

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA PAPEGA (PAPAN PETAK BERGAMBAR) UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PEMBELAJARAN TEMATIK
TEMA 6 KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar sarjana (S1) Pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Mataram



Oleh :

RITA SAHARA
NIM. 117180019

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

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

PENGEMBANGAN MEDIA PAPEGA (PAPAN PETAK BERGAMBAR) UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PEMBELAJARAN TEMATIK
TEMA 6 KELAS IV SEKOLAH DASAR

Telah memenuhi syarat dan di setujui
Tanggal, 02 bulan juli tahun 2021

Dosen Pembimbing I



Nanang Rahman, S.Pd., M.Pd
NIDN. 0824038702

Dosen Pembimbing II



Sukron Fujiaturrahman, M.Pd
NIDN. 0827079002

Menyetujui

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



Fiaturrahmah, M.Pd.
NIDN. 0804048501

HALAMAN PENGESAHAN

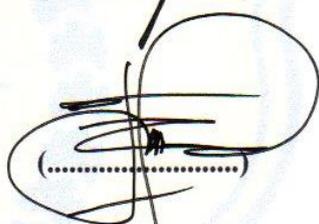
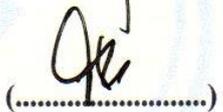
SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA PAPEGA (PAPAN PETAK BERGAMBAR)
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PEMBELAJARAN
TEMATIK TEMA 6 KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Skripsi atas nama Rita Sahara telah di pertahankan di depan dosen penguji
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Mataram

Tanggal, 07 Juli 2021

Dosen Penguji

1. Nanang Rahman, M.Pd. (Ketua) 
NIDN. 0824038702
2. Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd. Si. (Anggota I) 
NIDN. 0821078501
3. Baiq Desi Milandari, M.Pd (Anggota II) 
NIDN. 0808128901

Mengesahkan
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM


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

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertandatangan dibawah ini saya mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Mataram menyatakan bahwa:

Nama : Rita Sahara

Nim : 117180019

Alamat : Pagesangan Timur

Memang benar skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Papega (Papan Petak Bergambar) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pembelajaran Tematik Tema 6 Kelas IV Sekolah Dasar”**, adalah hasil karya sendiri dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik dimanapun.

Skripsi ini murni gagasan, rumusan dan penelitian saya sendiri tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing. Jika terdapat karya atau pendapat orang lain yang telah dipublikasikan, memang sebagai sumber dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

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

Mataram, 4 Juni 2021

Yang membuat pernyataan



Rita Sahara
NIM. 117180019



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 BEBAS
PLAGIARISME**

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

Nama : Rita Sahara
NIM : 117180019
Tempat/Tgl Lahir : Payi, W. Maret 1999
Program Studi : P660
Fakultas : FKIP
No. Hp/Email : 082 340 544 164
Judul Penelitian : -

Pengembangan Media PAPER (Koran Petak Bergambar) untuk
Meningkatkan Hasil Belajar siswa Pembelajaran Tematik
Tema 6 Kelas IV Sekolah Dasar

Bebas dari Plagiarisme dan bukan hasil karya orang lain. 50%

Apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian dari karya ilmiah dari hasil penelitian tersebut terdapat indikasi plagiarisme, saya **bersedia menerima sanksi** 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.

Dibuat di : Mataram

Pada tanggal : 16-08-2021

Penulis



Rita Sahara
NIM. 117180019

Mengetahui,
Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT



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



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 : Rita Sahara
NIM : 117180019
Tempat/Tgl Lahir : Payi, 15 Maret 1999
Program Studi : PESP
Fakultas : FKIP
No. Hp/Email : 082 340 544 164
Jenis Penelitian : [X]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 PAREGA (Papan Petak Bergambar) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pembelajaran Tematik Tema 6 Kelas IV 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 : 16 - 08 - 2021

Penulis



Rita Sahara
NIM. 117180019

Mengetahui,
Kepala UPT Perpustakaan UMMAT



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

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

Memulai dengan penuh keyakinan, keikhlasan dan menyelesaikan dengan penuh kebahagiaan.

PERSEMBAHAN

Puji syukur Alhamdulillah, kehadiran Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan karunianya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Dengan ini penulis persembahkan kepada :

1. Kedua orang tua tercinta Bapak M.Tayeb dan Ibu Rohani yang telah menjadi motivator terhebat dan sumber penyemangat dalam hidup saya dan yang selalu mendoakan saya, terimakasih atas semua pengorbanan dan kesabaran yang telah mengantarkan saya sampai kini.
2. Teruntuk sahabat sri afrizal, jaitun, putri, dan yuni terimakasih sudah menemani di saat suka maupun duka sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi.
3. Teruntuk teman-teman group wanita ahli syurga terimakasih sudah memberikan semangat dan mensupport penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
4. Kepada bapak Nanang Rahman, S.Pd.,M.Pd selaku pembimbing I dan bapak Sukron Fujiaturrahman, M.Pd selaku pembimbing II terimakasih sudah membimbing dan mengarahkan penulis dengan sabar dan ikhlas dalam penyusunan skripsi ini.
5. Teruntuk kelas A PGSD terimakasih waktunya 4 tahun yang kita lewati bersama-sama.
6. Almamater universitas muhammadiyah mataram (UMMAT).

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan rahmat, taufik, hidayahnya dan tidak pula penulis haturkan sholawat serta salam atas junjungan nabi besar Muhammad SAW yang telah membawa umat Islam dari alam kegelapan menuju alam yang terang benderang dan sehingga penulis akhirnya dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Papega (Papan Petak Bergambar) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pembelajaran Tematik Tema 6 Kelas IV Sekolah Dasar”.

Penelitian ini dilaksanakan untuk melengkapi syarat-syarat memperoleh gelar serjana PGSD pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bimbingan, pengarahan dan bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis mengucapkan banyak terimakasih:

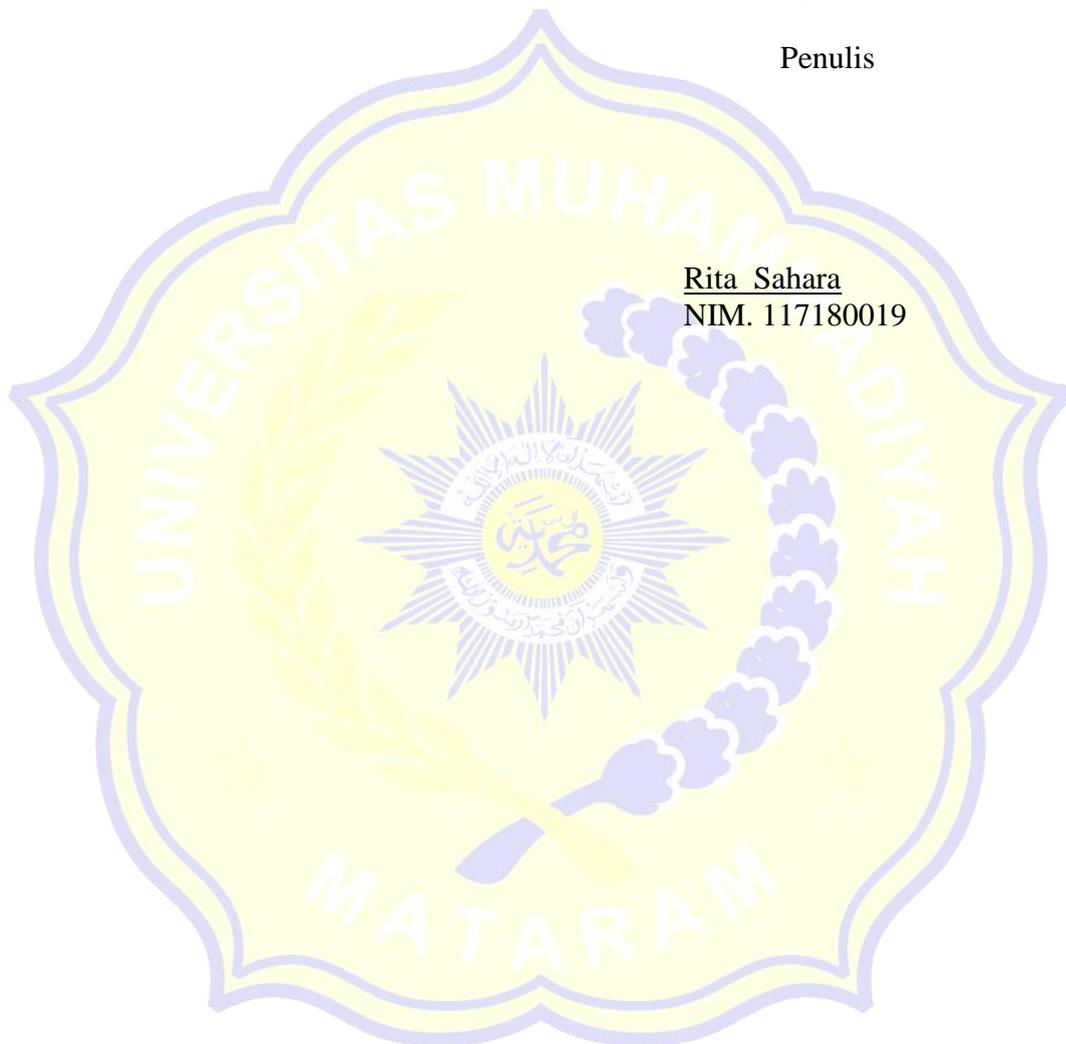
1. Bapak Dr. H. Arsyad Abd Ghani, M.Pd, selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Mataram
2. Bapak Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd.Si selaku Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
3. Ibu Haifaturrahmah, M.Pd selaku Ketua Program Studi PGSD.
4. Bapak Nanang Rahman, S.Pd.,M.Pd selaku pembimbing ke I (pertama)
5. Bapak Sukron Fujiaturrahman, M.Pd selaku pembimbing ke II (kedua)
6. Bapak kepala SD Negeri Nanga Na'e beserta guru dan stafnya.
7. Kedua orang tua, sahabat, dan pihak-pihak lainnya yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Skripsi ini diharapkan bermanfaat untuk semua pihak. Selain itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan dari para pembaca sekalian agar skripsi ini bisa lebih baik lagi.

Mataram, 4 Juni 2021

Penulis

Rita Sahara
NIM. 117180019



Rita Sahara. 2021. “**Pengembangan Media PAPEGA (Papan Petak Bergambar) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pembelajaran Tematik Tema 6 kelas IV Sekolah Dasar**”. Skripsi. Mataram: Universitas Muhammadiyah Mataram.

Pembimbing 1 : Nanang Rahman, S.Pd.,M.Pd

Pembimbing 2 : Sukron Fujiaturrahman, M.Pd

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan karena banyak guru yang membutuhkan alat peraga yang menarik sebagai perantara untuk menyampaikan materi kepada siswa. Tujuan dari penelitian ini untuk menghasilkan suatu produk berupa media Papega (Papan Petak Bergambar) untuk kelas IV Sekolah Dasar dan untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media Papega (Papan Petak Bergambar) untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar. Model pengembangan dalam penelitian ini *Borg and Gall* yaitu (1) Penelitian dan Pengumpulan Data (*research and information collection*), (2) Perencanaan (*planning*), (3) Pengembangan Draft Produk Awal (*develop preliminary form of product*), (4) Uji Coba Lapangan Awal (*preliminary field testing*), (5) Merevisi Hasil Uji Coba (*main product revision*), (6) Uji Lapangan Utama (*main field testing*), (7) Penyempurnaan Produk Hasil Uji Lapangan (*operational product revision*), (8) Uji Coba Lapangan Operasional/Empiris (*operational field testing*), (9) Penyempurnaan Produk (*final product revision*).

Berdasarkan data hasil validasi ahli materi dan nilai rata-rata 91% (sangat valid), dari ahli media dan nilai rata-rata 90% (sangat valid), sedangkan angket respon siswa untuk uji terbatas dilakukan di kelas V SDN Nanga Na'e memperoleh nilai rata-rata 86% (sangat praktis), hasil kepraktisan uji lapangan pada kelas IV memperoleh nilai rata-rata 86% (sangat praktis), serta keefektifan uji lapangan dilihat dari hasil rata-rata *pretest* 46 %, *posttest* 88,35% yang menunjukkan hasil belajar meningkat setelah menggunakan media Papega (Papan Petak Bergambar) pembelajaran, kemudian untuk N-Gain skor memperoleh 0,778 yang termasuk dalam kategori tinggi, kemudian di kalikan 100% sehingga menghasilkan 77,8% yang di mana apabila di masukkan ke dalam data kualitatif termasuk ke dalam kriteria “efektif”.

