

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN KARTU HURGAMA (HURUF,
GAMBAR, ANGKA) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
SISWA PADA TEMA 1 DIRIKU UNTUK SISWA KELAS 1 DI SDN 2
KURANJI TAHUN AJARAN 2023/2024**



OLEH:

RODIATUSSOLIHAH
2019A1H090

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS KEGUGURAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM

2024

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN KARTU HURGAMA (HURUF,
GAMBAR, ANGKA) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
SISWA PADA TEMA 1 DIRIKU UNTUK SISWA KELAS 1 DI SDN 2
KURANJI TAHUN AJARAN 2023/2024**

Telah memenuhi syarat dan disetujui:

Tanggal, 15 Juni 2023

Dosen Pembimbing 1

Dosen Pembimbing II


Haifaturrahmah, M.Pd
NIDN. 0804048501


Yuni Mariyati, M.Pd
NIDN. 0806068802

Menyetujui

PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Ketua Program Studi:


Haifaturrahmah, M.Pd
NIDN. 0804048501



HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN KARTU HURGAMA (HURUF,
GAMBAR, ANGKA) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
SISWA PADA TEMA 1 DIRIKU UNTUK SISWA KELAS 1 DI SDN 2
KURANJI TAHUN AJARAN 2023/2024**

Skripsi Atas Nama Rodiatussolihah Telah Mempertahankan Didepan Dosen
Penguji Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Mataram

Pada Tanggal, 7 Febuari 2024

Dosen Penguji

Haifaturrahmah, M.Pd

(Ketua) (.....)

NIDN. 0804048501

Nursina Sari, M.Pd

(Anggota) (.....)

NIDN. 0825059102

Baiq Desi Milandari, M.Pd

(Anggota) (.....)

NIDN. 0808128901

Mengesahkan

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM



Dekan,

Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd.Si

NIDN. 0821078501

HALAMAN PERNYATAAN

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

Nama : Rodiatussolihah

Nim : 2019A1H090

Program studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Judul Skripsi : Pengembangan Media Papan Kartu Hurgama (Huruf, Gambar, Angka) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tema 1 Diriku Untuk Siswa Kelas 1 Di SDN 2 Kuranji Tahun Ajaran 2023/2024.

Menyatakan hasil karya saya sendiri diajukan sebagai salah satu syarat untuk memenuhi persyaratan dalam memperoleh Gelar Sarjana Strata Satu (S1) Pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Mataram. Skripsi ini adalah murni gagasan, rumusan dan penelitian saya sendiri tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan bimbingan. Jika terdapat karya atau pendapat orang lain yang telah dipublikasikan, memang diacu sebagai sumber dan dicantumkan di daftar Pustaka

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

Mataram, 22 Maret 2024

Yang membuat pernyataan



Rodiatussolihah

NIM 2019A1H090



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 : Rodiatussolihah
NIM : 2019A1H090
Tempat/Tgl Lahir : Seloto, 09-07-2000
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : FKIP
No. Hp : 085 333 137 165
Email : rodiah020@gmail.com

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

Pengembangan Media Papan Kartu Hurgama (Huruf, gambar, angka)
Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tema 1 Diriku untuk Siswa
Kelas 1 Di SDN 2 KURANJI Tahun Ajaran 2023/2024

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, .. Senin 25 Maret .. 2024
Penulis



Rodiatussolihah
NIM. 2019A1H090

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 : Rodiatussolihah
NIM : 2019A1H090
Tempat/Tgl Lahir : Seloto, 09-07-2000
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : FKIP
No. Hp/Email : 085 333 137 165
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 Papan Kartu Hurgama (Huruf, Gambar, Angka) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tema 1 Diriku Untuk Siswa Kelas 1 Di SDN 2 KURAWI Tahun Ajaran 2023/2024

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, Senin 25 Maret 2024
Penulis

Mengetahui,
Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT



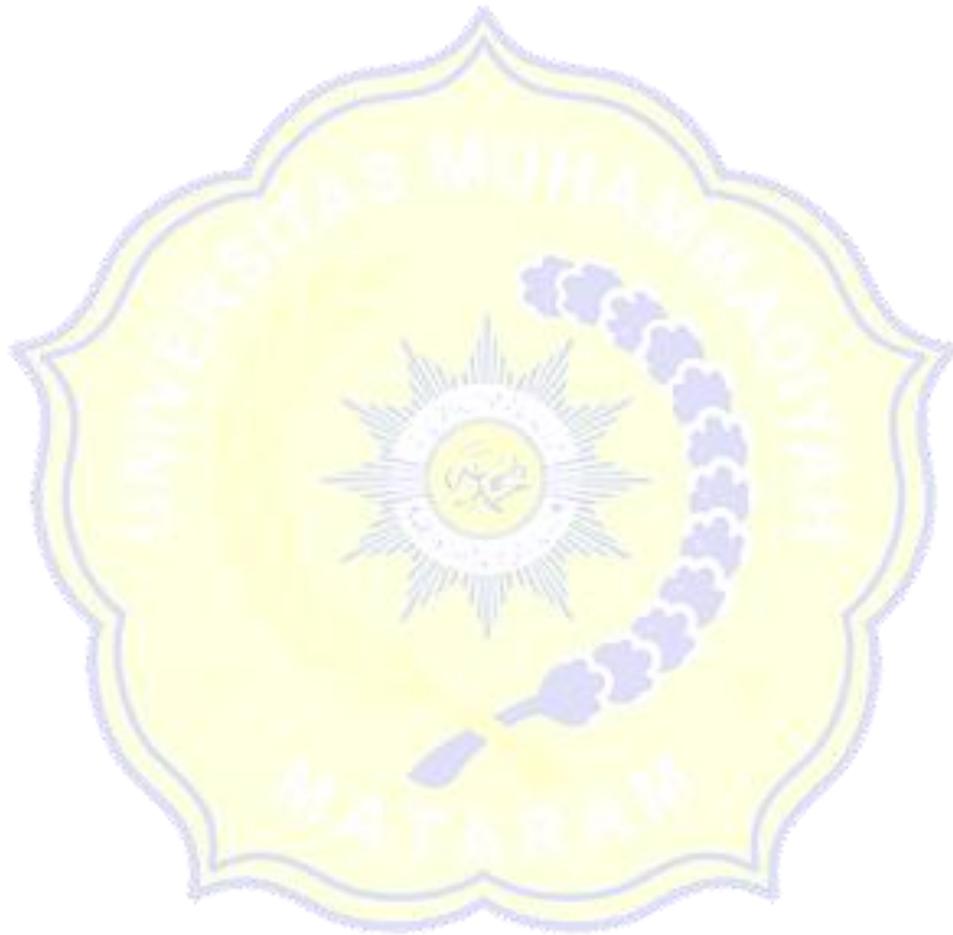
Rodiatussolihah
NIM. 2019A1H090

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

MOTTO

لنَّبِيِّنَ اِمَعَ جِرَهُ اَوْ يُعْطَى م سَلْ لَا اَنْ رُ : لِمَلِّمِ اِبْ طَا ، حَمَةِ اِبِّ طَالِبٍ : نَعْلَمِ اِبْ طَا

“Orang yang menuntut ilmu bearti menuntut rahmat: orang yang menuntut ilmu bearti menjalankan rukun Islam dan Pahala yang diberikan kepada sama dengan para Nabi”. (HR. Dailani dari Anas r.a)



PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik dan hidaya-Nya kepada penulis, sehingga dapat menyelesaikan skripsi dengan judul: **“Pengembangan Media Papan Kartu Hurgama (Huruf, Gambar, Angka) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tema 1 Diriku Untuk Siswa Kelas 1 Di SDN 2 Kuranji Tahun Ajaran 2023/2024.”**

Sholawat serta salam tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW beserta keluarga dan sahabatnya yang telah menunjukkan jalan yang diridhoi oleh Allah SWT serta pemahaman akan kebenaran iman dan islam sehingga mampu memilih mana yang hak dan mana yang batil.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis dapat arahan, bimbingan dan bantuan baik moral, material, maupun spiritual dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini, penyusun menyampaikan kata terimakasih kepada:

1. Untuk orang tua tercinta, untuk Abi saya Muhammad Alimin dan Umma aisyah yang telah mengirimkan do'a tanpa putus, serta dukungan dan motivasi.
2. Untuk kaka saya, sister Qoni'ah terimakasih untuk bimbingannya selama ini.
3. Ibu haifaturrahmah, M.Pd selaku dosen pembimbing pertama yang telah membantu dan membimbing penulis sejak penyusunan proposal penelitian sampai selesai skripsi ini.
4. dan Ibu Yuni Mariati, M.Pd selaku dosen kedua yang telah membantu dan membimbing penulis sejak penyusunan proposal penelitian sampai selesai skripsi ini.
5. Dosen-dosen PGSD yang telah membagi ilmunya selama 3,5 tahun ini.
6. Uswah dan Umul Kalsum teman sekaligus sahabat yang selalu memberi dukungan pada saat peneliti sedang memerlukan motivasi saat Menyusun skripsi.
7. Teman-teman seperjuangan Angkatan 2019 atas semangat dan motivasi yang telah diberikan pada penulis.

8. Untuk almamater tercinta
9. Semua pihak yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu yang telah membantu dan memberikan dukungan, saran dan motivasi untuk kelacaran menulis skripsi ini, penulis mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun. Semoga hasil penelitian ini memberikan manfaat bagi para pembaca yang akan melakukan penelitian serupa dalam bidang yang sama. Akhirnya semoga Allah memberikan kebaikannya, Aamiin

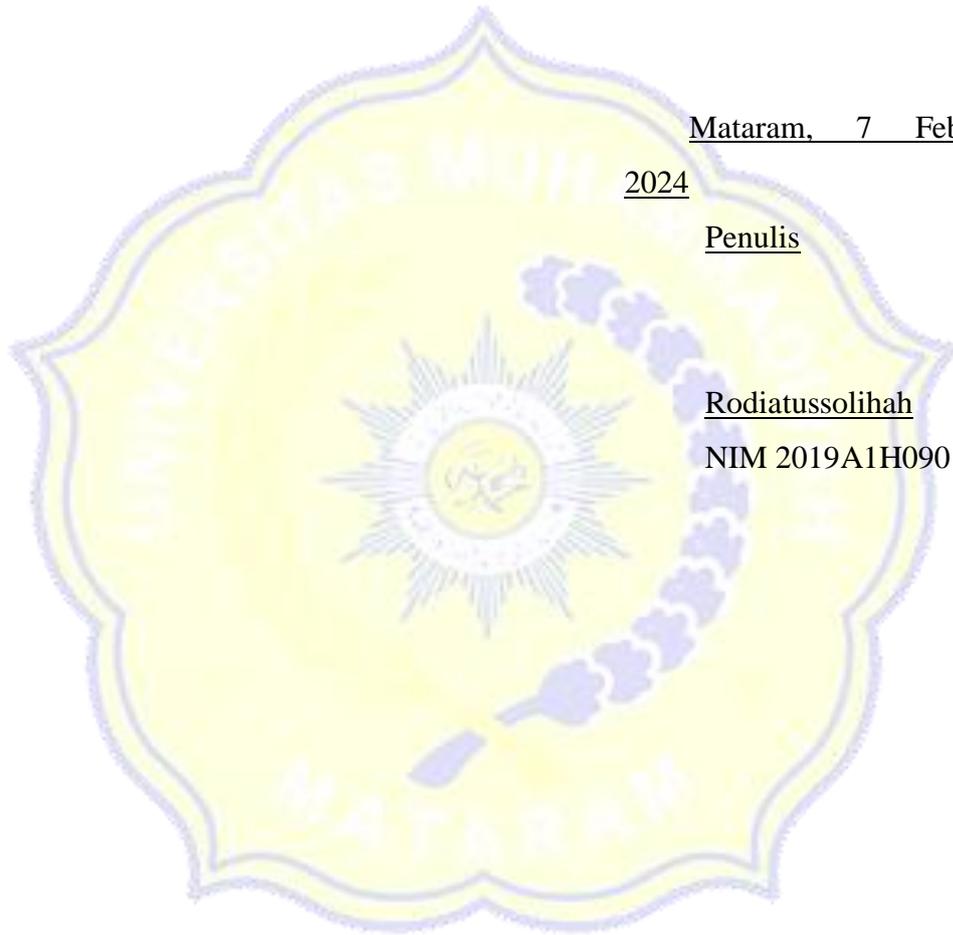
Mataram, 7 Februari

2024

Penulis

Rodiatussolihah

NIM 2019A1H090



KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, yang telah memberikan rahmat, taufik dan hidaya-Nya kepada penulis, sehingga penyusunan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Papan Kartu Hargama (Huruf, Gambar, Angka) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tema 1 Diriku Untuk Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar Tahun Ajaran 2023-2024” ini disusun sebagai syarat akhir penyelesaian studi satu (S1) pada program studi Pendidikan guru sekolah dasar fakultas keguruan dan ilmu Pendidikan.

Penulis menyadari penyusunan skripsi ini tidak dapat diselesaikan tanpa dukungan dan bantuan dari pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Dr. Abdul Wahab, M.Pd. sebagai Rektor Universitas Muhammadiyah Mataram.
2. Dr. Muhammad Nizaar, M,Pd.Si sebagai Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Mataram.
3. Haifaturrahmah, M,Pd. Sebagai ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram. Sekaligus sebagai dosen pembimbing 1.
4. Yuni Mariyati, M.Pd sebagai dosen pembimbing II. Dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan namanya satu persatu yang juga telah memberi kontribusi memperlancar penyelesaiannya proposal ini.

Penulis menyadari bahwa proposal ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, saran dan kritik konstruktif sangat penulis harapkan. Akhirnya penulis berharap proposal ini dapat memberi manfaat bagi pengembangan dunia Pendidikan.

Mataram, 15 Juni 2023

Penulis

RODIATUSSOLIHAH
NIM.2019A1H090

Rodiatussolihah 2019A1H090 **Pengembangan Media Papan Kartu Hurgama (Huruf Gambar Angka) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tema 1 Diriku Untuk Siswa Kelas 1 Di SDN 2 Kuranji Tahun Ajaran 2023/2024.** Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Universitas Muhammadiyah Mataram.

