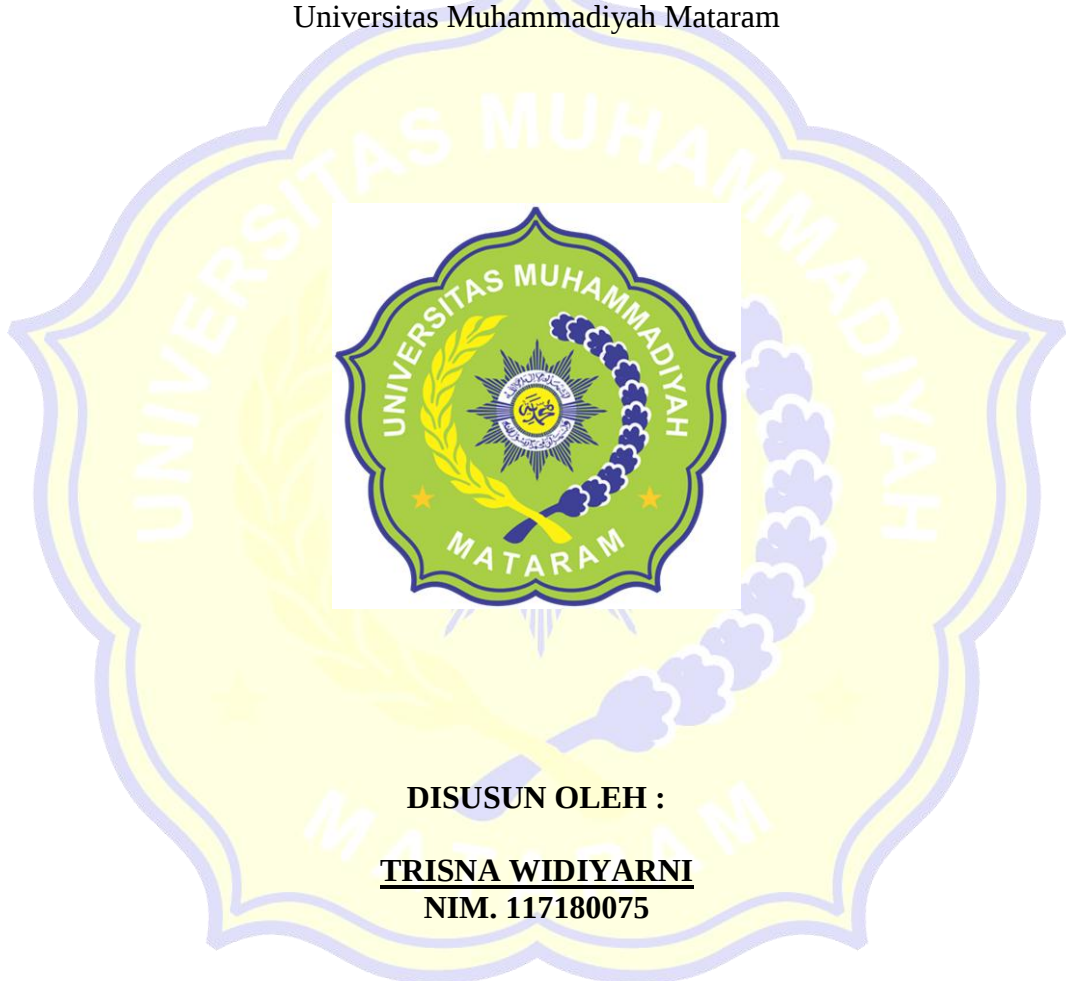


SKRIPSI

PENGEMBANGAN MEDIA TAKESYI (PETA KERAGAMAN SUKU BUDAYA INDONESIA) UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA TEMA 7 KELAS IV

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Penulisan Skripsi Sarjana
Strata Satu (S1) Pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Mataram



DISUSUN OLEH :

TRISNA WIDIYARNI

NIM. 117180075

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

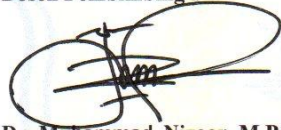
HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA TAKESYI (PETA KERAGAMAN SUKU
BUDAYA INDONESIA) UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR
SISWA TEMA 7 KELAS IV**

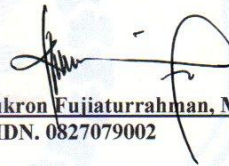
Telah memenuhi syarat dan disetujui
Pada tanggal, 07 Agustus 2021

Dosen Pembimbing I



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

Dosen Pembimbing II



Sukron Fujiaturrahman, M.Pd
NIDN. 0827079002

Menyetujui:

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR (PGSD)
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Ketua Program Studi,**



Haifaturrahmah, M.Pd
NIDN. 0804048501

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA TAKESYI (PETA KERAGAMAN SUKU
BUDAYA INDONESIA) UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR
SISWA TEMA 7 KELAS IV**

Skrripsi atas nama Trisna Widiyarni telah dipertahankan di depan dosen penguji
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Mataram

Sabtu, 07 Agustus 2021

Dosen Penguji

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

(Ketua)



2. Haifaturrahmah, M.Pd
NIDN.0804048501

(Penguji I)



3. Svafruddin Muhdar, M.Pd
NIDN. 0813078701

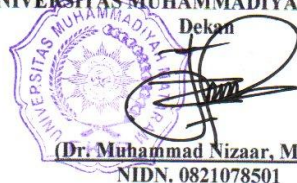
(Penguji II)



Mengesahkan :

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

Dekan


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

SURAT 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 : Trisna Widiyarni

Nim : 117180075

Alamat : Dusun Tolot-Tolot, Desa Gapura, Kecamatan Pujut

Memang benar Skripsi yang berjudul Pengembangan Media TAKESYI (Peta Keragaman Suku Budaya Indonesia) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa tema 7 Kelas IV adalah hasil karya sendiri dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik ditempat manapun.

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

Jika di kemudian hari pernyataan saya terbukti tidak benar, saya siap mempertanggung jawabkannya, termasuk bersedia meninggalkan gelar kesarjanaan yang saya peroleh.

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

Mataram, 07 Agustus 2021

Yang membuat pernyataan,



Trisna Widiyarni
NIM 117180075



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 : Trisna Widiyarni
NIM : 117180075
Tempat/Tgl Lahir : Tolot - Tolot, 17 Desember 1998
Program Studi : P6SD
Fakultas : FKIP
No. Hp/Email : 081.937.183.056 / trisnawidiyarni123@gmail.com
Judul Penelitian : -

Pengembangan Media TAKESYI (Peta keragaman suku Budaya Indonesia)
untuk meningkatkan motivasi belajar siswa Tema 7 kelas IV

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 : 3 September 2021

Penulis



Trisna Widiyarni
NIM. 117180075

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 : Trisna widiyarni
NIM : 117180075
Tempat/Tgl Lahir : Tolot-tolot, 17 Desember 1998
Program Studi : PESD
Fakultas : FKIP
No. Hp/Email : 081937183056 / trisnawidiyarni123@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 TAKESYI (Peta keragaman suku Budaya Indonesia)
Untuk Meningkatkan motivasi belajar Siswa sma 7 kelas IV

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 : 3 September

Penulis



Trisna widiyarni
NIM. 117180075

Mengetahui,
Kepala UPT Perpustakaan UMMAT



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

MOTTO

“ Kami rela Allah membagikan ilmu untuk kami dan membagikan harta untuk musuh kami. Harta akan binasa dalam waktu singkat dan ilmu akan abadi dan tidak akan musnah “

(Ali bin Abi Thalib)



PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmanirahim

Alhamdulillahillobilalamin segala puji ku ucapkan atas taufik serta karunia yang Allah Subhanahu wa Taala berikan. Kemudian tidak lupa kita ucapkan sholawat serta salam kepada Baginda Nabi Muhammad Shallallahu Alaihi wasallam, berkat perjuangan Beliau sampai sekarang kita bisa merasakan nikmatnya. Semoaga kita semua termasuk dalam golongan umatnya Beliau diakhir kelak, Aamiin ya Robalaalamiin.

Karya ini saya persembahkan untuk orang-orang tersayang yang selalu mendampingi perjuangan, dari awal dan sampai pada terakhir saya bisa menyelesaikannya.

1. Teruntuk kedua orang tuaku tercinta Bapak Junardi dan Ibu Indra rama yanda dan adek saya Oktan abdi saputra yang telah menjadi motivator terhebat, sumber penyemangat hidup saya dan tidak pernah bosan mendoakan saya, membimbing, menyayangi, mencintai serta tidak pernah letih berjuang untuk membiayai hidup dan pendidikan saya. Mereka rela bekerja keras, banting tulang demi untuk membiayai saya untuk menempuh pendidikan. Terimakasih atas semua pengorbanan, cinta dan kasih sayang yang mampu membuat saya sampai pada titik ini.
2. Dan untuk keluarga besarku, trimakasih atas segala dukungan dan saran kepada saya yang tak pernah henti- hentinya. Tanpa dukungan dari mereka mungkin aku belum bisa menjadi apa-apa .

3. Teruntuk kakak-kakak, adik-adik dan teman-temanku tercinta, Lendy agus irawan, Oktavia selastia komalasari, Radita nadia sakila, Linda lidiawati, Titik hariani, Suciati, Kiki Anisofia, Arpiatun, dan Nara Wita Wiwit Sorenggani terimakasih karena sudah sering memotivasiku , doa dan selalu membantuku untuk meraih cita-cita. Berkat motivasi kalian semua, aku tidak bisa sampai pada titik sekarang ini, Kalian memang baik dan hebat.
4. Teruntuk para guru dan dosen-dosenku tercinta yang selalu membimbing, mendidik dan mengajarkan saya. Terimakasih untuk jasa-jasa nya selama ini yang tidak mampu terbalaskan. Ilmu yang kalian berikan tak akan terhenti dan insyaALLAH akan tersalurkan pada generasi selanjutnya.
5. Kampus hijau dan almamater kebanggaanku Universitas Muhammadiyah Mataram.

Semoga apa yang saya peroleh selama kuliah di Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram bisa bermanfaat bagi saya pribadi dan . Disini Penulis masih belum sempurna dari kesempurnaan.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kita panjatkan kehadiran Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan ridho- Nya, sehingga skripsi *Pengembangan media TAKESYI (Peta Keragaman Suku Budaya Indonesia Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Tema 7 Kelas IV* dapat terselesaikan tepat pada waktunya. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan studi Strata Satu (S-1) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan Daerah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram.

Penulis menyadari bahwa selesainya skripsi ini atas bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis seyogyanya mengucapkan terima kasih mendalam kepada:

1. Bapak Dr. H. Arsyad Abdul Gani, M.Pd sebagai Rektor UMMAT
2. Dr. Muhammad. Nizaar, M.Pd.Si sebagai Dekan FKIP UMMAT
3. Ibu Haifaturrahmah, M.Pd. sebagai Ketua Prodi
4. Dr. Muhammad. Nizaar, M.Pd.Si sebagai Dosen Pembimbing I
5. Sukron Fujiaturrahman, M.Pd. sebagai Dosen Pembimbing II, dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan namanya satu persatu yang juga telah memberi kontribusi memperlancar penyelesaiannya skripsi ini.

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

Mataram, 07 Agustus 2021
Penulis,

Trisna Widiyarni
Nim 117180075

Trisna Widiyarni. 117180075. **Pengembangan Media TAKESYI (Peta Keragaman Suku Budaya Indonesia) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Tema 7 Kelas IV.** Skripsi. Mataram: Universitas Muhammadiyah Mataram.

