

SKRIPSI
PENGEMBANGAN MEDIA *BOOKLET* UNTUK SISWA KELAS IV
PADA TEMA 7 INDAHNYA KERAGAMAN DI NEGERIKU
DI SEKOLAH DASAR

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



Oleh:

ASTRI ARTIKA
NIM 116180002

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
TAHUN 2020

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI


**PENGEMBANGAN MEDIA *BOOKLET* UNTUK SISWA KELAS IV
PADA TEMA 7 INDAHNYA KERAGAMAN DI NEGERIKU
DI SEKOLAH DASAR**

Telah memenuhi syarat dan disetujui
Kamis, 06 Agustus 2020

Dosen Pembimbing I


Hafatunrahmah, M.Pd
NIDN 0804048501

Dosen Pembimbing II


Sukron Fujiaturrahman, M.Pd
NIDN 0827079002

Menyetujui:

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Ketua Program Studi,**



Hafatunrahmah, M.Pd
NIDN 0804048501

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

PENGEMBANGAN MEDIA *BOOKLET* UNTUK SISWA KELAS IV
PADA TEMA 7 INDAHNYA KERAGAMAN DI NEGERIKU
DI SEKOLAH DASAR

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

Jum'at, 14 Agustus 2020

Dosen Penguji:

1. Haifaturrahmah, M.Pd (Ketua)
NIDN 0804048501
2. Nursina Sari, M.Pd (Anggota)
NIDN 0825059102
3. Johri Sabarvati, M.Pfis (Anggota)
NIDN 0804048601



Mengesahkan:

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM

Decan,



Dr. Hj. Maemurah, S.Pd., MH
NIDN 0802036801

LEMBAR PERNYATAAN

Saya yang bertanda tanda di bawah ini:

Nama : Astri Artika

NIM : 116180002

Program Studi : PGSD (Pendidikan Guru Sekolah Dasar)

Judul Skripsi : Pengembangan Media *Booklet* untuk Siswa Kelas IV pada
Tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku di Sekolah Dasar

Menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri, sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kutipan tata penulisan karya ilmiah yang berlaku.

Mataram, 06 Agustus 2020

Yang menyatakan,



Astri Artika

NIM 116180002



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
UPT. PERPUSTAKAAN

Jl. K.H.A. Dahlan No. 1 Mataram Nusa Tenggara Barat
Kotak Pos 108 Telp. 0370 - 633723 Fax. 0370-641906
Website : <http://www.lib.ummat.ac.id> E-mail : upt.perpusummat@gmail.com

**SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN
PUBLIKASI KARYA ILMIAH**

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

Nama : ASTRI ARTIKA
NIM : 116180002
Tempat/Tgl Lahir : Sai, 11 Agustus 1998
Program Studi : PGSD
Fakultas : FKIP
No. Hp/Email : 085333 670 741
Jenis Penelitian : Skripsi KTI

Menyatakan bahwa demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Mataram hak menyimpan, mengalih-media/format, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Repository atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama *tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta* atas karya ilmiah saya berjudul:

Pengembangan Media Buletin Untuk Siswa Kelas IV Pada Tema
Indahnya Keragaman di Negeri di Sekolah Dasar

Segala tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah ini menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa ada unsur paksaan dari pihak manapun.

Dibuat di : Mataram

Pada tanggal : 18 September

Penulis



Astri Artika
NIM. 116180002

Mengetahui,
Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT



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

MOTTO

Tidak ada yang tidak mungkin kalau kamu berusaha..

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk orang-orang yang mempunyai makna istimewa bagi kehidupan saya, diantaranya:

1. Untuk orang tua tercinta, Bapak Hamrun dan Ibu Suryani yang telah memberikan doa, dukungan serta memotivasi.
2. Adik-adikku Ekopriodin dan Muh. Agus Fauzi.
3. Sepupu-sepupuku yang konyol Anna dan Salam.
4. Dosen pembimbing ibu Haifaturrahmah, M.Pd dan Bapak Sukron Fujiaturrehman, M.Pd
5. Dosen-dosen PGSD yang telah membagi ilmunya selama 4 tahun ini.
6. Teman-teman kos maharani k Ay, Wiwin, Tyna, Lilis, Nur, Nanang, Sulas, widya.
7. We Are Class A'16 PGSD, yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, terimakasih untuk 4 tahun kita bersama-sama.
8. Semua pihak yang telah membantu penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
9. Untuk almater tercinta.

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim,

Puji syukur kita panjatkan kehadiran Allah STW, tuhan yang maha Esa yang telah memberikan rahmat, karunia serta ridho-Nya, sehingga skripsi yang berjudul “Pengembangan Media *Booklet* untuk Siswa Kelas IV pada Tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku di Sekolah Dasar” ini dapat diselesaikan tepat pada waktu. Skripsi ini mengkaji tentang penggunaan media *booklet* yang dapat digunakan oleh guru SD dimanapun berada.

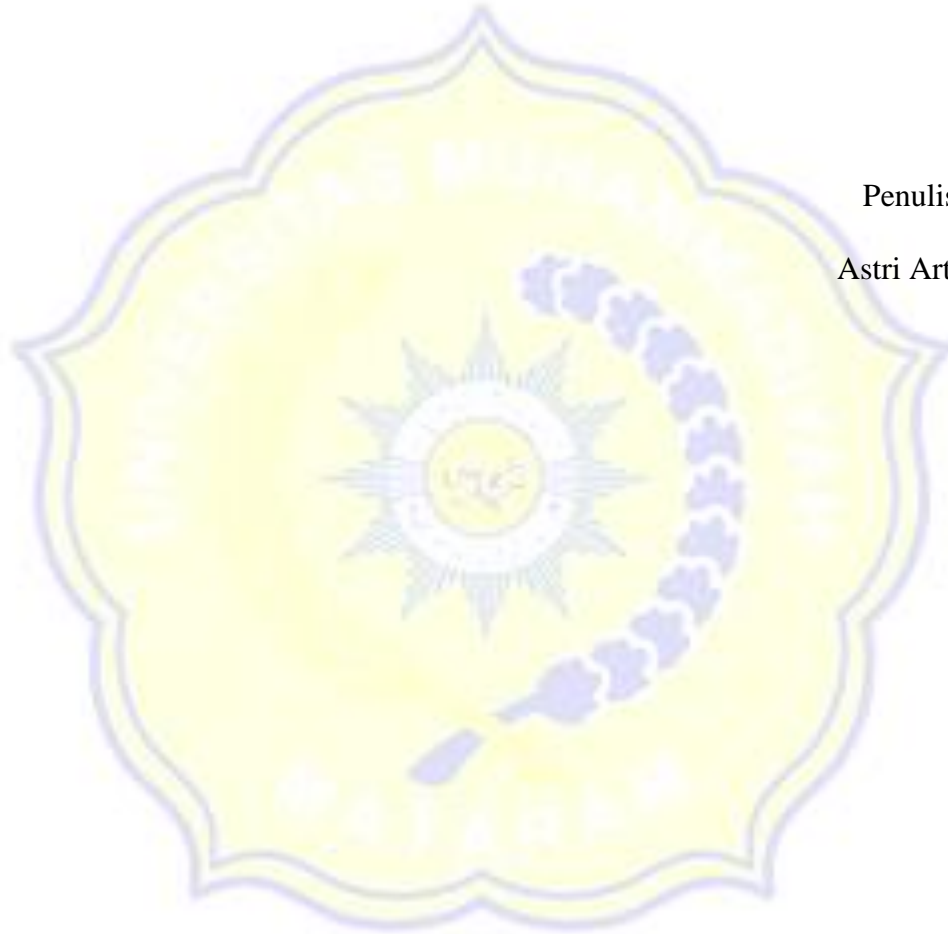
Penulisan skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan Studi Strata Satu (S1) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram. Tanpa bantuan dan dukungan dari berbagai pihak, tentunya skripsi ini tidak mungkin akan berhasil maka dari itu peneliti mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini kepada:

1. Bapak Dr. H. Arsyad Abd Gani, M.Pd sebagai Rektor Universitas Muhammadiyah Mataram.
2. Ibu Dr. Hj. Maemunah, S.Pd., MH sebagai Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram.
3. Ibu Haifaturrahmah, M.Pd. sebagai Ketua Prodi PGSD.
4. Ibu Haifaturrahmah, M.Pd. sebagai dosen pembimbing I, yang telah berkenan memberikan arahan, petunjuk, bimbingan, dan nasehat dengan penuh kesabaran dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.
5. Bapak Sukron Fujiaturrahman, M.Pd. sebagai pembimbing II, yang telah berkenan membimbing dan nasehat dengan penuh kesabaran dalam penyelesaian penulisan skripsi ini.
6. Serta semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan penulisan skripsi yang tidak mungkin disebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, oleh karena itu penulis menerima saran dan kritik yang membangun. Penulis berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan khususnya bagi penulis. Amiin.

