

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA DADU PINTAR UNTUK MENINGKATKAN
MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS I SEKOLAH DASAR**

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



Oleh:

KURNIATI
NIM.116180045

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
2022**

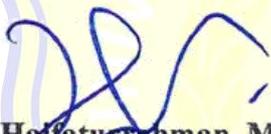
HALAMAN PERSETUJUAN

**PENGEMBANGAN MEDIA DADU PINTAR UNTUK MENINGKATKAN
MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS 1 SEKOLAH DASAR**

Telah memenuhi syarat dan di setujui
Pada tanggal, 5 Agustus 2022

Pembimbing I

Pembimbing II


Hafidurrahman, M.Pd
NIDN: 0804048501


Sintayana Muhandini, M.Pd.
NIDN: 0810018901

Mengetahui,

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan**


Hafidurrahman, M.Pd
NIDN: 0804048501

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA DADU PINTAR MENINGKATKAN
MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS I SEKOLAH DASAR**

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

Dosen Penguji:

1. Haifaturrahmah, M.Pd
NIDN 0804048501

(Ketua)

(.....)

2. Syafruddin Muhdar, M.Pd
NIDN 0813078701

(Anggota)

(.....)

3. Nursina Sari, M.Pd
NIDN 0825059102

(Anggota)

(.....)

Mengesahkan

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

Dekan,


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

LEMBARAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya Mahapeserta didik Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram Menyatakan bahwa :

Nama : Kurniati
Nim : 116180045
Program Studin : PGSD
Fakultas : FKIP

Memang benar bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan media dadu pintar untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas I sekolah dasar 5 tahun pembelajaran 2016/2022” merupakan karya sendiri dan belum ada yang mengajukan untuk mendapatkan gelar akademik ditempat manapun.

Skripsi ini merupakan murni gagasan, rumusan dan penelitian saya sendiri tanpa bantuan dari pihak manapun, kecuali arahan dari pembimbing. Jika memiliki karya atau pendapat dari orang lain yang telah dipublikasikan, makai itu acuan sebagai sumber dan dicantumkan kedalam daftar pustaka.

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

Mataram, 14 September 2022

Yang membuat pernyataan



Kurniati
Nim. 116180045



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN DAN
PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
UPT. PERPUSTAKAAN H. LALU MUDJITAHID UMMAT**

Jl. K.H.A. Dahlan No.1 Telp.(0370)633723 Fax. (0370) 641906 Kotak Pos No. 108 Mataram
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 : Kurniati.....
 NIM : 116180045.....
 Tempat/Tgl Lahir : Sandus, Sanggar, 07 oktober.....
 Program Studi : PGSD.....
 Fakultas : FKIP.....
 No. Hp : 085 337 708 600.....
 Email : Kurniatuajj@gmail.com.....

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

Pengembangan media dadu pintar untuk meningkatkan
 motivasi belajar siswa kelas 1 sekolah dasar

Bebas dari Plagiarisme dan bukan hasil karya orang lain. 49%

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, 14 September 2022
 Penulis



Kurniati
 NIM. 116180045

Mengetahui,
 Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT



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

*pilih salah satu yang sesuai



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN DAN
PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
UPT. PERPUSTAKAAN H. LALU MUDJITAHID UMMAT**

Jl. K.H.A. Dahlan No.1 Telp.(0370)633723 Fax. (0370) 641906 Kotak Pos No. 108 Mataram
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 : Kurniati
 NIM : 1161.80045
 Tempat/Tgl Lahir : Sandue Sanggar, 07 oktober 1
 Program Studi : PGSD
 Fakultas : FKIP
 No. Hp/Email : Kurniatiarsj@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 dadu pintar untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 1 Sekolah dasar

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, 14 September.....2022
 Penulis



Kurniati
 NIM. 116180045

Mengetahui,
 Kepala UPT, Perpustakaan UMMAT



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

MOTTO

“Berusaha semaksimal mungkin dan berjuang tanpa lelah”.



HALAMAN PERSEMBAHAN

Syukur alhamdulillah penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan petunjuk dalam menyelesaikan proposal skripsi ini dengan segala kerendahan hati, karya ini saya persembahkan kepada.

- 1. Kepada Allah SWT terima kasih untuk segala kemudahan, kelancara, kesehatan, kekuatan, kesabaran dan kesuksesan yang luar biasa yang diberikan sampai saat ini.*
- 2. Kepada kedua orang tuaku tercinta bapak Nurdin dan ibu tercinta ST. Hawa serta kakaku Saimah, Nurma, fifian, dan adik ku al- husni yang senantiasa selalu mendo'akan ku sampai lelah, yang selalu berjuang dan selalu menyemangati di setiap kondisi.*
- 3. Teruntuk kalian sahabatku, ainun, aan, rizka, nurhaidah, wiwin dan masih banyak lagi tak bisa ku sebut satu-satu yang telah menyayangi ku, terima kasih untuk selalu ada untukku di segala kondisi dan menjadikan aku seperti keluarga sendiri.*
- 4. Teruntuk orang tersayang terima kasih telah banyak membantu ku.*
- 5. Untuk kalian kelas B kalian adalah bagian dari keberhasilan ini, terima kasih telah memberikan canda tawa dan kenangan-kenangan lain yang pernah dilakukan bersama yang akan dikenang dan dirindukan.*

6. *Keluarga besar Himpunan Mahasiswa Islam (HMI) yang sudah memberikan dukungan support penyemangat terhadap peneliti dalam menyelesaikan tugas akhir dari penulisan Karya Ilmiah (Skripsi).*
7. *Dosen-dosen PGSD yang kece dan baik hati terima kasih telah memberikan ilmu yang begitu bermanfaat selama ini dan semoga apa yang telah bapak dan ibu berikan kepada kami menjadi pahala dan penolong bapak dan ibu di akhirat kelak.*



KATA PENGANTAR

Segala puja dan puji syukur penulis haturkan kepada Allah SWT, atas limpahan rahmat, karunia, nikmat dan ijin-Nya sehingga penulisan proposal skripsi berjudul “Pengembangan Media Dadu Pintar Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar” dapat diselesaikan dengan baik.

Proposal skripsi ini disusun sebagai syarat untuk mengajukan penelitian dan penulisan skripsi untuk memperoleh gelar sarjana program studi pendidikan guru sekolah dasar fakultas keguruan dan ilmu pendidikan UMMAT. Dalam menyelesaikan proposal skripsi penulis banyak mendapat dukungan, bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang sedalam-dalamnya dan penghargaan yang setinggi-tingginya penulis kepada dosen, pembimbing, orang tua dan sahabat.

Semoga bantuan dan amal kebaikan yang telah diberikan kepada penulis mendapatkan ridha dari Allah SWT. Penulis menyadari proposal skripsi ini jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, kritik dan saran penulis harapkan untuk kesempurnaan skripsi ini.

Kurniati. 116180045. **Pengembangan media Dadu pintar untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas I Sekolah Dasar** . Skripsi. Mataram : Univesitas Muhammadiyah Mataram.

Pembimbing 1 : Haifaturrahmah, M.Pd.

Pembimbing 2 : Sintayana Muhardini, M.Pd.

ABSTRAK

Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah mengembangkan media dadu pintar untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas I sekolah dasar yang valid, praktis dan efektif. Jenis penelitian yang digunakan peneliti adalah R&D (*Research & development*) dengan menggunakan model pengembangan *Borg & Gool*. Pada penelitian pengembangan ini sebagai uji keefektifan dilakukan pada kelas I dan untuk uji kepraktisan dilakukan pada siswa kelas I sekolah dasar sebagai uji kepraktisan dan keefektifan produk. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kevalidan media Dadu pintar dari 4 validator media dan materi diperoleh skor rata-rata 93,87 (sangat valid). Angket respon peserta didik uji terbatas yang menunjukkan kepraktisan media Dadu pintar memperoleh skor rata-rata 93,33 (sangat praktis). Keefektifan perangkat pembelajaran dilihat dari kemampuan motivasi belajar siswa yang diukur dengan menggunakan angket motivasi belajar yang diberikan kepada siswa sebagai uji lapangan yaitu kelas I sekolah dasar, dan memperoleh skor N-Gain 0,71 (tinggi). Selain itu keefektifan media Dadu pintar, dapat dilihat dari keterlaksanaan pembelajaran yang diamati dari lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran dan diperoleh data yaitu 92 % pada kategori sangat baik. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa media Dadu pintar yang dikembangkan valid, praktis dan efektif.

Kata kunci: Media Dadu Pintar Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa

Kurniati. 116180045. *Development of Smart Dice Media to Increase The Learning Motivation of First-Grade Elementary School Students*. Thesis. Mataram: Muhammadiyah University of Mataram.

Consultant 1: Haifaturrahmah, M.Pd.

Consultant 2: Sintayana Muhardini, M.Pd.

ABSTRACT

This research aims to develop smart dice media to increase the learning motivation of grade I elementary school students that are valid, practical and effective. The researcher uses their research's R&D (Research & Development) and the Borg & Gool development paradigm. The effectiveness test was conducted with students in class I in this development study. Elementary school pupils in grade I was used in the practicality test to gauge the product's usefulness and efficacy. The findings revealed that the smart Dadu media's validity from four media and material validators had an average score of 92.87. (very valid). The restricted test student response survey, which demonstrated the usefulness of smart Dadu media, received an average rating of 92.33. (very practical). The ability of students' learning motivation is tested using a learning motivation questionnaire administered to students as a field test in grade I elementary school. One may determine the success of learning instruments by achieving an N-Gain score of 0.71. (high). The application of learning observed from the observation sheet on the implementation of learning can also be used to determine the effectiveness of the smart Dadu media, with 92% of the data obtained falling into the very good category. Based on the study's findings, it can be said that the smart Dice media created is reliable, usable, and efficient.