Kata kunci: *Pengembangan, Media Papega, Hasil Belajar.*

Rita Sahara. 2021. **“PAPEGA Media (Picture Block Board) Development to Improve Thematic Learning Theme 6 Grade IV Elementary School Student Learning Outcomes”**.

A Thesis. Mataram: Muhammadiyah University of Mataram.

First Advisor : Nanang Rahman, S.Pd.,M.Pd

Second Advisor 2 : Sukron Fujiaturrahman, M.Pd

ABSTRACT

This study was carried out because many teachers want engaging teaching tools to deliver material to pupils. The goal of this research was to create a PAPEGA media (Picture Block Board) product for grade IV elementary school students and to establish the validity, practicality, and efficacy of Papega (Picture Block Board) media in improving student learning outcomes. This research follows the development model of Borg and Gall, they are; (1) Research and Data Collection, (2) Planning, (3) Development of Initial Product Draft, (4) Preliminary Field Testing, (5) Main Product Revision, (6) Main Field Testing, (7) Operational Product Revision, (8) Operational Field Testing, (9) Final Product Revision.

Based on the data from expert validation and the average value of 91% (very valid), from media experts and the average value of 90% (very valid), while the student response of questionnaire for the limited test was carried out in class V SDN Nanga Na'e obtained the average value is 86% (very practical), the results of the practicality of the field test in class IV get an average value of 86% (very practical), and the effectiveness of the field test is seen from the results of the average pretest 46%, posttest 88.35%. It shows that learning outcomes increased after using PAPEGA (Picture Board) learning media, then for the N-Gain score obtained 0.778 which was included in the high category, then multiplied by 100% to produce 77.8% which when entered into qualitative data included into the “effective” criteria.

Keywords: *Development, Papega Media, Learning Outcomes.*



DAFTAR ISI

COVER	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
LEMBAR PERNYATAAN.....	iv
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME.....	v
SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	vi
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
ABSTRAK	x
<i>ABSTRACT</i>	xi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Tujuan Pengembangan.....	5
1.4 Spesifikasi Produk yang Diharapkan.....	5
1.5 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	6
1.6 Batasan Operasional.....	6
BAB II. KAJIAN PUSTAKA.....	8
2.1 Penelitian yang relevan	8
2.2 Kajian Teori	10
2.2.1 Media Pembelajaran.....	10
2.2.2 Media PAPEGA (Papan Petak Bergambar).....	16
2.2.3 Hasil Belajar.....	20
2.2.4 Pembelajaran Tematik.....	27
2.3 Kerangkar berpikir	34

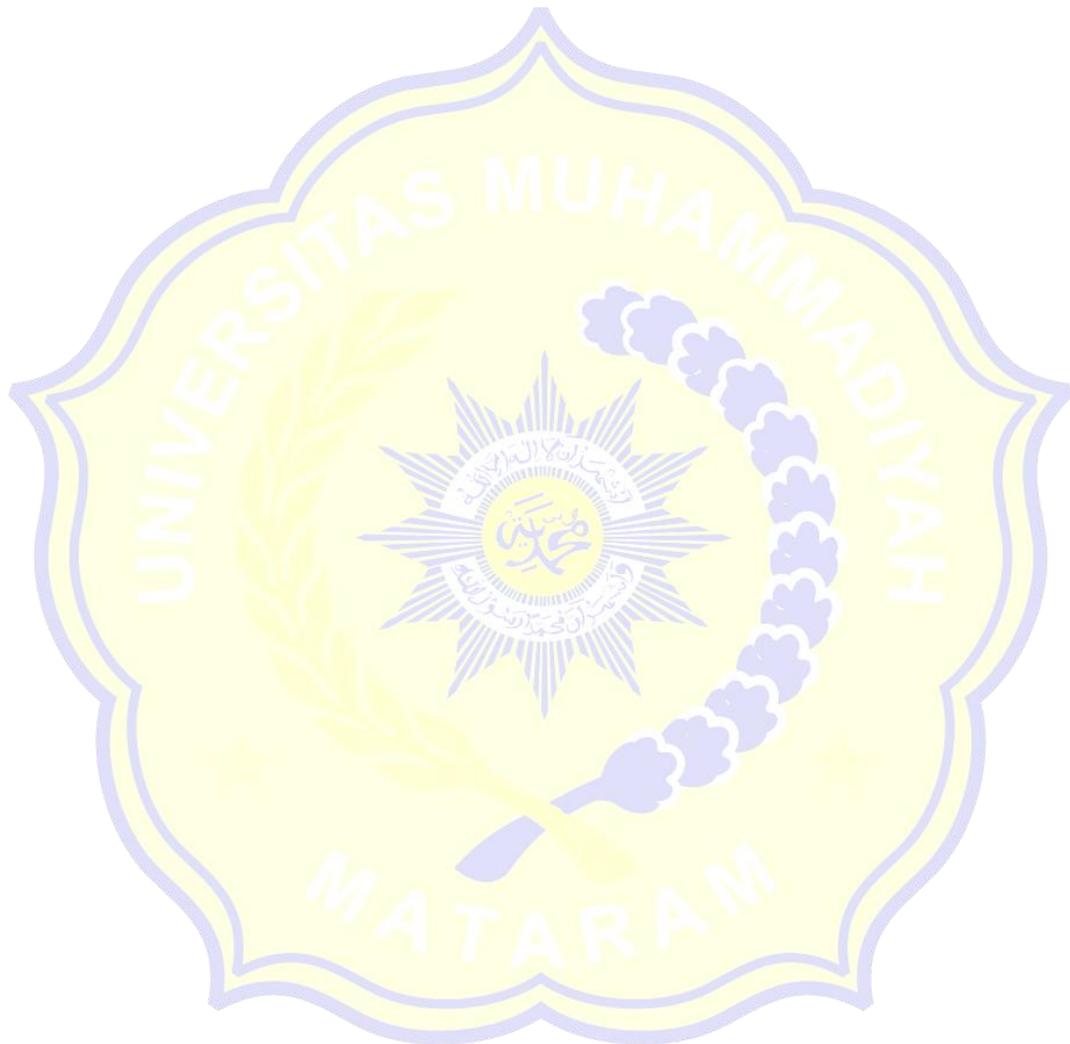
BAB III. METODE PENGEMBANGAN	36
3.1 Model Pengembangan.....	36
3.2 Prosedur Penelitian dan Pengembangan	37
3.3 Uji cobaProduk.....	41
3.4 Jenis Data	42
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	43
3.6 Instrument Pengumpulan Data.....	44
3.7 Teknik Analisis Data.....	50
BAB IV. HASIL PENGEMBANGAN.....	54
4.1 Penyajian Data Uji Coba.....	54
4.2 Hasil Uji Coba Produk	68
4.3 Pembahasan.....	74
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN.....	78
5.1 Kesimpulan	78
5.2 Saran	79
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi Pembelajaran 1 dan 2.....	35
Tabel 3.1 Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Materi	45
Tabel 3.2 Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Media	46
Tabel 3.3 Kisi-kisi Angket Validasi Praktisi.....	47
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Angket Respon Siswa.....	48
Tabel 3.5 Kisi-kisi Instrumen Soal Tes.....	49
Tabel 3.6 Skala penilaian untuk lembar validasi	51
Tabel 3.7 Pedoman Skor angket respon siswa	52
Tabel 3.8 Kriteria Gain Skor Ternormalisasi.....	53
Tabel 3.9 Kategori Tafsiran Efektifitas N-Gain.....	53
Tabel 4.1. Pernyataan, keterangan dan skor validasi materi	58
Tabel 4.2 Keterangan dan skor validasi materi	59
Tabel 4.3 Keterangan, pernyataan, dan skor validasi materi	60
Tabel 4.4 Keterangan, pernyataan dan skor validasi media.....	61
Tabel 4.5 Keterangan, pernyataan dan skor validasi media.....	62
Tabel 4.6 Revisi Produk.....	64
Tabel 4.7 Hasil Uji Coba Terbatas	65
Tabel 4.8 Lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran.....	66
Tabel 4.9. Hasil penilaian validator ahli materi	69
Tabel 4.10 Hasil penilaian validasi media	70
Tabel 4.11 Hasil kepraktisan uji lapangan	71
Tabel 4.12 Hasil Keefektifan uji lapangan.....	73

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Kerangka Bepikir	35
Gambar 3.1 Langkah-langkah R&D	37
Gambar 3.2 Media PAPEGA (Papan Petak Bergambar).....	39
Gambar 4.1. Media PAPEGA (Papan Petak Bergambar).....	57



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian.....	83
Lampiran 2 Surat Balasan Dari Sekolah	83
Lampiran 3 Lembar Validasi Materi Praktisi 1.....	84
Lampiran 4 Lembar Validasi Materi Praktisi 2.....	85
Lampiran 5 Lembar Validasi Materi Praktisi 3.....	87
Lampiran 6 Lembar Validasi Media Praktisi 1	89
Lampiran 7 Lembar Validasi Media Praktisi 2	90
Lampiran 8 Lembar Validasi Soal Tes.....	92
Lampiran 9 Angket Respon Siswa Uji Terbatas	93
Lampiran 10 Angket Respon Siswa Uji Lapangan	94
Lampiran 11 Hasil Analisi Kepraktisan Uji Terbatas Kelas V SDN Nanga Na'e	95
Lampiran 12 Hasil Analisis Kepraktisan Uji Lapangan Kelas IV	96
Lampiran 13 Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran	97
Lampiran 14 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	98
Lampiran 15 Lembar Soal Siswa Pretes (Tes Awal)	110
Lampiran 16 Lembar soal siswa Postes (Tes Akhir)	115
Lampiran 17 Hasil Analisis Soal Pretes	121
Lampiran 18 Hasil Analisis Soal Postes	123
Lampiran 19 Foto Kegiatan Validasi Materi	125
Lampiran 20 Foto Kegiatan Validasi Media	126
Lampiran 21 Foto Kegiatan Uji Terbatas	127
Lampiran 22 Foto Kegiatan Uji Lapangan	128

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan ialah pembelajaran pengetahuan yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan manusia. Keterampilan manusia dalam pendidikan merupakan suatu kepentingan yang mendasar pada manusia karena dapat mengembangkan potensi yang dimilikinya. Pendidikan nasional bertujuan untuk mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang bertaqwa dan beriman kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak baik, berilmu, kreatif, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab (UU Sisdiknas No 20 tahun 2003). Pendidikan formal, nonformal dan informal dapat diperoleh dari jalur pendidikan.

Berhasil dan tidaknya pendidikan disuatu negara ditentukan oleh guru. Guru memiliki peran yang sangat penting terhadap keberhasilan saat mengajar di sekolah, dikarenakan guru berperan besar untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan kemajuan siswa. Oleh sebab itu, saat proses pembelajaran seorang guru harus kreatif dalam mengajarkan siswa, salah satu contohnya yaitu, dengan menggunakan strategi yang tepat, sesuai dengan tingkat perkembangan siswa dan harapannya dapat membantu mengembangkan pengetahuan siswa secara efektif. Agar hasil belajar siswa mendapatkan hasil yang maksimal, maka siswa memerlukan bantuan dan bimbingan dalam belajar, sehingga tidak mengalami kesulitan saat mengikuti pelajaran.

Hasil belajar siswa merupakan kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar, karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap (Susanto, 2013: 5). Baik yang menyangkut tiga aspek yaitu aspek ranah kognitif, afektif maupun psikomotoriknya. Hasil belajar dalam penelitian ini ialah hasil belajar pada ranah kognitif, yaitu pengetahuan siswa dalam memahami materi yang diajarkan oleh guru. Jadi hasil belajar adalah hasil pada ranah kognitif pada pembelajaran yang sudah dicapai oleh setiap siswa yang diperoleh sebagai bentuk usaha kegiatan belajarnya, dan dinilai saat periode tertentu.

