

SKRIPSI
PENGEMBANGAN MEDIA DINDING KATA POHON KELUARGA
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENYUSUN KALIMAT
PADA SISWA KELAS III SDN 28 MATARAM TAHUN AJARAN
2022/2023

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menulis Skripsi
Sarjana Strata Satu (S1) pada program studi (Pendidikan Guru Sekolah Dasar)
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Mataram



Oleh:

SOLIANA ANJARWATI

2019A1H130

PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
TAHUN 2022/2023

HALAMAN PERSETUJUAN
SKRIPSI
PENGEMBANGAN MEDIA DINDING KATA POHON KELUARGA
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENYUSUN KALIMAT
PADA SISWA KELAS III SDN 28 MATARAM TAHUN AJARAN
2022/2023

Telah memenuhi syarat dan di setujui:

Tanggal:

Dosen Pembimbing I



Nursina Sari, M.Pd

NIDN. 0825059102

Dosen Pembimbing II



Syafruddin Muhdar, M.Pd

NIDN. 0813078701

Menyetujui

PENIDDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Ketua Program Studi





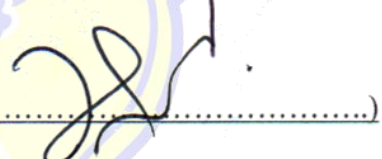
Haifaturrahmah, M.Pd

NIDN. 0804048501

HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI
PENGEMBANGAN MEDIA DINDING KATA POHON KELUARGA
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENYUSUN KALIMAT
PADA SISWA KELAS III SDN 28 MATARAM

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

Tanggal, Senin 5 Desember 2022

- Dosen Penguji**
1. Nursina Sari M.Pd (Ketua) (.....)
NIDN. 0825059102
 2. Sintayana Muhardini M.Pd (Anggota I) (.....)
NIDN. 0810018901
 3. Haifaturrahmah M.Pd (Anggota II) (.....)
NIDN. 0804048501

Mengesahkan:

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM



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

HALAMAN PERNYATAAN

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

Nama : Soliana Anjarwati

Nim : 2019A1H130

Alamat : Mataram

Memang benar skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Dinding Kata Pohon Keluarga Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyusun Kalimat Pada Siswa Kelas III SDN 28 MATARAM Tahun Ajaran 2022/2023” adalah hasil karya sendiri dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik dimanapun.

Sripsi 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 mempertanggung jawabkannya, termaksud bersedia meninggalkan gelar kesarjanaan yang diperoleh.

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

Mataram, 24 Januari 2023

Yang membuat pernyataan,



SOLIANA ANJARWATI

NIM. 2019A1H130



**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 : SOLIANA ANJARWATI
NIM : 2019A1H130
Tempat/Tgl Lahir : DOMPU 10 DESEMBER 2000
Program Studi : PGSD
Fakultas : FKIP
No. Hp : 082.145503.374
Email : solianadompu@gmail.com

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

PENGEMBANGAN MEDIA DINDING KATA POHON KELUARGA
LINTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENYUSUN KALIMAT PADA
SISWA KELAS III SDN 20 MATARAM TAHUN AJARAN 2022/2023.

Bebas dari Plagiarisme dan bukan hasil karya orang lain. 43 3

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, 24 Januari 2023
Penulis



SOLIANA ANJARWATI
NIM. 2019A1H130

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 : SOLIANA ANJARWATI
NIM : 2019A1H130
Tempat/Tgl Lahir : DOMPU 10 DESEMBER 2000
Program Studi : PGSD
Fakultas : FKIP
No. Hp/Email : 082 145 583 374
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 DINDING KATA POKOK KELUARGA UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENYUSUN KALIMAT PADA
SISWA KELAS III SDN 28 MATARAM TAHUN AJARAN
2022 / 2023

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, 24 JANUARI 2023

Penulis



SOLIANA ANJARWATI
NIM. 2019A1H130

Mengetahui,
Kepala UPT Perpustakaan UMMAT

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

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO:

IKHTIAR SAMPAI BERTEMU DENGAN TAKDIR

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Dengan menyebut nama allah yang maha pengasih lagi maha penyayang. Alhamdulillahirobbil'alamiin, puji syukur kepada sang maha kuasa dengan segala kerendahan hati, sehingga saya bisa menyelesaikan tugas akhir sebagai mahasiswa, skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Teruntuk kedua orang tuaku tercinta yang selalu senantiasa mendoakan dalam setiap langkah dan harapanku, yang selalu memberikan motivasi dalam mewujudkan impianku serta memberikan inspirasi dan kalembo ade sudah membesarkan anakmu sampai sekarang
2. Teruntuk guru dan dosen pembimbing tercinta yang selalu membimbing dan mengajar. Terimakasih untuk jasa-jasa yang tidak mampu terbalaskan
3. Teruntuk Fadil Astya Prayoga terimakasih juga sudah banyak membantu dalam mengerjakan skripsi saya, sudah mendukung serta memberikan semangat. Semoga cita-cita tercapai di tahun 2023 ini aamiin
4. Teruntuk Sahabat dari zaman SMP sampai sekarang yang tidak bisa saya sebutkan satu-satu, terimakasih banyak sudah membatu dan support
5. Teruntuk sahabat Tri Nadira terimakasih sudah membantu dan menjadi sahabat yang baik pada masa perkuliahan ini Dan semangat skripsian semoga bisa wisuda bareng di bulan february 2023
6. Teruntuk teman-teman seperjuang PGSD angkatan 2019. Terimakasih sudah menjadi teman yang baik serta merasakan suka duka yang kita lalui di perantauan maupun waktu kuliah, semoga kita semua dapat bertemu kembali.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan rahmat, taufik, hidayahnya dan tidak pula penulis hanturkan sholawat serta salam atas junjungan Nabi Besar Muhammad SAW yang telah membawa umat Islam dari alam kegelapan menuju alam yang terang benderang. Sehingga penulis akhirnya dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Dinding Kata Pohon Keluarga Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyusun Kalimat Pada Siswa Kelas III SDN 28 Mataram”.

Penelitian ini dilaksanakan untuk melengkapi syarat-syarat memperoleh gelar sarjana 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 terimakasih kepada:

1. Bapak Drs. Abdul Wahab, MA. selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Mataram
2. Bapak Dr. Muhammad Nizar, M.Pd.Si selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
3. Ibu Haifaturrahmah, M.Pd selaku Ketua Program Studi PGSD
4. Ibu Nursina Sari, M.Pd selaku Dosen Pembimbing ke 1 (pertama)
5. Bapak Syafruddin Muhdar, M.Pd selaku Dosen Pembimbing ke 2 (kedua)
6. Ibu kepala sekolah, guru dan staf SDN 28 Mataram
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 agar skripsi ini bisa lebih baik lagi.

Mataram, 3 november 2022

Penulis

Soliana Anjarwati

NIM.2019A1H130

Soliana Anjarwati 2022. “**Pengembangan Media Dinding Kata Pohon Keluarga Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyusun Kalimat Pada Siswa Kelas III SDN 28 Mataram Tahun Ajaran 2022/2023**”. Skripsi, Mataram: Universitas Muhammadiyah Mataram.

Pembimbing 1 : Nursina Sari, M.Pd

Pembimbing 2 : Syafruddin Muhdar, M.Pd

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan media dinding kata pohon keluarga untuk meningkatkan kemampuan menyusun kalimat pada siswa kelas III SDN 28 Mataram tahun ajaran 2022/2023 yang valid, praktis dan efektif. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Development Research*) media dinding kata pohon keluarga yang dikemukakan oleh *Borg and Gall* menurut Sari Nursina (2021: 88) dengan instrument pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini yaitu menggunakan teknik tes berupa lembar soal evaluasi dan teknik non tes berupa lembar angket. Sedangkan teknik analisis data yaitu analisis ahli materi dan media, kepraktisan, keefektifan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) Media pembelajaran dinding kata pohon keluarga yang dikembangkan, diperoleh data dari 2 validator yaitu ahli materi dengan presentase 94,64% dan 2 validator ahli media dengan presentase 95,83% pada kategori sangat valid, (2) Hasil angket respon siswa diperoleh data presentase dari uji coba terbatas di kelas III A SDN 28 Mataram dengan presentase 94,16% kategori sangat praktis. (3) Keefektifan media dinding kata pohon keluarga dilihat dari hasil lembar soal evaluasi siswa dengan presentase 87,05%. Sedangkan nilai rata-rata *pretest* 42,94 dan *posttest* 88,23 diperoleh dari data hasil uji coba lapangan operasional/ empiris di kelas III B SDN 28 Mataram dengan presentase rata-rata nilai siswa 78% pada kategori efektif.

Kata Kunci: Media Dinding Kata Pohon Keluarga, Kemampuan Menyusun Kalimat

Soliana Anjarwati 2022. "Development of Family Tree Word Wall Media to Improve Sentence Composing Ability in Class III Students of SDN 28 Mataram Academic Year 2022/2023". Thesis, Mataram: Muhammadiyah University of Mataram.

Consultant 1 : Nursina Sari, M.Pd

Consultant 2 : Syafruddin Muhdar, M.Pd

ABSTRACT

This study aims to determine the construction of a family tree word wall media to enhance class III students' ability to construct sentences at SDN 28 Mataram for the academic year 2022–2023. According to Sari Nursina (2021: 88), the data collection instrument used in this study is development research (Development Research) on the family tree word wall media proposed by Borg and Gall. It uses a test technique in the form of evaluation question sheets and a non-test technique in the form of a questionnaire sheet. In contrast, The data analysis method examines subject matter experts, media experts, and efficacy. The outcomes show that (1) The family tree word wall learning tool developed got data from 2 validators, including two media specialists and two material experts, with a percentage of 94.64% and 95.83%, respectively, in the very valid category, (2) Limited trials in class III A SDN 28 Mataram yielded percentage data from student response questionnaires, with a percentage of 94.16% in the extremely practical category. (3) The student evaluation question sheet findings, which show a percentage of 87.05%, demonstrate the success of the family tree word wall media. While the data from operational/empirical field trial results in class III B SDN 28 Mataram was used to calculate the average pretest score of 42.94 and posttest score of 88.23, with an average percentage of student scores of 78% in the effective category.

