

**SKRIPSI**

**PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN PINTAR UNTUK MENINGKATKAN  
MOTIVASI PESERTA DIDIK PADA TEMA 7 SUB TEMA 2  
PEMBELAJARAN 5 DI KELAS 1 SEKOLAH DASAR**

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



Oleh :

**KAMALADINI**  
**NIM 117180092**

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

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN PINTAR UNTUK MENINGKATKAN  
MOTIVASI PESERTA DIDIK PADA TEMA 7 SUB TEMA 2  
PEMBELAJARAN 5 DI KELAS 1 SEKOLAH DASAR**

Telah memenuhi syarat disetujui  
Pada tanggal 9 juli 2021

**Dosen Pembimbing I**



**Dr. H. Arsyad Abd Gani, M.Pd**  
NIP 195812311978031055

**Dosen Pembimbing II**



**Nuzulita Sari M.Pd**  
NIDN 0825059102

**Menyetujui:**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
KETUA PROGRAM STUDI**



**Hafidurrahmah, M.Pd**  
NIDN 0804048501

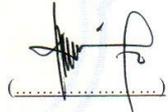
HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN PINTAR UNTUK MENINGKATKAN  
MOTIVASI PESERTA DIDIK PADA TEMA 7 SUB TEMA 2  
PEMBELAJARAN 5 DI KELAS 1 SEKOLAH DASAR

Skripsi atas nama Kamaladini telah dipertahankan dengan baik didepan dosen  
penguji Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Mataram  
Pada Tanggal 9 juli 2021

Dosen Penguji,

1. Dr. H. Arsyad Abd Gani, M.Pd. (Ketua)   
NIP.195812311978031055
2. Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd.Si. (Anggota I)   
NIDN.0821078501
3. Sukron Fujiaturrahman, M.Pd. (Anggota II)   
NIDN.0827079002

Mengesahkan,

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM

Dekan,



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

## HALAMAN PERNYATAAN

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

Nama : Kamaladini

Nim : 117180092

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Judul Skripsi : Pengembangan Media Papan Pintar Untuk Meningkatkan Motivasi Peserta Didik Pada Tema 7 Sub Tema 2 Pembelajaran 5 Di Kelas 1 Sekolah Dasar

Menyatakan asli karya saya sendiri diajukan sebagai salah satu syarat untuk memenuhi persyaratan dalam memperoleh Gelar Sarjana Strata Satu (S1) Pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Mataram.

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

Mataram, 9 Juli 2021

Yang membuat pernyataan



Kamaladini  
Nim 117180092



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](mailto:upt.perpusummat@gmail.com)

**SURAT PERNYATAAN BEBAS  
PLAGIARISME**

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

Nama : KAMALADINI  
NIM : 117180092  
Tempat/Tgl Lahir : JEJELOK 04 APRIL 1999  
Program Studi : PGSD  
Fakultas : FKIP  
No. Hp/Email : 083045145970 / kamaladini@gmail.com  
Judul Penelitian :-

PENGEMBANGAN MEDIA DIPAN PINTAR UNTUK MENINGKATKAN  
MOTIVASI PESERTA DIDIK PADA TEMA 7 SUB TEMA 2  
PEMBELAJARAN 5 DI KELAS I 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 : 18 Agustus 2021

Penulis



NIM. 117180092

Mengetahui,  
Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT



Iskandar, S.Sos. M.A.  
NIDN. 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](mailto:upt.perpusummat@gmail.com)

**SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN  
PUBLIKASI KARYA ILMIAH**

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

Nama : KAMALADINI  
NIM : 117180092  
Tempat/Tgl Lahir : JEJELOK, 04 APRIL 1999  
Program Studi : PGSD  
Fakultas : FKIP  
No. Hp/Email : 083045145970 / kamaladin17@gmail.com  
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 PAPAN PINTAR UNTUK  
MENINGKATKAN MOTIVASI PESERTA DIDIK PADA TEMA 7 SUB  
TEMA 2 PEMBELAJARAN DI KELAS 1 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 Agustus 2021

Penulis



Kamuladin  
NIM. 117180092

Mengetahui,  
Kepala UPT Perpustakaan UMMAT



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

## *Motto*

” Sungguh, Allah mencintai orang-orang yang berbuat baik”

(QS. Al-Baqarah: 195)

*Ketika kita berbuat baik kepada orang tua, berbuat baik kepada guru, teman sejawat dan orang-orang disekitar lingkunganmu. Yakin dan percaya bahwasanya kita sedang berbuat baik kepada diri sendiri. (Peneliti)*



## HALAMAN PERSEMBAHAN

*Bismillahirrahmanirrahim*

Alhamdulillahilalamin atas segala nikmat, taufik serta karunia yang Allah Subhanahu wa Ta'ala berikan, sholawat serta salam selalu saya ucapkan kepada Nabi Muhammad Shallallahu 'Alaihi wasallam, semoga kita semua termasuk umat yang mendapatkan syafa'at darinya, Aamiin.

Karya ini saya persembahkan untuk orang-orang tersayang yang selalu mendampingi perjuangan saya dalam menyelesaikan tugas akhir ini.

1. Teruntuk kedua orang tuaku tercinta Bapak H.Jumain dan Ibu HJ.Zainab yang telah menjadi motivator terhebat, sumber penyemangat hidup saya dan tidak pernah bosan mendoakan saya, membimbing, menyayangi serta tidak pernah letih berjuang untuk membiayai hidup dan pendidikan saya. Mereka yang selalu terpatrit dalam jiwa saya. Terimakasih atas semua pengorbanan, cinta dan kasih sayangnya yang mampu membuat saya sampai pada titik ini.
2. Teruntuk kakak ku Aufik Rhamli, S.P, kakak iparku Nirmala Alwani,Q.H dan adik-adikku Zulkifli, Arippurohman, Raudatul Jannah, keponakan dan semua keluargaku yang selalu mendukungku dan memberikan semangat selama ini untuk bisa meraih cita-citaku.
3. Teruntuk guru dan dosen-dosenku tercinta yang selalu membimbing, mendidik dan mengajarkan segala hal baik yang bermanfaat. Terimakasih untuk jasa-jasa yang tidak bisa kita balas kecuali dengan doa.

4. Teruntuk sahabatku tercinta, empat menara, Agis, Risma dan Dian yang selalu memberikan saran, motivasi dan semangatnya. Terimakasih atas semua kebersamaan kita selama ini. Dan untuk sahabat mbojo ku nurmila, rahmawati, suciati, julia, nila susanti terimakasih sudah bersedia menjadi teman yang selalu memberikan tawa dan canda disetiap pertemuan.
5. Teruntuk teman-teman IMMawan dan IMMawati Komisariat FKIP, terimakasih untuk semua cinta dan kasih sayangnya terlebih selama satu Periode kepemimpinan yang sering bersama untuk berfastabiqul khairat di ikatan mahasiswa muhammadiyah. Teruntuk teman-teman IMMawan dan IMMawati pimpinan cabang kota mataram, terimakasih atas segala motivasi dan dedikasi disetiap pertemuan.
6. Teruntuk teman-teman kelas, PGSD kelas C dan teman-teman seperjuangan PGSD UMMAT angkatan 2017 yang telah memberikan dukungan dan do'a, penulis ucapkan terimakasih banyak.

Semoga apa yang saya peroleh selama kuliah di Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram bisa bermanfaat bagi pembaca khususnya dan bagi saya pribadi. Disini Penulis masih sebagai manusia biasa yang tak pernah luput dari dosa dan jauh dari kesempurnaan.

Mataram, 9 juli 2021

Kamaladini  
117180092

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas Kehadirat Allah Subhanahu Wata'ala, karena atas Limpahan Nikmat, Taufik, dan Hidayah-Nya, Skripsi yang berjudul, “pengembangan media papan pintar untuk meningkatkan motivasi peserta didik pada tema 7 sub tema 2 pembelajaran 5 di kelas 1 Sekolah Dasar”, dapat diselesaikan sesuai dengan waktu yang telah ditentukan.

Penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan berkat kerjasama dan bantuan dari berbagai pihak. Penulis menyadari banyak sumbangan saran, kritik, dan teguran yang diberikan oleh berbagai pihak, sehingga mendorong penulis untuk bekerja lebih giat dalam menyelesaikan skripsi ini. Untuk itu, penulis dengan segala kerendahan hati menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Dr. Muhammad Nizar, M.Pd.Si selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram.
2. Haifaturrahmah, M.d selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP UMMAT.
3. Dr. H. Arsyad Abd Gani, M.Pd dan Nursina Sari M.Pd Selaku Dosen Pembimbing I dan Pembimbing II Dalam Penulisan Skripsi ini.
4. Keluargaku tercinta: Ibu, Bapak, Kakak dan adik-adikku. atas segala Doa, dan Motivasinya.
5. Teman-teman se-angkatan dan seperjuangan serta, semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang turut serta memberikan bantuan dan dukungan dalam proses penyelesaian skripsi ini dari awal sampai akhir.

Penulis hanya dapat memohon semoga Allah Subhanahu Wata'ala memberikan balasan kebaikan dan Barokah kepada pihak-pihak tersebut. Penulis menyadari bahwa Skripsi ini masih banyak kekurangan. Oleh karena itu masukan berupa saran dan kritik sangat diharapkan demi perbaikan skripsi ini. Akhirnya penulis berharap, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Mataram, 9 juli 2021

Peneliti

Kamaladini

117180092

Kamaladini, 2021, 117180092. **Pengembangan Media Papan Pintar Untuk Meningkatkan Motivasi Peserta Didik Pada Tema 7 Sub Tema 2 Pembelajaran 5 Di Kelas 1 Sekolah Dasar.** Skripsi. Mataram: Universitas Muhammadiyah Mataram

Pembimbing 1 : Dr. H. Arsyad Abd Gani, M.Pd

Pembimbing 2 : Nursina Sari, M.Pd

### **ABSTRAK**

. Media papan pintar merupakan media yang dikemas untuk melatih keaktifan menjawab siswa dan mengetahui motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Motivasi adalah daya pendorong atau penggerak yang terdapat pada diri peserta didik untuk melakukan aktivitas dalam rangka mencapai tujuannya tertentu. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui kelayakan, kepraktisan dan keefektifan dari media papan pintar terhadap peningkatan motivasi belajar siswa di kelas 1 sekolah dasar.. Penelitian ini menggunakan metodologi *Research and Development* (R&D) dengan model *Borg and Gall* yang dilakukan dari langkah pertama sampai langkah ke sembilan yaitu *Research and information collecting* (Penelitian dan Pengumpulan Data), *Planning* (Perencanaan), *Develop preliminary form of product* (Pengembangan Draft Produk), *Preliminary field testing* (Uji coba Lapangan Awal), *Main product revision* (Merevisi Hasil Uji coba), *Main field testing* ( Uji Coba Lapangan Utama), *Operational product revision* (Penyempurnaan produk hasil uji lapangan), *Operationa field testing* (Uji pelaksanaan Lapangan operasional/Empiris), dan *Final product revision* (Penyempurnaan produk akhir). Dari hasil validasi menunjukkan kevalidan yang terbukti dengan hasil validasi media, materi dan validator praktisi yaitu 97,45% **sangat layak**, Hasil kepraktisan media pembelajaran papan pintar yang diperoleh dari data kelas 2 sebagai Uji lapangan Utama didapatkan data persentase 89,69% pada kriteria **Sangat praktis**, Dari hasil Gain standar sebesar 0,95 yang menunjukkan peningkatan motivasi siswa berada pada **kriteria tinggi**

**Kata kunci: media papan pintar, motivasi, model Borg and Gall**

Kamaladini, 2021, 117180092. **Development of SmartBoard Media to Increase Students' Motivation in Theme 7 Sub-theme 2 Learning 5 in Grade 1 Elementary School.** Thesis. Mataram: Muhammadiyah University of Mataram

Consultant 1: Dr. H. Arsyad Abd Gani, M.Pd  
Consultant 2: Nursina Sari, M.Pd

#### ABSTRACT

Smartboard material is bundled to train students' activeness in answering questions and understanding their motivation to participate in learning. Motivation is the drive that propels pupils to engage in activities to accomplish specified objectives. The purpose of this study is to see if using smartboard media to boost student motivation in grade 1 elementary school is feasible, practical, and successful. The Borg and Gall model was used in this study from the first to the second step, using a Research and Development (R& R&D) method. The ninth, namely Research and information collecting (Research and Data Collection), Planning (Planning), Develop a preliminary form of product (Development of Product Draft), Preliminary field testing (Initial Field Trials), Main product revision (Revising Test Results), Main field testing (Main field testing), Operational product revision (Improvement of field test products), Operation field testing (Operational/Empirical Field Implementation Test), and Final product revision (Final product improvement). The validity of the smartboard learning media obtained from class 2 data as the main field test, the %age data is 89.69 % on the criteria, as evidenced by the results of the validation of media, materials, and practitioner validators, namely 97.45 % very feasible, the practical results of the smartboard learning media obtained from class 2 data as the main field test, the %age data is 89.69 % on the criteria, as evidenced by the results of the validation of media, materials, and practitioner validators, Very practical. The standard Gain of 0.95 indicates that the rise in student motivation meets high requirements.