Berdasarkan data hasil wawancara dengan wali kelas IV bapak Wahyudin S.Pd diperoleh data yang tergolong rata-rata masih rendah dilihat dari hasil UAS. Di ketahui Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dari 27 jumlah siswa kelas IV SD Negeri Nanga Na'e, siswa yang tuntas 10 siswa (37,70%), sedangkan siswa yang belum tuntas 17 siswa (62,96%). Penyebab rendahnya hasil belajar yang diperoleh siswa karena beberapa factor yaitu faktor internal yang bersumber pada diri siswa yang dapat mempengaruhi kemampuan belajarnya, sedangkan faktor eksternalnya dilihat diluar diri siswa yang dapat mempengaruhi hasil belajarnya seperti keluarga, masyarakat, dan sekolah. Dari penjelasan bapak Wahyudin S.Pd menyatakan bahwa Kendala yang lain adalah kurangnya sarana dan prasana serta kesulitan dalam mengembangkan media pembelajaran tematik dikarenakan harus mengkaitkan beberapa muatan pembelajaran sehingga guru melakukan proses kegiatan belajar mengajar dengan media seadanya seperti menggunakan buku

paket, sehingga mempengaruhi hasil belajar yang diinginkan guru dan siswa. Maka pentingnya penggunaan media yang menarik dan guru yang kreatif dalam mengembangkan media dalam menyampaikan materi agar hasil belajarnya siswa meningkat.

Berdasarkan hasil observasi yang ditemukan peneliti pada saat proses pembelajaran kebanyakan siswa kurang mendengarkan guru, sedangkan siswa sebagian yang lainnya memilih mengganggu teman-temannya dan sebagian lainnya memilih untuk diam pada saat berlangsungnya proses pembelajaran, sehingga kebanyakan siswa kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal lain yang ditemukan oleh peneliti yaitu dalam proses pembelajaran guru hanya menggunakan buku, serta metode yang digunakannya hanya menggunakan metode diskusi dan ceramah sehingga membuat siswa cepat merasa bosan saat mengikuti kegiatan pembelajaran. Pada saat proses pembelajaran guru tidak menggunakan media sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi yang akan diajarkan kepada siswa, hal inilah yang menyebabkan siswa kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Karena itulah, perlunya penggunaan media pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam kegiatan pembelajaran, sehingga mempengaruhi hasil belajar yang diinginkan siswa.

Media adalah alat bantu atau segala bentuk saluran sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim (guru) ke penerima (siswa) yang bertujuan untuk memberikan rangsangan kepada siswa dan menarik minat siswa dalam belajar serta membantu guru dan siswa dalam proses

pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran Rosyid dan Sa'diyah (2019:7). Dengan adanya penggunaan media yang tepat akan membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran serta menimbulkan semangat dalam belajar, tentu sekali banyak hal yang bisa dikembangkan terutama mengembangkan media pembelajaran untuk meningkatkan nilai peserta didik, ada beberapa macam penggunaan media pembelajaran yang bisa digunakan salah satunya adalah media PAPEGA (Papan Petak Bergambar). Dikarenakan penggunaan media ini akan mempermudah guru dalam menyampaikan materi saat melaksanakan kegiatan proses belajar mengajar, sehingga guru perlu menggunakan media yang mampu mencakup materi pada tema 6 subtema 1.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media PAPEGA (Papan Petak Bergambar) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pembelajaran Tematik Tema 6 Kelas IV Sekolah Dasar”.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimanakah kevalidan media PAPEGA yang dikembangkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa Sekolah Dasar kelas IV?
2. Bagaimanakah kepraktisan dari media PAPEGA yang dikembangkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa Sekolah Dasar kelas IV ?
3. Bagaimanakah keefektifan dari media PAPEGA yang dikembangkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa Sekolah Dasar kelas IV?

1.3 Tujuan Pengembangan

1. Mengetahui kevalidan media PAPEGA yang dikembangkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa Sekolah Dasar kelas IV.
2. Mengetahui kepraktisan dari media PAPEGA yang dikembangkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa Sekolah Dasar kelas IV.
3. Mengetahui keefektifan dari media PAPEGA yang dikembangkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa Sekolah Dasar kelas IV.

1.4 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang menghasilkan media yang baik serta menarik dalam pembelajaran, maka perlunya rancangan media PAPEGA (Papan Petak Bergambar) yang dikembangkan sebagai berikut :

1. Produk yang dibuat berupa Media PAPEGA (Papan Petak Bergambar) merupakan papan petak berwarna yang sudah dimodifikasi ulang menjadi papan petak yang berisikan gambar yang menarik sesuai KD dan indikator.
2. Media PAPEGA (Papan Petak Bergambar) terbuat dari triplek, kayu. papan berukuran panjang 27 cm dan lebar 14 cm.
3. Media PAPEGA (Papan Petak Bergambar) memiliki kartu bergambar sesuai KD dan Indikator yang berukuran 9 cm x 9 cm
4. Media PAPEGA (Papan Petak Bergambar) memiliki keunggulan dimana media yang dikembangkan bisa mencakup 3 materi yang digunakan dalam satu pembelajaran dan sifatnya yang mudah dibawa kemana-mana.

1.5 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi dari peneliti dan pengembangan
 - a. Belum pernah dilakukan oleh guru dalam penggunaan media yang berfungsi sebagai alat bantu untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
 - b. Peneliti akan mengembangkan media PAPEGA (Papan Petak Bergambar) sebagai alat komunikasi dalam sebuah proses pembelajaran, serta dengan adanya penggunaan media secara efektif bisa membantu siswa untuk semangat belajar.
1. Keterbatasan pengembangan
 - a. Dikembangkannya media ini hanya berfungsi sebagai alat bantu saat proses pembelajaran yang memudahkan guru dalam melatih siswa pada materi tema 6 subtema 1.
 - b. Media ini dirancang hanya untuk pembelajaran tematik kurikulum 2013 kelas IV tema 6 cita-citaku
 - c. Media yang dikembangkan membutuhkan biaya yang tidak sedikit untuk memperbanyak medianya.

1.6 Batasan Operasional

1. Pengembangan merupakan proses atau menjabarkan spesifik rancangan dari produk yang di kembangkan dalam bentuk fitur fisik. Secara khususnya Pengembangan berarti proses menghasilkan bahan-bahan pembelajaran.

2. Pembelajaran tematik terpadu adalah pembelajaran yang dibuat berdasarkan tema tertentu, dalam pembahasannya tema terdapat beberapa subtema dan subtema memuat 6 pembelajaran.
3. Media PAPEGA (Papan Petak Bergambar) adalah media yang terbuat dari papan berpetak yang disetiap petak memiliki perekat, sehingga gambar yang disajikan sesuai materi tema 6 subtema 1 dapat dipasang dan dilepas.
4. Hasil belajar ialah perubahan tingkah laku siswa yang diperoleh setelah melakukan aktivitas belajar. Hasil belajar aspek kognitif siswa dapat dilihat dari respon siswa saat belajar menggunakan media PAPEGA.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Yang Relevan

Ada beberapa penelitian terkait yang dilakukan oleh peneliti tentang pengembangan media PAPEGA (Papan Petak Bergambar) dalam proses pembelajaran Tema 6 subtema 1 diantaranya:

1. Penelitian dilakukan oleh Delila Asnat Affi (2017) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Papan Kartu Bongkar Pasang Pada Materi Proses Pengolahan Pangan Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar”. Berdasarkan hasil dari penelitian pada media pembelajaran papan kartu bongkar pasang menghasilkan skor 4,81 “sangat baik” dan 4,45 “sangat baik”, dua guru kelas III SD menghasilkan skor 3,90 “baik” dan 3,81 “baik”. Media pembelajaran papan kartu bongkar pasang tersebut memperoleh rata-rata skor 4,24 dan termasuk dalam kategori “sangat baik”, dengan demikian, media pembelajaran papan kartu bongkar pasang yang dikembangkan sudah di uji cobakan dan dapat di katakan bahwa media ini sudah layak digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran.

Yang membedakan penelitian ini dengan peneliti atas nama Delila Asnat Affi yaitu, pada media dimana peneliti sebelumnya menggunakan media pembelajarn papan kartu bongkar pasang dan penelitian ini menggunakan media PAPEGA (papan petak bergambar), karena media ini memiliki keunikan yang bisa menggunakan pembelajaran tematik terpadu. Sedangkan persamaan pada penelitian ini dengan penelitian Delila Asnat

Affi yaitu sama-sama menggunakan model yang sama yaitu *Bord and Gall*.

2. Penelitian dilakukan oleh Ade Reska Anggola (2018) yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Papan Bergambar Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas II Di MIN 02 Kota Bengkulu”. Berdasarkan hasil dari penelitian ini dengan menguji hipotesis menggunakan uji Mann Whitney (Uji statistik non parametris), dengan berjumlah 34 siswa sebagai kelas kontrol dengan menggunakan metode pembelajaran konvensional dan kelas II B berjumlah 36 siswa untuk kelas eksperimen menggunakan Media Papan Bergambar. Berdasarkan perhitungan uji statistik Mann Whitney didapatkan nilai nilai Zhitung $(3,01) > Z_{tabel} (1,96)$. Dengan demikian yang berarti hipotesis kerja (H_a) dalam penelitian ini diterima yaitu terdapat pengaruh penggunaan media papan bergambar terhadap hasil belajar mata pelajaran bahasa Indonesia Kelas II di MIN 02 Kota Bengkulu.

Yang membedakan dari penelitian ini dengan peneliti atas nama Ade Reska Anggola yaitu, terlihat pada lokasi dimana peneliti sebelumnya melakukan penelitian di Kelas II Di MIN 02 Kota Bengkulu dan penelitian ini melakukan penelitian di kelas IV SDN Nanga Na'e Kota Bima. Sedangkan persamaan penelitian Ade Reska Anggola dengan penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan variabel yang sama yaitu hasil belajar siswa.

3. Penelitian dilakukan oleh Riady, Hardian Slamet (2014) yang berjudul “Analisis Penggunaan Media Papan Petak Berwarna Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas IV SD Muhammadiyah 4 Batu”. Berdasarkan Hasil test evaluasi belajar siswa melalui penggunaan media ini secara keseluruhan sangat memuaskan. Berdasarkan hasil evaluasinya, nilai yang diperoleh siswa kelas IV SD Muhammadiyah 4 Batu membuktikan bahwa penggunaan media dalam memahami sifat bahan sangat efektif dalam pembelajaran IPA pada materi sifat bahan dan kegunaannya. Kurang lebih sekitar 88% siswa memperoleh nilai tinggi dengan nilai 100. Selebihnya kurang lebih sekitar 12% siswa yang memperoleh nilai rendah dengan nilai 75.

Yang membedakan penelitian ini dengan peneliti atas nama Riady, Hardian Slamet yaitu terlihat pada materi dimana peneliti sebelumnya membahas pokok bahasan IPA dan penelitian menggunakan pembelajaran tematik materi tema 6 subtema 1. Sedangkan persamaan pada penelitian ini dengan penelitian Riady, Hardian Slamet yaitu sama-sama menggunakan tekni pengumpulan data yang sama.

2.2 Kajian Teori

2.2.1 Media Pembelajaran

2.2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius*, yang secara harfiah berarti perantara, atau rujukan. Dalam bahasa arab media adalah mediator atau transfer pesan dari pengirim ke penerima (Arsyad, 2011: 3). Menurut Gerlach dan Ely, Arsyad (2011:12), media jika dipahami secara luas

adalah orang, dokumen, dan peristiwa yang mengkonstruksi kondisi di mana siswa dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau pengetahuan, sikap. Menurut Criticos, yang dikutip oleh Daryanto (2012: 4), media adalah salah satu komponen komunikasi: pembawa pesan dari komunikator kepada komunikan.

Media pembelajaran merupakan alat bantu proses belajar mengajar serta yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.

Heinich (melalui Arsyad, 2011: 4), media pembelajaran adalah mediator yang menyampaikan pesan. Atau mengandung informasi untuk tujuan pendidikan atau untuk tujuan pendidikan antara sumber dan penerima.

Berdasarkan dari pendapat sebelumnya, media pembelajaran ialah sekumpulan objek atau komponen yang dapat di gunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima sehingga dapat membangkitkan pikiran, perasaan, perhatian serta minat siswa dalam proses belajarnya.

2.2.1.2 Fungsi Media Pembelajaran

Penggunaan alat bantu belajar dapat membantu untuk meningkatkan pemahaman serta daya serap siswa terhadap materi yang di pelajarnya. Berikut fungsi-fungsi dari penggunaan media pembelajaran menurut (Asnawir dan Usman, 2002 : 24):

1. Memberikan pengalaman lebih nyata (yang abstrak dapat menjadi lebih konkrit)
2. Membantu memudahkan belajar bagi siswa dan membantu memudahkan mengajar bagi guru.
3. Menarik perhatian siswa lebih besar (kegiatan pembelajaran dapat berjalan lebih menyenangkan dan tidak membosankan).
4. Semua indra siswa dapat diaktifkan.
5. Lebih menarik perhatian dan minat murid dalam belajar.