Mataram, Agustus 2020

Penulis,
Astri Artika



Astri Artika. 116180002. **Pengembangan Media *Booklet* untuk Siswa Kelas IV pada Tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku di Sekolah Dasar.** Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD). Universitas Muhammadiyah Mataram.

Dosen Pembimbing I : Haifaturrahmah, M.Pd.

Dosen Pembimbing II : Sukron Fujiaturrahman, M.Pd.

ABSTRAK

Latar belakang penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan dan mengembangkan media pembelajaran yaitu media *booklet* untuk kelas IV pada tema 7 indahya keragaman di negeriku SDN Sai serta untuk mengetahui kelayakan media *booklet*. Penelitian ini adalah penelitian pengembangan *Research and Development* (R&D) Borg and Gall, tahapan penelitian R&D ada 10 langkah tapi peneliti hanya menggunakan 7 langkah yaitu: pontesi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, dan revisi produk. Peneliti ini hanya di uji cobakan sampai uji coba skala kecil atau uji coba terbatas di Sekolah Dasar Negeri (SDN) Sai. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *booklet* pada tema 7 indahya keragaman di negeriku berhasil di kembangkan dengan hasil validasi dari ahli media diperoleh skor rata-rata 87% dengan kriteria valid dan validasi ahli materi diperoleh skor rata-rata 72,78% dengan kriteria valid serta angket respon siswa diperoleh skor rata-rata 92% dengan kriteria valid. Berdasarkan dari hasil validasi para ahli, dapat di simpulkan bahwa media *booklet* ini layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata kunci: media *booklet*, pembelajaran tematik

Astri Artika. 116180002. **The Development of Booklets Media for Four Grade Students on Theme 7 'The Beauty of Diversity in My Country' at Primary Schools.** Primary School Teacher Education Department (PGSD). Universitas Muhammadiyah Mataram.

Supervisor I: Haifaturrahmah, M.Pd.

Supervisor II: Sukron Fujiaturrahman, M.Pd.

ABSTRACT

This research aimed, first, to produce and develop an instructional media, namely booklet media for four grade students on theme 7 'the beauty of diversity in my country' at SDN Sai. Secondly, this research also aimed to determine the feasibility of the booklet media. This is a Research and Development design which is based on the Borg and Gall's Research and Development (R&D) model and steps. There were originally 10 stages of the design, but researcher only took 7 stages: potential and problems, data collection, product design, design validation, design revision, product testing, and product revision. The product had only been tested until a small-scale trial or a limited trial which took place at SDN Sai. The results of this study indicated that the booklet learning media on the theme of 7 'the beauty of diversity in my country' had been successfully developed. The results of the validation from media expert obtained an average score of 87% with valid criteria, meanwhile the material expert validation obtained an average score of 72.78% with valid criteria. Moreover, the student's response questionnaires obtained an average score of 92% with valid criteria. Based on the results of the experts' validation, it can be concluded that the booklet media was suitable to use as an effective learning medium.

Keywords: booklet media, thematic learning

MENGESAHKAN
SALINAN FOTO COPY SESUAI ASLINYA
MATARAM
An KEPALA
UPT P3P
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
Moh. Fauzi Safabel, M.pd

DAFTAR ISI

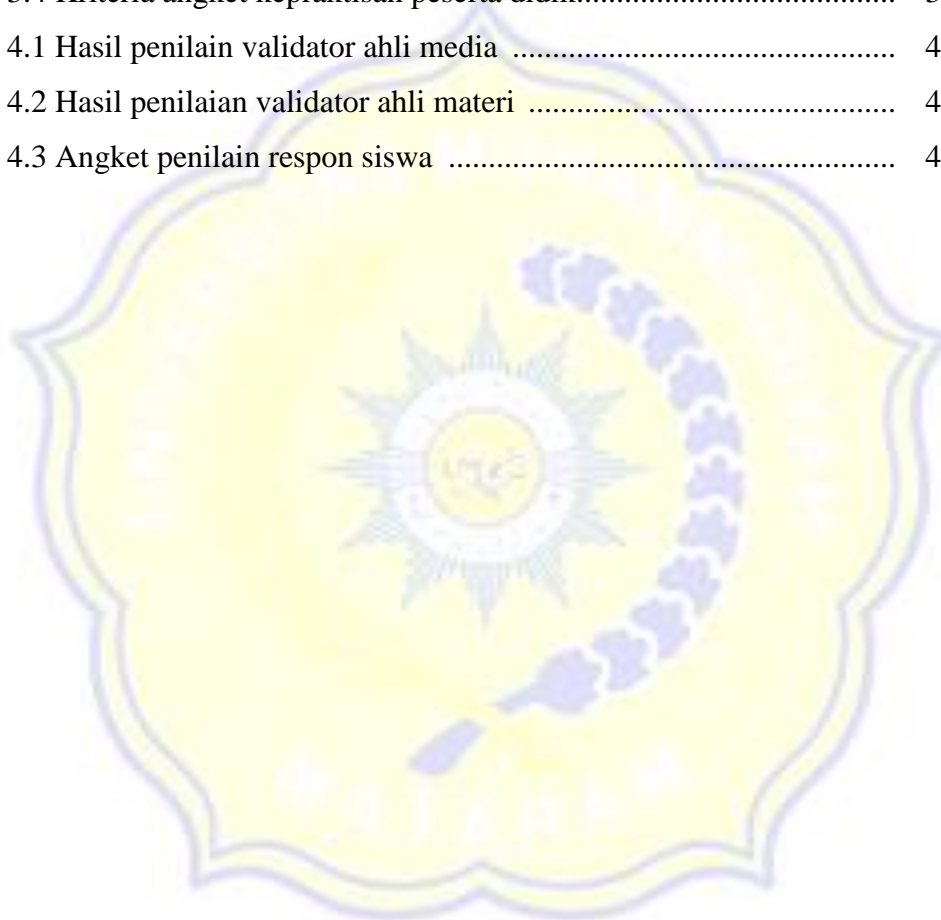
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
SURAT PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	v
MOTTO DAN PERSEBAHAN	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
ABSTRAK	ix
ABSTRACT.....	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Pengembangan	5
1.4 Manfaat Pengembangan	5
1.5 Spesifikasi Produk yang Diharapkan	6
1.6 Pentingnya Pengembangan	7
1.7 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	8
1.7.1 Asumsi Pengembangan.....	8
1.7.2 Keterbatasan Pengembangan	8
1.8 Definisi Istilah	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Penelitian yang Relavan	10
2.2 Kajian Teori	14
2.3 Kerangka Berpikir	24
BAB III METODE PENGEMBANGAN	
3.1 Model Pengembangan	25
3.2 Prosedur Pengembangan	26

3.3 Uji Coba Produk.....	30
3.3.1 Desain Uji Coba	31
3.3.2 Subjek Uji Coba	31
3.4 Jenis Data	32
3.5 Intrumen Pengumpulan Data.....	32
3.6 Teknik Analisis Data	34
 BAB IV HASIL PENGEMBANGAN	
4.1 Penyajian data uji coba.....	37
4.2 Hasil uji coba produk	47
4.3 Revisi produk	48
 BAB V SIMPULAN DAN SARAN	
5.1 Simpulan.....	49
5.2 Saran.....	49
 DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN-LAMPIRAN	