Pembimbing 1: Dr. Muhammad Nizaar , M.Pd.Si

Pembimbing 2: Sukron Fujiaturrahman, M.Pd

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media TAKESYI (Peta Keragaman Suku Budaya Indonesia) untuk meningkatkan motivasi belajar siswa Tema 7 Kelas IV yang valid, praktis dan efektif. Jenis penelitian yang digunakan adalah R&D (*Research & Development*) dan menggunakan Model Pengembangan Model *Borg & Gall*. Pada Penelitian Pengembangan ini uji terbatas dilaksanakan di kelas V dan tahap uji lapangan dilaksanakan di kelas IV SDN Tempit sebagai uji kepraktisan dan keefektifan produk. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kevalidan Lembar Kerja Siswa diperoleh skor rata-rata dari 2 validator ahli dan 3 validator praktisi yaitu .Validasi materi 88,5% (sangat valid) dan validasi media 89,6 % (sangat valid). Untuk angket respon siswa uji coba terbatas diperoleh nilai rata-rata 89,7% (Sangat Praktis) dan angket respon siswa uji lapangan mendapat nilai rata-rata 89,1% (Sangat Praktis). Selain itu Kepraktisan media TAKESYI dapat dilihat dari keterlaksanaan pembelajaran yang diamati dari lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran dan diperoleh data yaitu 87% pada kategori sangat baik. Kefektifan media TAKESYI dilihat dari angket motivasi belajar siswa yang diberikan kepada siswa uji lapangan yaitu kelas IV SDN Tempit dan diperoleh nilai rata-rata persentase N-gain 0,78 pada kriteria tinggi. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa media TAKESYI (Peta Keragaman Suku Budaya Indonesia) yang dikembangkan valid, praktis dan efektif.

Kata Kunci : Pengembangan Media TAKESYI (Peta Keragaman Suku Budaya Indonesia), Pembelajaran Tematik, Motivasi Belajar.

Trisna Widiyarni. 117180075. **TAKESYI Media (Indonesian Cultural Ethnic Diversity Map)**
Development to Improve Student Learning Motivation Theme 7 at Class IV.
A Thesis. Mataram: Muhammadiyah University of Mataram.

First Advisor : Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd.Si
Second Advisor : Sukron Fujiaturrahman, M.Pd

ABSTRACT

This research aims to create a valid, practical, and effective media TAKESYI (Map of Diversity of Indonesian Cultural Tribes) to boost students' enthusiasm to learn Theme 7 Class IV. The Borg & Gall Model Development Model is utilized in the R&D (Research & Development) research. A limited test was conducted in class V, and the field test phase was conducted in class IV at SDN Tempit as a test of the product's practicality and effectiveness. The validity of the Student Worksheet received an average score of 88.5% (very valid) from two expert valuers and 3 practitioner valuers, indicating that material validation was 88.5% (extremely valid) and media validation was 89.6% (very valid). The average score for the limited trial student answer questionnaire was 89.7% (Very Practical), while the field test student response questionnaire had an average score of 89.1% (Very Practical). Furthermore, the usefulness of the TAKESYI media can be shown in the learning implementation noticed from the observation sheet on learning implementation, where the data gathered is 87% in the very good category. The student learning motivation questionnaire presented to the field test students, particularly class IV SDN Tempit, demonstrates the effectiveness of the TAKESYI media, with an average N-gain percentage value of 0.78 on the high criteria. According to the findings of study, the TAKESYI media (Map of Indonesian Cultural Tribal Diversity) generated is valid, practical, and useful.

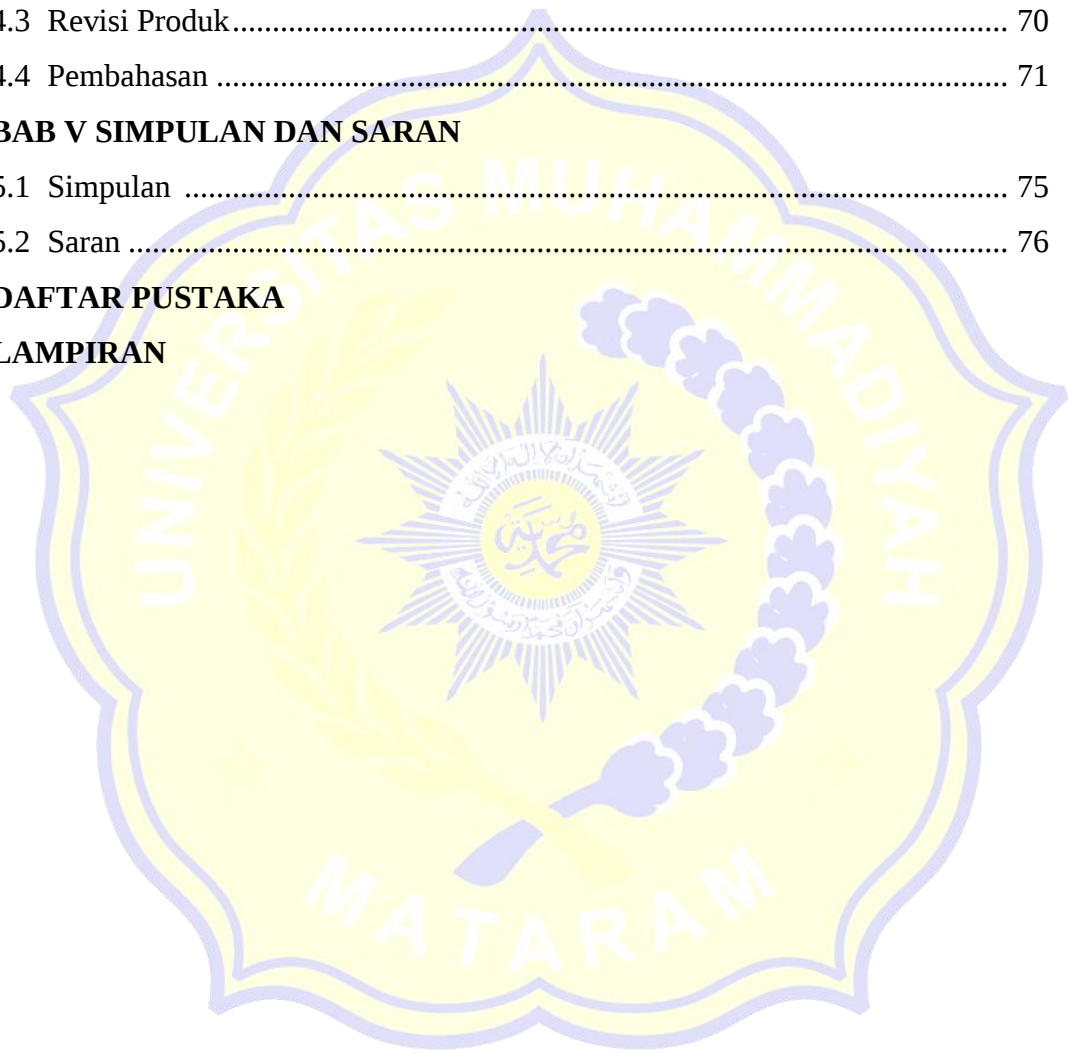
Keywords: *TAKESYI Media Development (Map of Indonesian Cultural Ethnic Diversity), Thematic Learning, Learning Motivation.*



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENHESAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
SURAT BEBAS PLAGIASI.....	v
SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI ILMIAH.....	vi
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN.....	viii
KATA PENGANTAR.....	x
ABSTRAK	xi
ABSTRAK INGGRIS	xii
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
BAB I. PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah.....	4
1.3. Tujuan Pengembangan.....	5
1.4. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	5
1.5. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan.....	6
1.6. Batasan Operasional.....	7
BAB II. LANDASAN TEORI	
2.1. Penelitian yang Relevan.....	8
2.2. Kajian Pustaka	11
2.3. Kerangka Berfikir	29
BAB III. METODE PENGEMBANGAN	
3.1. Model Pengembangan.....	31
3.2. Prosedur Pengembangan	32
3.3. Uji Coba Produk	37
3.4. Subjek Uji Coba.....	37

3.5. Jenis Data	37
3.6. Instrumen Pengumpulan Data	38
3.7. Metode Analisis Data	39
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN	
4.1 Penyajian Data Uji Coba	47
4.2 Hasil Uji Coba Produk	65
4.3 Revisi Produk	70
4.4 Pembahasan	71
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	
5.1 Simpulan	75
5.2 Saran	76
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kompetensi Dasar dan Indikator Pembelajaran 4.....	15
Tabel 3.1 Kisi-Kisi Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran	39
Tabel 3.2 Keterlaksanaan moodel belajar media TAKESYI	39
Tabel 3.3 Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Materi	41
Tabel 3.4 Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Media	41
Tabel 3.5 Kisi-kisi Angket Validasi Guru/ Praktisi	42
Tabel 3.6 Kisi-kisi Lembar Angket Respon Siswa	42
Tabel 3.7 Kisi-kisi Angket Motivasi Belajar	43
Tabel 3.8 Kategori Kevalidan Produk.....	45
Tabel 3.9 Kreteria Angket Respon Siswa	46
Tabel 3.10 Kreteria Gain Skor Ternormalisir	46
Tabel 3.11 Kategori Tafsiran Efiktifitas N-Gain	46
Tabel 4.1 Peryantaan, keterangan, skor validasi ahli materi 1.....	50
Tabel 4.2 Peryantaan, keterangan, skor validasi ahli matei 2	51
Tabel 4.3 Peryantaan, keterangan, skor validasi materi 3.....	52
Tabel 4.4 Peryantaan, keterangan, skor validasi materi 4.....	54
Tabel 4.5 Peryantaan, keterangan, skor validasi media 1	55
Tabel 4.6 Peryantaan, keterangan, skor validasi media 2	56
Tabel 4.7 Peryantaan, keterangan, skor validasi media 3	57
Tabel 4.8 Peryantaan, keterangan, skor validasi media 4	59
Tabel 4.9 Analisis angket respon siswa dan skor uji lapangan utama	61
Tabel 4.10 Lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran.....	62
Tabel 4.11 Hasil rekapitulasi ahli materi	65
Tabel 4.12 Hasil rekapitulasi ahli media.....	66
Tabel 4.13 Hasil keefektifan uji lapangan.....	69
Tabel 4.14 Hasil revisi produk.....	17

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Bepikir	29
Gambar 3.1 Langkah-langkah R&D	32



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Prinsip pembelajaran untuk siswa sekolah dasar yaitu pembelajaran siswa aktif melalui kegiatan mengamati (melihat, membaca, mendengar, menyimak), menanya (lisan, tulis), menganalisis (menghubungkan, menentukan keterkaitan, membangun cerita/konsep), mengkomunikasikan (lisan, tulis, gambar, grafik, tabel, chart, dan lain-lain)” (Gultom, 2013: 84). Sebagaimana harapan proses pembelajaran dalam kurikulum 2013 pendidikan yang dimana siswa dapat mengembangkan kemampuan berfikir siswa dan mempunyai keterampilan psikomotorik untuk mengukur kemampuan siswa dalam menerima pembelajaran, melalui interaksi secara langsung dengan sumber yang direncanakan dalam silabus dan RPP dalam kegiatan pembelajaran.

