

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

By TRISNA WIDIYARNI

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA TAKE 17 I (PETA KERAGAMAN SUKU
BUDAYA INDONESIA) UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI
BELAJAR SISWA TEMA 7 KELAS IV**

1 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

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

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 karna media ini berebentuk 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 mewawancara siswa kelas IV di SDN Tempit. Di

peroleh kesimpulan ¹⁷ 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 ¹⁰ bahwa motivasi siswa dalam proses pembelajaran masih rendah.

Kondisi lapangan sebagaimana uraian di atas, maka dibutuhkan perubahan cara belajar melalui pemanfaatan atau media yang ⁶⁵ membuat siswa termotivasi untuk belajar salah satu media pembelajaran yang cocok dengan tema indahny 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 memakai tentang indahny keragaman di negriku.

Media yang serupa dengan TAKESYI pernah di buat oleh peneliti lain. Minsalnya media PAPEDA (Lukman, 2018: 26) membuat ² 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. Media PENA (Fita, 2019: 31) ² media yang dikembangkan dari media pembelajaran peta bergambar yang ² memiliki beberapa perkembangan dari media peta yang sudah ada. Kelebihannya ² hanya sebuah tombol yang jika ditekan dapat menunjukkan salah satu lagu daerah, adanya gambar, ² 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 indah nya 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 cm x 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 ¹⁰ untuk menentukan pemain pertama, kedua dan seterusnya sehingga dapat memulai permainan.

¹ 1.5 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi dari peneliti dan pengembangan

- a. Belum pernah dilakukan oleh guru dalam penggunaan media yang berfungsi sebagai alat bantu ⁹⁴ 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 ² 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.

55
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 indahya 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 divalidasi 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 kriteria sangat baik. Hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa media peta kebudaya sesuai dengan materi keberagaman suku

bangsa dan budaya pada tema 7 indahya 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 menunjukkan 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 menunjukkan 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

⁸¹ 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 “²¹Pengembangan media peta berdring materi suku bangsa kelas IV SDN Kedawungkulon II Pasuruan” dari model Dick & Carey. ²¹ 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 kriteria sangat layak.

Perbedaan antara penelitian ini dari peneliti Septi Trianasari ialah pada model yang digunakan yaitu model Dick & Carey dan ¹⁷ penelitian ini menggunakan model Borg and Gall. Sedangkan persamaan pada penelitian ini dengan penelitian Nurfitrihanah Putri yaitu sama-sama menggunakan media yaitu peta.

4. Media yang serupa dengan TAKESYI pernah dibuat oleh peneliti lain. Misalnya media Papeda (Lukman, 2018: 26) membuat ² 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 tradisional.
5. Media PENA (Fita, 2019: 31) media ² yang dikembangkan dari media pembelajaran peta bergambar yang ² memiliki beberapa perkembangan dari media peta yang sudah ada. Kelebihannya ² 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 Teori

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 mendapatkan 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

1 a. 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 pemaduan tersebut siswa akan memperoleh pengetahuan dan keterampilan secara utuh sehingga pembelajaran menjadi bermakna bagisiswa (Abdul Majid, 2014: 85).

74 Berdasarkan dari pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa 4 pembelajaran tematik pada siswa dapat dipahami melalui konse-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.

b. Karakteristik ² 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 kebermaknaan 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.

2.2.1.1 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

Tabel 2.1 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 sendiri.	4.7.1 Memberikan contoh pengetahuan baru dari teks nonfiksi ke dalam tulisan dengan bahasa sendiri dengan tepat.

Tabel 2.1 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.

Tabel 2.3 IPS

Kompetensi ²² 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 ²⁵ 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.

2.2.2³ 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) mengatakan³⁴ 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 dapat²⁴ 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 yang 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, melestariakan 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 utilizations*) 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, diroma, Penna, poster, dan gambar.

2) Media yang dimanfaatkan (*by utilizations*), yaitu media pembelajaran yang dimanfaatkan dalam pembelajaran yang tidak didisain khusus. Media ini memanfaatkan lingkungan sebagai sumbernya. Contoh media yang dimanfaatkan yaitu; Media papan tulis, buku paket dan LCD.

2.2.3 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 Tantya (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 Keberagamann 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.

³³ 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 ³ keberagaman budaya yang ada di Indonesia. Dalam media pembelajaran TAKESYI ² 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 ⁴⁸ untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar karna dirancang dengan ³ semenarik mungkin dan sinkron dengan materi.

b. Manfaat media TAKESYI

Menurut Sanaky (2013: 26) ⁴ 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.
- ²⁰ 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, medemonstrasikan 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

2.2.4 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 dikehendaknya. 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.

93

b. Faktor yang mempengaruhi Motivasi Belajar

8

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.

12

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.

⁴⁸ Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa ⁸ 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 ⁴⁴ Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah suatu kecenderungan siswa untuk melakukan kegiatan akademik yang berarti dan berguna, untuk meraih

5
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 menyaliasi 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