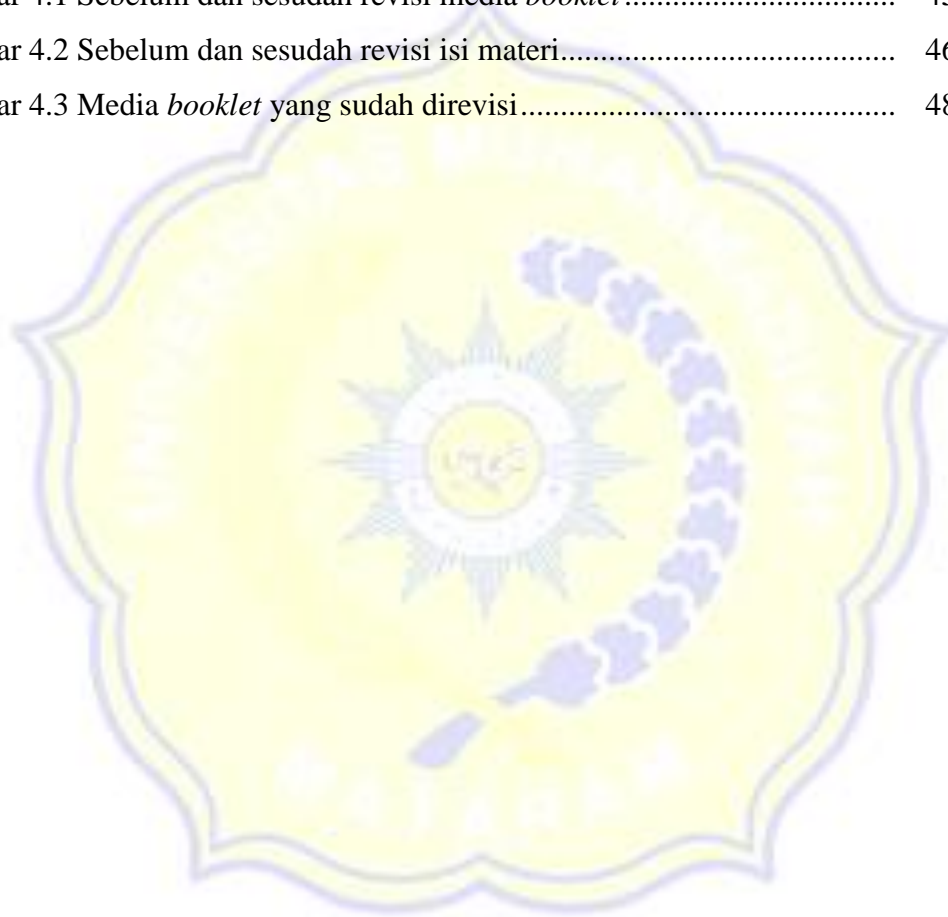
DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel. 3.1 Skala penilaian ahli media dan ahli materi	34
Tabel. 3.2 Skala penilaian kepraktisan siswa.....	34
Tabel. 3.3 Kategori kevalidan produk	35
Tabel. 3.4 Kriteria angket kepraktisan peserta didik.....	36
Tabel. 4.1 Hasil penilain validator ahli media	43
Tabel. 4.2 Hasil penilaian validator ahli materi	44
Tabel. 4.3 Angket penilain respon siswa	47



DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2.1 Bagan alur kerangka berpikir	24
Gambar 3.1 Langkah-langkah penggunaan Metode <i>Research and Development</i> (R&D)	26
Gambar 4.1 Sebelum dan sesudah revisi media <i>booklet</i>	45
Gambar 4.2 Sebelum dan sesudah revisi isi materi	46
Gambar 4.3 Media <i>booklet</i> yang sudah direvisi	48



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1 Surat Permohonan Izin Penelitian	53
Lampiran 2 Surat Balasan Penelitian	54
Lampiran 3 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	55
Lampiran 4 Materi Pembelajaran	80
Lampiran 5 Instrumen Penelitian	108
Lampiran 6 Lembar Validasi Ahli media	109
Lampiran 7 Lembar Validasi Ahli Materi	115
Lampiran 8 Angket Respon Siswa	121
Lampiran 9 Cara Menghitung Data Angket	129
Lampiran 10 Lembar Konsultasi	132
Lampiran 11 Foto Penelitian	134

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan hal yang mutlak dimiliki oleh semua manusia. Pendidikan bertujuan untuk membentuk manusia menjadi lebih baik dan profesional yang mampu mengembangkan potensi yang ada didalam diri manusia tersebut. Hal ini seralasan dengan pendapat Hasbullah (Muhardini, dkk 2017: 50) pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara. Jadi pendidikan merupakan kebutuhan yang sangat mendasar dimiliki oleh setiap manusia, hal ini dikarenakan dengan adanya pendidikan mampu membentuk manusia ataupun peserta didik menjadi lebih baik dan profesional, yang dimana pendidikan sendiri bertujuan aktif mengembangkan potensi yang dimiliki oleh setiap individu untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara.

Kurikulum merupakan pondasi dasar yang dimiliki dalam proses pendidikan. Seperti yang diketahui kurikulum yang terlaksana saat ini adalah kurikulum 2013. Kurikulum 2013 merupakan seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu, yang dimana kurikulum 2013 menginginkan agar setiap proses pembelajaran melibatkan media pembelajaran untuk mendukung proses dalam pembelajaran.

Seperti yang diketahui ada sekolah sudah menggunakan media pembelajaran dan ada juga sekolah yang jarang menggunakan media pembelajaran, salah satunya Sekolah Dasar Negeri (SDN) Sai yang belum memaksimalkan penggunaan media pembelajaran yang sangat mempengaruhi minat belajar peserta didik sehingga tidak memenuhi standar ketuntasan maksimal. Guru dituntut agar dapat menggunakan media dengan baik tapi keadaannya guru belum mampu menggunakan media pembelajaran tersebut. Kurangnya kreatifitas guru dalam penggunaan media pembelajaran dapat mempengaruhi keberhasilan proses belajar mengajar, guru lebih banyak melakukan pengajaran dengan metode yang sama (monoton), hal tersebut kurang efektif karena membatasi kreatifitas dan daya pikir peserta didik dalam memahami materi pembelajaran, dan peserta didik cenderung pasif dengan materi yang diajarkan. Terkadang peserta didik juga cenderung bosan ketika guru menyampaikan materi pembelajaran dengan metode yang monoton, sehingga

guru dituntut untuk lebih kreatif dalam menggunakan media pembelajaran agar peserta didik tidak merasa bosan dan berpikir kreatif dalam kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti kelas IV di Sekolah Dasar Negeri (SDN) Sai bahwa guru-guru masih kurang dalam mengembangkan media pembelajaran. Guru di kelas IV hanya menggunakan media pembelajaran pada muatan pembelajaran matematika, sedangkan untuk konsep pembelajaran tematik guru di kelas IV guru hanya fokus pada buku tema, beliau juga memaparkan bahwa sulitnya mengembangkan media pembelajaran tematik dikarenakan harus mengaitkan muatan pembelajaran dengan media yang harus dikembangkan. Selain hal tersebut, peneliti juga melihat ketika proses pembelajaran berlangsung peserta didik dalam proses pembelajaran hampir tidak memperhatikan guru saat pembelajaran berlangsung, peserta didik asik berbicara sendiri bahkan keluar masuk kelas, hal ini tentu terjadi karena dalam proses pembelajaran tersebut metode yang digunakan oleh guru masih terfokus pada buku kelas dan papan tulis tanpa adanya media pembelajaran yang menarik siswa untuk mengikuti pembelajaran. Sehingga dari hal tersebut mempengaruhi pada minat belajar peserta didik, yang dimana minat peserta didik dalam hal belajar mengajar masih kurang khususnya di kelas IV Sekolah Dasar Negeri (SDN) Sai.

Dari permasalahan yang terjadi di Sekolah Dasar Negeri (SDN) Sai dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses kegiatan

belajar mengajar masih belum maksimal, oleh sebab itu dibutuhkan sebuah media pembelajaran yang mampu menarik peserta didik dalam proses pembelajaran, sehingga media yang akan peneliti kembangkan untuk kelas IV yaitu media *booklet*.