Dosen pembimbing I : Haifaturrahmah, M.Pd

Dosen Pembimbing II : Yuni Mariyati, M.Pd

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif yaitu media papan kartu hurgama (huruf gambar angka) untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada tema 1 diriku untuk siswa kelas 1 di SDN 2 Kuranji. Penelitian pengembangan ini menggunakan metode penelitian pengembangan *Borg and Gall* atau yang disebut dengan *Research and Development* (R&D) yang terdiri dari 10 tahapan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media papan kartu hurgama (huruf gambar angka) untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada tema 1 diriku untuk siswa kelas 1 di SDN 2 Kuranji berhasil dikembangkan dengan rata-rata validasi ahli media sebesar 81% **“sangat Valid”** sedangkan nilai yang diperoleh dari validasi ahli materi sebesar 95% **“sangat valid”**. Sedangkan untuk uji coba terbatas respon siswa memperoleh nilai dengan skor rata-rata 90% **“sangat praktis”** kemudian untuk uji coba lapangan untuk skor N-Gain skor pretest dan past-test sebesar 0,68% yang termasuk dalam kategori **“sedang”** dan nilai keterlaksanaan pembelajaran 87,66% **“sangat terlaksana”**. Jadi dapat disimpulkan berdasarkan data yang diperoleh hasil belajar siswa kelas 1SDN 2 Kuranji pada tema 1 Diriku subtema 2 Tubuhku pembelajaran ke-1 efektif.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Media Papan Kartu Hurgama, Hasil Belajar Siswa.

Rodiatussolihah, 2019A1H090. The Development of Hurgama Card Media (Alphanumeric Image Letters) to Improve Student Learning Outcomes in Theme 1 About Myself at Grade 1 Students of SDN 2 Kuranji in Academic Year 2023/2024. Department of Primary School Teacher Education (PGSD), Muhammadiyah University of Mataram.

First Supervisor : Haifaturrahmah, M.Pd

Second Supervisor : Yuni Mariyati, M.Pd

ABSTRACT

This study aims to produce valid, practical, and effective learning media, namely Hurgama card media (alphanumeric image letters) to improve student learning outcomes in Theme 1 About Myself for Grade 1 students at SDN 2 Kuranji. This development research uses the Borg and Gall development research method or known as Research and Development (R&D) which consists of 10 stages. The results of this study showed that the Hurgama card media (alphanumeric image letters) to improve student learning outcomes in Theme 1 About Myself at Grade 1 students of SDN 2 Kuranji have been successfully developed with an average media expert validation of 81% "very valid" while the value obtained from material expert validation is 95% "very valid". As for the limited trial, student responses obtained an average score of 90% "very practical" and then for the field trial, the N-Gain score for pretest and post-test is 0.68% which falls into the "medium" category and the learning feasibility value is 87.66% "very feasible". So, based on the data obtained, it can be concluded that the learning outcomes of Grade 1 students at SDN 2 Kuranji in Theme 1 About Myself sub-theme 2 My Body, lesson 1, are effective.

Keywords: *Learning Media, Hurgama Card Media, Student Learning Outcomes.*

MENGESAHKAN
SALINAN FOTO COPY SESUAI ASLINYA
MATARAM



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI.....	v
SURAT PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	vi
MOTO	vii
PERSEMBAHAN.....	viii
KATA PENGANTAR.....	x
ABSTRAK	xi
ABSTRACT	xii
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
LAMPIRAN.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar belakang.....	1
1.1 Rumusan masalah.....	5
1.2 Tujuan masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Spesifikasi Produk yang Diharapkan	6
1.5 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	7
1.6 Batasan Operasional.....	7
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Penelitian yang relevan	9
2.2 Kajian teori.....	11
2.3 Kerangka berfikir	36

BAB III METODE PENGEMBANGAN

3.1 Model pengembangan	38
3.2 Prosedur pengembangan	38
3.3 Uji coba produk.....	40
3.4 Subjek uji coba.....	41
3.5 Instrumen pengumpulan data	41
3.6 Metode analisis data.....	45

BAB IV HASIL PENGEMBANGAN

4.1 Penyajian data dan uji coba.....	51
4.2 Hasil uji coba produk.....	62
4.3 Pembahasan.....	65

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan	68
5.2 Saran.....	68

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

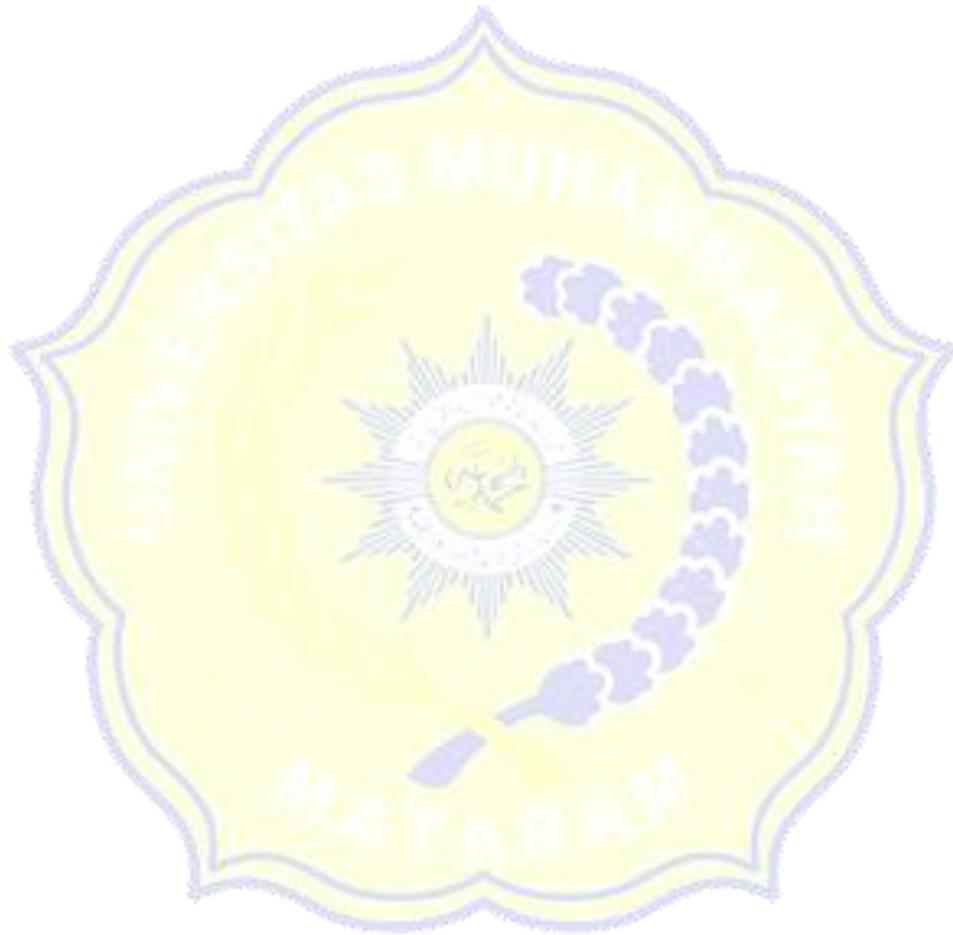


DAFTAR TABEL

Table 3.1 Kisi-Kisi Instrument Angket Validasi Ahli Materi.....	39
Table 3.2 Kisi-Kisi Instrument Lembar Validasi Media.....	40
Table 3.3 Kisi-Kisi Instrument Angket Respon Siswa	41
Table 3.4 Kisi-Kisi Soal Tes Pilihan Ganda Untuk Siswa Kelas 1	42
Table 3.5 Skala Penilaian Untuk Lembar Validasi	44
Table 3.6 Pedoman Skor Angket Respon Siswa.....	45
Table 3.7 Pedoman Skor Ketuntasan Hasil Belajar	46
Table 3.8 Kreteria Ketuntasan Siswa	46
Table 3.9 Indeks Presentase Tingkat N-Gain	47
Table 4.1 Validasi Ahli Materi.....	51
Table 4.2 Hasil Penilaian Validator Ahli Materi	53
Table 4.3 Validasi Ahli Media	54
Table 4.4 Hasil Penilaian Validator Ahli Media	55
Table 4.5 Hasil Keperaktisan Uji Coba Terbatas.....	62
Table 4.6 Hasil Keefektifan Uji Coba Lapangan	63

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.3 Bagan Kerangka Berfikir	34
Gambar 4.1 Revisi Hasil Uji Coba	57
Gambar 4.2 Penyempurnaan Produk Hasil Uji Coba	59



LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Ijin Penelitian	72
Lampiran 2 Surat Pernyataan Penelitian	73
Lampiran 3 Lembar Validasi Ahli Media 1,2 Dan 3	74
Lampiran 4 Lembar Validasi Ahli Materi 1,2 Dan 3	83
Lampiran 5 Lembar Respon Siswa Uji Lapangan Terbatas	89
Lampiran 6 Hasil Jawaban Siswa Uji Lapangan (Nilai Terendah)	91
Lampiran 7 Hasil Jawaban Siswa Uji Lapangan (Nilai Tertinggi)	94
Lampiran 8 RPP	97
Lampiran 9 Pre-Test Dan Post-Test	102
Lampiran Data Perolehan Nilai Keterlaksanaan Pembelajaran RPP	103
Lampiran Dokumentasi	105

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan memegang peranan penting dalam kehidupan manusia karena merupakan sarana untuk menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas baik pengetahuan maupun keterampilan. Manusia yang terpelajar mempunyai kemampuan berpikir kritis serta mempunyai kreativitas dan nilai tambah yang unggul, guna meningkatkan kualitas sumber daya manusia menyongsong era globalisasi. Di era globalisasi, sumber daya manusia yang berkualitas akan menjadi landasan utama dalam menciptakan kapasitas suatu negara. Oleh karena itu, pengembangan sektor pendidikan harus menjadi prioritas utama yang harus dilakukan pemerintah Indonesia guna melahirkan generasi bangsa yang mencerdaskan.

Pendidikan merupakan bidang yang strategis untuk mempersiapkan generasi penerus bangsa. Pendidikan dapat mengembangkan potensi siswa untuk mengetahui berbagai ilmu. Potensi yang dimaksud berupa keterampilan yang akan menjadi modal bagi peserta didik ketika terjun ke masyarakat. Pengetahuan merupakan sarana persaingan utama bagi mahasiswa dalam dunia kerja. Hal ini menunjukkan bahwa pendidikan merupakan aspek penting dalam pemberdayaan manusia.

Tujuan Pendidikan pada dasarnya ingin mencerdaskan peserta didik supaya dapat mensejahterahkan dirinya sendiri. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 menjelaskan bahwa, "Pendidikan Nasional adalah Pendidikan yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 yang berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan Nasional Indonesia, dan tanggap terhadap tuntutan zaman. "Melalui Pendidikan anak memperoleh suatu ilmu pengetahuan dan perubahan tingkah laku menjadi lebih baik. Pendidikan terdiri dari beberapa jenjang, diantaranya adalah Pendidikan dasar, Pendidikan menengah, dan Pendidikan lanjutan.

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

Menurut pendapat Samniah (2016:3) yang menyatakan bahwa, "membaca sebagai jantung Pendidikan". Adalah hal yang tidak dapat dipungkiri, karena membaca merupakan salah satu kemampuan dasar yang harus dimiliki oleh setiap siswa selain menulis dan berhitung. Kemampuan membaca menjadi dasar utama dalam memahami pembelajaran dengan membaca siswa akan memperoleh pengetahuan yang bermanfaat bagi pertumbuhan dan perkembangan daya nalar, social dan emosionalnya.

Berdasarkan hasil observasi SDN 2 Kuranji dapat disimpulkan bahwa pada saat menjelaskan materi di kelas, guru hanya menggunakan gambar yang ada di buku teks dan LKS, kemudian meminta siswa mengerjakan soal-soal latihan dari LKS. Dimana dalam proses pembelajaran tersebut media yang digunakan guru tersebut masih terbatas, hal ini dapat menyebabkan kesulitan bagi siswa dalam memahami berbagai hal yang berkaitan dengan materi yang di jelaskan. Diketahui ketuntasan maksimal (KKM) ada 15 siswa kelas 1 SDN 2 Kuranji, yang tuntas hanya 5 siswa (30%) sedangkan yang belum tuntas 10 siswa (70%). Kurangnya perhatian guru selama proses belajar mengajar di kelas menjadi penyebab rendahnya proporsi hasil belajar siswa dalam pembelajaran, bahwa suatu kelas dikatakan tuntas belajarnya atau dapat dikatakan tuntas secara klasikal apabila pada kelas tersebut kurang lebih 85% siswanya telah tuntas belajarnya. Hal ini merupakan poin penting yang perlu diingat oleh guru dalam memilih metode pembelajaran dan perangkat pengajaran bagi siswa, agar dapat menginspirasi dan memotivasi siswa untuk tekun dan pada akhirnya meningkatkan hasil belajar siswa tersebut.

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

Proses pembelajaran upaya untuk mengarahkan siswa kedalam proses belajar mengajar, sehingga memperoleh tujuan belajar yang ditetapkan sesuai dengan tujuan Pendidikan. Belajar adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh orang-orang dalam keadaan sadar untuk memperoleh konsep atau pengetahuan baru untuk membantu siswa mengalami perubahan perilaku yang relatif baik dalam berpikir, emosi, dan bertindak. Susanto (2012: 4). Oleh karena itu, keberhasilan suatu proses pembelajaran sangat di tentukan oleh kualitas dan kemampuan guru, terkait penting peran seorang guru maka salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas siswa salah satunya dengan cara pemilihan media yang sesuai dengan materi sekaligus dapat membantu siswa dalam kegiatan membaca.

Proses pembelajaran tidak lepas dari penggunaan media pembelajaran. Proses belajar mengajar akan berlangsung efektif jika didukung dengan tersedianya fasilitas pendukung. Penyediaan media dan metode pendidikan yang dinamis, fasilitatif, dan dialogis sangat penting bagi pengembangan potensi siswa secara optimal. Memang potensi siswa akan lebih terpacu jika didukung oleh beberapa sarana dan prasarana yang mendukung berlangsungnya proses interaksi. Dari sudut pandang pendidikan, media merupakan alat yang sangat strategis dalam menentukan keberhasilan proses belajar mengajar.

