

SKRIPSI

PENGEMBANGAN MEDIA KOTAK CERITA UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR TEMA 5 SUBTEMA 4 CUACA

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memenuhi persyaratan dalam memperoleh
Gelar Sarjana Srtara Satu (SI) pada Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Mataram



Oleh :

INDAH IRMANDIA
117180058

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
2020/2021**

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA KOTAK CERITA UNTUK
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS III SEKOLAH
DASAR TEMA 5 SUBTEMA 4 CUACA**

Telah memenuhi syarat dan disetujui

Jum'at, 16 Juli 2021

Dosen Pembimbing I



Abdillah, M.Pd
NIDN. 0824048301

Dosen Pembimbing II



Sintavana Muhardini, M.Pd
NIDN. 0810018901

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 KOTAK CERITA UNTUK
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS III SEKOLAH
DASAR TEMA 5 SUBTEMA 4 CUACA**

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

Jum'at, 23 Juli 2021

Dosen Penguji

1. Abdillah, M.Pd
NIDN. 0824048301

(Ketua)

(.....)

2. Syafruddin Muhdar, M.Pd
NIDN. 0813078701

(Anggota I)

(.....)

3. Yuni Marivati, M.Pd
NIDN. 0806068802

(Anggota II)

(.....)

Mengesahkan;

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM**

Dekan,



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

LEMBAR 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 : Indah Irmandia

Nim : 117180058

Alamat : Pagesangan Gang Cerri Nomor 5.

Memang benar bahwa skripsi yang berjudul "Pengembangan media Kotak Cerita Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Tahun Pelajaran 2020/2021" merupakan karya sendiri dan belum ada yang mengajukan untuk mendapatkan gelar Akademik ditempat manapun.

Skripsi ini merupakan murni gagasan, rumusan dan penelitian saya sendiri tanpa bantuan dari pihak manapun, kecuali arahan dari pembimbing. Jika memiliki karya atau pendapat dari orang lain yang telah dipublikasikan, maka itu diacu sebagai sumber dan dicantumkan kedalam daftar pustaka.

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

Mataram, 30 Maret 2021
Yang Membuat Pernyataan



Indah Irmandia
Nim:117180058



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
UPT. PERPUSTAKAAN

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

**SURAT PERNYATAAN BEBAS
PLAGIARISME**

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

Nama : INDAH IRMANDIA
NIM : 117180058
Tempat/Tgl Lahir : SAI, 08-07-1999
Program Studi : PGSD
Fakultas : FKIP
No. Hp/Email : 085 337 707 554
Judul Penelitian : -

Pengembangan media kotak cerita untuk meningkatkan minat belajar
siswa kelas III sekolah dasar Tema 5 subtema 4 cuaca

Bebas dari Plagiarisme dan bukan hasil karya orang lain. 49 %

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 : 09-08-2021

Penulis



INDAH IRMANDIA
NIM. 117180058

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

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : INDAH PEMANDIA
NIM : 117180058
Tempat/Tgl Lahir : SAL, 08, 07, 1999
Program Studi : PESD
Fakultas : EKIP
No. Hp/Email : 085 337 707 551
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 kotak cerita untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas III sekolah dasar tema 5 subtema 4 aca

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 : 09-08-2021

Penulis



INDAH PEMANDIA

NIM. 117180058

Mengetahui,
Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT



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

MOTTO

“PERJUANGAN ADALAH KUNCI KITA MERAIH KESUKSESAN”



HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah hirobil alamin, terimakasih kepada ALLAH SWT yang telah meridhoi saya dalam penyelesaian skripsi ini. Skripsi ini saya persembahkan untuk orang-orang yang berarti dalam hidup saya:

1. Untuk orang tua saya tercinta bapak (Ilyas) dan ibu (Hanafiah). Saya ucapkan terimakasih banyak atas doa-NYA, cintanya, kasih-sayangnya, dukungannya, motivasinya, serta semangat yang tiada henti yang kalian berikan kepada saya.
2. Untuk kaempat saudara tercinta kakak (Sulaihan), Adik (M.Anas) adik (Gita Gutawan), dan adik (Nuryana) Terimakasih atas segala dukungan dan do'a yang kalian berikan.
3. Untuk keluarga tercinta terimakasih atas motivasi dan dorongan yang sudah kalian diberikan.
4. Untuk keluarga Himsi yang telah banyak mengajarkan saya arti dari perjuangan yang sesungguhnya terimakasih atas dukunganya.
5. Untuk sahabat-sahabatku (Nirmala Sastri), (Devi Martikasari), (Fani pratisidewi), (Eni Nuraini) dan (Arpiatun). Terimakasih atas dukungan dan dorongan yang sudah kalian berikan.

KATA PENGANTAR



Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan rahmat, taufik, hidayahnya dan tidak lupa pula penulis haturkan sholawat serta salam atas junjungan nabi besar Muhammad SAW yang telah membawa umat Islam dari alam kegelapan menuju alam yang terang benderang dan sehingga penulis akhirnya dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “(Pengembangan Media Kotak Cerita Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas III Sekolah Dasar)”

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

1. Bapak Dr. H. Arsyad Abd Gani, M.Pd. sebagai Rektor Universitas Muhammadiyah Mataram.
2. Bapak Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd.Si.sebagai Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Mataram.
3. Ibu Haifaturrahmah, M.Pd. sebagai Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram.
4. Bapak Abdillah, M.Pd. selaku pembimbing I, Ibu Sintayana Muhardini, M.Pd selaku pembimbing II, yang telah memberikan bimbingan selama penulis menyelesaikan penyusunan skripsi ini.

5. Bapak Dr. Muhammad Nizar, M.Pd.Si Ibu Sintayana Muhardini, M.Pd selaku validator angket
6. Bapak Sahidin Anhar, S.Pd Ibu Nani Suarni, S.Pd selaku validator parktisi pendidikan yang sudah bersedia membantu dan memberikan bimbingannya.
7. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan Pendidikan Guru Seolah Dasar (PGSD) yang tak hentinya memberikan ilmu.
8. Bapak Nurmangsah, S.Pd. SD selaku Kepala Sekolah SDN 3 Batu Kumbang yang sudah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian di SDN tersebut.
9. Siswa-siswi kelas III A dan III B SDN 3 Batu Kumbang tahun pelajaran 2020/2021 yang telah ikut berpartisipasi dalam penelitian ini.
10. Untuk sahabat-sahabatku yang tidak bisa kuucapkan satu persatu serta teman-teman pendidikan guru sekolah dasar (PGSD) angkatan 2017 lebih khusus untuk PGSD kelas B. Persahabatan ini akan selalu ada sekalipun kita saling baerjauhan.
11. Serta semua pihak yang tidak dapat disebutkan namanya satu persatu yang juga telah memberi kontribusi memperlancar penyelesaiannya skripsi ini.

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

Mataram, 30 Maret 2021
Penulis

Indah Irmandia
Nim. 117180058

ABSTRAK

Indah Irmandia, 117180058.”**Pengembangan Media Kotak Cerita Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas III Sekolah Tema 5 Sub Tema 4 Cuaca Dasar Tahun Pelajaran 2020/2021.** Skripsi. Mataram: Universitas Muhammadiyah Mataram.

Pembimbing 1: Abdillah, M.Pd

Pembimbing 2: Sintayana Muhardini, M.Pd

Pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media kotak cerita untuk siswa kelas III pada tema 5 cuaca sub tema 4 pembelajaran ke 2 di SD Negeri 3 Batu Kumbung, serta untuk mengetahui tingkat keefektifan minat belajar siswa dalam penggunaan media kotak cerita. Penelitian pengembangan ini menggunakan metode penelitian pengembangan *Bord* dan *Goll* atau yang disebut juga model pengembangan *Research and Develovment (R &D)* yang terdiri dari 10 tahap, namun dalam penelitian ini hanya terbatas pada 9 tahap, dikarenakan hanya pada satu sekolah saja. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media kotak cerita untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas III SD Negeri 3 Batu Kumbung pada tema cuaca sub tema 4 pembelajaran 2 berhasil dikembangkan dengan hasil rata-rata validasi ahli media sebesar 76,7% valid dan validasi ahli materi sebesar 90,3% sangat valid, sedangkan uji coba terbatas respon siswa memperoleh nilai dengan skor rata-rata sebesar 88,69% sangat praktis dan untuk uji lapangan menggunakan nilai n-gain skor pres-test dan post-test sebesar 79,94% yang termasuk dalam kategori tinggi. Jadi dapat disimpulkan berdasarkan data yang memperoleh terdapat pengaruh pada minat belajar siswa kelas III SD Negeri 3 Batu Kumbung tema 5 cuaca sub tema 4 pembelajaran ke 2 memperoleh skor minat belajar siswa sebesar 79,94% termasuk kategori efektif.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Kotak Cerita

ABSTRACT

Indah Irmandia, 117180058." **Development of Story Box Media to Increase Student Interest in Class III School Theme 5 Sub-theme 4 *Cuaca Dasar* for the 2020/2021 Academic Year.** Thesis. Mataram: Muhammadiyah University of Mataram.

Consultant I: Abdillah, M.Pd

Consultant II: Sintayana Muhardini, M.Pd

This project aims to create story box media for third-grade students at SD Negeri 3 Batu Kumbung on theme 5 *Cuaca* sub-theme 4 learning 2 and determine the effectiveness of students' interest in learning through story box media. The Bord and Goll development research method consists of ten stages, also known as the Research and Development (R & D) development model. The findings show that the story box media was successfully developed to increase the learning interest of third-grade students at SD Negeri 3 Batu Kumbung on the *Cuaca* theme sub-theme 4 learning 2 with an average validation result of 76.7 percent valid and material expert validation of 90.3% valid. In contrast, the limited test of student responses received an average score of 88.69 percent, which is very practical, and a score of 79.94 percent for the field test using the n-gain score of pre-test and post-test, which falls into the high category. It can be concluded that there is an effect on third-grade students' learning interest at SD Negeri 3 Batu Kumbung, theme 5, *Cuaca*, sub-theme 4, learning 2, with a score of 79.94 percent student interest in learning or the effective category.