**Keywords:** smartboard media, motivation, Borg and Gall model



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>PLAGIARISME</b> .....	<b>v</b>
<b>PUBLIKASI KARYA ILMIAH</b> .....	<b>vi</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>vii</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	<b>viii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>x</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>xi</b>
<b>ABSTRACK</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xvi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	4
1.3 Tujuan Pengembangan .....	4
1.4 Manfaat Pengembangan .....	5
1.5 Spesifikasi Produk Yang diharapkan .....	6
1.6 Pentingnya Pengembangan .....	7
1.7 Asumsi Keterbatasan Pengembangan .....	7
1.8 Batasan Operasional .....	8
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b>	
2.1 Penelitian yang Relevan .....	10
2.2 Kajian Teori .....	13
2.2.1 Media Pembelajaran .....	13
2.2.2 Media Papan Pintar .....	24
2.2.3 Motivasi Belajar .....	26
2.2.4 Pembelajaran Tematik .....	37
2.3 Kerangka Bepikir .....	44
<b>BAB III METODE PENGEMBANGAN</b>	
3.1 Model Pengembangan .....	47
3.2 Prosedur Pengembangan .....	48
3.3 Uji Coba Produk .....	53
3.4 Subjek Uji Coba .....	53
3.5 Jenis Data .....	53
3.6 Metode Pengumpulan Data .....	54
3.7 Instrumen Pengumpulan Data .....	54
3.8 Metode Analisa Data .....	59
<b>BAB IV HASIL PENGEMBANGAN</b>	
4.1 Penyajian Data Uji Coba .....	63
4.1.1 Penelitian Dan Pengumpulan Data .....	63
4.1.2 Perencanaan .....	64

4.1.3 Pengembangan Draf Produk.....	66
4.1.4 Uji Coba Lapangan Awal .....	66
4.1.5 Merevisi Hasil Uji Coba .....	73
4.1.6 Uji Coba Lapangan Utama .....	73
4.1.7 Penyempurnaan Hasil Produk .....	75
4.1.8 Uji Pelaksanaan Lapangan Operasioanl/Empiris .....	75
4.1.9 Penyempurnaan Produk Akhir .....	77
4.2 Hasil Uji Coba Produk .....	77
4.2.1 Hasil Uji Kevalidan.....	77
4.2.2 Hasil Uji Kepraktisan.....	77
4.2.3 Hasil Uji Keefektifan .....	78
4.3 Revisi Produk .....	81
4.4 Pembahasan .....	83
<b>BAB V SARAN DAN KESIMPULAN</b>	
5.1 Simpulan .....	87
5.2 Saran .....	88
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	
<b>LAMPIRAN</b>	

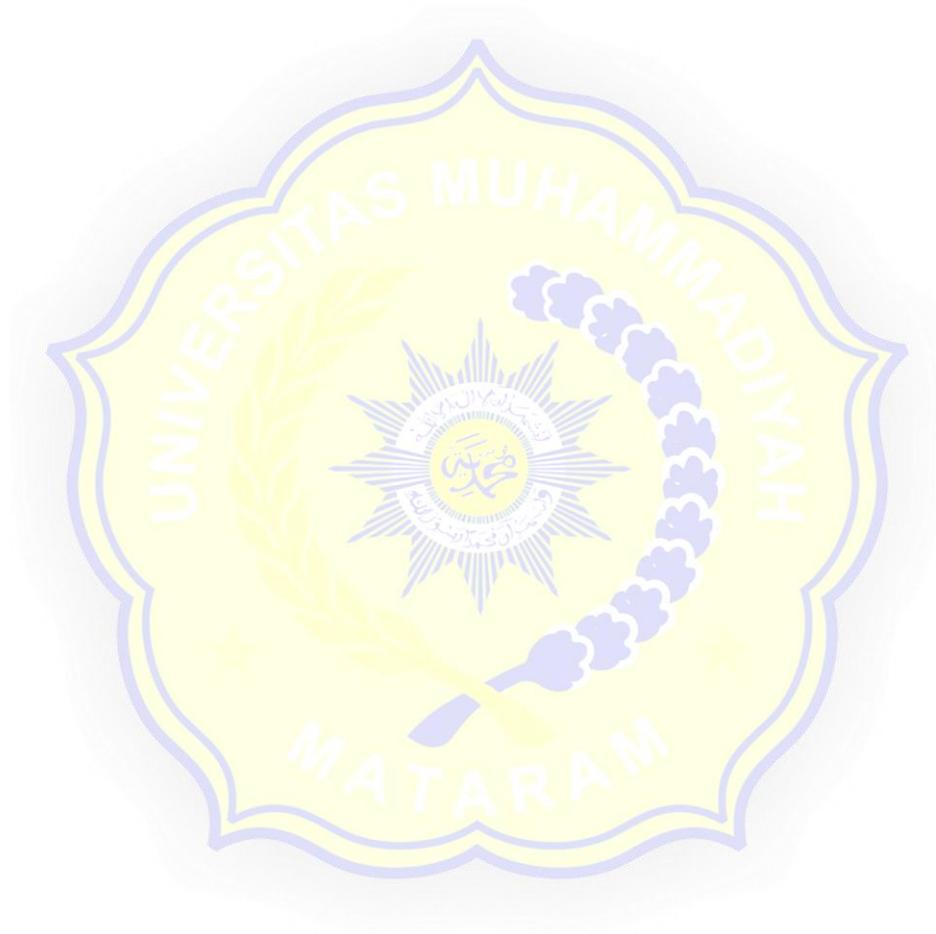


## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kompetensi Dasar Dan Indikator .....	43
Tabel 3.1 Instumen Lembar Observasi .....	55
Tabel 3.2 Angket Validasi Ahli Media .....	56
Tabel 3.3 Angket Validasi Ahli Materi .....	56
Tabel 3.4 Angket Validasi Praktisi .....	57
Tabel 3.5 Angket Respon Peserta Didik .....	58
Tabel 3.6 Angket Motivasi Belajar Peserta Didik.....	58
Tabel 3.7 Kategori kevalidan produk.....	60
Tabel 3.8 Kriteria angket respon peserta didik.....	61
Tabel 3.9 Kategori Keterlaksanaan Pembelajaran .....	62
Tabel 3.10 Kriteria Penilaian Gain Skor.....	62
Tabel 4.1 Analisis KI dan KD .....	65
Tabel 4.2 Analisis Indikator .....	65
Tabel 4.3 Analisis Validasi Ahli Media .....	67
Tabel 4.4 Analisis Validasi Materi.....	68
Tabel 4.5 Analisis Validator Praktisi .....	69
Tabel 4.6 Analisis Validator Praktisi .....	70
Tabel 4.7 Analisis Validator Praktisi .....	71
Tabel 4.8 Analisis Uji Coba Lapangan Utama.....	74
Tabel 4.9 Analisis Uji Lapangan Operasional/Empiris .....	76
Tabel 4.10 Hasil Kevalidan Produk .....	77
Tabel 4.11 Analisis Keterlaksanaan Pembelajaran .....	78
Tabel 4.12 Hasil Analisis Angket Motivasi Belajar Siswa.....	80
Tabel 4.13 Revisi Media .....	82
Tabel 4.14 Revisi Materi.....	83

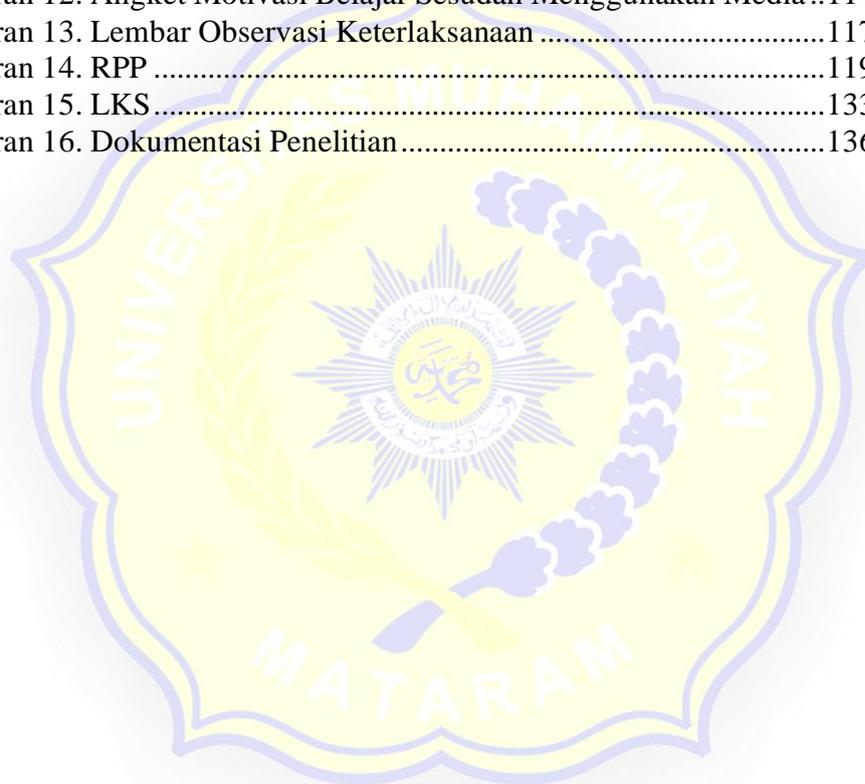
## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir .....	46
Gambar 3.1 Langkah R&D Borg and Gall .....	48



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian di SDN 5 Lendang Nangka .....	89
Lampiran 2. Surat Izin Penelitian di SDN 9 Lendang Nangka .....	90
Lampiran 3. Surat Balasan Penelitian Dari SDN 5 Lendang Nangka.....	91
Lampiran 4. Surat Balasan Penelitian Dari SDN 9 Lendang Nangka.....	92
Lampiran 5. Lembar Validasi Madia .....	93
Lampiran 6. Lembar Validasi Materi.....	96
Lampiran 7. Lembar Validasi Prakti 1 .....	98
Lampiran 8. Lembar Validasi Praktisi 2 .....	102
Lampiran 9. Lembar Validasi Praktisi 3 .....	106
Lampiran 10. Angket Respon Uji Lapangan Utama .....	109
Lampiran 11. Angket Motivasi Belajar Sebelum Menggunakan Media ..	111
Lampiran 12. Angket Motivasi Belajar Sesudah Menggunakan Media ..	114
Lampiran 13. Lembar Observasi Keterlaksanaan .....	117
Lampiran 14. RPP .....	119
Lampiran 15. LKS .....	133
Lampiran 16. Dokumentasi Penelitian .....	136



## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Menurut Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pasal 1 butir 19, kurikulum 2013 merupakan sekumpulan rencana dan peraturan tentang tujuan, isi, bahan pelajaran dan cara yang digunakan oleh guru yang dijadikan sebagai pegangan penyelenggaraan dalam proses pembelajaran untuk mencapai maksud dari pendidikan yang diinginkan. Kurikulum 2013 adalah sebuah kurikulum yang mengutamakan *skill* dan pendidikan karakter, sehingga siswa memiliki sopan santun serta disiplin yang tinggi, siswa paham terhadap materi yang disampaikan dan aktif dalam berdiskusi pada proses pembelajaran. (Daryanto, 2014:28).

Adapun tugas pendidik dalam proses pembelajaran yaitu (1) pendidik yaitu mengajar dan mendidik yang berarti mengembangkan ilmu pengetahuan kepada peserta didik atau yang disebut kegiatan transfer ilmu (2) pengajar yaitu membantu siswa dalam belajar pada sesuatu yang belum diketahui (3) pembimbing yaitu membimbing dan mengarahkan siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran (4) pengarah yaitu guru mendengarkan dan mengarahkan siswa dalam memecahkan masalah yang dialami siswa (5) pelatih yaitu untuk membantu siswa baik dalam keterampilan motorik maupun intelektual (6) penilai yaitu mengevaluasi dan menilai hasil belajar siswa (Daryanto,2014:19-21)

Gerlach dan Ely (Azhar, 2017: 3) menyebutkan bahwa media jika di pahami secara garis besar yaitu manusia, kejadian atau materi yang memberikan kondisi peserta didik dapat memperoleh sikap, pengetahuan dan keterampilan. Dalam hal ini buku teks yang dipegang oleh guru, buku siswa atau buku teks dan lingkungan sekolah dapat dikatakan atau dijadikan sebagai media secara umum. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar lebih diartikan sebagai alat- alat yang bisa diamati, didengar baik itu berupa gambar, benda, suara maupun video.

Dengan menggunakan media pembelajaran yang *riil* atau nyata, peserta didik mendapatkan kesempatan dalam pelajaran yang berisi tentang aspek- aspek perkembangan fisik, emosi, sosial dan kognitif. Selain itu, media juga dapat menjadi sarana untuk mengembangkan kreativitas dan daya cipta, karena dapat dikatakan bahwa media berasal dari pengalaman. Media pembelajaran yang sesuai dengan pokok bahasan sangat mempengaruhi pemahaman siswa juga motivasi siswa dengan cara menghadirkan media pembelajaran pada proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan observasi lapangan yang dilakukan di SDN 5 Lendang Nangka kelas 1 terhadap proses pembelajaran tema 7 sub tema 2 pembelajaran ke 5, peneliti mendapati permasalahan bahwa motivasi belajar peserta didik masih rendah, hal ini terlihat ketika proses pembelajaran dimana peserta didik kurang antusias ketika pembelajaran berlangsung. Siswa kurang memperhatikan guru ketika proses pembelajaran berlangsung. Dari awal pembelajaran dimulai, saat guru meminta mereka untuk mengeluarkan buku

pelajarannya, terdapat 4 orang peserta didik yang masih sibuk mengobrol dan bercanda. Sikap seperti ini juga terulang disaat peserta didik diberikan penugasan kelompok, ada beberapa peserta didik yang terlihat mengantuk sehingga tidak ikut serta dalam menyelesaikan tugas, selain itu juga terdapat beberapa peserta didik yang malah asik bermain dengan teman anggotanya sehingga hanya beberapa saja yang terlihat serius dalam menyelesaikan tugas kelompok.

Permasalahan di atas juga didukung oleh pernyataan pendidik dari hasil wawancara Bersama wali kelas 1, pembelajaran yang dilaksanakan baru memanfaatkan buku paket siswa dan belum ada penggunaan bentuk media lainnya selain dari KIT sekolah tetapi kondisinya sudah tidak selengkap dulu dan hanya untuk materi tertentu saja seperti materi tata surya, organ tubuh manusia, peta dan globe. Hal ini dikarenakan adanya kekurangan biaya, waktu dan wawasan guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

Berdasarkan penjelasan di atas maka peneliti melakukan pengembangan media yang berjudul "Pengembangan Media Papan Pintar Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Tema 7 Sub Tema 2 Pembelajaran 5 di Kelas 1 Sekolah Dasar" media papan pintar pada proses pembelajaran dapat membantu peserta didik dalam membedakan hewan jinak dan buas maupun membandingkan angka lebih dari dan kurang dari.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, Adapun rumusan masalah dalam penelitian pengembangan ini sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan media papan pintar yang layak untuk meningkatkan motivasi peserta didik pada tema 7 sub tema 2 pembelajaran ke 5 di kelas 1 sekolah dasar?
2. Bagaimana kepraktisan media papan pintar untuk meningkatkan motivasi peserta didik pada tema 7 sub tema 2 pembelajaran ke 5 di kelas 1 sekolah dasar?
3. Bagaimana keefektifan media papan pintar yang dikembangkan untuk meningkatkan motivasi peserta didik pada tema 7 sub tema 2 pembelajaran ke 5 di kelas 1 sekolah dasar?

## 1.3 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan penelitian pengembangan ini sebagai berikut:

1. Mengembangkan media pembelajaran yang layak untuk meningkatkan motivasi peserta didik pada tema 7 sub tema 2 pembelajaran 5 di kelas 1 sekolah dasar.
2. Menguji kepraktisan media papan pintar untuk meningkatkan motivasi peserta didik pada tema 7 sub tema 2 pembelajaran 5 di kelas 1 sekolah dasar.

3. Menguji keefektifan media papan pintar untuk meningkatkan motivasi peserta didik pada tema 7 Sub tema 2 pembelajaran 5 di kelas 1 sekolah dasar.