Dalam proses pembelajaran perlu adanya suatu cara yang dapat mendorong motivasi siswa, memahami dan memecahkan masalah serta melibatkan siswa secara aktif sehingga dapat menemukan solusi permasalahan dan mendorong pembelajaran yang berpusat pada siswa dan guru sebagai fasilitator saja. Guru perlu lebih kreatif dalam membantu dan mencari sarana bahan ajar yang cocok agar proses belajar mengajar dapat berlangsung sesuai dengan yang diharapkan.

Menurut Rosyid dan Sa'diyah (2019:7) Media dapat dianggap sebagai suatu alat atau segala bentuk saluran yang berperan sebagai perantara atau penyampai pesan dari pengirim (guru) kepada penerima pesan (siswa) dengan tujuan merangsang siswa dan membangkitkan minat belajar serta membantu guru. dan siswa dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Oleh sebab itu penggunaan media dalam proses pembelajaran mempengaruhi kondisi belajar siswa serta menimbulkan semangat dalam belajar. Adapun pengembangan media yang sesuai dengan analisis kebutuhan siswa yaitu melalui media "Papan kartu HURGAMA (huruf, gambar, angka)" dengan adanya media pembelajaran ini diharapkan dapat membantu siswa dalam kegiatan membaca sekaligus memahami materi pembelajaran.

Media papan kartu HURGAMA terdapat papan huruf, papan gambar. Sedangkan papan huruf merupakan papan yang berisikan kartu huruf sedangkan papan gambar merupakan papan yang berisikan kartu gambar. Tujuan dari papan kartu huruf sebagai alat untuk mengenal huruf serta bunyi huruf sehingga membantu siswa mengeja huruf-huruf menjadi sebuah kata sehingga dapat membantu siswa dalam kegiatan membaca, sedangkan papan kartu gambar merupakan media yang menunjukkan materi sehingga dapat membantu siswa dalam memahami materi yang akan diajarkan, dan kartu angka merupakan kartu yang dapat membantu siswa dalam kegiatan berhitung.

Menurut (Hasan, 2009: 65) kartu huruf adalah penggunaan sejumlah kartu sebagai alat bantu untuk belajar membaca dengan cara melihat dan

mengingat bentuk huruf dan gambar yang disertai tulisan dari makna gambar pada kartu. Hal sejalan dengan pendapat Arsyad (2012: 119) mengungkapkan bahwa kartu huruf adalah kartu abjad yang berisi gambar, huruf, dan simbol yang membantu meningkatkan kemampuan anak dalam mengingat gambar, huruf, dan simbol. Namun dalam penelitian ini kartu huruf dipisahkan dengan gambar sehingga menjadi kartu gambar hal yang bertujuan agar kartu gambar berisikan materi yang akan diajarkan dan menjadi sebuah petunjuk dalam Menyusun kartu huruf sehingga menjadi sebuah kata.

Berdasarkan hasil observasi tanggal 2 Agustus 2021, peneliti dilapangan yaitu dalam proses pembelajaran guru menyampaikan materi hanya menggunakan buku paket guru tidak menggunakan media dalam proses pembelajaran, sedangkan sebagian dari siswa belum lancar dalam membaca. Sedangkan membaca adalah alat yang berperan penting dalam kegiatan pembelajaran, kesulitan siswa dalam mengenal huruf, gambar dan angka juga menjadi permasalahan pada fase A untuk kelas 1 dan 2. Berdasarkan hal tersebut bahwa media papan kartu HURGAMA dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran dan dapat membantu siswa dalam kegiatan membaca.

Berdasarkan permasalahan siswa di SDN 2 Kuranji, sehingga perlu adanya penelitian dengan judul “Pengembangan Media Papan Kartu HURGAMA (huruf, gambar, angka) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tema 1 Diriku Untuk Siswa Kelas 1 Di SDN 2 Kuranji Tahun Ajaran 2023/2024”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dengan latar belakang permasalahan, peneliti dapat merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana design atau proses pengembangan media papan kartu HURGAMA untuk memperdayakan hasil belajar siswa kelas 1 di SDN 2 Kuranji?

2. Bagaimana kevalidan, keperaktisan, dan keefektivan media papan kartu HURGAMA pada tema diriku untuk siswa kelas 1 di SDN 2 Kuranji?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui design atau proses pengembangan media papan kartu HURGAMA untuk memperdayakan hasil belajar siswa kelas 1 di SDN 2 Kuranji
2. Untuk mengetahui kevalidan, keperaktisan, dan keefektivan media papan kartu HURGAMA pada tema diriku untuk siswa kelas 1 di SDN 2 Kuranji.

1.4 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Media pembelajaran papan kartu HURGAMA (huruf gambar angka) merupakan media pembelajaran dapat menunjang siswa dalam kegiatan belajar.

Konstruksi penelitian diantaranya: Bentuk awalnya seperti kotak setelah dibuka akan membentuk papan, panjang sebelum dibuka 50 cm, panjang setelah dibuka 100 cm, lebar 50 cm.

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

1. Papan Huruf dan papan gambar pada media ini berisikan kartu huruf dan kartu gambar. Papan HURGAM terbuat dari *corrugated* karton, ketika media HURGAMA masih belum buka, maka media HURGAMA tersebut akan berbentuk menyerupai kotak dengan ukuranya yang sudah dijelaskan sebelumnya. Pembentukan seperti ini bertujuan agar saat menyimpan media tersebut rapi dan tidak memakan tempat yang banyak, jika ingin digunakan tinggal membuka media papan HURGAMA akan membentuk sebuah papan.
2. Kartu huruf dan kartu gambar pada media ini merupakan kartu-kartu yang berisikan huruf-huruf dan berisikan gambar. Kartu huruf ini bertujuan untuk kegiatan belajar membaca siswa dengan cara

menggabungkan huruf-huruf hingga menjadi sebuah kata sederhana, Sedangkan kartu gambar berisikan materi dan juga sebagai petunjuk dalam menyusun kartu huruf apa saja yang digabungkan oleh siswa sehingga menjadi sebuah kata sesuai yang ada dalam gambar kartu angka merupakan kartu yang dapat membantu siswa dalam kegiatan mengenal angka-angka dapat digunakan untuk berhitung.

1.5 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi dari penelitian

- 1) Belum pernah dilaksanakan oleh guru dalam pemakaian media yang berguna sebagai alat bantu untuk memahami materi dan membantu siswa dalam kegiatan membaca siswa kelas 1 SDN 2 Kuranji
- 2) Media papan kartu HURGAMA (huruf gambar angka) bertujuan sebagai media bantu untuk siswa dalam memahami materi dan kegiatan membaca.
- 3) Guru dapat memakai dan memanfaatkan media papan kartu HURGAMA (huruf gambar angka) untuk kegiatan membaca.

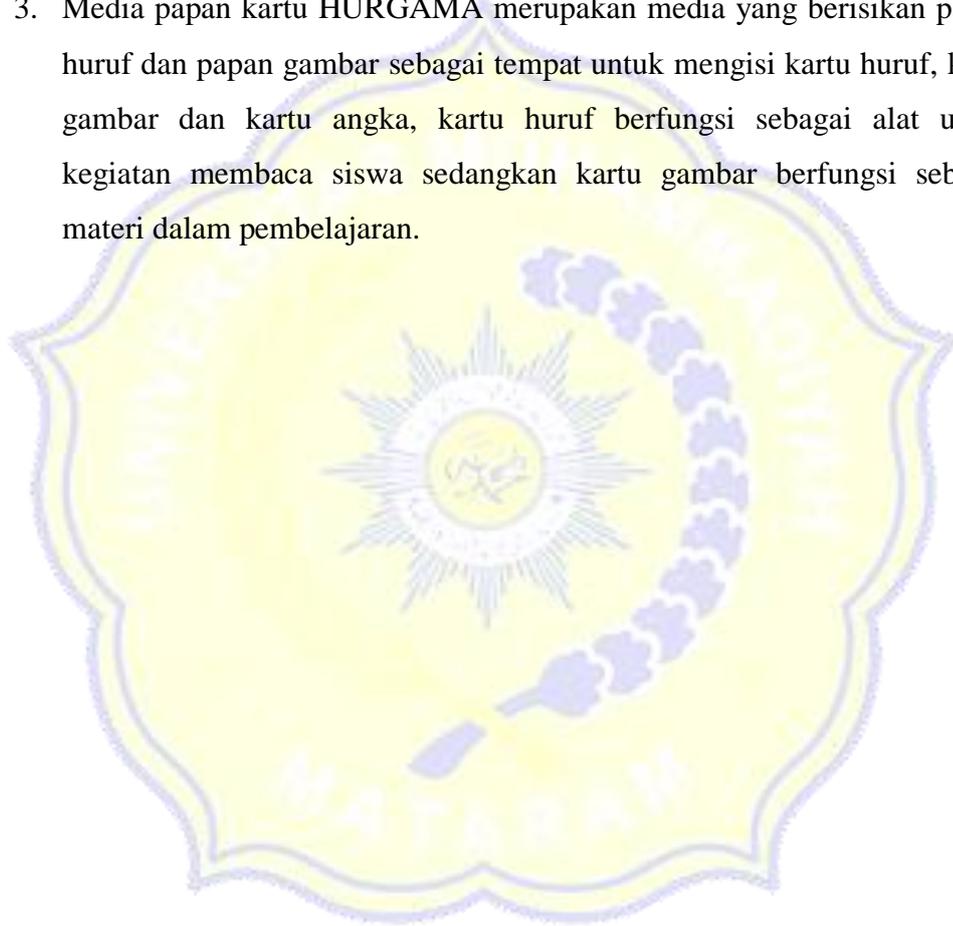
2. Keterbatasan pengembangan

- 1) Media papan kartu HURGAMA (huruf gambar angka) hanya bisa menampilkan yang berisikan gambar secara umum dan belum mendetail terkait masalah materi yang akan diajarkan.
- 2) Media papan kartu HURGAMA (huruf gambar angka) tidak memiliki audio sehingga kurang mendetail materi yang akan disampaikan.
- 3) Mengembangkan media papan kartu HURGAMA (huruf gambar angka) hanya bisa dipakai pada kelas rendah yaitu kelas 1 SDN 2 Kuranji.
- 4) Pengembangan media papan kartu HURGAMA (huruf gambar angka) hanya dikhususkan untuk subtema tubuh.

1.6 Batasan Operasional

Untuk menghindari salah satu penafsiran pada judul penelitian, jadi istilah untuk penelitian ini dijelaskan sebagai berikut:

1. Metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yaitu metode penelitian yang dipakai untuk membuat produk tertentu dan menguji validitas dan kepraktisan produk tersebut. Dalam penelitian ini, produk yang akan diuji adalah pengembangan pada media papan kartu HURGAMA (huruf gambar angka) pada tema Diriku subtema Tubuhku.
2. Media pembelajaran adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pembelajaran.
3. Media papan kartu HURGAMA merupakan media yang berisikan papan huruf dan papan gambar sebagai tempat untuk mengisi kartu huruf, kartu gambar dan kartu angka, kartu huruf berfungsi sebagai alat untuk kegiatan membaca siswa sedangkan kartu gambar berfungsi sebagai materi dalam pembelajaran.



BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Penelitian yang Relevan

Judul penelitian ini adalah “Pengembangan Media Papan Kartu HURGAMA (Huruf, Gambar, Angka) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tema 1 Diriku Untuk Siswa Kelas 1 Di SDN 2 Kuranji Tahun Ajaran 2023/2024 “Adapun penelitian yang sebelumnya diantara lain yaitu:

1. Ika Lestari (2021: 1) dengan judul “Pengembangan Media Papan Kartu HURGAMA (Huruf Gambar Angka) Pada Tema Diriku Untuk Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar “penelitian Ika Lestari adalah penelitian pengembangan yang menggunakan metode penelitian *Bord* dan *Gall* dilakukan pada tahap satu sampai dengan tahap enam yaitu pengenalan tahap umum uji coba produk di sekolah melalui peningkatan motivasi belajar siswa. Model pengembangan dalam penelitian ini *bord and Gall* yaitu 1) Potensi dan masalah 2) Pengembangan informasi, 3) Desain produk, 4) Falidasi desain, 5) Perbaikan desain, 6) Uji coba produk, 7) Revisi produk.

Persamaan dari peneliti ini yaitu sama-sama mengembangkan media papan kartu HURGAMA (Huruf, Gambar, Angka) dengan menggunakan metode penelitian *Bord* dan *Gall* dilakukan dari tahap pertama sampai tahap keenam yaitu pengenalan tahap umum pengujian produk di sekolah dengan meningkatkan daya pikir siswa. Sedangkan perbedaan dari penelitian ini yaitu peneliti menggunakan tema diriku sedangkan penelitian sekarang menggunakan tahap dengan cara meningkatkan hasil belajar siswa pada tema 1 tentang diriku. Dan peneliti sama-sama metode pengembangan R& D.

2. Maslich (2016:12) dengan judul “Pengembangan Media Papan Pintar Angka (Papika) Bagi Anak Kelompok A di Taman Kanak-Kanak Nasional Samirana Catur Tunggal Depok Sleman Yogyakarta”

penelitian Muslich merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan metode penelitian R&Q dengan model Borg and Gall, dimana hasil penelitian ahli materi dengan skor rata-rata 4,33 tergolong layak, berarti penelitian ahli media dengan skor rata-rata 4,47 termasuk kategori layak uji coba lapangan awal mendapatkan 4,47 termasuk kategori layak, Uji coba lapangan awal mendapat persentase 86,36% termasuk kategori kelayakan, uji lapangan dasar mendapat 93,81% termasuk kategori kesesuaian, dan uji lapangan mendapat persentase 94,48% termasuk kategori sesuai. Berdasarkan hal tersebut maka bahwa media papan pintar angka untuk Anak TK Nasional Samirona Kelompok A Tunggal Depok aman digunakan.

