian materi dapat meningkatkan minat belajar siswa	14
5.	Kelayakan bahasa dengan gambar	Kesesuaian gambar dan materi	9
		Kesesuaian penggunaan ejaan	
		Kesesuaian materi dalam MBI dengan pencapaian tujuan pembelajaran	10
6.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran	4
		Kemudahan siswa memahami tujuan pembelajaran	5
7.	Tujuan pembelajaran mudah dipahami	Keakuratan fungsi dan definisi	6
8.	Keakuratan	Keakuratan contoh	18
		Kepraktisan materi, gambar terhadap motivasi belajar siswa	
9.	Kevalidan dan kepraktisan	Kepraktisan materi, gambar terhadap motivasi belajar siswa	20
		Kepraktisan materi, gambar terhadap motivasi belajar siswa	19
			20

b. Kisi-kisi angket validasi ahli media

Spesialis menengah bertanggung jawab untuk memberikan penilaian menengah, meliputi penampilan media atau pemilihan bentuk dan bahan. Saat meninjau dan meningkatkan hasil media, komentar, kritik, dan ide yang diberikan oleh spesialis media yang berpengalaman akan dipertimbangkan.

Adapun kisi-kisi instrumen angket penilaian oleh ahli media adalah sebagai berikut:

Tabel 3.2 Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Media

NO	Kriteria	Indikator	Nomor Pernyataan
1.	Tampilan	Kesesuaian tampilan	1
		Kombinasi warna dengan media disusun dengan baik	2
		Tata letak gambar	3
		Kesesuain materi dengan media yang digunakan	4
		Materi disampaikan secara sistematis	5
		Kejelasan media dengan tujuan pembelajaran	6
		Kemenarikan gambar sesuai dengan KD dan indicator	7
		Keterkaitan dengan kehidupan nyata.	8
2.	Teks	Teks dapat dibaca dengan baik	9
		Tata letak teks tersusun sistematis	10
3.	Penggunaan	Media mudah digunakan	11
		Media bersifat komunikatif	12
		Kemudahan duplikat file	13
4.	Ukuran dan Bentuk	Ukuran media	14
		Bentuk media	15
5.	Keawetan	Media bersifat aman dan mudah di gunakan	16
		Media praktis dan memungkinkan di bawa ke mana-mana	17
		Media tidak mudah rusak	18
6.	Manfaat	Media bermanfaat bagi proses pembelajaran	19
		Media membantu guru dan siswa dalam pembelajaran	20
Jumlah			20

c. Kisi-kisi Angket Siswa Kepraktisan Media Pembelajaran

Kuesioner bagi pengguna Miniatur Budaya NTB untuk mengumpulkan data tentang jawaban siswa terhadap media yang dikembangkan.

Adapun kisi-kisi lembar angket untuk siswa adalah sebagai berikut:

Tabel 3.3 Kisi-kisi Angket Respon Siswa

No	Kriteria	Indikator	Nomor Pernyataan
1	Kepraktisan Media	Media Miniatur Budaya NTB menarik perhatian siswa	1
		Media Miniatur Budaya NTB meningkatkan hasil belajar siswa	2
		Media Miniatur Budaya NTB membuat siswa semangat mengikuti pembelajaran	3
		Media Miniatur Budaya NTB membuat siswa makin gigih dalam belajar mandiri	4
		Miniatur Budaya NTB memotivasi siswa dalam kerja kelompok	5
		Media Miniatur Budaya NTB menghidupkan suasana belajar	6
2	Kemanfaatan Media	Media Miniatur Budaya NTB membantu siswa dalam pembelajaran	7
		Media Miniatur Budaya NTB membantu siswa dalam memecahkan masalah	8
		Media Miniatur Budaya NTB membuat siswa bisa belajar secara efektif	9
		Siswa bisa memahami pembelajaran Tema 8 dengan jelas	10
Jumlah			10

d. Kisi-kisi Angket Keefektifan Media

Tabel 3.4
Angket Motivasi Belajar

No	Indikator	Item	Nomor
1	Perhatian	Siswa mendengarkan arahan guru	2,3,
2	Relevansi	Siswa memperhatikan setiap kesalahan dalam media Miniatur Budaya NTB	1,10,16,
		Siswa memperhatikan kesesuaian materi yang di media Miniatur Budaya NTB dengan yang guru jelaskan	7,4,11,
3	Kepercayaan diri	Mengerjakan evaluasi yang diberikan oleh guru yang ada dalam media Miniatur Budaya NTB	20,12.17
		Siswa aktif dalam diskusi kelompok	5,6,19
		Siswa dapat berinteraksi dengan guru	13,14
4	Kepuasan	Siswa dapat mengetahui penerapan materi pembelajaran tentang tema 8	18,9
		Mengetahui hubungan materi pembelajaran tematik tentang tema 8 dalam media Miniatur Budaya NTB	15,8