Keywords: Smart Dice Media to Improve Student Learning Motivation

MENGESAHKAN
SALINAN FOTO COPY SESUAI ASLINYA
MATARAM



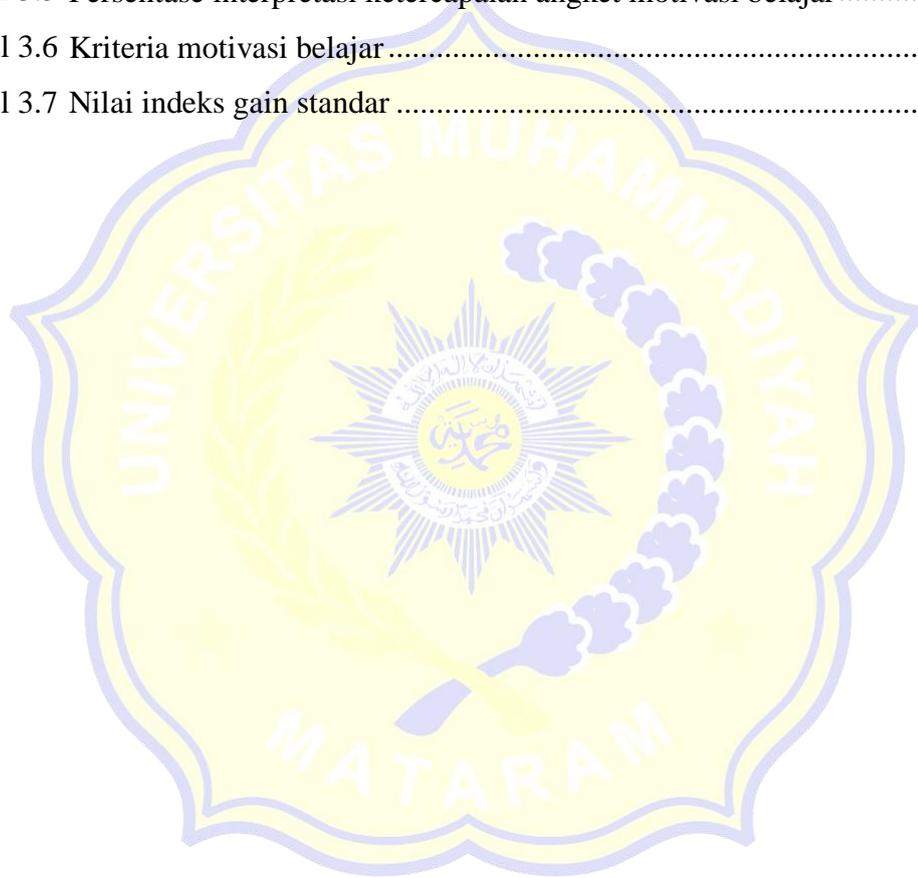
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME	v
SURAT PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	vi
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	ix
ABSTRAK	xi
ABSTRACT.....	xii
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
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 Definisi Operasional.....	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	10
2.1 Penelitian Relevan.....	12
2.2 Kajian Pustaka.....	12
2.2.1 Media Pembelajaran Dadu	12
2.2.2 Motivasi Belajar	16
2.2.3 Pembelajaran Tematik.....	20
2.3 Kerangka Berfikir.....	26
BAB III METODE PENELITIAN	29
3.1 Model Pengembangan.....	29
3.2 Prosedur Pengembangan	29
3.2.1 Tahap Pendefinisian (<i>Define</i>).....	30
3.2.2 Tahap Perancangan (<i>Design</i>)	31
3.2.3 Tahap Pengembangan	32

3.3 Uji Coba Produk.....	34
3.4 Subjek Uji Coba	34
3.5 Jenis Data	35
3.5.1 Data Kualitatif.....	40
3.5.2 Data Kuantitatif.....	41
3.6 Instrumen Pengumpulan Data.....	35
3.6.1 Teknik Non Tes.....	35
3.7 Metode Analisis Data.....	40
3.7.1 Analisis Data Kualitatif.....	40
3.7.2 Analisis Data Kuantitatif.....	41
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	45
4.1 Penyajian Data Uji Coba	45
4.1.1 Potensi dan masalah	45
4.1.2 Pengumpulan data.....	46
4.1.3 Desain produk.....	46
4.1.4 Validasi desain.....	47
4.1.5 Revisi desain.....	48
4.1.6 Uji terbatas.....	49
4.1.7 Revisi produk.....	50
4.1.8 Uji lapangan.....	50
4.1.9 Revisi produk.....	51
4.2 Hasil coba produk	54
4.2.1 Uji Coba Produk	54
4.3 Revisi produk	55
4.4 Pembahasan.....	55
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	58
5.1 Simpulan.....	58
5.2 Saran.....	58
DAFTARPUSTAKA	60
LAMPIRAN.....	63

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Kisi-kisi angket penilaian ahli media	37
Tabel 3.2 Kisi-kisi angket penilaian ahli materi.....	38
Tabel 3.3 Kisi-kisi angket penilaian untuk siswa terhadap media.....	39
Tabel 3.4 Penilaian tanggapan ahli media dan materi	41
Tabel 3.5 Persentase interpretasi ketercapaian angket motivasi belajar	43
Tabel 3.6 Kriteria motivasi belajar	43
Tabel 3.7 Nilai indeks gain standar	43



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Tabel 2.1 Simbol Pancasila	24
Tabel 2.2 Lambang pancasila	25
Tabel 2.3 Contoh soal urutan bilangan	25
Tabel 2.4 Kerangka berpikir	27
Tabel 3.1 Langkah – langkah penelitian pengembangan.....	39
Tabel 4.1 Grafik motivasi belajar siswa media dadu pintar	50



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran :

1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran
2. Angket Validasi Media
3. Angket Validasi Materi
4. Angket Validasi Guru Ahli Media dan Materi
5. Angket Respon Peserta Didik
6. Angket Motivasi Belajar Sesudah dan Sebelum dan Lembar Observasi
7. Lembar Kerja Peserta Didik
8. Hasil Hitung Validasi Para Ahli
9. Hasi Uji terbatas
10. Hasil Uji Lapangan
11. Gambar validasi media dan materi
12. Gambar Kegiatan Uji Terbatas
13. Gambar Kegiatan Uji Lapangan
14. Surat Izin Melakukan Penelitian
15. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian



BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu hal pokok yang dibutuhkan oleh manusia, baik pendidikan formal maupun pendidikan non formal. Pendidikan formal artinya pendidikan yang diatur secara sistematis, bertingkat atau berjenjang dengan mengikuti syarat-syarat yang jelas. Sedangkan pendidikan non formal artinya pendidikan di luar pendidikan formal yang dapat dilakukan secara struktural dan berjenjang. Dalam proses pendidikan selalu hadir interaksi antara guru dan siswa yang kemudian disebut belajar dan mengajar. Di dunia pelatihan guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama, mendidik, mengajar, membimbing, langsung, melatih, menilai dan menilai siswa di jalur pendidikan formal.

Pengembangan dunia pendidikan saat ini mewajibkan guru untuk menjadi lebih kreatif dan produktif, terutama dalam proses pembelajaran. Guru kreatif akan dapat mengambil peluang dan menjadikannya guru yang produktif. Selalu ada ide yang membuatnya menemukan sistem pembelajaran dengan berbagai model. Faktanya, mampu membuat media belajar mereka sendiri untuk membantu siswa menerima subjek (Arsyad, 2015: 10). Keberadaan media belajar yang menarik akan memicu kemampuan siswa untuk menjadi kreatif dan inovatif yang termotivasi

dalam pembelajaran. Ini mematuhi konsep tujuan pendidikan nasional. Tujuan Pendidikan Nasional adalah tolok ukur untuk sukses dalam proses pembelajaran yang tidak hanya merupakan karakter yang baik

Manusia tetapi juga meningkatkan karakter manusia dan sumber daya manusia (Sistem Pendidikan Nasional, 2006: 76).

Proses pembelajaran yang efektif, menyenangkan, menarik dan bermakna bagi siswa dipengaruhi oleh berbagai unsur antara lain guru yang memahami secara utuh hakikat, sifat, dan karakteristik siswa, metode pembelajaran yang berpusat pada kegiatan siswa, sarana belajar siswa yang memadai, tersedianya berbagai sumber belajar dan media yang menarik dan mendorong siswa untuk belajar. Untuk mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan oleh guru, Anda harus dapat menciptakan suasana belajar yang menarik, salah satunya adalah menggunakan media pembelajaran. Media belajar adalah alat yang digunakan untuk membuat komunikasi dan interaksi lebih efektif antara guru dan siswa dalam proses pengajaran dan pembelajaran.

Menurut data *programme for international student assessment* (PISA) dalam Indah (2019:57) Kualitas pendidikan Indonesia berada di peringkat 62 setelah sebelumnya pada tahun 2013, peringkat 71 atau peringkat dua dari bawah. Berdasarkan penelitian ini, pendidikan Indonesia dianggap tidak dapat mempersiapkan siswa dengan keterampilan refleksi kritis dan, secara analitis, masalah tersebut menjelaskan bahwa ada beberapa masalah di dunia pendidikan di

Indonesia, untuk mengetahui rendahnya kualitas instalasi fisik, berkualitas rendah dari Guru, kesejahteraan guru, pencapaian rendah yang diperoleh oleh siswa, peluang rendah, pendidikan yang adil, relevansi pendidikan yang rendah untuk kebutuhan dan selalu mahal dari pendidikan '. Selain itu, penyebab rendahnya kualitas pendidikan termasuk masalah efisiensi, efisiensi dan Standar mengajar yang terlihat karena kurangnya kreativitas pendidik untuk membimbing siswa.

Dalam proses belajar mengajar kehadiran media mempunyai arti yang penting. Karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Kerumitan bahan yang akan disampaikan kepada siswa dapat disederhanakan dengan bantuan media (Delman, 2014:86). Media dapat mewakili apa yang kurang mampu guru ucapkan melalui kata-kata atau kalimat. Bahkan keabstrakan bahan dapat dikonkretkan dengan menghadirkan media. Dengan demikian, siswa lebih mudah mencerna bahan dari pada tanpa bantuan media.