#### **1.4 Manfaat Pengembangan**

Manfaat yang diharapkan oleh penelitian yaitu:

##### **1. Manfaat Teoritis**

- a. Hasil penelitian ini dijadikan sebagai acuan dalam pengembangan media pembelajaran tematik.
- b. Mengkaji media pembelajaran yang sesuai untuk meningkatkan motivasi peserta didik dengan mengembangkan media papan pintar.

##### **2. Manfaat Praktis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi;

##### **a. Sekolah**

Tersedianya media sebagai sarana yang dapat memberikan sumbang nyata kepada sekolah khususnya dalam rangka meningkatkan media pembelajaran di sekolah.

##### **b. Pendidik**

Membantu pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran.

##### **c. Peserta Didik**

Mempermudah peserta didik dalam memahami konsep yang terkandung dalam pembelajaran tematik serta meningkatkan keaktifan peserta didik sehingga motivasi belajarnya meningkat.

d. Peneliti

Penelitian ini dapat memberikan pengalaman kepada peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran tematik serta dapat mengembangkan pola pikir mahasiswa sebagai calon guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan efektif sebagai salah satu upaya peningkatan mutu pendidikan.

### 1.5 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Media pengembangan papan pintar diperuntukan untuk siswadi kelas 1 sekolah dasar.
2. Media papan pintar digunakan oleh pendidik dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar.
3. Media papan pintar adalah media yang dibuat dari potongan kayu (triplek), plastik, dan kotak kartu, kartu abjad, kartu angka, kartu gambar hewan jinak dan buas.
4. Ukuran media papan pintar yaitu 80 x 80cm.
5. Media papan pintar mengacu pada Tema 7 Subtema 2 Pembelajaran 5 di kelas 1 Sekolah Dasar yang mencakup materi:
  - a. Hewan disekitarku
  - b. Perbedaan hewan jinak dan tidak jinak
  - c. Perbandingan antara lebih dari dan kurang dari

6. Media papan pintar dapat digunakan peserta didik dalam belajar, seperti:
  - a. Peserta didik dapat belajar membedakan hewan jinak dan hewan buas.
  - b. Peserta didik dapat mengurutkan bilangan.
  - c. Peserta didik dapat mengenal angka dan abjad.
  - d. Peserta didik mampu membandingkan antara lebih dari dan kurang dari
  - e. Peserta didik dapat menggunakan media papan pintar dengan baik dan benar.

### **1.6 Pentingnya Pengembangan**

1. Hasil penelitian pengembangan ini dapat memberikan konsep baru untuk menambah sumber dan bahan informasi mengenai media papan pintar.
2. Untuk pendidik dan peserta didik dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran dengan adanya pengembangan media papan pintar yang inovatif, kreatif juga menyenangkan.
3. Melalui pengembangan media papan pintar dapat mengatasi permasalahan-permasalahan yang terjadi di kelas 1 pada materi Tema 7 sub tema 2 pembelajaran ke 5.

### **1.7 Asumsi Keterbatasan Pengembangan**

1. Asumsi pengembangan media pembelajaran papan pintar yaitu:
  - a. Media papan pintar dapat digunakan karena memenuhi kriteria Valid, Praktis dan Efektif.
  - b. Media papan pintar dapat mengatasi kesulitan peserta didik dalam membandingkan hewan jinak dan hewan tak jinak.

- c. Media papan pintar dapat mengatasi kesulitan peserta didik dalam membandingkan lebih dari dan kurang dari
  - d. Media papan pintar dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik di kelas 1 sekolah dasar.
2. Keterbatasan dari pengembangan Media Papan Pintar antara lain:
- a. Media papan pintar terbatas hanya untuk materi Tema 7 Subtema 2 Pembelajaran 5 di kelas 1 Sekolah Dasar.
  - b. Media papan pintar hanya menyajikan materi yang memiliki unsur visual (dapat dilihat, diamati dan diraba).
  - c. Media papan pintar diperuntukkan hanya untuk kelas 1 sekolah dasar.
  - d. Penelitian pengembangan ini menggunakan model Borg and Gall dan tidak sampai pada tahap ke sepuluh yaitu desiminasi dan implementasi.

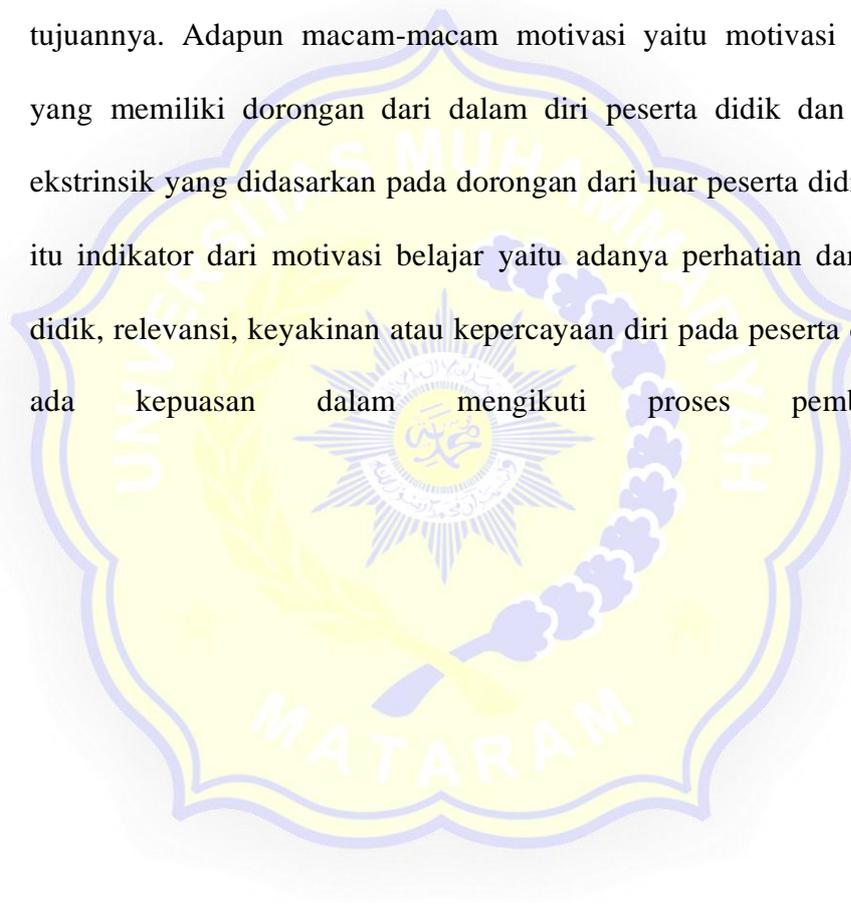
### 1.8 Batasan Operasional

Istilah yang perlu dijelaskan dalam penelitian pengembangan ini yaitu:

1. Metode Penelitian Pengembangan (*Research and Development*) adalah metode yang sudah dikembangkan untuk menghasilkan produk tertentu dan sudah teruji keefektifan produk tersebut. Dalam produk penelitian yang akan diuji adalah pengembangan media pembelajaran pada Tema 7 Subtema 2 pembelajaran ke 5 di kelas 1 sekolah dasar.
2. Media pembelajaran adalah alat bantu dalam proses pembelajaran yang dapat dijadikan sebagai pengantar pesan untuk mencapai sebuah tujuan.
3. Media Papan Pintar adalah media yang digunakan untuk mempermudah pendidik menyampaikan materi pada Tema 7 Subtema 2 pembelajaran

ke 5. Sedangkan papan pintar yang dikembangkan peneliti berbentuk persegi dengan ukuran 80 x 80 yang di sertai dengan gambar hewan serta kantong – kantong dengan memanfaatkan barang bekas seperti plastik, dan potongan triplek.

4. Motivasi adalah daya pendorong atau penggerak yang terdapat pada diri peserta didik untuk melakukan aktivitas dalam rangka mencapai tujuannya. Adapun macam-macam motivasi yaitu motivasi intrinsik yang memiliki dorongan dari dalam diri peserta didik dan motivasi ekstrinsik yang didasarkan pada dorongan dari luar peserta didik. Selain itu indikator dari motivasi belajar yaitu adanya perhatian dari peserta didik, relevansi, keyakinan atau kepercayaan diri pada peserta didik dan ada kepuasan dalam mengikuti proses pembelajaran.



## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### 2.1 Penelitian yang relevan

Judul penelitian ini adalah “Pengembangan Media Papan Pintar Untuk Meningkatkan Motivasi Peserta Didik Pada Tema 7 Subtema 2 Pembelajaran 5 di Kelas 1 Sekolah Dasar” yang sejalan dengan penelitian sebelumnya yaitu:

1. Zairida dkk (2019) dengan judul “Pengembangan Media Pakapindo (Papan Kantong Pintar Doraemon) Pada Materi Hukum-Hukum Dasar Kimia Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Di Ma Raudhatussyubban” penelitian Zairida merupakan penelitian pengembangan yang menggunakan metodologi penelitian R & D dengan model pengembangan Borg dan Gall yang dilakukan dari step pertama sampai step ke enam yaitu pendahuluan sampai uji coba produk tahap luas ke sekolah dengan meningkatkan motivasi belajar siswa. Hasil validasi kelayakan media pakapindo dari validator, hasil angket keterbacaan media pakapindo oleh siswa pada uji coba produk dan hasil angket respon pembelajaran menggunakan media pakapindo oleh siswa pada uji coba pemakaian produk dapat disimpulkan bahwa media pakapindo layak digunakan sebagai media pembelajaran pada materi hukum-hukum dasar kimia. Media Pakapindo efektif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa untuk materi hukum-hukum dasar kimia hal ini ditunjukkan dari hasil data uji coba yang menghasilkan nilai 30,82%. Hasil

penilaian media pakapindo ini secara keseluruhan sangat baik dan layak digunakan sebagai bahan pembelajaran.

Perbedaan dari penelitian ini yaitu peneliti menggunakan materi tematik di kelas 1 Sekolah Dasar sedangkan penelitian Zairida dkk menggunakan materi hukum-hukum dasar kimia pada kelas X Madrasah Aliyah, Zairida menggunakan tahap satu sampai enam sedangkan peneliti menggunakan tahap satu sampai Sembilan model Borg and Gall. Persamaan dari penelitian ini yaitu sama-sama mengembangkan media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan menggunakan model pengembangan Borg and Gall.

2. Maslich, (2016) dengan judul “Pengembangan Media Papan Pintar Angka (Papika) Bagi Anak Kelompok A di Taman Kanak-Kanak Nasional Samirono Caturtunggal Depok Sleman Yogyakarta” penelitian Maslich merupakan penelitian pengembangan yang menggunakan metodologi penelitian R & D dengan model Borg dan Gall dimana hasil dari Penilaian ahli materi dengan rata- rata skor 4,33 termasuk kategori layak, penelitian ahli media dengan rata- rata 4,47 termasuk kategori layak, uji coba lapangan awal mendapatkan 4,47 termasuk kategori layak, uji coba lapangan awal mendapatkan persentase skor 86,36% termasuk kategori layak, uji coba lapangan utama mendapatkan 93,81% termasuk kategori layak dan uji coba lapangan operasional mendapatkan pesentase 94,48% termasuk kategori layak. Berdasarkan hal tersebut dapat dikatakan bahwa

media papan pintar angka untuk pembelajaran anak kelompok A TK Nasional Samirano Catur Tunggal Depok sleman layak digunakan.

Perbedaan dari penelitian Maslich dengan peneliti yaitu peneliti menggunakan media papan pintar untuk meningkatkan motivasi belajar di Sekolah Dasar sedangkan penelitian Maslich mengembangkan media papan pintar angka bagi anak kelompok A di taman kanak-kanak Nasional Samirano Caturtunggal Depok Sleman Yogyakarta dan penelitian Irma hanya sampai pada tahap kepraktisan media. Persamaan dari peneliti yaitu sama-sama mengembangkan media pembelajaran dan menggunakan model pengembangan Barg and Gall.

3. Maghfi dan Suyadi, (2020) dengan judul “Pengaruh Media Papan Pintar Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Di Ra Al-Qodir Taman Sidoarjo” Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pembelajaran serta upaya meningkatkan perkembangan kognitif anak melalui media papan pintar pada anak kelompok TK A di Ra Al Qodir kecamatan Taman Kabupaten Sidoarjo. Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif dengan subjek penelitian adalah anak kelompok TK A di Ra Al Qodir. Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses awal uji lapangan sudah memiliki respon baik dari siswa. Karena dari hasil uji coba ini memperoleh nilai 20 dari jumlah total 25. Hingga jumlah skor tersebut jika di presentasikan mendapatkan hasil 75%. Dalam hal ini bisa dikategorikan berkembang sesuai harapan. Dapat dikatakan penggunaan media ini layak di gunakan.

Perbedaan dari penelitian Ratna dengan peneliti yang akan dilakukan yaitu peneliti menggunakan media papan pintar untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik di sekolah dasar. Sedangkan penelitian Maghfi dan Suyadi mengembangkan media papan pintar terhadap kemampuan kognitif anak di Ra Al-Qodir Taman Sidoarjo. Pada Penelitian Maghfi dan Suyadi menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif sedangkan penelitian ini menggunakan *Research and Development* menurut Borg and Gall. Persamaan dari penelitian Maghfi dan Suyadi dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti yaitu sama-sama mengembangkan media papan pintar.

## **2.2 Kajian Teori**

### **2.2.1 Media Pembelajaran**

#### **1. Pengertian Media**

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang berarti tengah, perantara atau pengantar. Gerlach dan Ely (Arsyad, 2017: 3) menyebutkan media dalam proses belajar mengajar sering dikatakan sebagai alat- alat yang bisa diamati, didengar baik itu berupa benda, gambar, video maupun suara. Arief Sadiman *et al.*, (Sari, 2015: 28) mengatakan bahwa media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk memberikan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang perasaan, pikiran, perhatian, dan minat serta perhatian peserta didik sehingga proses belajar mengajar terjadi. Sejalan dengan pernyataan Daryanto (2016:5) bahwa media yaitu

kumpulan komunikasi yang dijadikan sebagai pembawa pesan komunikasi menuju komunikan.

Berdasarkan teori diatas, peneliti menyimpulkan bahwa Media adalah alat yang bisa dilihat, didengar baik berupa gambar, benda maupun suara yang dapat dijadikan sebagai sarana pendukung dalam proses pembelajaran sehingga memudahkan pendidik menyampaikan materi dan peserta didik dalam menerima materi.

## 2. Jenis jenis Media

Menurut Seels dan Glasgow (Arsyad, 2017:35) media dibagi menjadi dua kriteria yaitu media tradisional dan media teknologi mutakhir.