3.7 Teknik Analisis Data

Hasil penelitian ini direview dan direvisi untuk mendapatkan media pembelajaran miniatur budaya NTB yang relevan, sah dan praktis, sesuai dengan kriteria yang ditetapkan.

1. Analisis Kevalidan

Rochmad (2012: 69) Dua faktor yang relevan dengan validitas perangkat pembelajaran: apakah perangkat pembelajaran yang dihasilkan sesuai dengan teori dan apakah masing-masing komponennya konsisten secara internal. Jika perangkat pembelajaran dinyatakan layak digunakan oleh validator dengan revisi atau tanpa revisi, maka validitas perangkat

pembelajaran tersebut divalidasi. Suatu perangkat pembelajaran dikatakan valid apabila nilainya di atas 75 atau minimal 76.

Kuesioner validasi dikirim ke validator dan validator menjawab pertanyaan lembar validasi dengan memberikan checklist untuk setiap kategori yang disediakan oleh peneliti dan rumus yang digunakan:

$$xi = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Analisis data temuan validasi media pembelajaran dilakukan untuk mencari rata-rata evaluasi validator. Rumusnya adalah sebagai berikut:

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

Keterangan :

V = Skor rata-rata

$\sum xi$ = Jumlah seluruh skor validator ($xi-1 + xi-2 \dots xi-n$)

n = Jumlah validator

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

Tabel 3.6 Kategori Kevalidan Produk

interval skor	Kriteria kevalidan	Keterangan
$0 < V < 55$	Tidak Valid	Tidak sesuai
$55 < V < 75$	Cukup valid	kurang sesuai
$75 < V < 85$	Valid	cukup sesuai
$85 < V < 100$	Sangat Valid	Sesuai

Purwanto (dalam Septiyanti, 2017).

2. Analisis Kepraktisan

Rochmad (2012:70) mengemukakan bahwa Praktisi atau ahli mengatakan bahwa perangkat pembelajaran yang dihasilkan dapat digunakan di bidang itu. Perangkat pembelajaran disebut praktis. Diyakini bahwa gadget pembelajaran berguna jika nilainya di atas 60, setidaknya 61. Data diperoleh dari survei siswa untuk materi pembelajaran yang dinilai. Dengan menggunakan rumus berikut, persentase dihitung:

$$xi = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan : xi = Skor responden

$$P = \frac{\sum xi}{n}$$

Keterangan :

P = Skor rata-rata

$\sum xi$ = Jumlah seluruh skor responden ($xi-1 + xi-2 \dots xi-n$)

n = Jumlah siswa

3. Analisis keefektifan Media

Tabel 3.7 Kriteria Angket Repon Siswa

interval skor	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
$80 < P < 100$	Sangat Praktis

Ridwan (dalam Septiyanti, 2017)

Untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa yang dihitung melalui pretest dan posttest dapat dihitung dengan rumus *N-Gain*,

$$n - gain = \frac{(\% \text{ rata - rata posttest}) - (\% \text{ rata - rata pretest})}{100 - \% \text{ rata - rata pretest}}$$

Persamaan gain-nilai digunakan untuk mengetahui sejauh mana peningkatan hasil belajar siswa kelas V SDN 20 Ampenan. Nilai keuntungan diperoleh berdasarkan perhitungan data motivasi belajar siswa menggunakan klasifikasi rumus gain menurut kriteria perolehan skor standar Hake (Sari, 2018), seperti terlihat pada Tabel 3.8. Tabel 3.8 Kriteria Gain Skor ternormalisasi

Kriteria Peningkatan Gain	Skor Ternormalisasi
g-Tinggi	$g \geq 0,7$
g-Sedang	$0,7 > g \geq 0,3$
g-Rendah	$g < 0,3$

Hake (Sari, 2018).