Dalam kegiatan pembelajaran membutuhkan media pembelajaran. Fungsi media yaitu sebagai sarana informasi yang penting dalam pembelajaran terutama dalam proses penyampaian informasi kepada peserta didik. Dengan adanya media, peserta didik akan lebih termotivasi untuk belajar serta akan lebih mudah dalam memahami materi ajar. Media pembelajaran mempunyai dua bentuk yaitu, media visual dan audio yang dimana dalam pengembangan media TAKESYI ini termasuk dalam bentuk media visual karena media ini berbentuk gambar. Dalam proses belajar mengajar di SDN Tempit fasilitas guru kurang memadai sehingga hanya menggunakan buku guru dan buku siswa tanpa adanya alat media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Dalam proses pembelajaran guru

masih kurang memanfaatkan media pembelajaran. Dan dimana pada saat proses pembelajaran berlangsung guru hanya menggambar di papan tulis, lalu guru menjelaskan gambar di papan tersebut dan menyebutkan nama-nama dari masing-masing gambar tersebut.

Selain media belajar guru juga harus memperhatikan siswa, setiap siswa harus memiliki motivasi yang baik karena menurut Emda (2017: 176) fungsi motivasi sebagai pendorong usaha dalam mencapai presentasi, karena seseorang melakukan usaha harus mendorong keinginannya dan menentukan arah perbuatannya kearah tujuan yang hendak dicapai. Dengan demikian siswa dapat menyeleksi perbuatan untuk menentukan apa yang harus dilakukan yang bermanfaat bagi tujuan yang hendak diciptakan.

Berdasarkan hasil pengamatan pada siswa kelas IV SDN Tempit masih kesulitan dalam menerima materi yang membuat siswa tidak terlalu mengerti dan sebagian siswa cepat bosan sehingga siswa tidak terlalu memperhatikan guru. Siswa juga kurang aktif pada saat adanya proses tanya jawab dimana siswa yang bisa menjawab hanya sebagian, selain itu juga dalam mengerjakan tugas kelompok yang diberikan oleh guru terlihat bahwa hanya satu, dua siswa saja yang melakukan diskusi dalam perkelompok, sedangkan siswa yang lain terlihat asik mengobrol, main-main dan coret-coret buku. Sehingga rasa tanggung jawab siswa yang lain untuk menyelesaikan tugas masih rendah. Sehingga pada saat peneliti mewawancarai siswa kelas IV di SDN Tempit. Di peroleh kesimpulan bahwa dalam proses pembelajaran siswa belum sama sekali menggunakan media pembelajaran. Sehingga pada proses pembelajaran siswa mengaku ada hal-hal

yang kurang dipahami pada saat materi dijelaskan oleh guru, dan menyebabkan anak cepat bosan selama pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu peneliti melihat bahwa motivasi siswa dalam proses pembelajaran masih rendah.

Kondisi lapangan sebagaimana uraian di atas, maka dibutuhkan perubahan cara belajar melalui pemanfaatan atau media yang membuat siswa termotivasi untuk belajar salah satu media pembelajaran yang cocok dengan tema indah keragaman di Negriku yaitu media TAKESYI. TAKESYI merupakan singkatan dari peta Keragaman Suku Budaya di Indonesia, media TAKESYI dirancang oleh peneliti agar siswa dapat terlibat aktif untuk mempelajari tentang keindahan keragaman di negriku.

Media yang serupa dengan TAKESYI pernah di buat oleh peneliti lain. Misalnya media PAPEDA (Lukman, 2018: 26) membuat papan peta yang berfungsi untuk menunjukan posisi dan lokasi letak suatu tempat dalam hubungannya dengan tempat lainnya). Budaya terbentuk dari banyak unsur, termasuk sistem adat istiadat, rumah adat, pakaian adat dan alat musik tradisional. Media PENA (Fita, 2019: 31) media yang dikembangkan dari media pembelajaran peta bergambar yang memiliki beberapa perkembangan dari media peta yang sudah ada. Kelebihannya adanya sebuah tombol yang jika ditekan dapat menunjukkan salah satu lagu daerah, adanya gambar, tarian daerah, dan alat musik daerah yang ada di setiap provinsi di Indonesia. Media Replika peta budaya (Winda, 2019: 48) media yang di buat dari beberapa media yang meliputi peta, replica rumah adat, kartu budaya gambar yang didalamnya terdapat pakaian adat, rumah adat, tarian tradisional, pengelompokan identitas dari

berbagai suku bangsa. Kelebihannya replika peta budaya di buat menyerupai aslinya rumah adat dari paper craft, media visual 3D, berupa model, seperti maket dan diorama. Dengan berbagai macam suku budaya yang ada di Indonesia ini serta kartu budaya yang menunjukkan pakaian adat, rumah adat, serta tarian tradisional. Media TAKESYI dibuat semenarik mungkin dengan bentuk media peta yang bisa dilipat disertakan dengan berbagai gambar keberagaman budaya yang ada di Indonesia.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan terhadap media TAKESYI untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pembelajaran tematik tema 7 kelas IV di SDN Tempit.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimanakah kevalidan media TAKESYI yang dikembangkan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada tema 7 kelas IV di SDN Tempit?
2. Bagaimanakah kepraktisan dari media TAKESYI yang dikembangkan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada tema 7 kelas IV di SDN Tempit?
3. Bagaimanakah keefektifan dari media TAKESYI yang dikembangkan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada tema 7 kelas IV di SDN Tempit?

1.3 Tujuan Pengembangan

1. Menganalisis kevalidan media TAKESYI yang dikembangkan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada tema 7 kelas IV di SDN Tempit.
2. Mengetahui kepraktisan dari media TAKESYI yang dikembangkan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada tema 7 kelas IV di SDN Tempit.
3. Menguji keefektifan dari media TAKESYI yang dikembangkan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada tema 7 kelas IV di SDN Tempit.

1.4 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi dari produk ini dapat menghasilkan media yang berkualitas dan menarik pada proses pembelajaran, sehingga peneliti akan mengembangkan media TAKESYI (peta keragaman suku budaya indonesia) sebagai berikut.

1. Media TAKESYI digunakan untuk Tema indahanya keragaman di Negriku kelas IV semester II SD.
2. Produk yang dibuat berupa media TAKESYI merupakan media model padat yang merupakan tiruan Pulau di Indonesia dan didesain sesuai KD dan indikator.
3. Media TAKESYI terbuat dari bahan dasar triplek yang berukuran 52 cmx 38 cm. Kemudian bentuk pulau dibuat dengan bubur kertas, dalam kartu terdapat judul, pakaian adat dari tiap provinsi yang ada di Indonesia, dengan ukuran gambar yaitu 8cm x 8 cm.

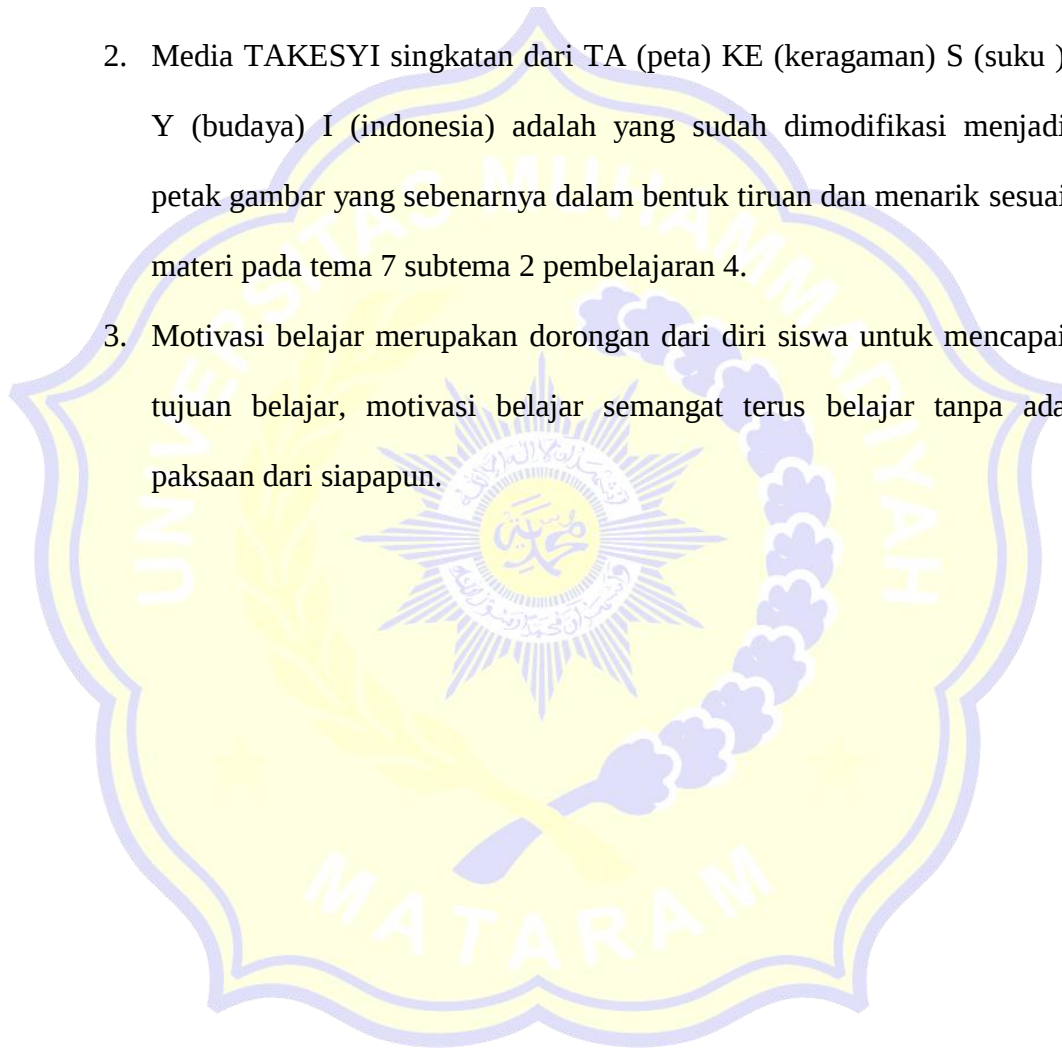
4. Media TAKESYI memiliki keunggulan yang terlihat pada sifatnya yang mudah dibawa kemana-mana.
5. Pada penggunaannya, media TAKESYI dilakukan hompimpa untuk menentukan pemain pertama, kedua dan seterusnya sehingga dapat memulai permainan.

1.5 Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

1. Asumsi dari peneliti dan pengembangan
 - a. Belum pernah dilakukan oleh guru dalam penggunaan media yang berfungsi sebagai alat bantu untuk meningkatkan motivasi belajar siswa
 - b. Peneliti akan mengembangkan media TAKESYI sebagai alat komunikasi dalam sebuah proses pembelajaran, serta dengan adanya penggunaan media secara efektif bisa memotivasi belajar siswa.
 - c. Media TAKESYI yang dibuat dengan dapat dilipat untuk mempermudah dibawa kemana-mana
2. Keterbatasan pengembangan
 - a. Media yang dikembangkan ini hanya berfungsi sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran yang memudahkan guru dalam melatih siswa pada materi tema 7 subtema 2 pembelajaran 4.
 - b. Media ini hanya dirancang untuk pembelajaran tematik kurikulum 2013 kelas IV tema 7 indahny keberagaman di negriku
 - c. Membutuhkan biaya yang tidak sedikit untuk memperbanyak media yang dikembangkan.

1.6 Batasan Operasional

1. Pengembangan adalah proses mendesain pembelajaran secara logis dan sistematis dalam rangka untuk menetapkan segala sesuatu yang akan dilaksanakan dalam proses kegiatan belajar dengan memperhatikan potensi dan potensi peserta didik.
2. Media TAKESYI singkatan dari TA (peta) KE (keragaman) S (suku) Y (budaya) I (indonesia) adalah yang sudah dimodifikasi menjadi petak gambar yang sebenarnya dalam bentuk tiruan dan menarik sesuai materi pada tema 7 subtema 2 pembelajaran 4.
3. Motivasi belajar merupakan dorongan dari diri siswa untuk mencapai tujuan belajar, motivasi belajar semangat terus belajar tanpa ada paksaan dari siapapun.



BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Penelitian yang Relevan

Dari beberapa penelitian yang relevan yang telah dilakukan oleh parapeneliti yang berhubungan dengan pengembangan media TAKESYI (peta keragaman suku budaya indonesia) dalam proses pembelajaran tema 7 subtema 2, pembelajaran 4 diantaranya:

1. Penelitian dilakukan oleh Hidayati (2019: 14) yang berjudul “Pengembangan media peta kebudayaan pada tema 7 indahna keragaman di negriku kelas IV”. Pada penelitian Nurul Fitria Hidayati diperoleh hasil yaitu menggunakan penelitian R&D di desai dari Borg & Gall peneliti mengambil sembilan tahap dari sepuluh tahapan yang ada dan hanya sampai pada tahap uji kelayakan. Tahap validasi kepada ahli materi sebanyak satu kali yang memperoleh hasil 4.67 dengan kriteria “sangat baik” dan divalidasikan kepada ahli media sebanyak tiga kali yang memperoleh hasil 3.73 dengan kriteria baik, 4.2 dengan kriteria baik, dan 4.47 dengan kriteria sangat baik. Dan penelitian akhir media dengan kriteria sangat baik dari ahli media dinyatakan layak diujicobakan pada tahap uji coba produk mendapatkan hasil 4.275 dengan kriteria sangat baik, kemudian dilanjutkan uji coba pemakaian yang memperoleh hasil 4.364 dengan kretiria sangat baik. Hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa media peta kebudaya sesuai dengan materi keberagaman suku bangsa dan budaya pada tema 7

indahnyanya keberagaman di negriku serta layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Perbedaan antara penelitian ini dengan peneliti atas nama Hidayati yaitu terletak pada variabel dimana peneliti sebelumnya tidak menggunakan variabel motivasi belajar dan peneliti ini menggunakan variabel yaitu motivasi belajar. Sedangkan persamaan pada penelitian ini dengan penelitian Nurul Fitri Hidayah yaitu sama-sama menggunakan letak materi yang sama.

2. Penelitian dilakukan oleh Atika Muthoharoh dan Cholofah (2020: 179) yang berjudul “Pengaembangan Media Kartu Domino untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SD”. Hasil motivasi belajar siswa dalam kelompok kecil menunjukan hasil persentase before sebesar 58% presentase after sebesar 89% dengan katagori sangat tinggi. Peningkatan motivasi belajar siswa sebesar 31%. Hasil Motivasi belajar siswa dalam kelompok besar menunjukan hasil presentase after sebesar 76% dalam katagori tinggi. Berdasarkan data di atas ,dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran kartu domino layak digunakan dalam proses pembelajaran serta dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SD.

Perbedaan antara penelitian ini dari peneliti Atikah Muthoharoh ialah pada materi dimana penelitian ini membahas pokok bahasan keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia dan peneliti sebelumnya membahas tentang hebatnya cita-citaku. Sedangkan

persamaan pada penelitian ini dengan penelitian Atikah Muotoharoh yaitu sama-sama menggunakan variabel yang sama yaitu meningkatkan motivasi siswa.

3. Penelitian dilakukan oleh Putri (2020: 282) yang berjudul “Pengembangan media peta berdring materi suku bangsa kelas IV SDN Kedawungkulon II Pasuruan” dari model Dick & Carey. Hasil evaluasi ahli media untuk peta bordering menunjukkan ahli media memberikan nilai 92% dalam kriteria sangat layak, ahli materi memberikan nilai 94% dalam kriteria sangat layak, dan uji kemenarikan media peta berdering dengan menggunakan 5 siswa, memperoleh hasil rata-rata nilai 94% dalam criteria sangat layak.

Perbedaan antara penelitian ini dari peneliti Septi Trianasari ialah pada model yang digunakan yaitu model Dick & Carey dan penelitian ini menggunakan model Borg and Gall. Sedangkan persamaan pada penelitian ini dengan penelitian Nurfitrianah Putri yaitu sama-sama menggunakan media yaitu peta.

4. Media yang serupa dengan TAKESYI pernah dibuat oleh peneliti lain. Minsalnya media PAPEDA (Lukman, 2018: 26) membuat papan peta yang berfungsi untuk menunjukkan posisi dan lokasi letak suatu tempat dalam hubungannya dengan tempat lainnya). Budaya terbentuk dari banyak unsur, termasuk sistem adat istiadat, rumah adat, pakaian adat dan alat musik tradisiaonal.

5. Media PENA (Fita, 2019: 31) media yang dikembangkan dari media pembelajaran peta bergambar yang memiliki beberapa perkembangan dari media peta yang sudah ada. Kelebihannya adanya sebuah tombol yang jika ditekan dapat menunjukkan salah satu lagu daerah, adanya gambar, tarian daerah, dan alat musik daerah yang ada di setiap provinsi di Indonesia.
6. Media Replika peta budaya (Winda, 2019: 48) media yang di buat dari beberapa media yang meliputi peta, replica rumah adat, kartu budaya gambar yang didalamnya terdapat pakaian adat, rumah adat, tarian tradisional, pengelompokan identitas dari berbagai suku bangsa. Kelebihannya replika peta budaya di buat menyerupai aslinya rumah adat dari paper craft, media visual 3D, berupa model, seperti maket dan diorama. Dengan berbagai macam suku budaya yang ada di Indonesia ini serta kartu budaya yang menunjukkan pakaian adat, rumah adat, serta tarian tradisional.

2.2 Kajian Pustaka

2.2.1 Pembelajaran di Sekolah Dasar

1. Prinsip belajar siswa SD

Prinsip belajar merupakan suatu hubungan yang terjadi antara pendidik dan peserta didik dengan tujuan agar peserta didik mendapatkan motivasi belajar yang berguna untuk dirinya sendiri. Selain itu, prinsip belajar juga dapat digunakan sebagai landasan berfikir, landasan berpijak dan sebagai sumber motivasi agar proses

belajar dan pembelajaran dapat berjalan dengan baik antara pendidik dan peserta didik.

Gagne (Rahmawati, 2015: 77) menjelaskan bahwa prinsip belajar terdapat dua macam yaitu prinsip eksternal dan internal.

a. Prinsip-prinsip belajar eksternal sebagai berikut :

1. Keterdekatan. kondisi stimulus yang akan direspon oleh belajar harus disampaikan dalam waktu yang dekat sesuai dengan respon yang diinginkan.
2. Peluang. Stimulus dan responnya perlu dilakukan pengulangan, agar proses belajar dapat diperbaiki dan meningkatkan retensi belajar.
3. Penguatan. Belajar sesuatu yang baru akan diperkuat apabila setelah proses belajar diberi penguatan. Dengan demikian hasil belajar siswa memuaskan.

b. Prinsip-prinsip belajar internal yaitu sebagai berikut :

1. Informasi faktual. Peserta didik dapat memperoleh informasi faktual melalui tiga cara yaitu komunikasi kepada peserta didik, dipelajari sebelum memulai belajar baru, dan dilacak dari memori.
2. Kemahiran intelektual. Peserta didik harus mempunyai berbagai macam cara dalam mengerjakan sesuatu, terutama berkaitan dengan simbol bahasa dan sebagainya, untuk mempelajari sesuatu yang baru.

3. Strategi. Peserta didik harus memiliki strategi untuk mendatangkan stimulus yang lengkap; memilih dan membuat kode bagian stimulus; melacak kembali informasi yang telah dipelajari dan memecahkan masalah.

Berdasarkan dari berbagai pendapat tersebut peneliti menyimpulkan bahwa prinsip belajar pada dasarnya dilaksanakan pada proses belajar dan berpengaruh terhadap belajar siswa. saat proses belajar disekolah, guru berperan untuk memberi penguatan serta hukuman yang bertujuan meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.

2. Belajar tematik

b. Pengertian Pembelajaran Tematik

Menurut Majid (2014: 54) dalam “Pembelajaran Tematik Terpadu” mengemukakan bahwa pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada murid.

Konsep pembelajaran tematik merupakan pengembangan dari pemikiran ke dua tokoh pendidikan yakni Jacob tahun 1989 dengan konsep pembelajaran interdisipliner dan fogarty pada tahun 1991 dengan konsep pembelajaran terpadu. Pembelajaran tematik merupakan suatu pendekatan dalam pembelajaran yang secara sengaja mengaitkan beberapa aspek baik dalam intramata pelajaran

maupun antar-mata pelajaran. Dengan adanya pepaduan tersebut siswa akan memperoleh pengetahuan dan keterampilan secara utuh sehingga pembelajaran menjadi bermakna bagisiswa (Abdul Majid, 2014: 85).

Berdasarkan dari pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik pada siswa dapat dipahami melalui konsep-konsep yang mereka pelajari meliputi pengalaman langsung dan nyata yang menghubungkan antar konsep maupun antar mata pelajaran. Pembelajaran tematik ini lebih menekankan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran yang aktif.

3. Karakteristik Tematik

Adapun karakteristik dari pembelajaran tematik ini menurut TIM Pengembang PGSD, 1997 (Hesty, 2008). Adalah:

1. Holistik,

Suatu gejala atau peristiwa yang menjadi pusat perhatian dalam pembelajaran tematik diamati dan dikaji dari beberapa bidang studi sekaligus, tidak dari sudut pandang yang berkotak-kotak.

2. Bermakna,

Pengkajian suatu fenomena dari berbagai macam aspek, memungkinkan terbentuknya semacam jalinan antar schemata yang dimiliki oleh siswa, yang gilirannya nanti akan memberikan dampak kebermanaan dari materi yang dipelajari.

3. Otentik

Pembelajaran tematik memungkinkan siswa memahami secara langsung konsep dan prinsip yang ingin dipelajari.

4. Aktif

Pembelajaran tematik dikembangkan dengan berdasar pada pendekatan “*inquiry discovery*” dimana siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, mulai perencanaan, pelaksanaan, hingga proses evaluasi.

Dari karakteristik pembelajaran tematik diatas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang berpusat pada pendekatan belajar siswa dengan menyajikan konsep-konsep dimana siswa akan lebih aktif dalam proses pembelajaran.

2.2.2 Materi Tematik Tema 7 Subtema 2 Pembelajaran ke 4

Pada pelajaran tema 7 subtema 2 ini saya hanya menfokuskan pada pembelajaran ke 4. Adapun kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, PPKn dan IPS sebagai berikut :

Tabel 2.1 Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi Pembelajaran 4

Muatan : Bahasa Indonesia

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.7 Menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks.	3.7.1 Menjelaskan pengetahuan baru yang terdapat pada teks .
4.7 Menyampaikan pengetahuan baru dari teks nonfiksi ke dalam tulisan dengan bahasa	4.7.1 Memberikan contoh pengetahuan baru dari teks nonfiksi ke dalam tulisan

sendiri.	dengan bahasa sendiri dengan tepat.
----------	--

Muatan : PPKn

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.4 Mengidentifikasi berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.	3.4.1 Menjelaskan bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan dengan benar.
4.4 Menyajikan berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.	4.4.1 Memberikan contoh bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan dengan tepat.