Media pembelajaran *booklet* merupakan alat bantu berbentuk buku, dilengkapi dengan tulisan maupun gambar yang disesuaikan dengan pembacanya. Informasi yang ada dalam *booklet* disusun dengan jelas dan rinci sehingga dapat ditangkap dengan baik oleh sasaran pendidikan dan tidak menimbulkan kesalahan persepsi, selain itu gambar yang menarik dalam *booklet* akan semakin menarik minat sasaran pendidikan untuk membaca dan fokus pada informasi yang disampaikan karena tidak cepat bosan.

Dari permasalahan-permasalahan yang dipaparkan di atas, Sekolah Dasar Negeri (SDN) Sai merupakan salah satu sekolah yang peneliti lakukan dalam pengembangan media yaitu media *booklet* yang dimana media pembelajaran *booklet* sendiri bertujuan agar peserta didik tertarik dan bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran, dimana peneliti melibatkan peserta didik untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran dan diharapkan dengan adanya media *booklet* ini peserta didik mampu meningkatkan hasil belajar. Hal ini diperkuat dengan beberapa penelitian yang telah mengembangkan media pembelajaran *booklet*, hasil dari penelitian yang dilakukan rata-rata media *booklet* yang telah dikembangkan dinyatakan layak dan baik untuk proses belajar mengajar.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang diatas, maka permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah “Bagaimana menguji kevalidan dan kepraktisan media *booklet* untuk siswa kelas IV pada tema 7 indahny keragaman di negeriku di Sekolah Dasar”

1.3 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka dapat dirumuskan tujuan pengembangan ini untuk menguji kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran *booklet* untuk siswa kelas IV pada tema 7 indahny keragaman di negeriku di Sekolah Dasar.

1.4 Manfaat Pengembangan

Manfaat penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara langsung maupun tidak langsung pada pembelajaran tematik, antara lain:

1. Bagi peneliti

- 1) Menambah wawasan dan pengetahuan dalam pengembangan media pembelajaran yang baik diterapkan pada peserta didik.
- 2) Menambah pengalaman dalam pembuatan media pembelajaran.

2. Bagi peserta didik

- 1) Dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi pembelajaran.
- 2) Memberikan sajian pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

- 3) Diharapkan peserta didik dapat memanfaatkan sebagai media pembelajaran di rumah dan di sekolah secara mandiri.

3. Bagi guru

- 1) Diharapkan dapat termotivasi guru untuk menggunakan berbagai media pembelajaran saat memberikan materi pembelajaran.
- 2) Memperoleh bahan ajar yang sesuai dengan tuntutan kurikulum dan kebutuhan peserta didik.

4. Bagi sekolah

- 1) Dapat memberikan sumbangan nyata kepada pengelola sekolah khususnya guru dalam rangka meningkatkan hasil belajar peserta didik.

1.5 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang diharapkan setelah mengembangkan media *booklet* ini dapat menarik perhatian peserta didik, dapat mempermudah peserta didik dalam proses pembelajaran, dan peserta didik lebih giat lagi dalam pembelajarannya. Penggunaan media diharapkan dapat mempermudah guru dalam menyampaikan isi materi dan mempermudah siswa dalam memahami materi yang diajarkan. Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media *booklet* pada pembelajaran tematik, tema 7 indahny keragaman di negeriku sub tema 1 keragaman suku bangsa dan agama di negeriku pada pembelajaran 1, 2 dan 3 di kelas IV Sekolah Dasar Negeri (SDN) Sai. Media *booklet* ini dibuat dengan jumlah kurang lebih 30 halaman, ukuran yang digunakan 36×20 cm dengan

kertas manila dan buffalo, sampul media *booklet* ditulis tangan dan menggunakan kertas manila dan buffalo kemudian ditempelkan di sampul depan media dengan tulisan “*booklet*”, media *booklet* dikemas dalam bentuk buku, dan tampilan dan desain media *booklet* dibuat semenarik mungkin agar dapat menarik perhatian peserta didik.

1.6 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran sangat penting mengingat semakin majunya dunia pendidikan saat ini, media pembelajaran *booklet* ini diharapkan mampu mengatasi permasalahan pembelajaran yang dihadapi peserta didik.

Pembelajaran saat ini sangat perlu untuk diperhatikan, karena sampai saat ini peserta didik menganggap bahwa belajar adalah hal yang membosankan, ditambah lagi jika gurunya kurang sabar dalam menghadapi karakter peserta didik yang berbeda, sehingga mempengaruhi minat belajar peserta didik terhadap pelajaran seperti yang terjadi saat ini merupakan salah satu alasan pentingnya pengembangan pada media pembelajaran *booklet* akan mempengaruhi kegiatan belajar mengajar di sekolah. Media merupakan salah satu alat bantu yang digunakan oleh guru agar dapat mempermudah proses pembelajaran, sehingga media dapat digabungkan menjadi suatu kesatuan.

1.7 Ansumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.7.1 Asumsi Pengembangan

1. Proses belajar mengajar akan lebih mudah karena media pembelajaran akan memperjelas pesan pembelajaran.
2. Proses pembelajaran, guru akan berorientasi pada peserta didik dan menyediakan pembelajaran yang menyenangkan sehingga siswa termotivasi untuk mengikuti pembelajaran.
3. Media pembelajaran ini merupakan alternative dalam pemecahan masalah dalam pembelajaran.

1.7.2 Kertebatasan Pengembangan

1. Media *booklet* ini hanya diberlakukan dikelas IV semester 2 pada tema 7 indahny keragaman di negeriku, sub tema 1 materi keragaman suku bangsa dan agama di negariku, dan pembelajaran 1, 2 dan 3.
2. Dalam media *booklet* yang dikembangkan tidak memuat kata pengantar, petunjuk penggunaan, dan daftar isi.

1.8 Definisi Istilah

1. Penelitian pengembangan *Research and Development* (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji ke efektivitas produk tersebut (Gumanti, dkk., 2016: 281).
2. Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan,

sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna (Khuzaini Nanang dkk, 2016: 88).

3. *Booklet* adalah buku berukuran kecil dan tipis yang terdiri dari 48 halaman bolak balik, berisi tentang tulisan dan gambar-gambar. Istilah *booklet* berasal dari buku dan *leaflet* artinya media *booklet* merupakan perpaduan antara *leaflet* dan sebuah buku dengan format (ukuran) yang kecil seperti *leaflet* (Bagaray, Felisa E. K., dkk. 2016).
4. Pembelajaran tematik terpadu adalah pembelajaran yang dikemas dalam bentuk tema-tema berdasarkan muatan beberapa mata pelajaran yang dipadukan atau diintegrasikan. Tema merupakan wadah atau wahana untuk mengenal berbagai konsep materi kepada anak didik secara menyeluruh. (Rusman, 2015: 139).

BAB II

TINJAUN PUSTAKA

2.1 Penelitian yang Relevan

1. Avisha Puspita, dkk (2017) dengan judul “Pengembangan media pembelajaran *booklet* pada materi sistem imun terhadap hasil belajar siswa kelas XI SMAN 8 Pontianak”. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *booklet* efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Berdasarkan penelitian diperoleh hasil validasi media *booklet* yaitu sebesar 89,3% dengan kriteria sangat valid dan kepraktisan media sebesar 89,3% dengan kategori sangat praktis dan respon siswa terhadap media *booklet* yaitu positif. Berdasarkan pengukuran efektifitas penggunaan media diperoleh nilai sebesar 0,51 dengan kategori sedang. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa hasil pengembangan media *booklet* dapat dikatakan valid, praktis dan efektif.

Perbedaan penelitian Avisha Puspita, dkk dengan penelitian peneliti adalah media *booklet* yang menjadi penelitian Avisha Puspita, dkk bertujuan untuk mengembangkan media yang akan meningkatkan hasil belajar peserta didik pada muatan pembelajaran biologi pada materi sistem imun untuk siswa SMA dan mengukur keefektifan media *booklet*. Sedangkan peneliti hanya mengfokuskan pada pengembangan media *booklet*, tidak sampai mengukur keefektifan media *booklet*, peneliti hanya sampai kepraktisan media *booklet*

dan mengembangkan media *booklet* ini untuk siswa Sekolah Dasar (SD) kelas IV pada konsep pembelajaran tematik.