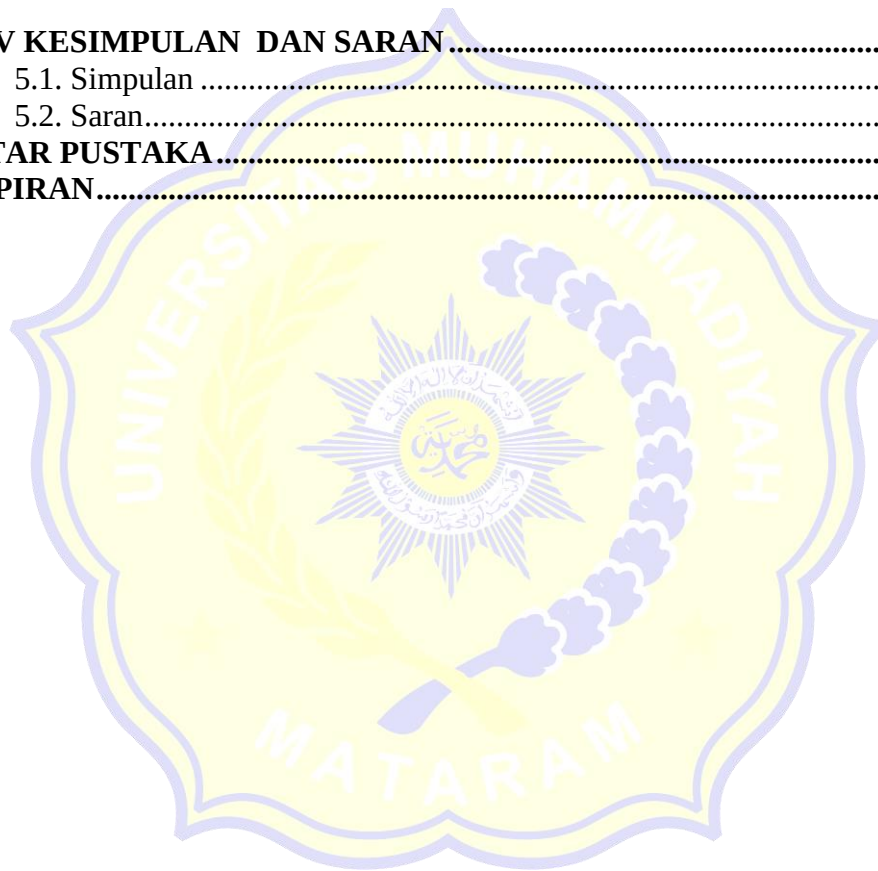
Keywords: Development, Story Box Media



DAFTAR ISI

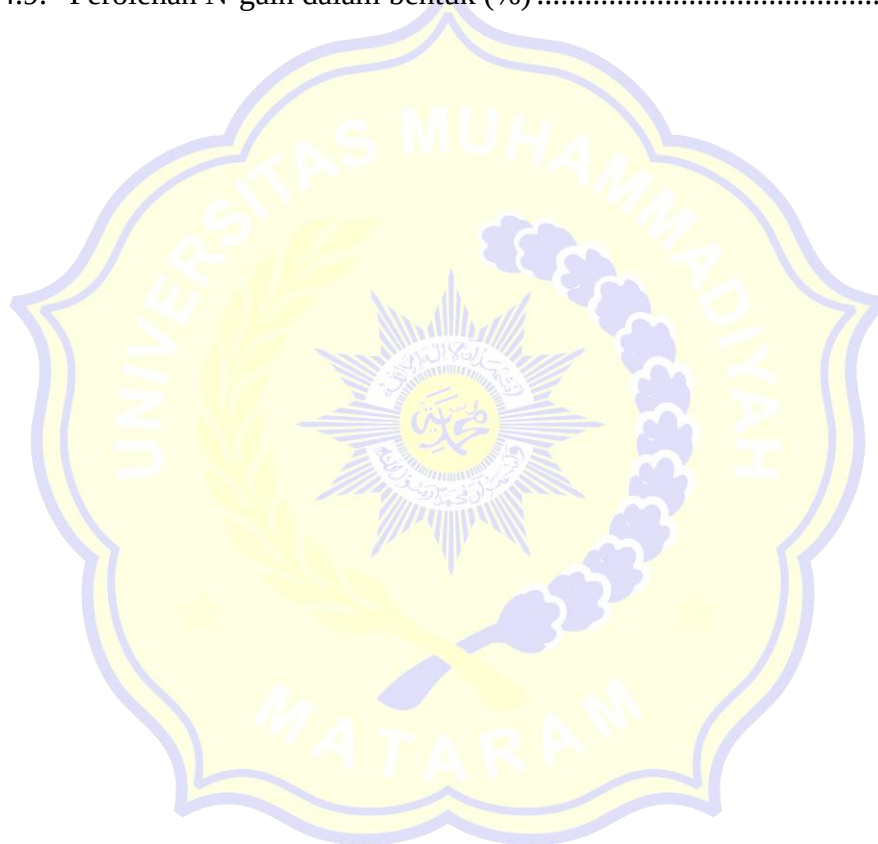
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAM PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME	v
SURAT PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	vi
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR	x
ABSTRAK	xii
ABSTRACT	xiii
DAFTAR ISI	xiv
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Rumusan Masalah	5
1.3. Tujuan Pengembangan	5
1.4. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	5
1.5. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	6
1.6. Batasan Operasional.....	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
2.1. Penelitian yang Relevan	8
2.2. Kajian Pustaka	10
2.2.1. Media Pembelajaran.....	10
2.2.2. Kajian Media Kotak Cerita	14
2.2.3. Minat Belajar.....	17
2.2.4. Indikator Minat Belajar	20
2.2.5. Pembelajaran tematik	22
2.2.6. Pembelajaran Tematik dengan Kotak Cerita.....	26
2.2.7. Pembahasan Materi Tema 5 Sub Tema 4 Pembelajaran 2.....	27
BAB III METODE PENGEMBANGAN	29
3.1. Model Pengembangan	29
3.2. Prosedur Pengembangan	30
3.3. Uji Coba Produk.....	34
3.3.1. Desain uji coba	34
3.3.2. Subjek Uji Coba.....	34
3.4. Jenis Data	34
3.5. Metode Pengumpulan Data	35
3.6. Instrumen Pengumpulan Data	36
3.7. Metode Analisa Data.....	42

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	46
4.1. Penyajian Data Uji Coba	46
4.1.1. Potensi dan Masalah	46
4.1.2. Mengumpulan Data	47
4.2.3. Desain Produk.....	47
4.1.4. Validasi Desain.....	49
4.2. Hasil Uji Coba Produk	55
4.1.2. Uji Terbatas	55
4.2.3. Uji Coba Lapangan.....	57
4.3.3. Revisi Produk	59
4.3. Pembahasan.....	60
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	64
5.1. Simpulan	64
5.2. Saran.....	65
DAFTAR PUSTAKA	66
LAMPIRAN.....	67



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1.	Kisi-kisi angket penilaian ahli media.....	37
Tabel 3.2.	Kisi-kisi angket penilaian ahli materi.....	38
Tabel 3.3.	Kisi-kisi Angket Validasi untuk Praktisi (guru).....	39
Table 3.4.	Kisi-kisi angket respon siswa.....	40
Tabel 3.5.	Lembar Angket Minat Belajar.....	41
Table 3.6.	Penilaian Tanggapan Ahli Media dan Materi	43
Tabel 4.7.	Penilaian Presentase Respon Siswa.....	44
Tabel 4.8.	Kriteria Gain Skor Ternormalisasi	45
Tabel 4.9.	Perolehan N-gain dalam bentuk (%)	45



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Bentuk Kotak Cerita.....	16
Gambar 3.1.	Langkah-langkah penggunaan Metode <i>Research and Development (R&D)</i>	29
Gambar 4.1	Desain Media Kotak Cerita Sebelum Revisi.....	60
Gambar 4.2	Desain Media Kotak Cerita Sesudah Revisi.....	60



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian	69
Lampiran 2. Surat Pernyataan Penelitian Dari Sekolah	70
Lampiran 3. Hasil Validasi Ahli Media	71
Lampiran 4. Validasi Ahli Media.....	73
Lampiran 5. Hasil Validasi Ahli Materi.....	75
Lampiran 6. Hasil Validasi Ahli Materi.....	77
Lampiran 7. Hasil Angket Respon Siswa Uji Coba Terbatas	79
Lampiran 8. Hasil Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran	82
Lampiran 9. Hasil Angket Respon Siswa Uji Coba Lapangan	84
Lampiran 10. Dokumentasi Kegiatan	92



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha seseorang dalam pengolahan perkembangan diri yang dilakukan secara turun temurun, serta merupakan hak setiap warga Negara (Rukiyati, 2013: 2). Pendidikan Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2013 menyebutkan bahwa pendidikan pada hakikatnya adalah upaya sadar dari suatu masyarakat dan pemerintah suatu negara untuk menjamin kelangsungan hidup dan kehidupan generasi penerusnya, selaku warga masyarakat, bangsa dan negara, secara berguna (berkaitan dengan pengetahuan spiritual) sejak mampu mengantisipasi hari depan mereka yang senantiasa berubah dan selalu terkait dengan konteks dinamika budaya, bangsa, negara dan hubungan internasionalnya tentang sistem pendidikan nasional. Baik tidaknya pendidikan seseorang tergantung pada bagaimana ia berkesinambungan dalam proses pembelajaran.

Anggun (2014:15) Menyatakan bahwa pembelajaran adalah suatu usaha yang digunakan pendidik sebagai pengajar, pembimbing, mengarahkan sehingga kondisi dan suasana belajar menjadi kondusif untuk membantu siswa meningkatkan minat belajar dalam proses pembelajaran. Degeng (2013: 36) Menyatakan bahwa Pembelajaran merupakan suatu interaksi komunikasi antar pendidik dengan siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan kedua definisi di atas maka pembelajaran dapat diartikan bahwa pembelajaran adalah suatu usaha pendidik untuk interaksi komunikasih terhadap siswa untuk meningkatkan minat belajar. Belajar akan lebih baik dan mudah dipahami siswa apabila pendidik menggunakan media yang menjadi kebutuhan anak SD terutama pada pembelajaran tematik yang dimana media sangatlah penting dalam proses pembelajaran.