Penggunaan media belajar sangat penting dan guru diperlukan untuk memfasilitasi kegiatan belajar. Keberadaan media belajar akan membuat siswa aktif dan siswa menjadi lebih pengertian karena mereka terlibat langsung dalam proses belajar mengajar. Media dapat diterapkan untuk setiap subjek, termasuk dalam konten sekolah dasar rendah. Dengan penggunaan media pembelajaran siswa di tuntut untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Penggunaan media yang terbatas juga ditemukan oleh peneliti SDN 2 Kore, Distrik Sanggar, Bima Regency. Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh para peneliti di SDN 2 Kore pada 15 April 2020 melalui data pengamatan dan wawancara dengan pembicara Kelas 1, beberapa masalah diperoleh, yaitu masih diperoleh dalam buku teks, masih belum menghadirkan pengembangan beragam dan media interaktif. Para siswa tidak secara aktif terlibat dalam penggunaan media belajar. Hal ini menyebabkan siswa dalam kegiatan belajar hanya mendengarkan penjelasan yang disampaikan oleh guru, tanpa berpartisipasi dalam banyak kegiatan menggunakan media belajar..

Salah satu hal yang menyebabkan ini adalah tidak adanya cara belajar yang bervariasi dan interaktif. Siswa belum secara aktif berpartisipasi dalam pembelajaran sehingga siswa yang memahami materi kurang optimal, maka penelitian mengembangkan sarana pembelajaran. Salah satu cara pembelajaran yang menarik dan kreatif yang menggunakan pembelajaran dadu cerdas berarti meningkatkan keterampilan menulis siswa.

Dalam Kamus Lengkap Indonesia, kamus ini ditafsirkan sebagai objek persegi panjang yang memiliki enam permukaan. Menurut Muallimah (2016: 7) Media mengatakan itu termasuk dalam media pembelajaran tiga dimensi dalam bentuk kubus dengan masing-masing sisi, ada gambar tertentu dengan jumlah yang berbeda. Sehingga, dadu adalah bentuk dari satu benda yang biasanya kita gunakan dalam

permainan seperti halnya media dadu pintar. Media dadu pintar yang dimaksud adalah alat atau media perantara pembelajaran yang berbentuk kubus yang dipersiapkan khusus untuk membantu meningkatkan kemampuan kognitif.

Keunggulan dari media dadu pintar sehingga mampu meningkatkan kemampuan menulis siswa diantaranya adalah bahannya mudah didapat serta mudah dalam pembuatannya, mudah dalam penggunaannya dan tanpa memerlukan peralatan khusus, aman digunakan oleh siswa maupun guru, penggunaannya melibatkan aktivitas menulis dan partisipasi aktif siswa, media dapat digunakan dengan berbagai macam variasi kegiatan atau permainan, media dapat dimanfaatkan oleh siswa diluar jam pelajaran, media dapat digunakan berulang kali dan media menarik perhatian siswa.

Berdasarkan keunggulan yang diuraikan peneliti berharap semakin besar peningkatan kemampuan menulis siswa kelas 1 di SDN 2 Kore kecamatan Sanggar kabupaten Bima dengan menggunakan media dadu pintar. Karena penggunaan cara dadu yang cerdas, siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan yang ditransmisikan oleh guru, tetapi siswa dapat melihat terlebih dahulu -sendiri bahwa objek tersebut ditampilkan. Selain itu, para peneliti mengharapkan siswa untuk belajar lebih aktif dan bermain saat belajar. Karena media yang digunakan adalah dadu, siswa pasti akan bahagia dan ingin tahu tentang apa yang akan dilakukan dengan dadu.

Berdasarkan deskripsi dan penjelasan dari latar belakang sebelumnya, peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Media Cerdas untuk meningkatkan motivasi siswa belajar di Sekolah Dasar Kelas 1".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat di rumuskan masalah yaitu:

1. Apa perkembangan pembelajaran dadu cerdas untuk meningkatkan motivasi pembelajaran siswa sekolah dasar kelas 1?
2. Apa validitas Smart mengatakan media belajar untuk meningkatkan motivasi pembelajaran siswa sekolah dasar kelas 1?
3. Apa saja kepraktisan dan efektivitas media pembelajaran dadu yang cerdas untuk meningkatkan motivasi pembelajaran siswa sekolah dasar kelas 1?

1.3 Tujuan Pengembangan

Tujuan penelitian pengembangan berdasarkan rumusan masalah yaitu:

1. Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran dadu pintar untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 1 sekolah dasar.
2. Untuk mengetahui menilai kevalidan media pembelajaran dadu pintar untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 1 sekolah dasar.
3. Untuk mengetahui kepraktisan dan keefektifan media dan pembelajaran dadu pintar untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 1 sekolah dasar.

1.4 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi Produk Dadu Cerdas dirancang untuk penelitian di sekolah dasar 3 untuk menghasilkan cara yang baik dan menarik dalam belajar adalah sebagai berikut:

- a. Produk yang dikembangkan adalah dadu pintar untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.
- b. Sarana dadu yang cerdas ini dibuat dengan alat dan bahan sesuai dengan ukuran kebutuhan untuk melakukannya, termasuk pisau atau gunting, akrilik/kayu lapis atau gunting, penguuga, amplas, gunting, kayu balok 6 cm³, sikat, sikat pewarna pewarna. (CET), pewarnaan (CET), penanda dan kertas.
- c. Produk dadu pintar didesain dengan tampilan materi yang disesuaikan dengan buku pembelajaran kurikulum 2013 kelas 1.
- d. Jenis tulisan dan ukuran tulisan yang jelas atau mudah dibaca serta konsisten terhadap penggunaannya.
- e. Media dadu pintar dibuat dengan bentuk warna yang menarik.
- f. Media dadu pintar diharapkan dapat dioperasikan secara mandiri ataupun kelompok.

1.5 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Implementasi penelitian ini tidak dapat dipisahkan dari hambatan. Oleh karena itu, ada beberapa asumsi dan keterbatasan dalam pengembangan produk media dadu cerdas.

1.5.1 Asumsi dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Media dadu pintar yang dikembangkan adalah berupa dadu pintar yang didesain dengan baik dan menarik, memuat materi perkembangan makhluk hidup untuk membantu meningkatkan efektifitas atau motivasi belajar siswa.
- b. Media mengatakan oleh Smart mengatakan itu bisa menjadi salah satu media yang mendukung pembelajaran tematik (menghubungkan beberapa mata pelajaran sehingga mereka dapat memberikan pengalaman yang signifikan kepada siswa).

1.5.2 Keterbatasan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. sebuah. Media yang dikembangkan hanya cerdas diberikan satu dan ketiga pembelajaran, hewan, benda dan tanaman di sekitar.
- b. Tempat untuk mencoba Smart mengatakan rata-rata masih terbatas pada sekolah dasar, yaitu Sdnegeri 2 Kore.

1.6 Batasan Operasional

1. Pengembangan

Menurut Kamus Indonesia Besar, pengembangan dapat ditafsirkan untuk membuka peregangan luas untuk maju atau sempurna (Balai Pustaka). Jadi pengembangan adalah perilaku untuk melakukan arah yang lebih baik.

2. Dadu pintar

Smart Says adalah formulir imitasi yang memungkinkan ruang kelas di bawah ini karena cara ini mudah untuk berada di bawah di

mana -mana, bentuk buatan ini dilakukan pada skala tiga dimensi.

3. Motivasi belajar

Motivasi belajar adalah dorongan yang secara sadar berasal dari individu atau di luar karena stimulasi untuk melakukan tindakan untuk mencapai tujuan, motivasi belajar juga dapat diartikan sebagai serangkaian upaya untuk memberikan kondisi tertentu sehingga seseorang ingin dan ingin melakukan sesuatu untuk mencapai yang diinginkan sasaran.



BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Penelitian Relevan

Berdasarkan pengembangan judul penelitian media dadu pintar untuk meningkatkan kapasitas penulisan siswa di Sekolah Dasar Kelas 1, peneliti menemukan penelitian yang relevan, yaitu:

1. Jurnal Disusun oleh Wiwit Syofiani. 2016. Dengan judul tesis ini, "Peningkatan Bacaan Anak -Anak Melalui Dice Games di taman kanak -kanak Aisyiyah Pariman Parks". Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan keterampilan belajar anak -anak berkat permainan dadu dengan citra TK Aisyiyah Pariman. Berdasarkan tujuan penelitian, kita dapat menyimpulkan bahwa hasil penelitian diamati dari siklus pertama setelah menerapkan media kemampuan anak -anak untuk mengenali dan menyebutkan kata sederhana meningkat sebesar 53% terhadap 13, 3%. Siklus 2 meningkatkan persentase 86,6% terhadap 40% dan aspek ke -3 86,6% dari 46,6%. Dengan demikian, media dadu gambar dapat meningkatkan kemampuan membaca anak -anak di taman kanak -kanak Aisyiyah Naras Pariman.

Berdasarkan penelitian ini, kesamaan penelitian ini dengan pencarian penulis keduanya digunakan oleh Dice Media. Perbedaan antara penelitian ini dan pencarian penulis adalah penelitian kelas (CAR) yang diamati dari peningkatan keterampilan membaca anak -

anak. Sementara penulis menggunakan penelitian kuantitatif, tingkat pendidikan yang dipilih oleh SDN Kelas 1 terlihat dari peningkatan motivasi pembelajaran siswa.

2. Artikel yang di susun Ari Veronika. 2017. Dengan judul “Penerapan metode permainan dadu ejaan untuk meningkatkan kemampuan menulis karangan sederhana bagi siswa kelas 2 semester 2 SDN Mojolangu 3 Kota Malang tahun 2016-2017”. Tujuan penelitian yaitu untuk memperbaiki dan meningkatkan pembelajaran menulis karangan sederhana dengan menggunakan metode permainan dadu ejaan. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas berlokasi di SDN Mojolangu 3. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Penerapan permainan dadu ejaan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran bahasa Indonesia kelas 11 di SDN Mojolangu 3 kota Malang. (2) Penerapan permainan dadu ejaan dapat meningkatkan respon siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia kelas 2 di SDN Mojolangu 3 kota Malang.