Persamaan penelitian Avisha Puspita, dkk dengan penelitian peneliti adalah sama-sama mengembangkan media *booklet* untuk peserta didik dan media *booklet* yang telah dikembangkan valid dan praktis untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

2. Ahmad Yani, dkk (2017) dengan judul “efektivitas pendekatan saintifik dengan media *booklet higher other thinking* terhadap motivasi dan hasil belajar biologi siswa SMA di kabupaten Wajo”. Dari penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan pendekatan saintifik dengan menggunakan media *booklet* efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil penelitian bahwa pendekatan saintifik dengan menggunakan media *booklet higher other thinking* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan efektif diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar berdasarkan ketuntasan nilai minimal 75. Hasil belajar siswa yang diajar melalui penerapan pendekatan saintifik menggunakan media *booklet higher other thinking* lebih tinggi secara signifikan dari pada hasil belajar kognitif siswa menggunakan pembelajaran konvensional.

Perbedaan penelitian Ahmad Yani, dkk dengan penelitian peneliti adalah penelitian peneliti adalah penelitian pengembangan bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk yaitu media *booklet* untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar (SD) untuk muatan pembelajaran tematik sedangkan penelitian

di atas adalah penelitian eksperimen dengan menggunakan pendekatan saintifik terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik dan untuk Sekolah Menengah Atas (SMA).

Persamaan penelitian di atas dengan penelitian peneliti adalah sama menggunakan media pembelajaran *booklet* sebagai media pembelajaran untuk mengetahui meningkatnya minat belajar peserta didik dalam proses belajar mengajar.

3. Kurnia Ratnadewi Pralisaputri, dkk (2016) dengan judul “Pengembangan Media *Booklet* Berbasis SETS pada Materi Pokok Mitigasi dan Adaptasi Bencana Alam untuk Kelas X SMA” tujuan dari penelitian ini untuk mengembangkan media *booklet* berbasis SETS sebagai media pembelajaran pada materi pokok mitigasi dan adaptasi bencana alam dan mengetahui efektivitas pembelajaran dengan penggunaan media *booklet* berbasis SETS pada materi pokok mitigasi dan adaptasi bencana alam pada hasil belajar siswa kelas X di SMA Negeri 8 Surakarta. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, telah berhasil dikembangkan media *booklet* berbasis SETS dengan hasil validasi secara keseluruhan yaitu 77,35% dengan kriteria kelayakan “layak” digunakan sebagai media pembelajaran. Selanjutnya dari hasil uji efektivitas diketahui bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ sehingga dapat diartikan media *booklet* berbasis SETS efektif meningkatkan hasil belajar siswa kelas X pada materi pokok mitigasi dan adaptasi bencana alam.

Perbedaan penelitian di atas dengan penelitian peneliti adalah penelitian peneliti hanya mengembangkan media *booklet*, hanya mengukur sampai uji coba kelompok kecil atau uji coba terbatas, dan pengembangan media *booklet* ini hanya untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar (SD) pada muatan pembelajaran tematik. Sedangkan penelitian di atas adalah pengembangan media *booklet* berbasis SETS pada muatan pembelajaran IPA di SMA dan mengukur hasil belajar peserta didik.

Persamaan penelitian peneliti dengan penelitian di atas adalah sama-sama bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk yaitu media pembelajaran *booklet* dimana media *booklet* peneliti untuk peserta didik Sekolah Dasar (SD) pada muatan pembelajaran tematik.

Jadi dapat saya simpulkan bahwa persamaan penelitian saya dengan penelitian di atas sama-sama menggunakan media *booklet* sebagai alat bantu untuk belajar mengajar dan media *booklet* layak dan praktis untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Sedangkan perbedaan penelitian di atas dengan penelitian yang dilaksanakan peneliti adalah penelitian di atas lebih ke SMA sedangkan peneliti lebih mengarahkan ke Sekolah Dasar (SD) dengan muatan pembelajaran yang berbeda. Model yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah model pengembangan *Research and Development* (R&D) dari Borg and Gall.

2.2 Kajian Teori

1.2.1 Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik terpadu adalah pembelajaran yang dikemas dalam bentuk tema-tema berdasarkan muatan beberapa mata pelajaran yang dipadukan atau diintegrasikan. Tema merupakan wadah atau wahana untuk mengenal berbagai konsep materi kepada anak didik secara menyeluruh. Tematik diberikan dengan maksud menyatukan konten kurikulum dalam unit-unit atau satuan-satuan yang utuh sehingga membuat pembelajaran sarat akan nilai, bermakna dan mudah dipahami oleh siswa.

Model pembelajaran tematik terpadu adalah model pembelajaran terpadu yang menggunakan pendekatan tematik yang melibatkan beberapa muatan mata pembelajaran untuk memberikan pengalaman bermakna kepada siswa. Dikatakan bermakna karena dalam pembelajaran tematik, siswa akan memahami konsep-konsep yang mereka pelajari melalui pengalaman langsung dan menghubungkannya dengan konsep lain yang telah dipahaminya. Fokus perhatian dalam pembelajaran tematik terletak pada proses yang ditempuh siswa saat berusaha memahami isi pembelajaran sejalan dengan bentuk-bentuk keterampilan yang harus dikembangkannya.

Dengan adanya tema ini akan memberikan banyak keuntungan, di antaranya: 1) siswa mudah memusatkan perhatian pada suatu tema tertentu, 2) siswa dapat mempelajari pengetahuan dan mengembangkan berbagai kompetensi dasar antar mata pelajaran dalam tema yang sama, 3) pemahaman terhadap materi pelajaran lebih mendalam dan berkesan, 4) kompetensi dasar dapat dikembangkan lebih baik dengan mengaitkan mata pelajaran lain dengan pengalaman pribadi siswa, 5) siswa dapat lebih merasakan manfaat dan makna belajar karena materi disajikan dalam konteks tema yang jelas, 6) siswa dapat lebih bergairah belajar karena dapat berkomunikasi dalam situasi nyata, untuk mengembangkan suatu kemampuan dalam satu mata pelajaran sekaligus mempelajari mata pelajaran lain, 7) guru dapat menghemat waktu karena mata pelajaran yang disajikan secara terpadu dapat dipersiapkan sekaligus dan diberikan dalam dua atau tiga pertemuan, waktu selebihnya dapat digunakan untuk kegiatan remedial, pemantapan, atau pengayaan.

1. Tujuan dan fungsi pembelajaran tematik terpadu

Pembelajaran tematik terpadu memiliki tujuan sebagai berikut:

- a. Mudah memusatkan perhatian pada satu tema atau topic tertentu.
- b. Mempelajari pengetahuan dan mengembangkan berbagai kompetensi muatan mata pelajaran dalam tema yang sama.

- c. Memiliki pemahaman terhadap materi pelajaran lebih mendalam dan berkesan.
 - d. Mengembangkan kompetensi berbahasa lebih baik dengan mengkaitkan berbagai muatan mata pelajaran lain dengan pribadi peserta didik.
 - e. Lebih semangat dan bergairah belajar karena mereka dapat berkomunikasi dalam situasi nyata, seperti bercerta, bertanya, menulis sekaligus mempelajari pelajaran yang lain.
 - f. Lebih merasakan manfaat dan makna belajar karena materi yang disajikan dalam konteks tema atau subtema yang jelas.
 - g. Guru dapat menghemat waktu, karena muatan mata pelajaran yang disajikan secara terpadu dapat dipersiapkan sekaligus dan diberikan dalam dua atau tiga pertemuan bahkan lebih dan atau pengayaan.
 - h. Budi pererti dan moral peserta didik dapat ditumbuhkembangkan dengan mengangkat sejumlah nilai budi pekerti sesuai dengan situasi dan kondisi.
2. Fungsi pembelajaran tematik terpadu yaitu untuk memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam memahami dan mendalami konsep materi yang tergabung dalam tema serta dapat menambah semangat belajar karena materi yang dipelajari merupakan materi yang nyata (kontekstual) dan bermakna bagi peserta didik.