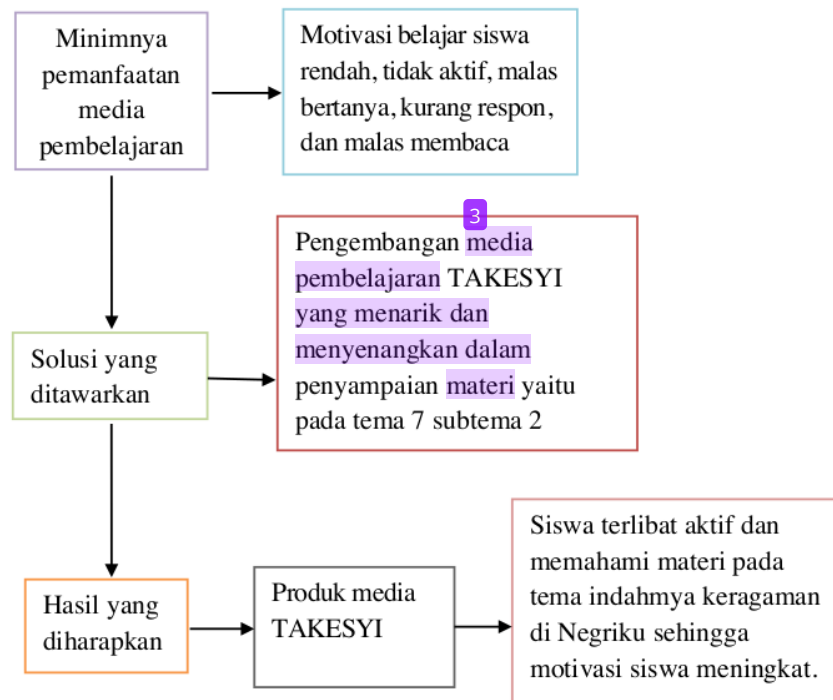
⁸⁹
 Dalam motivasi belajar ada beberapa ciri-ciri yang telah di miliki anak antara lain, menurut Sadirman (1994: 83) bahwa motivasi yang ada dalam diri seseorang memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

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 (minalnya 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.

1 BAB III

METODE PENGEMBANGAN

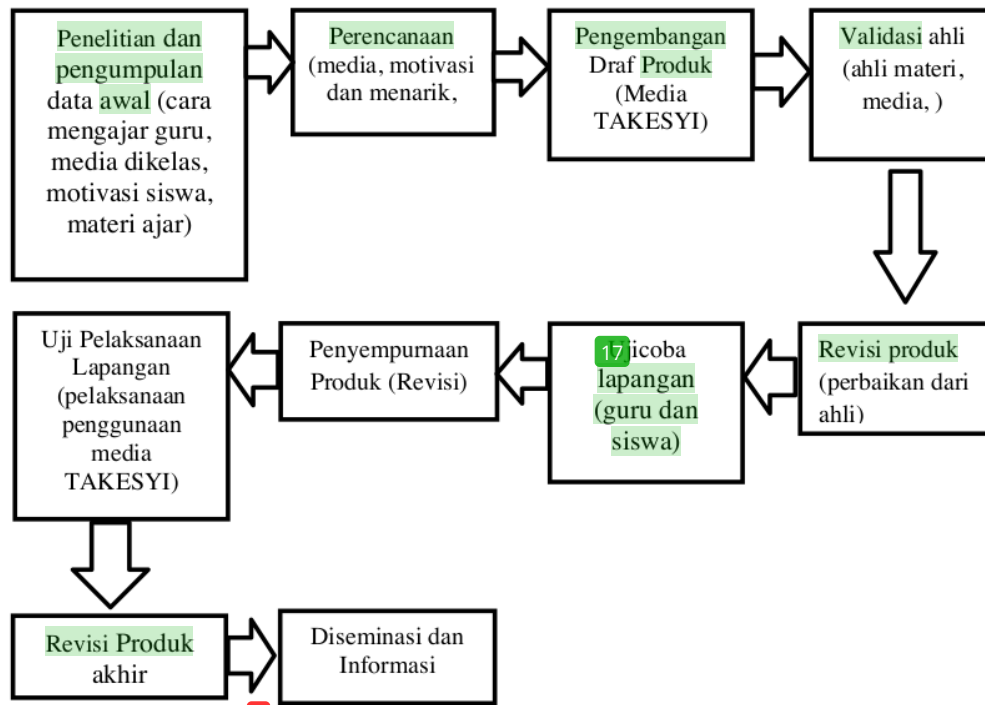
3.1 Model Pengembangan

Penelitian ini termasuk 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 (*preinary 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 dilangkah-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. Setiap kelompok masing-masing satu siswa maju sebagai perwakilan kelompok
- c. Untuk menentukan ¹⁰ 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)

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

Penelitian ini akan mengembangkan media. TAKESYI (Peta Keragaman Suku Budaya Indonesia) ³ 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 (*preinary fiel testing*)

² 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.

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

Pada tahap ini peneliti melakukan kegiatan ¹ 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 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*)

¹ 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 ² bertujuan untuk meninjau seberapa valid dan praktis produk yang dikembangkan. Kepraktisan dapat ¹ dilihat dari pertanyaan yang diberikan kepada siswa pada angket respon siswa terhadap media yang dijelaskan oleh peneliti. Uji coba pada tahap lapangan operasional di lakukan dengan menggunakan ²² desain *One Group Pretest-posttest Design* yang dilakukan di kelas IV yang berjumlah 12 siswa di SDN Tempit.

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

Pada tahap ini kegiatan yang ⁴ 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 ⁵³ 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 Teknik 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 Instrument Pengumpulan Data

Instrumen yang telah digunakan untuk mengumpulkan data terhadap penelitian ini bisa diklarifikasikan menjadi tiga macam yang masing-masing digunakan agar memenuhi kriteria kevalidatan, 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	
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 cita-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 penggunaannya					
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 menunjukkan 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 model 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 ¹ 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 ² sedang dikembangkan.

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

Tabel 3.4 Kisi-kisi Angket Validasi ¹⁰ Ahli Media

No	Aspek	Indikator Desain Media	Butir Angket
1.	Media	Kesesuaian Media Dengan Materi	1,2
2.		Kemudahan penggunaan media ⁷⁹	3
3	Ilustrasi	Media TAKESYI yang di gunakan dapat memberikan ilustrasi yang sesuai dengan keadaan sebenarnya	4,5,6
4.	Kualitas Dan Tampilan Media	Kualitas Media	7,8,9,10
5.		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 ¹ 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 3.6

Table 3.7 kisi-kisi lembar motivasi belajar

Aspek	Indikator	Pernyataan	Jumlah
<i>Attention</i> (perhatian/ rasa ingintahu)	Ketertarikan siswa dengan media yang digunakan 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)

1 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.