Perbedaan dari peneliti Maslich dengan penelitian sekarang adalah peneliti menggunakan media papan Kartu HURGAMA (Huruf, Gambar, Angka) untuk meningkatkan meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah dengan menggunakan tema Diriku, Sedangkan penelitian Maslich tentang pengembangan media papan pintar angka untuk mendukung anak kelompok A di TK Samirona Catur Tunggal, Depok, Sleman, Yogyakarta, dan penelitian Irma baru sampai pada tahap praktik komunikasi. Persamaan penelitiannya adalah sama-sama mengembangkan pembelajaran. media dan menggunakan model pengembangan Barg and Gall.

3. Magfi dan Suyadi, (2020:13) dengan judul “Pengaruh Media Papan Pintar Terhadap Kemampuan Kognitif Anak di Ra Al-Qodir Taman Sidoarjo” penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pembelajaran serta upaya meningkatkan perkembangan kognitif anak melalui media papan pintar pada anak kelompok TK A di Ra Al-Qodir kecamatan Taman Kabupaten Sidoarjo. Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif dengan subjek penelitian adalah anak prasekolah kelompok A Ra Al-Qodir. Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses pelaporan awal mendapat *feedback* yang baik dari siswa. Karena hasil tes ini mendapat skor 20 dari 25. Jika dihitung total

skornya, jika diberikan hasilnya adalah 75%. Dalam hal ini dapat dikatakan berkembang sesuai harapan. Dapat dikatakan bahwa penggunaan cara ini sepadan.

Perbedaan penelitian Magfi dan Suryadi dengan penelitian sekarang adalah peneliti menggunakan media papan kartu HURGAMA (Huruf, Gambar, Angka) untuk meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah SDN 2 Kuranji, Sedangkan penelitian Magfi dan Suyadi mengembangkan media papan pintar terhadap kemampuan kognitif anak di Ra- Al-Qodir Taman Sidoarjo. Pada penelitian Magfi dan Suyadi menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif sedangkan penelitian sekarang menggunakan pengembangan R& D.

2.2 Kajian Teori

2.2.1 Media Pembelajaran

1. Pengertian Media

Media berasal dari Bahasa latin *medius* yang artinya tengah, prantara atau pengantar yang akan membantu memperjelas materi pelajaran. Media pembelajaran merupakan wadah dari pesan, materi yang ingin di sampaikan dalam pembelajaran. Oleh sebab itu, media dapat dikatakan alat atau segala bentuk saluran sebagai perantara atau penyampai pesan, mulai dari pengirim (guru) hingga penerima pesan (siswa), dengan tujuan merangsang dan membangkitkan minat siswa dalam belajar serta membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran mencapai tujuan pembelajaran (Zaiful'Rosyid 2019:7)

Menurut Mariyati dkk (2021) penggunaan media oleh guru dikelas harus sesuai dengan materi dan metode pengajaran yang digunakannya. Menurut Nizaar, M (2020: 10-16) media pembelajaran merupakan factor yang sangat menentukan dalam peroses pembelajaran, terutama dalam pengembangan media di era teknologi kontemporer. Untuk itu membuat media pembelajaran membutuhkan berbagai bakat dari guru. Menggunakan alat-alat pendidikan yang cocok untuk peroses belajar mengajar.

Menurut Sanaky (2015) kata kunci dari media pembelajaran antara lain: adanya alat atau instrumen pengantar, adanya kegiatan menyalurkan informasi atau materi pembelajaran, adanya keterlibatan instrument pengantar, adanya kegiatan menyalurkan informasi atau materi pelajaran, adanya keterlibatan instrument fisik dalam menyalurkan materi pembelajaran, adanya sumber belajar yang merupakan soal di perolehnya materi pelajaran, dan berkaitan antara pelajar, mengajar, materi, dan tujuan pembelajaran. Menurut Sudjana dan Rifai (2010) konsep dasar media pembelajaran adalah adanya alat bantu mengajar yang merupakan bagian dari lingkungan belajar yang di optimalkan oleh pengajar.

Menurut Suprihatiningrum (2016:319) mengungkapkan bahwa Media pembelajaran diartikan sebagai alat dan bahan yang berperan sebagai perantara yang digunakan guru untuk menjelaskan materi pembelajaran guna memudahkan tercapainya tujuan pembelajaran.

Berdasarkan pendapat ahli menunjukkan kesimpulan bahwa media pembelajaran adalah perantara atau alat bantu pengantar untuk mengkomunikasikan informasi kepada penerima pesan yang diartikan sebagai alat bantu guru dalam mengkomunikasikan materi dan membantu siswa dalam memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap, dan pemahaman tentang materi pembelajaran. Menyajikan materi dalam rangka meningkatkan hasil belajar siswa yang diinginkan.

2. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Ada banyak jenis media yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Menurut Djamarah dan Zain (2006:11-13), dilihat dari jenisnya, media dibedakan menjadi banyak jenis, antara lain:

1. Media Auditif

Media auditif merupakan media yang hanya menggunakan suara atau hanya mengandalkan kemampuan audio. Contoh media auditif antara lain radio, kaset dan piringan hitam. Kelemahan

media ini adalah tidak dapat digunakan bagi siswa yang mempunyai gangguan pendengaran, seperti tuli dan lain-lain.

2. Media Visual

Media visual merupakan media yang lebih mengandalkan kemampuan visual atau menggunakan penglihatan saja. Contoh media visual antara lain film strip (rangkain film), slide (film bingkai foto, gambar, lukisan, dan cetakan).

3. Media Audio-Visual

Media audiovisual merupakan gabungan antara media auditif dan media visual, sehingga media audiovisual merupakan media yang mempunyai dua komponen yaitu suara dan gambar. Media audio visual dibedakan menjadi dua jenis, yaitu media audio visual senyap yang menampilkan suara dengan gambar diam seperti film suara dan cetakan suara, serta media audio visual animasi yang menampilkan gambar bergerak disertai audio seperti audio film atau audio cetak.

Harjonto (2006:11-12) mengungkapkan bahwa terdapat beberapa jenis media pendidikan yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran, antara lain sebagai berikut:

1. Media grafis disebut juga dengan media dua dimensi, yaitu media yang mempunyai ukuran panjang dan lebar, seperti grafik, gambar, foto, bagan, tabel, poster, kartun, komik dan lain-lain.
2. Media tiga dimensi adalah media yang berbentuk model seperti model balok, model penampang, model bertumpuk, model kerja, mock up, diorama dan lain-lain.
3. Media proyeksi adalah media yang menggunakan alat proyeksi seperti slide film, OHP, dll.
4. Pemanfaatan lingkungan hidup sebagai sarana penunjang pendidikan, khususnya pemanfaatan setiap aspek lingkungan hidup sebagai sarana pembelajaran.

Dari paparan diatas dapat disimpulkan bahwa media adalah segala bentuk yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi yang mampu merangsang pikiran, perasaan, perhatian serta kemampuan peserta didik untuk memahami materi pembelajaran secara jelas melalui proses belajar. Dalam hal ini media papan kartu HURGAMA termasuk dalam penelitian media visual, karena media ini hanya mengandalkan kemampuan penglihatan atau hanya menggunakan indera penglihatan saja. Media dapat di klarifikasikan menjadi 3 macam yaitu: 1) media visual contohnya seperti slides (filem bingkai foto, gambar, lukisan dan cetak.), 2) media auditif contohnya seperti radio, kaset, rekaman suara dan lain sebagainya. 3) media audio-visual contohnya seperti rekaman video, slide suara, dan kain sebagainya.

3. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

1. Fungsi media pembelajaran

Media sebagai komponen sistem pembelajaran, memiliki fungsi yang berbeda dengan fungsi komponen-komponen lainnya, yaitu sebagai komponen yang dimuati pesan pembelajaran untuk disampaikan kepada siswa. Dalam proses penyampaian

ya media pembelajaran dapat berfungsi dengan baik apabila media tersebut digunakan secara perorangan maupun kelompok. Fungsi utama media adalah menyampaikan materi pembelajaran sebagai alat penunjang pengajaran bagi guru dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan informasi kepada siswa. Media juga mempunyai beberapa fungsi khusus, antara lain: Media membantu siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran yang akan diajarkan guru.

Hal ini sepadat dengan Haryono (2015:49) yang mengatakan fungsi media sebagai berikut:

1. Mengatasi keterbatasan pengalaman siswa.

2. Memungkinkan interaksi langsung antara siswa dan lingkungannya.
3. Menginspirasi keinginan dan minat baru.
4. Membangkitkan motivasi anak dan merangsang belajar.
5. Menghadirkan pengalaman langsung kepada anak, dari yang konkrit hingga yang abstrak.
6. Memungkinkan siswa mengamati, membandingkan, dan mendeskripsikan objek dengan lebih mudah.

Fungsi utama media adalah menyediakan bahan pembelajaran sebagai alat. Memberikan bahan pembelajaran sebagai alat untuk memberikan pengajaran bagi guru dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan informasi kepada siswa. Media pembelajaran mempunyai beberapa fungsi, antara lain: media memudahkan siswa untuk memahami materi pembelajaran yang akan di ajarkan oleh guru.

2. Manfaat Media Pembelajaran

Secara umum manfaat media dalam pembelajaran adalah memperlancar intraksi guru dan siswa, dengan maksud untuk membantu siswa belajar secara optimal. Namun demikian secara khusus manfaat media pembelajaran dikemukakan oleh Kemp dan Dayton (1985) yaitu:

1. Menyampaikan materi pembelajaran dapat diseragamkan.
2. Proses pembelajaran lebih menarik
3. Media bisa menyampaikan informasi yang bisa didengar (audio) serta bisa dilihat (visual)
4. Proses pembelajaran menjadi lebih intraktif
5. Proses pembelajaran dapat terjadi dimana saja dan kapan saja.

Menurut pendapat dari Daryanto (2011:5) Media pembelajaran mempunyai banyak manfaat, antara lain memperjelas pesan agar tidak terlalu bertele-tele, mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indera, serta menciptakan kegairahan

belajar dan interaksi langsung antara peserta didik dengan sumber belajar.

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

1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga memotivasi mereka untuk belajar.
2. Makna materi pembelajaran akan lebih jelas sehingga siswa dapat lebih memahami dan membantu siswa menguasai tujuan pembelajaran dengan lebih baik.
3. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar karena tidak hanya mendengarkan penjelasan guru tetapi juga mendengarkan kegiatan lain seperti mengamati, melakukan, dan mendemonstrasikan.

Keberhasilan proses pembelajaran tergantung pada tingkat pemahaman siswa terhadap konsep yang dipelajari. Oleh karena itu, guru sebagai pengajar memegang peranan penting dalam persiapan kelas dan sekolah harus menyediakan fasilitas yang memadai atau sesuai agar ilmu yang diperoleh siswa dalam proses pembelajaran menjadi berguna. Manfaat pembelajaran yang diungkapkan oleh Satrianawati (2018:9) antara lain:

1. Memudahkan guru dalam menjelaskan materi pembelajaran.
2. Siswa lebih mudah memahami konsep materi karena konkret medianya, konkret pemahamannya.
3. Memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran.
4. Mendorong minat guru dalam belajar dan mengajar.
5. Membangkitkan minat belajar siswa.
6. Meningkatkan kualitas hasil belajar guru.
7. Siswa memahami pelajaran lebih dalam dan utuh.

Berdasarkan beberapa pandangan tersebut bisa disimpulkan bahwa fungsi serta manfaat media pembelajaran yaitu alat bantu yang berperan sebagai perangsang minat serta ketertarikan siswa

untuk belajar serta bisa memudahkan rasa ingin tau serta semangat belajar pada siswa, sehingga siswa tidak cepat merasa jenuh dalam kegiatan pembelajaran.

2.2.2 Media pembelajaran Papan Kartu HURGAMA (huruf gambar angka)

1. Pengertian media papan kartu HURGAMA (huruf gambar angka)

Media papan kartu HURGAMA adalah media yang berisikan kartu huruf dan kartu gambar serta kartu angka, tujuan pengembangan materi menulis abjad adalah untuk mengetahui kepraktisan materi pembelajaran. Media ini juga hanya menampilkan huruf dan gambar yang bisa dilihat, jadi media papan kartu HURGAMA termasuk media visual, hal ini didukung oleh pandangan Suprihatiningrum (2016:323) yang mengatakan bahwa media visual adalah media yang menampilkan gambar atau objek saja. Media visual muncul dalam bentuk gambar seperti lukisan atau foto yang menunjukkan seperti apa suatu objek dalam kaitannya dengan konsep, struktur, dan isi materi.

1) Kartu huruf, kartu gambar serta kartu angka

Kartu huruf dan kartu gambar adalah kartu-kartu yang berisikan huruf dan berisikan gambar. Kartu huruf adalah salah satu media pembelajaran yang disukai anak dalam belajar membaca permulaan. Dengan metode bermain menebak huruf dan Menyusun huruf sesuai gambar anak-anak akan merasa lebih senang untuk belajar. Kartu huruf sendiri memiliki fungsi yaitu untuk kegiatan belajar membaca siswa dengan cara menggabungkan huruf-huruf sehingga menjadi sebuah kata atau menjadi sebuah susunan kalimat sederhana.

Sedangkan kartu gambar berisikan materi dan juga sebagai petunjuk huruf apa saja yang digabungkan oleh siswa sehingga menjadi sebuah kata sesuai yang ada dalam gambar.

Media kartu gambar atau *flashcard* merupakan media kartu yang berisikan gambar, yang dimana gambar tersebut dapat berasal

dari buatan sendiri ataupun gambar (foto) yang sudah ada dan digunakan untuk memudahkan siswa saat proses belajar. Sedangkan kartu angka sendiri berfungsi untuk mengenal angka dan bilangannya, kartu angka atau alat peraga kartu adalah alat-alat atau perlengkapan yang digunakan oleh seorang guru dalam mengajar yang berupa kartu dengan bertuliskan angka sesuai dengan tema yang diajarkan. Alat peraga kartu adalah alat bantu bagi anak untuk meningkatkan pelajaran. Alat peraga kartu huruf dapat menimbulkan kesan dihati sehingga anak-anak tidak mudah melupakannya.