### a. Pilihan Media Tradisional

- 1) Visual diam yang diproyeksikan meliputi, tak tembus pandang, proyeksi *overhead*, *slides*, *flemstrips*.
- 2) Visual yang tak diproyeksikan meliputi, gambar, poster, foto, *chart*, grafik, diagram, pameran, papan info dan papan bulu
- 3) Audio meliputi, rekaman piringan, pita, kaset, *reel*, *cartridge*
- 4) Penyajian multimedia meliputi, slide plus suara, *multi image*
- 5) Visual dinamis yang diproyeksikan meliputi, film, televise dan video
- 6) Cetak meliputi, buku teks, modul, teks program, *workbook* majalah ilmiah, lembaran lepas
- 7) Permainan meliputi, teka teki, simulasi, permainan papan

- 8) Realita meliputi model, *specimen* dan *manipulative*
- b. Pilihan media teknologi mutakhir
- 1) Media berbasis telekomunikasi meliputi, telekonferen, kuliah jarak jauh
  - 2) Media berbasis mikroprosesor meliputi, *computer assisted instruction*, permainan computer, system tutor intelejen, interaktif, *hypermedia*, *compact (video) disc*.

Menurut Leshin dan Pollok (Azhar, 2017:38) mengklasifikasikan media dalam 5 kelompok yaitu:

- a. Media berbasis manusia meliputi, guru, instruktur, tutor, main-peran, kegiatan kelompok, *field trip*
- b. Media berbasis cetak meliputi, buku, penuntu, buku latihan alat bantu kerja, dan lembaran lepas
- c. Media berbasis visual meliputi, buku, alat bantu kerja, bagan, grafik, peta, gambar dan transparansi juga slide.
- d. Media berbasis audio-visual meliputi, video, flem, program slide tape, televisi.
- e. Media berbasis computer meliputi, pengajaran dengan berbantuan computer, interaktif video, *hypertext*.

Menurut Kemp dan Dayton (Arsyad, 2017:39) mengemukakan bahwa jenis media dikelompokkan menjadi 8 jenis yaitu (1) media cetakan, (2) media pajang, (3) *overhead trasparanies* (4) rekaman

audiotape, 5) media pajang, (6) seri slide dan film trips (7) rekaman video dan film hidup, (8) komputer.

Berdasarkan teori datas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa jenis media dibagi menjadi 2 yaitu media tradisional dan teknologi mutakhir, dimana media tradisional meliputi media visual yang merupakan salah satu alat pembelajaran yang digunakan untuk mendorong peserta didik aktif dan berpartisipasi dalam proses pembelajaran, dan saling membantu dalam menguasai materi pembelajaran untuk mencapai hasil yang maksimal.

### **3. Manfaat Media**

Nana Sudjana & Ahmad Rivai (Sari, 2015: 29) menyebutkan bahwa media pembelajaran dapat mempercepat proses pembelajaran, karena memiliki manfaat antara lain:

- a. Proses pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar.
- b. Bahan pengajaran yang digunakan lebih bermakna sehingga pendidik dapat lebih kreatif dalam memberikan materi dan siswa lebih paham dan menguasai tujuan dari pembelajaran.
- c. Cara atau metode mengajar akan lebih beragam, tidak hanya menggunakan metode ceramah yang membuat peserta didik bosan dan guru kehabisan tenaga.

- d. Siswa akan lebih banyak melakukan kegiatan belajar dikarenakan tidak selalu mendengarkan tetapi mengamati, mengerjakan, melakukan, dan mendemonstrasikan.

Hamalik (Arsyad, 2017:29) menyebutkan manfaat media pada pendidikan antara lain:

- a. Menanamkan dasar yang konkrit untuk berfikir
- b. Memberikan lebih besar perhatian peserta didik
- c. Menanamkan dasar yang penting untuk perkembangan belajar peserta didik
- d. Memberikan pengalaman yang nyata dan dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri
- e. Menanamkan pemikiran yang terorganisir
- f. Memberikan pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain.

Menurut Arsyad (2014:29-30) manfaat media dalam proses pembelajaran yaitu:

- a. Media pembelajaran dapat memperjelas penyampain dan peyajian pesan dan informasi kepada penerima pesan sehingga dapat memperlancar dan mempermudah pendidik dalam meningkatkan pemahaman peserta didik pada materi yang disampaikan.
- b. Media pembelajaran dapat menngkatkan dan mengarahkan perhatin peserta didik pada saat menerima materi yang

disampaikan oleh pendidik sehingga pendidik dan peserta didik melakukan proses pembelajaran yang menyenangkan.

- c. Media pembelajaran dapat mengarasi keterbatasan indera, ruang juga waktu.
- d. Mengambil perhatian peserta didik saat pembelajaran berlangsung.
- e. Media pembelajaran dapat memberikan pengalaman bagi pendidik serta peserta didik tentang terjadinya peristiwa-peristiwa dilingkungan mereka sehingga terjadilah interaksi antara pendidik dan peserta didik.
- f. Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinyu terutama dalam memahami dan mengingat kembali materi yang di sampaikan.

Kemp dan Dayton (Anggraini, 2019) mengatakan bahwa ada beberapa manfaat dari media pembelajaran yaitu:

- a. Penyampaian materi pembelajaran dapat beragam.
- b. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik
- c. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif
- d. Efisien dalam waktu dan tenaga
- e. Meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik

Menurut Nasution (Nurrita, 2018: 174) mengatakan bahwa manfaat media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Pengajaran lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih di pahami siswa, serta memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran dengan baik.
- c. Metode pembelajaran bervariasi, tidak semata-mata hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata lisan pengajar, siswa tidak bosan, dan pengajar tidak kehabisan tenaga.
- d. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari pengajar saja, tetapi juga aktivitas lain yang dilakukan seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lainya.

Berdasarkan teori di atas, peneliti menyimpulkan bahwa manfaat media yaitu memperjelas penyampaian dan penyajian pesan informasi, meningkatkan dan mengarahkan perhatian peserta didik, dapat mengambil perhatian peserta didik saat pembelajaran berlangsung serta memberikan pengalaman bagi peserta didik dalam pembelajaran.

#### **4. Fungsi Media**

Menurut Wina Sanjaya (Nurrati, 2018: 176) menyebutkan fungsi dari penggunaan media pembelajaran yaitu:

- a. Fungsi komunikatif.

Media pembelajaran digunakan untuk memudahkan komunikasi antara penyampai pesan dan penerima pesan.

b. Fungsi motivasi Media.

Pembelajaran dapat memotivasi siswa dalam belajar.

c. Fungsi kebermaknaan.

Penggunaan media pembelajaran dapat lebih bermakna

d. Fungsi penyamaan persepsi

Dapat menyamakan persepsi setiap siswa sehingga memiliki pandangan yang sama terhadap informasi yang di sampaikan.

e. Fungsi individualitas

Dengan latar belakang siswa yang berbeda, baik itu pengalaman, gaya belajar, kemampuan siswa maka media pembelajaran dapat melayani setiap kebutuhan setiap individu yang memiliki minat dan gaya belajar yang berbeda.

Menurut Levie & Lentz (Anggraini, 2018: 15) menyebutkan fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu:

- a. Fungsi atensi, fungsi ini menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.
- b. Fungsi afektif, fungsi ini dapat terlihat dari tingkat kenikmatan peserta didik belajar (atau membaca) teks yang bergambar.
- c. Fungsi kognitif, fungsi ini terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar

memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terdapat dalam gambar.

- d. Fungsi kompensatoris, fungsi ini terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu peserta didik yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali

Menurut Nurrita (2018:177) fungsi media pembelajaran yaitu:

- a. Menangkap suatu obyek atau peristiwa-peristiwa tertentu yang dapat diabadikan dengan foto, film atau direkam melalui video atau audio
- b. Memanipulasi keadaan atau obyek tertentu Melalui media pembelajaran guru dapat menyajikan bahan pelajaran yang bersifat abstrak menjadi konkret sehingga mudah dipahami
- c. Menambah gairah dan motivasi belajar siswa

Berdasarkan teori di atas, peneliti menyimpulkan bahwa fungsi media yaitu sebagai salah satu sumber belajar untuk memperoleh pesan dan informasi yang diberikan oleh pendidik kepada peserta didik sehingga materi yang disampaikan bisa tersalurkan dengan baik kepada peserta didik.

## **5. Klasifikasi Media Pembelajaran**

Menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (Nurrati, 2018:179) media pembelajaran dapat dikelompokkan sebagai berikut:

- a. Dilihat dari sifatnya, media dibagi ke dalam:
  - 1) Media auditif, yaitu media yang hanya di dengar saja.
  - 2) Media visual, yaitu media yang hanya dilihat saja.
  - 3) Media audiovisual, yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat.
  
- b. Dilihat dari kemampuan jangkauannya media dapat di bagi ke dalam:
  - 1) Media yang memiliki daya liput yang luas dan serentak seperti radio dan televisive.
  - 2) Media yang mempunyai daya liput yang terbatas oleh ruang dan waktu seperti film slide, film, video.
  
- c. Dilihat dari cara atau teknik pmakaiannya, media dibagi ke dalam:
  - 1) Media yang di proyeksikan seperti film, slide, film strip, transparansi.
  - 2) Media yang tidak diproyeksikan seperti gambar, foto, lukisan, radio.

Menurut Miarso (Nurrati, 2018: 179-180) Berdasarkan ciri-ciri tertentu pengelompokan media dikenal dengan taksonomi media, yaitu:

- a. Media penyaji, terdiri dari:
  - 1) Kelompok satu: Grafis, Bahan Cetak, dan Gambar Diam
  - 2) Kelompok Dua: Media Proyeksi Diam c) Kelompok Tiga: Media Audio
  - 3) Kelompok Empat: Audio ditambah Media Visual Diam.

4) Kelompok Lima: Gambar Hidup (film)

5) Kelompok Eman: Televisi

6) Kelompok Tujuh: Multimedia

b. Media Objek

Media objek adalah benda tiga dimensi yang mengandung informasi, tidak dalam bentuk penyajian tetapi melalui ciri fisiknya seperti ukuran, berat, bentuk, susunan, warna, fungsi.

c. Media Interaktif

Dengan media ini siswa tidak hanya memperhatikan penyajian atau objek tetapi berinteraksi selama mengikuti pelajaran.

Menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (Nurrati, 2018:180) ada beberapa jenis media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, yaitu:

a. Media grafis

Disebut juga media dua dimensi yaitu media yang mempunyai ukuran panjang dan lebar seperti gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster, kartun, komik.

b. Media tiga dimensi

Dalam bentuk model seperti model padat, model penampang, model susun, model kerja, diorama

c. Media proyeksi

Seperti slide, film strips, film

d. Penggunaan lingkungan sebagai media pengajaran

Berdasarkan beberapa teori diatas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa pengelompokan media pembelajaran dibagi berdasarkan jenisnya yaitu media auditif, yaitu media yang hanya di dengar saja. Media visual, yaitu media yang hanya dilihat saja. Media audiovisual, yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat.

### **2.2.2 Media Papan Pintar**

#### **1. Pengertian Media Papan Pintar**

Menurut Sadiman dalam jurnal (Ulfah, 2020: 4) menyatakan media papan pintar merupakan media pembelajaran yang efektif juga bagus yang dapat memberikan pesan kepada target. Menurut Mardianto (2019: 4) menyebutkan bahwa media pembelajaran papan pintar (Painer) adalah salah satu nama media yang diberikan kepada benda dalam pembelajaran. Dasarnya papan pintar adalah untuk pembelajaran matematika yang berada pada tingkat sekolah dasar. Menurut Suharmanto (Fais dkk, 2019: 27) menyatakan bahwa media papan hitung dikembangkan dengan tujuan supaya mata pelajaran satuan matematika lebih menyenangkan sehingga dalam proses pembelajaran siswa tidak bosan dan diharapkan media ini dapat membantu siswa belajar berhitung. Menurut Zairida dkk (2019: 8) mengatakan bahwa media Pakapindo adalah media yang dikemas untuk mengetahui tingkat motivasi siswa dan melatih keaktifan menjawab siswa.

Berdasarkan teori di atas, peneliti menyimpulkan bahwa media papan pintar adalah salah satu media pembelajaran yang dapat dikembangkan dengan kreativitas pendidik yang dapat memberikan pesan tertentu kepada peserta didik. Dalam hal ini, peneliti mengembangkan media papan pintar berbentuk persegi yang memiliki kantong yang memanfaatkan plastic bekas dan di dalam media tersebut menyajikan materi pada tema 7 sub tema 2 pembelajaran ke 5.

## **2. Manfaat Media Papan Pintar**

Menurut Sujiono (Maghfi dan Suyadi, 2020: 163) kegunaan media papan pintar yaitu:

- a. Perkenalkan konsep angka.
- b. Nomor pelatihan dan angka pengenalan.
- c. Tanamkan banyak pengertian.
- d. Sebagai alat untuk memperkenalkan konsep penambahan dan pengurangan.
- e. Jadilah cerdas saat menggunakan media Papan Pintar.

Menurut Sudjana dan Rivai (Maghfi dan Suyadi, 2020: 163) manfaat menggunakan media papan pintar dalam proses pembelajaran yaitu:

- a. Materi pembelajaran akan lebih menarik perhatian untuk menumbuhkan motivasi belajar peserta didik.
- b. Siswa akan lebih mudah memahami materi pembelajaran

- c. Metode pengajaran menjadi lebih beragam sehingga mereka tidak bosan.
- d. Peserta didik lebih aktif dalam kegiatan belajar.

Sedangkan Arief S. Sadiman (Maghfi dan Suyadi, 2020: 163)

menjelaskan kegunaan media Papan Pintar yaitu:

- a. Memperjelas penyampaian pesan.
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera
- c. Mengatasi sikap pasif, sehingga peserta didik menjadi lebih semangat dan lebih mandiri dalam belajar.

Berdasarkan teori di atas, peneliti dapat menyimpulkan Manfaat media Papan Pintar yang akan dikembangkan dalam proses pembelajaran yaitu:

- a. Merangsang motivasi peserta didik
- b. Menumbuhkan rasa keingintahuan peserta didik
- c. Menumbuhkan rasa kekeluargaan
- d. Menumbuhkan rasa kepercayaan diri
- e. Menumbuhkan rasa saling menghargai
- f. Menumbuhkan semangat belajar peserta didik

### **2.2.3 Motivasi Belajar**

#### **1. Pengertian Motivasi Belajar**

Menurut Ardhana (Susanto, 2019:67) menyatakan bahwa motivasi dapat dilihat dari istilah umum yang menunjukkan pada pengaturan tingkah laku individu dimana kebutuhan atau dorongan dari dalam dan

insentif dari lingkungannya yang mendorong seseorang untuk memuaskan kebutuhan dan berusaha untuk tercapainya tujuan yang diharapkan. Menurut Djaali (Susanto, 2019:67) mengatakan bahwa motivasi merupakan kondisi fisiologi dan psikologis yang terdapat dalam diri manusia yang mampu mendorong kita untuk melakukan suatu aktivitas agar dapat mencapai apa yang menjadi tujuan kita.