1 3.8.1 Analisis Validasi Media

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

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

$$NV = xy \times 100\%$$

Keterangan:

NV = Skor validator

x = JumlahSkor

y = SkorMaksimal

1 Nilai dari masing-masing validator akan dicari nilai rata-ratanya untuk

mewakili nilai dari seluruh validator dengan menggunakan rumus:

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

$$V = \sum xin$$

Keterangan:

V = Skor rata-rata

$\sum x_i$ = Jumlah sekor validator

n = Jumlah validator

1 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 :

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

$$P = xy \times 100\%$$

Keterangan :

P = respon siswa

x = Jumlah Skor

y = Skor Maksimal

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

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

$$P = \sum xin$$

1 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 normalisasi
< 20	Tidak Efektif
20-40	Kurang Efektif
40-60	Cukup Efektif
60-80	Efektif
>80	Sangat Efektif

Hake, R.R (1990)

6 BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN

4.1 Penyajian Data Uji Coba

Penelitian pengembangan media TAKESYI untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada tema 7 “Indahnya Keragaman di Negeriku” dengan menggunakan model penelitian pengembangan (Research & Development) dan menggunakan Model Pengembangan Bord & Gall dan sudah melakukan validasi oleh para ahli materi, ahli media dan produk ini juga sudah dilakukan uji coba respon kepada siswa dan guru. Berdasarkan dalam 10 Tahapan dalam pengembangan Bord & Gall ini hanya sampai 9 tahapan yang digunakan karena keterbatasan waktu dan biaya. Berikut 9 tahapan Bord & Gall yang hanya sampai 9 tahapan yaitu :

4.1.1 *Research and Information collection* (penelitian dan pengumpulan data)

Pada tahap ini, peneliti melakukan kegiatan observasi dan wawancara di SDN Tempit dan melakukan proses pengenalan media yang berkaitan dengan pengembangan produk yang ingin dibuat. Dari hasil wawancara peneliti mendapatkan informasi bahwa dalam proses pembelajaran media TAKESYI ini belum sama sekali digunakan pada proses pembelajaran, karena sebelumnya pada proses pembelajaran hanya menggunakan buku siswa dan menggambar di papan tulis. Sedangkan dari hasil observasi diperoleh permasalahan yaitu selama proses pembelajaran berlangsung siswa masih kesulitan dalam menerima materi yang membuat siswa tidak terlalu paham dan mudah bosan pada saat guru menjelaskan materi, hal ini terlihat

dari kegiatan siswa yang dimana pada saat proses pembelajaran berlangsung siswa lebih asik bermain dengan temannya pada saat guru sedang menjelaskan materi. Hal lain dapat ditemukn yaitu siswa kurang aktif dalam proses tanya jawab karena dima pada saat siswa ditanya hanya sebagian yang bisa menjawab. Dan pada saat ada tugas kelompok yang diberikan dimana, hanya beberapa siswa siswa yang melakukan diskusi sedangkan yang lain terlihat asik ngobrol, main-main dan coret-coret buku, sehingga rasa tanggung jawab siswa yang lain untuk menyelesaikan tugas kelompok masih rendah.

4.1.2 *Planning* (perencanaan)

Pada tahap penelitian ini dari beberapa hasil pengumpulan data sebelumnya dimana dalam proses pembelajaran berlangsung siswa masih kesulitan dalam menerima materi dan kurangnya penggunaan media pada proses pembelajaran sehingga siswa mudah bosan. Dari beberapa data tersebut peneliti mengembangkan media TAKESYI dengan menentukan materi dan RPP yang sesuai dengan materi pada Tema 7 subtema 2 pembelajaran ke-4. Berdasarkan pada perencanaan media TAKESYI ini menghasilkan salah satu media yang menarik, mudah dipahami pada saat proses pembelajaran dan meningkatkan motivasi siswa.

4.1.3 *Develop Preliminary form of Product* (pengembangan draft produk awal)

Pada tahap ini peneliti mulai mendesain media pembelajaran yaitu media TAKESYI yang berkaitan dengan Muatan Bahasa Indonesia, PKN dan IPS pada Kelas IV. Desain media yang serupa dengan media TAKESYI

ialah media MIKABUDI (Miniatur Keragaman Budaya Indonesia) yang di mana media ini berbentuk bentang wilayah kepulauan Indonesia terkhusus pulau Sumatera dan dilengkapi dengan kartu keragaman Indonesia dengan menggunakan alat dan bahan yaitu triplek, kertas Koran bekas, lem fox, chat minyak, gergaji, penggaris, kuas lukis, dan gambar-gambar kebudayaan seperti gambar pakaian adat dan rumah adat. Dari desain di atas media TAKESYI ini juga didesain dengan bentuk pulau wilayah Indonesia seperti gambar peta Indonesia yang di buat dengan menggunakan bahan triplek, bubuk kertas, lem fox, chat minyak, kuas lukis, gergaji, pensil dan penggaris. Dengan dilengkapi kartu gambar terdapat gambar pakainya adat dan kartu keterangan menjelaskan tentang pakaian adat, serta memiliki warna *background* yang bervariasi ¹⁵ untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV. Penelitian pengembangan ini telah dilaksanakan di SDN Tempit. Dengan tujuan penelitian ini ¹⁰ untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan menghasilkan kelayakan pada pengembangan media TAKESYI pembelajaran tematik pada kelas IV kurikulum 2013.

4.1.4 Preliminari Field Testing (Uji coba Lapangan Awal)

⁶⁰ Pada tahap ini peneliti melakukan validasi media TAKESYI yaitu validasi ahli media, validasi ahli materi, dan validasi praktisi. pada tahap validasi ini validatornya adalah 2 dosen dan 3 guru sekolah dasar, dimana peneliti memberikan lembar validasi yang selanjutnya dinilai, masukan/saran perbaikan terhadap media TAKESYI yang akan dikembangkan.

Hasil validasi media TAKESYI pada tema 7 subtema 2, yaitu uji validasi yang dilakukan oleh validator praktisi yang berjumlah 5 orang.