Menurut Hasan (2009:65), kartu huruf digunakan sebagai alat untuk membantu orang belajar membaca dengan melihat dan menghafal bentuk huruf dan gambar, serta menuliskan ide, makna dari gambar tersebut. Alat peraga kartu adalah alat untuk menjelaskan yang sangat efektif, misalnya: untuk menjelaskan usia, ciri khas, karakter atau sifat dari seorang tokoh. Dengan alat peraga, gambar lebih jelas dari pada dijelaskan dengan kata-kata saja, sehingga anak dapat menghayati karakter tokoh yang diceritakan. Untuk menjelaskan situasi sebuah tempat, misalnya keadaan sebuah kota, bangunan dan sebagainya, dengan gambar akan lebih jelas dari pada di ceritakan secara lisan saja. (Yuliani, 2012:10)

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

Berdasarkan yang dikemukakan oleh para ahli diatas maka di simpulkan bahwa media papan kartu HURGAMA merupakan media yang dapat membantu siswa dalam kegiatan pembelajaran. sehingga siswa memahami materi dan membantu siswa dalam

kegiatan membaca siswa, sehingga siswa mampu meningkatkan kemampuan membaca dan dapat mempengaruhi hasil belajar yang dimiliki oleh siswa itu sendiri.

2. Tujuan Penggunaan Media Papan Kartu HURGAMA

Tujuan penggunaan media pembelajaran secara umum adalah untuk membantu guru menyampaikan pesan atau materi pembelajaran kepada siswanya agar pesan tersebut lebih mudah dipahami, menarik, dan dinikmati siswa. Munandhi (2013:47) keberadaan media khususnya media pembelajaran memang menjadi hal yang diinginkan oleh guru dan siswa agar terjadi interaksi pembelajaran yang maksimal untuk mencapai hasil pembelajaran yang tepat.

Media pembelajaran adalah segala alat pengajaran yang digunakan untuk membantu menyampaikan materi pelajaran kepada siswa dengan cara yang lebih menyenangkan, dan lebih menyenangkan dalam proses belajar mengajar, sehingga memudahkan pencapaian tujuan-tujuan pembelajaran dan siswa juga mendapatkan pengalaman berbeda dari sebelumnya.

Media papan kartu HURGAMA ini diterapkan pada kelas 1 dengan tujuan membantu siswa lancar dalam membaca kosa kata sederhana, memahami materi serta membantu guru untuk menyampaikan materi. Media ini berguna dalam memudahkan siswa untuk memahami pembelajaran, khususnya pada tema 1 “Diriku” khususnya pada subtema “Tubuhku”. Adanya media papan kartu HURGAMA bisa membantu siswa dalam memahami kosa-kata tentang bagaimana anggota tubuh manusia memakai kartu gambar langsung serta siswa membaca gambar anggota tubuh memakai kartu huruf, oleh karena itu proses pembelajaran menggunakan media papan kartu HURGAMA akan membuat siswa lebih senang serta pembelajaran lebih bermakna.

3. Kelebihan dan Kekurangan Media Papan Kartu HURGAMA

1) Kekurangan Media Papan Kartu HURGAMA (huruf gambar angka)

Pada dasarnya media yang kita gunakan pasti memiliki kekurangan, media papan kartu HURGAMA (huruf gambar angka) memiliki kekurangan antara lain yaitu kartu gambar hanya menampilkan gambar yang secara umum tidak secara detail atau terperinci, kita ambil contoh anggota tubuh yaitu kuku peneliti lantas serta-merta menggunakan gambar jari tangan tanpa menunjukkan bahwa kuku juga merupakan anggota tubuh. Penggunaan media ini tidak menggunakan audio media papan kartu HURGAMA hanya menggunakan tulisan dan gambar sehingga media ini kurang mendetail materi yang akan di sampaikan. (Rosid, Sa'adiyah dan Septiana, 2019:76)

2) Kelebihan Media Papan Kartu HURGAMA (huruf gambar angka)

Kelebihan penggunaan media papan kartu HURGAMA (huruf gambar angka) yang diadaptasi dari kelebihan media visual menurut (Rosyid, Sa'adiyah dan Septiana, 2019:75) antara lain:

1. Dapat digunakan berkali-kali dengan penyimpanan yang praktis.
2. Dapat menanamkan konsep yang benar
3. Memudahkan guru dalam menjelaskan materi
4. Siswa menjadi senang sebab belajar melalui bermain.
5. Siswa lebih gampang memahami materi sebab ada media yang dapat digunakan secara langsung.

Kartu gambar dan huruf dicetak dan di laminating sehingga tahan lama serta tidak mudah rusak. Pokok utama dalam media ini yaitu Styrofoam serta kardus *Corrugated* karton yang dibentuk menjadi kotak, tujuannya agar kartu huruf dan kartu gambar tidak berserakan atau berceceran kemana-mana.

4. Cara Membuat Media Papan Kartu HURGAMA

Pembuatan media papan kartu HURGAMA dilakukan dengan beberapa tahapan yaitu:

- a. Menyiapkan bahan seperti Styrofoam, kardus, kertas origami, lem, double tape, spidol kecil dan besar.
- b. Menyiapkan alat seperti lempeng, gunting, penggaris dan katek.
- c. Mencari gambar anggota tubuh sesuai dengan tema yang di ambil.
- d. Membuat rancangan untuk media yang akan dibuat.
- e. Melaminating kartu gambar agar tidak mudah rusak.
- f. Membuat gelas hitung untuk penjumlahan dan pengurangan.

5. Cara Penggunaan Media Papan Kartu Hurgama (Huruf Gambar Angka)

Cara penggunaan media papan kartu HURGAMA sangat mudah dan menyenangkan serta melatih ketelitian siswa menurut Eli Iyawati (2005:72) menyebutkan bahwa Langkah-langkah bermain kartu huruf adalah dengan mengambil kartu huruf satu persatu, dari penjelasan tersebut, untuk penelitian ini peneliti mengadaptasi dan menguraikan serta mengembangkan langkah-langkah ketika pemakaian media papan kartu HURGAMA yaitu:

1. Mempersiapkan media papan kartu HURGAMA yang akan dipakai dalam pembelajaran.
2. Memberi tahu tema pembelajaran serta menjelaskan cara pemakaian media dan memberi contoh pemakaian media terlebih dahulu.
3. Guru menunjukkan gambar-gambar sesuai dengan tema.
4. Tunjukkan pada siswa kartu gambar yang ada pada papan gambar.
5. Tempelkan kartu huruf pada papan kosong sesuai dengan kartu gambar yang ditunjukkan.
6. Maka siswa akan mengeja atau membaca huruf-huruf yang telah disusun menjadi sebuah kata.

7. Begitu pula dengan kartu angka menyusun terlebih dahulu kartu angka pada papan kosong dan siswa akan mengira jawaban mereka dengan cara memasukkan pipet kedalam gelas hitung dengan benar.

6. Hasil Belajar

1) Pengertian Hasil Belajar

Rifa'I (2012) mengatakan bahwa Hasil belajar dapat diamati dari sikap siswa terhadap keterampilan dan pengetahuan setelah mengalami pengalaman belajar. Artinya proses belajar yang dilalui seseorang dan menentukan sikapnya. Siswa patuh terhadap proses pembelajaran dan mempunyai sikap yang baik.

Sujana (2018:33) Kusuma mengatakan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku setelah proses pembelajaran, dan bahwa semua perubahan dari proses pembelajaran adalah hasil belajar yang menyebabkan orang berubah sikap dan perilakunya meningkat. Artinya perubahan perilaku seseorang juga akan mengakibatkan hasil belajar siswa.

Crow & Crow Juwaidin (2015:129) mendefinisikan belajar sebagai memperhatikan perolehan kebiasaan, pengetahuan serta sikap. Ini berarti bahwa belajar memungkinkan individu beradaptasi dengan masalah pribadi dan sosial, karena konsep perubahan adalah unik untuk belajar.

Dari beberapa pendapat ahli di atas, semua proses belajar, seperti perubahan pengetahuan (kognisi), perubahan sikap dan perilaku (emosi), dan perubahan keterampilan (psikomotor), dapat mempengaruhi hasil belajar.

2) Macam-Macam Hasil Belajar

Ada berbagai macam hasil belajar, seperti pemahaman konseptual (kognisi), keterampilan proses (aspek gerak dan mental) serta sikap siswa (aspek emosional). Dalam konteks ini, Brom

Juwaidin (2015:49) membedakan ketiga hal tersebut. Bisa dijelaskan lebih rinci sebagai berikut:

1. Pemahaman konseptual (domain Kognitif) mencakup keterampilan yang diharapkan setelah menyelesaikan proses pendidikan dan pembelajaran. Keterampilan ini meliputi pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, integrasi dan evaluasi. Keenam keterampilan itu bersifat hierarkis.
2. Keterampilan proses (aspek prakomotor) adalah keterampilan yang terdiri dari kuadrat, kesiapan, dan respons terbimbing.
3. Keterampilan sikap (aspek emosional) berupa keterampilan menerima, mendesain, dan karakterisasi.

Hasil belajar adalah ketika seseorang belajar bahwa ada perubahan dalam perilakunya. Misalnya berubah dari tidak tahu menjadi tahu, dari awalnya tidak memperhatikan dan tidak mengerti menjadi mengerti. (Slamet, 2003:275).

Bloom dan Karthwohl dalam Sadjana (2016:2223) mengemukakan tiga bidang dasar yang menjelaskan klarifikasi hasil belajar, seperti kognisi, emosi, dan psikomotorik. Pada prinsipnya pernyataan hasil belajar ideal mencakup seluruh aspek psikologis yang berubah akibat pengalaman dan proses belajar siswa. Kunci utama untuk memperoleh ukuran dan data kinerja siswa adalah mengetahui secara umum indikator-indikator yang berkaitan dengan jenis keberhasilan yang perlu ditunjukkan atau diukur.

Indikator hasil belajar menurut Benjamin S. Bloom dengan *Taxonomy of Education Objectives* membagi tujuan Pendidikan menjadi tiga ranah. Yaitu ranah kognitif, efektif, dan psikomotorik. Pengembangan dari masing-masing ranah dapat kita lihat dibawah ini.

- 1) Rana kognitif yaitu untuk melatih kemampuan intelektual siswa. Diarea ini siswa dapat melakukan tugas-tugas intelektual.

- 2) Rana afektif adalah ranah yang berkaitan dengan sikap dan nilai. Rana afektif adalah mempunyai perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, percaya diri serta santun.
- 3) Rana psikomotorik yaitu menyajikan pengetahuan factual dalam Bahasa yang jelas, sistematis serta logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dalam tindakan yang mencerminkan anak yang beriman serta berakhlak mulia. Area psikomotor berkaitan erat dengan kemampuan melakukan aktivitas fisik dalam kaitannya dengan subjek.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, bisa kita simpulkan bahwa hasil belajar adalah penilaian akhir proses dari perspektif tiga bidang yang meletakkan klarifikasi hasil belajar. Artinya hasil belajar meliputi ranah kognitif, ranah emosional, dan ranah psikomotor. Namun peneliti membatasi pada aspek kognitif meliputi pengetahuan, pemahaman, penerapan, dan analisis. Hal ini akan terlihat nantinya dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung.

Dalam hal ini tingkat berfikir kognitif menurut Taksonomi Bloom adalah segala aktifitas yang menyangkut otak dibagi menjadi 6 tingkatan antara lain:

1. C1 (pengetahuan)

Mengingat, adalah upaya untuk memulihkan pengetahuan dari ingatan masa lalu, baik yang baru diperoleh atau yang sudah lama diperoleh. Pengetahuan dapat dibedakan menjadi 3 bagian, antara lain: 1) pengetahuan tentang hal-hal yang mendasar, 2) pengetahuan tentang bagaimana melakukan hal-hal pokok, 3) pengetahuan tentang hal-hal yang bersifat umum (mengingat dan menyebutkan).

2. C2 (pemahaman)

Pemahaman berkaitan dengan inti sesuatu, seperti pemahaman atau pengertian yang membuat seseorang mengetahui isi dari komunikasi. Seperti pesan, bacaan, dan komunikasi memerlukan kemampuan untuk menjelaskan, menerangkan, dan merangkum informasi secara efektif.

3. C3 (penerapan)

Yaitu proses yang kontinyu, Dimulai dengan siswa menyelesaikan masalah dengan mengikuti prosedur yang telah ditetapkan dalam buku atau standar yang sudah diketahui (seperti perhitungan, pembuktian, dan pelengkapan).

4. C4 (analisis)

Yaitu menyelesaikan suatu masalah dengan mengidentifikasi setiap bagian dari masalahnya dan mencari hubungan antara setiap bagian tersebut, serta menentukan bagaimana hubungan tersebut menyebabkan masalah (menyortir, membedakan, dan membagi).

5. C5 (menciptakan)

Yaitu Memanfaatkan proses berpikir, menggabungkan elemen-elemen secara simultan untuk menciptakan sebuah kesatuan yang memandu siswa dalam menciptakan produk baru dengan mengkordinasikan beberapa elemen menjadi bentuk atau pola yang berbeda dari sebelumnya (menyusun, merancang, dan menata ulang).

6. C6 (Evaluasi)

Menyusun bahan ajar dan strategi pembelajaran sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Berkaitan dengan pengukuran kuantitatif atau nilai bahan atau teknik untuk mencapai standar tertentu (menganalisis, mengevaluasi, dan menginterpretasikan).

Dari penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa studi ini bertujuan untuk mengevaluasi keterampilan dasar dan pencapaian belajar dengan menggunakan indeks pertanyaan untuk mengukur kinerja. Penelitian ini menggunakan pertanyaan berdasarkan taksonomi Bloom tingkat C1.

3) Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Slameto (2010:54) Hasil belajar yang diperoleh oleh seorang siswa merupakan hasil dari interaksi antara berbagai faktor yang memengaruhinya, baik faktor internal maupun eksternal yang berasal dari individu tersebut. Memahami faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar sangatlah penting, karena hal itu dapat membantu siswa dalam mencapai hasil belajar yang terbaik. Prestasi akademik siswa dipengaruhi oleh tiga faktor utama, termasuk:

1. Faktor internal (faktor dari dalam siswa) yang kondisi jasmani dan rohani siswa.
2. Faktor eksternal (faktor dari luar siswa) yakni kondisi lingkungan di sekitar sekolah.
3. Faktor pendekatan belajar (*approach to learning*) yakni Jenis usaha pembelajaran siswa melibatkan strategi dan teknik yang mereka gunakan untuk mempelajari materi pelajaran.

Dolyono (2007:55-60) mengemukakan factor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar sebagai berikut:

1. Faktor internal (yang berasal dari dalam diri) antara lain Kesehatan, intelegensi dan bakat, minat dan motifasi dan cara belajar.
2. Faktor eksternal (yang berasal dari luar diri) yaitu keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan.

Banyak faktor tersebut sering berhubungan dan saling memengaruhi dalam banyak hal. Seorang murid yang memiliki

kecenderungan konservatif terhadap pengetahuan atau didorong oleh faktor eksternal, umumnya cenderung menggunakan pendekatan belajar yang ringkas dan tidak terperinci. Sebaliknya, seorang siswa dengan kecerdasan di atas rata-rata dan mendapat dukungan positif dari orang tua, mungkin akan memilih metode belajar yang lebih efektif untuk meningkatkan prestasi belajarnya. Oleh karena itu, karena pengaruh faktor-faktor tersebut, terdapat siswa-siswa yang mencapai prestasi tinggi, sementara yang lain meraih prestasi rendah atau bahkan gagal sepenuhnya.

Seorang guru yang memiliki kualifikasi dan keahlian yang baik diharapkan dapat memprediksi kemungkinan-kemungkinan timbulnya kelompok siswa yang menunjukkan tanda-tanda kesulitan dengan berusaha mengidentifikasi dan mengatasi hambatan-hambatan dalam proses belajar mereka. Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa terdapat dua faktor yang memengaruhi proses belajar yaitu:

1. Factor internal, antara lain: Kesejahteraan fisik dan mental siswa, perkembangan atau pertumbuhan, kecerdasan, minat, praktek dan kebiasaan belajar, motivasi personal dan pandangan terhadap diri sendiri.
2. Factor eksternal, antara lain: Cara belajar, lingkungan keluarga, pengajar dan metode mengajar, kesempatan yang ada, dan dorongan sosial semuanya memiliki dampak besar dalam proses pendidikan seseorang.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar dipengaruhi oleh factor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar seorang siswa berasal dari siswa itu sendiri, baik itu intelek, bakat, maupun minat yang dimiliki siswa tersebut, dapat disimpulkan bahwa factor internal dan eksternal, elemen keduanya adalah elemen eksternal. Baik siswa, keluarga, guru, media pembelajaran, masyarakat maupun lingkungan sekolah.

2.2.4 Materi Pembelajaran Tema Diriku Subtema Tubuhku

Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang mengaitkan beberapa muatan mata pelajaran kedalam satu tema pembelajaran. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, Buku Guru Kelas 1 Tema Diriku Subtema Tubuhku Tematik Kurikulum 2013 Materi subtema tubuhku sebagai sumber untuk mengembangkan media pembelajaran dengan muatan pembelajaran sebagai berikut:

1. Bahasa Indonesia

- a) Menentukan kosakata yang berhubungan dengan bagian-bagian anggota tubuh seperti dahi, mata, hidung, jari, kaki.
- b) Menyusun gambar sesuai nama bagian anggota tubuh misalnya mata: M-a-t-a, dagu: D-a-g-u, hidung: H-i-d-u-n-g,
- c) Menentukan kosakata yang berhubungan dengan bagian-bagian anggota tubuh seperti: dahi, mata, hidung, jari, kaki.

2. Matematika

Materinya yaitu menghitung jumlah anggota tubuh Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar kelas pemula atau kelas 1 dimulai dari mengenal jumlah bilangan dan lambing bingnya dengan urutan:

Mengenal bilangan 1 sampai 5 mengenal bilangan nol, mengenal bilangan 6 sampai 10, mengenal bilangan belasan 11 sampai 19, mengenal bilangan 20 sampai 99. Pengenalan bilangan cacah efektif jika digunakan objek-objek sehari-hari misalnya gambar yang menggunakan anggota tubuh seperti: menghitung jumlah jari tangan yang kanan dan kiri. Seperti membaca 1 Sa-tu, 2 Du-a, 3 Ti-ga dan seterusnya.

3. PPKN

- a) Mengetahui perilaku tata tertib di rumah
- b) Mengetahui tata tertib di sekolah

2.2.5 Karakteristik Siswa Sekolah Dasar

Setiap individu memiliki ciri dan sifat atau karakteristik bawaan dan karakteristik yang di peroleh dari pengaruh lingkungan. Karakteristik bawaan adalah karakteristik turunan yang dimiliki sejak lahir, baik yang menyangkut factor biologis maupun factor social psikologis. Karakteristik yang berkaitan dengan perkembangan factor biologis maupun factor social psikologis. Karakter yang berkaitan dengan perkembangan factor biologis cenderung lebih bersifat tetap, sedangkan karakteristik yang berkaitan dengan social psikologis lebih banyak dipengaruhi oleh factor lingkungan.

Menurut Nursidik (2011) beberapa karakteristik siswa SD antara lain: 1) senang bermain, 2) senang bergerak, 3) senang bekerja dan berkelompok, 4) senang merasakan, melakukan, atau memperagakan suatu secara langsung. Karakteristik pertama anak SD adalah senang bermain. Karakter ini menuntut seorang guru untuk melaksanakan kegiatan Pendidikan yang bermuatan permainan khususnya untuk kelas rendah. Seorang guru setidak-tidaknya menrencanakan model pembelajaran yang memungkinkan adanya unsur permainan di dalamnya. Sebaiknya para pendidik mengembangkan pendekatan pengajaran yang formal namun tidak terlalu tegang.

Ciri kedua adalah memiliki kecenderungan untuk aktif. Sementara orang dewasa bisa duduk diam dalam waktu yang lama, anak SD hanya mampu duduk dengan tenang selama sekitar 30 menit. Oleh karena itu, guru sebaiknya merencanakan metode pembelajaran yang memungkinkan anak untuk melakukan perpindahan atau gerakan. Anak usia SD memiliki ciri ketiga yaitu kesenangan dalam bekerja dalam grup, hal ini mengharuskan guru untuk menciptakan metode pembelajaran yang memungkinkan anak untuk bekerja atau belajar secara bersama-sama dalam kelompok. Guru berhak meminta murid-murid untuk membentuk tim kecil yang terdiri dari 3-4 orang untuk bekerja sama dalam mempelajari atau menyelesaikan suatu tugas secara bersama-sama.

Ciri khas anak SD yang keempat adalah kesenangan dalam merasakan, melakukan, dan memperagakan sesuatu secara langsung. Berdasarkan teori perkembangan kognitif, anak sekolah dasar memasuki fase operasional konkret. Dari pengetahuan yang diperoleh di sekolah, ia belajar menyambungkan ide-ide baru dengan ide-ide yang sudah ada sebelumnya. Berdasarkan pengalaman ini siswa membentuk konsep-konsep tentang angka, ruang, waktu, fungsi-fungsi badan, peran jenis kelamin, moral dan sebagainya.

Menurut Piaget dalam (Roby Ahmadi: 2014) tahap perkembangan kecerdasan kognitif pada usia 7-11 tahun tahap operasional konkret dapat digambarkan pada terjadinya perubahan positif ciri-ciri negatif tahap preoperasional, seperti dalam cara berfikir egosentris pada tahap operasional konkret menjadi berkurang ditandai oleh disentrasi yang benar, artinya anak mampu memperlihatkan lebih dari satu dimensi secara serempak dan juga untuk menghubungkan dimensi-dimensi itu satu sama lain.

Karakter rendah belum menunjukkan kemampuan untuk mengembangkan keterampilan kognitifnya dengan maksimal. Sama seperti anak-anak di tingkat sekolah dasar, memiliki ciri khas yang konkret, mereka belajar melalui pengalaman langsung (Rahmawati, 2017:265). Ini disebabkan oleh ketidak mampuan untuk mengembangkan sesuatu berdasarkan penjelasan yang ada, masalah yang masuk akal dapat diatasi dengan cara yang sederhana. Melakukan pengawasan menyeluruh akan menunjukkan perkembangan baik dalam hal kognitif maupun emosional.

Anak-anak yang baru memulai pendidikan di sekolah dasar tergolong ke dalam kelas yang berada pada rentang usia dini. Pendidikan dasar di sekolah bertujuan untuk membentuk dan mengembangkan karakter dasar pada anak sesuai dengan tingkat kematangan mereka (Taufiq, 2014:22). Pertumbuhan yang semakin meningkat pada usia 7-11 tahun dapat mengakibatkan perubahan perilaku yang bervariasi. Masalah umum yang sering muncul di masa sekolah dasar adalah perkembangan

sosial. Kemampuan untuk beradaptasi dengan lingkungan sosial dan norma-norma yang ada dapat memberikan pengalaman yang bervariasi. (Djaali, 2012:54-55).

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa karakteristik siswa sekolah dasar yang umurnya berkisar antara 7-12 tahun yaitu mulai memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dengan cara menyelidiki, mencoba dan bereksperimen mengenai sesuatu hal yang dianggap menarik bagi dirinya, selain itu siswa siswa sudah mampu berfikir sistematis mengenai benda-benda dan peristiwa yang konkret. Mereka masih belum mampu untuk berfikir secara abstrak (berkhayal).

2.2.6 Pembelajaran Tematik

1. Pengertian Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik merupakan salah satu model pembelajaran terpadu atau terintegrasi yang melibatkan beberapa mata pelajaran yang diikat dalam tema-tema tertentu. Pembelajaran ini melibatkan beberapa kompetensi dasar, hasil belajar dan indikator dari suatu mata pelajaran atau bahkan beberapa mata pelajaran keterpaduan dalam pembelajaran ini dapat dilihat dari aspek proses dan waktu, aspek kurikulum dan aspek belajar mengajar (Abdul Munir, dkk (Jakarta, Direktur Jendral Kelembagaan Agama Islam, 2005).

Pembelajaran tematik lebih menekankan pada keterlibatan siswa dalam proses belajar secara aktif dalam proses pembelajaran, sehingga siswa dapat memperoleh pengalaman langsung dan terlatih untuk dapat menemukan sendiri berbagai pengetahuan yang dipelajarinya. Melalui pengalaman langsung siswa akan memahami konsep-konsep yang mereka plajari dan menghubungkannya dengan konsep lainnya yang telah dipahaminya.

Pembelajaran tematik lebih menekankan pada penerapan konsep belajar sambil melakukan sesuatu (*learning by doing*). Oleh karena itu guru perlu merencanakan pengalaman belajar yang

menunjukkan kaitan unsur-unsur konseptual menjadikan proses pembelajaran lebih efektif. Menurut Andi (2013:125) mengungkapkan bahwa pembelajaran tematik sebagai pembelajaran terpadu, dengan mengelolah pembelajaran yang mengintegrasikan materi dari berbagai mata pelajaran menjadi suatu topik pembelajaran.

Beberapa ciri khas dari pembelajaran tematik antara lain:

1. Pengalaman dan kegiatan belajar sangat relevan dengan tingkat pengembangan dan kebutuhan anak usia sekolah dasar,
2. Kegiatan-kegiatan yang dipilih dalam pelaksanaan pembelajaran tematik bertolak dari minat dan kebutuhan siswa,
3. Membantu mengembangkan keterampilan berfikir siswa.
4. Kegiatan belajar akan lebih bermakna dan berkesan bagi siswa
5. Mengembangkan keterampilan social siswa.

Bermakna Menurut Majid (2014:85), pembelajaran tematik memungkinkan siswa untuk memahami konsep-konsep yang mereka pelajari dengan cara yang konkret dan langsung, serta menghubungkan konsep-konsep tersebut baik dalam konteks indra maupun antar mata pelajaran. Diterapkan pembelajaran tematik sebagai salah satu model pembelajaran diharapkan membuka ruang yang luas bagi peserta didik untuk mengalami sebuah pengalaman belajar bermakna, berkesan dan menyenangkan. Selain itu pembelajaran ini membuka peluang bagi guru untuk mengembangkan berbagai strategi dan metodologi yang paling tepat.

2. Tujuan Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik memiliki sejumlah tujuan terutama untuk kegiatan belajar mengajar di sekolah dasar, Salah satu hal yang harus ditekankan dalam pembelajaran adalah pusatnya siswa (student centered), agar materi yang dipelajari lebih mudah dimengerti. Pembelajaran tematik bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Selain itu, diharapkan siswa juga dapat:

- a) Meningkatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang konsep-konsep yang dipelajarinya.
- b) Meningkatkan kemampuan dalam menemukan, mengevaluasi, dan menggunakan informasi,
- c) Mendorong sikap optimis, kebiasaan positif, dan prinsip-prinsip moral yang penting dalam kehidupan.
- d) Meningkatkan gairah dalam belajar,
- e) Meningkatkan kemampuan sosial seperti memperluas toleransi, meningkatkan keterampilan komunikasi, dan menghargai perspektif orang lain.

Anak-anak di tingkat sekolah dasar cenderung senang bermain, sehingga metode pembelajaran tematik dapat mengintegrasikan berbagai mata pelajaran yang relevan dengan kehidupan nyata dan sesuai dengan tingkat perkembangan serta kemampuan siswa. (Majid, 2014:87). Menurut Trianto (2011:158), pembelajaran berdasarkan tema memiliki makna yang signifikan dalam proses pembelajaran. Salah satu alasan utama untuk menggunakan pendekatan pembelajaran tematik adalah untuk mencapai berbagai tujuan pembelajaran, seperti:

- 1) Pembelajaran akan lebih bermakna,
- 2) Memberikan peluang untuk siswa mengembangkan kemampuan diri,
- 3) Proses pemahaman siswa terhadap suatu peristiwa lebih terorganisasi,
- 4) Memperkuat kemampuan yang diperoleh.