Adapun menurut Winkle (Susanto, 2019:69) mendefinisikan motivasi belajar yaitu segala daya penggerak dalam diri peserta didik yang menghadirkan kegiatan serta arah pada kegiatan belajar.

Berdasarkan teori di atas, peneliti menyimpulkan bahwa motivasi adalah daya pendorong atau penggerak yang terdapat pada diri peserta didik untuk melakukan suatu aktivitas dalam rangka mencapai tujuannya.

## **2. Macam-macam Motivasi Belajar**

Menurut Susanto (2017: 76) Dalam diri manusia terdapat beberapa macam jenis motivasi yaitu motivasi instrinsik dan motivasi ekstrinsik.

### **a. Motivasi Instrinsik**

Motivasi instrinsi yaitu motif yang menjadi aktf atau fungsinya tidak dirangsang dari luar, karena dalam diri setiap manusia sudah terdapat dorongan untuk melakukan sesuatu.

### **b. Motivasi Ekstrinsik**

Motivasi ekstrinsik yaitu motif yang berfungsi karena adanya perangsang dari luar. Motivasi ekstrinsik dikatakan sebagai

bentuk motivasi yang didalamnya aktivitas belajar dimulai dan diteruskan oleh dorongan dari luar yang secara mutlak berkaitan dengan aktivitas belajar.

Menurut Sardiman (Sunadi, 2013: 5) macam-macam motivasi dilihat dari dasar pembentukannya terdiri dari motif bawaan dan motif yang dipelajari. Motivasi bawaan yaitu motif yang dibawa sejak lahir, jadi motivasi tersebut ada tanpa dipelajari. Misalnya, dorongan untuk makan, minum, bekerja, beristirahat, dan seksual. Motif yang dipelajari adalah motif-motif yang timbul karena dipelajari.

Menurut Putri (2017: 10) macam atau jenis dari motivasi ada dua, yaitu Motivasi Intrinsik, yaitu motivasi yang tumbuh dari diri sendiri tanpa dirangsang, dipicu dan dipengaruhi dari pihak luar; motivasi dari dalam dapat berupa keinginan untuk berhasil, keinginan untuk maju dan keinginan untuk memperoleh pengetahuan serta keinginan untuk mengembangkan pengetahuan yang dimiliki. Motivasi ekstrinsik, yaitu motivasi yang datang karena adanya rangsangan atau pengaruh dari luar.

Berdasarkan teori di atas, peneliti menyimpulkan bahwa jenis motivasi ada dua yaitu instrinsik dan ekstrinsik. Motivasi instrinsik adalah dorongan yang terjadi pada diri individu untuk melakukan sebuah usaha menjadi yang terdidik sedangkan motivasi ekstrinsik merupakan dorongan yang terjadi pada dalam diri peserta didik yang berdasarkan dorongan dari luar untuk mencapai tujuan tertentu.

### 3. Indikator Motivasi Belajar

Menurut Makmun (Susanto, 2017:75) mengemukakan beberapa ciri motivasi belajar yaitu:

- a. Lama waktu yang digunakan ketika kegiatan pembelajaran
- b. Frekuensi kegiatan
- c. Ketetapan dan keuletan pada tujuan pembelajaran
- d. Ketabahan, keuletan, dan kemampuan dalam menanggapi kesulitan mencapai tujuan
- e. Pengorbanan baik dari segi uang dan tenaga pikiran
- f. Tingkat aspirasi (cita-cita, target, dan idola)
- g. Kualifikasi prestasi yang dicapai dalam kegiatan
- h. Arah dan sikap terhadap sasaran kegiatan

Menurut Sadiman (Susanto, 2019:75) mengemukakan beberapa ciri motivasi belajar yaitu:

- a. Tekun menghadapi tugas
- b. Ulet menghadapi kesulitan
- c. Menunjukkan minat terhadap macam-macam masalah
- d. Lebih senang bekerja sendiri
- e. Cepat bosan dengan tugas rutin
- f. Dapat mempertahankan pendapatnya
- g. Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini
- h. Senang mencari dan memecahkan masalah

Menurut Sari (Putri dkk, 2017: 2) mengatakan bahwa untuk meningkatkan semangat belajar peserta didik bisa melalui tahapan-tahapan yaitu *satisfaction* (kepuasaan) yaitu tahap pemberian reward untuk meningkatkan semangat siswa dalam belajar, *attention* (perhatian) yaitu pemusatan konsentrasi kepada siswa. Tahap kedua *relevance* (relevansi) yaitu pendidik menghubungkan materi dengan kehidupan sehari-hari peserta didik, *confidence* (keyakinan) yaitu guru membimbing siswa agar memiliki kepercayaan diri.

Berdasarkan beberapa teori di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa indikator dari motivasi belajar yaitu adanya kegiatan yang menarik, adanya harapan dan cita-cita, adanya dorongan dan kebutuhan, dan adanya lingkungan belajar yang kondusif.

#### **4. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar**

Menurut Anni (Susanto, 2019:77-80) menyebutkan faktor yang mempengaruhi motivasi belajar pada peserta didik yaitu:

1. Sikap.

Sikap merupakan kombinasi dari konsep, informasi, dan emosi yang dihasilkan di dalam predisposisi untuk merespons orang, kelompok, gagasan atau objek tertentu dengan menyenangkan atau tidak menyenangkan.

## 2. Kebutuhan

Kebutuhan merupakan kondisi yang dialami oleh individu sebagai kekuatan internal yang memandu peserta didik untuk mencapai tujuan.

## 3. Rangsangan

Rangsangan atau stimulus merupakan perubahan di dalam persepsi atau pengalaman dengan lingkungan dan membuat seseorang berdifat aktif..

## 4. Afeksi

Afeksi berkaitan dengan pengalaman emosional, kecemasan, kepedulian, dan pemilihan dari individu atau kelompok pada waktu belajar, kegiatan belajar yang terjadi di dalam kevakuman emosional.

## 5. Kompetensi

Dalam situasi pembelajaran rasa kompetensi pada diri bahwa pengetahuan atau kompetensi yang diperoleh telah memenuhi standar yang ditentukan.

## 6. Penguatan

Penguatan merupakan peristiwa yang mempertahankan atau meningkatkan kemungkinan respons.

Menurut Dimiyati dan Mudjiyono (Asmar dkk, 2019) faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi intrinsik belajar antara lain:

1. Cita-cita atau aspirasi peserta didik
2. Kemampuan peserta didik
3. Kondisi siswa
4. Unsur-unsur dinamis dalam belajar dan pembelajaran
5. Unsur-unsur dinamis terkait dengan memiliki kemauan yang tinggi, memperhatikan pelajaran, pandangan positif dalam belajar, dan perasaan siswa terhadap belajar.

Menurut Uno (Fauziah, dkk 2017: 50) Motivasi belajar dapat timbul karena faktor intrinsik, berupa hasrat dan keinginan berhasil dan dorongan kebutuhan belajar, harapan akan cita-cita. Sedangkan faktor ekstrinsiknya adanya penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif, dan kegiatan belajar yang menarik, motivasi belajar merupakan kondisi psikologis yang mendorong seseorang untuk belajar.

Dari beberapa teori di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa faktor motivasi belajar yaitu sikap, kebutuhan, rangsangan, afeksi, kompetensi dan penguatan dimana enam faktor tersebut dapat dikatakan sebagai faktor yang dapat memengaruhi motivasi belajar peserta didik.

## 5. Fungsi Motivasi Belajar

Menurut Sadirman (Susanto, 2019: 80) mengatakan bahwa fungsi motivasi belajar yaitu:

1. Mendorong manusia untuk berbuat dan sebagai penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan.
2. Menentukan arah perbuatan, yaitu arah tujuan yang hendak ingin dicapai.
3. Menyeleksi perbuatan yaitu menentukan perbuatan-perbuatan yang harus dikerjakan untuk mencapai tujuan

Menurut Sadirman dan Hamalik (Susanto, 2019: 81) menyebutkan beberapa fungsi motivasi belajar yaitu:

1. Mendorong timbulnya kelakuan dan perbuatan.
2. Motivasi berfungsi sbagai pengrah dalam mencapai tujuannya
3. Motivasi berfungsi sebagai penggerak dalam menentukan cepat atau lambatnya suatu yang dikerjakan.

Menurut Djamarah (Susanto, 2019: 81) mengemukakan fungsi motivasi dalam belajar sebagai berikut:

1. Motivasi sebagai pendorong dalam memengaruhi sikap yang harus diambil oleh peserta didik dalam rangka belajar
2. Motivasi sebagai penggerak perbuatan, dorongan psikologis yang melakukan sikap terhadap peserta didik.

3. Motivasi sebagai pengarah perbuatan dimana anak didik mempunyai motivasi dapat menyeleksi perbuatan yang harus dilakukan dan perbuatan yang tidak dilakukan.

Berdasarkan beberapa teori diatas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa fungsi motivasi yaitu sebagai daya pendorong, pengarah dan penggerak dalam belajar sehingga peserta didik bisa mendapatkan hasil yang baik.

## 6. Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar

Menurut Sadirman (Susanto, 2019: 82-85) menyatakan bahwa ada beberapa cara untuk meningkatkan atau menumbuhkan motivasi dalam kegiatan pembelajaran yaitu:

1. Memberi Angka

Angka dalam hal ini disebut sebagai simbol dari nilai kegiatan belajar.

2. Memberi Hadiah

Hadiah atau *reward* juga bisa dijadikan sebagai motivasi, namun tidak selalu demikian.

3. Persaingan atau Kompetisi

Persaingan atau kekompetisi dapat digunakan sebagai alat motivasi untuk mendorong belajar peserta didik.

4. Ego-Invlovment

Ego-Invlovment yaitu menumbuhkan kesadaran dalam diri peserta didik agar merasakan pentingnya tugas dan menerimanya

sebagai tantangan untuk bekerja keras dengan mempertaruhkan harga diri, adalah sebagai salah satu bentuk motivasi atau dorongan yang cukup penting.

#### 5. Memberi Ulangan

Memberi ulangan merupakan suatu motivasi yang diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik agar giat dalam belajar karena akan mengetahui akurasi ulangan.

#### 6. Pujian

Pujian merupakan bentuk penguatan yang positif sekaligus merupakan motivasi yang baik terhadap peserta didik.

#### 7. Hukuman

Hukuman sebagai *reinforcement* yang negatif, dapat menjadi motivasi jika pendidik mengetahui dan memahami prinsip-prinsip pemberian hukuman.

Menurut Winkel (Suprihatin, 2015) mengemukakan bahwa dalam mengupayakan motivasi belajar yang tinggi hendaknya selalu memperhatikan hal-hal sebagai berikut:

1. Seorang pendidik hendaknya mampu mengoptimalkan penerapan prinsip belajar, pada prinsipnya harus memandang bahwa dengan kehadiran siswa di kelas merupakan suatu motivasi belajar yang datang dari peserta didik.
2. Pendidik seharusnya mampu mengoptimalkan unsur-unsur dinamis dalam pembelajaran, karena dalam proses belajar,

seorang peserta didik terkadang dapat terhambat oleh adanya berbagai permasalahan. Hal ini dapat disebabkan oleh karena kelelahan jasmani ataupun mental peserta didik, sehingga seorang pendidik harus berupaya untuk membangkitkan kembali keinginan peserta didik dalam belajar.

Menurut Dimiyati (Suprihatin, 2015: 76-77) mengemukakan upaya yang dapat dilakukan oleh seorang pendidik untuk meningkatkan motivasi belajar yaitu:

1. Memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mengungkapkan hambatan belajar yang di alaminya
2. Meminta kesempatan kepada orang tua siswa agar memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk beraktualisasi diri dalam belajar.
3. Memanfaatkan unsur-unsur lingkungan yang mendorong belajar.
4. Menggunakan waktu secara tertib, penguat dan suasana gembira terpusat pada perilaku belajar.
5. Merangsang peserta didik dengan penguat memberi rasa percaya diri bahwa mereka dapat mengatasi segala hambatan dan pasti berhasil.
6. Pendidik mengoptimalkan pemanfaatan pengalaman dan kemampuan peserta didik.

Berdasarkan beberapa teori di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa motivasi dalam penelitian ini adalah daya pendorong atau

penggerak yang terdapat pada diri peserta didik untuk melakukan aktivitas dalam rangka mencapai tujuannya. Adapun macam-macam motivasi yaitu motivasi intrinsik yang memiliki dorongan dari dalam diri peserta didik dan motivasi ekstrinsik yang didasarkan pada dorongan dari luar peserta didik. Indikator motivasi belajar yaitu adanya perhatian dari peserta didik, adanya relevansi dari siswa yang dapat meghubungkan materi dengan kehidupan sehari-hari, adanya keyakinan atau kepercayaan diri pada peserta didik dan yang terakhir adanya kepuasan dalam mengikuti proses pembelajaran. Dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik yaitu harus memberikan kesempatan, merangsang peserta didik dengan memberikan penguatan rasa percaya diri, memanfaatkan unsur lingkungan yang mendorong rasa ingin tahu serta pendidik harus mengoptimalkan pengalaman dan kemampuan peserta didik dengan memanfaatkan media dalam proses pembelajaran.

#### **2.2.4 Pembelajaran Tematik**

##### **1. Pengertian Pembelajaran Tematik**

(Daryanto, 2014:3). Kurikulum 2013 yaitu pengembangan dari kurikulum sebelumnya untuk melihat respon dari berbagai tantangan luar maupun dalam. Yang mendasari pengembangan kurikulum 2013 adalah penyempurnaan pola pikir, penguatan tata kelola kurikulum, pendalaman dan peluasan materi, penguatan proses pembelajaran dan

penyesuaian beban belajar agar dapat menjamin kesesuaian antara apa yang diinginkan dengan apa yang dihasilkan (Rusman, 2016: 85-86).

Majid (Indrianti,2020: 89) menyatakan bahwa kurikulum terpadu pada dasarnya mengintegrasikan sejumlah muatan mata pelajaran melalui keterkaitan tujuan, isi, keterampilan dan sikap. Artinya bahwa tujuan utama kurikulum terpadu adalah memadukan sejumlah elemen kurikulum dan pembelajaran diantara berbagai disiplin.