Daryanto (2015:4) mengemukakan bahwa media merupakan salah satu alat komunikasi yang diggunakan pendidik untuk mengirim pesan kepada siswa, berdasarkan definisi tersebut, dapat dikatakan bahwa media pembelajaran merupakan sarana perantara dalam proses pembelajaran. Arsyad (2013:23) menyatakan bahwa Media pembelajaran merupakan suatu alat yang membantu pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran agar lebih mudah dipahami oleh siswa dapat memenuhi tiga fungsi utama yaitu: (1) minat,(2) menyajikan informasi, dan (3) memberi intruksi, jadi fungsi media untuk meningkatkan minat belajar siswa yaitu mediabertujuan instruksi dimana informasi yang terdapat dalam media tersebut melibatkan siswa baik dalam pikiran atau mental maupun dalam bentuk aktivitas nyata sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan.

Hamdani (2011:248) menyatakan bahwa media visual adalah media yang dapat dilihat dengan menggunakan indera penglihatan seperti media gambar, media inilah yang sering digunakan oleh para guru untuk membantu menyampaikan isi atau meteri tentang cuaca dengan alat bantu media kotak

cerita, didalam media kotak cerita akan mencatumkan materi cuaca, musim dan iklim untuk mata pelajaran tema.

Media Kotak Cerita merupakan alat bantu berbentuk kotak, dilengkapi dengan tulisan maupun gambar yang terdapat pada tema 5 subtema 4 pembelajaran 2 yaitu materi tentang cuaca. Mustakim (2009:51) menyatakan bahwa Cerita yaitu dikisahkan secara lisan dari mulut ke mulut dan dari generasi ke generasi berikutnya, akan tetapi telah banyak dipublikasikan secara tertulis atau gambar melalui berbagai media misalnya terjadi berbagai hal seperti terjadinya di alam semesta. Sudjana (2007:68) menyatakan bahwa Media gambar yaitu sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar yang memberikan pengalaman kepada siswa untuk mendorong meningkatkan minat belajar, mempermudah konsep yang menarik menjadi lebih sederhana, konkret, mudah dipahami oleh siswa dan siswa lebih aktif melakukan kegiatan belajar.

Nashar (2014: 42) menyatakan bahwa Minat belajar merupakan dari dalam individu untuk melakukan kegiatan belajar, menambah pengetahuan, keterampilan serta pengalaman, minat ini tumbuh karena adanya keinginan sesuatu untuk mendorong serta mengarahkan minat belajar dan siswa lebih sungguh-sungguh dalam belajar. Mukhtar (2013:223) menyatakan bahwa siswa yang memiliki minat terhadap pelajaran tematik dengan bantuan media akan merasa tertarik dan senang untuk melakukan segala kegiatan yang berhubungan alat media jadi minat terhadap suatu media pembelajaran memberikan semangat kepada siswa untuk belajar.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di SD Negeri 3 Batu Kumbang ditemukan permasalahan dalam proses pembelajaran yaitu kurangnya menyediakan alat bantu untuk proses pembelajaran seperti media pembelajaran tematik yang digunakan dalam proses pembelajaran akibat kurangnya inovasi guru dalam menyediakan media sehingga kurangnya minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga siswa cepat merasa bosan dalam proses pembelajaran,terlebih pada materi pembelajaran tema dimana siswa kurang memahami konsep-konsep dan kurang memberikan contoh-contoh nyata, jika proses pembelajaran hanya di buku tema maka siswa kurang pemahaman yang di sampaikan oleh guru dalam proses pembelajaran jika berpusat pada guru maka tidak akan mampu meningkatkan pemahaman siswa sehingga dari hal tersebut mempengaruhi pada hasil belajar siswa. Dan masih banyak siswa yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM).

Berdasarkan permasalahan yang terjadi di SD Negeri 3 Batu Kumbang, maka peneliti ingin melakukan sebuah pengembangan media kotak cerita. Media kotak cerita adalah sebagai alat bantu untuk meningkatkan minat belajar siswa dengan media kotak cerita bermanfaat bagi pembelajaran anak sekolah dasar misalnya mempermudah dalam menyampaikan dan menerima pembelajaran, mendorong keinginan siswa belajardengan media kotak cerita yang menarik, yang akan di buat peneliti semenarik mungkin dan tidak membosankan proses belajar.

Berdasarkan uraian di atas penulis tertarik melakukan penelitian yang berjudul **“Media Kotak Cerita Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar Tema 5 Subtema 4 Pembelajaran 2”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, peneliti merumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana design pengembangan Media Kotak Cerita pada materi cuaca, musim, dan iklim untuk siswa kelas III?
2. Bagaimana kevalidan Media Kotak Cerita pada materi cuaca, musim, dan iklim untuk siswa kelas III?
3. Bagaimana kepraktisan Media Kotak Cerita pada materi cuaca, musim, dan iklim untuk siswa kelas III?
4. Bagaimana keefektifan Media Kotak Cerita pada materi cuaca, musim, dan iklim untuk siswa kelas III?

1.3 Tujuan Pengembangan

Sesuai dengan permasalahan di atas, maka tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Mengetahui design pengembangan Media Kotak Cerita pada materi cuaca, musim, dan iklim untuk siswa kelas III?
2. Mengetahui kevalidan Media Kotak Cerita pada materi cuaca, musim, dan iklim untuk siswa kelas III?
3. Mengetahui kepraktisan Media Kotak Cerita pada materi cuaca, musim, dan iklim untuk siswa kelas III?

4. Mengetahui keefektifan Media Kotak Cerita pada materi cuaca, musim, dan iklim untuk siswa kelas III?

1.4 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi produk yang akan diajarkan berupa yaitu:

Media kotak cerita ini dirancang terbuat dari bahan karton, tripleks dibagi menjadi empat sisi dengan ukuran tinggi 30 cm, panjang 40 cm dan lebar 40 cm disatukan menjadi kubus, di luar kotak saya akan cet kotak dan memberi warna yang unik dan ada tulisan di luar kotak itu tentang kotak ceritanya. Bahannya dari kain fanel di dalam kotak cerita saya akan mencatumkan gambar yang ada di materi tentang cuaca, musim dan iklim. Media ini bisa digunakan berulang-ulang kali dan bisa dibawa kemanapun selain itu bahannya juga kuat, karena media kotak cerita ini digunakan untuk kelompok kecil yang berjumlah sekitar 3-4 siswa. Media kotak cerita ini juga memiliki petunjuk penggunaan. Petunjuk penggunaan ini dapat memudahkan guru untuk mengoperasikan media tersebut. Dalam petunjuk penggunaan ini peneliti menggunakan bahasa yang sederhana yang memudahkan guru untuk memahami.

1.5 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dalam pengembangan media kotak cerita adalah:

1. Asumsi pengembangan
 - a. Media kotak cerita pada materi cuaca dapat membuat siswa untuk aktif didalam proses pembelajaran dan mampu membawa pembelajaran ke pengalaman hidup nyata.

- b. Siswa dapat belajar dengan mandiri
 - c. Bahan-bahan dalam membuat media kotak cerita ini mencerminkan dan menyatakan layak atau tidaknya produk untuk digunakan dan bertahan lama.
2. Keterbatasan pengembangan
- a. Produk yang dibuat merupakan media pembelajaran interaktif terbatas yang berisi materi cuaca
 - b. Pengembangan ini dibuat dengan alat dan bahan yang sederhana (karton, cet, kain flanel dan gambar)
 - c. Tempat uji coba media Kotak Cerita masih terbatas pada salah satu Sekolah Dasar yaitu di SDNegeri 3 Batu Kumbang.

1.6 Batasan operasional

1. Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk membantu guru menyampaikan ide, pendapat atau gagasan mengenai suatu materi dan membantu siswa menerima dengan baik materi yang di ajarkan.
2. Media kotak cerita adalah sebuah media seperti kubus dengan ukuran panjang setiap sisi 40 cm, lebarnya 40 cm dan tinggi 30 cm. kotak ini dikatakan cerita, karena jika siswa membuka kotak ini, siswa akan melihat gambar yang menarik.
3. Pembelajaran tematik adalah proses pembelajaran yang menggabungkan beberapa muatan mata pelajaran dalam mengetahui minat yang diajarkan.
4. Minat Belajar merupakan rasa ketertarikan, perhatian, keinginan lebih yang dimiliki seseorang terhadap suatu hal, tanpa ada dorongan.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian yang Relevan

Judul penelitian ini adalah ”pengembangan Media Kotak Cerita untuk meningkatkan minat belajar siswa pada tema 5 Sub Tema 4 siswa kelas III SDN 3 Batu Kumbung Tahun Pelajaran 2020/2021”. Ada kaitanya dengan penelitian.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Arikunato suharsimi (2010) dengan judul “Pengembangan Media Kotak AJaib pada mata pelajaran Ipa Materi Pesawat sederhana Kelas V Sekolah Dasar”. Berdasarkan hasil penelitian tersebut menunjukana bahwa media pembelajaran IPA layak digunakan terbukti dari penilaian ahli materi, ahli media dan praktis didapatkan presentases 90,5% (sangat layak), nilai presentases 42,30 % (cukup layak) postert 88,46% (sangat layak) dan tanggapan siswa 92,82% (sangat layak). Media pembelajaran IPA Kotak Ajaib efektif siswa kelas V Sekolah Dasar. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adanya rasa ketertarikan siswa dengan media yang menarik sedangkan perbedaan terletak pada media Kotak Ajaib yang dibuat yaitu didesain menggunakan karton yang berukuran kecil 12 cm x 20 cm, kertas manila warna warni sedangkan penelitian yang akan dilakukan penelitian Kotak Cerita yaitu di desain menggunakan tripleks yang berukuran 30 cm x 40 cm, cet untuk bagian dalam dan kain flanel bagian luar covernya.