Tujuan pembelajaran tematik terpadu:

- 1) Mudah memusatkan perhatian pada suatu tema atau topik tertentu,
- 2) Mempelajari pengetahuan dan pengembangan berbagai kompetensi mata pelajaran dalam tema yang sama,
- 3) Memiliki pemahaman terhadap materi pelajaran lebih mendalam dan berkesan,
- 4) Mengembangkan kompetensi pengalaman pribadi siswa,

- 5) Lebih bergairah belajar karena mereka dapat mempelajari pelajaran yang lain,
- 6) Guru dapat menghemat waktu dengan menyajikan mata pelajaran secara terintegrasi, sehingga persiapan dan pelaksanaannya bisa dilakukan dalam 2 atau 3 pertemuan atau bahkan lebih, termasuk pengayaan materi.

Berdasarkan penjelasan para pakar di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran tematik bertujuan untuk mempermudah pemahaman siswa terhadap materi pelajaran dan pengembangan berbagai keterampilan siswa dalam suatu tema, serta memfasilitasi siswa dalam memahami materi pembelajaran yang relevan dengan kehidupan sehari-hari serta meningkatkan kreativitas siswa dalam mengembangkan bakat dan minatnya.

3. Karakteristik Pembelajaran Tematik

Menurut Samsudin (Literasi Prenada Media Grup, 2008:50) sebagai model pembelajaran di sekolah dasar pembelajaran tematik memiliki karakteristik-karakteristik sebagai berikut:

1. Pembelajaran berpusat pada siswa

Pendekatan pembelajaran tematik menempatkan siswa sebagai pusatnya, sesuai dengan pendekatan pembelajaran moderen yang lebih menekankan peran siswa sebagai subjek belajar dan guru sebagai fasilitator yang mendukung siswa dalam melakukan kegiatan belajar.

2. Memberikan pengalaman langsung

Pembelajaran tematik memberikan pengalaman langsung kepada murid, dengan pengalaman langsung ini mereka dihadapkan pada sesuatu yang nyata sebagai dasar untuk memahami hal-hal yang lebih abstrak.

3. Pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas

Dalam pembelajaran tematik, batas antara mata pelajaran tidak begitu terlihat jelas, yang terpenting adalah fokus

pembelajaran pada topik-topik yang relevan dengan kehidupan siswa.

4. Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran

Pembelajaran tematik menggabungkan konsep-konsep dari berbagai mata pelajaran dalam satu rangkaian pembelajaran. Oleh karena itu, murid dapat mengerti prinsip-prinsip tersebut sepenuhnya, dan ini penting untuk membantu mereka dalam menyelesaikan permasalahan yang mereka hadapi dalam kehidupan sehari-hari.

5. Bersifat fleksibel

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

6. Menggunakan prinsip belajar sambil bermain

Hal ini dilakukan karena sifat alami anak adalah bermain. Guru harus tetap memastikan bahwa karakter siswa tidak terganggu, namun mereka tetap harus menyampaikan materi pelajaran yang telah direncanakan. Jangan biarkan karakter siswa terganggu, tetapi guru tetap harus mengajar dengan cara yang telah ditetapkan.

2.3 Kerangka Berfikir

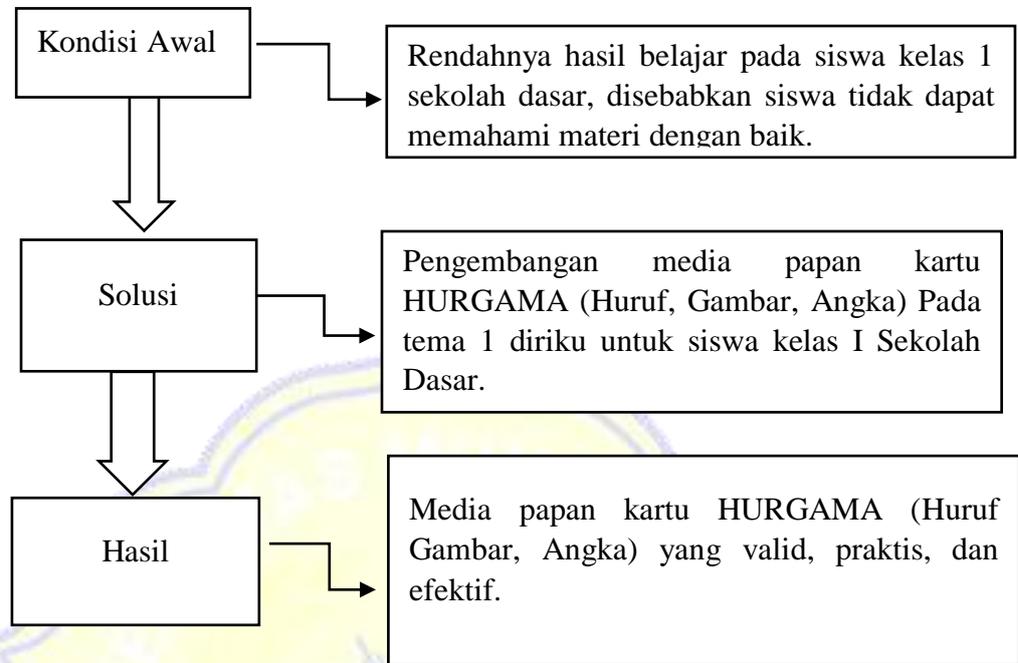
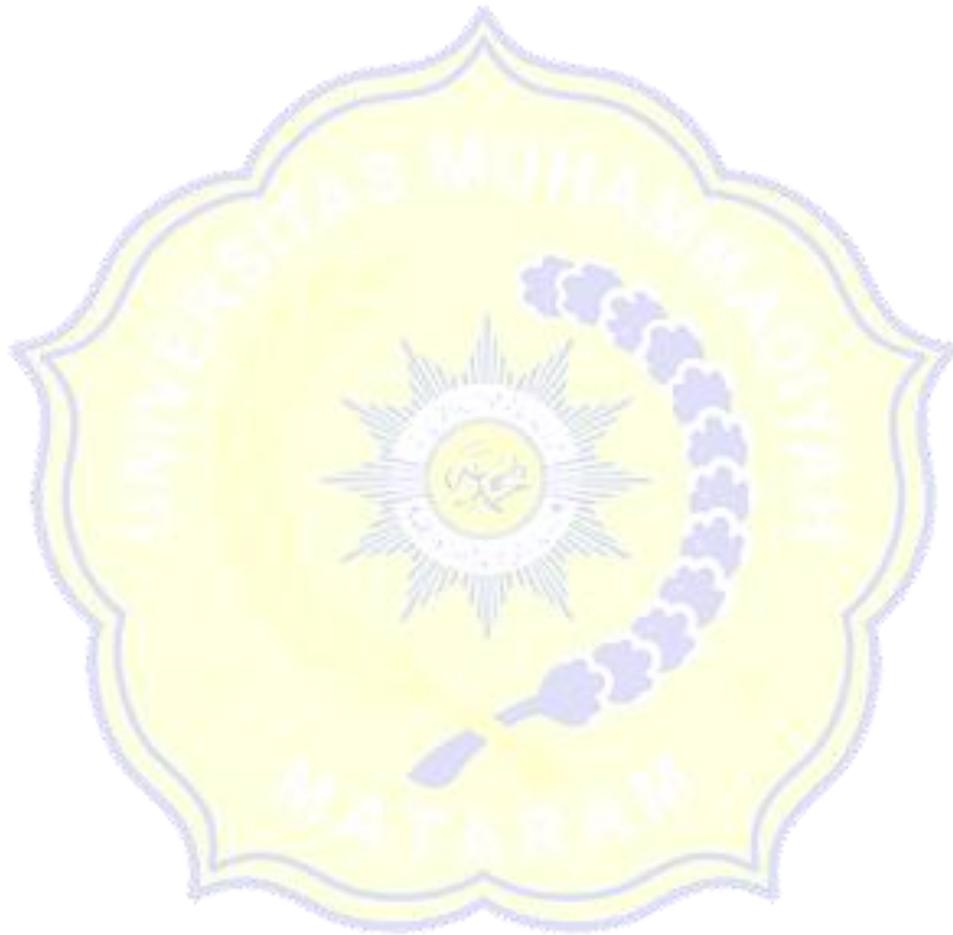


Diagram 1.1 Bagan Kerangka Berpikir

Dari diagram yang ditunjukkan di atas, dapat dijelaskan bahwa. Dalam penelitian ini, diperlukan alat peraga yang dapat digunakan oleh guru untuk memastikan bahwa pembelajaran yang disampaikan menghasilkan dampak positif dan menyenangkan bagi siswa. Alat peraga harus diperhatikan dan diteliti dengan cermat agar dapat menciptakan pengalaman belajar yang berarti bagi siswa. Penggunaan alat peraga papan HURGAMA sangat diperlukan untuk siswa kelas I di SDN 2 Kuranji. Hal ini tidak hanya untuk menggantikan penggunaan buku paket dan LKS, tetapi juga untuk menghindari metode ceramah yang dapat membuat siswa menjadi malas belajar, bosan, dan kehilangan minat dalam proses belajar. Sangat penting untuk mengembangkan metode pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, serta menerapkan pendekatan belajar sambil bermain, seperti memperkenalkan alat peraga papan HURGAMA kepada siswa. Dikarenakan siswa kelas I di SDN 2 Kuranji masih tetap memiliki kecenderungan untuk senang bermain sambil belajar. Siswa sebagai fokus

pembelajaran harus diberi kebebasan yang sesuai dengan kemampuan, keinginan, dan karakteristik mereka masing-masing. Setiap siswa yang masih menikmati belajar sambil bermain menunjukkan karakteristik tahap operasional konkret. Sehingga peneliti disini mengembangkan alat peraga papan HURGAMA kelas I di SDN 2 Kuranji pada Tema 1 Diriku.



BAB III

METODE PENGEMBANGAN

3.1 Model Pengembangan

Jenis penelitian ini adalah jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.

Penelitian ini menggunakan model *Borg and Gall* yang memiliki tahapan-tahapan pengembangan menurut Sari dan Ratu (202:88) model penelitian ini terdiri dari sepuluh Langkah yaitu:

1. Potensi dan masalah
2. Pengumpulan data
3. Desain produk
4. Validasi desain
5. Revisi desain
6. Uji coba awal
7. Revisi produk
8. Uji coba pemakaian
9. Revisi produk
10. Produk masa

3.2 Prosedur Pengembangan

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

1. Potensi dan masalah

Tahap awal yang dilakukan dalam penelitian ini adalah mengetahui potensi pendidik atau guru dan masalah yang terjadi dilapangan. Ketika

peneliti melakukan observasi pada intinya guru memiliki potensi yang baik akan tetapi dalam proses pembelajaran guru tidak menggunakan media pembelajaran, berdasarkan karakter siswa kelas rendah yang masih senang bermain sehingga muncullah masalah pada siswa. Sebagian dari siswa yang senang bermain dan mengganggu teman sekelasnya ketika jam pelajaran berlangsung dan sebagiannya lagi sibuk sendiri dan tidak memperhatikan guru yang sedang menyampaikan materi pembelajaran.

Kurangnya menggunakan media ketika kegiatan proses belajar mengajar membuat siswa mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran dan akan berdampak buruk bagi peserta didik dan guru di anggap gagal dalam mendidik, karena materi yang disampaikan kurang dipahami oleh siswa. Oleh sebab itu guru memerlukan media yang bersifat nyata (kelihatan) atau berwujud jelas yang berisikan materi yang akan disampaikan serta dapat membantu siswa dalam kegiatan membaca sehingga proses pembelajaran akan menjadi lebih menyenangkan dan siswa tidak mudah merasa jenuh dalam mengikuti proses pembelajaran.

2. Pengumpulan data

Setelah mengevaluasi potensi dan kendala, peneliti kemudian menganalisis berbagai aspek pembelajaran, termasuk Kompetensi Dasar dan Indikator. Analisis dalam pembelajaran dilakukan dengan tujuan agar media yang dikembangkan oleh peneliti dapat bermanfaat dalam kegiatan proses pembelajaran serta dapat membantu siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi.

3. Desain produk

Berdasarkan analisis kebutuhan hasil analisis aspek pembelajaran meliputi kompetensi dasar dan indikator, maka peneliti mengembangkan produk pembelajaran berupa media papan kartu HURGAMA (huruf gambar angka) yang mempunyai bagian dari papan huruf, gambar kartu serta kartu gambar, tujuannya adalah sebagai alat yang membantu siswa dalam kegiatan membaca kata sederhana sedangkan kartu gambar merupakan gambar yang berisikan materi pembelajaran.

4. Validasi desain

Agar mengetahui validalitas dari produk, Peneliti memanfaatkan kuesioner sebagai alat pengukuran dalam penelitiannya. Sejumlah ahli, termasuk ahli media, ahli media, dan guru dari SDN 2 Kuranji, diminta untuk mengisi kuesioner tersebut guna menilai kesesuaian produk yang direncanakan dengan desain materi yang sudah disiapkan. Hasil dari penilaian beberapa pakar akan menentukan apakah produk yang telah dikembangkan tersebut valid atau tidak.

5. Revisi desain

Selanjutnya media papan kartu hurgama divalidasi oleh para ahli pada tanggal 16 November 2023, berdasarkan masukan serta saran yang diberikan sehingga dapat diketahui kelemahan dari media yang dikembangkan oleh peneliti tersebut. Kelemahan tersebut kemudian direvisi kembali dengan cara memperbaiki desain, adapun tujuan dilakukannya revisi ialah meminimalisir kelemahan-kelemahan dari produk yang dikembangkan.

6. Revisi produk

Revisi produk tahap kedua ini dilakukan apabila perlu adanya penyempurnaan dari produk yang telah di buat. Revisi dilaksanakan pada tanggal 21 Desember 2023, dengan rujukan yang didapatkan dari hasil uji coba produk berupa media papan kartu hurgama pada kelas yang sudah menerima materi pembelajaran. Berdasarkan masukan yang telah diberikan maka peneliti melakukan revisi produk agar produk yang dibuat akan lebih baik dari sebelumnya.