Muatan : IPS

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang.	3.2.1 Menjelaskan dan mengetahui keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang dengan tepat.
4.2 Menyajikan hasil identifikasi mengenai keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa. Memahami pentingnya upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam di lingkungannya.	4.2.1 Memberikan contoh keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa serta pentingnya upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam di lingkungan dengan benar.

2.2.3 Media Pembelajaran

a. Pengertian Media

Dalam kamus besar kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Hidayat (2018: 15) mengatakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat dilakukan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian peserta didik sedemikian rupa sehingga proses terjadi.

Menurut Aeni (2019: 160) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dijadikan perantara dalam menyampaikan pesan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan efektifitas dan efisiensi dalam menyampaikan materi pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Menurut Sumaryanti (2017: 2) media pembelajaran merupakan media yang bukan hanya alat perantara, namun juga termasuk guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media yang dapat menambah pengetahuan, keterampilan dan sikap.

Dari beberapa pendapat menurut para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah salah satu alat bantu bagi guru dengan beberapa bahan yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan pendidikan.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran dapat membantu meningkatkan pemahaman dan daya serap siswa terhadap materi pelajaran yang dipelajari. Berikut ini fungsi-fungsi dari penggunaan media pembelajaran menurut Sutikno (dalam Harianto 2014: 50).

1. Media dapat membantu mempercepat pemahaman dalam proses pembelajaran.
2. Media dapat memperjelas penyajian pesan agar tidak bersifat verbalistik.
3. Media dapat menghilangkan kebosanan siswa.
4. Media dapat meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran
5. Media dapat mengkatkan kadar keaktifan/keterlibatan

Aniskasari (2020: 19) mengemukakan bahwa media pembelajaran memiliki fungsi yan sangat banyak salah satunya yaitu menanamkan konsep dasar yang benar, konkret, dan realistik. Maksudnya adalah fungsi dari media pembelajaran yaitu dapat memperjelas sesuatu konsep dengan penjelasan yang mudah diterima oleh siswa secara nyata atau real.

Fungsi media pembelajaran menurut (Munadi, 2008: 36-48) Media pembelajaran lebih difokuskan kepada dua hal yakni fungsi yang berdasar pada medianya dan fungsi yang berdasarkan penggunaannya. Fungsi media yang didasarkan pada pembelajaran dibagi menjadi tiga yaitu:

1. Fungsi media sebagai sumber belajar

Fungsi utamanya yakni media pembelajaran dapat berfungsi sebagai sumber belajar siswa selain guru.

2. Fungsi Semantik

Kemampuan media dalam menambah pengetahuan siswa mengenai kata yang makna atau maksudnya benar-benar dapat dimengerti oleh siswa.

3. Fungsi Manipulatif

Fungsi ini didasarkan pada karakteristik umum media pembelajaran yaitu kemampuan merekam, melestarikan menyimpan, mentransportasikan peristiwa dan merekonstruksi. Berdasarkan pada karakteristik di atas media memiliki dua kemampuan yaitu mengatasi keterbatasan ruang dan waktu serta mengatasi keterbatasan indra manusia (membantu memahami objek yang sangat kompleks). (Munadi, 2008 : 36-48).

Sedangkan fungsi yang berdasarkan pada penggunaannya dibagi menjadi dua, yakni :

1) Fungsi Psikologis

Fungsi Psikologi media pembelajaran meliputi beberapa fungsi-fungsi berikut, yakni

a) Fungsi Atensi, media pembelajaran yang baik dan tepat yakni media pembelajaran yang dapat menarik dan membuat siswa fokus pada saat pembelajaran.

- b) Fungsi Afektif, media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan stimulus terhadap siswa sehingga memiliki kemauan dalam pembelajaran.
- c) Fungsi Imajinatif, media yang tepat dapat meningkatkan tingkat erfikir siswa sehingga menimbulkan imajinasi mengenai objek-objek baru.
- d) Fungsi Motivasi, sebagai pendorong siswa dalam melakukan kegiatan belajar sehingga tercapainya tujuan pembelajaran serta dengan media guru mendorong siswa untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran sekolah.

2) Fungsi Sosio Kultural

Fungsi media dalam hal ini mengatasi kesulitan Sosio-Kultural antar peserta didik dalam proses pembelajaran, seperti masalah perbedaan adat, karakteristik, lingkungan, keyakinan dan pengalaman. Masalah tersebut dapat diatasi melalui media pembelajaran karena media memiliki kemampuan member rangsangan yang sama, menyamakan pengalaman, dan membuat persepsi yang sama antar siswa. (Munadi, 2008 : 36-48).

c. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Jenis media pembelajaran berdasarkan rancangannya, yaitu media yang dirancang (*by design*) dan media yang dimanfaatkan (*by utlaziations*) dijelaskan sebagai berikut (Hariono, 2014: 51-52)

- 1) Media yang dirancang (*by design*), yaitu media pembelajaran yang dirancang dan dikembangkan sesuai kebutuhan peserta didik sesuai dengan kebutuhan di Sekolah. Contoh media berdasarkan rancangannya yaitu: Media wayang, diorama, Peta, poster, dan gambar.
- 2) Media yang dimanfaatkan (*by utilization*), yaitu media pembelajaran yang dimanfaatkan dalam pembelajaran yang tidak didesain khusus. Media ini memanfaatkan lingkungan sebagai sumbernya. Contoh media yang dimanfaatkan yaitu; Media papan tulis, buku paket dan LCD.

2.2.4 Media TAKESYI

a. Pengertian media TAKESYI (peta keragaman suku budaya Indonesia)

Menurut KBBI (kamus besar bahasa Indonesia), peta adalah salah satu gambaran atau lukisan pada kertas dan lainnya yang menunjukkan letak tanah, laut, sungai gunung, dan sebagainya. Menurut Tanya (2008: 3) peta atau map adalah gambaran seluruh atau sebagian dari permukaan bumi yang dilukiskan ke suatu bidang datar dengan perbandingan atau skala tertentu. Sanaky (2015 : 104) media peta dapat memberikan informasi tentang keadaan permukaan bumi, daratan, sungai, gunung sebagai bentuk daratan, perairan arah dan jarak dari suatu tempat ketempat yang lain sebagai data budaya dan kemasyarakatan, misalnya pola suatu bahasa atau adat istiadat dan data ekonomi.

Menurut Pratiwi (2018: 7) Media peta budaya Indonesia adalah Media model padat yang merupakan tiruan pulau yang ada di Indonesia. Media ini bukan hanya memberikan informasi tentang bentuk dan struktur kepulauan tetapi juga memberikan informasi tentang keberagaman budaya masing-masing provinsi yang ada pada kepulauan tersebut. Sedangkan menurut Ariyani (2021: 19) Media MIKABUDI (Miniatur Keberagaman Budaya Indonesia) merupakan salah satu media pembelajaran yang berbentuk bentang wilayah kepulauan Indonesia terkhusus pulau Sumatera, kemudian media ini dilengkapi dengan kartu keberagaman budaya Indonesia.

Berdasarkan dari beberapa teori di atas dapat disimpulkan bahwa media TAKESYI adalah media yang dirancang dari triplek dan membentuk tiruan pulau dengan menggunakan bubur kertas. Media TAKESYI ini juga terdiri dari gambar peta Indonesia dan dilengkapi dengan kartu berbagai keberagaman budaya yang ada di Indonesia. Dalam media pembelajaran TAKESYI ini merupakan salah satu media yang berbasis tematik, sehingga dapat digunakan pada siswa SD kelas IV (empat) yaitu pada tema 7 subtema 2. Media ini sangat bagus untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar karena dirancang dengan semenarik mungkin dan sinkron dengan materi.

b. Manfaat media TAKESYI

Menurut Sanaky (2013: 26) manfaat media pembelajaran sebagai alat bantu dalam kegiatan pembelajaran adalah sebagai berikut :

- 1) Pengajaran lebih menarik perhatian pembelajaran sehingga bisa meningkatkan motivasi belajar maupun hasil belajar siswa.
- 2) Bahan pengajaran akan lebih terarah konsepnya, sehingga bisa lebih dipahami pembelajarannya, serta mungkin pembelajaran menguasai tujuan pengajaran dengan benar dan tepat.
- 3) Metode pembelajaran bervariasi, tidak semata-mata hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata lisan pengajar, pembelajaran tidak bosan, dan pengajar tidak kehabisan tenaga.
- 4) Pembelajaran lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari pengajar saja, tetapi juga aktivitas maupun kegiatan lain yang dilakukan seperti: mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.

Dari beberapa pendapat di atas tentang manfaat media maka dapat disimpulkan bahwa manfaat media TAKESYI adalah dapat mempermudah guru dalam proses penyampaian materi dan mempermudah siswa bisa memahami materi sehingga bisa untuk memotivasi siswa dalam belajar. Dalam pemanfaatan media pembelajaran ada juga kelebihan dan kekurangannya yaitu sebagai berikut :

a. Kelebihan

- 1) Dalam proses penyampaian materi mudah dengan menggunakan media TAKESYI
- 2) Memperjelas penyampaian materi walaupun terdapat beberapa muatan mata pelajaran

3) Bahan dan alat mudah didapatkan

b. Kekurangan

1) Memakan biaya yang banyak

2) Memerlukan tenaga orang lain yang ahli untuk membuatnya dengan dipandu oleh peneliti agar tidak salah dalam pembuatan media

2.2.5 Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah dorongan dari dalam yang digambarkan sebagai harapan dan keinginan dan sebagainya yang bersifat meningkatkan atau mendorong mental yang menggerakkan dan mengarahkan sehingga perilaku manusia termasuk perilaku belajar.

Sudarwan (2002: 2) motivasi diartikan sebagai kekuatan, dorongan, kebutuhan, semangat, tekanan, atau mekanisme psikologis yang mendorong seseorang atau sekelompok orang untuk mencapai prestasi tertentu sesuai dengan apa yang dikehendakinya. Hakim (2007: 26) mengemukakan pengertian motivasi adalah suatu dorongan kehendak yang menyebabkan seseorang melakukan suatu perbuatan untuk mencapai tujuan tertentu.

Ditambahkan Gray (dalam Siti, 2015: 75) mengemukakan bahwa motivasi merupakan sejumlah proses, yang bersifat internal atau eksternal bagi seorang individu, yang menyebabkan timbulnya sikap antusiasme dan persistensi, dalam hal melaksanakan kegiatan- kegiatan tertentu.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut peneliti dapat menyimpulkan bahwa motivasi belajar adalah sebagai kekuatan (energi) seseorang yang dapat menimbulkan tingkat kemauan dalam melaksanakan suatu kegiatan. Dalam kemauan baik yang bersumber dari dalam diri individu itu sendiri maupun dari luar diri individu seberapa kuat motivasi yang dimiliki individu akan banyak menentukan kualitas perilaku yang ditampilkannya, sehingga baik dalam konteks belajar bekerja siswa mampu dalam kehidupan yang lainnya.

b. Faktor yang mempengaruhi Motivasi Belajar

Menurut Kompri (2016: 232) motivasi belajar merupakan segi kejiwaan yang mengalami perkembangan, artinya terpengaruh oleh kondisi fisiologis dan kematangan psikologis siswa. Beberapa unsur yang mempengaruhi motivasi dalam belajar yaitu:

1. Cita-cita dan aspirasi siswa.

Cita-cita akan memperkuat motivasi belajar siswa baik intrinsik maupun ekstrinsik.

2. Kemampuan Siswa

Keinginan seorang anak perlu dibarengi dengan kemampuan dan kecakapan dalam pencapaiannya.

3. Kondisi Siswa

Kondisi siswa yang meliputi kondisi jasmani dan rohani. Seorang siswa yang sedang sakit akan mengganggu perhatian dalam belajar.