Berdasarkan teori diatas, peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran tematik yaitu pembelajaran yang dapat menggabungkan berberapa muatan mata pelajaran dalam satu tema agar mempermudah pendidik dan memusatkan perhatian peserta didik dalam proses belajar mengajar

## **2. Karakteristik Pembelajaran Tematik**

Daryanto (2014:5) mengemukakan bahwa pembelajaran tematik memiliki karakteristik yaitu:

### **a. Berpusat pada peserta didik**

Pembelajaran tematim berpusat pada peserta didik (*student contered*) yang sesuai dengan pendekatan belajar modern yang lebih banyak menempatkan peserta didik sebgi subjek dalam belajar.

b. Memberikan pengalaman langsung

Pembelajaran tematik dapat memberikan pembelajaran secara langsung kepada peserta didik (*direct experiences*).

c. Pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas

Dalam pembelajaran tematik pelajarannya menjadi tidak begitu jelas karena focus pembelajarannya diarahkan pada pembahasan tema yang berkaitan dengan kehidupan peserta didik.

d. Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran

Pembelajaran tematik juga menyajikan dari berbagai mata pelajaran kedalam proses pembelajaran

e. Bersifat fleksibel

Pembelajaran tematik bersifat *luwes* dimana pendidik dapat mengaitkan bahan ajar dengan mata pelajaran yang lain.

f. Hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa serta dengan menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan.

Menurut Permendikbud Nomor 64 Tahun 2013 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah sedangkan pada Permedikbud Nomor 54 Tahun 2013 tentang Standar Kompetensi Lulusan Pendidikan Dasar dan Menengah (Zaini, 2017: 22-25) yaitu:

a. Standar Kompetensi Kelulusan yang berjenjang, artinya kompetensi lulusan pada jenjang pendidikan Sekolah Dasar (SD),

Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah Atas (SMA).

- 1) Pendidikan yang terintegrasi, artinya Pengintegrasian total pendidikan karakter tanpa mengubah “aliran” kurikulum yang dianut sebelumnya yaitu Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK).
- 2) Mengakomodasi semua aliran filsafat, artinya Pengembangan Kurikulum 2013 tidak hanya didasarkan pada satu paham filsafat tertentu saja, tetapi didasarkan pada banyak aliran filsafat yaitu esensialisme, perenialisme, rekronstruksi social, progresivisme dan humanism.
- 3) Mengembangkan kemampuan menalar, mengkomunikasi dan mencipta.

b. Isi dan Struktur Kurikulum

- 1) Proporsi kompetensi untuk tiap jenjang, Pembahasan tentang ketercapaian kompetensi yang terdiri dari empat ranah sikap, yaitu ranah sikap spiritual, sikap sosial, pengetahuan dan keterampilan.
- 2) Kerangka dasar dan struktur kurikulum 2013, artinya Kurikulum 2013 dikembangkan berdasarkan budaya bangsa Indonesia yang beragam dan diarahkan untuk membangun kehidupan yang lebih baik.

- c. Pendekatan Kurikulum 2013, Dalam kurikulum 2013 konten materi pelajaran di kemas dalam bentuk tematik dan diajarkan melalui pendekatan saintifik.
- d. Penilaian, Dalam Permendikbud Nomor 66 Tahun 2013 tentang Standar Penilaian Pendidikan, disebutkan bahwa arti penilaian otentik adalah penilaian yang dilakukan secara komprehensif untuk menilai, mulai dari masukan (input), proses dan keluaran (output) pembelajaran.

Menurut (Indrianti, 2020: 90) menyatakan bahwa kurikulum 2013 memiliki karakteristik diantaranya; (1) isi atau konten kurikulum dinyatakan dalam bentuk kompetensi inti (KI) satuan pendidikan dan kelas, dirincih lebih lanjut dalam kompetensi dasar (KD) mata pelajaran. (2) kompetensi inti merupakan gambaran secara kategori mengenai kompetensi kognitif dan psikomotorik (3) kompetensi dasar merupakan kompetensi yang dipelajari peserta didik untuk satu tema untuk SD/MI (4) Kompetensi inti dan kompetensi dasar dijenjang pendidikan dasar diutamakan pada ranah sikap sedangkan pada jenjang pendidikan menengah berimbang antara sikap dan kemampuan intelektual (5) kompetensi inti menjadi unsur organisatoris (*organizing element*) kompetensi dasar yaitu KD dan proses pembelajaran dikembangkan untuk mencapai kompetensi dalam kompetensi inti. (6) kompetensi dasar yang dikembangkan didasarkan pada prinsip akumulatif saling memperkuat dan memperkaya antar

mata pelajaran jenjang pendidikan diikat oleh kompetensi inti. (7) pengembangan silabus (SD). Dalam silabus tercantum seluruh KD untuk tema atau mata pelajaran dikelas tersebut. (8) RPP dikembangkan dari kompetensi dasar untuk mata pelajaran dan kelas tersebut.

Berdasarkan beberapa teori di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa karakteristik kurikulum 2013 merupakan standar kompetensi kelulusan yang berjenjang, menggunakan pendekatan saintifik, mata pelajaran yang tematik dan muatan kompetensi inti yang lebih menekankan pada pendidikan karakter sementara untuk kurikulum sebelumnya tidak terdapat pemisahan kompetensi inti.

### **3. Pembelajaran Tema 7 Subtema 2 pembelajaran ke 5**

Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang mengaitkan beberapa muatan mata pelajaran kedalam satu tema pembelajaran. Pada tema 7 sub tema 2 pembelajaran ke 5 materi benda hidup dan benda tak hidup disekitar kita, memuat 2 mata pelajaran yaitu mata pelajaran Bahasa Indonesia dan Matematika.

Berikut kompetensi dasar dan indikator dari masing-masing muatan mata pelajaran tersebut, Perhatikan tabel 2.1 KD dan Indikator pembelajaran 5 berikut:

## 1. Bahasa Indonesia

Tabel 2.1 KD dan Indikator

Kompetensi dasar ( KD )	Indikator
3.8 Merincikan ungkapan penyampaian terima kasih, permintaan maaf, tolong, dan pemberian pujian, ajakan, pemberitahuan, perintah, dan petunjuk kepada orang lain dengan menggunakan bahasa yang santun secara lisan dan tulisan yang dapat dibantu dengan kosakata bahasa daerah	3.8.1 menjelaskan ungkapan pemberitahuan.
4.8 mempraktikkan ungkapan terima kasih, permintaan maaf, tolong, dan pemberian pujian, dengan menggunakan bahasa yang santun kepada orang lain secara lisan dan tulis	4.8.1 mempraktikkan ungkapan kalimat pemberitahuan

## 2. Matematika

Kompetensi dasar ( KD )	Indikator
3.3 Membandingkan dua bilangan sampai dua angka dengan menggunakan kumpulan benda - benda konkret	3.3.1 mengidentifikasi bilangan sampai dua angka menggunakan media
4.3 mengurutkan bilangan - bilangan sampai 2 angka	4.3.1 menguraikan bilangan sampai 2 angka menggunakan media 4.3.2 membandingkan antara lebih dari dan kurang dari

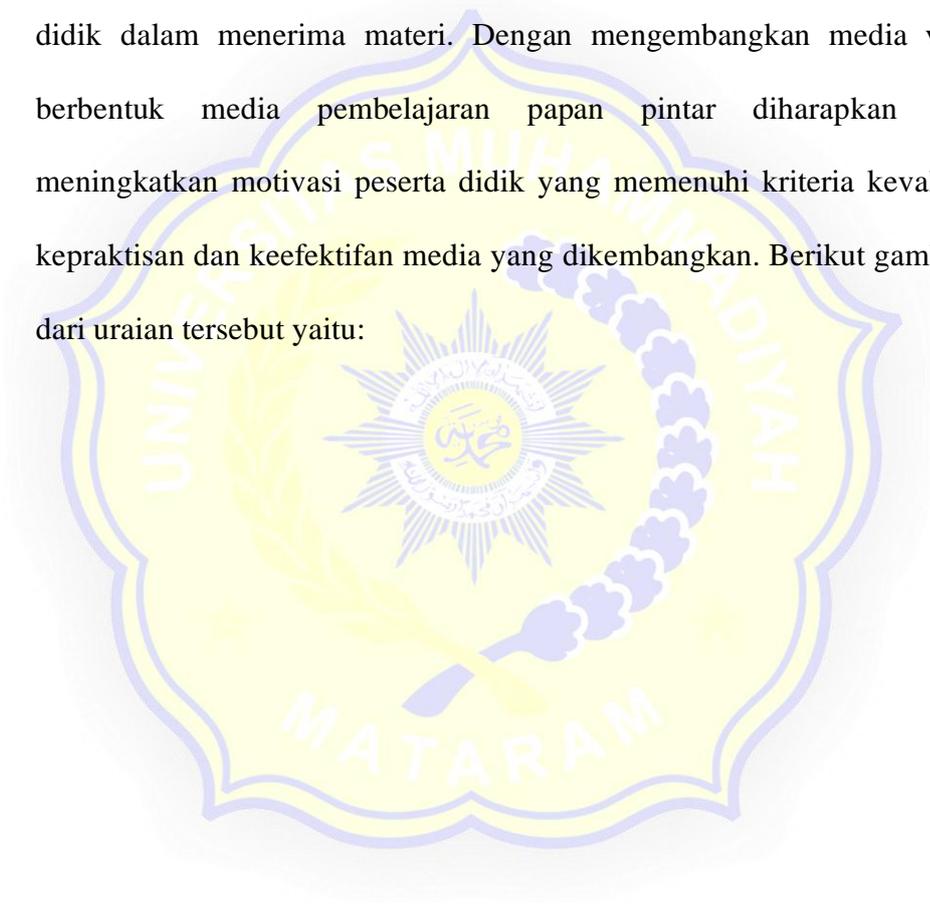
Dari kedua mata pelajaran tersebut yaitu Bahasa Indonesia dan Matematika sudah diaplikasikan oleh media papan pintar yang dikembangkan pada saat proses pembelajaran berlangsung yaitu pada Tema 7 Sub Tema 2 Pembelajaran 5 di kelas 1 Sekolah dasar.

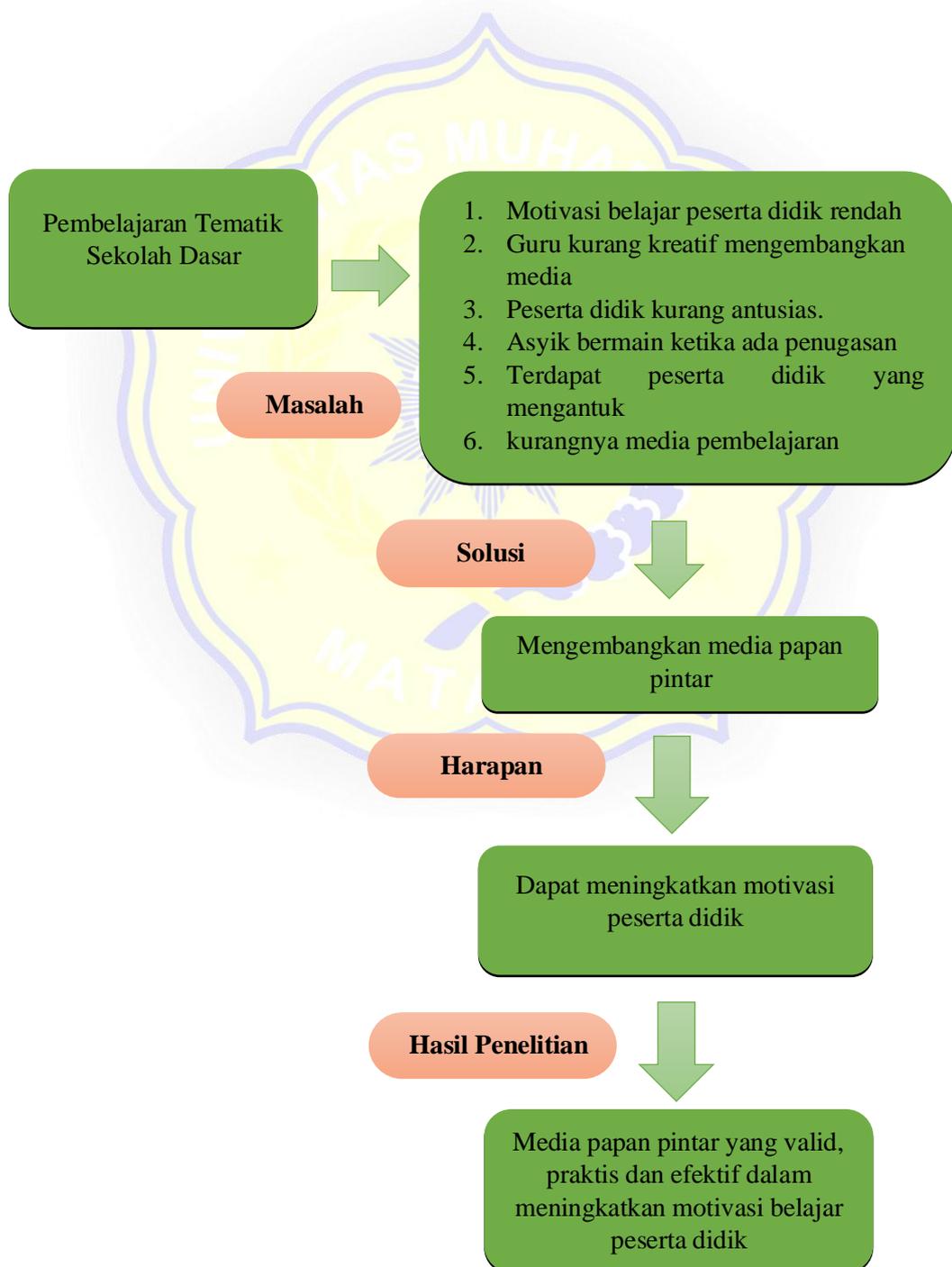
### 2.3 Kerangka Berpikir

Rendahnya motivasi belajar peserta didik dipengaruhi oleh beberapa permasalahan yang terlihat pada proses pembelajaran berlangsung dimana para peserta didik terlihat kurang antusias ketika pembelajaran berlangsung, yang terukur dari sikap mereka yang kurang memperhatikan pendidik ketika proses pembelajaran berlangsung, pemahaman peserta didik masih kurang dalam memahami pelajaran yang disampaikan oleh pendidik yang terukur saat peserta didik ketika di berikan pertanyaan tidak mampu untuk menjawab. Dari awal pembelajaran dimulai, saat pendidik meminta mereka untuk mengeluarkan buku pelajarannya, terdapat 4 orang peserta didik yang masih sibuk mengobrol. Sikap seperti ini juga terulang disaat peserta didik diberikan penugasan kelompok, terdapat peserta didik yang terlihat mengantuk sehingga tidak turut serta dalam menyelesaikan tugas, selain itu juga terdapat beberapa peserta didik yang malah asik bermain dengan teman anggotanya sehingga hanya beberapa saja yang terlihat serius dalam menyelesaikan tugas kelompok.