Pemakaian media dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan minat dan keinginan yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa (Arsyad, 2011:19) .

Media pembelajaran yang menunjang proses pembelajaran memiliki banyak fungsi. Menurut Levie dan Lentz (dalam Sanaky, 2013:7) fungsi media pembelajaran, sebagai berikut :

1. Fungsi perhatian, media visual, sangat penting untuk menarik dan mengarahkan perhatian siswa pada isi pelajaran dalam kaitannya dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai isi pelajaran. Di awal pelajaran, siswa sering tidak tertarik dengan topik atau topik, jadi ini adalah salah satu pelajaran yang tidak mereka minati. Mendukung gambar yang diproyeksikan oleh layar LCD memungkinkan Anda untuk tetap tenang dan memperhatikan pelajaran yang Anda pelajari. Kemungkinan menyerap dan mengingat isi pelajaran meningkat.

2. Mempengaruhi fungsi, alat peraga dapat dilihat dari tingkat minat siswa saat belajar dan membaca teks gambar. Gambar dan simbol dapat membangkitkan sikap dan emosi siswa, seperti informasi tentang masalah sosial atau ras.
3. Fungsi kognitif, media visual, dapat dilihat dari hasil yang menunjukkan bahwa simbol atau gambar visual memfasilitasi pencapaian tujuan memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
4. Fungsi kompensasi media pembelajaran dapat dilihat pada hasil penelitian bahwa media visual, yang memberikan konteks untuk memahami teks, membantu siswa yang tidak pandai mengatur dan mengingat informasi dalam teks. Singkatnya, bantuan akademik memungkinkan siswa. Anak perlahan menyerap dan memahami isi pelajaran yang disajikan. Disajikan secara tertulis atau lisan.

Suwardi (2007:76) dalam buku Manajemen Pembelajaran fungsi media pembelajaran diantaranya sebagai berikut:

1. Media sebagai alat bantu maksudnya adalah media yang mempunyai fungsi untuk membantu guru dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dengan media pembelajaran guru dapat menyampaikan materi yang lebih menarik, dengan bantuan media pembelajaran, siswa akan lebih mudah memahami materi yang dipelajari.
2. Media sebagai sumber belajar maksudnya media yang digunakan oleh guru dapat berfungsi sebagai tempat dimana bahan pembelajaran itu

berada. Wujud media pembelajaran sebagai sumber belajar dapat berupa manusia, benda, peristiwa yang memungkinkan siswa memperoleh bahan pembelajarannya.

Berdasarkan pendapat para ahli sebelumnya, peneliti menyimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran dapat membantu memudahkan siswa dalam belajar dan memberikan pengalaman lebih nyata, menarik perhatian, minat belajar siswa, serta dapat menyamakan antara teori dengan realita.

2.2.1.3 Jenis-jenis Media Pembelajaran

Media dapat dikelompokkan menjadi empat jenis, yaitu media visual, media audio, media audio visual dan multimedia (Arsyad, 2011:44-45). Berikut ini penjelasan keempat jenis media pembelajaran tersebut

1. Media audio visual ialah jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses atau kegiatan. Informasi dan pesan yang dapat disampaikan melalui media ini berupa pesan verbal dan nonverbal yang mengandalkan baik penglihatannya maupun pendengarannya.
2. Media visual, merupakan jenis media yang digunakan hanya mengandalkan indera penglihatan semata-mata dari siswa. Dengan media ini pengalaman belajar yang dialami siswa sangat tergantung pada kemampuan penglihatannya.

3. Media audio, yaitu jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan hanya melibatkan indera pendengaran siswa.
4. Media multimedia yaitu, media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam suatu proses atau kegiatan pembelajaran. Multimedia ini melibatkan indera penglihatan dan pendengaran melalui media teks, visual diam, visual gerak, dan audio serta media interaktif berbasis komputer dan teknologi komunikasi dan informasi.

Jenis media menurut (Sudjana, 2011:3-4) jenis media ialah sebagai berikut.

1. Media tiga dimensi, yaitu dalam bentuk model padat, misalnya model penampang, model susun, model kerja dan sebagainya.
2. Media grafis (dua dimensi), seperti gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster, kartun, komik dan lainnya.
3. Media proyeksi, seperti slide, film, penggunaan OHP (Proyektor Transparansi) dan lainnya.
4. Penggunaan lingkungan sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan uraian para ahli, peneliti menyimpulkan bahwa kita dapat mengklasifikasikan jenis media agar guru dapat menggunakan media sesuai dengan kebutuhannya dan memutuskan penggunaannya ketika menerapkannya dalam pembelajaran di kelas.

2.2.2 Media PAPEGA (Papan Petak Bergambar)

2.2.2.1 Pengertian Media PAPEGA (Papan Petak Bergambar)

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), papan yaitu kayu yang lebar dan tipis. Petak yaitu bagian ruang yang bersekat, sedangkan bergambar yaitu dihiasi dengan gambar. Dapat disimpulkan bahwa papan petak bergambar yaitu kayu yang lebar dan tipis dengan bagian ruang bersekat yang nantinya akan ada beberapa gambar di dalam kotaknya. Papan ini hampir sama dengan papan flanel tetapi perbedaannya hanya bahan yang diganti agar lebih kuat dan tahan lama, penyajiannya hampir sama yaitu gambar-gambar yang disajikan dapat dipasang dan dilepas dengan mudah sehingga dapat dipakai berkali-kali (Rosyid 2019 : 72).

Media PAPEGA (Papan Petak Bergambar) merupakan media yang hanya menampilkan gambar yang dapat dilihat jadi media papan petak bergambar termasuk media visual. Hal ini diperkuat oleh pendapat Suprihatiningrum (2016 : 323) yang mengatakan bahwa yang menampilkan sebuah gambar atau objek saja ialah pengertian dari media visual. Media visual berupa gambar seperti lukisan atau foto yang menunjukkan bagaimana tampaknya suatu benda yang berhubungan dengan konsep, struktur dan isi materi.

Media PAPEGA (Papan Petak Bergambar) yang berisikan kartu bergambar yang sesuai dengan materi untuk membantu siswa dalam kegiatan pembelajaran siswa sekolah dasar (Rosyid, Sa'diyah dan Septiani 2019 : 37).

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa media PAPEGA (Papan Petak Bergambar) ini terbuat dari triplek berbentuk segiempat dan gambar yang ditampilkan bisa dipasang dan dilepas sehingga membantu siswa saat proses belajar mengajar, karena dalam media ini terdapat gambar-gambar yang menarik sesuai materi pada tema 6 cita-citaku.

2.2.2.2 Cara Menggunakan Media PAPEGA (Papan Petak Bergambar)

Koyo K, dkk. (dalam Sukiman, 2011:108) Cara Menggunakan Media PAPEGA (Papan Petak Bergambar) adalah sebagai berikut:

1. Gambar yang telah diberikan warna disiapkan terlebih dahulu;
2. Siapkan papan dan gantungan papan tersebut di depan kelas atau pada bagian yang mudah dilihat oleh siswa;
3. Membuat kelompok belajar 4 atau 5 orang siswa
4. Saat guru akan menerangkan bahan pelajaran dengan menggunakan gambar, maka gambar dapat ditempelkan pada papan yang telah diberi warna.

Berdasarkan yang diadaptasi dari teori diatas pengembangan media PAPEGA (Papan Petak Bergambar) sebagai berikut:

1. Menyiapkan media PAPEGA (Papan Petak Bergambar) beserta bahan lainnya
2. Guru menyiapkan gambar berupa materi yang sesuai dengan indikator pembelajaran

3. Membagi siswa berpasangan untuk membentuk kelompok terdiri dari 2 atau 4 orang siswa
4. Disaat guru menjelaskan bahan ajar dengan menggunakan kartu gambar, maka gambar dapat ditempelkan pada papan yang sudah disediakan.

2.2.2.3 Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran PAPEGA (Papan Petak Bergambar)

Dalam media pembelajaran memiliki banyak kelebihan serta kekurangannya. Menurut Daryanto (2012: 23), kelebihan media PAPEGA (Papan Petak Bergambar) antara lain:

1. Dapat dipersiapkan terlebih dahulu.
2. Dapat dibuat sendiri.
3. Item - item dapat diatur sendiri.
4. Item - item dapat dipergunakan berkali-kali.
5. Memungkinkan penyesuaian dengan kebutuhan siswa .
6. Menghemat waktu dan tenaga.

Menurut Sanaky (2013:63), Keuntungan atau kelebihan media PAPEGA antara lain :

1. Memudahkan guru menjelaskan materi pelajaran.
2. Menarik perhatian siswa.
3. Gambar-gambar dengan mudah ditempelkan.
4. Efisiensi waktu dan tenaga.

Menurut Kustandi dan Sutjipto (2011: 47), kelebihan PAPEGA yaitu :

1. Guru dapat membuat sendiri media PAPEGA.
2. Media ini dapat dipersiapkan terlebih dahulu dengan teliti dan cermat.
3. Dapat memusatkan perhatian siswa terhadap suatu masalah yang dibicarakan.
4. Dapat menghemat waktu pembelajaran, karena segala sesuatunya sudah dipersiapkan dan siswa dapat melihat sendiri secara langsung.

Sedangkan kelemahan PAPEGA adalah (Kustandi dan Sutjipto, 2011: 47):

1. Walaupun dari bahan kain flanel dapat menempel pada sesama, tetapi hal ini tidak menjamin pada bahan yang berat, karena dapat lepas bila ditempelkan.
2. Bila terkena angin sedikit saja, bahan yang ditempel tersebut akan berhamburan jatuh.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti menyimpulkan bahwa media PAPEGA (Papan Petak Bergambar) mempunyai kelebihan serta kekurangannya. Kelebihan media PAPEGA (Papan Petak Bergambar) yaitu bisa di buat sendiri, item PAPEGA (Papan Petak Bergambar) dapat diatur dan digunakan berkali-kali, dapat dipersiapkan terlebih dahulu, menarik perhatian siswa, menghemat waktu pembelajaran serta memuat pembelajaran tematik terpadu. Sedangkan kekurangannya media PAPEGA (Papan Petak Bergambar) yaitu, walaupun kertas/kain menempel pada

sesama, tetapi hal ini tidak menjamin pada bahan yang berat, jika terkena angin mudah goyah.

2.2.3 Hasil Belajar

2.2.3.1 Pengertian Hasil Belajar

Menurut Nawawi (Susanto, 2013:5) hasil belajar adalah tingkat pencapaian seseorang siswa dalam mempelajari suatu mata pelajaran di sekolah, yang dinyatakan dengan skor yang diperoleh dari hasil tes yang mengakui mata pelajaran tertentu secara khusus. Menunjukkan bahwa itu bisa dijelaskan. Rifa'i dan Catharina (2011:85) menyatakan bahwa perubahan aspek perubahan perilaku tergantung pada apa yang dipelajari siswa.

Menurut Bloom (1977) sebagaimana dikutip oleh uno (2008 : 211), bahwa hasil belajar dikategorikan dalam tiga ranah atau kawasan , yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik. Kawasan kognitif mengacu pada respon intelektual, seperti pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sistesis, dan evaluasi. Ranah afektif mengacu pada respon sikap, dan ranah psikomotorik berhubungan dengan perbuatan fisik.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli, bisa disimpulkan hasil belajar merupakan berubahnya perilaku seseorang setelah melalui proses belajar. Indikator hasil belajar yang ingin dicapai dalam penelitian ini memiliki 3 aspek yaitu; aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Namun peneliti hanya menfokuskan pada aspek kognitif yang meliputi pengetahuan, pemahaman, aplikasi, dan analisis.

Menurut Bloom tingkat berpikir kongnitif merupakan segala aktivitas yang menyangkut otak dibagi 6 tingkat sebagai berikut:

1. Mengingat (C1)

Adalah mendapatkan kembali pengetahuan relevan yang tersimpan dalam memori jangka panjang, dalam katagori mengingat terdapat dua proses yaitu ; Pertama, mengenali atau mengidentifikasi pengetahuan yang dibutuhkan dari memori jangka panjang untuk membandingkannya dengan informasi yang baru diterimanya. kedua, adalah mengingat kembali yaitu, mengambil kembali pengetahuan yang dibutuhkan dari memori jangka panjang, dengan cara mengingat kembali. Siswa membawa informasi dari memori jangka panjang dan memprosesnya.