Keywords: Family Tree Word Wall Media, Ability to Arrange Sentences

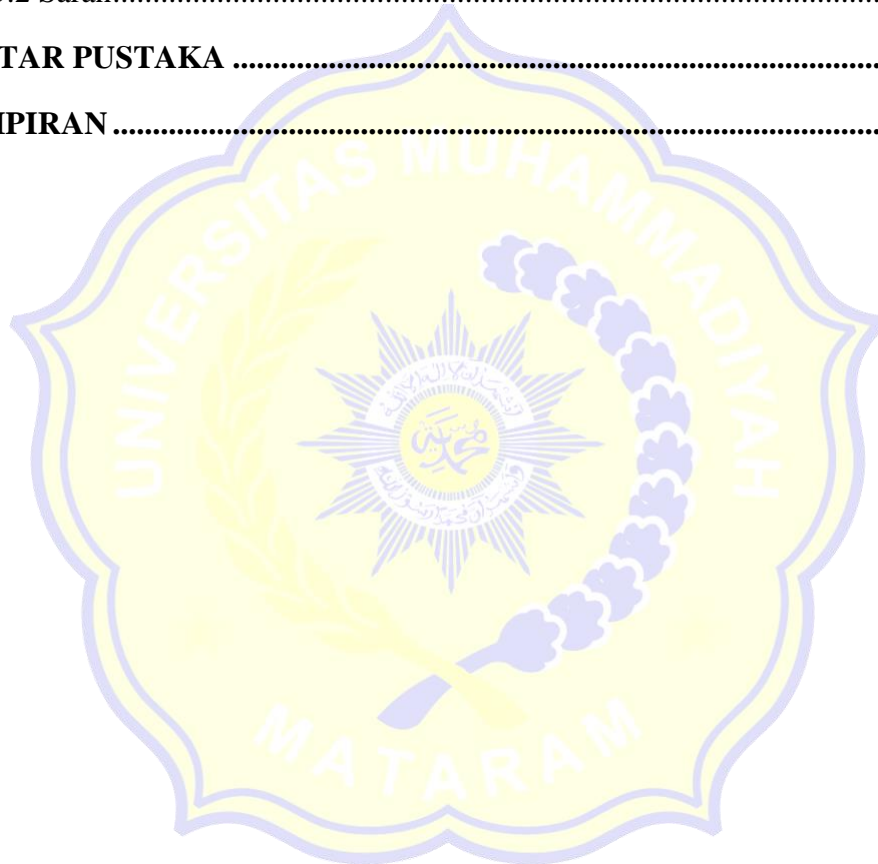


DAFTAR ISI

COVER	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	v
SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	vi
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
ABSTRAK	ix
ABSTRACT	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Pengembangan	4
1.4 Spesifik Produk yang Diharapkan.....	5
1.5 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	6
1.6 Batasan Operasional.....	7
BAB II LANDASAN TEORI	9
2.1 Penelitian yang Relevan.....	9
2.2 Kajian Pustaka.....	12
2.2.1 Media Pembelajaran	12
2.2.2 Media Pembelajaran Dinding Kata Pohon Keluarga	21
2.2.3 Kemampuan Menyusun Kalimat	24
2.2.4 Pembelajaran Tematik.....	27

2.3 Kerangka Berpikir.....	29
BAB III METODE PENGEMBANGAN.....	31
3.1 Model Pengembangan.....	31
3.2 Prosedur Pengembangan	33
3.3 Uji Coba produk.....	37
3.4 Subjek Uji Coba	38
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	39
3.6 Instrumen Pengumpulan Data.....	40
3.7 Metode Analisis Data.....	45
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN	49
4.1 Penyajian Data Uji Coba.....	49
4.1.1 Penelitian dan Pengumpulan Data (Research and Information Collecting)	50
4.1.2 Perencanaan (planning).....	50
4.1.3 Pengembangan Draf Produk Awal (Develop Preliminary Form Of Product)	51
4.1.4 Uji Coba Lapangan Awal (Preliminary Field Testing)	53
4.1.5 Revisi Hasil Uji Coba (Main Product Revision).....	60
4.1.6 Uji Coba Lapangan Utama (Main Field Testing)	61
4.1.7 Penyempurnaan Produk Hasil Uji Lapangan (Operasional Product Revision).....	63
4.1.8 Uji Pelaksanaan Lapangan Operasional/Empiris (Operasional Field Resting)	63
4.1.9 Penyempurnaan Produk Akhir (Final Product Revision)	66
4.2 Hasil Uji Coba Produk	66
4.2.1 Hasil Kevalidan Media Dinding Kata Pohon Keluarga	66

4.2.2 Hasil Data Kepraktisan	68
4.2.3 Hasil Keefektifan	70
4.3 Revisi Produk	72
4.4 Pembahasan	76
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	79
5.1 Simpulan	79
5.2 Saran	80
DAFTAR PUSTAKA	81
LAMPIRAN	85



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Media	41
Tabel 3.2 Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Materi	43
Tabel 3.3 Kisi-kisi Angket Respon Siswa	44
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Soal.....	45
Tabel 3.5 Pedoman Skor Angket Para Ahli	46
Tabel 3.6 Pedoman Skor Angket Respon Peserta Didik.....	47
Tabel 3.7 Kriteria Grain Skor Ternormalisasi.....	48
Tabel 4.1 Indikator Keterangan dan Skor Validasi Ahli Materi	53
Tabel 4.2 Indikator Keterangan dan Skor Validasi Ahli Materi Oleh Guru	55
Tabel 4.3 Indikator Keterangan dan Skor Validasi Ahli Media.....	56
Tabel 4.4 Indikator Keterangan dan Skor Validasi Ahli Media Oleh Guru.....	58
Tabel 4.5 Revisi Hasil Uji Coba	60
Tabel 4.6 Hasil Uji Coba Terbatas	62
Tabel 4.7 Skor Soal Evaluasi	64
Tabel 4.8 Nilai Kevalidan Dari Validator Ahli Materi dan Praktisi	66
Tabel 4.9 Nilai Kevalidan Dari Validator Ahli Media dan Praktisi.....	67
Tabel 4.10 Analisis Angket Respon Siswa dan Skor	68
Tabel 4.11 Hasil Keefektifan Uji Coba Lapangan Operasional/ Empiris	70
Tabel 4.12 Hasil Revisi Materi (RPP)	72
Tabel 4.13 Hasil Revisi Media Dinding Kata Pohon Keluarga	73

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Penggolongan Media (Bambang Warsita, 2008:124)	14
Gambar 2.2 Macam-Macam Media Pembelajaran (Hujair 2009:29).....	19
Gambar 2.3 Dinding Kata Pohon Keluarga Secara Umum	23
Gambar 3.1 Langkah-langkah Penelitian Pengembangan Design Borg and Gall (Sari, 2015:83).....	33
Gambar 4.1 Media Dinding Kata Pohon Keluarga	52



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian.....	86
Lampiran 2 Surat Keterangan Penelitian	87
Lampiran 3 RPP	88
Lampiran 4 Validasi Angket Ahli Media.....	94
Lampiran 5 Validasi Angket Ahli Media Oleh Guru.....	96
Lampiran 6 Validasi Angket Ahli Materi	98
Lampiran 7 Validasi Angket Ahli Materi Oleh Guru	100
Lampiran 8 Angket Respon Siswa 1	102
Lampiran 9 Angket Respon Siswa 2	104
Lampiran 10 Lembar Soal Evaluasi 1	106
Lampiran 11 Lembar Soal Evaluasi 2	109
Lampiran 12 <i>Pretest</i>	112
Lampiran 13 <i>Postest</i>	114
Lampiran 14 Dokumentasi Validasi Ahli Materi dan Media.....	116
Lampiran 15 Dokumentasi Selama Penelitian	117

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Menurut UU No 20 Tahun 2003, definisi pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, ahlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

Berdasarkan pada definisi pendidikan menurut undang-undang maka dikatakan bahwa pendidikan merupakan sebuah hal yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Mengingat hal ini, tidak mengherankan bahwa berbagai lembaga pendidikan formal dan informal telah didirikan untuk meningkatkan standar pendidikan manusia.

Kamus Besar Bahasa Indonesia mengartikan belajar sebagai proses belajar untuk menjadikan seseorang atau makhluk hidup cerdas. Belajar juga dapat diartikan sebagai kumpulan proses individu yang mengubah rangsangan dari lingkungan seseorang menjadi berbagai informasi dan pada gilirannya dapat menghasilkan hasil belajar yang tersimpan dalam memori jangka panjang.

Borg dan Gall mengatakan bahwa penelitian pengembangan adalah jenis penelitian yang dirancang untuk membuat dan menguji produk pendidikan. Menurut mereka, produk pendidikan dapat digunakan lebih dari

sekedar pembuatan materi pembelajaran seperti buku pelajaran dan film pembelajaran. Mereka juga dapat digunakan untuk membuat prosedur dan proses pembelajaran. Sebenarnya, penulis menegaskan bahwa produk pembelajaran yang dikembangkan juga dapat berupa instrumen penilaian atau rencana kurikulum dan silabus.

Soenarto berpendapat bahwa penelitian dan pengembangan ini tidak digunakan untuk menguji teori melainkan untuk memecahkan masalah pendidikan dan meningkatkan Proses Belajar Mengajar (PBM) di kelas dan laboratorium. Richey dan Klien menegaskan bahwa tujuan penelitian pengembangan adalah untuk meningkatkan landasan empiris untuk pengembangan model baru, alat pembelajaran dan non-pembelajaran, dan produk yang ditingkatkan.

Salah satu langkah paling krusial dalam proses belajar mengajar adalah memilih media pembelajaran yang tepat untuk konten yang diajarkan. Kamus Besar Bahasa Indonesia mengartikan media sebagai alat komunikasi. Arief S. Sadiman mendefinisikan media sebagai “segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima” guna menggugah minat, pemikiran, dan perhatian siswa serta memperlancar pembelajaran. Gerlach dan Ely mendefinisikan media sebagai manusia, materi, atau peristiwa yang menciptakan kondisi yang diperlukan bagi individu untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Media juga dapat dianggap sebagai cara bagi orang untuk berbicara satu sama lain.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di kelas III SDN 28 Mataram tahun ajaran 2022/2023, siswa kelas III berjumlah 32 orang terdiri dari 17 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan dan siswa yang belum bisa menyusun kalimat berjumlah 9 orang siswa. Permasalahan yang teramati bahwa adanya siswa yang masih membaca mengeja atau belum terlalu lancar membaca yang membuat siswa berjumlah 9 orang mengalami kesulitan dalam menyusun kalimat hal ini juga dikarenakan kurangnya media pembelajaran yang sesuai pada proses belajar mengajar, guru masih menggunakan metode pembelajaran ceramah sehingga siswa tersebut tidak termotivasi untuk belajar yang lebih rajin yang menimbulkan siswa mengalami kesulitan dalam kemampuan menyusun kalimat.