2. UNS-F.KIP jur. Pendidikan Fisika (2014) Penelitian ini Bertujuan untuk Mengembangkan Media Pembelajaran Dalam Bentuk Permainan Kotak dan Kartu Misterius (kokami) dengan Materi Pokok Tekanan Untuk SMP Kelas VIII. Dari Validasi Materi memberikan rata-rata penilaian 84,33% dan kelompok besar siswa diberikan rata-rata Penilaian 83,96%. Berdasarkan analisis data pada penelitian ini diperoleh kesimpulan bahwa hasil pengembangan Media Kokami kriterial sangat baik ditinjau dari aspek dan media. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu untuk keterlibatan siswa dengan media sedangkan perbedaan terletak pada Media Kotak dan Kartu Misterius (kokami) yang dibuat yaitu didesain menggunakan kertas manila warna warni yang berukuran kecil dan media Kotak dan Kartu Misterius (kokami) ada beberapa kotak kecil untuk permainan anak SMP Kelas VIII Sedangkan penelitian Media Kotak Cerita yang akan dilakukan penelitian yaitu untuk membantu SD di kelas III di desain menggunakan tripleks yang berukuran 30 cm x 40 cm, cet untuk bagian dalam dan kain flanel bagian luar covernya.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Wardoyo (2015) dengan judul “Pengembangan Media Kotak Cahaya pada pelajaran IPA Materi Sifat-Sifat Cahaya kelas 5 SDN”. Hasil bahwa persentase kelayakan media pembelajaran kotak cahaya menurut ahli materi dan ahli bahasa 99,4 % (sangat layak), ahli materi 90% (sangat layak) dan ahli media 86,9 % (sangat layak). Keefektifan media pembelajaran kotak cahaya diukur segi proses yang dapat dari tes hasil belajar yaitu (sangat efektif). Persamaan

penelitian ini dengan penelitian yang berupa perhatian siswa dengan media sedangkan perbedaan terletak pada media Kotak Cahaya yang dibuat yaitu didesain menggunakan kardus yang berukuran 20 cm x 25 cm, untuk bagian dalamnya berupa gambar berbentuk cahaya, dan bagian luar kotak kertas kado sedangkan penelitian yang akan dilakukan penelitian Kotak Cerita yaitu di desain menggunakan tripleks yang berukuran 30 cm x 40 cm, cet untuk bagian dalam dan kain flanel bagian luar covernya.

Dari beberapa penelitian pengembangan media di atas yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya dalam penelitian ini peneliti mengembangkan sebuah media pembelajaran Kotak Cerita yang sebelumnya belum pernah diteliti. Persamaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah sama-sama meningkatkan minat belajar siswa walaupun ada perbedaan nama-nama media, baik itu media kotak ajaib, media kokami dan media kotak cahaya. Sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu yang terlihat dari segi desain, materi, nama media, cara penggunaan media bahkan bentuk dari media itu sendiri. Pada penelitian pengembangan ini media didesain semenarik mungkin dengan warna yang menarik dan gambar sehingga media yang dikembangkan ini dapat meningkatkan minat belajar siswa.

2.2 Kajian Pustaka

2.2.1 Media Pembelajaran

Kata media berasal dari latin *medium* yang secara harfiah berarti 'tengah', 'pengantar'. Dalam bahasa arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.

Arsyad (2014:3) menyatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Artinya bahwa menurut Gerlach dan Ely yaitu media untuk membangun kondisi siswa yang kreatif dalam pengetahuan dan keterampilan dalam bentuk media.

Yopi (2013:37) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi secara efektif dan efisien. Artinya bahwa menurut Sartika, yopi media pembelajaran berperan sebagai perangsang belajar dapat menumbuhkan minat belajar sehingga siswa tidak merasa bosan dalam meraih tujuan-tujuan belajar.

Sutriman (2013:15), menyatakan bahwa dalam konteks pendidikan, media biasa disebut sebagai fasilitas pembelajaran yang membawa pesan kepada pembelajaran. Artinya bahwa menurut Wang Qiyun dan Cheung Wing Sum yaitu media sebagai bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio visual dan peralatannya, sehingga media dapat dimanipulasi, dilihat, dibaca, dan didengar.

Sutriman (2013:15) menyatakan bahwa media merupakan komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Artinya bahwa menurut Sutriman yaitu media pembelajaran dapat dikatakan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis, yang dapat digunakan untuk

menangkap memproses, dan penyusunan kembali informasi visual atau verbal.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sarana atau perantara dalam menyampaikan informasi atau pelajaran dari seseorang ke orang lain. Media juga merupakan salah satu yang dapat mempermudah seseorang dalam menyampaikan suatu keinginannya. Dalam pembelajaran media diartikan salah satu yang mempermudah guru dalam menyampaikan suatu materi. Tanpa penggunaan media tidak semua materi dapat dicermat oleh siswa, karena tanpa sarana media siswa akan sulit memahami materi yang disampaikan.

1. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Wati (2010: 10-11) mengemukakan beberapa fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu:

- a. Fungsi Atensi bahwa media visual yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.
- b. Fungsi Afektif bahwa Media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar.
- c. Fungsi Kognitif bahwa media visual terlihat memperlancar, pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

d. Fungsi Kompensatoris bahwa media pembelajaran untuk mengakomodasikan siswa yang lema, lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.

Azhar Arsyad (2011:36) menyatakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan minat, memberikan rangsangan kegiatan belajar kepada siswa, dan membawa pengaruh psikologi terhadap siswa. Artinya bahwa fungsi media di atas menekankan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan minat dan lebih mudah memahami materi yang disampaikan.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas maka disimpulkan fungsi media pembelajaran yaitu Membantu mengatasi lingkungan belajar, rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis untuk meningkatkan minat belajar siswa

2. Manfaat pembelajaran

Sutirman (2013:17) mengemukakan beberapa media pembelajaran dalam proses belajar yaitu:

Pembelajaran lebih menarik perhatian sehingga membutuhkan minat belajar siswa, Materi pembelajarn akan lebih mudah dipahami oleh siswa, Metode mengajar menjadi lebih variantif sehingga dapat mengurangi kebosanan belajar, Siswa lebih aktif melakukan kegiatan belajar. Artinya bahwa manfaat menurut Sutirman yaitu pembelajaran

lebih menari, mudah dipahami, siswa lebih aktif dalam kegiatan belajar sehingga dapat meningkatkan minat belajar dan mengurangi kebosanan dalam proses pembelajaran.

Daryanto (2010: 5-6) mengemukakan beberapa manfaat proses pembelajaran yaitu :

1. Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis.
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera.
3. Menimbulkan minat belajar, dan interaksi lebih langsung antara siswa dengan sumber belajar.

Artinya bahwa manfaat media menurut Daryanto yaitu untuk memperjelas penyajian pesan dan dapat meningkatkan minat belajar siswa. Dari pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari pendidik kepada siswa untuk meningkatkan minat belajar siswa

2.2.2 Kajian Media Kotak Cerita

2.2.2.1 Media Kotak Cerita

Kotak merupakan peti kecil tempat simpan barang perhiasan, barang kecil dan kotak juga bisa menjadi alat media yang di butuhkan oleh guru untuk menyampaikan materi terhadap siswa.

Cerita merupakan tuturan bagaimana terjadinya suatu peristiwa atau karangan yang menuturkan perbuatan, pengalaman kebahagiaan ,penderita orang

Dhieni (2008:63) Menyatakan bahwa Bercerita merupakan suatu kegiatan yang dilakukan seseorang secara lisan kepada orang lain dengan bantuan alat atau tanpa alat tentang apa yang harus disampaikan dalam bentuk pesan yang menyenangkan terhadap orang yang menyajikan cerita untuk menyampaikannya dengan menarik. Artinya bahwa cerita menurut Dhieni yaitu menyampaikan sebuah informasi dengan rasa menyenangkan dan menarik.

Bachir (2005:5) Menyatakan bahwa bercerita merupakan sesuatu yang mengisahkan tentang perbuatan atau sesuatu kejadian yang disampaikan secara lisan dengan tujuan membagikan pengalaman dan pengetahuan kepada orang lain. Artinya bahwa cerita menurut Bachir yaitu menceritakan tentang pengalaman kepada orang lain.

Sudjana (2007:68) menyatakan bahwa Media gambar yaitu sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar yang memberikan pengalaman kepada siswa untuk mendorong meningkatkan minat belajar, mempermudah konsep yang menarik menjadi lebih sederhana, konkret, mudah dipahami oleh siswa dan siswa lebih aktif melakukan kegiatan belajar.

Dilihat dari pendapat para ahli di atas tentang media kotak cerita dapat disimpulkan diantaranya adalah untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar, memudahkan guru untuk menyampaikan materi yang jelas.

Manfaat media kotak cerita Sanaky (2011: 4) Menyatakan bahwa media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran sebagai berikut :

1. Pengajaran lebih menarik perhatian pembelajaran sehingga dapat menumbuhkan minat belajar.
2. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa.
3. Metode pembelajaran tidak semata-mata hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata lisan, siswa tidak bosan, dan pendidik tidak kehabisan tenaga.
4. Pembelajaran lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari pengajar saja, tetapi juga aktivitas lain yang dilakukan seperti: mengamati, mendengarkan, melakukan, dan lain-lain.

Dilihat dari pendapat di atas tentang manfaat media. Maka dapat disimpulkan manfaat dari media kotak cerita diantaranya adalah untuk meningkatkan minat siswa dalam proses pembelajaran, memudahkan guru dalam menyampaikan materi, materi-materi yang disampaikan terarah dan siswa tidak merasa bosan ketika belajar.

2.2.2.2 Alat, Bahan Dan Langkah Pembuatan Media Kotak Cerita

- a. Alat bahan triplek ,kayu,gunting, pisau cater, Lem, Cat, Kain flannel



Gambar 2.1 Bentuk Kotak Cerita

Pada gambar media kotak cerita di atas menjelaskan setiap jari-jari kotak saya akan mencatumkan gambar yang ada di dalam subtema 4 pembelajaran ke-2.

b. Langkah-Langkah Pembuatan

Media kotak cerita ini dirancang terbuat dari bahan triplek , tripleks dibagi menjadi empat sisi dengan ukuran tinggi 30 cm, panjang 40 cm dan lebar 40 cm di satukan menjadi kubus, di luar kotak saya akan cet kotak dan memberi warna yang unik dan ada tulisan di luar kotak itu tentang kotak cerita bahanya dari kain flannel di dalam kotak cerita saya akan mencatumkan gambar yang ada di muatan materi tentang cuaca. Media ini bisa digunakan berulang-ulang kali dan bisa dibawa kemanapun selain itu bahannya juga kuat, media kotak cerita ini digunakan untuk kelompok kecil yang berjumlah sekitar 3-4 siswa. Media kotak cerita ini juga memiliki petunjuk penggunaan. Petunjuk penggunaan ini dapat memudahkan guru untuk mengoperasikan media tersebut. Dalam petunjuk penggunaan ini peneliti menggunakan bahasa yang sederhana yang memudahkan guru untuk memahami.