2. Memahami (C2)

Memahami ialah mendeskripsikan susunan dalam artian pesan pembelajaran, mencakup tulisan, dan komunikasi grafik. Pemahaman juga dapat didefinisikan sebagai pemahaman materi pembelajaran, secara lisan, tertulis, atau grafis melalui buku teks atau layar komputer. Ada tujuh proses kognitif dalam kategori ini: interpretasi, ilustrasi, klasifikasi, ringkasan, kesimpulan, perbandingan, dan penjelasan.

3. Mengaplikasi (C3)

Mengaplikasi yaitu, menggunakan prosedur dalam situasi yang dihadapi. Untuk menerapkan prosedur dalam situasi yang disebutkan. Ada dua proses kognitif dalam kategori ini: implementasi dan eksekusi. Hal pertama yang harus dilakukan adalah menerapkan prosedur yang sudah dikenal. Ini akan memberi Anda cukup petunjuk

untuk memilih dan menggunakan proses yang benar. Pertanyaan yang sering diajukan agar siswa dapat menggunakan prosedur yang benar setelah membaca pertanyaan. Kedua, implementasi terjadi ketika siswa menggunakan prosedur untuk menyelesaikan tugas yang tidak diketahui. Siswa tidak langsung mengetahui langkah-langkahnya karena belum terbiasa.

4. Menganalisis (C4)

Kemampuan untuk membagi keseluruhan menjadi bagian bagian dan menentukan bagaimana bagian-bagian itu berhubungan satu sama lain atau bagaimana bagian-bagian itu berhubungan dengan keseluruhan. Ini menekankan bahwa elemen kunci dapat dipecah menjadi bagian dan saling terhubung antar bagian yang dapat diverifikasi. Pada tingkat analitis, seseorang dapat menganalisis informasi yang masuk, memecahnya menjadi bentuk yang lebih kecil untuk memahami pola dan hubungan, serta mengenali dan membedakan faktor penyebab dan efeknya. Menganalisis organisasi dan memberikan simbol.

5. Mengevaluasi atau menilai (C5)

Mengevaluasi didefinisikan sebagai membuat keputusan berdasarkan kriteria dan standar. Kategori dalam evaluasi mencakup *checking* dan *Critiquing*. Pertama, memeriksa (*checking*) adalah kemampuan untuk mengetes konsistensi internal atau kesalahan pada operasi atau hasil, serta mendeteksi keefektifan prosedur yang digunakan. Hal ini terjadi ketika siswa menguji apakah kesimpulan sesuai dengan premis-premisnya atau tidak. Kedua, mengkritik

(*critiquing*) adalah kemampuan memutuskan hasil atau operasi berdasarkan kriteria dan standar tertentu, mendeteksi apakah hasil yang diperoleh berdasarkan suatu prosedur menyelesaikan suatu masalah mendekati jawaban yang benar. Dalam mengkritik, siswa menilai ciri-ciri positif dan ciri-ciri negatif.

6. Mencipta (*Create*)

Mencipta merupakan menempatkan bagian-bagian secara bersama-sama kedalam suatu ide, semuanya saling berhubungan untuk membuat hasil yang baik. Selain itu mencipta didefinisikan menggeneralisasikan ide baru atau cara pandang yang baru, dan produk baru. Siswa dapat dikatakan *create* bila dapat membuat produk baru dengan merombak beberapa bagian kedalam bentuk atau struktur yang belum pernah diterangkan pada guru sebelumnya. Pada umumnya, proses *create* berhubungan dengan pengalaman belajar siswa sebelumnya. Proses *create* dapat dipecah menjadi tiga fase yaitu merumuskan, merencanakan, dan memproduksi.

Berdasarkan uraian yang dipaparkan dapat diambil diketahui bahwa taksonomi ini pada dasarnya adalah taksonomi tujuan pendidikan, yang menggunakan pendekatan psikologi, yakni perubahan pada dimensi psikologi apa yang terjadi pada siswa setelah memperoleh pendidikan. Taksonomi umumnya mendeskripsikan proses kognitif yang diharapkan dari siswa, sedangkan kata bendanya mendeskripsikan pengetahuan yang diharapkan dikuasai atau dikonstruksi siswa.

2.2.3.2 Faktor yang mempengaruhi hasil Belajar

Hasil belajar memiliki peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran, dikarenakan dapat memberikan sebuah informasi kepada guru tentang kemajuan siswa untuk mencapai tujuan belajar. Hasil belajar yang dicapai oleh siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu faktor kemampuan siswa dan faktor lingkungan.

Menurut Slameto (2010 : 54) menyatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar banyak jenisnya, tetapi dapat digolongkan menjadi dua, yakni:

1. Faktor Internal, yaitu faktor yang berasal dari siswa, yang termasuk kedalam faktor ini adalah:
 - a. Faktor Jasmaniah yaitu ;1) Faktor kesehatan, dan 2) Cacat tubuh.
 - b. Faktor Psikologis yaitu ;1) Intelegensi, 2) Perhatian, 3) Minat, 4) Bakat, dan 5) motif.
 - c. Faktor Kelelahan
2. Faktor Eksternal, yang termasuk ke dalam faktor ini adalah:
 - a. Faktor Keluarga

Siswa yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga berupa :cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah tangga dan keadaan ekonomi keluarga.

- b. Faktor Sekolah

Faktor sekolah yang mempengaruhi belajar ini mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi

siswa dengan siswa, disiplin sekolah pelajaran dan waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah.

c. Faktor Masyarakat

Masyarakat sangat berpengaruh terhadap belajar siswa karena keberadaannya siswa dalam masyarakat. Seperti kegiatan siswa dalam masyarakat, teman bergaul dan bentuk kehidupan masyarakat.

Menurut Wasliman (Susanto, 2016 : 12) Hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi, baik faktor internal maupun faktor eksternal, sebagai berikut :

1. Faktor Internal; faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik, yang mempengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor internal meliputi : kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan.
2. Faktor Eksternal; faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang mempengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat.

Berdasarkan uraian tersebut, disimpulkan bahwa hasil belajar siswa dapat dilihat dari dua faktor yaitu; yang bersumber pada diri siswa dan dari luar diri siswa. Orang tua juga ikut serta agar

meningkatnya hasil belajar yang diperoleh siswa dengan cara mensupport dan selalu mengawasi pada saat belajar dirumah.

2.2.3.3 Macam-macam Hasil Belajar

Hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti (Slamet, 2003: 275).

Menurut Bloom dan Karthwohl dalam Sudjana (2016: 22-23) mengemukakan tiga ranah dasar yang menjelaskan tentang klasifikasi hasil belajar yang meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.

1. Ranah kognitif adalah untuk melatih kemampuan intelektual siswa. Pada ranah ini siswa mampu menyelesaikan tugas-tugas yang bersifat intelektual. Terdapat enam kemampuan yang bersifat hierakis yang terdapat dalam ranah kognitif yaitu pengetahuan, aplikasi, sintesis, dan evaluasi.
2. Ranah afektif adalah yang berhubungan dengan sikap, emosi, penghargaan, dan penghayatan, atau apersepsi, atau apresiasi terhadap nilai, norma, dan segala sesuatu yang menerima, memberi respon, menilai, mengorganisasi, dan memberi karakter terhadap suatu nilai.
3. Ranah psikomotorik adalah yang memiliki kaitan erat dengan kemampuan dalam melakukan kegiatan-kegiatan yang bersifat fisik dalam mata pelajaran. Terdapat empat hirarki kemampuan yaitu imitasi, manipulasi presisi, serta artikulasi.

Berdasarkan uraian diatas, disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu penilaian akhir dari proses yang dilihat dari tiga ranah yang menjelaskan klasifikasi hasil belajar yaitu; ranah kognitif tentang kemampuan intelektual siswa, ranah afektif yang berhubungan dengan sikap, emosi, serta memberi karakter terhadap suatu nilai, dan ranah psikomotorik tentang keterampilan siswa.

2.2.4 Pembelajaran Tematik

2.2.4.1 Pengertian Pembelajaran Tematik

Menurut Pebriana (2017), menyatakan bahwa pembelajaran tematik adalah sistem pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk menghubungkan beberapa mata pelajaran, memberikan siswa pengalaman yang bermakna. Pembelajaran tematik menggabungkan konsep beberapa bidang studi yang berbeda dengan harapan siswa akan belajar lebih baik dan masuk akal. (Majid, 2014 : 87).

Berdasarkan uraian para ahli, dapat disimpulkan bahwa pengertian dari pembelajaran tematik yaitu penggabungan mata pelajaran menjadi suatu pembelajaran terpadu yang menggunakan tema sehingga memberi pengalaman bermakna bagi siswa.

2.2.4.2 Karakteristik pembelajaran tematik

Sebagai suatu model pembelajaran di sekolah dasar, pembelajaran tematik memiliki karakteristik-karakteristik. Menurut Majid (2014: 89-90) karakteristik-karakteristik pembelajaran tematik sebagai berikut:
Berpusat pada siswa.

1. Memberikan pengalaman langsung.
2. Pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas.
3. Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran.
4. Bersifat fleksibel.
5. Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan.

Sumber lain yang hampir serupa yaitu pendapat dari Trianto (2012: 91) mengatakan bahwa Pembelajaran tematik memiliki beberapa karakteristik antara lain:

1. pengalaman dan kegiatan belajar sangat relevan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan anak usia sekolah dasar.
2. Kegiatan yang dipilih dalam pelaksanaan pembelajaran tematik bertolak dari minat dan kebutuhan siswa.
3. Kegiatan belajar lebih bermakna dan berkesan bagi siswa sehingga hasil belajar dapat bertahan lebih lama.
4. Mengembangkan keterampilan berpikir siswa.
5. Menyajikan kegiatan belajar bersifat pragmatis.
6. Mengembangkan keterampilan sosial siswa.

Berdasarkan uraian para ahli, dapat disimpulkan bahwa karakteristik pembelajaran tematik ialah pembelajaran hanya fokus pada siswa karena dalam hal ini siswa dituntut agar aktif dalam mempelajari konsep- konsep pada materi yang diajarkan.

2.2.4.3 Kekuatan dan keterbatasan pembelajaran tematik

Kelebihan dan keterbatasan pembelajaran tematik menurut Majid (2014: 92) diuraikan sebagai berikut :

1. Kelebihan pembelajaran tematik :

- a. Pengalaman belajar dan kegiatan belajar akan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa.
- b. Kegiatan belajar dapat disesuaikan dengan minat dan kebutuhan siswa.
- c. Kegiatan belajar lebih bermakna.
- d. Mengembangkan keterampilan berpikir dan keterampilan sosial siswa.
- e. Menyajikan kegiatan bersifat pragmatis yang dekat dengan keseharian siswa.
- f. Meningkatkan kerjasama antar guru dalam merancang kegiatan pembelajaran.

2. Kelemahan Pembelajaran Tematik:

- a. Pembelajaran tematik, mengharapkan guru memiliki wawasan luas, kreativitas tinggi, percaya diri, dan kemampuan handal menggali informasi dan pengetahuan terkait materi. Tanpa kemampuan guru yang mumpuni, pembelajaran tematik akan sulit diterapkan.
- b. Pembelajaran tematik mengharapkan siswa memiliki kemampuan

akademik dan kreativitas, sehingga keterampilan-keterampilan siswa dapat terbentuk ketika pembelajaran ini dilaksanakan.

- c. Pembelajaran tematik memerlukan sarana dan sumber pembelajaran yang bervariasi.
- d. Pembelajaran tematik memerlukan dasar kurikulum yang luwes atau fleksibel.
- e. Pembelajaran tematik membutuhkan cara penilaian yang menyeluruh atau komprehensif.

Menurut Puskur Balitbang Diknas dalam Majid (2014:93-94) pembelajaran tematik juga memiliki keterbatasan yang dapat diklasifikasikan kedalam beberapa aspek, diantaranya:

1. Guru

Guru harus berwawasan luas, memiliki kreativitas tinggi, ketrampilan metodologis yang handal, rasa percaya diri yang tinggi dan berani mengemas dan mengembangkan materi. Guru dituntut untuk terus menggali informasi, ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan materi yang diajarkan dan banyak membaca buku agar penguasaan bahan ajar tidak terfokus pada bidang kajian tertentu saja. Tanpa kondisi ini pembelajaran terpadu akan sulit terwujud.