Permasalahan di atas juga didukung oleh pernyataan pendidik dari hasil wawancara bersama wali kelas III, pembelajaran yang dilaksanakan baru memanfaatkan buku paket dan belum menggunakan media pembelajaran. Hal ini dikarenakan kurangnya wawasan guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

Berdasarkan penjelasan di atas maka peneliti melakukan pengembangan media yang berjudul “ Pengembangan Media Dinding Kata Pohon Keluarga Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyusun Kalimat Pada Siswa Kelas III SDN 28 Mataram Tahun Ajaran 2022/2023” media dinding kata pohon keluarga pada proses pembelajaran pembelajaran bahasa indonesia di kelas III karena media dinding kata pohon keluarga mempunyai peran penting untuk mendukung kemampuan menyusun kalimat pada anak-anak

tentang apa yang dilihat dari media dinding kata pohon keluarga agar lebih mudah dan terarah, menambah minat belajar, menambah motivasi belajar siswa dan menambah efektifitas pembelajaran siswa untuk meningkatkan kemampuan menyusun kalimat.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah kevalidan pengembangan media dinding kata pohon keluarga untuk meningkatkan kemampuan menyusun kalimat pada siswa kelas III SDN 28 MATARAM tahun ajaran 2022/2023 ?
2. Bagaimanakah kepraktisan pengembangan media dinding kata pohon keluarga untuk meningkatkan kemampuan menyusun kalimat pada siswa kelas III SDN 28 MATARAM tahun ajaran 2022/2023 ?
3. Bagaimanakah keefektifan pengembangan media dinding kata pohon keluarga untuk meningkatkan kemampuan menyusun kalimat pada siswa kelas III SDN 28 MATARAM tahun ajaran 2022/2023 ?

1.3 Tujuan Pengembangan

Untuk mengetahui bagaimana proses pengembangan media dinding kata pohon keluarga untuk meningkatkan kemampuan menyusun kalimat pada siswa kelas III SDN 28 MATARAM tahun ajaran 2022

1. Mengetahui bagaimana kevalidan pengembangan media dinding kata pohon keluarga untuk meningkatkan kemampuan menyusun kalimat pada siswa Kelas III SDN 28 MATARAM tahun ajaran 2022/2023

2. Mengetahui bagaimana kepraktisan pengembangan media dinding kata pohon keluarga untuk meningkatkan kemampuan menyusun kalimat pada siswa kelas III SDN 28 MATARAM tahun ajaran 2022/2023
3. Mengetahui bagaimana keefektifan pengembangan media dinding kata pohon Keluarga untuk meningkatkan kemampuan menyusun kalimat pada siswa kelas III SDN 28 MATARAM tahun ajaran 2022/2023.

1.4 Spesifik Produk yang Diharapkan

Produk pengembangan yang diharapkan pada penelitian ini berupa media dinding kata pohon keluarga untuk meningkatkan kemampuan menyusun kalimat pada siswa kelas III SDN 28 MATARAM tahun ajaran 2022/2023. Spesifikasi dari media dinding kata pohon keluarga ini adalah sebagai berikut:

1. Media dinding kata pohon keluarga untuk meningkatkan kemampuan menyusun kalimat pada siswa kelas III pada tema 4 kewajiban dan hakku subtema 1 pembelajaran 1 kewajiban dan hakku di rumah
2. Media dinding kata pohon keluarga untuk meningkatkan kemampuan menyusun kalimat pada siswa dan digunakan secara kelompok
3. Media dinding kata pohon keluarga ini terbuat dari Styrofoam, lem kertas, gunting, gambar anggota keluarga, spidol, kertas origami, double tape, print kalimat saran
4. Media pembelajaran ini dibuat dengan panjang 100 cm, lebar 60 cm, tebal 2 cm

5. Media pembelajaran ini menggunakan kertas origami warna warni dan gambar anggota keluarga mulai dari nenek, kakek, ayah, ibu, anak terdiri dari kakak dan adik.
6. Pada bagian dinding kata pohon keluarga memiliki tempelan gambar, kalimat saran yang akan dipasang oleh siswa (perkelompok) pada dinding kata pohon keluarga, tetapi kalimat saran tersebut digunting dan diacak
7. Guru menyuruh siswa untuk menyusun kata-kata yang diprint secara acak tersebut secara kelompok menjadi 1 kalimat saran, lalu masing-masing siswa menempel 1 kalimat saran
8. Setiap anggota kelompok wajib menempel kalimat saran dan menempel jawabannya ke media dinding kata pohon keluarga.

1.5 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi pengembangan

Semua pernyataan yang dapat divalidasi melalui eksperimen penelitian dianggap sebagai asumsi penelitian. Berikut ini adalah asumsi penelitian:

- a) Proses belajar mengajar akan lebih mudah karena media pembelajaran membantu pembelajaran
- b) Guru mengajar dengan menggunakan media pembelajaran yang menyenangkan di kelas sehingga meningkatkan perhatian siswa, motivasi siswa dan meningkatkan efektivitas pembelajaran

- c) Media pembelajaran dinding kata pohon keluarga memiliki kemampuan menumbuhkan minat belajar dan memotivasi belajar siswa untuk meningkatkan kemampuan menyusun kalimat pada siswa.

2. Keterbatasan Pengembangan

- a) Mengembangkan media pembelajaran ini terdapat keterbatasan yaitu media pembelajaran dinding kata pohon keluarga ini hanya dapat digunakan pada tema 4 Kewajiban dan Hakku subtema 1 pembelajaran 1 kewajiban dan hakku di rumah
- b) Alat untuk mengajarkan materi pelajaran yang akan dibahas selama proses pembelajaran.

1.6 Batasan Operasional

Untuk menghindari kesalahpahaman dalam penelitian berikut definisi istilah yang akan dibahas dalam penelitian:

1. Metode pembuatan media pembelajaran yang didasarkan pada teori pengembangan yang ada dikenal dengan penelitian pengembangan validitas, kepraktisan, dan keefektifan.
2. Media pembelajaran yaitu berbentuk persegi panjang, terdapat gambar anggota keluarga serta kalimat yang print acak lalu menyusun menjadi 1 kalimat yang utuh lalu ditempelkan dipermukaan styrofoam, dan dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar
3. Materi dalam mata pelajaran bahasa indonesia dan ppkn yaitu tentang kewajiban dan hakku

4. Menulis kalimat dengan menyusun, membuat, atau merangkai kata sedemikian rupa sehingga dapat mengungkapkan pikiran atau pendapat seseorang secara utuh dan orang lain dapat memahami maksud kalimat tersebut.



BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Penelitian yang Relevan

Dalam penelitian ini, peneliti menganggap penting terhadap penelitian terdahulu yang mempunyai relevansi terhadap penelitian ini. Paling tidak, temuan-temuan penelitian sebelumnya akan menjadi acuan bagi penelitian-penelitian berikutnya karena akan mempermudah prosesnya. Berikut ini adalah penelitian sebelumnya yang relevan :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Nury Yuniasih (2011) dengan judul “Pemanfaatan Majalah Dinding Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan Deskripsi Pada Siswa Kelas IV di SDN Bareng 4 Kecamatan Klojen Kota Malang” Metodologi penelitian ini didasarkan pada sudut pandang Suharsimi Arikunto. Dua siklus langkah penelitian tindakan kelas ini telah selesai. Setiap siklus memiliki empat tahapan yaitu perencanaan tindakan, observasi, refleksi, dan evaluasi. 22 siswa kelas IV SDN Bareng 4 Kota Malang dijadikan sebagai subjek penelitian. Alat bantu yang digunakan adalah buku pedoman observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Berdasarkan temuan penelitian, siswa SDN Bareng 4 kelas IV Kota Malang dapat belajar bahasa Indonesia dengan lebih efektif dengan menggunakan media bahasa tersebut. Mendapatkan rata-rata peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II sebesar 18% dengan ketuntasan belajar 82% dari rata-rata pretes siklus I sebesar 27%. Berdasarkan temuan penelitian ini, dapat dikatakan bahwa siswa kelas IV

SDN Bareng 4 dapat menulis karangan deskriptif dengan bantuan bahan ajar majalah dinding. Disarankan agar guru merancang pengalaman belajar yang berbeda dan menggunakan media pembelajaran majalah dinding pada materi lain agar sesuai.

Yang menjadi keterbatasan yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya oleh Nury Yuniasih, dengan penelitian yang dilakukan sekarang yaitu 1) Penelitian menggunakan media majalah dinding yang digunakan menggunakan kata dan gambar anak SD sedangkan penelitian ini menggunakan media dinding kata pohon keluarga lalu terdapat beberapa soal mengenai peran anggota keluarga selanjutnya siswa menyusun kata-kata yang diprint secara acak dibuat menjadi kalimat dan kalimat tersebut dibuat sendiri oleh siswa kelas III SDN 28 Mataram dan gambar anggota keluarga. 2) penelitian membahas tentang karangan deskripsi siswa kelas IV sedangkan penelitian ini membahas kalimat saran pada siswa kelas III. 3) penelitian menggunakan media majalah dinding yang dimainkan secara individu sedangkan penelitian ini menggunakan media dinding kata pohon keluarga yang dimainkan secara kelompok.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Liawati Fauziah (2019) dengan judul “Meningkatkan Penguasaan Kosakata Siswa Menggunakan Media Dinding Kata” Tiga siklus penelitian tindakan kelas digunakan dalam penelitian ini. Temuan menunjukkan bahwa RPP guru sejalan dengan kurikulum dan silabus sekolah. Setiap siklus terlihat peningkatan yang signifikan. 43,3% siswa pada siklus I lulus KKM. 56,7% siswa pada siklus

II lulus KKM. Siswa yang lulus KKM 100% pada siklus III. Pelajaran bahasa Inggris akan lebih menarik dan menyenangkan berkat kata dinding. Penegasan di atas mengarah pada kesimpulan bahwa word wall dapat membantu siswa mempelajari kosa kata dan meningkatkan penguasaan kosa kata mereka.

Yang menjadi keterbatasan yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya oleh Liawati Fauziah, dengan penelitian yang dilakukan sekarang adalah materi yang digunakan yaitu materi bahasa Inggris dan berfokus pada penggunaan media menggunakan dinding kata yang sesuai silabus dan kurikulum yang di dalamnya terdapat soal perindividu, sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti sekarang adalah menggunakan pembelajaran tematik (Bahasa Indonesia dan PPKn) yang di dalamnya terdapat pekerjaan secara berkelompok.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Bentrik Ginting (2017) dengan judul “Meningkat Kemampuan Menulis Cerita Argumentasi Dengan Menggunakan Media *Wall chart* pada Siswa Kelas VI SDN 107393 Binjai Tahun Pelajaran 2017/2018” Penelitian ini dilakukan sebagai proyek penelitian tindakan kelas selama dua siklus 35 menit. Penggunaan lembar observasi dan tes sebagai alat pengumpulan data. Hasil pembelajaran siklus I rata-rata 66,15 siswa yang tuntas rata-rata, dengan 10 siswa memperoleh nilai KKM 43,47%, sedangkan 13 siswa memperoleh nilai KKM 56,52% dari total 23 siswa. Karena jumlah siswa ini lebih tinggi dari tingkat penyelesaian tradisional, siklus kedua studi akan dilanjutkan.