4. Kondisi Lingkungan Siswa.

Lingkungan siswa dapat berupa lingkungan alam, lingkungan tempat tinggal, pergaulan sebaya dan kehidupan bermasyarakat.

Selain itu Darsono (dalam Emda, 2017: 177) menyatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar antara lain:

1. Cita-cita/aspirasi siswa
2. Kemampuan siswa
3. Kondisi siswa dan lingkungan
4. Unsur-unsur dinamis dalam belajar
5. Upaya guru dalam membelajarkan siswa

Menurut Slameto (1991: 57) Seorang individu membutuhkan suatu dorongan atau motivasi sehingga sesuatu yang diinginkan dapat tercapai, dalam hal ini ada beberapa faktor yang mempengaruhi belajar antara lain:

1. Faktor Individual Seperti kematangan atau pertumbuhan, kecerdasan, latihan, motivasi, dan faktor pribadi.
2. Faktor sosial Seperti keluarga atau keadaan rumah tangga, guru dan cara mengajarnya, alat-alat dalam belajar, dan motivasi sosial.

Faktor lain yang dapat mempengaruhi belajar menurut Slameto (1991: 91) yaitu:

1. Faktor-faktor intern: faktor jasmaniah, faktor psikologis, dan faktor kelelahan.
2. Faktor ekstern: faktor keluarga, faktor sekolah dan faktor masyarakat.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa Banyak faktor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa. Dengan demikian

motivasi belajar pada diri siswa sangat dipengaruhi oleh adanya rangsangan dari luar dirinya serta kemauan yang muncul pada diri sendiri. Motivasi belajar yang datang dari luar dirinya akan memberikan pengaruh besar terhadap munculnya motivasi instrinsik pada diri siswa.

c. Macam-macam Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah suatu kecenderungan siswa untuk melakukan kegiatan akademik yang berarti dan berguna, untuk meraih hasil yang baik dari kegiatan tersebut. Beberapa psikologi (dalam Saleh, 2009: 194) ada yang membagi motivasi menjadi dua, yaitu:

1. Motivasi Intrinsik

Jenis motivasi ini timbul dari dalam diri individu sendiri tanpa ada paksaan dorongan orang lain, tetapi atas dasar kemauan sendiri, untuk melakukan sesuatu. Seperti seorang peserta didik yang gemar membaca, maka ia tidak perlu disuruh-suruh untuk membaca karena membaca tidak hanya menjadi aktifitas kesenangannya, tetapi bisa jadi telah menjadi kebutuhannya. Dalam proses belajar, motivasi intrinsik ini memiliki pengaruh yang lebih efektif karena motivasi intrinsik relatif lebih lama dan tidak tergantung pada motivasi dari luar (ekstrinsik). Meskipun demikian, ketika motif intrinsik tidak cukup potensial pada peserta didik, maka pendidik perlu menyiasati hadirnya motif-motif ekstrinsik.

Menurut Arden N. Frandsen (dalam Banyu Bening, 2011), yang termasuk dalam motivasi intrinsik untuk belajar antara lain adalah:

- (a) Dorongan ingin tahu dan ingin menyelidiki dunia yang lebih luas.

- (b) Adanya sifat positif dan kreatif yang ada pada manusia dan keinginan untuk maju.
- (c) Adanya keinginan untuk mencapai prestasi sehingga mendapat dukungan dari orang-orang penting, misalnya orang tua, saudara, guru, atau teman-teman, dan lain sebagainya.
- (d) Adanya kebutuhan untuk menguasai ilmu atau pengetahuan yang berguna bagi dirinya, dan lain-lain.

2. Motivasi Ekstrinsik.

Jenis motivasi ini timbul sebagai akibat pengaruh dari luar individu, apakah karena adanya ajakan, suruhan, atau paksaan dari orang lain sehingga dengan keadaan demikian peserta didik mau melakukan sesuatu atau belajar.

d. Indikator Motivasi Belajar

Dalam motivasi belajar ada beberapa ciri-ciri yang telah dimiliki anak antara lain, menurut Sadirman (1994: 83) bahwa motivasi yang ada dalam diri seseorang memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

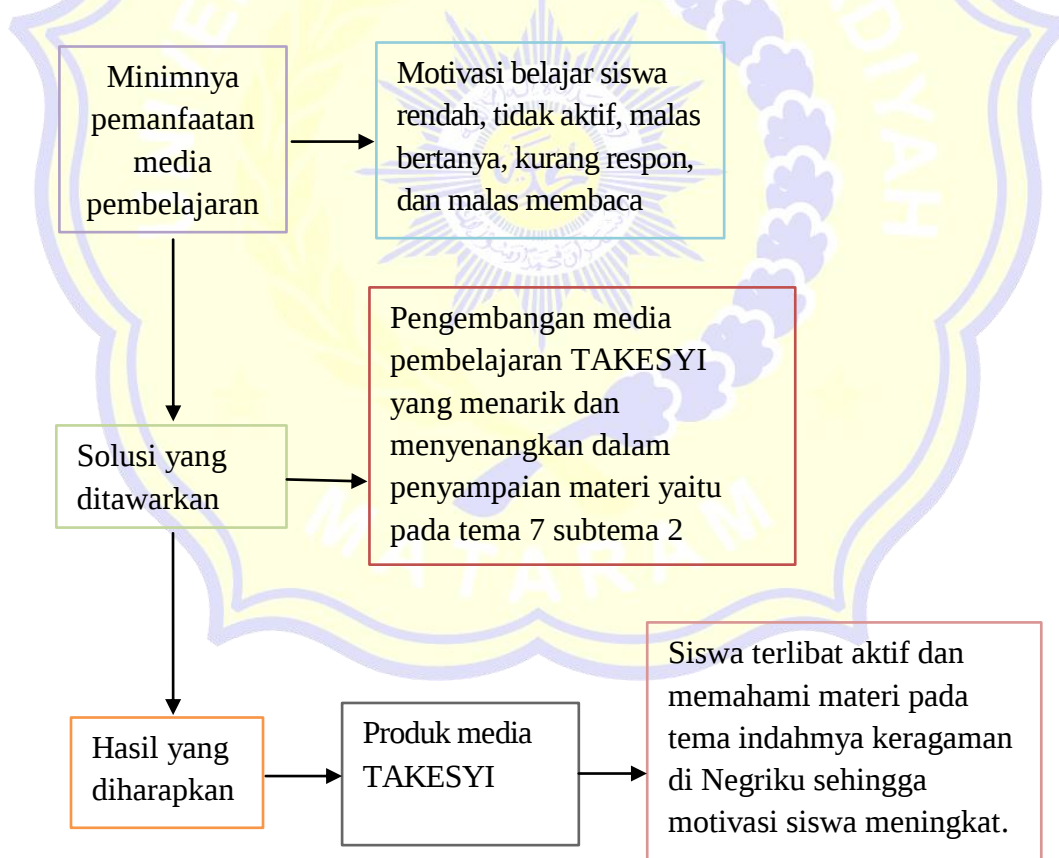
1. Tekun menghadapi tugas (dapat bekerja terus menerus dalam waktu yang lama, tidak pernah berhenti sebelum selesai).
2. Ulet dalam menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa). Tidak memerlukan dorongan dari luar untuk berprestasi sebaik mungkin (tidak cepat puas dengan prestasi yang telah dicapai).
3. Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah orang dewasa (misalnya masalah pembangunan agama, politik, ekonomi,

keadilan, pemberantasan korupsi, penentang tiap tindak criminal, amoral dan lain-lain).

4. Lebih senang bekerja sendiri
5. Cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin (hal-hal yang bersifat mekanis, berulang-ulang begitu saja, sehingga kurang kreatif)
6. Dapat mempertahankan pendapatnya (kalok udah yakin akan sesuatu)
7. Tidak pernah mudah melepaskan hal yang sudah diyakini.
8. Seneng mencari dan mencerahkan masalah soal-soal.

2.3 Kerangka Berpikir

Kerangka pikir pengembangan ini ditunjuk pada gambar 2.1 berikut.



Kerangka berpikir dalam penelitian ini berawal dari masalah dimana dalam proses pembelajaran terlihat bahwa kemampuan siswa untuk memahami isi materi masih rendah . Hal tersebut disebabkan karna kurangnya penggunaan media pada proses pembelajaran sehingga menurunnya motivasi belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Maka salah satu cara untuk mengatasi siswa agar bisa meningkatkan motivasi belajarnya adalah dengan menggunakan media pembelajaran TAKESYI yang menarik dan menyenangkan dalam penyampaian materi yaitu pada tema 7 subtema 2 pembelajaran 4. Maka hasil yang diharapkan adalah produk media pembelajaran yang layak supaya motivasi belajar siswa meningkat.



BAB III

METODE PENGEMBANGAN

3.1 Model Pengembangan

Penelitian ini termaksud penelitian pengembangan (*Research and Development*). Menurut Sugiyono (2016: 407) penelitian dan pengembangan ialah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Sedangkan Emzir (2014: 263) penelitian dan pengembangan merupakan penelitian yang mengembangkan produk-produk tertentu dengan spesifikasi yang detail. Jadi Penelitian pengembangan merupakan suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran pengembangan media TAKESYI (Peta Kebudayaan Suku Budaya Indonesia) menggunakan model pengembangan dari *Borg & Gall* mempunyai 10 tahap.

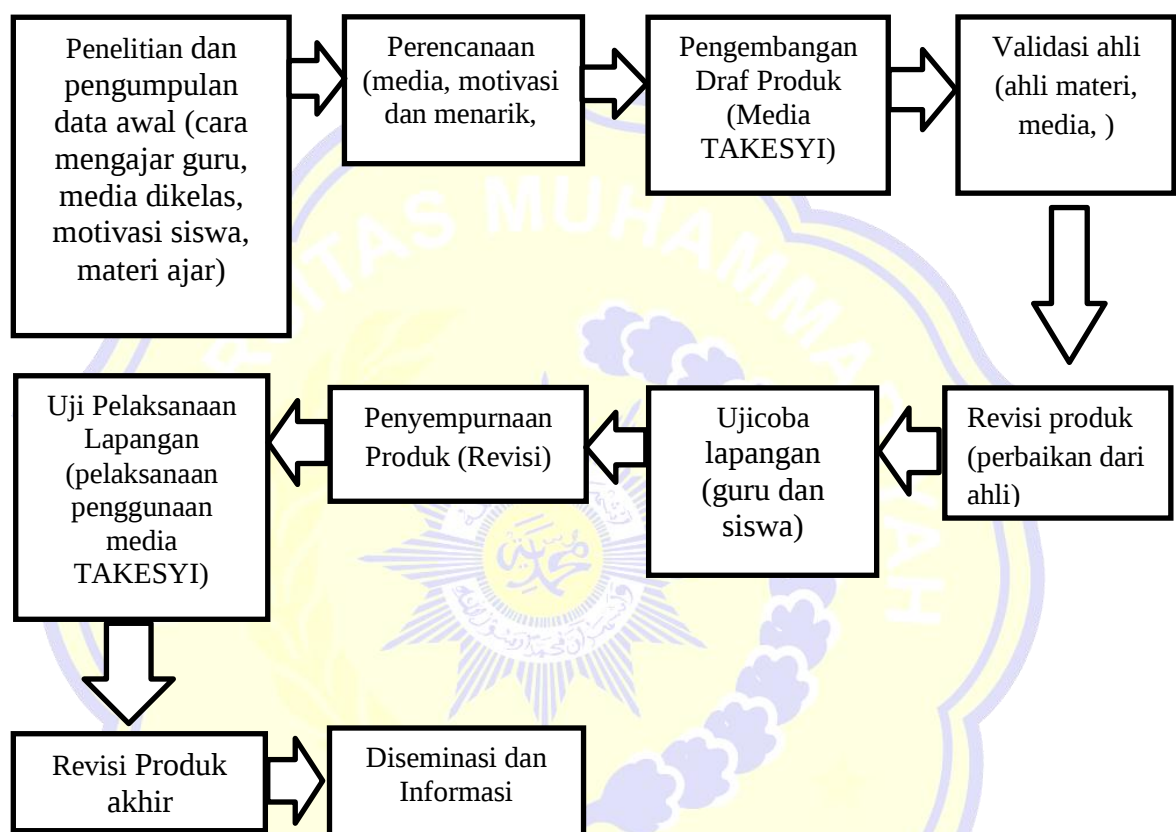
Berikut 10 tahap dari *Borg & Gall* menurut Sugiyono (2016:407):