2. Siswa

Pembelajaran terpadu menurut kemampuan belajar siswa yang relative “baik”. Baik dalam kemampuan akademik maupun kreativitasnya. Hal ini terjadi karena model pembelajaran terpadu menekankan pada kemampuan analitis (mengurai), kemampuan

asosiatif dan *elaboratie* (menemukan dan menggali). Jika kondisi ini tidak dimiliki, penerapan model pembelajaran terpadu ini sangat sulit dilaksanakan.

3. Kurikulum

Kurikulum harus luwes, berorientasi pada pencapaian ketuntasan pemahaman siswa (bukan pada pencapaian target penyampaian materi). Guru perlu diberi kewenangan dalam mengembangkan materi, metode, penilaian keberhasilan pembelajaran siswa.

4. Sumber Belajar dan Sarana Prasarana

Pembelajaran terpadu membutuhkan berbagai sumber bacaan atau informasi, yang cukup banyak dan bervariasi, mungkin juga layanan internet. Semua elemen ini mendukung, memperkaya, dan mendorong pengembangan persepsi. Jika pelayanan tersebut tidak terpenuhi, maka pelaksanaan pembelajaran terpadu juga akan terhambat.

5. Aspek Penilaian

Pembelajaran terpadu membutuhkan pendekatan penilaian yang holistik. Singkatnya, ada kebutuhan untuk menilai keberhasilan akademik siswa diberbagai bidang penelitian terpadu. Dalam pengertian ini, guru harus memberikan keterampilan yang diperlukan untuk melaksanakan proses penilaian dan, jika subjeknya adalah guru, harus berkoordinasi dengan guru lain.

Berdasarkan pendapat para ahli sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan dalam proses pembelajaran. Kelebihan pembelajaran tematik yaitu dapat menggabungkan mata pelajaran menjadi pembelajaran terpadu, yang mencakup 3 materi dalam satu pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa. Sedangkan kelemahan pembelajaran tematik yaitu kurangnya kreatif guru saat dalam mengelola kelas dan kurangnya media yang menarik, serta kurangnya sarana dan prasarana yang bervariasi untuk mendukung suatu proses pembelajaran.

2.2.2.5 Tematik Tema 6 Subtema 1 Pembelajaran ke 1 dan 2

Pada pelajaran tema 6 subtema 1 ini saya hanya menfokuskan pada pembelajaran ke 1 dan 2. Adapun Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi sebagai berikut :

Tabel 2.1 Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi Pembelajaran 1 dan 2

Pembelajaran 1

Bahasa Indonesia

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator
3.6 Menggali isi dan amanat puisi yang disajikan secara lisan dan tulis dengan tujuan untuk kesenangan.	3.6.1 Menjelaskan ciri dari puisi yang disajikan secara lisan dan tulis. 3.6.2 Memberikan contoh ciri puisi yang disajikan secara lisan dan tulis
4.6 Melisankan puisi hasil karya pribadi dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat sebagai bentuk ungkapan diri.	4.6.1 Menjelaskan ciri-ciri puisi hasil karya pribadi dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat. 4.6.2 Melisankan puisi hasil karya pribadi

IPA

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator
3.2 Membandingkan siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup serta mengaitkannya dengan upaya pelestariannya	3.2.1 Menjelaskan siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup
	3.2.2 menyebutkan jenis-jenis siklus hidup beberapa makhluk hidup
4.2 Membuat skema siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup yang ada di lingkungannya, dan slogan upaya pelestariannya.	4.2.1 menjelaskan siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup.
	4.2.2 Membuat skema siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup

Pembelajaran 2

SBDP

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator
3.2 Mengetahui tanda tempo dan tinggi rendah nada.	3.2.1 menjelaskan tanda tempo dan tinggi rendah nada
	3.2.2 memberikan contoh tanda tempo dan tinggi rendah nada
4.2 Menyanyikan lagu dengan memperhatikan tempo dan tinggi rendah nada.	4.2.1 menyanyikan lagu kupu-kupu dengan memperhatikan tempo dan tinggi rendah nada
	Menyebutkan contoh tinggi rendah nada

Bahasa Indonesia

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator
3.6 Menggali isi dan amanat puisi yang disajikan secara lisan dan tulis dengan tujuan untuk kesenangan.	3.6.1 Menjelaskan ciri dari puisi yang disajikan secara lisan dan tulis.
	3.6.2 Memberikan contoh ciri puisi yang disajikan secara lisan dan tulis
4.6 Melisankan puisi hasil karya pribadi dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat sebagai bentuk ungkapan diri.	4.6.1 Menjelaskan ciri-ciri puisi hasil karya pribadi dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat.
	4.6.2 Melisankan puisi hasil karya pribadi

IPA

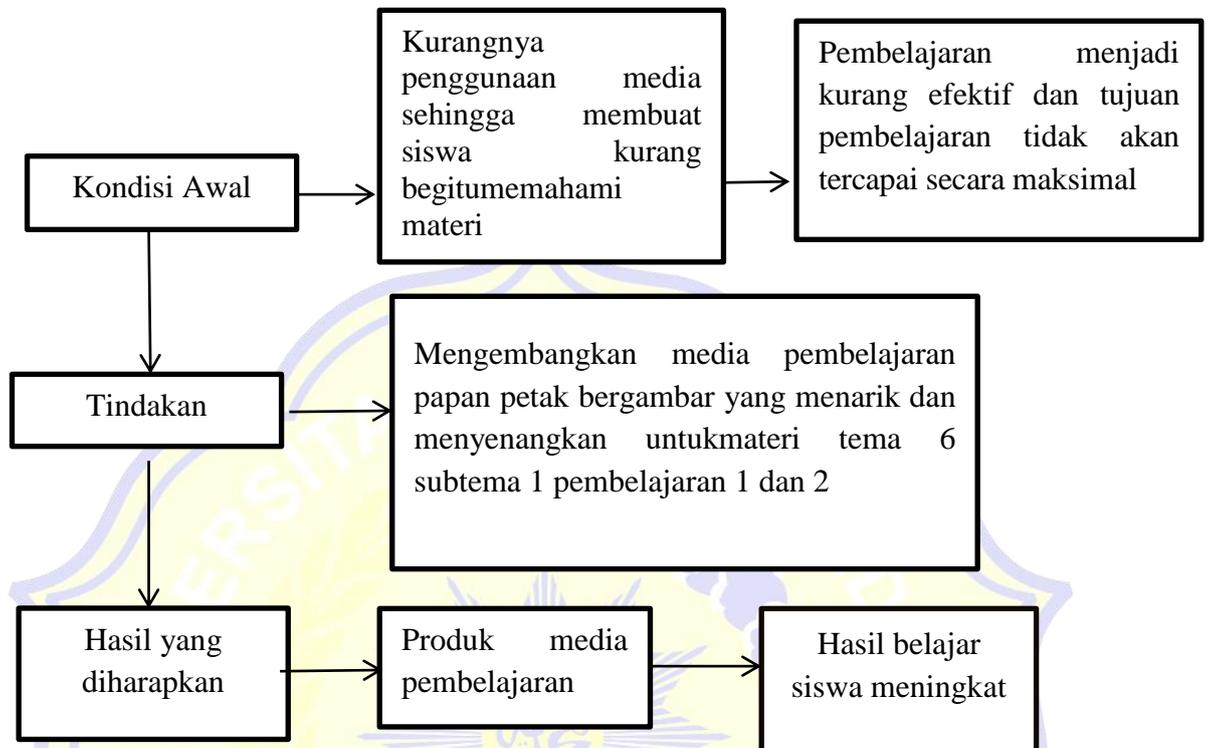
Kompetensi Dasar (KD)	Indikator
3.2 Membandingkan siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup serta mengaitkannya dengan upaya pelestariannya	3.2.1 Menjelaskan siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup
	3.2.2 menyebutkan jenis-jenis siklus hidup beberapa makhluk hidup
4.2 Membuat skema siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup yang ada di lingkungannya, dan slogan upaya pelestariannya.	4.2.1 menjelaskan siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup.
	4.2.2 Membuat skema siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup

2.3 Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir dalam penelitian ini berangkat dari masalah awal yang kurangnya penggunaan media sehingga membuat siswa kurang memahami isi dari materi yang disampaikan dan pembelajaran menjadi kurang efektif dan tujuan pembelajaran tidak akan tercapai secara maksimal, sehingga hasil belajar siswa yang diharapkan masih kurang.

Salah satu cara untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah dengan menggunakan media yaitu mengembangkan media pembelajaran papan petak bergambar yang menarik dan menyenangkan untuk materi tema 6 subtema 1 pembelajaran 1 dan 2. Sehingga hasil akhir yang diharapkan adalah produk media pembelajaran supaya hasil belajar siswa meningkat.

Berdasarkan penjelasan tersebut, kerangka berpikir dari penelitian ini dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 2.1. Alur Kerangka Berpikir

BAB III

METODE PENGEMBANGAN

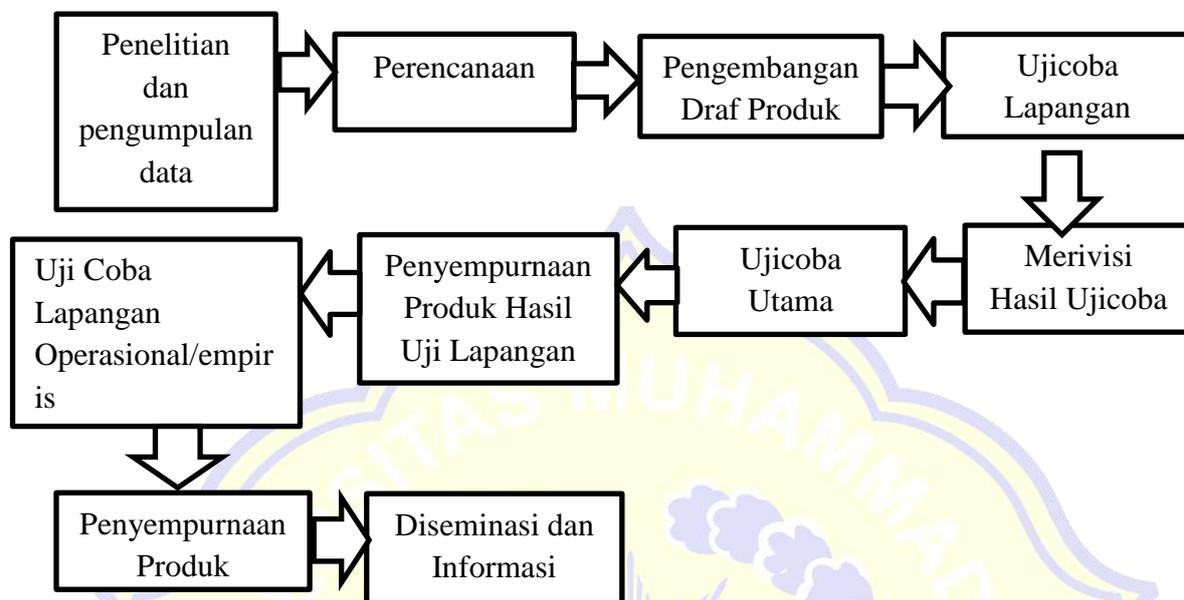
3.1 Model Pengembangan

Penelitian ini termaksud penelitian pengembangan *Research and Development* (R&D). Penelitian dan pengembangan ialah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut Sugiyono (2016: 407). Penelitian dan pengembangan merupakan penelitian yang mengembangkan produk-produk tertentu dengan spesifikasi yang detail Emzir (2014:263). Karena Penelitian ini merupakan sebuah proses yang digunakan untuk mengembangkan produk yang digunakan dalam pendidikan serta pembelajaran, pengembangan media PAPEGA (Papan Petak Bergambar) menggunakan model pengembangan dari *Borg and Gall* mempunyai 10 tahap.

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

1. Penelitian dan Pengumpulan Data (*research and information collection*)
2. Perencanaan (*planning*)
3. Pengembangan Draf Produk (*develop preliminary form of product*)
4. Ujicoba Lapangan Awal (*preminary field testing*)
5. Merivisi Hasil Ujicoba (*main product revision*)
6. Uji Lapangan Utama (*main field testing*)
7. Penyempurnaan Produk Hasil Uji Lapangan (*operasional product revision*)
8. Uji Coba Lapangan Operasional/Empiris (*operasional field testing*)
9. Penyempurnaan Produk (*final product revision*)
10. Diseminasi dan Implementasi (*dissemination and information*).