Menurut KKM, siklus II dengan nilai rata-rata 80,5 menyelesaikan mata kuliah sebanyak 20 siswa dengan persentase 85,95%; 23 siswa yang tidak menyelesaikan kursus terdiri dari 3 siswa, dengan persentase 13,03%. Penggunaan media *Wall Chart* dapat meningkatkan kemampuan menulis narasi, menurut temuan penelitian tersebut.

Yang menjadi keterbatasan yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya oleh Bentrik Ginting dengan penelitian sekarang adalah 1) penelitian membahas tentang cerita argumentasi siswa kelas VI sedangkan penelitian ini membahas kalimat saran pada siswa kelas III sesuai dengan tema dan subtema. 2) penelitian menggunakan media dinding kata pohon keluarga yang dimainkan secara individu sedangkan penelitian ini menggunakan media dinding kata pohon keluarga yang dimainkan secara kelompok.

2.2 Kajian Pustaka

2.2.1 Media Pembelajaran

2.2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran

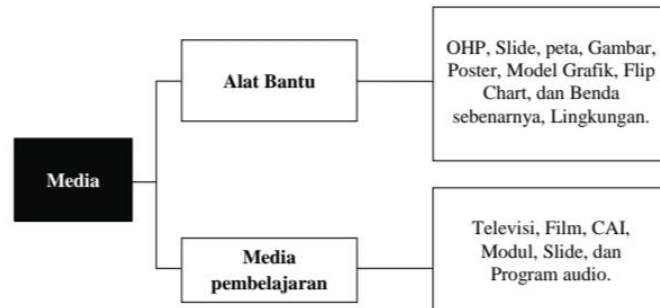
Dalam dunia pendidikan, media merupakan alat yang sangat strategis untuk mengukur efektifitas proses belajar mengajar. terutama karena siswa dapat langsung mendapatkan keuntungan dari dinamikanya.

Kata Latin "medius", yang berarti "tengah", "perantara", atau "pengantar", dari sinilah kata "media pembelajaran" berasal. Perantara atau cara penyampaian pesan dalam bahasa Arab antara pengirim dan penerima yang dituju.

Menurut Gerlach dan Ely, media jika dilihat secara luas dapat dianggap sebagai manusia, materi, atau peristiwa yang menciptakan keadaan yang memungkinkan siswa untuk mengambil pengetahuan, keterampilan, atau sikap.

Menurut pandangan yang berbeda, Sanjaya dalam Haryono (2015:47) menyatakan bahwa perangkat lunak yang mengandung pesan termasuk dalam media pembelajaran. Agar proses pembelajaran berlangsung, menurut Sadiman dkk. (2014:7), media pembelajaran harus merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima dan dapat menggugah minat, pemikiran, atau perhatian penerima. Menurut Rusman (2012:46), media adalah alat yang dapat mempermudah pekerjaan. Setiap orang pasti menginginkan pekerjaan dapat diselesaikan dengan baik dan membuahkan hasil yang memuaskan. Media adalah alat untuk menyebarkan pesan atau bahan pelajaran.

Berdasarkan temuan pendapat di atas, dapat dikatakan bahwa media pendidikan merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima yang dapat menggugah minat, pikiran, dan perasaan siswa terhadap materi pelajaran yang dipelajari.



Gambar 2.1. Bagan Penggolongan Media (Bambang Warsita, 2008:124)

2.2.1.2 Manfaat dan Fungsi Media Pembelajaran

Zaman dan Eliyawati (2010:4) selain terdapat banyak fungsi dan manfaat yang diperoleh dengan memanfaatkan media dalam pembelajaran yaitu:

- a) Pesan dan informasi pembelajaran dapat dikomunikasikan dengan lebih efektif, menarik, dan kongkrit, dan tidak hanya melalui kata-kata tertulis atau lisan (verbal)
- b) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indra
- c) Meningkatkan sikap aktif siswa dalam belajar
- d) Menimbulkan kegairahan dan memotivasi dalam belajar
- e) Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan lingkungan dan kenyataan
- f) Memungkinkan siswa belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya
- g) Memberikan perangsang, pengalaman dan persepsi yang sama bagi siswa.

Menurut S.Gerlach dan P Ely menjelaskan bahwa fungsi media dalam pembelajaran dapat bersifat fiksatif, manipulatif dan distributif:

- a) Bersifat fiksatif, artinya media dapat merekam, menyimpan, dan kemudian memutar ulang suatu objek atau peristiwa. Kemampuan ini memungkinkan untuk deskripsi, fotografi, perekaman, dan pengiriman suatu objek atau peristiwa. Hasilnya kemudian dapat disimpan dan, bila perlu, diperlihatkan, diamati, atau ditampilkan sekali lagi.
- b) Bersifat manipulatif, artinya menghadirkan kembali objek atau peristiwa dengan berbagai macam perubahan manipulasi sesuai kebutuhan, seperti mengubah: ukuran, besar objek dapat diperkecil, objek kecil dapat diperbesar, kecepatannya, warnanya, dan juga diulang, dan dapat diatur untuk dibawa ke kelas.
- c) Bersifat distributif, artinya dapat menjangkau khalayak yang lebih luas dengan menggunakan media atau bahwa media dapat secara bersamaan menjangkau banyak khalayak dengan satu salinan. radio, surat kabar, dan siaran televisi sebagai contohnya.

Sudjana dan Ahmad Rival (1990:2) mengemukakan mamfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa yaitu:

- a) Fokus belajar yang lebih besar akan meningkatkan motivasi belajar.
- b) Bahan ajar akan memiliki arti yang lebih jelas bagi siswa untuk dipahami, membantu mereka menguasai dan menyelesaikan tujuan pembelajaran.
- c) Teknik pembelajaran yang lebih beragam akan digunakan, tidak termasuk komunikasi verbal saja

- d) Selain lebih banyak mendengar penjelasan guru, siswa dapat mengikuti kegiatan tambahan seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

Berdasarkan hasil pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran yaitu dapat meningkatkan keaktifan dan memotivasi siswa dalam proses pembelajaran, serta berinteraksi langsung dengan guru dan siswa lain dalam ruang kelas menambah daya ingat dan minat belajar siswa dengan adanya media pembelajaran yang menarik sebagai alat bantu belajar.

2.2.1.3 Klasifikasi Media Pembelajaran

Beberapa faktor antara lain kemajuan teknologi, ilmu percetakan, perilaku manusia, dan komunikasi saat ini mempengaruhi perkembangan media pembelajaran. Munculnya berbagai jenis dan format media, baik itu terbitan cetak, film, televisi, program komputer, dan lain-lain, merupakan salah satu hasil dari media. Akhirnya, pengelompokan dibuat berdasarkan kesamaan ciri atau karakteristik media sebagai akibat dari hal tersebut. Menurut Yudhi Munadhi (2013), kelompok-kelompok berikut membentuk beberapa pengelompokan media:

1) Klasifikasi Media Berdasarkan Perkembangan Teknologi

Seels & Glasgow membagi media berdasarkan perkembangan teknologi dalam dua klasifikasi, yaitu:

a. Media Tradisional

- 1) isual diam yang diproyeksikan: proyeksi *overhead*, *slides*, *film stripe*
- 2) Visual yang tak diproyeksikan: gambar, poster, foto, *chart*, grafik
- 3) Audio: rekaman piringan, pita kaset
- 4) Penyajian multimedia: slide plus suara (*tape*), *multiimage*
- 5) Visual dinamis yang diproyeksikan: film, televisi, video
- 6) Cetak: buku teks, modul, majalah ilmiah
- 7) Permainan: teka-teki, simulasi
- 8) Realia: model, *specimen* (contoh), manipulatif (peta, boneka).

b. Media Teknologi Mutakhir

- 1) Media berbasis telekomunikasi: telekonferensi, kuliah jarak jauh
- 2) Media berbasis mikroprosesor: komputer, interaktif, *compact disk*.

2) Klasifikasi Media Berdasarkan Karakteristik Stimulus yang Ditimbulkan

Bringgs mengusulkan klasifikasi ini dan mengklaim bahwa itu lebih terfokus pada karakteristik siswa, tugas instruksional, materi, dan transmisi. mengidentifikasi dan mengkategorikan 13 jenis media pembelajaran, meliputi: benda, live sound, bahan cetak, papan tulis, bahan transparansi, film berbingkai, film seri, film bergerak, televisi, gambar, model, rekaman audio, dan pelajaran pra-rekaman.

3) Klasifikasi Media Berdasarkan Indra yang Terlibat

Klasifikasi media ini dikemukakan oleh Rudy Bretz, yang menyatakan bahwa terdapat tiga ciri utama dalam pembagian media yaitu:

- a) Ciri berdasarkan suara
- b) Ciri berdasarkan visual yaitu: Gambar, Garis, Simbol
- c) Ciri berdasarkan gerak

Bertz membagi media menjadi delapan kategori, antara lain: media audio visual bergerak, media semi bergerak, media audio visual diam, media audio, media visual bergerak, dan media cetak, selain ciri-ciri tersebut di atas. Bertz juga membedakan antara media penyiaran (telekomunikasi) dan media rekaman.

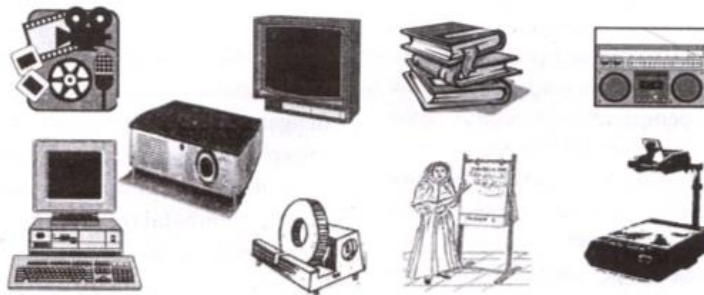
- d) Media visual diam.

Dengan menggabungkan pengaruh pendidikan yang berbeda, ilustrasi teori konsep baru, dan teknologi. Media pendidikan (pembelajaran) telah berkembang dan selalu hadir dalam berbagai bentuk dengan kemampuan dan cirinya masing-masing. Taksonomi media pembelajaran dikembangkan sebagai hasil dari upaya mengkategorikan atau mengklarifikasi media. Media dibagi menjadi 3 (jenis) menurut tujuannya, yaitu:

- ❖ Media cetak, yang meliputi buklet dan termasuk media seperti buku, manual, jurnal, majalah, dan lembaran lepas. Flyers adalah media penyampaian informasi berupa lembaran-lembaran besar yang disatukan, mirip dengan leaflet tetapi

dengan lipatan-lipatan. Mahasiswa melihat konten di halaman depan, sedangkan penyuluh melihatnya di halaman belakang. Isinya meliputi rubrik, artikel dari surat kabar atau majalah tentang masalah kesehatan, dan poster, yang merupakan bahan cetak dengan pesan atau informasi kesehatan yang biasanya dipasang di tempat umum.