2.2.3 Minat Belajar

Minat Belajar merupakan Seseorang dalam melaksanakan kegiatan dipengaruhi dorongan oleh motif yang berasal dari dalam, dari luar Semakin besar dorongan untuk melaksanakan suatu kegiatan maka semakin keras usaha seseorang untuk mencapai keberhasilan yang diinginkannya dan dorongan yang paling kuat berasal dari individu yang disebut minat.

Surtinah (2004:16) Menyatakan bahwa Minat mempunyai peranan penting dalam dunia pendidikan, karena minat merupakan salah satu faktor yang memungkinkan siswa lebih konsentrasi, lebih semangat, menimbulkan perasaan gembira sehingga siswa tidak mudah bosan dan tidak mudah lupa dalam usahanya untuk belajar. Artinya bahwa menurut Surtinah bahwa minat yaitu faktor terpenting dalam menimbulkan perasaan siswa agar siswa tidak merasa bosan dalam belajar.

Lobby (1994:62) Menyatakan bahwa minat kecenderungan untuk merasa tertarik, dorongan untuk memperhatikan seseorang dan sesuatu barang atau kegiatan dalam bidang-bidang tertentu. Artinya bahwa minat yaitu suatu dorongan seseorang untuk kegiatan dalam bidang-bidang tertentu.

Susanto (2013:57) Menyatakan bahwa minat belajar siswa erat hubungan dengan kepribadian, motivasi, ekspresi, konsep diri, faktor keturunan yang pengaruh lingkungan. Artinya bahwa minat belajar yaitu hubungan erat siswa dengan kepribadian yang mengarah keturunan atau lingkungan.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa minat belajar adalah seseorang untuk memusatkan perhatiannya pada kegiatan belajar untuk mempelajari sesuatu mencapai belajar dan minat salah satu unsur yang diperlukan dalam aktivitas belajar memiliki harapan yang terpenting untuk meningkatkan minat belajar siswa.

Fungsi Minat dalam kegiatan belajar sangat diperlukan adanya minat. Hasil belajar akan menjadi optimal jika adanya minat yang tinggi pada diri siswa, makin tinggi minat belajar yang dimiliki siswa maka akan semakin bagus hasil belajar yang diperolehnya, jadi dengan minat yang tinggi dan kemampuan siswa melaksanakan, maka siswa akan senantiasa menentukan intensitas belajarnya. Misalnya seseorang siswa yang ingin mendapatkan hasil belajar yang tinggi dalam ujian/test/ulangan maka siswa tersebut akan sungguh-sungguh belajar. Sehubungan dengan hal diatas maka fungsi minat adalah: hal ini diterangkan oleh sadirman (2013:84) yang menyatakan beberapa fungsi minat sebagai berikut:

1. Mendorong manusia untuk bertindak sebagai penggerak yang melepaskan energi agar dapat menggerakkan setiap kegiatan yang akan dikerjakannya.
2. Menentukan arah perbuatan yakni kearah tujuan yang ingin di capai, dengan demikian minat memberikan arah dan kegiatan yang dilakukan sesuai dengan tujuan yang dicita-citakan.
3. Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan yang harus dikerjakan sesuai dengan apa yang di lakukan untuk kegiatan yang bermanfaat dengan kegiatan yang mendukung dalam pencapaian cita-cita tersebut. Artinya bahwa fungsi minat menurut Sadirman yaitu mendorong manusia untuk berbuat kearah tujuan yang ingin di capai manfaat dalam pencapaian cita-cita.

Gie (2014:29) Meyatakan beberapa fungsi minat dalam kaitannya dengan pelaksanaan proses belajar adalah

1. Minat melahirkan perhatian belajar siswa
2. Minat memudahkan tercapainya konsentrasi
3. Minat mencegah gangguan perhatian dari luar
4. Minat memperkuat pelekatnya bahan pelajaran dalam ingatan. Artinya bahwa fungsi minat menurut Gie yaitu minat belajar memudahkan siswa dalam proses belajar yang tercapainya. Dari pendapat beberapa ahli di atas dapat disimpulkan bahwa fungsi minat yaitu mendorong siswa kearah tujuan yang ingin di capai dan memberikan arah kegiatan yang dilakukan sesuai tujuan yang dicita-citakan.

2.2.4 Indikator Minat Belajar

Indikator adalah alat pembantau (sesuatu) yang dapat memberikan petunjuk atau keterangan kepada belajar siswa.

Djamarah (2002: 132) Menyatakan bahwa indikator minat belajar yaitu rasa suka/senang, pernyataan lebih menyukai, adanya rasa ketertarikan, kesadaran untuk belajar tanpa di suruh, berpartisipasi dalam aktivitas belajar, memberikan perhatian. Artinya bahwa indikator menurut Djamarah yaitu adanya nilai kesadaran siswa untuk belajar.

Slameto (2010: 180) beberapa indikator minat belajar yaitu: perasaan senang, ketertarikan, perhatian siswa, dan keterlibatan siswa. Dari beberapa definisi yang dikemukakan mengenai indicator minat belajar tersebut diatas, dalam penelitian ini menggunakan indikator minat yaitu:

a. Perasaan Senang

Perasaan senang yaitu Apabila seorang siswa memiliki perasaan senang terhadap pelajaran tertentu maka tidak akan ada rasa terpaksa untuk belajar. Contohnya yaitu senang mengikuti pelajaran, tidak ada perasaan bosan, dan hadir saat pelajaran.

b. Keterlibatan

Keterlibatan siswa yaitu ketertarikan seseorang akan obyek yang mengakibatkan orang tersebut senang dan tertarik untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan dari obyek tersebut. Contoh: aktif dalam diskusi, aktif bertanya, dan aktif menjawab pertanyaan dari guru

c. Ketertarikan

Ketertarikan yaitu Berhubungan dengan daya dorong siswa terhadap ketertarikan pada sesuatu benda maka kegiatan yang biasa berupa pengalaman afektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri. Contoh: antusias dalam mengikuti pelajaran, tidak menunda tugas dari guru.

d. Perhatian Siswa

Perhatian siswa merupakan Minat perhatian merupakan dua hal yang dianggap sama dalam penggunaan sehari-hari, perhatian siswa merupakan konsentrasi siswa terhadap pengamatan dan pengertian, dengan mengesampingkan yang lain. Siswa memiliki minat pada obyek tertentu maka dengan sendirinya akan memperhatikan obyek tersebut. Contoh: mendengarkan penjelasan guru dan mencatat materi. Artinya bahwa menurut Slameto yaitu adanya perasaan siswa untuk mendorong

belajar tanpa adasaterpaksauntukbelajar

Berdasarkan beberapa menurut para ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa indikator-indikator minat belajar meliputi adanya perasaan tertarik dan senang untuk belajar, adanya partisipasi aktif,adanya kecenderungan untuk memperhatikan dan konsentrasi yang besar, dimilikinyaperasaan positif dan kemauan belajar yang terus meningkat, adanya kenyamanan saatbelajar, dan dimilikinya kapasitas dalam membuat keputusan sekaitan dengan prosesbelajar yang dijalannya.

2.2.5 Pembelajaran Tematik

Pada hakikatnya pembelajaran adalah proses interaksi antara siswa dengan lingkungannya sehingga terjadi perubahan kearah yang lebih baik. Pembelajaran merupakan perpaduan dari dua aktivitas yaitu aktivitas mengajar dan belajar.Aktivitas mengajar menyangkut peranan seorang guru dalam konteks mengupayakan terciptanya jalinan komunikasi harmonis antara mengajar itu sendiri dengan belajar.

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang melibatkan beberapa pelajaran (bahkan lintas rumpun mata pelajaran) yang diikat dalam tema-tema tertentu.Pembelajaran ini melibatkan beberapa kompetensi dasar, minat belajar, dan indikator dari suatu mata pelajaran, Lebih lanjut perlu dipahami bahwa pelajaran tematik merupakan pembelajaran terpadu yang menekankan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, Siswa aktif terlibat dalam proses pembelajaran, pemberdayaan dalam memecahkan masalah, sehingga hal ini menumbuhkan kreativitas sesuai dengan potensi dan

kecenderungan mereka yang berbeda satu dengan yang lainnya. Sekaligus dengan diterapkannya pembelajaran tematik, siswa diharapkan dapat belajar dan bermain dengan kreativitas yang tinggi. Sebab dalam pembelajaran tematik, belajar tidak semata-mata mendorong siswa untuk mengetahui, tetapi belajar juga untuk melakukan hidup bersama.

Mamik (2004:6), menyatakan bahwa pembelajaran tematik merupakan satu usaha untuk mengintegrasikan pengetahuan, keterampilan, nilai, atau sikap pembelajaran, serta pemikiran yang kreatif dengan menggunakan tema. Artinya bahwa menurut Mamik yaitu pembelajaran tematik merupakan perpaduan beberapa muatan pembelajaran menjadi pembelajaran yang bermakna.

Subroto (2000:9) menyatakan bahwa pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang diawali dengan suatu tema tertentu yang mengaitkan dengan pokok bahasan lain, konsep tertentu dikaitkan dengan konsep lain yang dilakukan secara spontan atau direncanakan baik dalam satu bidang studi atau lebih dan dengan beragam pengalaman belajar sehingga pembelajaran menjadi semakin bermakna. Artinya bahwa menurut Subroto yaitu pembelajaran tematik merupakan usaha untuk menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna.

Prabowo (2002:2) Menyatakan bahwa pembelajaran tematik/terpadu adalah suatu proses pembelajaran dengan melibatkan atau mengkaitkan berbagai bidang studi. Pembelajaran terpadu, merupakan pendekatan proses pembelajaran yang memperhatikan dan menyesuaikan dengan tingkat

perkembangan anak didik. Artinya bahwa menurut Prabowo yaitu pembelajaran tematik adalah perpaduan dari beberapa muatan pembelajaran yang digabungkan agar pembelajaran lebih bermakna untuk siswa.