Dapat dilihat gambar pengembangan dari *Borg and Gall* menurut Sugiyono (2016:407) sebagai berikut:



Gambar 3.1 Langkah-langkah R&D

3.2 Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Penelitian ini dapat di paparkan sebagaimana diatas bahwa peneliti menggunakan metode *research and development* dari model sugiyono. Namun dikarenakan terbatasnya waktu, uang, tenaga, serta media PAPEGA (Papan Petak Bergambar) sebagai bahan ajar untuk meningkatkan hasil belajar siswa bukanlah hal baru tetapi peneliti mencoba untuk memodifikasi media tersebut agar apa yang diharapkan bisa dicapai. Maka penelitian ini dilakukan sampai tahap Penyempurnaan Produk. Peneliti merasa bahwa ke-sepuluh prosedur tersebut boleh diikuti. Oleh karena waktu penelitian relative singkat, maka peneliti mengambil sampai dilangkah-langkah penyempurnaan produk saja.

Berikut ini prosedur penelitian dan pengembangan media PAPEGA (papan petak bergambar) yang diadaptasi dari model *Borg and Gall* dari 10 tahapan hanya 9 tahap yang dilakukan :

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

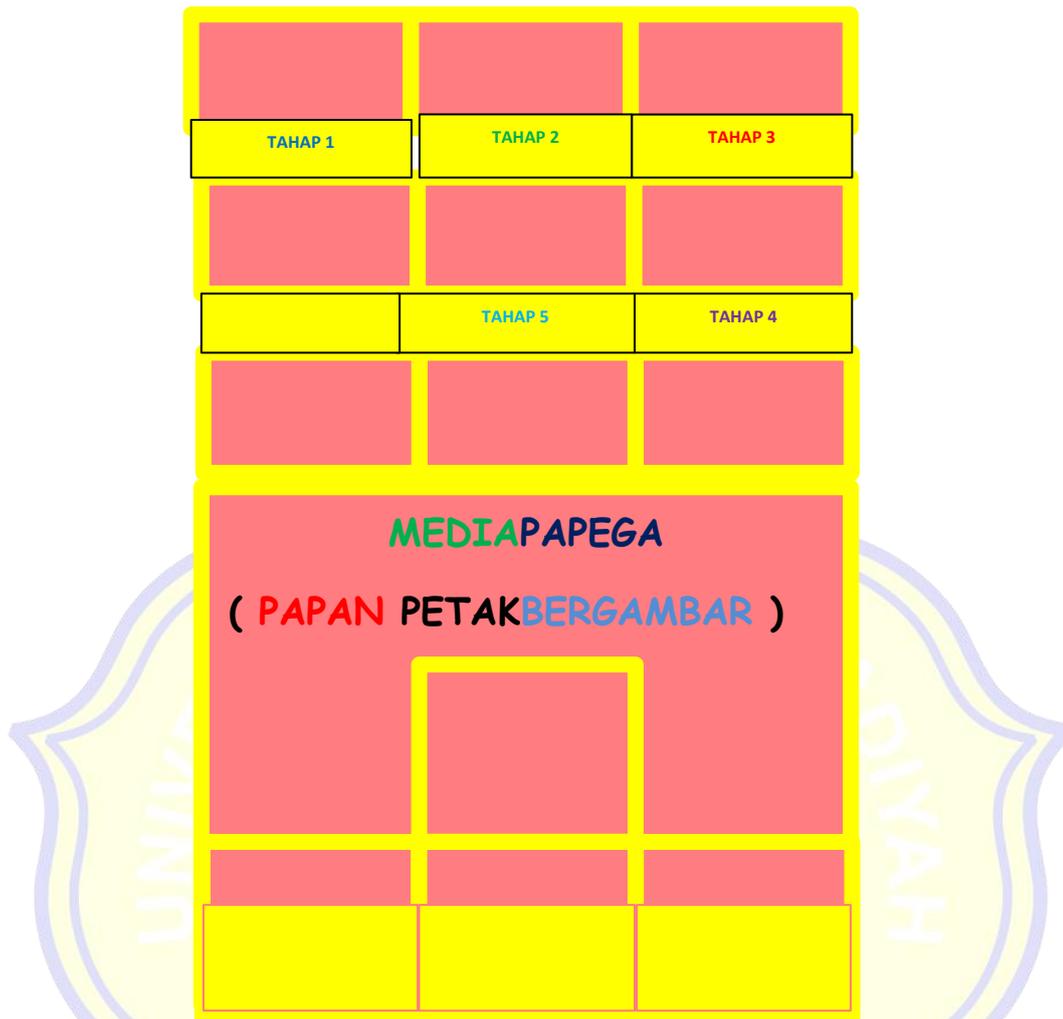
Dalam penelitian ini hal Pertama yang dilakukan adalah mengetahui masalah terkait dengan pengembangan media PAPEGA (papan petak bergambar) untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Pada saat peneliti melakukan observasi, memang belum ada media PAPEGA (papan petak bergambar).

2. Perencanaan (*planning*)

Setelah melakukan identifikasi terkait masalah yang ada, maka selanjutnya dilakukan analisis pada aspek pembelajaran meliputi Kompetensi Dasar, serta Indikatornya. Analisis dilakukan dalam pembelajaran bertujuan agar produk yang dihasilkan dapat menunjang proses pembelajaran tematik Tema 6 cita-citaku kelas IV.

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

Penelitian ini akan mengembangkan media PAPEGA (Papan Petak Bergambar). Pada tahap ini peneliti membuat permulaan dari produk awal untuk dihasilkan.



Gambar 3.2 Media PAPEGA (Papan Petak Bergambar)

4. Uji Coba Lapangan Awal (*preminary field testing*)

Untuk mengetahui validitasnya produk ini, peneliti menggunakan alat ukur berupa kuesioner. Survei ini diisi oleh seorang ahli, yaitu ahli materi dan ahli media. Dilihat dari hasil validitas tersebut bertujuan untuk mengetahui apakah produk yang dirancang sudah sesuai dengan materi dan desain yang telah dibuat. Hasil dari validasi beberapa ahli tersebut selanjutnya akan menentukan valid atau tidaknya produk yang dikembangkan. Apabila terdapat saran maka peneliti akan melakukan

revisi sesuai dengan masukan yang sudah diberikan sampai produk yang dikembangkan dinyatakan valid.

5. Merevisi Hasil Ujicoba (*main product revision*)

Perbaikan dilakukan apabila produk yang telah menerima saran dari hasil validasi. Dilakukan perbaikan pada produk disesuaikan dengan kritik dan masukan yang telah diberikan. Tujuan dari perubahan tersebut adalah untuk meminimalkan kelemahan dari produk yang sedang dikembangkan.

6. Ujicoba Lapangan Utama (*main field testing*)

Setelah melalui proses Merevisi, maka selanjutnya produk siap untuk di ujicoba. Ujicoba awal dilakukan pada kelompok kecil atau uji terbatas. Dalam penelitian ini ujicoba awal akan dilakukan pada kelas V dengan 10 orang siswa, dengan cara memberikan angket pada siswa kemudian data dikumpulkan serta dianalisis. Siswa diuji cobakan bertujuan agar mengetahui tingkat kevalidan atau kepraktisan media PAPEGA (papan petak bergambar).

7. Penyempurnaan Produk Hasil Uji Lapangan (*operasional product revision*)

Adanya revisi kedua ini di lakukan jika adanya perbaikan dari produk yang sudah dibuat. Dilakukan revisi ini sesuai arahan dari hasil uji coba produk. Produk yang sudah melewati tahap revisian kedua merupakan produk akhir dari proses pengembangan. Sehingga pada tahap

ini, produk yang dihasilkan tidak lagi mengalami perubahan baik dari segi materi maupun tampilan.

8. Ujicoba Lapangan Operasional/Empiris (*operasional field testing*)

Yaitu langkah uji pemakaian ini dilakukan terhadap 10-20 siswa di kelas IV SDN Nanga Na'e. ujicoba lapangan operasional yang telah dihasilkan melalui revisi produk operasional. Setelah melalui penyempurnaan produk yang bertujuan untuk meninjau seberapa valid dan praktis produk yang dikembangkan. Kepraktisan ini dapat dilihat dari pertanyaan yang diberikan kepada siswa menggunakan angket respon siswa terhadap yang disediakan peneliti. Selain itu peneliti melakukan uji coba lapangan dilakukan untuk mengetahui seberapa besar keefektifan produk yang dikembangkan terhadap hasil belajar siswa menggunakan soal pilihan ganda yang sudah divalidasi oleh ahli materi.

9. Penyempurnaan Produk (*final product revision*)

Peneliti melakukan perbaikan akhir terhadap model yang dikembangkan guna menghasilkan produk akhir (final).

3.3 Ujicoba Produk

3.3.1 Desain Ujicoba

Produk diuji coba, bertujuan agar mengetahui kevalidan dari produk yang dibuat terhadap proses Pembelajaran Tematik Tema 6 Subtema 1 Pembelajaran 1 dan 2. Untuk mengetahui kevalidan media, peneliti memilih ahli materi dan ahli media sebagai pembantu dalam menilai produk yang dibuat. Ahli materi yang dimaksud adalah dosen/guru, sedangkan ahli media yang dimaksud adalah dosen dan guru

yang sudah berkompeten terhadap media. Kepraktisan terhadap produk yang dibuat didapatkan dari hasil penilaian angket respon siswa setelah menggunakan media PAPEGA (Papan petak bergambar) sedangkan untuk keefektifan media diperoleh dari hasil belajar siswa.

3.3.2 Subjek Uji coba

Subjek uji coba adalah siswa kelas IV sebagai uji coba dilapangan, sedangkan kelas V sebagai uji coba terbatas. Peneliti melakukan hal ini untuk mengetahui kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan terhadap ketercapaian proses pembelajaran yang efektif setelah digunakan media PAPEGA (Papan Petak Bergambar) yang bertempat di SDN Nanga Na'e. Penelitian ini dilakukan pada semester 2 tahun ajaran 2020/2021.

3.4 Jenis Data

Data merupakan keterangan tentang suatu fakta yang digambarkan letak angka, simbol, kode dan lain- lainnya.

Adapun jenis data yang digunakan adalah kuantitatif dan kualitatif:

3.4.1 Data Kuantitatif

Merupakan cara yang menjelaskan fenomena dengan menggunakan fenomena numerik, kemudian dianalisis yang umumnya menggunakan statistik.

3.4.2 Data Kualitatif

Metode dalam penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata, tertulis dan lisan dari orang-orang yang dapat diamati.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Untuk mengumpulkan data peneliti menggunakan beberapa teknik sebagai berikut:

3.5.1 Observasi

Adalah kegiatan yang dilakukan oleh peneliti tujuannya agar memperoleh data tentang penggunaan media PAPEGA (Papan Petak Bergambar) untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Observasi ini dilakukan di SD Nanga Na'e pada siswa kelas IV. Dilakukannya kegiatan ini bertujuan untuk mempelajari serta mengamati secara langsung aktivitas yang dilakukan siswa selama proses pembelajaran dan permasalahan yang muncul saat pembelajaran.

3.5.2 Angket

Teknik pengumpulan data berupa angket ini dilakukan dengan cara memberikan beberapa pertanyaan tertulis kepada siswa untuk dijawab (Sugiyono 2016:142).

Tabel pertanyaan berupa angket ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan media terhadap materi pembelajaran, serta untuk mengukur tingkat kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran PAPEGA (Papan Petak Bergambar). Pertanyaan dan pemberian skor berupa angket oleh ahli media, ahli materi dan untuk mengetahui respon siswa.

3.5.3 Test

Alat ukur berupa tes yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur hasil belajar siswa terutama hasil belajar kognitif yang berkenaan dengan penguasaan dan bahan pengajaran. Bentuk tes dalam penelitian yang digunakan ialah tes tertulis berupa soal pilihan ganda. Tes ini digunakan untuk mengukur pemahaman konsep siswa pada pembelajaran tema 6 subtema 1 pembelajaran 1 dan 2.

3.5.4 Dokumentasi

Dokumentasi adalah pengambilan yang dilakukan dengan menggunakan kamera milik peneliti, dilkakukan kegiatan ini, untuk mengumpulkan data dokumen berupa foto- foto aktivitas penelitian yang berlangsung saat proses pembelajaran.