Berikut analisis validasi materi media TAKESYI

1. Validasi Materi

a. Sukron Fujiaturrahman, M.Pd (Dosen PGSD UMMAT)

Tabel 4.1 Pernyataan, keterangan dan skor validasi materi praktisi 1

No	Aspek Yang Dinilai	Skor	Keterangan
1	Materi pada media pembelajaran TAKESYI ini sesuai dengan kompetensi ini pada kurikulum 2013	4	Baik
2	Materi pada media pembelajaran TAKESYI ini sesuai dengan kompetensi dasar pada kurikulum 2013	5	Sangat Baik
3	Materi pada media pembelajaran TAKESYI ini sesuai dengan indikator yang dikembangkan	5	Sangat Baik
4	Media pembelajaran TAKESYI ini sesuai dengan konsep materi indahny keragaman di Negriku	4	Baik
5	Ketepatan materi yang termuat dalam media TAKESYI	4	Baik
6	Ketepatan materi dengan kaidah bahasa Indonesia	5	Sangat Baik
7	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	4	Baik
8	Ketepatan penjelasan/uraian yang digunakan dengan materi	4	Baik
9	Media yang dikembangkan dalam media TAKESYI ini dapat meningkatkan pemahaman siswa	4	Baik
10	Materi yang dikembangkan dalam media TAKESYI dapat meningkatkan motivasi siswa	4	Baik
Jumlah skor		43	

Dari hasil perhitungan angket validasi praktisi 1, maka diperoleh nilai dengan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan :

NV = skor validator

x = jumlah skor

y = skor maksimal

$$NV = 4350 \times 100\% = \frac{43}{50} \times 100\%$$

$$= 86\% = 86\% \text{ (Sangat Valid)}$$

Dari hasil analisis skor kevalidan media TAKESYI dari validator ahli materi 1 diperoleh data persentase yaitu 86 % dalam kategori Sangat Valid. Sehingga dari hasil perhitungan diatas dapat disimpulkan bahwa, media TAKESYI yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kevalidan dengan perolehan skor persentase 86 % dalam kategori sangat valid.

b. Dahir, S.Pd (guru kelas IV)

Tabel 4.2 Pernyataan, keterangan dan skor validasi materi praktisi 2

No	Aspek Yang Dinilai	Skor	Keterangan
1	Materi pada media pembelajaran TAKESYI ini sesuai dengan kompetensi ini pada kurikulum 2013	4	Baik
2	Materi pada media pembelajaran TAKESYI ini sesuai dengan kompetensi dasar pada kurikulum 2013	5	Sangat Baik
3	Materi pada media pembelajaran TAKESYI ini sesuai dengan indikator yang dikembangkan	5	Sangat Baik
4	Media pembelajaran TAKESYI ini sesuai dengan konsep materi indahny keragaman di Negriku	4	Baik
5	Ketepatan materi yang termuat dalam media TAKESYI	4	Baik
6	Ketepatan materi dengan kaidah bahasa Indonesia	5	Sangat Baik
7	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	5	Sangat Baik
8	Ketepatan penjelasan/uraian yang digunakan dengan materi	4	Baik
9	Materi yang dikembangkan dalam media TAKESYI ini dapat meningkatkan pemahaman siswa	4	Sangat Baik
10	Materi yang dikembangkan dalam media TAKESYI dapat meningkatkan motivasi siswa	4	Baik
Jumlah skor		45	

Dari hasil perhitungan angket validasi praktisi 2, maka diperoleh nilai dengan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan :

NV = skor validator

x^x = jumlah skor

y^y = skor maksimal

$$NV = 4550 \times 100\% = \frac{45}{50} \times 100\%$$

$$= 90\% = 90\% \text{ (Sangat Valid)}$$

Dari hasil analisis skor kevalidan media TAKESYI dari validator ahli materi 2, diperoleh data persentase yaitu 90% dalam kategori Sangat Valid. Sehingga dari hasil perhitungan diatas dapat disimpulkan bahwa, media TAKESYI yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kevalidan dengan perolehan skor persentase 90 % dalam kategori sangat valid.

c. Basmin, S.Pd (guru kelas V)

Tabel 4.3 Pernyataan, keterangan dan skor validasi materi praktisi 3

No	Aspek Yang Dinilai	Skor	Keterangan
1	Materi pada media pembelajaran TAKESYI ini sesuai dengan kompetensi ini pada kurikulum 2013	4	Baik
2	Meteri pada media pembelajaran TAKESYI ini sesuai dengan kompetensi dasar pada kurikulum 2013	5	Sangat Baik
3	Materi pada media pembelajaran TAKESYI ini sesuai dengan indikator yang dikembangkan	5	Sangat Baik
4	Media pembelajaran TAKESYI ini sesuai dengan konsep materi indahny keragaman di Negriku	4	Baik
5	Ketepatan materi yang termuat dalam media TAKESYI	4	Baik
6	Ketepatan materi dengan kaidah bahasa Indonesia	5	Sangat Baik
7	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	4	Baik
8	Ketetapan penjelasan/uraian yang digunakan dengan materi	4	Baik
9	Materi yang dikembangkan dalam media TAKESYI ini dapat meningkatkan pemahaman siswa	5	Sangat Baik
10	Materi yang dikembangan dalam media TAKESYI dapat meningkatkan motivasi siswa	4	Baik
Jumlah sekor		44	

Dari hasil perhitungan angket validasi praktisi 3, maka diperoleh nilai dengan rumus sebagai berikut:

$$NV = xy \times 100$$

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

Keterangan :

NV^{NV} = skor validator

x^x = jumlah skor

y^y = skor maksimal

$$NV = 4450 \times 100\% = \frac{44}{50} \times 100\%$$

$$= 88\% = 88\% \text{ (Sangat Valid)}$$

Dari hasil analisis skor kevalidan media TAKESYI dari validator ahli materi,3, diperoleh data persentase yaitu 88 % dalam kategori Sangat Valid. Sehingga dari hasil perhitungan diatas dapat disimpulkan bahwa, media TAKESYI yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kevalidan dengan perolehan skor persentase 88 % dalam kategori sangat valid.