Berdasarkan penelitian ini, kesamaan penelitian ini dengan pencarian penulis juga dengan Dice Media. Perbedaan antara penelitian ini dan penelitian penulis adalah bahwa studi tentang PTK diamati dari hasil pembelajaran siswa dan lokasi penelitian di Mojolangu 3. Sementara penulis menggunakan penelitian kuantitatif dalam pengembangan, tingkat pendidikan yang dipilih oleh kelas SDN 1 terlihat dari peningkatan motivasi belajar.

3. Artikel yang di susun Ni Wayan, E.S, dkk. 2014. “Penerapan metode bermain berbantuan media dadu huruf untuk meningkatkan motivasi belajar siswa”. Tujuan penelitian yaitu untuk mengetahui peningkatan perkembangan bahasa pada anak kelompok B1 semester 2 tahun 2014 di

TK Widya Kumara Singaraja. Metode penelitian adalah penelitian tindakan kelas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan rata-rata skor perkembangan bahasa pada anak kelompok B1 setelah ditetapkan metode bermain berbantuan media dadu huruf pada siklus 1 sebesar 71% yang berada pada kategori sedang kemudian pada siklus 2 menjadi 83% tergolong pada kategori tinggi. Jadi terjadi peningkatan perkembangan bahasa anak setelah ditetapkan metode bermain berbantuan media dadu huruf sebesar 12%.

Berdasarkan penelitian tersebut, kesamaan penelitian ini dengan penelitian penulis yaitu sama-sama menggunakan media dadu dan dilihat dari peningkatan motivasi belajar. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian penulis yaitu penelitian tindakan kelas dilihat dari peningkatan. Sedangkan penulis menggunakan penelitian pengembangan. Subjek penelitian ini adalah kelas 1 di SDN Kore.

2.2 Kajian Putaka

2.2.1 Media Pembelajaran Dadu

2.2.1.1 Pengertian Media Dadu

Media belajar dapat diartikan sebagai alat untuk merangsang semangat pembelajaran siswa, termasuk media Dadu. Media dadu dapat dijelaskan, pandangan berikut:

1. Dalam kamus lengkap bahasa Indonesia dadu diartikan sebagai benda berbentuk persegi empat yang mempunyai enam permukaan.
2. Menurut *wikipedia* dalam *olfix* dadu berasal dari bahasa latin yaitu “datum” yang berarti sesuatu yang diberikan atau dimainkan. Dadu adalah sebuah benda yang berbentuk kubus. Pada keenam sisi-sisinya biasanya tertera gambar, lubang-lubang yang berbeda jumlahnya.
3. Menurut Mualimah (2016:7) media dadu adalah termasuk kedalam media pembelajaran tiga dimensi yang berbentuk kubus dengan setiap sisinya terdapat gambar titik dengan jumlah yang berbeda.
4. Menurut Wiwit, S (2017:3) media dadu adalah media media kotak yang berbentuk kubus kecil yang terdiri dari 6 sisi dan setiap sisinya di beri angka, huruf atau gambar yang dapat digunakan permainan.
5. Menurut Raisatun, N & Seabrek (2013:129) dadu adalah sebuah objek yang umumnya berbentuk kubus yang digunakan untuk menghasilkan angka atau simbol acak.

Atas dasar pendapat di atas, peneliti menyimpulkan bahwa penggunaan dadu yang dirancang dengan simbol atau huruf di masing - masing sebagai media pembelajaran dalam konteks pengenalan konsep karakteristik karakteristik makhluk hidup, yaitu dilemparkan dan kemudian muncul angka atau huruf yang telah ditentukan di media, yaitu media dadu pintar. Smart Dice Media adalah media yang dirancang dalam bentuk kubus dan memiliki median yang mengandung materi sesuai dengan kebutuhan para peneliti. Tujuannya adalah untuk meningkatkan motivasi dan menulis siswa.

2.2.1.2 Pembelajaran Media Dadu

Menurut Gagne di Arief S. Sadiman, et al (2018) Media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang pembelajaran. Salah satu media pembelajaran untuk anak - anak adalah permainan dengan Smart Dice Media. Beberapa keuntungan dari proses pembelajaran media yang dipotong dadu dalam proses pengajaran anak -anak utama, antara lain:

1. Proses pembelajaran menggunakan media permainan atau dadu cerdas akan menarik perhatian anak -anak sehingga mereka dapat mempromosikan motivasi belajar.
2. Peralatan pengajaran akan memiliki makna yang lebih jelas sehingga dapat dipahami dengan lebih baik oleh anak -anak dan memungkinkan anak -anak untuk dengan mudah memahami materi yang disajikan.

3. 3. Anak -anak tertarik untuk belajar kegiatan, karena tidak hanya mendengarkan deskripsi guru, tetapi juga mengikuti kegiatan lain seperti pengamatan, fakta, demonstrasi, dll..
4. Dapat menarik perhatian anak -anak karena permainan yang menarik dan menyenangkan, yang membuat anak -anak tertarik untuk berpartisipasi secara aktif dalam belajar, dalam permainan.
5. Metode mengajar akan lebih bervariasi.

Berdasarkan dari padangan tersebut peneliti memandang bahwa pembelajara media dadu memiliki manfaat yang sangat luas untuk mengembangkan potensi belajar dengan metode bermain untuk melatih kerjasama yang ada pada diri siswa, dan menumbuhkan interaksi dengan teman dalam kelompok bermainnya. Dengan pembelajaran media dadu pintar, bermain, anak akan merasa senang dan riang.

2.2.1.3 Langkah - Langkah Media Dadu

Berikut langkah media dadu yaitu:

1. Guru/Pengajar mendesain media dadu sesuai dengan ukuran dan kebutuhan peneliti. Setelah media siap digunakan, guru mengajak untuk siswa memperhatikan penyampaian atau arahan secara stimulus terkait materi dan media pembelajaran.
2. Guru mengajak anak untuk *circletime* (duduk lingkaran) atau membentuk kelompok.
3. Selain itu, siapkan dadu dan dukungan tambahan lainnya (salah satu dukungan tambahan, gambar dan angka yang sesuai). Atau asalkan itu

Kontainer angka sesuai dengan jumlah angka secara berurutan, kemudian letakkan gambar di depan wadah (median). Kemudian tempat Kanangka dalam setiap urutan kontainer, oleh karena itu setiap wadah memiliki angka / material) sesuai dengan bahan makhluk kehidupan

4. Guru pertama -tama menggambarkan cara bermain (misalnya: guru pertama -tama melempar dadu, jika titik atau kode muncul, maka guru mengambil kerangka kerja angka atau wadah kode. Kemudian ulangi langkah yang sama.
5. Kemudian guru memberi tahu siswa untuk menjelaskan atau menulis tujuan angka atau kode yang muncul dalam dadu sesuai dengan median yang terdaftar sehingga siswa lebih aktif dan termotivasi dalam belajar membantu media. Selain itu, siswa dituntut untuk bermain secara rotasi dan secara teratur sesuai dengan nama kelompok.

Berdasarkan langkah-langkah penggunaan media maka peneliti mencoba menekankan pada peserta didik untuk tetap aktif dan efektif (fokus) supaya dalam proses pelaksanaan penggunaan media pembelajaran. Langkah-langkah itu adalah sebagai dasar untuk menerapkan media supaya siswa lebih memahami efek dari pada media pembelajaran dadu.

2.2.2 Motivasi Belajar

2.2.2.1 Pengertian Motivasi

Ada beberapa teori motivasi yang di kemukakan oleh para pendapat a dalah sebagai berikut:

Menurut Sardiman (2012: 75) mendefinisikan motivasi dalam mesin yang ditetapkan di antara siswa yang menyebabkan kegiatan belajar, yang menjamin kesinambungan kegiatan pembelajaran dan yang memberikan orientasi untuk kegiatan belajar, sehingga tujuan yang diinginkan oleh materi pembelajaran dapat terpengaruh.

Menurut Bimo Walgito (2014:80) dalam Oktiani (2017) berarti bergerak atau to move. Jadi, motivasi diartikan sebagai kekuatan yang terdapat dalam diri organisasime yang mendorong untuk berbuat atau merupakan driving force.

Menurut Hamzah (2008: 3) menjelaskan istilah motivasi yang berasal dari motif kata yang dapat diartikan sebagai kekuatan yang terkandung dalam individu, yang membuat tindakan atau tindakan individu. Pola tidak dapat diamati secara langsung, tetapi dapat ditafsirkan dalam perilaku mereka, dalam bentuk stimulasi push, atau generasi kekuatan kemunculan perilaku tertentu.

Menurut Agus Suprijono (2009: 163) motivasi belajar adalah proses yang mendorong pembelajaran, orientasi, dan kegigihan perilaku. Yaitu, perilaku termotivasi adalah perilaku yang penuh energi, diarahkan dan bertahan lama.

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2009:80) yang mengatakan bahwa motivasi dipandang sebagai dorongan mental yang menggerakkan dan mengarahkan perilaku manusia, termasuk perilaku belajar.

Berdasarkan pandangan motivasi di atas dapat diambil kesimpulan bahwa motivasi belajar merupakan suatu tindakan atau dorongan gaya penggerak dalam diri individu yang memberikan arah dan spirit pada kegiatan belajar, sehingga dapat mencapai tujuan yang diinginkan. Jadi, peran motivasi dalam diri siswa sangat dibutuhkan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif baik untuk meningkatkan pemahaman koognitif, psikomotor dan efektif sesuai dengan tingkatan kemampuan yang diuraikan oleh Taksonomi Bloom

2.2.2.2 Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Menurut Hamzah (2008: 23), ada dua faktor yang mempengaruhi motivasi belajar, yaitu:

1. Faktor intrinsik. Meliputi hasrat dan keinginan berhasil, dorongan kebutuhan belajar, dan harapan akan cita-cita.
2. Faktor ekstrinsik. Memahami penilaian, lingkungan belajar yang menguntungkan dan kegiatan belajar yang menarik.