Sukmadinata (2004:197) Menyatakan bahwa pembelajaran tematik sebagai suatu model pembelajaran dengan fokus pada bahan ajaran. Artinya bahwa menurut Sukmandinata yaitu guru menginginkan siswa lebih aktif dibanding guru/pengajar.

Putri (2011:20) Menyatakan bahwa media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Artinya bahwa pengertian media menurut Schramm bahwa pembelajaran suatu teknologi pembawa pesan yang dapat di manfaatkan.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat ditegaskan bahwa pembelajaran tematik dilakukan dengan maksud sebagai upaya untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pendidikan, terutama untuk mengimbangi padatnya materi kurikulum. Disamping itu pembelajaran tematik akan memberi peluang pembelajaran terpadu yang lebih menekankan pada partisipasi/keterlibatan siswa dalam belajar. bahwa pembelajaran tematik atau pembelajaran atau pembelajaran terpadu adalah suatu sistem pembelajaran yang melibatkan dua atau lebih bidang studi dengan suatu tema yang sama, yang dapat lebih memberikan kesan mendalam bagi siswa sehingga kemampuan siswa memahami materi lebih meningkat.

Ciri-ciri Pembelajaran tematik memiliki ciri khas yang berbeda dengan pendekatan pembelajaran lainnya. Firdaus (2006:26) Menyatakan ciri-ciri pembelajaran tematik adalah sebagai berikut:

1. Aktif dan Berpusat pada Murid. Pembelajaran tematik berpusat pada murid (student centered), hal ini sesuai dengan pendekatan belajar yang modern yang lebih banyak menempatkan murid sebagai subjek belajar sedangkan guru lebih banyak berperan sebagai fasilitator yaitu memberikan kemudahan-kemudahan kepada murid untuk melakukan aktivitas belajar.
2. Memberikan pengalaman langsung, siswa dihadapkan pada sesuatu yang nyata (konkrit) sebagai dasar untuk memahami hal-hal yang lebih abstrak.
3. Pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas, Dalam pembelajaran tematik pemisahan antar mata pelajaran menjadi tidak begitu jelas.
4. Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran, Pembelajaran tematik menyajikan konsep-konsep dari berbagai mata pelajaran dalam satu proses pembelajaran. Dengan demikian siswa mampu memecahkan masalah-masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.
5. Bersifat fleksibel, Pembelajaran tematik bersifat luwes (fleksibel) dimana guru dapat mengaitkan bahan ajar dari satu mata pelajaran dengan mata pelajaran yang lainnya, bahkan mengaitkannya dengan kehidupan siswa dan keadaan lingkungan dimana siswa sekolah.

6. Hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan murid Murid diberi kesempatan untuk mengoptimalkan potensi yang dimilikinya sesuai dengan minat dan kebutuhannya.
7. Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan (joyfull learning).

Berdasarkan ciri-ciri pembelajaran tematik menurut Firdaus dapat disimpulkan ciri-ciri pembelajaran tematik yaitu Pembelajaran tematik berpusat pada murid, menyajikan konsep-konsep dari berbagai mata pelajaran dalam satu proses pembelajaran. Pembelajaran tematik bersifat luwes (fleksibel) dimana guru dapat mengaitkan bahan ajar dari satu mata pelajaran dengan mata pelajaran yang lainnya, bahkan mengaitkannya dengan kehidupan murid dan keadaan lingkungan dimana sekolah dan murid berada.

2.2.6 Pembelajaran Tematik dengan Kotak Cerita

Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran terpadu yang menekankan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, Siswa aktif terlibat dalam proses pembelajaran dan pemberdayaan dalam memecahkan masalah, sehingga hal ini menumbuhkan kreativitas sesuai dengan potensi dan kecenderungan mereka yang berbeda satu dengan yang lainnya.

Prabowo (2002:2) Menyatakan bahwa pembelajaran tematik/terpadu adalah suatu proses pembelajaran dengan melibatkan atau mengkaitkan berbagai bidang studi, Pembelajaran terpadu merupakan pendekatan proses

pembelajaran yang memperhatikan dan menyesuaikan dengan tingkat perkembangan siswa.

Sudjana (2017: 68) Menyatakan bahwa media Kotak Cerita Bergambar yaitu sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar yang memberikan pengalaman kepada siswa untuk mendorong meningkatkan minat belajar, mempermudah konsep yang menarik menjadi lebih sederhana, konkret, mudah dipahami oleh siswa dan siswa lebih aktif melakukan kegiatan belajar.

Berdasarkan beberapa menurut para ahli di atas tentang pembelajaran tematik dengan kotak cerita maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik yaitu pembelajaran terpadu yang melibatkan beberapa pelajaran yang diikat dalam tema-tema tertentu dan suatu model pembelajaran dengan fokus pada bahan ajaran dan media kotak cerita untuk membantu siswa dalam menyelesaikan pembelajaran tematik agar mempermudah siswa belajar dan siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran.

2.2.7 Pembahasan Materi Tema 5 Sub Tema 4 Pembelajaran 2

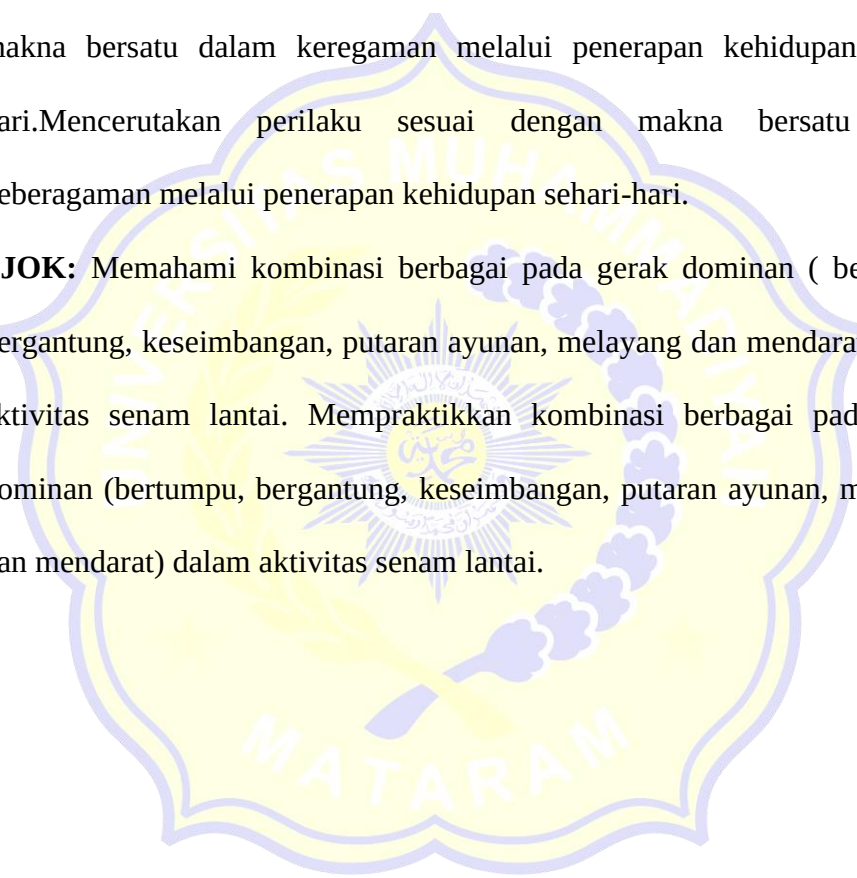
Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang menggabungkan atau mengaitkan beberapan mata pelajaran ke dalam satu tema. Pada tema 5 sub tema 4 pembelajaran ke 2 materi cuaca, musim, dan iklim memuat 3 mata pelajaran yaitu mata pelajaran Bahasa Indonesia, matematika dan Sbdp. Berikut materi dimasing-masing muatan mata pelajaran tersebut:

Bahasa Indonesia: Menggali informasi tentang perubahan cuaca dan pengaruhnya terhadap kehidupan manusia yang disajikan dalam bentuk

lisan, tulis, dan visual. Menyajikan hasil penggalan informasi tentang konsep perubahan cuaca dan pengaruh terhadap kehidupan manusia dalam bentuk tulis menggunakan kosa kata baku dan kalimat efektif.

PKn: Mensyukuri makna bersatu dalam keberagaman di lingkungan sekitar sebagai anugra Tuhan Yang Maha Esa. Menampilkan sikap kerja sama sebagai wujud bersatu dalam keberagaman di lingkungan sekitar. Memahami makna bersatu dalam keberagaman melalui penerapan kehidupan sehari-hari. Menceritakan perilaku sesuai dengan makna bersatu dalam keberagaman melalui penerapan kehidupan sehari-hari.

PJOK: Memahami kombinasi berbagai gerak dominan (bertumpu, bergantung, keseimbangan, putaran ayunan, melayang dan mendarat) dalam aktivitas senam lantai. Mempraktikkan kombinasi berbagai gerak dominan (bertumpu, bergantung, keseimbangan, putaran ayunan, melayang dan mendarat) dalam aktivitas senam lantai.