d. Fatma, S.Pd (Guru kelas III)

Tabel 4.4 Pernyataan, keterangan dan skor validasi materi praktisi 4

No	Aspek Yang Dinilai	Skor	Keterangan
1	Materi pada media pembelajaran TAKESYI ini sesuai dengan kompetensi ini pada kurikulum 2013	4	Baik
2	Meteri pada media pembelajaran TAKESYI ini sesuai dengan kompetensi dasar pada kurikulum 2013	5	Sangat Baik
3	Materi pada media pembelajaran TAKESYI ini sesuai dengan indikator yang dikembangkan	5	Sangat Baik
4	Media pembelajaran TAKESYI ini sesuai dengan	4	Baik

	konsep materi indahny keragaman di Negriku	4	
5	Ketepatan materi yang termuat dalam media TAKESYI	5	Sangat Baik
6	Ketepatan materi dengan kaidah bahasa Indonesia	5	Sangat Baik
7	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	4	Baik
8	Ketepatan penjelasan/uraian yang digunakan dengan materi	5	Sangat Baik
9	Materi yang dikembangkan dalam media TAKESYI ini dapat meningkatkan pemahaman siswa	4	Baik
10	Materi yang dikembangkan dalam media TAKESYI dapat meningkatkan motivasi siswa	4	Baik
Jumlah skor		45	

Dari hasil perhitungan angket validasi praktisi 4, maka diperoleh nilai dengan rumus sebagai berikut:

$$NV = xy \times 100$$

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

Keterangan :

NV^{NV} = skor validator

x^x = jumlah skor

y^y = skor maksimal

$$NV = 45 \times 100\% = \frac{45}{50} \times 100\%$$

$$= 90\% = 90\% \text{ (Sangat Valid)}$$

Dari hasil analisis skor kevalidan media TAKESYI dari validator praktisi 4, didapatkan data persentase yaitu 90% dalam kategori Sangat Valid. Dari hasil perhitungan diatas dapat disimpulkan bahwa, TAKESYI yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kevalidan dengan perolehan skor persentase 90%.

2. Validasi Media

a. Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd Si (Dosen PGSD UMMAT)

Tabel 4.5 Pernyataan, keterangan dan skor validasi media praktisi 1

No	Aspek Yang Dinilai	Skor	Keterangan
1	Media pembelajaran TAKESYI yang digunakan sesuai dengan materi ajar (indahny keragan di Negriku)	5	Sangat Baik
2	Media pembelajaran TAKESYI sesuai dengan kompetensi dasar (KD)	5	Sangat Baik
3	Kemudahan pengembangan media	4	Baik
4	Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran	4	Baik
5	Kejelasan stiap komponen dalam media	4	Baik
6	Kesesuaian ilustrasi pada media dengan kenyataan	4	Baik
7	Kualitas bahan yang digunakan	4	Baik
8	Keawetan media dan tidak mudah rusak	4	Baik
9	Mudah dalam perawatan dan penyimpanan	5	Sangat Baik
10	Bahan pembuatan media TAKESYI ini menggunakan bahan yang aman untuk digunakan siswa	5	Sangat Baik
11	Desain media pembelajaran TAKESYI menarik motivasi belajar siswa	4	Baik
12	Tampilan media TAKESYI ini menarik dan cocok digunakan di kelas IV SD sebagai sumber belajar	5	Sangat Baik
13	Keterampilan dalam setiap komponen media	4	Baik
14	Warna dan gambar media TAKESYI dapat menarik minat siswa	4	Baik
Jumlah Sekor		61	

Dari hasil perhitungan angket validasi praktisi 1, maka diperoleh nilai dengan rumus sebagai berikut:

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

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

Keterangan :

NV = skor validator

x = jumlah skor

y = skor maksimal

$$NV = \frac{61}{70} \times 100\% = \frac{61}{70} \times 100\%$$

$$= 87,1\% = 87,1\% \text{ (Sangat Valid)}$$

Dari hasil analisis skor kevalidan media TAKESYI dari validator praktisi 2, didapatkan data persentase yaitu 87,1% dalam kategori Sangat Valid. ⁷⁰ Dapat disimpulkan bahwa, media TAKESYI yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kevalidan dengan perolehan skor persentase 87,1%.

b. Dahir, S.Pd (guru kelas IV)

¹ Tabel 4.6 Pernyataan, keterangan dan skor validasi media praktisi 2

No	Aspek Yang Dinilai	Skor	Keterangan
1	Media pembelajaran TAKESYI yang digunakan sesuai dengan materi ajar (indahny keragan di Negriku)	5	Sangat Baik
2	Media pembelajaran TAKESYI sesuai dengan kompetensi dasar (KD)	5 4	Sangat Baik
3	Kemudahan pengembangan media	4	Baik
4	Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran	4	Baik
5	Kejelasan stiap komponen dalam media	4	Baik
6	Kesesuaian ilustrasi pada media dengan kenyataan	4	Baik
7	Kualitas bahan yang digunakan	4	Baik
8	Keawetan media dan tidak mudah rusak	4	Baik
9	Mudah dalam perawatan dan penyimpanan	5	Sangat Baik
10	Bahan pembuatan media TAKESYI ini menggunakan bahan yang aman untuk digunakan siswa	5	Sangat Baik
11	Desain media pembelajaran TAKESYI menarik motivasi belajar siswa	5	Sangat Baik
12	Tampilan media TAKESYI ini menarik dan cocok digunakan di kelas IV SD sebagai sumber belajar	5	Sangat Baik
13	Keterampilan dalam setiap komponen media	4	Baik
14	Warna dan gambar media TAKESYI dapat menarik minat siswa	5	Sangat Baik
Jumlah Sekor		63	

Dari hasil perhitungan angket validasi praktisi 2, maka diperoleh nilai dengan rumus sebagai berikut:

$$NV = xy \times 100$$

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

Keterangan :