Sementara Anden Frandsen dikutip oleh Sardiman (2012: 46-47), ada beberapa hal yang mempengaruhi motivasi siswa untuk belajar, untuk mengetahui:

1. Adanya sifat ingin tahu
2. Adanya sifat kreatif dan ingin maju

3. Adanya keinginan untuk mendapatkan simpati
4. Adanya keinginan untuk memperbaiki kegagalan
5. Adanya keinginan untuk mendapatkan rasa aman
6. Adanya hadiah atau hukuman sebagai hasil dari belajar

Pendapat lain dikemukakan oleh Maslow yang dikutip oleh Sardiman (2012:47) bahwa dorongan-dorongan belajar itu muncul apabila:

1. Adanya kebutuhan fisik
2. Adanya kebutuhan rasa aman, bebas dari rasa takut
3. Adanya kebutuhan akan berhubungan dengan orang lain
4. Adanya kebutuhan untuk mendapatkan kehormatan
5. Sesuai dengan sifat seseorang

Atas dasar pendapat di atas, kita dapat menyimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi pembelajaran dapat ditemukan pada orang yang tinggal dalam keluarga, sosial, lembaga sekolah dan masyarakat umum. Dengan adanya faktor motivasi akan mendorong perubahan besar sehingga ide dan ide yang memperkuat semangat belajar untuk menciptakan inovasi dan kreativitas.

2.2.2.3 Indikator Motivasi

Menurut Sardiman (2012: 83) dalam kegiatan belajar, motivasi yang ada pada setiap orang memiliki karakteristik berikut:

1. Tekun mengerjakan tugas
2. Ulet
3. Mempunyai minat terhadap masalah-masalah orang dewasa
4. Senang bekerja secara mandiri
5. Cepat bosan terhadap tugas-tugas rutin
6. Dapat mempertahankan pendapatnya
7. Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini
8. Senang mencari dan memecahkan masalah soal

Adapun indikator motivasi belajar yang diklasifikasikan oleh Hamzah (2008:23) sebagai berikut:

1. Adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil.
2. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar.
3. Adanya harapan dan cita-cita masa depan.
4. Adanya penghargaan dalam belajar.
5. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar.
6. Adanya lingkungan belajar yang kondusif.

Atas dasar pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa peneliti menetapkan indikator motivasi pembelajaran berdasarkan pendapat Sardiman sebagai indikator motivasi pembelajaran untuk tujuan penelitian, selalu memiliki motivasi yang hebat. Tujuan peneliti dengan karakteristik motivasi mendorong dirinya untuk mencapai dirinya untuk mencapai target yang efektif dan belajar siswa.

2.2.3 Pembelajaran Tematik

2.2.3.1 Pengertian Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik merupakan suatu pendekatan dalam pembelajaran yang secara sengaja mengaitkan atau memadukan beberapa Kompetensi Dasar (KD) dan indikator dari kurikulum/Standar Isi (SI) dari beberapa mapel menjadi satu kesatuan untuk dikemas dalam satu tema. Dengan adanya kaitan tersebut maka peserta didik akan memperoleh pengetahuan dan keterampilan secara utuh sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna bagi peserta didik. Bermakna di sini memberikan arti bahwa pada pembelajaran tematik peserta didik akan dapat memahami konsep-konsep yang saling terkait dari beberapa mapel yang sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan usia peserta didik. Menurut Tim Pusat Kurikulum (Puskur, 2016) dalam Sukayati (2019:14) tanda dari kebermaknaan belajar bagi peserta didik adalah terjadi hubungan antara aspek-aspek, konsep-konsep, informasi atau situasi baru dengan komponen-komponen yang relevan di dalam struktur kognitif peserta didik. Proses belajar tidak sekedar menghafal konsep-konsep atau fakta-fakta belaka, tetapi merupakan kegiatan menghubungkan konsep-konsep untuk menghasilkan pemahaman yang utuh sehingga konsep-konsep yang dipelajari akan dipahami secara baik dan tidak mudah dilupakan.

Selanjutnya Menurut Tim Puskur (2016:15) ada berbagai manfaat yang dapat dipetik dari pelaksanaan pembelajaran tematik ini yaitu:

1. Banyak materi-materi yang tertuang dalam beberapa mapel mempunyai keterkaitan konsep, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan utuh.
2. Peserta didik mudah memusatkan perhatian karena beberapa mapel dikemas dalam satu tema yang sama.
3. Peserta didik dapat mempelajari pengetahuan dan mengembangkan berbagai kompetensi beberapa mapel dalam tema yang sama.
4. Pembelajaran tematik melatih peserta didik untuk semakin banyak membuat hubungan beberapa mapel, sehingga mampu memproses informasi dengan cara yang sesuai daya pikirnya, dan memungkinkan berkembangnya jaringan konsep.
5. Menghemat waktu karena beberapa mapel dikemas dalam suatu tema dan disajikan secara terpadu dalam alokasi pertemuan-pertemuan yang direncanakan. Waktu yang lain dapat digunakan untuk pemantapan, pengayaan, pembinaan keterampilan, dan remedial.

Berdasarkan konsep dan manfaat diatas maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik diharapkan lebih menekankan pada pengalaman dankebermaknaan dalam belajar, sehingga peserta didik memperoleh pemahaman yang utuh dalam proses pembelajaran yang mengaitkan antar mapel. Untuk itu guru dituntut harus mampu merancang dan melakukan program pengalaman belajar dengan tepat.

Setiap peserta didik memerlukan bekal pengetahuan dan kecakapan agar dapat hidup di masyarakat dan bekal ini diharapkan diperoleh melalui pengalaman belajardi sekolah.

2.2.3.2 Materi Tema 7 SubTema 1

1. Pengertian kurikulum

Kurikulum merupakan suatu rencana yang memberi pedoman atau pegangan dalam proses kegiatan belajar-mengajar. Menurut Undang- undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat 19, kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.

Kurikulum 2013 memiliki karakteristik yang berbeda dengan kurikulum 2006 maupun kurikulum sebelumnya yang pernah digunakan di Indonesia. Ada sejumlah inovasi, pembaharuan dan penyempurnaan di dalamnya. Kurikulum 2013 yang baru menurut Mulyasa yang dirancang dengan karakteristik sebagai berikut :

- 1) Mengembangkan keseimbangan antara pengembangan sikap spiritual dan sosial, rasa ingin tahu, kreativitas, kerja sama dengan kemampuan intelektual dan psikomotorik.
- 2) Sekolah merupakan bagian dari masyarakat yang memberikan pengalaman belajar terencana dimana siswa menerapkan apa yang dipelajari di sekolah ke masyarakat dan memanfaatkan

masyarakat sebagai sumber belajar.

- 3) Mengembangkan sikap, pengetahuan dan keterampilan serta menerapkan dalam berbagai situasi di sekolah dan masyarakat.
- 4) Memberi waktu yang cukup leluasa untuk mengembangkan berbagai sikap, pengetahuan dan keterampilan.
- 5) Kompetensi dinyatakan dalam bentuk kompetensi inti kelas yang diperinci lebih lanjut dalam kompetensi dasar mata pelajaran.

Berdasarkan pengertian kurikulum maka dapat disimpulkan bahwa kurikulum dipandang sebagai suatu rencana untuk melancarkan proses belajar-mengajar di bawah bimbingan dan tanggung jawab sekolah atau lembaga pendidikan disusun dengan struktur sesuai dengan kebutuhan belajar mengajar untuk mencapai target belajar yang efektif.

2. Tema Pembelajaran 7 Sub-Tema 2 Belajar 3

Sesuai dengan pembelajaran tematik yang menggabungkan atau mengaitkan beberapa mata pelajaran dalam satu tema. Pada tema 7 sub-tema 2 belajar 3 pada materi hewani di sekitar saya, berisi 3 mata pelajaran, yaitu PPKn, Indonesia dan mata pelajaran matematika.

Materi berikut dalam masing-masing subjek yang terkandung:

1) PPKn

Materi pembelajaran PPKn yang termuat pada tema 7 sub tema 2 pembelajaran ke 3. Pada pembelajaran PPKn berisikan materi menjelaskan tentang benda hidup dan benda tak hidup. Selanjutnya

menyuruh untuk mengamati gambar benda pada simbol sila-sila Pancasila. Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai seperti pada Gambar 2.1

Sila	Simbol	Benda Hidup	Benda Tak Hidup
1.	Bintang 		
2.	Rantai 		
3.	Pohon beringin 		
4.	Kepala Banteng 		
5.	Padi dan kapas 		

Gambar 2.1 Simbol Pancasila
(Buku Guru Kelas 1 SD Tema 7 edisi revisi 2017)

2) Bahasa Indonesia

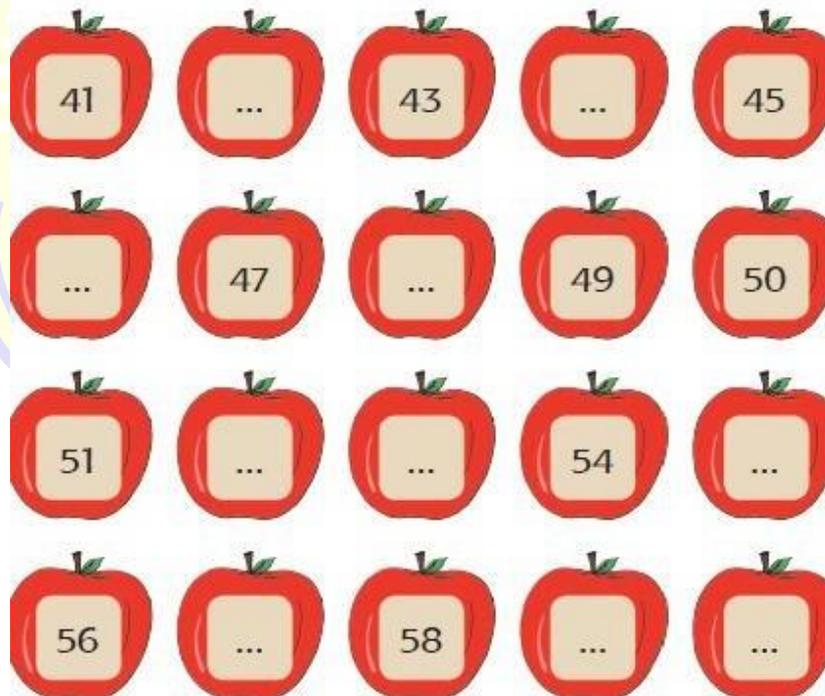
Materi pembelajaran Indonesia yang terkandung dalam tema 7 Sub-tema 2 Pembelajaran 3, yaitu mengidentifikasi atau mengamati informasi tentang simbol Pancasila. Dan menggarisbawahi cara yang tepat untuk membaca dan menulis dari pengamatan ini. Gambar yang akan diamati dijelaskan sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 2.2



Gambar 2.2 Simbol Pancasila
(Buku Guru Kelas 1 SD Tema 7 edisi revisi 2017)

3) Matematika

Materi pembelajaran Matematika yang temuat tema 7 sub tema 2 pembelajaran ke 3 yaitu menekankan pada siswa untuk melatih menulis atau menyusun angka atau bilangan yang disusun seperti pada Gambar 2.3.