3.6 Instrument Pengumpulan Data

Pada penelitian ini, instrumen yang digunakan untuk pengumpulan, masing-masing ada tiga macam yang digunakan untuk memenuhi kriteria kevalidan, kepraktisan, serta keefektifan, instrumen tersebut adalah :

3.6.1 Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran

Lembar keterlaksanaan pembelajaran ini dilakukan untuk mengetahui keterlaksanaanya pembelajaran yang menggunakan media PAPEGA (Papan Petak Bergambar) yang sudah dibuat oleh peneliti. lembar observasi ini diisi oleh observer atau teman sejawat, lembar observasi ini bisa dilihat pada halaman 66.

3.6.2 Lembar Angket

Angket merupakan suatu alat untuk mengumpulkan data yang berisikan pertanyaan yang dibuat secara tertulis yang ditujukan kepada siswa untuk memperoleh jawabannya. Peneliti memberikan angket kepada beberapa pihak sebagai berikut: a) Dosen ahli materi, b) Dosen ahli media pembelajaran, c) Ahli praktisi, dan d) Siswa kelas IV untuk mengumpulkan penilaian mengenai media pembelajaran yang dikembangkan. Beberapa lembar angket yang diberikan memiliki kriteria yang berbeda, yaitu:

a. Angket validasi ahli materi

Ahli materi bertugas memberikan penilaian pada materi yang disertakan dalam media PAPEGA (Papan Petak Bergambar).

Dibawah ini dapat dilihat kisi-kisi instrumen angket penilaian oleh ahli materi sebagai berikut:

Tabel 3.1 Angket Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Indikator Keakuratan Materi	Butir Angket
1.	Isi Materi	Materi yang disajikan sesuai dengan kurikulum yang berlaku	1
		Media relevan dengan materi yang harus dipelajari siswa	2
		Manfaat serta tujuan pembelajaran disampaikan dengan jelas	3
2.	Pembelajaran	Media membuat materi lebih mudah dipahami siswa	4
Jumlah skor			4

(adaptasi Delila, 2017)

b. Angket validasi ahli media

Dalam memberikan tugas, profesional media bertanggung jawab untuk mengevaluasi semua media, seperti bentuk dan format media, dan rekomendasi. Ahli media memberikan masukan berupa kritik, komentar serta saran yang dijadikan bahan pertimbangan dalam revisi dan perbaikan produk yang sedang dikembangkan.

Instrumen kuesioner penilaian oleh ahli adalah sebagai berikut:

Tabel 3.2 Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Media

No	Aspek	Indikator Desain Media	Butir Angket
1.	Tampilan	Kreativitas Pembelajaran Media	1
		Kesesuaian Penggunaan Media	2
		Kejelasan media dengan tujuan pembelajaran	3
		Kemenarikan gambar sesuai dengan KD dan indikator	4
2.	Bahan	Memilih bahan untuk pembuatan media	5
		Ketahanan media pembelajaran	6
3.	Panyajian Materi	Media praktis dan memungkinkan di bawah kemana-mana	7
		Media bersifat aman dan mudah digunakan	8
		Kemudahan dalam penggunaan media	9
		Keterlibatan sisiwa pada penggunaan media	10
Jumlah skor			10

(adaptasi Delila, 2017)

c. Lembar Angket Validasi Praktisi

Guru berperan memberikan penilaian dalam segi media secara keseluruhan serta memberikan komentar pada materi pembelajaran, dari segi tampilan, bentuk media, pemilihan bahan dan keakuratan materi pembelajaran. Masukan dari beberapa guru berupa kritik serta

saran yang dijadikan bahan pertimbangan dalam revisi dan perbaikan produk media serta kesesuaiannya materi yang sedang dikembangkan.

Dibawah ini kisi-kisi instrumen angket penilaian oleh guru yaitu:

Tabel 3.3 Kisi-kisi Angket Validasi Praktisi

No	Aspek	Indikator Desain Media dan Keakuratan Materi	Butir Angket
1.	Media	Jenis dan bahan yang digunakan PAPEGA (Papan Petak Bergambar) menarik perhatian serta minat belajar peserta didik dalam proses pembelajaran.	1
		Kerapian bentuk dan ukuran desain produk membuat media PAPEGA (Papan Petak Bergambar) menjadi menarik sehingga siswa ikut terlibat aktif dalam mengikuti proses pembelajaran.	2
		Kemenarikan gambar sesuai dengan KD dan indikator	3
2.	Ilustrasi	Media PAPEGA (Papan Petak Bergambar) membantu siswa untuk meningkatkan hasil belajar	4
3.	Kualitas Dan Tampilan Media	Tingkat keawetan dan kemenarikan desain media PAPEGA (Papan Petak Bergambar) tidak mudah rusak sehingga mudah disimpan	5
		Kesederhanaan dan kejelasan tampilan media membuat siswa memahami materi pembelajaran dengan baik	6
		Penggunaan beberapa warna yang menarik perhatian siswa	7
		Kejelasan gambar	8
4.	Penyajian materi	Media praktis dan memungkinkan dibawa kemana-mana serta aman dan mudah digunakan	9
5.	Materi	Kesesuaian media dengan KD serta tujuan pembelajaran.	10
		Kemenarikan materi	11
		Isi materi yang disajikan sesuai dengan kurikulum yang berlaku	12
6.	Pembelajaran	Memudahkan memahami materi	13

	Mengembangkan motivasi belajar siswa untuk meningkatkan hasil belajar.	14
Jumlah skor		14

(Adaptasi Delila 2017)

d. Angket Siswa Kepraktisan Media Pembelajaran

Angket diberikan pada siswa sebagai pengguna media PAPEGA (papan petak bergambar) agar dapat mengumpulkan hasil respon siswa terhadap media yang dikembangkan.

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

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Angket Respon Siswa

No	Aspek	Indikator Respon Siswa	Butir Angket
1.	Media	Tampilan media bagus	1
		Bentuk media yang digunakan sangat menarik	2
		Media ini tidak membosankan	3
		Media pembelajaran mudah digunakan	4
2.	Materi	Media ini memudahkan saya dalam menerima materi	5
		Media ini menumbuhkan rasa ingin tahu saya	6
		Media ini membuat saya lebih bersemangat belajar	7
		Media ini sangat menarik	8
3.	Pembelajaran	Media pembelajaran ini sangat menyenangkan sehingga membantu saya memahami materi dengan baik	9
Jumlah skor			9

(adaptasi Delila, 2017)

3.6.3 Instrumen yang digunakan dalam mengukur keefektifan produk

Instrumen yang digunakan untuk mengukur keefektifan media adalah tes. Tes yang digunakan ialah tes yang berbentuk pilihan ganda. Tes dilakukan sebelum dan sesudah akhir pembelajaran.

a. Lembar soal

Lembar soal diartikan sebagai alat ukur untuk melihat pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan, sebelum dilaksanakan penelitian terlebih dahulu dilakukan validasi soal, soal yang terdiri dari 30 soal pilihan ganda, butir soal pilihan ganda di ambil dari ranah kognitif yaitu : (C1) Mengingat, (C2) Memahami, (C3) Mengaplikasikan.

Tabel 3.5 Kisi-kisi Instrumen Soal Tes

Tema 6	KD	Indikator	Aspek			Jumlah
			C1	C2	C3	
Cita-citaku	Bahasa Indonesia 3.6 Menggali isi dan amanat puisi yang disajikan secara lisan dan tulis dengan tujuan untuk kesenangan.	3.6.1 Menjelaskan ciri dari puisi yang disajikan secara lisan dan tulis. 3.6.2 Memberikan contoh ciri puisi yang disajikan secara lisan dan tulis	1, 14, 3	2,5,15	13,4, 16	10
	4.6 Melisankan puisi hasil karya pribadi dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat sebagai bentuk ungkapan diri.	4.6.1 Menjelaskan ciri-ciri puisi hasil karya pribadi dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat. 4.6.2 Melisankan puisi hasil karya pribadi	9	6	12	3
	IPA 3.7 Membandingkan siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup serta mengaitkan dengan upaya pelestariannya	3.2.1 Menjelaskan siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup 3.2.2 menyebutkan jenis-jenis siklus hidup beberapa makhluk hidup	7	11, 18,	30	4
	4.2 Membuat skema siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup yang ada di lingkungan sekitarnya, dan slogan upaya pelestariannya.	4.2.1 menjelaskan siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup. 4.2.2 Membuat skema siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup	19	24	25,28	4

SBDP					
3.8 Mengetahui tanda tempo dan tinggi rendah nada.	3.2.1 menjelaskan tanda tempo dan tinggi rendah nada 3.2.2 memberikan contoh tanda tempo dan tinggi rendah nada	10,	23,21	8, 29,	5
4.2 Menyanyikan lagu dengan memperhatikan tempo dan tinggi rendah nada.	4.2.1 menyanyikan lagu kupu-kupu dengan memperhatikan tempo dan tinggi rendah nada 4.2.2 Menyebutkan contoh tinggi rendah nada	12, 22.	26	25	4
Jumlah Soal					30

3.6.4 Dokumentasi

Dokumentasi berupa pengambilan gambar oleh teman sejawat saat kegiatan belajar berlangsung dikelas menggunakan kamera yang dimiliki peneliti.

3.7 Teknik Analisis Data

1. Analisis data untuk ahli validasi materi dan media

Keberlanjutan berdasarkan data validasi ahli, Berikut ini panduan untuk menilai kevalidan pada lembar penilaian media pembelajaran PAPEGA menggunakan Skala *Likert* 1-5.

Hitung skor rata-rata sesuai dengan rumus:

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

Keterangan:

y = Nilai uji validitas produk

$\sum x$ = Nilai yang diperoleh

$\Sigma \times i$ = Nilai maksimal

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

$$\frac{\Sigma yi}{n}$$

Keterangan :

Σyi = jumlah nilai validator

n = jumlah validator

Dari perolehan hasil hitungan presentasi, selanjutnya ditentukan dengan tingkat kevalidan pada media yang digunakan. Sugiyono (2016 : 93) kualifikasi yang memiliki kriteria sebagai berikut :

Tabel 3.6 Skala penilaian untuk lembar validasi

No	Kriteria Kevalidan	Interval Skor
1	Sangat Valid	84% < skor ≤ 100%
2	Valid	68% < skor ≤ 84%
3	Cukup Valid	52% < skor ≤ 68%
4	Kurang Valid	36% < skor ≤ 52%
5	Tidak Valid	20% < skor ≤ 36%

(Kusuma, 2018:67)

Kevalidan produk berakhir jika rata-rata hasil penilaian kuantitatif pada tahap ini memperoleh minimal kategori Valid.

2. Analisis kepraktisan

Praktis dilihat dari hasil angket respon siswa. Berikut pedoman penilaian kepraktisan pada lembar media pembelajaran PAPEGA menggunakan Skala *Likert* 1-5.

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

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

Keterangan :

xi = Respon peserta didik

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

$$p = \frac{\sum yi}{n}$$

Keterangan :

$\sum yi$ = Jumlah nilai dari seluruh respon siswa

n = Jumlah siswa

Untuk hasil kelayakan adapun kriteria nilai analisis rata-rata yang digunakan dalam tabel berikut :

Tabel 3.7 Pedoman Skor angket respon siswa

Kriteria Kevalidan	Interval/Skor
Sangat praktis	84 < skor ≤ 100%
Praktis	68 < skor ≤ 84%
Cukup praktis	52 < skor ≤ 68%
Kurang praktis	36 < skor ≤ 52%
Tidak praktis	20 < skor ≤ 36%

(Kusuma, 2018 : 67)

Hasil analisis aktual di atas, maka alat peraga dikatakan praktis jika hasil pada lembar jawaban siswa memenuhi kriteria minimal praktis.

3. Analisis keefektifan

Persamaan mencari nilai n gain

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

Peningkatan hasil belajar kemampuan kognitif siswa dapat diketahui menggunakan persamaan nilai gain. Nilai gain skor diperoleh berdasarkan penghitungan terhadap data kemampuan kognitif peserta didik dengan rumus gain yang kemudian diklasifikasikan dengan Kriteria Gain Skor Ternormalisasi menurut Hake (Sari, 2018: 37), disajikan pada Tabel 3.8.

Tabel 3.8 Pembagian Skor Gain

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

Sementara, pembagian kategori perolehan N-gain dalam bentuk (%) dapat mengacu pada gambar tabel dibawah ini :

Tabel 3.9 Kategori Tafsiran Efektifitas N-Gain

Presentase	Kriteria Kategori
< 40	Tidak efektif
40 – 55	Kurang efektif
56 – 75	Cukup efektif
>75	Efektif

(Hake, R.R, 1990)