NV = skor validator

$\sum x$ = jumlah skor

y = skor maksimal

$$NV = 6370 \times 100\% = \frac{63}{70} \times 100\%$$

$$= 90\% = 90\% \text{ (Sangat Valid)}$$

Dari hasil analisis skor kevalidan media TAKESYI dari validator praktisi 2, didapatkan data persentase yaitu 90% dalam kategori Sangat Valid. Dari hasil perhitungan di atas dapat disimpulkan bahwa, media TAKESYI yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kevalidan dengan perolehan skor persentase 90%.

c. Basmin, S.Pd (guru kelas V)

Tabel 4.7 Pernyataan, keterangan dan skor validasi media praktisi 3

No	Aspek Yang Dinilai	Skor	Keterangan
1	Media pembelajaran TAKESYI yang digunakan sesuai dengan materi ajar (indahya keragaman di Negriku)	5	Sangat Baik
2	Media pembelajaran TAKESYI sesuai dengan kompetensi dasar (KD)	5	Sangat Baik
3	Kemudahan pengembangan media	4	Baik
4	Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran	4	Baik
5	Kejelasan stiap komponen dalam media	4	Baik
6	Kesesuaian ilustrasi pada media dengan kenyataan	4	Baik
7	Kualitas bahan yang digunakan	5	Sangat Baik
8	Keawetan media dan tidak mudah rusak	4	Baik
9	Mudah dalam perawatan dan penyimpanan	5	Sangat Baik
10	Bahan pembuatan media TAKESYI ini menggunakan bahan yang aman untuk digunakan siswa	5	Sangat Baik
11	Desain media pembelajaran TAKESYI menarik motivasi belajar siswa	5	Sangat Baik
12	Tampilan media TAKESYI ini menarik dan cocok digunakan di kelas IV SD sebagai sumber belajar	5	Sangat Baik
13	Keterampilan dalam setiap komponen media	4	Baik
14	Warna dan gambar media TAKESYI dapat menarik minat siswa	5	Sangat Baik
Jumlah Sekor		64	

$$NV = xy \times 100$$

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

Keterangan :

NV = skor validator

x^x = jumlah skor

y^y = skor maksimal

$$NV = 6470 \times 100\% = \frac{64}{70} \times 100\%$$

$$= 91.4\% = 91.4\% \text{ (Sangat Valid)}$$

Dari hasil analisis skor kevalidan media TAKESYI dari validator praktisi 3, didapatkan data persentase yaitu 91,4% dalam kategori Sangat Valid. Dari hasil perhitungan diatas dapat disimpulkan bahwa, media TAKESYI yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kevalidan dengan perolehan skor persentase 91,4%.

d. Fatmah, S.Pd (guru kelas III)

Tabel 4.8 Pernyataan, keterangan dan skor validasi media praktisi 4

No	Aspek Yang Dinilai	Skor	Keterangan
1	Media pembelajaran TAKESYI yang digunakan sesuai dengan materi ajar (indahny keragaman di Negriku)	5	Sangat Baik
2	Media pembelajaran TAKESYI sesuai dengan kompetensi dasar (KD)	5	Sangat Baik
3	Kemudahan pengembangan media	5	Sangat Baik
4	Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran	4	Baik
5	Kejelasan tiap komponen dalam media	4	Baik
6	Kesesuaian ilustrasi pada media dengan kenyataan	4	Baik
7	Kualitas bahan yang digunakan	4	Baik
8	Keawetan media dan tidak mudah rusak	4	Baik
9	Mudah dalam perawatan dan penyimpanan	5	Sangat Baik
10	Bahan pembuatan media TAKESYI ini menggunakan bahan yang aman untuk digunakan siswa	5	Sangat Baik
11	Desain media pembelajaran TAKESYI menarik motivasi belajar siswa	4	Baik
12	Tampilan media TAKESYI ini menarik dan cocok digunakan di kelas IV SD sebagai sumber belajar	5	Sangat Baik
13	Keterampilan dalam setiap komponen media	5	Sangat Baik
14	Warna dan gambar media TAKESYI dapat menarik minat siswa	4	Baik
Jumlah Sekor		63	

Dari hasil perhitungan angket validasi praktisi 4, maka diperoleh nilai dengan rumus sebagai berikut:

$$NV = \frac{xy}{100} \times 100\%$$

Keterangan :

NV = skor validator

x = jumlah skor

y = skor maksimal

$$NV = 6370 \times 100\% = \frac{63}{70} \times 100\% \\ = 90\% = 90\% \text{ (Sangat Valid)}$$

Dari hasil analisis skor kevalidan media TAKESYI dari validator praktisi 4, didapatkan data persentase yaitu 90% dalam kategori Sangat Valid. Dari hasil perhitungan di atas dapat disimpulkan bahwa, media TAKESYI yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kevalidan dengan perolehan skor persentase 90%.

4.1.5 Main Product Revision (merevisi hasil uji coba)

Pada tahap ini peneliti merevisi media TAKESYI yang dikembangkan berdasarkan penilaian, masukan/saran dari validator ahli dan validator praktisi media yaitu dengan menambahkan keterangan untuk budaya di NTB Sumbawa dan Mbojo. Sedangkan pada gambar pakaian adat dilengkapi dengan nama asal pakaian adat dan di karu penjelasan dirubah warna backgrun. Sebelum diuji cobakan pada subjek uji coba terbatas dan uji coba lapangan (empiris).