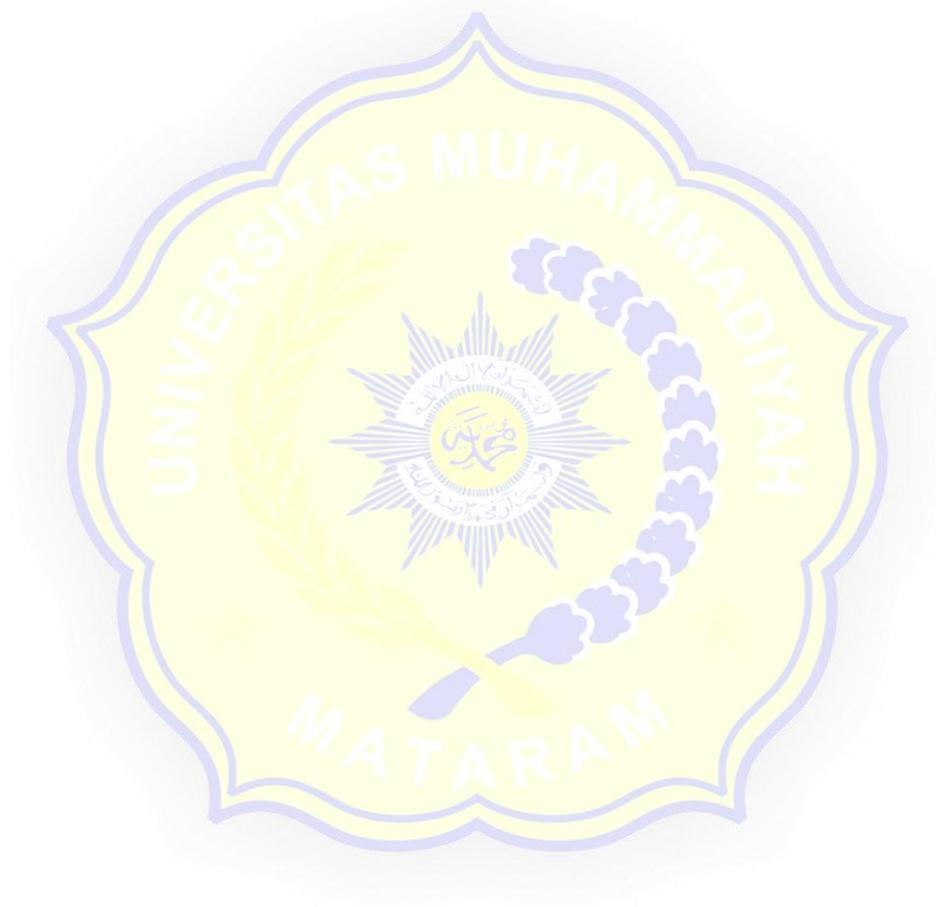
Selain itu pendidik juga belum pernah mengembangkan media pembelajaran untuk menunjang pemahaman siswa terkait dengan materi yang diberikan dikarenakan keterbatasan biaya, waktu dan wawasan guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang kreatif , hal ini membuat peserta didik tidak ada dorongan atau rasa ingin tahu yang menyebabkan motivasi belajar peserta didik rendah.

Berdasarkan penjelasan di atas peneliti melakukan pengembangan media dimana media dalam pembelajaran terdapat beberapa jenis yaitu, media audio, audio-visual dan visual. Media yang dikembangkan peneliti yaitu media yang berjenis media visual karena dalam pembelajaran media visual merupakan media yang bisa dilihat dan diraba sehingga memudahkan pendidik dalam penyampain materi dan membantu peserta didik dalam menerima materi. Dengan mengembangkan media visual berbentuk media pembelajaran papan pintar diharapkan dapat meningkatkan motivasi peserta didik yang memenuhi kriteria kevalidan, kepraktisan dan keefektifan media yang dikembangkan. Berikut gambaran dari uraian tersebut yaitu:





**Gambar 2.1 Kerangka Berpikir**



## BAB III

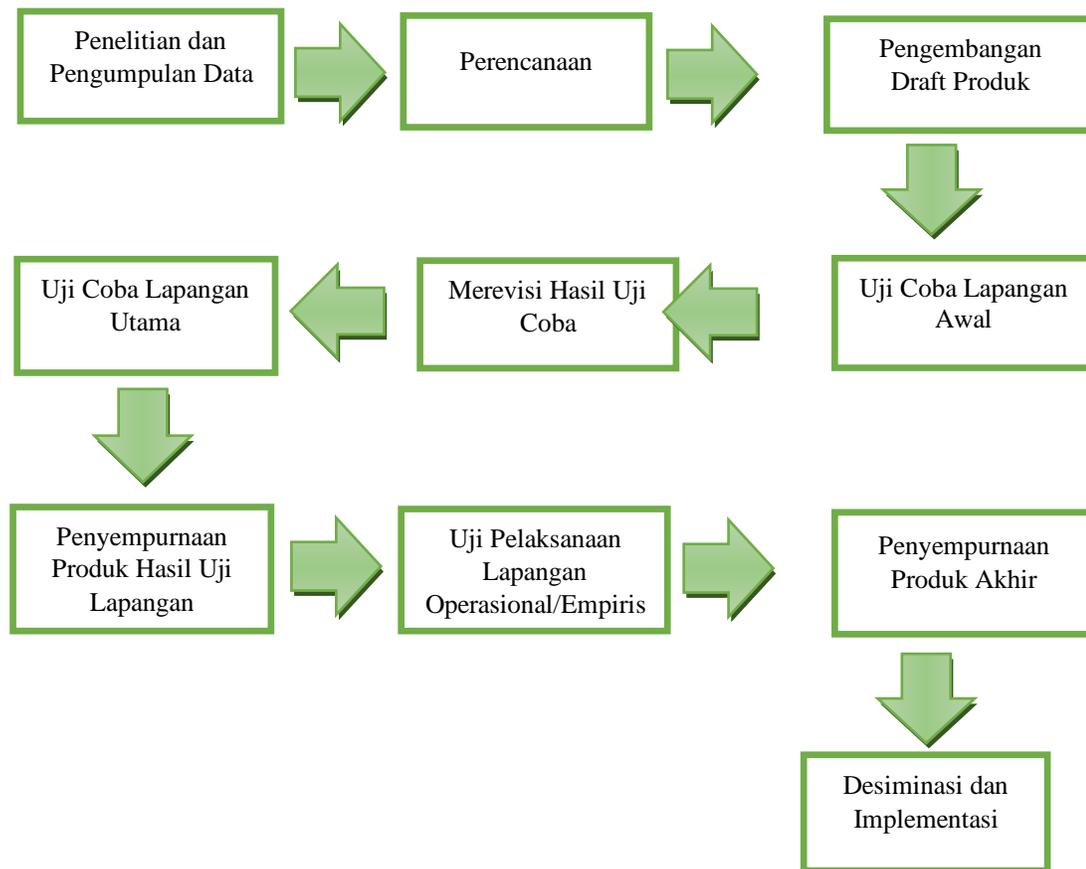
### METODE PENGEMBANGAN

#### 3.1 Model Pengembangan

Jenis penelitian ini yaitu penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Penelitian pengembangan merupakan suatu cara yang dilakukan untuk memvalidasi dan mengembangkan media atau menyempurnakan media yang sudah ada, yang bisa dipertanggungjawabkan (Sugiyono, 2019: 394)

Langkah-langkah dalam penelitian ini mengacu pada model Borg dan Gall (Sari, 2015: 83) yang terdiri atas sepuluh langkah yaitu:

1. *Research and information collecting* (Penelitian dan Pengumpulan Data)
2. *Planning* (Perencanaan)
3. *Develop preliminary form of product* (Pengembangan Draft Produk)
4. *Preliminary field testing* (Uji coba Lapangan Awal)
5. *Main product revision* (Merevisi Hasil Uji coba)
6. *Main field testing* ( Uji Coba Lapangan Utama)
7. *Operational product revision* (Penyempurnaan produk hasil uji lapangan)
8. *Operationa field testing* (Uji pelaksanaan Lapangan operasional/Empiris)
9. *Final product revision* (Penyempurnaan produk akhir)
10. *Disemination and implementation* (Diseminasi dan implementasi)



**Gambar 3.1 Tahap Yang Dikembangkan Borg Dan Gall**

### 3.2 Prosedur Pengembangan

Prosedur merupakan sekumpulan langkah-langkah yang dilakukan dengan serangkain pekerjaan yang memiliki tujuan untuk menyelesaikan suatu produk. Dari sepuluh tahapan Borg and Gall, pengembangan dan penelitian ini dibatasi hingga tahap ke sembilan yaitu revisi produk akhir, hal ini dikarenakan keterbatasan waktu dan biaya peneliti.

### **1. Tahap *Research and information collecting* (Penelitian dan Pengumpulan Data).**

Tahap studi pendahuluan merupakan tahap awal untuk hal persiapan pengembangan dalam penelitian ini. Tahapan ini dilakukan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam penelitian. Tahap ini terdiri dari studi pustaka/studi literatur dan studi lapangan di sekolah. Studi pustaka/literatur dilakukan untuk memperoleh informasi terhadap kebutuhan yang mendukung pengembangan produk yang sesuai dengan kurikulum 2013.

### **2. Tahap *Planning* (Perencanaan)**

Pada tahap perencanaan merupakan kegiatan yang berisi analisis struktur isi, analisis konsep, dan perumusan tujuan pembelajaran. Analisis struktur isi merupakan kegiatan untuk menentukan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD), yang sesuai dengan produk yang dikembangkan. Analisis ini penting untuk menentukan pola keterkaitan KI dan KD yang dipilih.

Perumusan tujuan pembelajaran ini dapat mempermudah peneliti dalam menentukan cakupan materi yang disampaikan, menentukan jenis penilaian yang digunakan, menyusun kisi-kisi penilaian, dan dapat menentukan ketercapaian kompetensi yang diambil. Adapun permasalahan yang timbul dalam pembelajaran yang dapat diidentifikasi antara lain:

- a. Motivasi belajar siswa dalam pembelajaran yang rendah, terukur dari kegiatan siswa yang tidak aktif di dalam kelas
- b. Tidak memperhatikan ketika proses pembelajaran berlangsung seperti, mengganggu temannya.
- c. Tidak antusias dalam belajar seperti sibuk sendiri,
- d. Malas mengerjakan ketika diberikan tugas, baik tugas sekolah maupun tugas rumah.
- e. Asal mengikuti pelajaran seperti selalu berdiam diri, tidak berbicara, tidak bertanya, dan tidak bisa menjawab pertanyaan yang diberikan.

### 3. Tahap *Develop preliminary form of product* (Pengembangan Draft Produk)

Tahap pengembangan draft merupakan kegiatan penyusunan produk papan pintar dengan tema 7 sub tema 2 pembelajaran ke 5 untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 1 sekolah dasar.

Penyusunan produk awal media pembelajaran menghasilkan produk papan pintar yang didalamnya mencakup:

- a. Media yang dikembangkan dari kayu (triplek) dan memanfaatkan barang bekas seperti plastic.
- b. Manik-manik yang dimanfaatkan sebagai perekat botol plastik pada kayu triplek dengan menggunakan lim tembak..
- c. Cetakan spanduk yang ditempelkan pada triplek
- d. Ukuran media Papan Pintar yaitu 80 x 80cm

- e. Mencakup materi tema 7 sub tema 2 pembelajaran ke 5 di kelas sekolah dasar.

#### **4. Tahap *Preliminary field testing* (Uji coba Lapangan Awal)**

Tahap uji coba lapangan awal merupakan kegiatan melakukan tahap validasi pada draft produk papan pintar yang dikembangkan. Tahap validasi melibatkan dua dosen sebagai ahli materi maupun media dan tiga orang praktisi. Validasi ini bertujuan untuk mendapatkan saran dan masukan dari dosen ahli dan praktisi mengenai kebenaran isi dan format atau desain dari media papan pintar yang dikembangkan.

#### **5. Tahap *Main product revision* (Merevisi Hasil Uji coba)**

Pada tahap ini, kegiatan yang dilakukan adalah merevisi produk yang sudah dikembangkan. Hasil penilaian yang berupa saran dan masukan dari validator maupun dijadikan pedoman dalam revisi 1 untuk pengembangan tahap selanjutnya. Hasil dari proses revisi 1 ini akan menghasilkan draf 2 yang layak dan siap diuji cobakan secara terbatas pada tahap uji coba lapangan utama.

#### **6. Tahap *Main field testing* (Uji Coba Lapangan Utama)**

Pada tahap uji coba lapangan utama akan melakukan kegiatan uji coba kepraktisan yang diterapkan pada siswa kelas 2 sekolah dasar di SDN 9 Lendang Nangka yang bertujuan untuk melihat kepraktisan dari produk yang dikembangkan dalam skala terbatas (kecil). Hasil uji coba kepraktisan serta

temuan selama tahap uji coba ini dijadikan sebagai dasar pelaksanaan dalam revisi untuk penyempurnaan produk hasil uji lapangan operasional/empiris.

**7. Tahap *Operational product revision* (Penyempurnaan produk hasil uji lapangan).**

Pada Langkah ini, kegiatan yang dilakukan adalah merevisi produk yang sudah di kembangkan. Hasil penilaian yang berupa saran dan masukan dari validator dijadikan pedoman dalam revisi 2 untuk pengembangan tahap selanjutnya. Hasil dari proses revisi 1 ini menghasilkan produk akhir yang layak dan siap diuji cobakan dalam skala besar pada tahap uji coba lapangan utama.

**8. Tahap *Operationa field testing* (Uji pelaksanaan Lapangan Operasional/Empiris)**

Pada tahap uji coba lapangan operasional/empiris ini bertujuan untuk menguji keterlaksanaan dalam pemakaian media papan pintar dan untuk mengetahui hasil peningkatan motivasi belajar siswa kelas 1 sekolah dasar. Uji coba pada tahap lapangan operasional dilakukan menggunakan desain *one group pre tes- post tes design* yang dilakukan pada kelas 1 yang berjumlah 12 orang di SDN 5 Lendang Nangka.

**9. Tahap *Final product revision* (Penyempurnaan produk akhir)**

Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan berdasarkan hasil uji coba lapangan sebagai bentuk penyempurnaan produk yang dikembangkan. Setelah

dilakukan revisi ini, peneliti berharap bahwa produk yang telah dikembangkan dapat diterapkan untuk siswa kelas 1 sekolah lainnya.