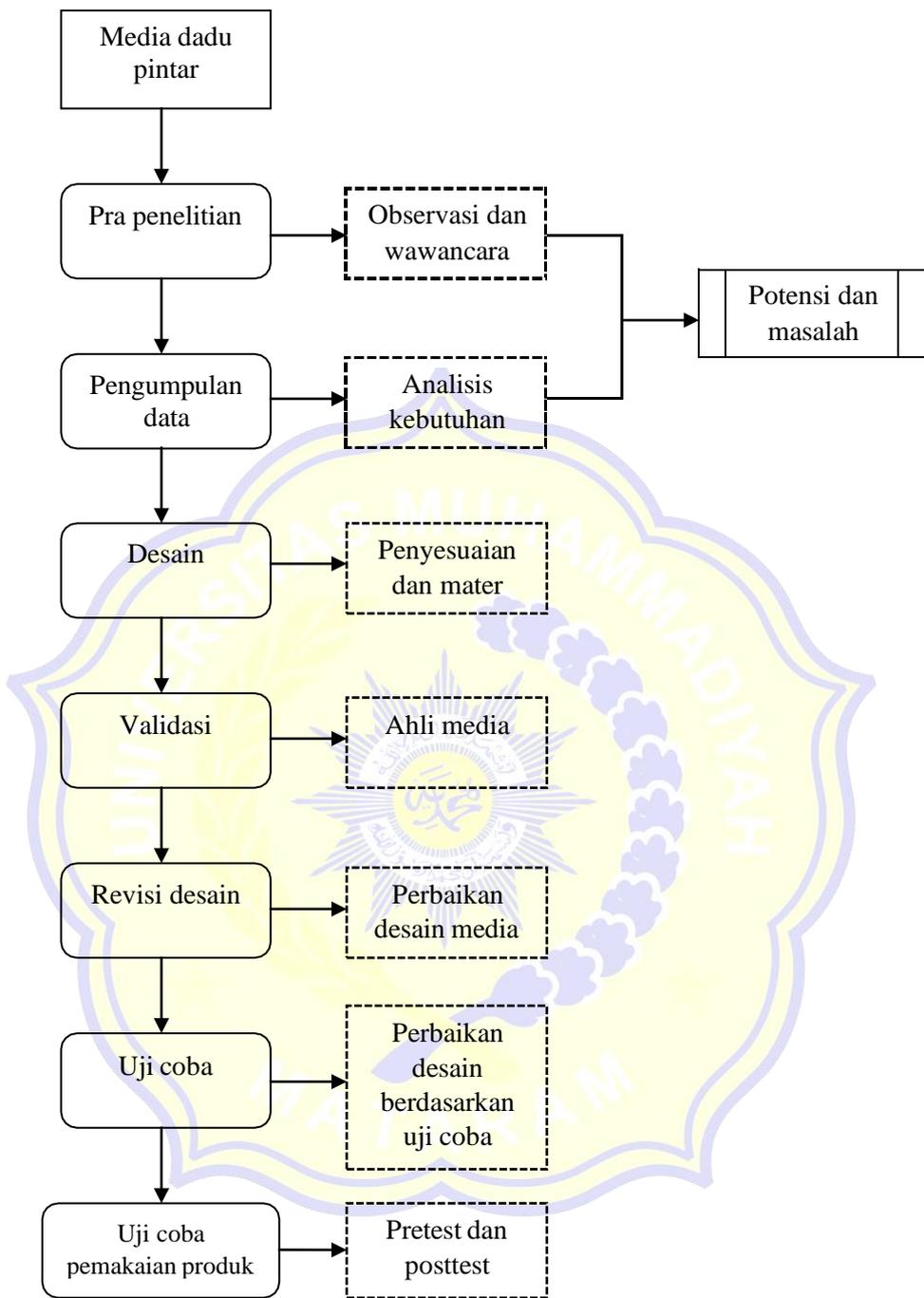


Gambar 2.3 Contoh Soal Urutan Bilangan
(Buku Guru Kelas 1 SD Tema 7 edisi revisi 2017)

2.3 Kerangka Berpikir

Belajar adalah proses mentransfer pengetahuan guru kepada siswa. Agar proses pembelajaran bekerja dengan baik sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, alat diperlukan yang dapat mendukung proses pembelajaran dengan lancar. Alat ini disebut Media Pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran guru tidak selalu sesuai dengan kondisi siswa. Penggunaan media belajar yang cenderung monoton untuk waktu yang lama, akan mendorong siswa untuk bosan dan menyebabkan kurangnya motivasi untuk belajar siswa. Media pembelajaran akan bagus jika memenuhi beberapa persyaratan dalam hal penampilan, konten, dan kemudahan penggunaan. Idealnya, berkat penggunaan media belajar yang tepat.

Berdasarkan deskripsi di atas, perlu untuk mengembangkan media pembelajaran yang berbeda, menarik, kreatif, dan inovatif dan memiliki konsep pembelajaran saat bermain sehingga siswa memiliki suasana belajar yang menyenangkan dan mudah dipelajari. Pengembangan Media Pembelajaran Dadu Cerdas Menggunakan Model Pengembangan Borg dan Wales Diadaptasi oleh Sugiyono. Tahapan model pengembangan adalah sebagai berikut: (1) potensi dan masalah, (2) Pengumpulan Data, (3) Desain Produk, (4) Validasi Desain, (5) Revisi Desain, (6) Uji Produk, (7) Revisi Produk, (8) Uji Tes, (9) Revisi Produk dan (10) Produksi massal. Kerangka pemikiran berikut dalam penelitian ini adalah pada Gambar 2.4.



Gambar 2.4 Kerangka berpikir

Pada Gambar 2.4 kerangka berpikir penelitian ini dibatasi sampai pada uji coba pemakain produk.

BAB III

METODE PENGEMBANGAN

3.1 Model Pengembangan

Dalam pengembangan pencarian media dadu cerdas ini menggunakan desain referensi metode penelitian (R&D), penelitian dan pengembangan atau model borg dan empedu terdiri dari 10 tahap, tetapi dalam penelitian yang dipimpin oleh peneliti terbatas hingga 9 tahap karena waktu dan Biaya terbatas, di Sugiyono, (2019: 394) menjelaskan bahwa penelitian dan pengembangan adalah proses / metode yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk. Validasi produk berarti bahwa produk sudah ada dan bahwa para peneliti hanya memeriksa efektivitas sementara pengembangan produk memiliki perasaan luas seperti memperkuat produk yang ada sehingga mereka menjadi lebih valid, praktis dan efektif, dan dapat menciptakan produk baru yang tidak ada sebelumnya. Metode yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk dan menguji penampilan praktis dan efisiensi produk ini harus bermanfaat bagi masyarakat.

Secara prosedural langka-langka penelitian pengembangan sebagai berikut:



Gambar 3.1 Langkah-Langkah Penggunaan Model *Borg and Gall* (Sugiyono, 2019: 405)

3.2 Prosedur Pengembangan

Prosedur ini adalah serangkaian tahap penelitian penelitian yang harus dilakukan dalam langkah -langkah untuk menyelesaikan suatu produk. Berikut adalah langkah -langkah pengembangan yang diadaptasi dari Brog & Gall dari 10 Langkah. Tetapi dalam pengembangan penelitian ini, para peneliti hanya menggunakan 9 tahap karena kurangnya biaya dan waktu. Berikut adalah 9 langkah yang dibuat dalam pengembangan dadu cerdas:

3.2.1 Tahap Pendefinisian (*Define*)

Tujuannya adalah untuk menentukan dan menentukan persyaratan pembelajaran yang mencakup tujuan pembelajaran dan pembatasan pada peralatan pembelajaran. Menurut Thiagarajan di (Anis Lutfiani, 2017: 48), langkah -langkahnya adalah sebagai berikut:

3.2.1.1 Analisis awal akhir

Analisis akhir awal mencakup analisis program yang berlaku dan sesuai dengan keterampilan dasar peralatan. Analisis program ini diperlukan untuk proses pembelajaran yang lebih baik dan disesuaikan dengan RPP dan program yang sudah ada di Sdnegeri 2 Kore sebelum melakukan penelitian terkait dengan pengembangan media pembelajaran.

3.2.1.2 Analisis Siswa

Analisis siswa adalah studi untuk menemukan karakteristik siswa yang memasukkan kapasitas, pengetahuan dasar dan tingkat perkembangan kognitif siswa. Menurut hasil analisis ini, ini akan digunakan sebagai kerangka referensi dalam desain dan pengembangan media pembelajaran.

3.2.1.3 Analisis Tugas

Guru menganalisis tugas -tugas utama yang harus dikuasai siswa untuk mencapai keterampilan minimal. Tugas dalam pembelajaran ini adalah dalam bentuk tes evaluasi yang dianalisis oleh guru sesuai dengan tujuan Pembelajaran yang tercantum dalam rencana implementasi pembelajaran dengan materi yang diajarkan selama proses pembelajaran sehingga keterampilan minimum yang diharapkan dapat diperoleh atau sesuai dengan harapan.