4.1.6 ¹⁰ *Main Field Testing* (Uji Lapangan Utama)

Pada tahap ini peneliti melakukan uji coba terbatas di kelas V SDN Tempit Pakuan yang berjumlah 8 siswa. Dimana peneliti menguji cobakan media TAKESYI yang sudah direvisi sebelumnya, selain itu peneliti memberikan angket ¹⁰ respon siswa terhadap penggunaan media TAKESYI untuk mengetahui kepraktisan media yang dikembangkan. Berikut analisis kepraktisan yaitu:

Angket ¹ respon siswa uji lapangan diberikan kepada kelas IV SDN Tempit dengan tujuan untuk mengetahui saran dan masukan. Untuk angket dan skor respon siswa uji lapangan. Berikut ⁴ angket respon siswa dan skor pada uji coba lapangan:

Tabel 4.9 Analisis Angket respons siswa dan skor uji lapangan

NO	NAMA	Respon Siswa	
		Skor	Keterangan
1.	MA	87,6	Sangat Praktis
2.	MR	92,3	Sangat Praktis
3.	MM	89,2	Sangat Praktis
4.	SL	90,7	Sangat Praktis
5.	JK	89,2	Sangat Praktis
6.	WM	87,6	Sangat praktis
7.	M	92,3	Sangat Praktis
8.	AR	89,2	Sangat Praktis
Jumlah		718,1	Sangat Praktis

Dari nilai masing-masing siswa ¹ akan dicari nilai rata-ratanya untuk mewakili respon dari seluruh respon siswa maka dihitung dengan rumus:

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

Keterangan:

P = Skor rata-rata siswa

$$\begin{aligned}
 \Sigma x_i &= \text{Jumlah nilai penilaian siswa} \\
 n &= \text{jumlah siswa} \\
 &= 87,6 \times 2 + 92,3 \times 2 + 89,2 \times 3 + 90,7 \\
 &= \frac{87,6 \times 2 + 92,3 \times 2 + 89,2 \times 3 + 90,7}{8} \\
 &= 718,16 = \frac{718,1}{8} \\
 &= 89,7\% \text{ (Sangat Praktis)}
 \end{aligned}$$

Hasil kepraktisan media TAKESYI yang diperoleh dari data kelas V sebagai Uji Lapangan, didapatkan data persentase 89,7% pada kategori sangat praktis. Sehingga, media TAKESYI dapat dikatakan Praktis karena telah memenuhi kriteria kepraktisan dengan persentase 89,7% dalam kategori sangat Praktis.

9 4.1.7 *Operational Product Revision* (penyempurnaan produk hasil uji coba lapangan)

Pada tahap ini peneliti merevisi media TAKESYI dari hasil angket respon siswa yang diberikan oleh peneliti untuk mengetahui masukan/saran perbaikan dari siswa kelas uji terbatas, sebelum diuji cobakan pada kelas IV sebagai subjek uji coba lapangan operasional/empiris.

10 4.1.8 *Operational Field Testing* (uji coba lapangan operasional/empiris)

Pada tahap ini peneliti melakukan uji coba lapangan operasional/empiris di kelas IV SDN Tempit yang berjumlah 12 siswa. Dimana peneliti menguji cobakan media TAKESYI yang sudah direvisi sebelumnya, selain itu peneliti memberikan angket respon siswa dan angket

motivasi belajar untuk mengetahui keefektifan dari media TAKESYI yang dikembangkan.

1. Analisis keterlaksanaan pembelajaran

Keterlaksanaan Pembelajaran diperoleh dari hasil Lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran yang diamati atau dinilai oleh Observer ketika memulai pembelajaran. Berikut tabel hasil lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran.

4
Tabel 4.10 Lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran

No	Aspek yang Diamati	Skor	Keterangan
a. Pendahuluan			
1.	Guru memberikan salam	4	Sangat Terlaksana
2.	Kelas dilanjutkan dengan doa dipimpin oleh salah seorang siswa.	4	Sangat Terlaksana
3.	Siswa diingatkan untuk selalu mengutamakan sikap disiplin setiap saat dan menfaatnya bagi tercapainya cita-cita.	3	Terlaksana
4.	Menyanyikan lagu Garuda Pancasila atau lagu nasional lainnya	3	Terlaksana
5	Guru menyiapkan fisik dan psikhis anak dalam mengawali kegiatan pembelajaran serta menyapa anak.	4	Sangat Terlaksana
6	Menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini.	4	Sangat Terlaksana
7	Guru memperkenalkan media TAKESYI dan menjelaskan cara penggunaannya	3	Terlaksana
8	Siswa mengamati penggunaan media	3	Terlaksana
9	Guru menjelaskan keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya melalui media TAKESYI	4	Sangat Terlaksana
b. Inti			
10	Guru membagikan kelompok menjadi 6 kelompok yang terdiri dari 2 siswa. Untuk melakukan diskusi mengenai pakaian adat yang digunakan di daerah mereka	4	Sangat Terlaksana
11	Siswa membuat laporan tertulis mengenai nama, keunikan dan penggunaan pakaian adat yang ada di daerah mereka tinggal.	3	Terlaksana
12	Perwakilan tiap kelompok membaca teks tentang ragam pakaian adat di Indonesia.	3	Terlaksana
13	Perwakilan setiap kelompok maju untuk melakukan hompimpa, Siswa yang menang pertama mengambil kartu lalu membacanya	4	Sangat Terlaksana
14	Siswa mencari gambar pakaian adat yang ada dalam kartu tersebut	3	Terlaksana
15	Siswa mencari daerah asal pakaian adat pada Media	3	Terlaksana

	TAKESYI kemudian menempelkan gambar pada tempat asalnya.		
16.	Guru melakukan pengecekan bersama apakah tiap kelompok benar menemukan pakaian adat pada asalnya	4	Sangat Terlaksana
17.	Guru bertanya mengenai adanya perbedaan pakaian adat di setiap daerah di Indonesia disebabkan oleh adanya perbedaan kondisi geografis wilayah Indonesia	4	Sangat Terlaksana
18.	Siswa mencermati gambar beberapa pakaian adat dari berbagai daerah yang ada di media TAKESYI	3	Terlaksana
19.	Siswa menuliskan keunikan dari setiap pakaian adat pada soal yang diberikan oleh guru.	3	Terlaksana
20.	Siswa menuliskan keunikan dari setiap pakaian adat pada soal yang diberikan oleh guru.	3	Terlaksana
21.	Guru menjelaskan kepada siswa mengenai beberapa tokoh tindakan untuk melestarikan pakaian adat.	4	Sangat Terlaksana
22.	Siswa membaca teks tentang Keunikan pakaian adat wanita Minangkabau.	3	Terlaksana
23.	Siswa diberi pertanyaan oleh guru mengenai letak geografis daerah Minangkabau lalu maju menunjukkan letaknya pada media TAKESYI.	3	Terlaksana
24.	Guru menyuruh siswa untuk berdiskusi dengan teman sebangku mengenai gagasan pokok dan informasi baru dari teks bacaan.	4	Sangat Terlaksana
25.	Siswa membacakan hasil diskusi di depan kelas	3	Terlaksana
c. Penutup			
26.	Guru dan siswa sama-sama menyimpulkan pembelajaran	4	Sangat Terlaksana
27.	Salam dan doa penutup.	4	Sangat
Jumlah skor		94	