- ❖ Media elektronik, terutama yang menyebarkan informasi kesehatan dengan menggunakan alat seperti radio, video, dan slide
- ❖ Di area publik, baliho media dapat digunakan sebagai media untuk menyebarkan pesan dan informasi terkait kesehatan.



Gambar 2.2 : Macam-macam Media Pembelajaran (Hujair 2009:29)

Ada banyak alat pembelajaran yang tersedia, mulai dari yang sangat sederhana hingga yang rumit dan sulit. mulai dari model terjangkau yang tidak memerlukan listrik hingga model mahal yang mengandalkan perangkat keras. Percetakan, yang beroperasi berdasarkan prinsip mekanis, merupakan salah satu perkembangan teknologi paling awal dan paling banyak digunakan dalam proses pendidikan. Menyusul penciptaan teknologi audio-visual, yang

menggabungkan inovasi mekanis dan mikroprosesor untuk menciptakan penggunaan komputer dan aktivitas interaktif, Aqib (2013:64).

Jelas bahwa klarifikasi media lebih terfokus pada pembuatan taksonomi media pembelajaran, termasuk media cetak, media elektronik, media papan, dan banyak lagi, dengan cara yang berkisar dari yang sederhana hingga yang kompleks.

2.2.1.4 Karakteristik Media Pembelajaran

Sudiman, dkk (2014:27) menyatakan bahwa terdapat 3 (tiga) karakteristik media pembelajaran yaitu:

a. Media Grafik

Media grafik adalah jenis media visual yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari sumber kepada khalayak yang dapat melihatnya secara visual. Contohnya termasuk (foto, sketsa, bagan, kartun, poster, peta, bola dunia, papan planet, dan papan buletin).

b. Media Suara (Audio)

Media menyimak meliputi media suara (audio). Media yang menggunakan simbol-simbol auditori untuk menyampaikan informasi atau pesan, baik verbal (bahasa lisan) maupun nonverbal disebut sebagai media suara (audio). Contoh: (radio, perekam pita magnetik, bagan hitam dan laboratorium bahasa) (radio, perekam pita magnetik, bagan hitam dan laboratorium bahasa)

c. Media Proyeksi Diam

Media Proyeksi Diam adalah media yang setara dengan media proyeksi stasioner (media yang masih diproyeksikan), karena keduanya menghadirkan rangsangan visual. Pesan tersebut harus diproyeksikan dengan proyektor agar target dapat melihatnya, meskipun media grafis pada media proyeksi dapat berinteraksi langsung dengan pesan media yang dimaksud. Sebagai ilustrasi, perhatikan hal-hal berikut: (film bingkai, film seri, media transparansi, proyektor buram), mikrofis, film, film gelang televisi (tv), video, game, dan simulasi.

Kesimpulan: Kualitas media pembelajaran dapat digunakan untuk menggambarkan kemampuan media dalam menangkap, menyimpan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek.

2.2.2 Media Pembelajaran Dinding Kata Pohon Keluarga

Menurut (Jennifer Cronsberry,2004) Koleksi kata yang dipajang dalam huruf besar di dinding atau di area pajangan lain di kelas diatur secara sistematis ke dalam dinding kata. Ini dapat dilihat sebagai penawaran latihan untuk semua keterampilan, termasuk menulis, membaca, dan menyusun kalimat. Media ini dapat dibuat untuk meningkatkan proyek kelompok dan kegiatan yang melibatkan siswa dalam pembuatan dan penggunaan bahan.

Salah satu bentuk media pendidikan yang dapat membantu siswa mempelajari kosa kata dengan lebih baik adalah word wall. Dinding kata adalah kumpulan kosakata yang disusun secara sistematis dan ditampilkan

dalam huruf besar di dinding kelas, papan buletin, papan tulis, atau papan tulis (Callella, 2001).

Siswa dapat mengembangkan keterampilan membaca dan menulis yang kritis dan aktif dengan menggunakan dinding kata sebagai alat pengajaran. Siswa yang kesulitan menemukan kosakata dan membangun kalimat dapat menggunakan dinding kata sebagai sumber daya (Wagstaff, 1999).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media dinding kata adalah media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan daya ingat siswa dalam penguasaan kosakata. Media dinding kata adalah media yang dipajang, ditempel didinding dengan berbagai macam ukuran yang digunakan sebagai media pembelajaran di kelas. Media dinding kata pohon keluarga menggunakan Styrofoam yang di rancang dengan panjang 100 cm, lebar 60 cm dan tebal 2 cm, yang didalamnya terdapat bagan gambar silsilah keluarga seperti kakek, nenek, ayah, ibu, anak yang terdiri dari kakak dan adik. Berikut merupakan contoh dinding kata pohon keluarga secara umum:



Gambar 2.3 : Dinding Kata Pohon Keluarga Secara Umum

Media ini dimainkan secara berkelompok, cara bermainnya yaitu guru menyuruh siswa untuk menyusun kata-kata yang sudah di siapkan dan di acak menjadi 1 kalimat saran yang sempurna secara berkelompok, lalu masing-masing siswa menempel 1 kalimat saran dari peran anggota keluarga (ayah dan ibu). Untuk kelompok yang sudah berhasil dan benar dalam menyusun kalimat akan dinyatakan sebagai pemenang.

Dalam penelitian ini, peneliti mencoba mengembangkan media pembelajaran dinding kata pohon keluarga di kelas III SDN 28 Mataram yang berfokus pada mata pelajaran bahasa indonesia tema 4 kewajiban dan hakku subtema 1 pembelajaran 1 kewajiban dan hakku di rumah yang dirancang sedemikian rupa. Tujuan dikembangkannya media dinding kata pohon keluarga ini adalah salah satu untuk meningkatkan kemampuan menyusun kalimat pada siswa dan memiliki jiwa kebersamaan karena memainkan media secara berkelompok serta menumbuhkan minat belajar dan memotivasi siswa. Adapun

kelebihan dari media dinding kata pohon keluarga dalam proses pembelajaran yaitu:

- 1) Media di mainkan secara kelompok akan terkesan menyenangkan dalam proses belajar
- 2) Menuntut siswa untuk berpikir, mengingat, kerjasama, merangkai kata, membaca dan menulis
- 3) Adannya interaksi siswa satu dengan lainnya
- 4) Menuntut semua siswa untuk terlibat membantu siswa pemalu untuk terbuka dan siswa yang kurang aktif di kelas akan menjadi aktif
- 5) Memberikan pengalaman belajar langsung pada siswa
- 6) Membantu siswa untuk menumbuhkan minat belajar dan memotivasi siswa untuk meningkatkan kemampuan menyusun kalimat.

2.2.3 Kemampuan Menyusun Kalimat

2.2.3.1 Pengertian Kemampuan Menyusun Kalimat

Anggiat M. Sinaga dan Sri Hadiati berpendapat bahwa keefektifan seseorang dalam menjalankan berbagai tugas lebih penting dalam menentukan kemampuan. Oleh karena itu, kemampuan seseorang menjadi landasan untuk melakukan suatu pekerjaan secara efektif dan tentunya efisien. Sedangkan menyusun dalam KKBI berarti mengatur/ menempatkan secara berurutan/ membentuk/ membuat.

Satuan bahasa terkecil yang dapat digunakan untuk mengungkapkan gagasan atau pikiran adalah kalimat (Kunjana, 2010: 76). Karena masih ada satuan linguistik lain yang lebih besar di atas tataran kalimat, maka dapat

dikatakan bahasa terkecil. Kalimat adalah ekspresi bahasa yang penuh makna, dan turunannya menetapkan batasan umumnya (Alwi, Hasan, et al, 2003). Menurut ahli lain (Alek dan Achmad, 2011: 244), kalimat adalah satuan gramatikal terkecil dan, selain frase dan klausa yang lebih kecil, merupakan satuan terbesar.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia Mulyono (2012:41) kalimat dirumuskan sebagai berikut:

1. Kalimat adalah sekelompok kata yang menyampaikan pikiran atau emosi.
(Batasan yang menyoroti konten bahasa)
2. Suatu bahasa yang memiliki pola intonasi akhir, relatif berdiri sendiri, dan secara aktual atau potensial terdiri dari klausa-klausa. (Bahasa menekankan bentuk bahasa ujaran)

Berdasarkan beberapa pandangan di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa kemampuan menyusun kalimat meliputi kemampuan menyusun, menyusun, dan menyusun kata sehingga dapat mengungkapkan pikiran atau pendapat secara utuh dengan menggunakan teknik penulisan dan penempatan kata yang tepat agar orang lain dapat memahami maksud kalimat tersebut. Kalimat yang baik harus memiliki unsur yang lengkap, kelengkapan unsur, dan kalimat ini sekurang-kurangnya harus memenuhi syarat subjek dan predikat.

2.2.3.2 Jenis-Jenis Kalimat

Menurut Alwi dkk. (2003: 336), kalimat dapat dipecah menjadi kalimat tunggal dan kalimat majemuk tergantung pada jumlah klausa yang dikandungnya. Kalimat verbal, kalimat predikat kata sifat, kalimat predikat kata benda (termasuk pronominal), kalimat predikat angka, dan kalimat predikat frasa preposisional adalah lima subkategori kategori predikat untuk kalimat tunggal. Kalimat verbal dapat dibagi menjadi tiga kategori: non-transitif, e-transitif, dan dwi-transitif, bergantung pada keberadaan nomina atau objek nomina frase nomina. Sedangkan fungsi subjek dalam kalimat aktif (jika subjek melakukan suatu tindakan) dan kalimat pasif dapat digunakan untuk membedakan kalimat verbal (jika subjek bertindak sebagai sasaran). Kalimat majemuk setara dan kalimat majemuk bertingkat adalah dua kategori tambahan dari kalimat majemuk.

Menurut bentuk atau kategori sintaksisnya, kalimat dapat dibagi lagi menjadi empat kelompok: (1) kalimat deklaratif, (2) kalimat imperatif, (3) kalimat tanya, dan (4) kalimat seru, juga dikenal sebagai kalimat lanjutan. Kalimat tidak dikategorikan menurut nilai komunikatif atau fungsi pragmatismenya, yang mengacu pada penggunaan bahasa untuk komunikasi, melainkan menurut bentuk sintaksisnya.

Kalimat dapat diklasifikasikan sebagai (1) kalimat lengkap atau kalimat utama, dan (2) kalimat tidak lengkap atau kalimat kecil, tergantung seberapa lengkap unsur-unsur kalimatnya. Sedangkan jenis kalimat ada dua:

(1) kalimat biasa dan (2) kalimat terbalik, tergantung bagaimana unsur subjek dan predikatnya disusun.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat kita simpulkan bahwa jenis-jenis kalimat dapat di tinjau dari sudut jumlah klausanya yang terdiri dari kalimat tunggal dan kalimat majemuk, berdasarkan bentuknya terdiri dari kalimat deklaratif/berita, kalimat imperatif/perintah, kalimat interogatif/tanya, kalimat eksplanatif.