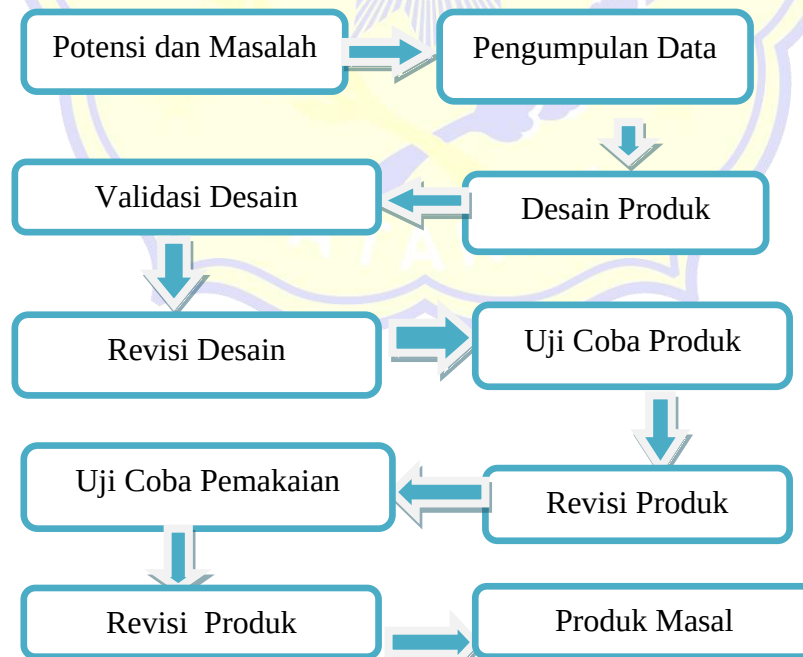


BAB III

METODE PENGEMBANGAN

3.1 Model Pengembangan

Model dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan atau disebut juga *Research and Development (R&D)*. *Research and Development (R&D)* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan suatu produk tersebut (Sugiyono 2017:297). Adapun langkah- langkah dalam penelitian ini adalah 1) potensi masalah 2) pengumpulan data 3) Desain produk 4) Validasi desain 5) revisi desain 6) ujicoba produk 7) revisi produk 8) uji coba pemakaian 9) revisi produk 10) produksi masal. Adapun penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti dalam penelitian pengembangan ini menggunakan desain yang di adaptasi dari *Borg and Gall* sebagai berikut :



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

3.2 Prosedur Pengembangan

Langkah-langkah penelitian dan pengembangan *Research and Development* (R&D) sebagai berikut:

1. Potensi masalah

Penelitian yang akan dilaksanakan dapat berasal dari potensi atau masalah disekitar kita. Potensi atau masalah yang ada selanjutnya menjadi dasar untuk merancang model pengembangan yang efektif. Data tentang potensi dan masalah yang tidak ada harus dicari sendiri, tetapi dapat berdasarkan pada laporan penelitian orang lain, atau dokumentasi laporan kegiatan dari perorangan atau instansi tertentu yang tentunya diharapkan masih relevan.

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

2. Mengumpulkan Data

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

tergantung sepenuhnya pada permasalahan dan ketelitian tujuan yang ingin dicapai.

Setelah mengumpulkan potensi dan masalah, selanjutnya dapat mengumpulkan berbagai informasi yang didapat dari observasi, wawancara, dan studi pustaka yang berhubungan dengan penelitian. Penelitian disini mengambil subjek penelitian yaitu siswa kelas III SD Negeri 3 Batu Kumbang untuk itu peneliti melakukan observasi di sekolah dasar tersebut. Selain itu peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas III di sekolah tersebut. Untuk mendukung penelitian ini, peneliti mengumpulkan kajian-kajian pustaka untuk dijadikan landasan pengembangan.

3. Desain produk

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

4. Validasi desain

Validasi desain merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk baru secara rasional akan lebih efektif daripada produk lama (dalam hal ini belum sampai ke fakta lapangan). Validasi produk dapat dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk baru tersebut, sehingga selanjutnya dapat diketahui kelemahan dan kekuatannya dan perbaikan yang diperlukan.

5. Revisi desain

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

6. Uji coba produk

Uji coba tahap awal dilakukan dengan simulasi penggunaan model yang baru. Setelah disimulasikan, produk penelitian dapat diujicobakan pada kelompok yang terbatas. Pengujian dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan informasi apakah model baru tersebut efektif sesuai dengan tujuan yang diinginkan.

7. Revisi produk

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

8. Uji Coba Pemakaian

Setelah pengujian terhadap produk berhasil dan mungkin ada revisi yang tidak terlalu terpenting. Maka selanjutnya produk/metode baru tersebut diterapkan dalam lingkup yang luas. Dalam operasinya, metode baru tersebut tetap harus dinilai kekurangan atau hambatan yang muncul guna perbaikan lebih lanjut.

9. Revisi Produk

Revisi produk ini dilakukan, apabila dalam pemakaian di lingkup yang lebih luas terhadap kekurangan dan kelemahan. Dalam uji coba pemakaian, sebaiknya pembuatan produk selalu mengevaluasi bagaimana kinerja produk sehingga dapat digunakan untuk menyempurnaan dan pembuatan produk baru lagi.

10. Produk Masal

Pembuatan produk masal ini dilakukan yang telah diuji cobakan dinyatakan efektif dan layak untuk diproduksi masal.

3.3 Uji Coba Produk

3.3.1 Desain uji coba

Uji coba produk yang peneliti kembangkan dilakukan untuk mengetahui tingkat kevalidan, kepraktisan dan keefektifan media pembelajaran Kotak cerita yang telah di kembangkan. Oleh karena itu, hasil pengembangan media pembelajaran Kotak cerita akan diuji kevalidan, kepraktisan dan keefektifan.

Dalam tahap kevalidan, kepraktisan dan keefektifan dilakukan beberapa ujicoba, yaitu (1) tahap validasi oleh ahli media (2) validasi oleh ahli materi (3) validasi oleh guru (4) uji coba terbatas (5) ujicoba lapangan

3.3.2 Subjek Uji Coba

Uji coba adalah siswa kelas III A sebagai uji coba lapangan SDN III Batu Kumbung yang berjumlah 18 siswa, dan sebagai uji coba terbatas adalah kelas III A di SDN III Batu Kumbung berjumlah 7 orang siswa. Penelitian ini dilaksanakan di bulan April 2021.

3.4 Jenis Data

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

1. Data Kualitatif

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

2. Data Kuantitatif

Data kuantitatif yaitu data yang berupa skor penilaian dari produk yang dikembangkan oleh validator dan skor lembar penilaian siswa dan nilai angket minat belajar. Data kuantitatif ini yang dijadikan penentuan kualitas yang dikembangkan dan angket minat belajar.

3.5 Metode Pengumpulan Data

Instrumen pengambilan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar penilaian mengenai kelayakan kotak cerita sebagai sumber belajar. Instrumen tersebut disusun untuk mengetahui kualitas sumber belajar yang telah dikembangkan. Instrumen pengambilan data dalam penelitian ini terdiri dari lembar penilaian yang berupa validasi dari ahli media, ahli materi, angket respon guru dan angket respon siswa terhadap media pembelajaran kotak cerita pada konsep pembelajaran pada tema 5 cuaca siswa kelas III SDN 3 Batu Kumbung yaitu sebagai berikut:

1) Wawancara

Wawancara adalah tahap untuk memperoleh data awal dalam penelitian (Widiyoko, 2019:153). Tujuan dari wawancara ini adalah untuk mendapatkan informasi, atau terkait dengan masalah-masalah yang dihadapi oleh guru dalam proses pembelajaran. Wawancara ini dilakukan peneliti pada guru kelas III SDN 3 Batu Kumbung. Pada tahap wawancara guru melakukan penilaian dan memberikan masukan berupa saran/kritikan sebagai perbaikan proses pembelajaran. Wawancara guru untuk memperkuat data penelitian sesuai dengan kebutuhan.

2) Kuesioner (Angket)

Angket adalah beberapa pertanyaan/ Pernyataan tertulis yang dipakai untuk mendapatkan informasi mengenai data, terkait pendapat/komentar siswa, validator ahli media dan validator ahli materi terhadap proses pembelajaran dengan menggunakan media kotak cerita. Dengan ini juga kita akan mengetahui hasil minat siswa dalam belajar dengan menggunakan media kotak cerita.

3) Dokumentasi

Dokumentasi adalah segala kegiatan berlangsung, baik dari awal penelitian sampai pada hasil akhir yang dihasilkan dalam penelitian tersebut. seperti dokumentasi kegiatan belajar, bahan ajar, siswa, guru dan sebagainya.

3.6 Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pada penelitian ini yaitu lembar validasi berupa angket berdasarkan *skala likert* untuk mengukur sikap, pendapat seseorang atau sekelompok orang terhadap potensi dan permasalahan suatu objek, rancangan suatu objek, rancangan suatu produk, proses membuat produk, dan produk yang telah dikembangkan.

Adapun instrumen pengumpulan data pada penelitian ini adalah :

1. Lembar Validasi

a. Lembar angket Validasi Ahli Media

Validasi Media dilakukan untuk menilai kemenarikan dan keunikan media yang dikembangkan berdasarkan karakter siswa SD

seperti kemenarikan gambar, warna, desain dan dll. Validasi ahli media diberikan kepada dosen atau guru yang ahli media. Pengisi angket diberikan *chek list* (✓) pada kolom yang sudah disediakan dengan kriteria penilaian dibawah ini.

Tabel 3.1 Kisi-kisi angket penilaian ahli media

No.	Kriteria	Indikator	Nomor pernyataan
1.	Tampilan	1. Kombinasi warna pada media menarik	1
		2. Materi dengan media yang digunakan sesuai	2,3
		3. Kemenarikan kartu gambar pada media kotak cerita sesuai dengan KD dan Indikator	4
		4. Kejelasan media kotak cerita dengan tujuan pembelajaran	5
		5. Keterkaitan media dengan kehidupan nyata	6
2.	Teks	1. Teks dapat dibaca dengan baik	7
3.		2. Ukuran media	8
		3. Bentuk media	9
4.		Media bersifat aman dan mudah digunakan	10
		Media praktis	11
		Media bermanfaat bagi proses pembelajaran	12
5.		Media membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran	13
			14
Jumlah pernyataan			14

Kriteria skor validasi Ahli Media

No.	Keterangan	Skor
1.	Sangat Baik	4
2.	Baik	3
3.	Cukup Baik	2
4.	Kurang Baik	1

(Sumber: Arikunto, 2010)

b. Lembar angket validasi Ahli Materi

Validasi Materi diberikan kepada satu dosen atau guru ahli materi. Validasi ahli materi berisis tentang kesesuaian materi dengan media, kesesuaian materi dengan SK/KD yang semua cakupannya ada di perangkat pembelajaran yaitu RPP. Pengisian angket dengan memberikan *chek list* (✓) pada kolom yang sudah disediakan dengan kriteria penilaian dibawah ini.