Berdasarkan beberapa terori-teori di atas, bahwa pembelajaran tematik dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik merupakan pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengkaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman secara langsung pada peserta didik, pembelajaran tematik juga lebih menekankan peserta didik dalam proses belajarnya secara aktif dalam proses pembelajaran, sehingga peserta didik dapat memperoleh pengalaman secara langsung dan terlatih untuk dapat menemukan sendiri berbagai pengetahuan yang dipelajarinya. Dengan melalauai pengalaman langsung peserta didik akan memahami konsep yang mereka pelajari dan menghubungkan dengan konsep lainnya yang telah mereka pahami.

2.2.2 Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti 'tengah', 'perantara', 'pengantar'. Dalam bahasa arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Menurut Gearlach dan Ely (Muhardini, dkk. 2017) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangaun kondisi ynag membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk

menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Lesle J. Briggs (Wina Sanjaya, 2008: 204) media pembelajaran sebagai “ *the physical means of conveying instructional content.....book, film, videotapes, etc.*” Lebih jauh Briggs menyatakan media adalah “alat untuk membeikan perangsang bagi peserta didik supaya terjadi proses belajar”.

Menurut Atwi Suparman (Wisma Firanti Utami, 2018) mendefinisikan, media merupakan alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi dari pengirim kepada penerima pesan. Media juga dapat didefinisikan sebagai perantara terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa media merupakan perantaran atau pengantar pesan dari komunikator kepada komunikan dalam lingkungan peserta didik yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Media juga merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, minat serta perhatian peserta didik sehingga proses belajar terjadi. Hal ini diperkuat dengan pendapat Gerlach yang dikutip oleh Wina Sanjaya (2010: 204) yang menyatakan bahwa “secara luas media dapat diartikan

dengan manusia, benda, ataupun peristiwa yang membuat kondisi siswa untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap”.

Azhar Arsyad (2007: 7) mengemukakan bahwa “media pendidikan memiliki pengertian sebagai alat bantu pada proses belajar yang digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran.

Media pendidikan merupakan bagian integral dari pembelajaran sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih bermutu. Media pendidikan mempunyai beberapa nilai praktis atau dapat berfungsi sebagai berikut:

1. Media pendidikan dapat mengatasi perbedaan pengalaman pribadi siswa. Misalnya siswa berasal dari golongan mampu memiliki pengalaman sehari-harinya berbeda dengan golongan kurang mampu. Perbedaan ini dapat ditanggulagi dengan mempertonton gambar, tv dan lain-lain.
2. Media pendidikan dapat mengatasi batas-batas ruang kelas. Misalnya benda yang diajarkan terlalu besar atau berat bila dibawa ke ruang kelas untuk diamati secara langsung. Maka dapat di tanggulangi dengan film, gambar slide film strip dan sebagainya.
3. Media pendidikan dapat mengatasi keterbatasan jarak. Apabila secara langsung tidak dapat diamati karena terlalu kecil seperti molekul, sel

atau atom maka dapat diatasi dengan model, gambar dan lain sebagainya.

4. Media pendidikan dapat mengatasi masalah keterbatasan waktu. Apabila secara langsung gerakan benda sulit atau tidak dapat diamati karena terlalu cepat, sedangkan gerakan itu menjadi pusat perhatian peserta didik maka dapat digunakan film strip dan sebagainya.
5. Media pendidikan dapat digunakan untuk memperlihatkan hal-hal atau peristiwa yang tidak dapat di ulang kembali atau telah terjadi dari masa lampau. Seperti peristiwa bencana alam, tiupan angin, dan sebagainya maka dapat di gunakan film, film strip, slide, dan lain-lain.
6. Media pendidikan memungkinkan adanya kontak langsung dengan masyarakat atau dengan alam atau lingkungannya. Misalnya dengan mengunjungi suatu tempat.
7. Media pendidikan memberikan kesamaan dalam pengamatan terhadap suatu objek.
8. Media pendidikan dapat membangkitkan minat dan motivasi belajar.

Media pembelajaran juga mempunyai beberapa manfaat (Mia, dkk., 2016: 40), diantaranya:

1. memperjelas pesan agar tidak terlalu verbal.
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera.

3. Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar.
4. Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori, dan kinestetiknya.
5. Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.
6. Proses pembelajaran mengandung 5 komponen komunikasi, guru (komunikator), bahan pembelajaran, media pembelajaran, siswa (komunikan), dan tujuan pembelajaran.

Dari paparan diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi. Istilah media ini sangat populer dalam bidang komunikasi, proses belajar mengajar pada dasarnya juga merupakan proses komunikasi, sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran.

2.2.3 Booklet

Ritznor Gemilang dan Elisabeth Christiana (2018) *booklet* merupakan alat bantu berbentuk buku, dilengkapi dengan tulisan maupun gambar yang disesuaikan dengan pembacanya. Informasi yang ada dalam *booklet* disusun dengan jelas dan rinci sehingga dapat ditangkap dengan baik oleh sasaran pendidikan dan tidak menimbulkan

kesalahan persepsi, selain itu gambar yang menarik dalam *booklet* akan semakin menarik minat sasaran pendidikan untuk membaca dan fokus pada informasi yang disampaikan karena tidak cepat bosan.

Darmoko (Kurnia Ratnadewi Pralisaputri, dkk., 2016) Media pembelajaran *booklet* merupakan kelompok media teknologi cetak. *Booklet* berisi informasi yang penting, isinya harus jelas, tegas, mudah dimengerti, dan akan menjadi lebih menarik apabila disertai dengan gambar, selain itu bentuk *booklet* yang kecil menjadikannya mudah untuk dibawa kemana-mana. *Booklet* yang berisi informasi yang penting dan disertai dengan gambar dapat memudahkan siswa dalam proses pembelajaran.

Pengertian *booklet* menurut kamus besar bahasa Indonesia: *Booklet* adalah media cetak berupa selebaran, atau majalah berisi warta singkat atau pernyataan tertulis yang diterbitkan secara periodik oleh suatu organisasi atau lembaga untuk kelompok profesi tertentu.

Adapun kelebihan dan kekurangan *booklet* adalah sebagai berikut:

1. Kelebihan

- 1) Tidak tebal sehingga tidak sulit untuk dibawa.
- 2) Lebih terperinci dan jelas, karena bisa lebih banyak mengulas tentang pesan yang disampaikan.

- 3) *Booklet* yaitu dapat dipelajari setiap saat karena desainnya berbentuk buku.
- 4) *Booklet* memuat informasi relative lebih banyak di bandingkan dengan poster.
- 5) *Booklet* menggunakan bahasa yang sederhana mudah dipahami oleh peserta didik dan menarik sesuai dengan topik yang dibahas.

2. Kekurangan

- 1) Memerlukan tenaga ahli untuk membuatnya.
- 2) *Booklet* tidak dapat menyebar langsung keseluruh objek, karena disebabkan keterbatasan penyebaran dan jumlah halaman yang dapat dimuat dalam *booklet*.