3.2.1.4 Analisis Materi

Analisis materi adalah identifikasi komponen materi yang akan diajarkan kepada siswa, yang diproduksi dalam kartu konsep untuk

memfasilitasi siswa dalam pembelajaran. Langkah ini adalah identifikasi konsep utama yang akan diajarkan dan secara sistematis mengaturnya dengan menentukan konsep materi dalam bentuk kartu konsep.

3.2.1.5 Tujuan Pembelajaran

Perumusan tujuan pembelajaran dilakukan untuk mencakup tujuan analisis materi dan analisis tugas dalam keterampilan dasar yang diungkapkan oleh perilaku. Persiapan tujuan pembelajaran atau indikator untuk mencapai hasil pembelajaran sesuai dengan keterampilan dasar dan indikator yang tercantum dalam program 2013.

3.2.2 Tahap Perancangan (*Desain*)

Pada peringkat ini, pelan media telah dibuat. Tahap perancangan bertujuan untuk merancang media yang dibangun. Langkah-langkahnya adalah seperti berikut:

3.2.2.1 Pemilihan Media

Pemilihan media disesuaikan dengan hasil analisis bahan yang telah dilakukan disesuaikan dengan karakteristik siswa. Pilihan media

Sangat penting terkait dengan proses pengajaran dan pembelajaran yang efektif dan berarti bahwa siswa menjadi aktif, percaya diri dan tidak lagi berpusat pada guru. Media yang digunakan adalah dadu cerdas yang telah disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan aturan untuk mempersiapkan media pembelajaran yang benar.

3.2.2.2 Pemilihan Format

Pemilihan format multimedia bertujuan untuk merancang atau merancang konten pembelajaran media yang disesuaikan dengan peralatan belajar dan program studi 2013 yang digunakan. Format pengembangan media yang dipilih harus dapat mengkarakterisasi dadu cerdas seperti menulis, gambar dan ringkasan umum materi yang diajarkan oleh guru.

3.2.2.3 Rancangan awal

Rancangan awal yang dimaksudkan adalah rancangan media yang dibuat sebelum uji coba. Media pembelajaran yang dihasilkan pada tahap ini disebut prototipe 1.

3.2.3 Tahap Pengembangan (*Developmant*)

Pada tahap ini, bentuk akhir dari media pembelajaran diproduksi setelah revisi berdasarkan kontribusi para ahli. Langkah -langkah yang diambil pada tahap ini adalah sebagai berikut:

3.2.3.1 Validasi Ahli/Praktisi (*Expert Appraisal*)

Penilaian para ahli / praktisi pada alat pembelajaran meliputi: format, ilustrasi dan bahasa konten. Berdasarkan entri Para ahli, peralatan belajar direvisi agar lebih tepat, efisien, mudah digunakan dan memiliki kualitas teknis yang tinggi.

Validasi para ahli mencakup pertanyaan berikut:

- 1) Format media pembelajaran meliputi kejelasan materi media, daya tarik media, jenis dan ukuran huruf yang sesuai.
- 2) Bahasa meliputi penggunaan bahasa ditinjau dari penggunaan kaidah

bahasa indonesia, kejelasan konteks, kesederhanaan struktur kalimat, dan bahasa yang digunakan bersifat komunikatif.

- 3) Ilustrasi meliputi dukungan ilustrasi, memiliki tampilan yang jelas, dan mudah dipahami.
- 4) Isi media pembelajaran meliputi karakteristik masalah, pembelajaran dan penutup. Karakteristik masalah berkaitan dengan keterkaitan masalah, daya tarik siswa, pengelompokan materi dalam bagian-bagian yang logis, kesesuaian materi.
- 5) Aspek keberadaan media dadu cerdas yang membawa kemampuan untuk menulis dan merangsang pengetahuan baru, saran kepada siswa untuk dapat merumuskan masalah yang diteliti, saran kepada siswa untuk sementara waktu (hipotesis) atau masalah yang dipelajari, saran kepada siswa untuk melakukan Data tindakan pengumpulan dengan pengalaman / pengalaman, saran kepada siswa untuk menguji kebenaran hipotesis berdasarkan hasil pengumpulan data, saran kepada siswa untuk menyimpulkan hasil kegiatan yang telah terjadi diterapkan sebagai pengalaman belajar. Dalam hal ini, validator memeriksa media pembelajaran yang telah diproduksi (prototipe1). Selain itu, saran validator digunakan sebagai pertimbangan untuk membuat revisi. Setelah perangkat prototipe 1 direvisi, alat pembelajaran prototipe 2 diperoleh.

3.2.3.2 Uji Coba Pengembangan (*Developmental Testing*)

Uji coba lapangan dilakukan untuk memperoleh masukan langsung berupa respon, reaksi, komentar, dan para pengamat terhadap media pembelajaran yang telah didesain.

3.3 Uji Coba Produk

Tes produk penelitian sangat penting untuk menemukan kualitas media pembelajaran produk. Oleh karena itu, perlu melakukan tes kobase sebagai fungsi dari target produk yang dikembangkan. Smart Dice Media Sebelum diuji dengan siswa, maka Smart Dice akan divalidasi terlebih dahulu oleh para ahli media dan pakar materi kemudian akan direvisi. Setelah revisi, produk Smart Dice Media akan diuji dengan siswa tahun pertama SD negeri Kore.

3.4 Subjek Uji Coba

Tes pengujian penelitian ini adalah ahli di media, ahli materi dan siswa Sdnegeri Kore dari Kelas 1 dengan total 20 siswa.

3.5 Jenis Data

3.5.1 Data Kualitatif

Data kualitatif adalah mengenai penjelasan data yang diperoleh dari hasil penilaian masukan saran dan kritik maupun tanggapan ahli media dan ahli materi.

3.5.2 Data Kuantitatif

Data kuantitatif yang diperoleh dari hasil skor melalui kuesioner atau lembar validasi ahli dan peralatan media serta evaluasi siswa.

3.6 Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar evaluasi mengenai kelayakan media dadu cerdas sebagai sumber belajar. Instrumen disiapkan untuk menentukan kualitas sumber belajar yang telah dikembangkan. Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini terdiri dari lembar evaluasi dalam bentuk validasi pakar media, pakar material dan kuesioner tanggapan siswa terhadap media pembelajaran dadu yang cerdas tentang konsep pembelajaran tematik, karakteristik pertumbuhan material.

3.6.1 Teknik Non Tes

Menurut Widiyoko (2009) teknik non tes biasanya digunakan untuk mengukur hasil belajar yang berkenaan dengan soft skill, terutama yang berhubungan dengan apa yang dapat dibuat atau dikerjakan oleh peserta didik. Hal tersebut diperoleh dari hasil pemahaman yang mereka dapatkan selama proses pembelajaran berlangsung.

Dalam penelitian ini teknik non tes untuk Melihat pengumpulan data dilakukan sebagai berikut :

3.6.1.1 Wawancara

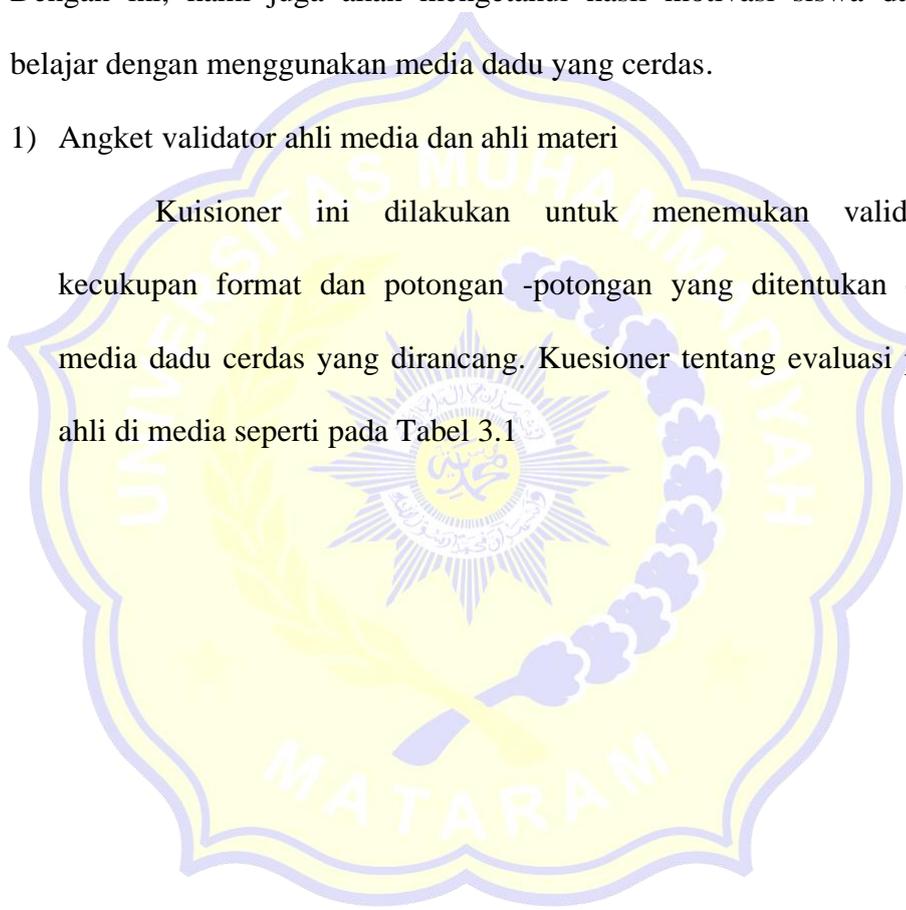
Pemeliharaan adalah langkah untuk mendapatkan data awal dalam penelitian ini. Tujuan dari wawancara ini adalah untuk mendapatkan informasi atau terkait dengan masalah yang dihadapi oleh guru dalam proses pembelajaran. Wawancara ini dilakukan oleh para peneliti dari guru tahun pertama Sdnegeri 2 Kore.