1. Penelitian dan Pengumpulan Data (*research and information collecting*)
2. Perencanaan (*planning*)
3. Pengembangan Draf Produk (*develop preliminary form of produk*)
4. Validasi Ahli (*preminary fiel testing*)
5. Revisi Produk (*main product revision*)
6. Ujicoba Lapangan (*main field testing*)
7. Penyempurnaan Produk (*operasional product revision*)
8. Uji Pelaksanaan Lapangan Operasional (*operasional field testing*)

9. Revisi Produk Akhir (*final product revision*)

10. Deseminasi dan Informasi (*dissemination and information*)

Adapun bagan pengembangan dari Borg and Gall menurut Sugiyono (2016:407) sebagai berikut:



Gambar 3.1 Langkah-langkah R&D

3.2 Prosedur Pengembangan

Pada penelitian ini sebagaimana dipaparkan diatas bahwa peneliti menggunakan metode *research and development* dari model sugiyono. Namun dikarenakan terbatasnya waktu, uang, tenaga, serta media TAKESYI (Peta Keragaman Suku Budaya Indonesia) sebagai bahan ajar untuk meningkatkan hasil belajar siswa bukanlah hal baru tetapi peneliti mencoba untuk

memodifikasi media tersebut agar apa yang diharapkan bisa dicapai. Maka penelitian ini dilakukan sampai tahap revisi produk akhir. Peneliti merasa bahwa ke-sepuluh prosedur tersebut boleh diikuti. Oleh karena waktu penelitian relative singkat, maka peneliti mengambil sampai dilangkahkan langkah revisi produk saja.

Berikut ini prosedur penelitian dan pengembangan media TAKESYI (Peta Keragaman Suku Budaya Indonesia) yang diadaptasi dari model *Bord & Gall*.

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

Tahap pertama yang dilakukan dalam penelitian ini adalah mengetahui masalah terkait dengan pengembangan media TAKESYI (Peta Keragaman Suku Budaya Indonesia) untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Pada saat peneliti melakukan observasi, memang belum ada media TAKESYI. Langkah pertama yang dilakukan oleh peneliti yaitu dengan mengembangkan media TAKESYI dalam proses belajar untuk meningkatkan motivasi siswa pada tema indahny keragaman di Negriku .

2. Perencanaan (*planning*)

Setelah melakukan identifikasi terkait masalah yang ada, selanjutnya peneliti melakukan analisis dalam aspek pembelajaran meliputi Kompetensi Dasar, dan Indikator. Analisis dalam pembelajaran dilakukan dengan tujuan agar produk yang dihasilkan dapat menunjang proses pembelajaran tematik Tema 7 Indahny Keragaman DI Negriku. kelas IV.

Cara menggunakan TAKESYI (Peta Kebudayaan Suku Budaya Indonesia) adalah sebagai berikut:

- a. Dimainkan berkelompok dengan 2 siswa
 - b. Stiap kelompok masing-masing satu siswa maju sebagai perwakilan kelompok
 - c. Untuk mentukan pemain pertama, kedua, ketiga dan seterusnya dapat dilakukan hompimpa
 - d. Siswa yang menang pertama dapat memulai permainan
 - e. Siswa pertama memilih kartu, dan seterusnya
 - f. Siswa memilih kartu lalu membaca isi kartu, pulau lombok mempunyai provinsi NTB dengan mempunyai pakaian adat yaitu lambung..
 - g. Lalu siswa mencari gambar pakaian tradisional lambung kemudian siswa menempelkan gambar ke pulau lombok yang ada dipeta. begitu pula yang dilakukan siswa yang lain
 - h. Siswa yang tidak bisa menemukan gambar pakaian adat maka akan diharuskan:
 - a) menyanyikan lagu daerah (bebas).
 - b) Mempraktekan tarian daerah (bebas)
 - c) Mencerikan pengalaman dengan bahasa daerah (bebas)
3. Pengembangan Draf Produk (*develop preliminary form of produk*)

Penelitian ini akan mengembangkan media. TAKESYI (Peta Keragaman Suku Budaya Indonesia) Pada tahap ini peneliti membuat permulaan dari produk awal yang akan dihasilkan. Komponen-komponen

pada media TAKESYI yaitu: papan persegi panjang, Bentuk pulau, media bisa dilipat, dan gambar-gambar pakaian daerah.

4. Validasi Ahli (*preminary fiel testing*)

Untuk mengetahui validitas dari produk ini, peneliti menguji coba lapangan menggunakan alat ukur berupa angket. Angket tersebut telah diisi oleh beberapa ahli yaitu ahli materi dan ahli media. Dari hasil validitas tersebut bertujuan untuk menjawab apakah produk yang dirancang telah sesuai dengan materi dan desain yang telah dibuat. Hasil validasi dari beberapa ahli tersebut kemudian akan menentukan valid atau tidaknya produk yang dikembangkan. Apabila terdapat saran maka peneliti akan melakukan revisi sesuai dengan masukan yang telah diberikan sampai produk yang dikembangkan dinyatakan valid.

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

Pada tahap ini peneliti melakukan kegiatan Perbaikan produk dilakukan apabila terdapat masukan dari hasil validasi. Perbaikan pada produk dilakukan sesuai dengan saran dan masukan yang telah diberikan. Tujuan dilakukannya revisi adalah untuk meminimalisir kelemahan-kelemahan dari produk yang dikembangkan.

6. Ujicoba Lapangan (*main field testing*)

Dari beberapa proses validasi dan revisi, maka produk dapat di ujicoba. Ujicoba awal dilakukan pada kelompok kecil atau uji terbatas. Dalam penelitian ini ujicoba awal akan dilakukan pada 5 orang siswa kelas V SD Negeri Tempit.

7. Penyempurnaan Produk (*operasional product revision*)

Revisi produk tahap dua ini dilakukan apabila perlu adanya penyempurnaan dari produk yang telah dibuat. Revisi dilakukan dengan acuan yang didapatkan dari hasil uji coba produk. Selanjutnya, produk yang telah melalui revisi tahap dua merupakan produk akhir dari proses pengembangan. Sehingga pada tahap ini produk yang dihasilkan tidak lagi mengalami perubahan baik dari aspek materi maupun aspek tampilan.

8. Uji coba Lapangan Operasional (*operasional field testing*)

Yaitu langkah uji kepraktisan dan keefektifan terhadap model operasional yang telah dihasilkan melalui revisi produk operasional. Setelah melalui penyempurnaan produk yang bertujuan untuk meninjau seberapa valid dan praktis produk yang dikembangkan, kepraktisan dapat dilihat dari pertanyaan yang diberikan kepada siswa pada angket respon siswa terhadap media yang dijelaskan oleh peneliti. Uji coba pada tahap lapangan operasional dilakukan dengan menggunakan desain *One Group Pretest-posttest Design* yang dilakukan di kelas IV yang berjumlah 12 siswa di SDN Tempit.

9. Revisi Produk Akhir (*final product revision*)

Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan berdasarkan hasil uji coba lapangan sebagai bentuk penyempurnaan media TAKESYI yang telah dikembangkan setelah melalui tahap revisi. Peneliti berharap bahwa setelah produk yang telah di revisi benar-benar layak dan valid untuk digunakan dalam proses pembelajaran di kelas IV SDN Tempit.

3.3 Uji Coba Produk

3.3.1 Desain Uji coba

Uji coba produk bertujuan untuk mengetahui kelayakan dari produk yang dibuat terhadap proses Pembelajaran Tematik Tema 7 Subtema 2 Pembelajaran 4. Untuk mengetahui kevalidan terhadap yang dibuat, peneliti memilih ahli materi dan ahli media sebagai pembantu dalam meniali produk yang dibuat. Ahli materi yang dimaksud adalah dosen/guru, ahli media yang dimaksud adalah dosen dan guru yang sudah berkompeten terhadap media. Kepraktisan terhadap produk yang dibuat didapatkan dari hasil penilaian angket respon siswa setelah menggunakan media TAKESYI sedangkan untuk keefektifan media didapatkan dari hasil belajar siswa.

3.4 Subjek Uji coba

3.4.1 Subjek Uji Coba

Subjek uji coba adalah siswa kelas IV sebagai uji coba lapangan dan kelas V sebagai uji coba terbatas. Hal ini dilakukan agar peneliti bisa mengetahui kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan terhadap ketercapaian proses pembelajaran yang efektif setelah digunakan media TAKESYI (peta keragaman suku budaya indonesia) yang bertempat di SDN Tempit. Penelitian ini dilaksanakan pada semester 2 tahun ajaran 2020/2021.

3.5 Jenis Data

Data ialah penjelasan tentang suatu hal yang dapat berupa sesuatu yang diketahui atau dianggap, atau suatu fakta yang digambarkan letak angka, simbol, kode dan lain lain.

Jenis data yang digunakan adalah kualitatif dan kuantitatif:

3.5.1 Data Kualitatif

Adalah metode penelitian yang dapat diamati oleh orang-orang dengan menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan..

3.5.2 Data Kuantitatif

Adalah metode yang menjelaskan fenomena hubungan antara variable, menguji teori, melakukan generalisasi fenomena sosial yang diteliti.

3.6 Instrumen Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan informasi penting adalah sebagai berikut:

3.6.1 Observasi

Observasi adalah salah satu metode yang digunakan peneliti dalam melakukan pengumpulan data dan dalam kegiatan penelitian pengembangan media pembelajaran. Metode observasi yang peneliti gunakan adalah observasi non partisipatif jenis terstruktur dan tidak terstruktur. Metode observasi ini digunakan pada tahap penelitian pendahuluan dan pengumpulan informasi awal, serta pada saat melakukan uji coba kelompok kecil. Teknik observasi dilakukan untuk mengamati proses pembelajaran tema 7 menggunakan media TAKESYI melalui pengamatan dapat diketahui kepraktisan media TAKESYI.

3.6.2 Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang menyajikan beberapa pertanyaan yang dilakukan dengan cara pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab (Sugiyono, 2017: 142). Dengan melalui angket dapat diketahui keefektifan dan kevalidan media TAKESYI.