2.2.4 Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik melibatkan penggabungan informasi dari berbagai mata pelajaran menjadi satu subtema atau topik pembahasan. Syaifuddin (2017:140) (2017:140) Karena pembelajaran tematik terpadu memiliki kualitas yang menarik untuk pengembangan pembelajaran maka dipilih untuk proses pembelajaran di tingkat sekolah dasar.

- a) Menurut sejumlah peneliti, pembelajaran tematik terpadu adalah pembelajaran terpadu yang memadukan berbagai mata pelajaran yang dihubungkan oleh satu tema umum. Tujuan dari pembelajaran tematik terpadu adalah untuk memudahkan guru dalam menyampaikan pembelajaran langsung di kelas. Integritas dalam pembelajaran terintegrasi dengan proses pembelajaran kognitif, praktis, dan psikomotorik siswa. Untuk memastikan bahwa siswa memiliki pengetahuan, kemampuan, nilai, dan sikap belajar yang diperlukan, dimotivasi oleh tema. Media pembelajaran dinding kata pohon keluarga bermuat pada tema 4 kewajiban dan hakku subtema 1 pembelajaran 1 kewajiban dan hakku di rumah

memuat materi bahasa Indonesia dan PPKn. Berikut kompetensi dasar (KD) pada tema 4 subtema 1 pembelajaran 1 yaitu

1. Bahasa Indonesia

3.10 Mengamati saran, masukan, dan ungkapan atau kalimat pemecahan masalah (sederhana) dalam teks tertulis.

4.10 Gunakan kosakata umum dan kalimat buatan sendiri yang kuat untuk mendemonstrasikan cara mengungkapkan ide, pendapat, dan pemecahan masalah sederhana sebagai bentuk ekspresi diri.

2. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn)

1.2 Menghargai kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga dan warga sekolah sebagai wujud rasa syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa

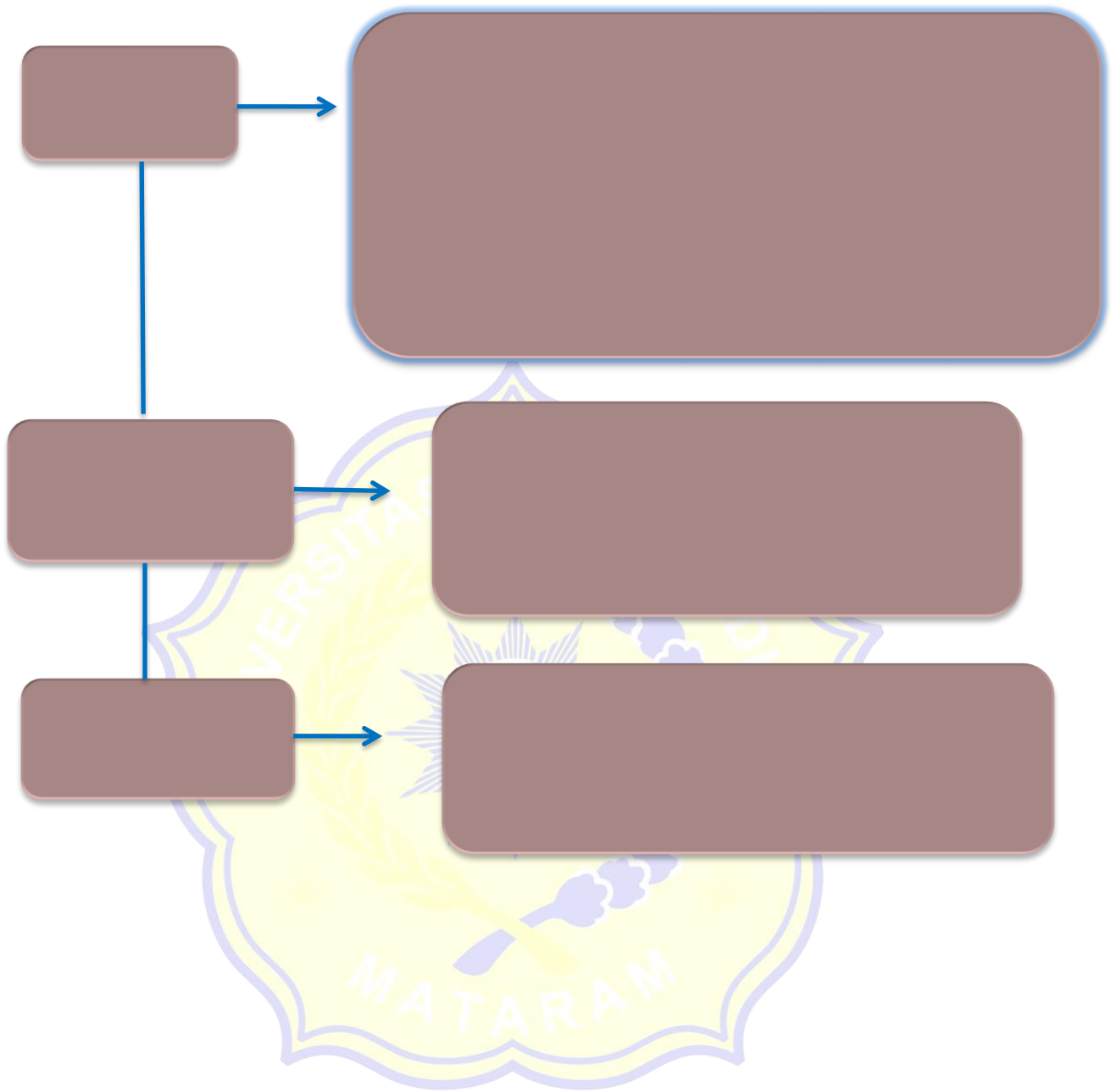
2.2. Melaksanakan kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga dan warga sekolah

3.2 Mengidentifikasi kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga dan warga sekolah

4.2 Menyajikan hasil identifikasi kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga dan warga sekolah

2.3 Kerangka Berpikir

Media pembelajaran di sekolah masih belum dimanfaatkan oleh guru seperti terlihat pada gambar di bawah ini, untuk itu dikembangkan media pembelajaran dinding kata silsilah keluarga guna menciptakan pembelajaran yang menarik perhatian, minat, dan motivasi siswa. Memakai media pembelajaran di kelas III pada tema 4 kewajiban dan hakku subtema 1 pembelajaran 1 kewajiban dan hakku di rumah di SDN 28 Mataram yang hanya berpatokan pada buku dan media gambar akibatnya siswa kurang aktif, tidak adanya peningkatan pemahaman siswa dan itupun guru harus benar-benar menjelaskan supaya siswa bisa paham, selain itu juga dampak covid-19 masih mempengaruhi siswa kelas III SDN 28 Mataram sehingga ada siswa yang belum bisa membaca dan menyusun kalimat. Maka perlu dikembangkan pembelajaran yang menarik dengan suasana permainan karena karakteristik siswa sekolah dasar masih ingin bermain dalam proses belajar mengaja. Maka dari itu peneliti menggunakan media dinding kata pohon keluarga pada tema 4 subtema 1 pembelajaran 1 di SDN 28 Mataram.



BAB III

METODE PENGEMBANGAN

3.1 Model Pengembangan

Model yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini, yang disebut sebagai model penelitian dan pengembangan (R&D), adalah model yang dikemukakan oleh Borg dan Gall. *Research and development* (R&D) adalah teknik penelitian yang digunakan untuk membuat atau mengakreditasi produk pendidikan, menurut Borg dan Gall dalam Sugiyono (2015:9). Teknik penelitian dan pengembangan, juga dikenal sebagai R&D, adalah teknik penelitian yang digunakan untuk membuat produk tertentu dan mengevaluasi kemanjurannya, menurut Sugiyono (2015: 407). Model ini dapat diterapkan pada berbagai proses pengembangan produk, antara lain pembuatan media pembelajaran, strategi pembelajaran, model pembelajaran, dan taktik pembelajaran.

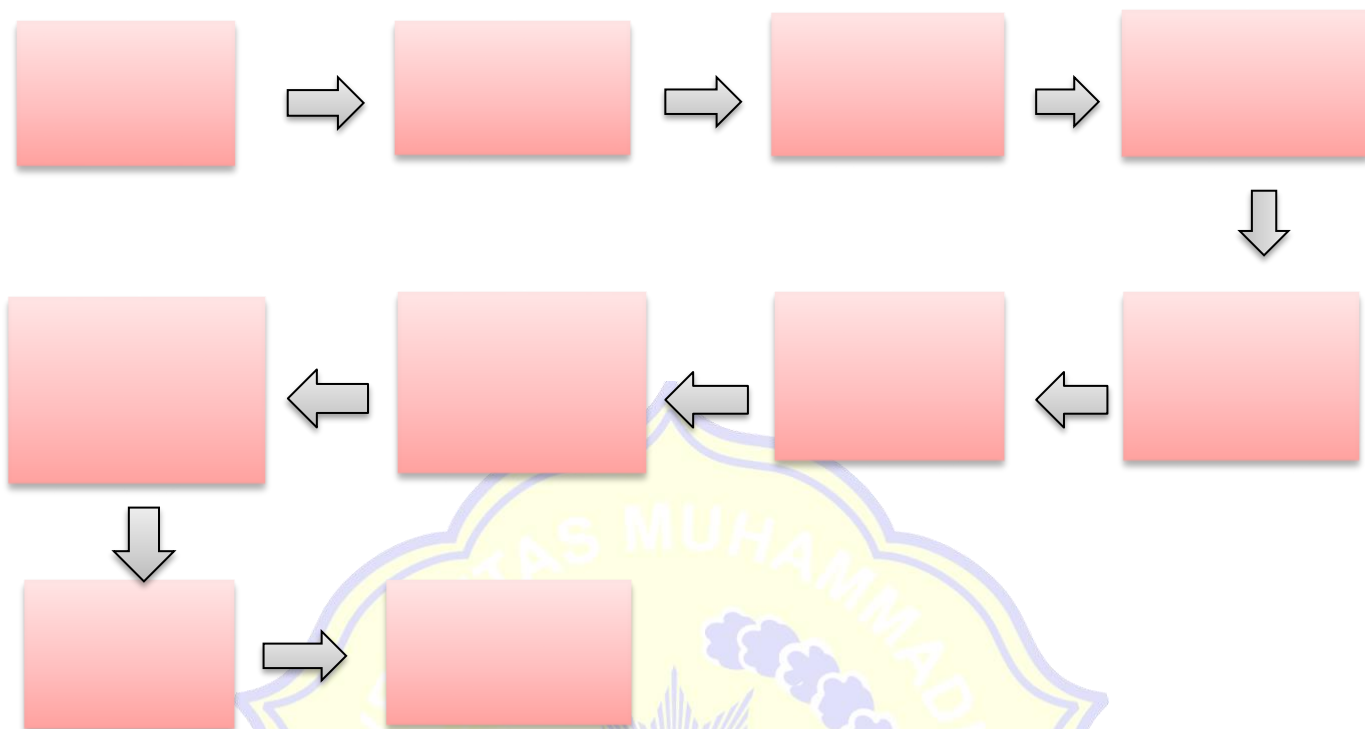
Hanya dibatasi pada beberapa tahapan dalam model Borg and Gall yaitu sampai dengan uji coba terbatas. Sehingga dalam uji terkendala ini, aspek pengembangan media pembelajaran dapat dievaluasi oleh ahli yang terdiri dari ahli media pembelajaran dan ahli materi pada uji kepraktisan yang dalam hal ini didasarkan pada respon siswa untuk mengetahui kebermanfaatan media pembelajaran yang dikembangkan.