Tabel 3.2 Kisi-kisi angket penilaian ahli materi

No.	Kriteria	Indikator	No Pernyataan
1.	Kelayakan penyajian	Materi logis	1
		Gambar tersusun sistematis	2
2.	Kesesuai dengan KD dan Indikator	Materi sesuai dengan KD, Indikator dan kurikulum	3,4,5
4.	Kemudahan	Media sesuai dengan konsep materi tema 5 sub tema 4 pembelajaran 2	6
		Bahasa yang digunakan mudah dipahami	7
		Penyajian materi dapat meningkatkan minat belajar siswa	8
5.	Kelayakan bahasa dengan gambar	Kesesuaian gambar	9
6.	Keseuaian materi dengan tujuan pembelajaran	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran	10
7.	Tujuan pembelajaran mudah dipahami	Kemudahan siswa memahami tujuan pembelajaran	11
8.	Ilustrasi	Ketetapan penjelsan/urain yang digunakan dengan materi	12
		Media tidak mengandung unsu nilai-nilai negativ	13
Jumlah pernyataan			13

Kriteria skor validasi Ahli Materi

No.	Keterangan	Skor
1.	Sangat Baik	4
2.	Baik	3
3.	Cukup Baik	2
4.	Kurang Baik	1

(Sumber: Arikunto, 2010).

c. Angket Validasi untuk Praktisi (guru)

Lembar validasi angket untuk Praktisi digunakan memperoleh penilaian dalam segi media dan materi secara keseluruhan, yang meliputi tampilan atau bentuk media dan pemilihan bahan serta materi dari media. Masukan dari guru berupa komentar, kritik dan saran akan dijadikan bahan pertimbangan dalam revisi dan perbaikan produk media yang sedang dikembangkan.

Adapun kisi-kisi instrumen angket penilaian oleh Praktisi (guru) adalah sebagai berikut:

Tabel 3.3 Kisi-kisi Angket Validasi untuk Praktisi (guru)

No	Kriteria	Indikator	Nomor pernyataan
1.	Tampilan	1. Kombinasi warna pada media menarik	1
		2. Materi dengan media yang digunakan sesuai	2,3
		3. Kemanarikan kartu gambar pada media kotak cerita sesuai dengan KD dan Indikator	4
		4. Kejelasan media dengan tujuan pembelajaran	5
		5. Keterkaitan media dengan kehidupan nyata	6
2.	Teks	6. Teks dapat dibaca dengan baik	7
3.		7. Ukuran media	8
		8. Bentuk media	9
4.		Media bersifat aman dan mudah digunakan	10
		Media praktis	11
		Media bermanfaat bagi proses pembelajaran	12
5.		Media membentuk guru dan siswa dalam proses pembelajaran	13
		Media membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran	14
Jumlah pernyataan			14

Kriteria skor validasi guru

No.	Keterangan	Skor
1.	Sangat Valid	4
2.	Valid	3
3.	Tidak Valid	2
4.	Sangat Tidak Valid	1

(Sumber: Arikunto, 2010).

2. Lembar angket respon siswa

Angket siswa dilakukan untuk mengetahui kesesuaian format dan bagian-bagian yang ditetapkan dengan media kotak cerita yang di rancang. Pengisian angket respon siswa dengan memberikan *chek list* (✓) pada kolom yang sudah di sediakan.

Tabel 3.4 Kisi-kisi angket respon siswa

No	Aspek	Pernyataan	Nomor Instrumen
1	Media	Warna media kotak cerita ini sangat menarik dan bahan mudah didapatkan	1,4
		Menurut saya bentuk media kotak cerita sangat bagus dan meningkatkan minat dalam belajar	2,3
2	Materi	Materi yang diberikan sesuai dengan kemampuan saya	9
		Media kotak cerita ini membuat saya lebih paham tentang materi pembelajaran tematik	11
3	Penggunaan dalam Pembelajaran	Media kotak cerita ini sangat mudah digunakan dalam proses pembelajaran	5
		Saya sangat senang belajar menggunakan media kotak cerita	6
		Media kotak cerita tidak membosankan dan juga membantu saya dalam proses pembelajaran di dalam kelas	7,8
		Dengan menggunakan media kotak cerita menurut saya pembelajaran ini lebih mudah, menyenangkan dan saya semangat untuk belajar	10,12,13
Jumlah			13

Kriteria skor Angket Respon Siswa

No.	Keterangan	Skor
1.	Sangat Setuju	4
2.	Setuju	3
3.	Tidak Setuju	2
4.	Sangat Tidak Setuju	1

(Sumber: Arikunto, 2010).

3. Lembar Minat Belajar

Angket Minat sesuai dengan indikator minat belajar, keinginan berhasil dalam belajar, penghargaan dalam belajar, proses pembelajaran yang menarik, lingkungan yang kondusif dalam pembelajaran, dorongan dalam belajar. Lembar angket Minat untuk mengetahui minat belajar terhadap siswa. Pengisian angket dengan memberikan *chek list* (✓) pada kolom yang sudah disediakan dengan kriterial penilaian dibawah ini.

Tabel 3.5 Lembar Angket Minat Belajar

No	Indikator	Pernyataan	1
1.	Keinginan berhasil dalam belajar	Saya ingin pintar dalam belajar	2
		Saya ingin berhasil dalam mencapai cita-cita di masa depan	3
		Saya selalu memperhatikan guru pada saat pembelajaran berlangsung	4
2.	Penghargaan dalam belajar	Saya senang ketika dikatakan pintar oleh guru	5
		Saya merasa semangat belajar ketika diberikan hadiah oleh guru	6
1.	Proses pembelajaran yang menarik	Sayamerasabiasa-biasa saja ketika pembelajaran tidak menarik	7
		Saya merasa semangat belajar ketika menggunakan media yang menarik	8
2.	Lingkungan yang kondusif dalam pembelajaran	Saya merasa terganggu dengan ruangan yang kotor ketika belajar	9
		Saya merasa lebih tenang dengan ruangan kelas yang hening ketika belajar	10
		Saya merasa nyaman dengan ruangan yang bersih ketika belajar	11
		Saya merasa terganggu dengan adanya teman yang ribut di ruangan kelas ketika belajar	12

1.	Dorongan dalam belajar	Saya merasa senang ketika diberi nasehat oleh orang tua	13
		Saya merasa senang ketika diberi nasehat oleh guru	14
		Saya merasa semangat belajar jika diberikan hadiah	
		Saya merasa senang memiliki sahabat baik yang selalu menasehati	15
Pernyataan			15

	Keterangan	skor
1.	Sangat sering	4
2.	Sering	3
3.	Kurang	2
4.	Tidak Pernah	1

3.7 Metode Analisa Data

Analisis yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini menggunakan beberapa tehnik yaitu:

1. Analisis data validasi ahli media dan materi ini untuk mengetahui hasil pengumpulan data yang diperoleh dari evaluasi para ahli validator ahli media dan materi melalui angket. Untuk mengetahui tingkat kevalidan maka data kualitatif dianalisis dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor ideal}} \times 100 \%$$

Untuk menghitung nilai rata-rata

$$V = \frac{S}{n}$$

Keterangan

P = Presentase Kepraktisan

S = jumlah skor keseluruhan validator

N = jumlah validator

Tabel 3.6 Penilaian Tanggapan Ahli Media dan Materi

Persentase (%)	Angka	Keterangan
$78 < P \leq 100$	4	Sangat
$51 < P \leq 78$	3	Valid
$25 < P \leq 51$	2	Tidak Valid
$0 < P \leq 25$	1	Sangat Tidak Valid

(Sumber: Arikunto, 2010).

Berdasarkan analisis kepratisan di atas, media pembelajaran yang dihasilkan dapat dikatakan praktis apabila minat angket respon siswa memenuhi kriteria minimal praktis.

2. Analisis Kepratisan Media

Analisis data untuk angket respon siswa

Data respon siswa tentang media kotak cerita yang digunakan diperoleh dari angket yang telah dibagikan kepada siswa. Skor penilaian yang digunakan yaitu : (1) sangat tidak setuju (2) tidak setuju (3) setuju (4) sangat setuju.

Persentase tanggapan siswa dapat dihitung dengan menggunakan persamaan sebagai berikut :

$$Y = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

Y : angka persentase

f : frekuensi siswa yang menjawab

N: jumlah siswa keseluruhannya

Untuk menghitung nilai rata-rata

$$V = \frac{s}{n}$$

Keterangan

P = Presentase Kepraktisan

S = jumlah skor keseluruhan siswa

N = jumlah siswa

Tabel 3.7 Penilaian Presentase Respon Siswa

Persentase (%)	Angka	Keterangan
$78 < P \leq 100$	4	Sangat praktis
$57 < P \leq 78$	3	Pratis
$25 < P \leq 57$	2	Tidak praktis
$0 < P \leq 25$	1	Sangat Tidak praktis

(Sumber Arikunto, 2010).

3. Angket respon/tanggapan guru

Data respon guru tentang media kotak cerita yang digunakan pada kegiatan pembelajaran diperoleh dari lembar pengamatan yang telah diisi oleh guru. Skor penilaian yang digunakan yaitu : (1) tidak dikerjakan (2) bila dikerjakan tapi kurang (3) bila dikerjakan dengan baik (4) bila dikerjakan dengan sangat baik.

Presentase tanggapan guru dapat dihitung dengan menggunakan persamaan sebagai berikut :

$$P = \frac{\text{skoryangdiperoleh}}{\text{skorideal}} \times 100 \%$$

4. Analisis Keefektifan Media

Persamaan mencari nilai n gain

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

Untuk mengetahui besarnya peningkatan pada minat belajar siswa digunakan persamaan nilai gain. Nilai gain skor diperoleh berdasarkan perhitungan terhadap data angket minat siswa dengan rumus gain yang kemudian diklasifikasikan dengan kriteria Gain Skor ternormalitas Menurut Hake (Sari, 2018: 37), disajikan pada Tabel berikut:

Tabel 3.8 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	$G < 0,3$

Sementara, pembahasan kategori perolehan N-gain dalam bentuk (%) dapat mengacu pada tabel 3.9.

Tabel 3. Perolehan N-gain dalam bentuk (%)

Presentasi (%)	Kategori
<20	Tidak Efektif
20-40	Kurang Efektif
40-60	Cukup Efektif
60-80	Efektif
>80	Sangat Efektif