3.7 Metode Analis Data

Instrumen yang telah digunakan untuk mengumpulkan data terhadap penelitian ini bisa diklarifikasikan menjadi tiga macam yang masing-masing digunakan agar memenuhi kriteria kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan instrument, pengembangan ini menggunakan instrument penelitian sebagai berikut:

3.7.1 Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran Tema 7 Menggunakan Media TAKESYI

No	Aspek yang Diamati	Keterlaksanaan				Catatan
		1	2	3	4	
Pendahuluan						
1.	Guru memberikan salam					
2.	Kelas dilanjutkan dengan doa dipimpin oleh salah seorang siswa.					
3.	Siswa diingatkan untuk selalu mengutamakan sikap disiplin setiap saat dan menfaatnya bagi tercapainya sita-cita.					
4.	Menyanyikan lagu Garuda Pancasila atau lagu nasional lainnya					
5	Guru menyiapkan fisik dan psikhis anak dalam mengawali kegiatan pembelajaran serta menyapa anak.					
6	Menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini.					
7	Guru memperkenalkan media TAKESYI dan menjelaskan cara penggunaanya					
8	Siswa mengamati cara penggunaan media					
9	Guru menjelaskan keragaman suku bangsa,sosial, dan budaya melalui media TAKESYI					
Inti						
10	Guru membagikan kelompok menjadi 6 kelompok yang terdiri dari 2 siswa. Untuk melakukan diskusi mengenai pakaian adat yang digunakan di daerah					

	mereka					
11	Siswa membuat laporan tertulis mengenai nama, keunikan dan penggunaan pakaian adat yang ada di daerah mereka tinggal.					
12	Perwakilan tiap kelompok membaca teks tentang ragam pakaian adat di Indonesia.					
13	Perwakilan setiap kelompok maju untuk melakukan hompimpa, Siswa yang menang pertama mengambil kartu lalu membacanya					
14	Siswa mencari gambar pakaian adat yang ada dalam kartu tersebut					
15	Siswa mencari daerah asal pakaian adat pada Media TAKESYI kemudian menempelkan gambar pada tempat asalnya.					
16.	Guru melakukan pengecekan bersama apakah tiap kelompok benar menempelkan pakaian adat pada asalnya					
17.	Guru bertanya mengenai adanya perbedaan pakaian adat di setiap daerah di Indonesia disebabkan oleh adanya perbedaan kondisi geografis wilayah Indonesia					
18.	Siswa mencermati gambar beberapa pakaian adat dari berbagai daerah yang ada di media TAKESYI					
19	Siswa menuliskan keunikan dari setiap pakaian adat pada soal yang diberikan oleh guru.					
20.	Siswa menuliskan keunikan dari setiap pakaian adat pada soal yang diberikan oleh guru.					
21	Guru menjelaskan kepada siswa mengenai beberapa contoh tindakan untuk melestarikan pakaian adat.					
22.	Siswa membaca teks tentang Keunikan pakaian adat wanita Minangkabau.					
23.	Siswa diberi pertanyaan oleh guru mengenai letak geografis daerah Minangkabau lalu maju menunjukan letaknya pada media TAKESYI .					
24.	Guru menyuruh siswa untuk berdiskusi dengan teman sebangku mengenai gagasan pokok dan informasi baru dari teks bacaan.					
25	Siswa membacakan hasil diskusi di depan kelas					
Penutup						
26	Guru dan siswa sama-sama menyimpulkan pembelajaran					
27.	Salam dan doa penutup.					
Jumlah skor						

Tabel 3.2 Keterlaksanaan moodel belajar media TAKESYI

Presentase keterlaksanaan model pembelajaran	Kriteria
$KM \geq 90\%$	Sangat Baik
$80\% \leq KM < 90\%$	Baik
$70\% \leq KM < 80\%$	Cukup
$60\% \leq KM < 70\%$	Kurang
$KM < 60\%$	Sangat Kurang

(Rizqian 2013: 44)

3.7.2 Lembar angket validasi ahli materi

Ahli materi bertugas memberikan penilaian dalam hal materi yang disertakan dalam media TAKESYI.

Adapun kisi-kisi instrumen angket penilaian oleh ahli materi adalah sebagai berikut:

Tabel 3.3 Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Indikator Keakuratan Materi	Butir Soal
1.	Materi	Kesesuaian Materi dengan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD)	1,2,3
		Kebeneran konsep dan Kesesuaian Materi	4,5
		Kesesuaian contoh yang diberikan	6
2.	Pembelajaran	Tujuan pembelajaran	7,8
		Motivasi	9,10
Jumlah			10

(Zulkifli, 2020: 38)

3.7.3 Lembar angket validasi ahli media

Ahli media bertugas untuk memberikan penilaian pada media dengan secara keseluruhan, dengan menilai tampilan atau bentuk media dan pemilihan bahan. Kemudian ahli media juga memberikan Masukan pada media seperti komentar, kritik dan saran sehingga menjadi perbaikan media dalam revisi produk yang sedang dikembangkan.

Adapun kisi-kisi instrumen angket penilaian oleh ahli media adalah sebagai berikut:

Tabel 3.4 Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Media

No	Aspek	Indikator Desain Media	Butir Angket
1.	Media	Kesesuaian Media Dengan Materi	1,2
2.		Kemudahan penggunaan media	3
3	Ilustrasi	Media TAKESYI yang di gunakan dapat memberikan ilustrasi yang sesuai dengan keadaan sebenarnya	4,5,6
4.	Kualitas Dan	Kualitas Media	7,8,9,10

5.	Tampilan Media	Tampilan media pembelajaran TAKESYI menarik perhatian siswa	11,12,13,14
Jumlah			14

(Zulkifli, 2020: 39)

3.7.4 Lembar Angket Validasi Guru/praktisi

Guru dapat memberikan penilaian dalam segi media secara keseluruhan serta memberikan penilaian pada materi pembelajaran, yang meliputi tampilan atau bentuk media, pemilihan bahan dan keakuratan materi pembelajaran. Masukan dari beberapa guru berupa komentar, kritik dan saran akan dijadikan bahan pertimbangan dalam revisi dan perbaikan produk media serta kesesuaiannya materi yang sedang dikembangkan.

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

Tabel 3.5 Kisi-kisi Angket Validasi Guru /praktisi

No	Aspek	Indikator Desain Media dan Keakuratan Materi
1.	Media	Desain media TAKESYI
2		Penggunaan media pembelajaran TAKESYI
3.	Materi	Penyiapan materi
4.	Pembelajaran	Suasana Pembelajaran
5.		Dampak penggunaan media TAKESHI dalam pembelajaran

3.7.5 Lembar Angket Respon Siswa

Angket untuk siswa sebagai pengguna media TAKESYI untuk mengumpulkan data respon siswa terhadap media yang dikembangkan.

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

Tabel 3.6 Kisi-Kisi Lembar Angket Respon Siswa

No	Aspek	Indikator Respon Siswa	Butir Angket
1.	Media	Tampilan media TAKESYI	1,2,3
2		Penggunaan media TAKESYI	4,5,6,7,
3.	Materi	Penyajian Materi	8
4		Kesesuaian Materi	9
5	Pembelajaran	Suasana Pembelajaran	10

6	Respon Siswa	11,12,13
Jumlah		13

(Zulkifli, 2020: 39)

3.7.6 Lembar Angket Motivasi Belajar

Intrument ini berupa angket yang diberikan kepada siswa sebagai alat untuk mengukur keefektifan kepraktisan dari rancangan media wayang kertas yang telah valid. Berikut lembar angket motivasi belajar dapat dilihat pada tabel 3.7

Table 3.7 kisi-kisi lembar motivasi belajar

Aspek	Indikator	Pernyataan	Jumlah
<i>Attention</i> (perhatian/ rasa ingintahu)	Ketertarikan siswa dengan media yang gunakan oleh guru	1	2
	Rasa ingin tau yang tinggi siswa terhadap materi tema 7 sub tema 2 pembelajaran ke-4 secara lebih lanjut	2	
<i>Relevance</i> (keterkaitan)	Hubungan materi dalam tema dengan melalui kegiatan	3	3
	hubungan materi Dengan kehidupan sehari hari (lingkungan siswa)	4	
	Keterkaitan antara media dengan materi	5	
<i>Confidence</i> (percaya diri)	Berani mengungkapkan pendapat di dalam kelas.	6	6
	keyakinan dalam memahami media dengan materi	7	
	Berani mengungkapkan pendapat di dalam kelas	8	
	Keyakinan dalam memahami media materi	9	
	Berani untuk memecahkan masalah pada kegiatan diskusi kelompok	10	
	Keinginan belajar dari diri sendiri	11	
<i>Satisfaction</i> (kepuasan)	kepuasan dalam melakukan kegiatan diskusi kelompok	12	2
	kepuasan dalam menyelesaikan tugaskelompok	13	
Jumlah			13

Diadaptasi: Janah,dkk (2018: 115)

3.8 Teknik Analisis Data

Data yang telah diperoleh penelitian ini dianalisis kemudian digunakan sebagai merevisi media wayang kertas yang akan dikembangkan supaya

memperoleh media TAKESYI yang berkualitas sesuai pada kriteria yang ditentukan yaitu valid, efektif dan praktis.

Analisis Valid Analisis data hasil validasi media TAKESYI yang dilakukan dengan mencari rata-rata penilaian validator. Rumus yang digunakan sebagai berikut:

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

Keterangan:

NV = Skor validator

x = JumlahSkor

y = SkorMaksimal

Nilai dari masing-masing validator akan dicari nilai rata-ratanya untuk mewakili nilai dari seluruh validator dengan menggunakan rumus:

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

Keterangan:

V = Skor rata-rata

$\sum x_i$ = Jumlah skor validator

n = Jumlah validator

3.8.1 validasi Media

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

Tabel 3.8 Kategori kevalidan produk

interval skor	Kriteria Kevalidan
$0 < NV \leq 55$	Tidak Valid
$55 < NV \leq 75$	Cukup valid
$75 < NV \leq 85$	Valid
$85 < NV \leq 100$	Sangat Valid

Septiyanti (2017:118).

3.8.2 Analisis Kepraktisan Media

Data tentang respon siswa diperoleh dari angket siswa terhadap lembar kerja siswa yang dianalisis dengan presentase. Presentase respon siswa dihitung dengan menggunakan rumus :

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

Keterangan :

P = respon siswa

x = Jumlah Skor

y = Skor Maksimal

Nilai dari masing-masing siswa akan dicari nilai rata-ratanya untuk mewakili respon dari seluruh respon dengan menggunakan rumus:

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

Keterangan:

P = Skor rata-rata siswa

$\sum x_i$ = Jumlah nilai penilaian siswa

n = Jumlah siswa

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

Tabel 3.9 Kriteria Angket Respon Siswa

interval skor	Kriteria Kepraktisan
$0 < P \leq 20$	TidakPraktis
$20 < P \leq 40$	KurangPraktis
$40 < P \leq 60$	CukupPraktis
$60 < P \leq 80$	Praktis
$80 < P \leq 100$	SangatPraktis

Septiyanti (2017:118)

3.8.3 Analisis keefektifan media

Persamaan mencari nilai N-gain

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

Untuk mengetahui besarnya peningkatan pada motivasi peserta didik digunakan persamaan nilai N-gain. Nilai gain skor diperoleh berdasarkan penghitungan terhadap data kemampuan kognitif siswa dengan rumus N-gain yang kemudian diklasifikasikan dengan Kriteria N-gain Skor Ternormalisasi menurut Hake (Sari, 2018), disajikan pada Tabel 3.10.

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	$g < 0,3$

Hake (Sari, 2018)

Sementara, pembagian kategori perolehan N-gain dalam bentuk (%) dapat mengacu pada tabel 3.11

Tabel 3.11 Katagori Tafsiran Efiktifitas N-Gain

Kriteria Peningkatan Gain	Skor ternormalisasi
< 20	Tidak Efektif
20-40	Kurang Efektif
40-60	Cukup Efektif
60-80	Efektif
> 80	Sangat Efektif

Hake, R.R (1990)