Penelitian ini difokuskan pada pengembangan media dinding kata pohon keluarga untuk meningkatkan kemampuan menyusun kalimat pada siswa kelas III SDN 28 Mataram. Produk ini dikembangkan dengan

menggunakan model pengembangan Borg and Gall (1989) yang terdiri atas sepuluh langkah antara lain:

1. Penelitian dan Pengumpulan Data (*Research and Information Collecting*)
2. Perencanaan (*planning*)
3. Pengembangan Draf Produk Awal (*Develop Preliminary Form Of Product*)
4. Uji Coba Lapangan Awal (*Preliminary Field Testing*)
5. Revisi Hasil Uji Coba (*Main Product Revision*)
6. Uji Coba Lapangan Utama (*Main Field Testing*)
7. Penyempurnaan Produk Hasil Uji Lapangan (*Operasional Product Revision*)
8. Uji Pelaksanaan Lapangan Operasional/Empiris (*Operasional Field Resting*)
9. Penyempurnaan Produk Akhir (*Final Product Revision*)
10. Diserminasi dan Implementasi (*Dissemination and Implementation*)

Maka yang dilakukan oleh peneliti dalam penelitian pengembangan adalah menggunakan design yang di adaptasi dari design Borg and Gall yaitu pada gambar



Gambar 3.1 Langkah-langkah Penelitian Pengembangan Design Borg and Gall
(Sari, 2015:83)

3.2 Prosedur Pengembangan

Prosedur penelitian pengembangan media dinding kata pohon keluarga untuk meningkatkan kemampuan menyusun kalimat materi tentang kewajiban dan hakku dengan menggunakan model yang dikemukakan oleh Borg and Gall menurut Sari Nursina (2021: 88) yaitu dengan model penelitian pengembangan R&D yang terdiri dari sepuluh tahapan. Adapun Sepuluh langkah antara lain:

1. Penelitian dan Pengumpulan Data (*Research and Information Collecting*)

Tahap awal persiapan pengembangan penelitian ini adalah tahap studi pendahuluan. Tahap ini terdiri dari studi pustaka/observasi dan tahap

studi. Untuk mengetahui lebih jauh kebutuhan yang mendukung terciptanya produk yang sesuai dengan kurikulum 2013, maka dilakukan studi pustaka/studi literatur. Peneliti memilih kelas III SDN 28 Mataram sebagai lokasi penelitian lapangannya.

2. Perencanaan (*Planning*)

Menganalisis Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) yang sesuai dengan produk yang dikembangkan merupakan salah satu kegiatan yang dilakukan pada tahap perencanaan. Menentukan pola keterkaitan KI dan KD yang dipilih dalam suatu tema memerlukan analisis ini. Temuan analisis menjadi dasar untuk menganalisis tujuan pembelajaran untuk pengembangan produk. Adapun permasalahan yang timbul dalam pembelajaran yaitu kurangnya motivasi belajar siswa karena kurangnya penggunaan media pembelajaran yang tepat digunakan pendidik untuk kegiatan pembelajaran di kelas. Permasalahan tersebut dijadikan sebagai dasar dalam pengembangan media pembelajaran dinding kata pohon keluarga yang kreatif dan menyenangkan.

3. Pengembangan Draf Produk Awal (*Develop Preliminary Form Of Product*)

Tahap pengembangan draf produk atau mendesain produk. Hasil akhir dari kegiatan penelitian dan pengembangan ini adalah berupa desain produk yang lengkap dengan spesifiknya yaitu media pembelajaran dinding kata pohon keluarga. Membuat media pembelajaran dinding kata pohon keluarga yang sesuai dengan materi pokok yang ada dalam RPP

sehingga ada keterkaitannya. Selanjutnya mengumpulkan bahan yang dibutuhkan untuk pembuatan media pembelajaran dinding kata pohon keluarga. Setelah bahan-bahan yang dibutuhkan sudah terkumpul, langkah selanjutnya yaitu pembuatan media pembelajaran dinding kata pohon keluarga.

4. Uji Coba Lapangan Awal (*Preliminary Field Testing*)

Tahap uji coba lapangan awal adalah tahap validasi pada draf produk merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk yang dikembangkan. Validasi produk dapat melibatkan beberapa pakar atau tenaga ahli yaitu ahli media, ahli materi dan guru yang sudah berpengalaman untuk menilai desain tersebut, sehingga dapat diketahui kelebihan dan kekurangan pada media yang dibuat. Validasi produk menggunakan angket validasi media dan materi.

Pada tahap pemvalidasian yang dilakukan oleh pakar ahli yaitu menilai media pembelajaran dinding kata pohon keluarga yang dibuat dengan memberikan tanda *cek list* (✓) pada angket dan memberikan saran dan masukan serta kritikan terkait dengan model serta kualitas dan kevalidan produk berupa media pembelajaran dinding kata pohon keluarga yang dibuat sehingga mendapatkan media yang valid. Adapun pada proses validasi produk ini dilakukan untuk memperoleh data kualitas atau kevalidan media yang dikembangkan oleh peneliti.

5. Revisi Hasil Uji Coba (*Main Product Revision*)

Setelah melakukan penilaian dengan memberika instrument berupa angket kepada ahli maka akan diketahui kelemahan/kekurangan pada media yang dibuat sehingga peneliti akan mengurangi tingkat kelemahannya pada media dengan merevisi sesuai saran/masukan validator.

6. Uji Coba Lapangan Utama (*Main Field Testing*)

Uji coba lapangan utama dilakukan pada sampel 15 siswa kelas III A di SDN 28 Mataram. Uji coba ini dilakukan setelah hasil validasi oleh validator dinyatakan valid. Tahapan ini dilakukan untuk mendapatkan produk media pembelajaran dinding kata pohon keluarga yang praktis. Produk dikatakan praktis jika penggunaannya tidak mengalami kesulitan untuk dilakukannya uji coba produk dimana peneliti akan menyebarkan angket respon untuk mengetahui peserta didik terhadap media pembelajaran yang peneliti kembangkan.

7. Penyempurnan Produk Hasil Uji Lapangan (*Operasional Product Revision*)

Produk yang dikembangkan peneliti dapat dikatakan telah selesai dan menghasilkan produk pada saat ini jika produk tersebut mendapat respon positif dari siswa bahwa produk ini menarik dan masukan serta saran dari para ahli memuaskan.

8. Uji Pelaksanaan Lapangan Operasional/Empiris (*Operasional Field Resting*)

Mengikuti tahap penyempurnaan produk, peneliti harus menguji produk yang sedang dikembangkan untuk memastikan kelayakan dan keberhasilannya di pasar. Untuk mengetahui apakah produk yang dikembangkan efektif atau tidak, peneliti saat ini menggunakan media pembelajaran di dalam kelas. Untuk mengevaluasi keefektifan produk yang dikembangkan, dilakukan uji lapangan. Di SDN 28 Mataram dilakukan uji coba lapangan terhadap sampel 17 siswa kelas III B.

9. Penyempurnaan Produk Akhir (*Final Product Revision*)

Pada tahap ini apabila pada pengujian produk di lapangan terdapat kekurangan dan kelemahan maka dilakukan revisi untuk menyempurnakan media pembelajaran dinding kata pohon keluarga yang di buat.

10. Diseminasi dan Implementasi (*Dissemination and Implementation*)

Tahapan peneliti selanjutnya yaitu setelah produk jadi pada tahap akhir yaitu diseminasi dan implementasi. Penelitian ini, bagaimanapun, hanya sampai menyempurnakan produk jadi karena kendala waktu dan keuangan yang harus dihadapi oleh para peneliti.

3.3 Uji Coba Produk

Untuk mengevaluasi tingkat validitas, keterapan, dan keefektifan media pembelajaran silsilah keluarga kata yang telah dibuat untuk proses pembelajaran tematik tema 4 subtema 1 pembelajaran 1, peneliti telah mengembangkan uji coba produk. Penulis memiliki ahli materi dan ahli media

untuk membantu mengevaluasi item yang dihasilkan untuk memastikan kebenaran media. Sedangkan ahli media adalah dosen/guru yang sudah mahir media, ahli materi adalah dosen/guru. Kepraktisan produk yang di buat didapatkan dari hasil penelitian angket respon siswa setelah menggunakan media dinding kata pohon keluarga sedangkan untuk keefektifan media diperoleh dari hasil kemampuan menyusun kalimat peserta didik yang di ukur menggunakan soal evaluasi.

3.4 Subjek Uji Coba

Subjek uji coba penelitian ini adalah siswa kelas III SDN 28 Mataram berjumlah 32 orang yang terdiri dari 17 orang siswa laki-laki dan 15 orang siswa perempuan uji coba lapangan, yang saya bagi menjadi kelas III A dan kelas III B sebagai uji coba terbatas. Peneliti melakukan hal ini untuk mengetahui kelayakan, kepraktisan dan keefektifan terhadap ketercapaian proses pembelajaran yang efektif setelah digunakan media dinding kata pohon keluarga.

1. Jenis Data

Data yang diperoleh dalam penelitian pengembangan ini berupa data kualitatif dan kuantitatif.

a. Data Kualitatif

Data kualitatif merupakan data yang berbentuk kata-kata atau deskripsi. Data kualitatif ini diperoleh pada proses validasi

media yang digunakan sebagai pedoman untuk merevisi produk yang di kembangkan.

b. Data Kuantitatif

Data kuantitatif merupakan data yang berupa skor penilaian dari produk yang di kembangkan, skor lembar validasi, penilaian siswa, dan nilai kemampuan menyusun kalimat menggunakan soal evaluasi. Data kuantitatif ini dijadikan penentuan kualitas produk yang di kembangkan.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Peneliti menggunakan teknik pengumpulan data untuk mengumpulkan sebanyak mungkin informasi penting yang dibutuhkan untuk menjawab permasalahan yang dihadapi oleh guru dan sekolah sebagai subjek penelitian dan data untuk kebutuhan analisis dalam penelitian. Dalam penelitian pengembangan, berbagai metode pengumpulan data dapat digunakan, antara lain:

1. Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara menyajikan beberapa pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab (Sugiyono, 2017:142). Pada penelitian pengembangan media dinding kata pohon keluarga ini peneliti menggunakan angket yang akan diberikan kepada ahli materi, ahli media, dan juga kepada siswa guna mengetahui kevalidan serta kepraktisan dari media yang dikembangkan dalam peneliti ini. Sedangkan untuk mengetahui keaktifan peneliti

menggunakan soal evaluasi kepada siswa. Angket yang akan diberikan berupa pertanyaan atau pernyataan yang disertai dengan pemberian skor.