3.6.1.2 Kuesioner (Angket)

Kuesioner adalah beberapa pertanyaan / deklarasi tertulis yang digunakan untuk mendapatkan informasi tentang data, ditautkan dengan pendapat / komentar siswa, validator ahli media dan validator ahli material dengan proses pembelajaran menggunakan media dadu pintar. Dengan ini, kami juga akan mengetahui hasil motivasi siswa dalam belajar dengan menggunakan media dadu yang cerdas.

1) Angket validator ahli media dan ahli materi

Kuisisioner ini dilakukan untuk menemukan validitas, kecukupan format dan potongan-potongan yang ditentukan oleh media dadu cerdas yang dirancang. Kuesioner tentang evaluasi para ahli di media seperti pada Tabel 3.1



Tabel 3.1 Kisi-kisi Angket penilaian ahli media

No	Aspek	Pernyataan	Nomor Instrumen	Jumlah Butir
1	Format media dan isi pembelajaran	1. Desain utama dan isi media pembelajaran dadu pintar sesuai dengan isi materi menarik dan memotivasi minat siswa untuk belajar lebih lanjut	1,2	2
		2. Ukuran media dadu pintar ini sesuai dengan ukuran siswa	4	1
		3. Warna dan bentuk media dadu pintar ini sangat menarik dan memotivasi siswa	5	1
		4. Bahan pembuatan media dadu pintar ini menggunakan bahan yang aman untuk digunakan pada siswa	7	1
2	Bahasa	1. Dadu pintar ini tepat untuk digunakan di siswa kelas 1 SD	6	1
		2. Tampilan dan cara menggunakan media dadu pintar ini menarik dan sesuai dengan materi “ benda ,hewan, dan tumbuhan di sekitar”	3,9	2
3	Ilustrasi	3. Bagian-bagian yang ada di media dadu pintar pada materi “benda ,hewan, dan tumbuhan di sekitar ” sangat jelas	8	1
		4. Keseluruhan desain media pada materi “benda ,hewan, dan tumbuhan di sekitar” ini sangat tepat digunakan oleh siswa kelas 1 SD	10	1
Jumlah				10

Sedangkan Kisi-kisi angket penilaian ahli media seperti pada Tabel 3.2

Tabel 3.2 Kisi-kisi angket penilaian ahli materi

No	Aspek	Pernyataan	Nomor Instrumen	Jumlah Butir
1	Format media dan isi pembelajaran	1. Materi pada media pembelajaran dadu pintar ini sesuai dengan kompetensi inti, kompetensi dasar dan indikator pada kurikulum 2013	1,2,3	3
		2. Media pembelajaran dadu pintar ini sesuai dengan konsep materi tema 7 sub tema 1 pembelajaran 3	4	1
		3. Materi yang dikembangkan dalam media dadu pintar ini dapat meningkatkan motivasi siswa	5	1
		4. Kejelasan dan kemudahan perintah-perintah pada media pembelajaran dadu pintar sudah tepat	7	1
		5. Kesesuaian materi dengan panduan penggunaannya	8	1
2	Bahasa	1. Bahasa dan angka-angka yang digunakan dalam media dadu pintar sesuai dengan usia Siswa	6	1
3	Ilustrasi	1. Ketepatan penjelasan/uraian yang digunakan dengan materi	9	1
		2. Media pembelajaran dadu pintar ini tidak mengandung unsur nilai-nilai negative	10	1
Jumlah				10

2) Angket siswa.

Angket dibuat untuk menentukan kecukupan format dan potongan -potongan yang ditentukan oleh media dadu cerdas yang dirancang. Kuesioner grid untuk siswa media seperti pada Tabel 3.2

Tabel 3.3 Kisi-kisi angket penilaian untuk siswa terhadap media

No	Aspek	Pernyataan	Nomor Instrumen	Jumlah Butir
1	Media	Warna media dadu pintar ini sangat menarik dan bahan mudah didapatkan	1,4	2
		Menurut saya bentuk media dadu pintar sangat bagus dan menambah motivasi dalam Belajar	2,3	2
2	Materi	Materi yang diberikan sesuai dengan kemampuan saya	9	1
		Media dadu pintar ini membuat saya lebih paham tentang materi pembelajaran tematik	11	1
3	Penggunaan dalam Pembelajaran	Media dadu pintar ini sangat mudah digunakan dalam proses pembelajaran	5	1
		Saya sangat senang belajar menggunakan media dadu pintar	6	1
		Media dadu pintar tidak membosankan dan juga membantu saya dalam proses pembelajaran di dalam kelas	7,8	2
		Dengan menggunakan media dadu pintar menurut saya pembelajaran ini lebih mudah, menyenangkan dan saya semangat utuk belajar	10,	3
Jumlah				13

Skala pengukuran yang digunakan untuk mengukur validasi produk dan motivasi belajar siswa adalah skala *likert* yang memiliki gradulasi penilaian dari sangat positif sampai sangat negatif. Teknik skorsing dalam skala *likert* adalah sebagai berikut:

- | | | |
|-----------------------------------|--------|--------|
| 1. Sangat Setuju (sangat positif) | diberi | skor 4 |
| 2. Setuju (positif) | diberi | skor 3 |
| 3. Kurang Setuju (negatif) | diberi | skor 2 |
| 4. Tidak Setuju (sangat negatif) | diberi | skor 1 |

3) Dokumentasi

Dokumentasi adalah bahwa semua kegiatan terjadi, baik dari awal penelitian hingga hasil akhir yang dihasilkan dalam penelitian ini. seperti dokumentasi kegiatan pembelajaran, materi pendidikan, siswa, guru.

3.7 Metode Analisis Data

Analisis yang akan digunakan dalam penelitian ini ada dua Teknik yaitu:

3.7.1 Analisis Kualitatif

Analisis kualitatif data ini diperoleh dari penilaian terbuka yang memberikan kritik dan saran atau komentar untuk peningkatan media yang dikembangkan dari para ahli dari validator media dan para ahli dari validator material. Hasil analisis deskriptif ini digunakan untuk menentukan aspek praktis dan ketepatan produk pengembangan untuk pembelajaran media kelas 1 Sdnegeri 2 Kore.

3.7.2 Analisis data Kuantitatif

3.7.2.1 Analisis Data Untuk Ahli Validasi Media dan Materi

- a. Untuk menghitung nilai perindividu

$$X1 \frac{x}{y} x 100\%$$

Keterangan :

X1 = skor rata-rata validator

X = jumlah skor yang didapatkan

Y = jumlah skor maksimal

- b. Untuk menghitung nilai rata-rata

$$v = \frac{s}{n}$$

Keterangan:

V = Skor rata-rata validator

S = jumlah skor keseluruhan validator

N = jumlah validator

Tabel 3.4 Kategori Kevalidan Produk

Interval skor	Kriteria kevalidan
85-100%	Sangat valid
69-84%	Valid
53-65%	Cukup valid

(Kusuma, 2018:57)

3.7.2.2 Analisis angket respon siswa

Analisis presentase angket respon peserta didik terdapat pada media dadu pintar menggunakan hitungan dengan menggunakan :

- a. Untuk menghitung nilai perindividu

$$X1 \frac{x}{y} x 100\%$$

Keterangan :

X1 = skor rata-rata validator

X = Jumlah skor yang didapatkan

Y = Jumlah skor maksimal

- b. Untuk menghitung nilai rata-rata

$$p = \frac{s}{n}$$

Keterangan :

V = presentase kepraktisan

S = jumlah skor keseluruhan siswa

N = jumlah peserta didik

Interval skor	Kriteria kevalidan
85-100%	Sangat valid
69-84%	Valid
53-65%	Cukup valid
37-52%	Kurang valid
20-36%	Tidak valid

(Eka wulandari, 2018:55)

Tabel 3.5 Persentase interpretasi ketercapaian angket motivasi belajar

Persentase (%)	Angka	Keterangan
78-100	4	Sangat Setuju
57-77	3	Setuju
26-56	2	Tidak Setuju
0-25	1	Sangat Tidak Setuju

Selanjutnya menghitung rata-rata skor gabungan dari kriteria positif dan negatif tiap kondisi kemudian menentukan kategorinya dengan ketentuan skor rata-rata.

Tabel 3.6 Kriteria motivasi belajar

Kategori motivasi	Keterangan
0,00-2,50	Tidak setuju
2,50-3,00	Ragu-ragu
3,00-3,50	Setuju
3,50-4,00	Sangat setuju

Menghitung besarnya peningkatan motivasi belajar siswa atau normalias gain dengan menggunakan persamaan

$$gain = \frac{S_{post} - S_{pre}}{100 - S_{pre}}$$

dengan, $g(gain)$ adalah gain, S_{pre} yaitu skor awal (diambil dari nilai rata-rata) dan S_{post} yaitu skor akhir (diambil dari nilai rata-rata)

Data perhitungan kuesioner motivasi sebelum dan sesudah siswa kemudian akan ditafsirkan menggunakan keuntungan standar sebagai berikut (Hake, 1998).

Tabel 3.3 Nilai indeks gain standar

Nilai gain standar	Keterangan
$\geq 0,7$	Tinggi
$0,7 \geq g \geq 0,3$	Sedang
$\leq 0,3$	Rendah

(Hake, 1998: 65)

Apabila media pembelajaran dapat meningkatkan menulis siswa, maka media pembelajaran dikatakan telah teruji keefektifannya.

Sedangkan untuk menentukan pengaruh motivasi belajar siswa terhadap dadu pintar dengan tujuan menghitung besarnya nilai sebelum dan setelah menerapkan media pembelajaran. Terlebih dahulu dihitung nilai dengan persamaan.

$$K \frac{x}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

K = skor keterlaksanaan pembelajaran

x = jumlah skor keterlaksanaan pembelajaran yang diperoleh

y = skor maksimal keterlaksanaan pembelajaran

tabel 3. 7 kriteria keterlaksanaan pembelajaran

No	Presentase	Kriteria
	86 -100%	Sangat keterlaksanaan
	69 - 84%	Keterlaksanaan
	53 - 65%	Cukup keterlaksanaan
	37 - 52%	Kurang keterlaksanaan
	20 -36%	Tidak keterlasanaan

(Nurjanah, (2010:6