3.3 Uji Coba Produk

Uji coba produk bertujuan untuk melihat seberapa layak dan praktis sebuah produk yang dikembangkan. Ditahap ini yang menjadi sasaran uji coba produk dilakukan pada sekolah yang menjadi targer uji coba produk yang dikembangkan oleh peneliti. Dalam hal ini peneliti hanya akan mengenalkan pada siswa terkait dengan “Media Papan Kartu HURGAMA” yang dikembangkan.

Yang dimana peneliti akan mengumpulkan siswa SDN 2 Kuranji yang mengalami kesulitan membaca untuk dilakukan uji coba produk, dimana peneliti akan menyebarkan selebaran kertas respon untuk mengetahui tanggapan peserta didik terhadap media yang dikembangkan. Adapun tujuan dilakukannya uji coba ini untuk melihat kepraktisan dari media yang dikembangkan oleh peneliti melalui instrument berupa lembar angket respon siswa.

3.4 Subjek Uji Coba

Adapun subjek uji coba pada penelitian ini berupa ahli media, materi serta siswa SDN 2 Kuranji yang sudah menerima materi pembelajaran pada Tema Diriku Subtema Tubuhku.

3.5 Instrumen Pengumpulan Data

Alat penelitian merujuk pada suatu perangkat yang dipergunakan untuk melakukan pengukuran, pengambilan data, dan pengumpulan data yang dapat diandalkan. Studi ini terdiri dari dua bagian, yaitu alat untuk mengevaluasi keakuratan dan alat untuk mengevaluasi kemudahan penggunaan dari pengembangan yang telah dilakukan. Alat yang dipergunakan dalam studi ini termasuk:

1. Lembar Validasi

Alat ini dirancang untuk mengumpulkan informasi mengenai pendapat para pakar mengenai alat peraga papan HURGAMA yang sedang dalam proses pembuatan. Lembar validasi alat peraga papan HURGAMA terdiri dari 3 lembar validasi yang harus diisi, yaitu:

g. Lembar Validasi Materi

Validasi materi diperlukan untuk mengevaluasi kinerja alat peraga papan HURGAMA yang dibuat dengan tujuan mencapai standar kompetensi dan indikator yang telah ditetapkan.

Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Angket Validasi Ahli Materi

No	Aspek	No Butir
1.	Materi	1,2,3
2.	Pembelajaran	4,5,6
3.	Intraksi	7
Jumlah		7

h. Lembar Validasi Media

Ahli media bertanggung jawab untuk mengevaluasi secara komprehensif semua aspek media, termasuk tampilannya dan bahan yang dipilih. Saran, kritik, dan komentar dari para ahli media akan menjadi pertimbangan utama dalam melakukan perbaikan dan revisi produk yang akan dikembangkan. Input tersebut sangat berharga untuk memastikan bahwa produk yang dihasilkan dapat memenuhi standar yang diharapkan. Berilah tanda (√) pada kolom yang tersedia, Keterangan: 5 (SB), 4 (B), 3 (CB), 2 (KB), 1 (TB). Keterangan mengenai bagaimana instrumen angket penilaian oleh para ahli media dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Lembar Validasi Media

No	Aspek	No Butir
1	Tampilan (desain)	1,2,3,4,5
2.	Penyajian materi	6,7,8,9,10
3.	Kualitas dan Tampilan Media	11,12,13
Jumlah		13

2. Lembar angket Respon Siswa

Menurut para ahli Sugiono (2014:142) angket merupakan Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Angket diberikan kepada beberapa pihak diantaranya: a) Dosen ahli materi, b) Dosen ahli media, c) Respon siswa mengenai media pembelajaran yang

dikembangkan. Lembar angket yang diberikan memiliki kriteria yang berbeda antara lain:

Alat ini merupakan kuesioner yang diserahkan kepada murid sebagai pengguna produk alat bantu pengajaran papan HURGAMA. Lembar ini digunakan untuk mengevaluasi kenyamanan penggunaan dari desain alat peraga papan HURGAMA yang telah disetujui. Berilah tanda (√) pada kolom yang tersedia, Keterangan: (SS) Sangat Setuju, (S) Setuju, (KS) Kurang Setuju, (TS) Tidak Setuju.

Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Angket Respon Siswa

No	Variabel	Indikator	No Butir
1.	Media	1. Media menarik perhatian siswa. 2. Media papan HURGAMA yang akan membuat siswa lebih aktif. 3. Meningkatkan hasil belajar siswa dalam mengikuti kegiatan belajar 4. Kemandirian belajar dengan bantuan media	1, 2, 3, 4
2.	Manfaat Media	5. Memudahkan siswa dalam pembelajaran 6. Siswa bisa belajar dengan mandiri 7. Siswa bisa belajar dengan langsung 8. Bisa meningkatkan siswa dalam pembelajaran 9. Pembelajaran dengan bantuan media HURGAMA lebih menyenangkan	5, 6, 7, 8, 9

3.	Pembelajaran	<p>10. Media pembelajaran ini sangatlah menyenangkan sehingga membantu saya memahami materi dengan cara belajar saya dengan baik.</p> <p>11. Dengan menggunakan media sangat mudah dimengerti dengan pembelajaran yang baru diikuti.</p> <p>12. Pembelajaran ini membuat saya senang apabila guru membantu kesulitan belajar secara individu maupun kelompok dengan menggunakan media papan kartu HURGAMA.</p>	10, 11, 12
Jumlah			12

3. Lembar Tes (Pilihan Ganda)

Widoyoko (2014: 45) menyatakan bahwa tes merupakan salah satu cara menafsirkan besarnya kemampuan seseorang secara tidak langsung, yaitu melalui respon seseorang terhadap stimulasi atau pertanyaannya. Alat peraga papan kartu HURGAMA dapat diukur keefektifannya dengan menggunakan uji pretes dan postes. Ini merupakan instrumen yang dapat digunakan untuk mengetahui seberapa efektif alat peraga tersebut dalam pembelajaran. Prettes merupakan jenis evaluasi yang dilakukan pada awal pembelajaran, sedangkan posttest merupakan jenis evaluasi yang dilakukan pada akhir pembelajaran.

Kisi-Kisi Soal Tes Pilihan Ganda Untuk Siswa Kelas 1

Indikator		Indikator Soal		Materi
3.1	Menemukan kosakata yang berhubungan dengan bagian-bagian anggota tubuh.	3.2.1	Siswa akan menyebutkan nama-nama anggota tubuh	Bahasa Indonesia
3.2	Siswa mengenal jumlah bilangan dengan urutannya.	3.2.2	Mengenal lambang bilangan dan mengidentifikasi bilangan dan lambangnya	Matematika
3.3	Mengetahui tata tertib dan aturan yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari di rumah dan sekolah.	3.2.3	Siswa akan menuliskan apa saja tata tertib yang di sekolah dan rumah.	PPKn

4. Dokumentasi

Menurut Sugiyono (2019: 198), dokumentasi merupakan catatan dari proyek sebelumnya yang menjadi acuan untuk proyek saat ini. Dokumentasi digunakan untuk merekam catatan atau dokumen penting yang terkait dengan kondisi kesulitan pasien. Dokumen dapat berisi gambar, tulisan, dan profil terkenal dari seseorang. Peneliti akan menampilkan dokumen yang mencakup nama lengkap siswa, deskripsi sekolah, dan foto selama proses penelitian.

3.6 Metode Analisis Data

Metode analisis data dalam penelitian ini adalah mendapatkan media pembelajaran yang memenuhi ketentuan kevalidan, kepraktisan jika memenuhi ketentuan atau syarat maka media pembelajaran yang dikembangkan tersebut terbilang berkualitas. Metode analisis yang digunakan dalam penelitian pengembangan terdiri dari dua teknik, yaitu: a) Analisis data validasi ahli, b) Analisis data kepraktisan dan keefektifan media pembelajaran.

3.6.1 Analisis Data Validasi Ahli

Mengukur kevalidan desain media berdasarkan tampilan dan kelengkapan pada media papan kartu HURGAMA (huruf gambar angka) serta mengukur kevalidan materi pada pengembangan media papan kartu hurgama berdasarkan Kompetensi Dasar (KD) dan Indicator. Hasil penelitian keahlian menggunakan skala Likert dengan rentang penilaian antara 1 hingga 5 menunjukkan validitas angket. Peneliti akan mempersembahkan hasil analisis skor yang telah mereka lakukan.

Sugiyono (2008:93) menyatakan bahwa dalam melakukan validasi oleh para ahli, rata-rata dari setiap komponen dihitung dengan menggunakan rumus. Menghitung nilai tengah dengan menggunakan formula:

Menghitung Skor rata-rata dengan menggunakan rumus:

$$Y = \frac{\sum x}{\sum xi} 100\%$$

Keterangan:

Y = Nilai Uji Validitas Produk

$\sum x$ = Nilai Yang Diperoleh

$\sum x i$ = Nilai Maksimal

Dari perolehan hitung presentasi, selanjutnya ditentukan dengan tingkat kelayakan dari produk media pembelajaran yang digunakan. Sugiono (2016:93) kualifikasi yang memiliki kreteria sebagai berikut:

Tabel 3.4 Skala penilaian untuk lembar validasi

No	Kreteria Kevalidan	Interval Skor
1	Sangat Valid	84% < skor ≤ 100%
2	Valid	68% < skor ≤ 84%

3	Cukup Valid	$52\% < \text{skor} \leq 68\%$
4	Kurang Valid	$36\% < \text{skor} \leq 52\%$
5	Tidak Valid	$20\% < \text{skor} \leq 36\%$

(Kusuma,2018:67)

Tanggapan atas pengembangan produk media pembelajaran sangat positif jika persentasinya minimal berada dalam kategori valid menurut validator.

3.6.2 Analisis Data Kepraktisan Media Pembelajaran

Praktis dilihat dari hasil angket respon siswa, Menyebarkan angket kepada siswa dapat memberikan informasi tentang bagaimana produk media pembelajaran yang digunakan dinilai menarik oleh siswa. Penilaian bisa berupa respon siswa yang ada pada hasil angket siswa setelah memakai media papan kartu HURGAMA (huruf gambar angka). Berikut pedoman penilaian kepraktisan pada lembar media pembelajaran papan HURGAMA menggunakan Skala *Likert* 1-5.

Hitungan hasil respon siswa dari data yang sudah dikumpulkan maka rumusannya yaitu:

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

Keterangan:

X_i = Respon Siswa

Untuk mengetahui skor rata-rata dari kepraktisan produk menggunakan rumus:

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

Keterangan:

X = Rata-rata respon siswa

$\sum x$ = Jumlah nilai dari seluruh respon siswa.

n = Jumlah siswa.

Ahli menggunakan skala lima poin untuk menilai validitas angket, sementara siswa juga menggunakan skala lima kategori untuk menilai tingkat pencapaian dan respons mereka. Penjelasan mengenai kelima kategori tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

Table 3.5 Pedoman Skor Angket Respon Siswa

Kreteria Kevalidan	Interval /Skor
$84 < skor \leq 100\%$	Sangat Praktis
$68 < skor \leq 84\%$	Praktis
$52 < skor \leq 68\%$	Cukup Praktis
$36 < skor \leq 52\%$	Kurang Praktis
$20 < skor \leq 36\%$	Sangat Kurang Praktis

(Kusuma, 2018:67)

Hasil analisis actual diatas, maka media pembelajaran yang sedang dikembangkan mendapatkan respon positif dari siswa jika hasil dari lembar jawaban siswa memenuhi kriteria minimal praktis.

3.6.3. Analisis Data Efektivitas Media Pembelajaran

Untuk mengukur keefektifan hasil belajar siswa pada uji coba lapangan dengan melakukan tes awal (pre-test). Hasil evaluasi siswa yang dilakukan setelah sesi pembelajaran dapat dimanfaatkan untuk menghasilkan analisis tingkat keberhasilan ini. Berikut adalah petunjuk untuk menggunakan skala Likert 1-4 untuk mengevaluasi seberapa efektif media yang ada dalam lembar penilaian.

Table 3.6 Pedoman Skor Ketuntasan Hasil Belajar

Data Kualitatif	Skor
Sangat baik	4
Baik	3
Cukup baik	2
Kurang baik	1

Perhitungan ketuntasan hasil belajar siswa dengan menggunakan rumus:

$$Q = \frac{\sum x}{\sum n} \times 100\%$$

Keterangan:

\bar{x} = Rata-tata ketuntasan

$\sum x$ = Jumlah nilai semua siswa

$\sum n$ = Jumlah siswa yang mengikuti tes

(Sumber: Arikunto 2007: 264)

Table 3.7 kriteria ketuntasan siswa

Presentase	Kategori
$84\% < skor \leq 100\%$	Sangat efektif
$68\% < skor \leq 84\%$	Efektif
$52\% < skor \leq 68\%$	Cukup efektif
$36\% < skor \leq 52\%$	Kurang efektif
$20\% < skor \leq 36\%$	Sangat kurang efektif

Berdasarkan analisis tentang efektivitas yang disampaikan diatas, media pembelajaran yang dihasilkan bisa dianggap efektif jika tingkat ketercapaian hasil belajar siswa memenuhi standar efektivitas.

Gain ternormalisasi (N-Gain)

Gain adalah perbedaan antara skor pre-test dan post-test. Kemajuan menunjukkan peningkatan dalam pemahaman atau kemampuan konseptual siswa setelah mereka belajar. Dikarenakan terdapat perbedaan nilai pretest antara kedua kelompok penelitian, maka perhitungan uji normalisasi (N-Gain) dapat dilakukan dengan menggunakan persamaan yang sesuai untuk menghindari kesimpulan yang normal dari penulis.

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{Nilai posttest} - \text{Nilai pettest}}{\text{Nilai maksimum} - \text{nilai pretest}}$$

Menurut penjelasan, skor tertinggi yang diinginkan adalah hasil dari percobaan pertama dan terakhir, sementara peningkatan yang dinormalisasi (N-Gain) adalah N-gain termasuk dalam kelompok berikut:

Besarnya N-gain	Interoretasi
$\leq g \geq 0.7$	Tinggi
$0.7 < g > 0.3$	Sedang
$\leq g > 0.3$	Rendah