2. Dokumentasi

Pengambilan dokumentasi dilakukan dengan menggunakan kamera handphone peneliti. Kegiatan dokumentasi merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mengumpulkan data dokumen berupa foto.

3.6 Instrumen Pengumpulan Data

Arikunto (2002:77) mendefinisikan bahwa instrument pengumpulan data adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatan mengumpulkan agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya.

Instrument pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini merupakan teknik tes berupa soal uraian dan non tes yang terdiri dari angket. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar validasi berupa angket dengan skala Likert untuk menilai sikap dan pendapat individu atau kelompok individu terhadap potensi dan permasalahan suatu objek, desain objek, desain objek produk, proses manufaktur, dan produk yang dikembangkan.

Berikut adalah alat pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini:

1) Lembar Angket Validasi

a. Validasi Ahli Media

Validasi media dilakukan untuk menilai kemenarikan dan keunikan media yang dikembangkan berdasarkan karakter siswa SD seperti kemenarikan warna, gambar, desain, dan sebagainya. Validasi ahli media diberikan kepada dosen atau guru yang ahli media. Pengisian angket dengan memberikan tanda *chek list* (√) pada kolom yang sudah disediakan dengan kriteria penilaian dibawah ini:

No	Keterangan	Skor
1.	Tidak sesuai, tidak tepat, tidak jelas dan tidak menarik	1
2.	Kurang tepat, kurang sesuai, kurang jelas, kurang menarik	2
3.	Tepat, sesuai, jelas, menarik	3
4.	Sangat tepat, sangat sesuai, sangat jelas, sangat menarik.	4

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Media

No	Aspek yang dinilai	Indikator	Nomor instrument	Jumlah instrument
1.	Tampilan Media	Media pembelajaran dinding kata pohon keluarga kuat dan tidak mudah rusak	1	5
		Warna dan gambar media dinding kata pohon keluarga menarik perhatian siswa	2	
		Media dinding kata pohon keluarga tidak mengandung unsur-unsur negative	3	

		Ketepatan pemilihan bahan pembuatan media dinding kata pohon keluarga ini menggunakan bahan yang aman untuk siswa	4	
		Media dinding kata mudah digunakan	5	
2.	Kesesuaian Materi	Desain media dinding kata pohon keluarga dapat meningkatkan motivasi belajar	6	4
		Tampilan media dinding kata pohon keluarga ini menarik dan cocok digunakan di kelas III SD sebagai sumber belajar	7	
		Media pembelajaran dinding kata pohon keluarga sesuai dengan tujuan dan indikator pencapaian materi	8	
		Media pembelajaran dinding kata pohon keluarga sesuai dengan kompetensi inti (KI) dan kompetensi dasar (KD)	9	
Jumlah				9

(Sugiyono (2015))

b. Validasi Ahli Materi

Satu orang dosen atau guru ahli materi mendapat validasi dari lapangan. Validasi ahli materi meliputi penilaian apakah materi sesuai dengan media dan apakah media sesuai dengan SK/KD. Untuk melengkapi kuesioner, beri tanda checklist (✓) pada kolom yang berisi kriteria penilaian di bawah ini.

No	Keterangan	Skor
----	------------	------

1.	Tidak sesuai, tidak tepat, tidak jelas dan tidak menarik	1
2.	Kurang tepat, kurang sesuai, kurang jelas, kurang menarik	2
3.	Tepat, sesuai, jelas, menarik	2
4.	Sangat tepat, sangat sesuai, sangat jelas, sangat menarik.	4

Tabel 3.2 Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Materi

No	Aspek yang dinilai	Indikator	Nomor instrument	Jumlah instrument
1.	Aspek materi	Materi yang disusun sesuai dengan kurikulum 2013	1	7
		Materi yang digunakan sesuai dengan media yang dikembangkan dan kompetensi inti (KI) dan kompetensi dasar (KD) sesuai materi	2	
		Tujuan dan indikator pencapaian sesuai materi	3	
		Ketepatan materi dengan kaidah bahasa Indonesia	4	
		Kesesuaian materi pada RPP yang dibuat sesuai dengan media dinding kata pohon keluarga dapat meningkatkan pemahaman siswa	5	
		Materi yang dikembangkan dalam media dinding kata pohon keluarga dapat meningkatkan pemahaman siswa	6	
		Materi yang dikembangkan dalam media dinding kata	7	

		pohon keluarga dapat meningkatkan motivasi siswa		
Jumlah				7

(Sugiyono (2016))

c. Angket Respon Siswa

Para peneliti telah mengembangkan angket tanggapan siswa untuk mengetahui bagaimana perasaan siswa terhadap media. Beri tanda centang pada setiap item pada daftar (√) pada kolom yang sesuai pada formulir tanggapan siswa.

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Angket Respon Siswa

No	Keterangan	Skor
1.	Tidak sesuai, tidak tepat, tidak jelas dan tidak menarik	1
2.	Kurang tepat, kurang sesuai, kurang jelas, kurang menarik	2
3.	Tepat, sesuai, jelas, menarik	2
4.	Sangat tepat, sangat sesuai, sangat jelas, sangat menarik.	4

No	Indikator	Nomor instrument	Jumlah instrument
1.	Pembelajaran bahasa Indonesia menggunakan media pembelajaran dinding kata pohon keluarga ini menarik dan tidak membosankan	1	8
2.	Materi pembelajaran bahasa Indonesia yang terdapat pada media dinding kata pohon	2	

	keluarga mudah dipahami		
3.	Dapat mengetahui peran dan susunan anggota keluarga setelah melihat media dinding kata pohon keluarga	3	
4.	Media dinding kata pohon keluarga di mainkan secara berkelompok	4	
5.	Peserta didik mampu menyusun kalimat yang sudah di acak menjadi 1 kalimat yang baik dan benar	5	
6.	Media pembelajaran dinding kata pohon keluarga dan LKS ini sangat membantu anda untuk meningkatkan kemampuan menyusun kalimat	6	
7.	Mempresentasikan hasil diskusi atau kerja kelompok di depan kelas	7	
8.	Warna dan hiasan media dinding kata pohon keluarga sabgat menarik	8	
Jumlah			8

(Sugiyono (2015))

1) Contoh Kisi-Kisi Soal

Kisi-kisi soal untuk mengukur kemampuan berpikir siswa kelas III

SDN 28 Mataram dalam menyusun kalimat.

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Soal

Mata Pelajaran	Kopetensi Dasar/ KD	Indikator Soal	Bentuk Soal	Jenjang Kemampuan	Jumlah Soal

				C1	C2	C3	
Bahasa Indonesia	3.10 Mencermati ungkapan atau kalimat saran, masukan dan penyelesaian masalah (sederhana) dalam teks tulis	<ul style="list-style-type: none"> Menyusun kata-kata acak menjadi kalimat saran yang sederhana Menulis kalimat saran dengan menggunakan kata-kata yang telah ditentukan oleh guru 	Uraian			√	4
	4.10 Memeragakan ungkapan kalimat saran, masukan dan penyelesaian masalah (sederhana) sebagai bentuk ungkapan diri menggunakan kosa kata baku dan kalimat efektif yang dibuat sendiri.		Uraian		√		3

3.7 Metode Analisis Data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah mendapatkan media pembelajaran yang valid, praktis dan efektif. Jika terpenuhi maka media pembelajaran yang dikembangkan sangat layak dan berkualitas.

1) Analisis Validasi Ahli Materi

Analisis data angket dapat dihitung dari nilai rata-rata validator dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$NV = xy \times 100\%$$

Keterangan:

NV = Nilai uji validasi produk

x = Jumlah skor

y = Skor maksimal

Dengan menggunakan rumus berikut, nilai rata-rata setiap validator akan dicari untuk mewakili nilai semua validator:

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

Keterangan:

p = Skor rata-rata

$\sum x_i$ = Jumlah skor validator ($x_{i-1} + x_{i-2} \dots x_{i-n}$)

n = Jumlah validator

Kriteria analisis nilai rata-rata untuk lembar validasi yang digunakan adalah sebagai berikut:

Tabel 3.5 Pedoman Skor Angket Para Ahli

No	Interval skor	Kriteria kevalidan
1.	$84\% < \text{skor} \leq 100\%$	Sangat valid
2.	$68\% < \text{skor} \leq 84\%$	Valid
3.	$52\% < \text{skor} \leq 68\%$	Cukup valid
4.	$36\% < \text{skor} \leq 52\%$	Kurang valid
5.	$20\% < \text{skor} \leq 36\%$	Sangat kurang valid

(Kusuma (2018: 67))

2) Analisis Kepraktisan Media

Penentuan kepraktisan media pembelajaran dilihat dari hasil penilaian respon peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran dari pelaksanaan pembelajaran di kelas.

Presentase respon siswa dihitung dengan menggunakan rumus.

$$P = xy \times 100\%$$

Keterangan:

P = Respon peserta didik

x = Jumlah skor

y = Skor maksimal

Rumus tersebut akan digunakan untuk mencari nilai rata-rata setiap siswa untuk mewakili respon dari semua respon.

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

Keterangan:

P = Rata-rata respon peserta didik

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

N = Jumlah peserta didik

Tabel 3.6 Pedoman Skor Angket Respon Peserta Didik

Interval/skor	Kriteria kevalidan
$84 < \text{skor} \leq 100\%$	Sangat praktis
$68 < \text{skor} \leq 84\%$	Praktis
$52 < \text{skor} \leq 68\%$	Cukup praktis
$36 < \text{skor} \leq 52\%$	Kurang praktis
$20 < \text{skor} \leq 36\%$	Sangat kurang praktis

(Kusuma (2018: 67))

3) Analisis Keefektifan Media

Persamaan mencari nilai n gain

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

Persamaan *gain value* digunakan untuk menghitung besarnya peningkatan keterampilan menyusun kalimat siswa. Perhitungan data kisi-kisi soal siswa dengan menggunakan rumus gain menghasilkan nilai score gain, yang kemudian dikategorisasikan menggunakan kriteria *score gain*. Tabel berikut merangkum apa yang dianggap normal. Hake (dalam Sari, 2018: 37):

Tabel 3.7 Kriteria Grain Skor Ternormalisasi

Kriteria peningkatan grain	Skor ternormalisasi
g-Tinggi	$g > 0,7$
g-Sedang	$g < 0,7$
g-rendah	$g \leq 0,3$

(Hake (dalam Sari, 2018))