### **3.3 Uji Coba Produk**

Sesudah dilakukan revisi pada produk dari ahli materi dan ahli media maka ditemukan produk akhir, dari proses pengembangan produk akhir tersebut dilakukan uji coba dengan pemakaian produk pengembangan media Papan Pintar pada siswa kelas 1 Sekolah Dasar pada tema 7 sub tema 2 pembelajaran 5.

### **3.4 Subjek Uji Coba**

Subjek uji coba yang dilakukan oleh peneliti pada uji kepraktisan yaitu di SDN 9 Lendang Nangkapada kelas dua yang berjumlah 6 orang. Subjek uji coba ini bertujuan untuk mengetahui kepraktisan dari media papan pintar serta untuk mendapatkan revisi atau perbaikan dari produk awal.

### **3.5 Jenis Data**

Data merupakan fakta, informasi atau keterangan yang dijadikan sebagai sumber atau bahan untuk menemukan kesimpulan dan membuat keputusan. Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan kuantitatif.

1. Data kuantitatif diperoleh berupa tanggapan dan saran dari para ahli media dan ahli materi. Data kuantitatif ini diperoleh pada saat proses validasi produk digunakan sebagai acuan revisi produk.
2. Data kualitatif berupa data yang diperoleh dari skor penilaian media yang dikembangkan oleh validator, skor lembar penilaian siswa. Data kualitatif ini yang di jadikan sebagai penentu kualitas produk.

### **3.6 Metode Pengumpulan Data**

#### **1. Observasi**

Menurut Nasution (Sugiyono, 2019: 297) mengatakan bahwa, Observasi merupakan teknik yang melibatkan peneliti dalam kegiatan sehari-hari orang yang digunakan sebagai sumber data penelitian. Teknik observasi bertujuan untuk mengetahui keterlaksanaan proses pembelajaran yang berlangsung menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan.

#### **2. Angket atau Kuisisioner**

Sugiyono (2019:199) kuesioner adalah cara untuk mengumpulkan data yang dilaksanakan dengan cara memberikan beberapa pertanyaan kepada responden untuk dijawab. Teknik angket yang digunakan pada penelitian ini terdiri angket validasi dan angket respon peserta didik. Pada angket validasi digunakan oleh validator ahli meliputi materi dan media serta pendidik untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan. Sementara Angket motivasi peserta didik digunakan untuk mengukur motivasi belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan sekaligus untuk mengetahui tanggapan peserta didik terhadap produk yang dikembangkan.

### **3.7 Instrumen Pengumpulan Data**

Instrument yang digunakan untuk pengumpulan data pada penelitian ini dikelompokkan menjadi tiga macam, masing-masing digunakan untuk memenuhi kriteria kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan.

## 1. Lembar Observasi

**Table 3.1 Instrumen Lembar Observasi**

No	Kegiatan	Keterlaksanaan				
		1	2	3	4	5
<b>A. Pendahuluan</b>						
1	Guru memberikan salam					
2	Guru mempersilahkan peserta didik untuk berdoa					
3	Guru memeriksa kehadiran peserta didik dan menanyakan kesiapannya untuk menerima materi					
4	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran					
5	Guru memotivasi siswa dengan menjelaskan pentingnya mempelajari materi ini.					
<b>B. Kegiatan Inti</b>						
6	Guru membagi siswa menjadi 2 kelompok					
7	Siswa mengorganisasikan diri untuk masuk ke dalam kelompok					
8	Guru memperlihatkan media Papan Pintar					
9	Guru menjelaskan cara belajar menggunakan media papan pintar					
10	Guru menjelaskan materi hewan jinak dan hewan buas menggunakan media papan pintar					
11	Guru menyuruh peserta didik untuk membedakan hewan jinak dan hewan buas menggunakan media papan pintar					
12	Peserta didik menghitung jumlah hewan jinak dan hewan buas					
13	Peserta didik mengelompokkan hewan jinak dan hewan buas					
<b>C. Guru Kegiatan Penutup</b>						
14	Guru dan peserta didik bersama sama menyimpulkan pembelajaran yang sudah dipelajari					
15	Peserta didik saling memberikan umpan balik hasil evaluasi pembelajaran yang telah dicapai.					
16	Guru memberikan tugas kepada peserta didik untuk memberikan contoh penerapan dalam kehidupan sehari – hari tentang materi yang sudah dipelajari					

## 2. Lembar angket

### a. Lembar Angket Validasi Media

Angket ini digunakan untuk mengumpulkan data, memperoleh nilai berupa kualitas produk media papan pintar yang dikembangkan. Berikut beberapa aspek penilaian oleh para ahli :

**Tabel 3.2 Kisi- Kisi Lembar Angket Validasi Ahli Media**

No	Aspek	Indikator
1	Kemenarikan media	Kesesuaian warna pada media papan pintar menarik
		Kesesuaian ukuran media papan pintar
		Media dapat menumbuhkan minat belajar peserta didik
		Media dapat meningkatkan sifat keingintahuan siswa
		Media papan pintar mudah digunakan
		Media sesuai dengan konsep materi yang dipelajari
2	Ketahanan media	Media papan pintar aman digunakan oleh peserta didik
		Media papan pintar mudah untuk digunakan
		Keawetan bahan yang digunakan pada media papan pintar
3	Fisik Media	Kejelasan tulisan pada judul media papan pintar
		Kejelasan abjad pada kartu bergambar media papan pintar
		Kejelasan kartu angka pada media papan pintar
		Kejelasan gambar hewan pada media papan pintar
		Ketetapan pemilihan warna pada <i>background</i> media

(Diadaptasi dari Maslich, 2016)

b. Lembar Angket Validasi Materi

**Table 3.3 Kisi-Kisi Lembar Angket Validasi Ahli Materi**

No	Aspek	Indikator
1	Kelayakan materi	Relevansi materi dengan kurikulum 2013
		Relevansi materi dengan KI, KD
		Relevansi materi dengan indikator dan tujuan

		Kecakupan materi sudah sesuai tema, dengan media
		Penyampaia materi menarik
		Penyampain materi teratur
		Pembelajaran dengan berbantuan media meningkatkan motivasi peserta didik
2	Penyampaian Materi	Penyampaian materi dapat digunakan dengan berbantuan media papan pintar
		Penyampaian materi dapat membantu peserta didik membedakan hewan jinak dan buas
		Penyampaian materi dapat membantu peserta didik dalam berhitung
		Menyajikan manfaat dan pentingnya mengetahui hewan jinak dan buas bagi kehidupan peserta didik

(Diadaptasi dari Maslich, 2016)

c. Lembar Angket Validasi Praktisi

**Table 3.4 Kisi-Kisi Lembar Angket Validasi Praktisi**

No	Aspek	Indikator
1	Media	Kesesuaian warna pada media menarik
		Kesesuaian ukuran media yang dibuat
		Media dapat menarik minat belajar peserta didik
		Media dapat meningkatkan sifat keingintahuan siswa
		Bahan yang digunakan untuk media awet
		Media mudah untuk digunakan
		Media sesuai dengan konsep materi yang dipelajari
		Keamanan bahan yang digunakan
		Kejelasan tulisan judul media Papan Pintar
		Kejelasan abjad pada media papan pintar
		Kejelasan angka pada media papan pintar
		Kejelasan gambar pada media papan pintar
		Ketetapan pemilihan warna pada <i>background</i> media
2	Materi	Relevansi materi dengan kurikulum 2013
		Relevansi materi dengan KI, KD
		Relevansi materi dengan indikator dan tujuan
		Kecakupan materi sudah sesuai tema, dengan media
		Penyampaia materi menarik

		Penyampain materi teratur
		Pembelajaran menarik perhatian siswa
		Penyampaian materi dapat digunakan dengan berbantuan media papan pintar
		Penyampaian materi dapat membantu siswa membedakan hewan jinak dan buas
		Penyampaian materi dapat membantu peserta didik dalam berhitung
		Menyajikan manfaat dan pentingnya mengetahui hewan jinak dan buas bagi kehidupan peserta didik

(Diadaptasi dari Maslich, 2016)

d. Lembar angket respon peserta didik terhadap media

Angket respon peserta didik bertujuan untuk mengetahui bagaimana respon peserta didik terhadap media yang dirancang. Berikut adalah tabel respon peserta didik terhadap media papan pintar:

**Tabel 3.5 Kisi-Kisi Respon Peserta Didik**

No	Aspek	Indikator
1	Kualitas media	Media mudah untuk digunakan
		Media dapat digunakan secara mandiri tanpa bantuan guru
		Media sesuai dengan konsep materi yang dipelajari
		Media dapat menarik motivasi belajar
		Media dapat meningkatkan sifat keingintahuan siswa
2	Kualitas teknis	Kesesuaian ukuran dan warna pada media menarik
		Keawetan media yang dibuat
		Keamanan media untuk siswa
		Kejelasan gambar pada Media
		Kemenarikan keseluruhan media PapanPintar

(Diadaptasi dari Maslich, 2016)

## e. Lembar angket motivasi belajar peserta didik

**Tabel 3.6 Kisi-Kisi Angket Motivasi Belajar Peserta Didik**

No	Aspek	Indikator	Pernyataan	Jumlah
1	<i>Attention</i> (perhatian/ rasa ingin tahu)	Ketertarikan peserta didik dengan media yang digunakan oleh guru	3	6
		Rasa penasaran yang tinggi atau rasa ingin tahu peserta didik terhadap materi tema 7 sub tema 2 pembelajaran ke 5 secara lebih lanjut	3	
2	<i>Relevance</i> (keterkaitan)	Hubungan materi dalam tema dengan melalui kegiatan	2	6
		hubungan materi dengan kehidupan sehari hari (lingkungan siswa)	3	
		Keterkaitan antara media dengan materi	1	
3	<i>Confidence</i> (pe rcaya  diri)	Berani mengungkapkan pendapat di dalam kelas.	1	7
		keyakinan dalam memahami materi	3	
		berani untuk memecahkan masalah pada kegiatan diskusi	1	
		keyakinan dalam mengerjakan tugas	2	
4	<i>Satisfaction</i> (kepuasan)	kepuasan dalam menyelesaikan kegiatan diskusi	1	2
		kepuasan dalam menyelesaikan tugas	1	
<b>Jumlah</b>				21

(Diadaptasi dari Putri, dkk 2018)

**3.8 Metode Analisa Data**

Metode analisa data dalam penelitian pengembangan ini adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis yang diperoleh dari data kuantitatif dan

data kualitatif. Data kualitatif diperoleh berupa masukan dari angket validasi ahli dan angket respon peserta didik. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari tes skor validasi penilaian yang diperoleh peserta didik. Hal ini diperoleh untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan dan keefektifan media angket untuk ahli media papan pintar.

### 1. Metode analisa data

- a. Analisis data hasil validasi media papan pintar yang dilakukan dengan mencari skor penilaian validator dengan menggunakan rumus persentase kevalidan.

$$NV = \frac{x}{y} \times 100\%$$

Keterangan:

$NV$  = Nilai uji validitas produk

$x$  = Jumlah Skor validator

$y$  = Skor Maksimal validator

- b. Menghitung skor rata-rata kevalidan dari setiap indikator yang dinilai dari tiap aspek dengan rumus:

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

Keterangan:

$NV$  = Rata-rata skor validator

$\sum x_i$  = jumlah skor penilaian

$n$  = jumlah validator

Untuk memperkuat data hasil penilaian kelayakan, dikembangkan jenjang kualifikasi kriteria kelayakan kriteria analisa nilai rata- rata yang digunakan dalam tabel 3.7.

**Tabel 3. 7 kategori kevalidan produk**

interval skor	Kriteria kevalidan	Keterangan
$0 < NV \leq 55$	Tidak Valid	Tidak sesuai
$55 < NV \leq 75$	Cukup valid	kurang sesuai
$75 < NV \leq 85$	Valid	cukup sesuai
$85 < NV \leq 100$	Sangat Valid	Sesuai

Purwanto (Lestari, 2020).

- c. Data tentang respon siswa diperoleh dari angket siswa terhadap lembar kerja siswa yang dianalisis dengan perentase respon siswa yang dihitung dengan menggunakan rumus presentase yaitu :

$$P = \frac{x}{y} \times 100\%$$

Keterangan:

$P$  = Respon siswa

$x$  = Jumlah Skor siswa

$y$  = Skor Maksimal siswa

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

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

Keterangan:

$P$  = Rata-rata respon siswa

$\sum x_i$  = jumlah nilai penilaian siswa

$n$  = jumlah siswa

Untuk memperkuat data hasil penilain kepraktisan, dikembangkan jenjang kualifikasi kriteria sebagai ketentuan dalam pengambilan keputusan, maka digunakan ketetapan dalam tabel 3.8:

**Tabel 3.8 Kriteria Angket Repon Peserta Didik**

interval skor	Kriteria kepraktisan
$0 < P \leq 20$	Tidak Praktis
$20 < P \leq 40$	Kurang Praktis
$40 < P \leq 60$	Cukup Praktis
$60 < P \leq 80$	Praktis
$80 < P \leq 100$	Sangat Praktis

Ridwan (Lestari, 2020)

- e. Selain itu kepraktisan media dapat dilihat dari keterlaksanaan pembelajaran yang diamati melalui lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran. Adapun persentase keterlaksanaan pembelajaran dengan menggunakan rumus:

$$K = \frac{x}{y} \times 100\%$$

Keterangan:

$K$  = skor keterlaksanaan pembelajaran

$x$  = jumlah skor keterlaksanaan pembelajaran yang diperoleh

$y$  = skor maksimum ketrelaksanaan pembelajaran

Sebagai ketentuan dalam pengambilan keputusan maka digunakan ketentuan dalam tabel 3.9:

**Tabel 3.9 Kategori Keterlaksanaan Pembelajaran**

interval skor	Kriteria kepraktisan
$0 < K \leq 20$	Sangat Kurang
$21 < K \leq 40$	Kurang
$41 < K \leq 60$	Sedang
$61 < K \leq 80$	Baik
$81 < K \leq 100$	Sangat Baik

(Nurjanah, 2010)

## 2. Metode analisa data peningkatan motivasi

Untuk mengetahui besarnya peningkatan pada hasil peningkatan motivasi peserta didik digunakan persamaan Nilai gain. Nilai gain skor diperoleh berdasarkan perhitungan terhadap data peningkatan motivasi peserta didik dengan rumus gain yang kemudian diklasifikasikan dengan Kriteria Gain Skor Ternormalisasi menurut Hake (Sari, 2018: 37)

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

**Tabel 3.10 Kriteria Gain Skor Ternormalisasi**

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