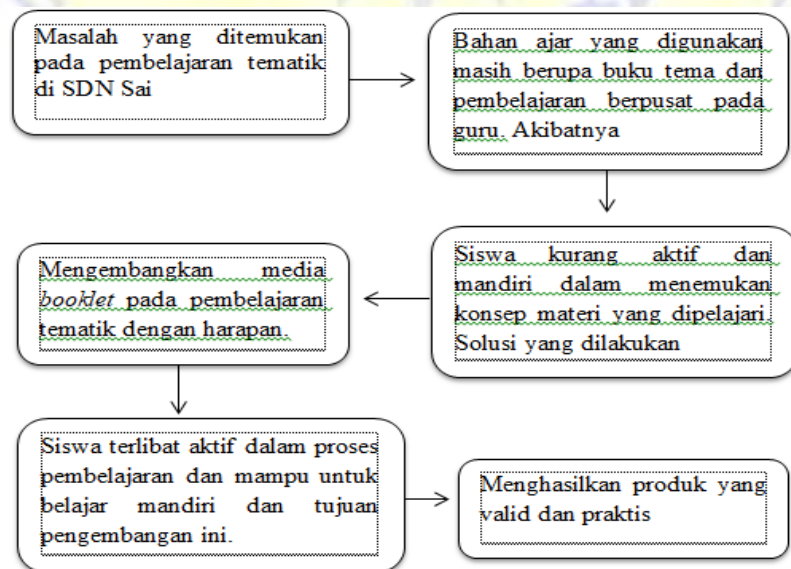
Booklet yang baik diterapkan dengan mengaplikasikan berbagai gambar yang menarik dan menjadi bagian penting dari *booklet*. Menurut James Brown dkk, peserta didik lebih menyukai *booklet* yang setengah atau satu halaman penuh dengan gambar yang disertai beberapa petunjuk yang jelas. Lebih baik lagi apabila dari sepuh isi *booklet* itu memuat ilustrasi gambar (Felisa Bagaray E. K., dkk. 2016).

Jadi dapat saya simpulkan bahwa media *booklet* merupakan media cetak seperti brosur yang berisikan informasi. *Booklet* isinya harus jelas, tegas, mudah dimengerti dan akan lebih menarik jika *booklet* tersebut disertai dengan gambar. Informasi yang ada dalam *booklet* disusun

dengan jelas dan rinci sehingga dapat ditangkap dengan baik oleh peserta didik.

2.3 Kerangka Berpikir

Proses pembelajaran sangat didominasi oleh metode ceramah, serta sumber belajar yang hanya terbatas dengan buku. Hal ini membuat proses pembelajaran terkesan monoton, untuk membuat kelas menjadi lebih dinamis, menumbuhkan rasa ketertarikan, serta keaktifan para peserta didik salah satu yang dapat dilakukan adalah dengan cara membuat inovasi tertentu untuk dapat menimbulkan rasa ketertarikan para peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran, contohnya dengan cara melakukan inovasi terhadap penggunaan media pembelajaran. Salah satu bentuk inovasi media pembelajaran yang dapat di kembangkan adalah media *booklet*.



Gambar 2.1. Bagan alur kerangka berpikir

BAB III

METODE PENGEMBANGAN

3.1 Model Pengembangan

Model penelitian dan pengembangan *Research and Development* (R&D) merupakan penelitian yang berusaha menggabungkan kedua pendekatan penelitian tersebut. Metode penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian dengan tujuan utama adalah untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji efektivitas dari produk tersebut (Gumanti, dkk., 2016: 281).

Penelitian dan pengembangan *Research and Development* (R&D) merupakan penelitian yang tidak digunakan untuk menguji teori. Penelitian ini lebih ditekankan pada upaya untuk menghasilkan sesuatu, mengujinya dilapangan, merevisinya sampai hasil yang diperoleh dipastikan sudah memuaskan. Borg and Gall (Gumanti, dkk., 2016) menyatakan bahwa penelitian dan pengembangan pendidikan adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Winarno (Gumanti, dkk., 2016: 282) menyatakan bahwa penelitian pengembangan merupakan penelitian yang berupaya mengembangkan produk tertentu sesuai dengan kebutuhan masyarakat saat ini.



Gambar 3.1. Langkah-langkah penggunaan Metode *Research and Development* (R&D). Gumanti, dkk., 2016

3.2 Prosedur Pengembangan

Langkah-langkah penelitian ini hanya menggunakan sampai 7 tahapan yaitu sampai pada tahap uji coba kelompok kecil atau uji coba terbatas, yaitu sebagai berikut:

1. Potensi dan masalah

Penelitian yang akan dilaksanakan dapat berasal dari potensi atau masalah disekitar kita. Potensi atau masalah yang ada selanjutnya menjadi dasar untuk merancang model pengembangan yang efektif. Data tentang potensi dan masalah yang tidak ada harus dicari sendiri, tetapi dapat

berdasarkan pada laporan penelitian orang lain, atau dokumentasi laporan kegiatan dari perorangan atau instansi tertentu yang tentunya diharapkan masih relevan dan baru (*up to date*).

Penelitian yang akan dilaksanakan dapat berasal atau masalah disekitar kita. Pontesi atau masalah yang ada selanjutnya menjadi dasar untuk merancang media pembelajaran yang efektif. Berdasarkan penelitian pengembangan ini yang penelitian pengembangan ini yang pertama dilakukan adalah analisis masalah yang dihadapi oleh peserta didik, salah satunya kurangnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar.

2. Pengumpulan Data

Setelah mengumpulkan potensi dan masalah, selanjutnya peneliti dapat mengumpulkan berbagai informasi penunjang yang akan digunakan sebagai bahan untuk perencanaan produk tertentu yang diharapkan dapat mengatasi masalah yang ada. Disini, peneliti memerlukan metode penelitian tersendiri. Metode apa yang akan digunakan untuk penelitian tergantung sepenuhnya pada permasalahan dan ketelitian tujuan yang ingin dicapai.

Setelah mengumpulkan pontensi dan masalah, selanjutnya dapat mengumpulkan berbagai informasi yang didapat dari observasi, wawancara, dan studi pustaka yang berhubungan dengan penelitian. Penelitian disini mengambil subjek penelitian yaitu siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri (SDN) Sai untuk itu peneliti melakukan observasi di sekolah

dasar tersebut. Selain itu peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas IV di sekolah tersebut. Untuk mendukung penelitian ini, peneliti mengumpulkan kajian-kajian pustaka untuk dijadikan landasan pengembangan.

3. Desain produk

Pada tahap desain produk sebaiknya diwujudkan dalam gambar atau bagan yang jelas, sehingga dapat digunakan sebagai pegangan untuk menilai dan membuat produk tersebut di waktu yang akan mendatang. Desain produk dalam penelitian sebaiknya dirancang sendiri oleh peneliti, walaupun tidak tertutup kemungkinan untuk selanjutnya mendiskusikan dengan orang lain. Peneliti harus mampu merancang dan menjelaskan metode yang dikembangkan. Pada tahap ini peneliti membuat desain produk media *booklet* yang dikembangkan dan menentukan tahap-tahap pengujian desain media *booklet* di uji coba kelompok kecil atau uji coba terbatas.

Pada tahap desain produk ini berupa rancangan media pembelajaran *booklet*, desain ini masih belum bisa dikatakan sempurna karena belum terbukti adanya dan dapat dibuktikan setekah melalui validasi media. Setiap desain media pembelajaran atau media *booklet* itu sendiri ditunjukkan dalam bentuk gambar. Sehingga akan memudahkan pihak lain atau validator untuk memahaminya.

4. Validasi desain

Validasi desain merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk baru secara rasional akan lebih praktis dari pada produk lama (dalam hal ini belum sampai ke uji coba lapangan). Validasi produk dapat dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa pakar atau ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk baru tersebut, sehingga selanjutnya dapat diketahui kelemahan dan kekuatannya, dan perbaikan yang diperlukan. Setiap ahli diminta untuk menilai media *booklet* tersebut dan sebelum media *booklet* di validasi oleh para ahli media, peneliti menjelaskan terlebih dahulu bagaimana cara penggunaan media *booklet* tersebut.

5. Revisi desain

Setelah desain produk, divalidasi melalui ahli media atau ahli lainnya, selanjutnya kekurangan dan kelemahan akan diketahui, dan peneliti harus merevisi desain awal. Kelemahan-kelemahan yang diketahui selanjutnya dicoba untuk dikurangi dengan cara memperbaiki desain. Pihak yang bertugas untuk memperbaiki desain adalah peneliti karena yang bersangkutan adalah pelaku utama penelitian yang nantinya akan menghasilkan produk tersebut.

6. Uji coba produk

Desain produk yang telah dibuat diuji cobakan tidak langsung di uji cobakan, tapi harus dibuat terlebih dahulu, menghasilkan produk, dan

produk tersebut yang diuji cobakan. Desain media *booklet* yang telah di validasi dan direvisi, maka selanjutnya media *booklet* tersebut dibuat dalam bentuk seperti buku, dan media *booklet* yang berbentuk seperti buku tersebut yang selanjutnya di uji cobakan.

Uji coba media *booklet* yang telah dibuat langsung diuji cobakan, setelah divalidasi dan revisi. Uji coba ini dinamakan uji coba kelompok kecil atau uji coba terbatas, pengujian dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan data apakah media *booklet* ini praktis untuk digunakan atau tidak.

7. Revisi produk

Setelah diuji coba, selanjutnya peneliti melakukan lagi perbaikan terhadap media *booklet*. Hal ini penting untuk dilakukan agar peneliti mampu mengatasi kelemahan yang masih ada serta media *booklet* menjadi lebih berkualitas. Revisi berdasarkan masukan dan saran dari calon pengguna, misalnya dilakukan melalui mengisi angket. Hasil analisis atas masukan tersebut akan digunakan sebagai bahan pertimbangan evaluasi dari ahli yang telah dilibatkan sebelumnya.

3.3 Uji Coba Produk

Uji coba pada media *booklet* yang telah yang telah valid dan layak kemudian diuji cobakan, uji coba ini dinamakan uji coba skala kecil atau uji coba terbatas. Uji coba terbatas dilakukan pada sekolah yang menjadi subyek

penelitian untuk menguji kualitas produk yang dikembangkan. Uji coba dilakukan untuk mendapatkan data yang digunakan sebagai dasar untuk merevisi produk. Tujuan dari uji coba adalah untuk mengetahui kelayakan dari media *booklet* yang dikembangkan yaitu mencakup kevalidan dan kepraktisan.

Pada tahap ini bertujuan untuk menentukan kevalidan dan kepraktisan produk pengembangan media *booklet* pada pembelajaran tematik tema indahya keragaman di negeriku, sub tema 1 keragaman suku bangsa dan agama di negeriku dan pembelajaran 1, 2 dan 3 di kelas IV SDN Sai. Ada dua hal yang akan dijabarkan pada bagian ini antaranya: desain uji coba dan subjek uji coba.

3.3.1 Desain Uji Coba

Desain uji coba merupakan tahap dilaksanakannya evaluasi pengembangan media *booklet* yang melalui beberapa validator yaitu uji coba validitas ahli media, ahli materi, dan kepraktisan untuk siswa melalui pengisian angket validasi untuk memperoleh data kualitatif dan kuantitatif.

3.3.2 Subjek Uji Coba

Subjek uji coba pada uji coba ini hanya melakukan uji coba terbatas terdiri dari 4 siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri (SDN) Sai.

3.4 Jenis Data

Data yang diperoleh dalam penelitian pengembangan ini berupa data kualitatif dan data kuantitatif, yaitu:

1. Data Kualitatif

Data kualitatif yaitu data yang berupa tanggapan dan saran dari dosen ahli media, ahli materi, dan peserta didik. Data kualitatif ini diperoleh pada proses validasi produk, materi dan angket respon peserta didik yang digunakan sebagai pedoman untuk melakukan revisi produk yang dikembangkan.

2. Data Kuantitatif

Data kuantitatif yaitu data yang berupa skor penilaian dari produk yang dikembangkan oleh validator dan skor lembar penilaian peserta didik. Data kuantitatif ini yang dijadikan sebagai penentuan kualitas produk yang dikembangkan.

3.5 Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan untuk pengumpulan data pada penelitian ini dapat diklasifikasikan menjadi dua macam yang masing-masing digunakan untuk memenuhi kriteria kevalidan dan keefektifan. Instrumen disusun dengan skala likert, menurut Soegeng (Fadarwati, 2015: 64) skala adalah serangkaian nilai bernomor yang diberikan pada subjek, objek atau perilaku dengan maksud menghitung dan mengukur kualitas. Skala likert terdiri dari empat atau lima

jawaban dengan skala penilaian sangat setuju diberi skor 5, setuju diberi skor 4, kurang setuju diberi skor 3, tidak setuju diberi skor 2, dan sangat tidak setuju diberi skor 1.

3.5.1 Lembar Angket Validasi Ahli Media dan Materi

1. Lembar Angket Validasi Ahli Media

Validasi media dilakukan untuk menilai kesesuaian antara format dan bagian-bagian yang ditetapkan dengan media *booklet* yang rancang. Adapun hal-hal yang di validasi oleh ahli media antara lain: mencakupi Kompetensi Dasar (KD) yang ada RPP, tampilan dan desian pada media *booklet*, kesesuaian materi yang telah disesuaikan dengan tema 7, kerapian tata letak tulisan yang digunakan dan kemenarikkan media *booklet*.

2. Lembar Angket Validasi Ahli Materi

Validasi materi diberikan pada dosen atau guru ahli materi. Hasil lembar validasi oleh dosen atau guru ahli materi digunakan untuk mengetahui kevalidan materi yang ada pada media *booklet* yang dikembangkan atau dirancang dalam mencapai Kompetensi Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator yang ditetapkan. Adapun hal-hal yang divalidasi oleh ahli materi antara lain: kesesuaian indikator dengan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) dan kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran yang ada pada media *booklet*.

Berikut ini adalah skala penilain dari dosen ahli media, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 3.1.

Tabel 3.1 skala penilaian ahli media dan ahli materi

Kategori	Skor
Sangat Sejutu	5
Setuju	4
Kurang Sejutu	3
Tidak Sejutu	2
Sangat Tidak Sejutu	1

(Sugiyono, 2015: 135)

3.5.2 Lembar Angket Kepraktisan Siswa

Instrumen ini berupa angket yang diberikan ke peserta didik sebagai pengguna produk media *booklet*. Lembar ini digunakan untuk mengetahui kepraktisan dari rancangan media *booklet* yang telah valid, lembar ini sebagai dasar untuk merevisi media *booklet*.

Tabel 3.2 skala penilaian kepratisan siswa

Kategori	Skor
Sangat Sejutu	4
Setuju	3
Kurang Sejutu	2
Tidak Sejutu	1

(sugiyono, 2015: 135)

3.6 Teknis Analisis Data

Data yang diperoleh dari penilaian ini dianalisis kemudian digunakan untuk merevisi media *booklet* yang dikembangkan sehingga diperoleh media

booklet yang layak sesuai dengan kriteria yang ditentukan yaitu valid dan praktis.

1. Analisis Validasi Produk *Booklet*

Analisis data hasil media *booklet* yang dilakukan dengan mencari rata-rata penilaian validator. Rumus yang digunakan sebagai berikut:

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

keterangan:

NV = nilai uji validitas produk

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

Tabel 3.3 Kriteria kevalidan produk

Interval Skor	Kriteria Kevalidan
$80 < NV \leq 100$	Sangat valid
$60 < NV \leq 80$	Valid
$40 < NV \leq 60$	Cukup valid
$20 < NV \leq 40$	Kurang valid
$0 < NV \leq 20$	Tidak valid

Purwanto (septiyanti, 2017)

2. Angket kepraktisan peserta didik

Data tentang respon peserta didik diperoleh dari angket peserta didik terhadap media *booklet* yang dianalisis dengan presentase, presentase respon peserta didik dihitung dengan menggunakan rumus:

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

Keterangan:

p = respon peserta didik

Nilai dari masing-masing peserta didik akan dicari nilai rata-ratanya untuk mewakili respon dari keseluruhan dengan menggunakan rumus:

$$p = \frac{\sum x_i}{n} \times 100\%$$

keterangan:

p = rata-rata respon siswa

$\sum x_i$ = jumlah nilai respon siswa

n = banyak siswa

Sebagai ketentuan dalam pengambilan keputusan, maka digunakan ketentuan dalam tabel dibawah ini.

Tabel 3.4 kriteria angket kepraktisan peserta didik

Interval Skor	Kriteria kepraktisan
$80 < p \leq 100$	Praktis
$60 < p \leq 80$	Kurang praktis
$40 < p \leq 60$	Tidak praktis
$20 < p \leq 40$	Sangat tidak praktis

Ridwan (Septiyanti, 2017)