Berdasarkan hasil lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran diperoleh data dengan rumus sebagai berikut:

$$xi = xy \times 100$$

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

Keterangan :

xi = skor keterlaksanaan pembelajaran

x = jumlah skor keterlaksanaan pembelajaran yang diperoleh

y = skor maksimum keterlaksanaan pembelajaran

$$xi = 94/108 \times 100\% = \frac{94}{108} \times 100\%$$

= 87%(Sangat Terlaksana)

Dari hasil analisis keterlaksanaan pembelajaran yang diperoleh data persentase dari lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran yaitu 87% dalam kategori Sangat Terlaksana. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media TAKESYI yang dikembangkan terlaksana dengan baik.

4.1.9 Final Product Revision (penyempurnaan produk)

Pada tahap ini peneliti merevisi media TAKESYI dari hasil angket respon siswa dan hasil angket motivasi yang diberikan kepada siswa, sehingga media TAKESYI yang valid, praktis, dan efektif.

4.2 Hasil Uji Coba Produk

4.2.1 Hasil Kevalidan Media TAKESYI

1. Hasil validasi materi

Berdasarkan analisis kevalidan media TAKESYI dari validator pada (hal: 49), dapat dihitung rata-ratanya, yaitu:

Tabel 4.11 Nilai Kevalidan Dari Validator Materi Praktisi

No	Nama Validator	Profesi	NV	Keterangan
1.	Sukron Fujiaturrahman.M.Pd	Dosen PGSD UMMAT	86	Sangat Valid
2.	Dahir, S.Pd	Guru kls IV SDN Tempit	90	Sangat Valid
3.	Basmin S.Pd	Guru kls V SDN Tempit	88	Sangat Valid
4.	Fatmah, S.Pd	Guru kls III SDN Tempit	90	Sangat Valid
Rata-rata			88,5	Sangat Valid

Adapun perolehan data dalam mencari skor rata-rata dari ke 4 validator, sebagai berikut :

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

Keterangan:

V = Skor rata-rata

$\sum x_i$ = Jumlah seluruh skor validator

n = jumlah validator

$$\begin{aligned}
 V &= \frac{86+90+88+90}{4} = \frac{354}{4} \\
 &= 88,5 \text{ (Sangat Valid)}
 \end{aligned}$$

Sebuah materi pembelajaran dapat dinyatakan valid, apabila memenuhi kriteria kevalidan. Validator 1 didapatkan skor 86 (sangat valid). Validator 2 didapatkan skor 90 (sangat valid), validator 3 didapatkan skor 80 (sangat valid) dan validator 4 didapatkan skor 90 (sangat valid). Untuk mengetahui keseluruhan skor rata-rata dari 4 validator, semua skor dijumlahkan kemudian dibagi dengan jumlah validator dan mendapatkan hasil 88,5. Sehingga dapat disimpulkan bahwa materi termasuk dalam kategori Valid.

2. Hasil Validasi Media

Berdasarkan analisis kevalidan media TAKESYI dari validator pada (hal:54), dapat dihitung rata-ratanya, yaitu:

Tabel 4.12 Nilai Kevalidan Dari Validator Media Praktisi

No	Nama Validator	Profesi	NV	Keterangan
1.	Dr.MummadNizaar, M.Pd .Si	Dosen PGSD UMMAT	87,1	Sangat Valid
2.	Dahir, S.Pd	Guru kls IV SDN Tempit	90	Sangat Valid
3.	Basmin, S.Pd	Guru kls V SDN Tempit	91,4	Sangat Valid
4.	Fatmah, S.Pd	Guru kls III SDN Tempit	90	Sangat Valid
Rata-rata			89,6	

Adapun perolehan data dalam mencari skor rata-rata dari ke 4 validator, sebagai berikut :

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

Keterangan:

V = Skor rata-rata

$\sum x_i$ = Jumlah seluruh skor validator

n = jumlah validator

$$\begin{aligned}
 V &= \frac{87,1 + 90 + 91,4 + 90}{4} \\
 &= \frac{358,5}{4} \\
 &= 89,6 \text{ (Sangat Valid)}
 \end{aligned}$$

Sebuah media pembelajaran dapat dinyatakan valid, apabila memenuhi kriteria kevalidan. Validator 1 didapatkan skor 87,1(sangat valid). Validator 2 didapatkan skor 90 (sangat valid), validator 3 didapatkan skor 91,4 (sangat valid) dan validator 4 didapatkan skor 90 (sangat valid). Untuk mengetahui keseluruhan skor rata-rata dari 4 validator, semua skor dijumlahkan kemudian dibagi dengan jumlah validator dan mendapatkan

hasil 89,6. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media TAKESYI termasuk dalam kategori Valid.

4.2.2 Hasil Kepraktisan Media TAKESYI

Angket respon siswa pada uji terbatas diberikan kepada siswa kelas V SDN Tempit dengan tujuan dapat mengetahui perlunya perbaikan pada media TAKESYI yang dibuat, berdasarkan saran/saran perbaikan dari siswa. Setelah, melakukan perbaikan media TAKESYI, kemudian diuji cobakan pada kelas IV sebagai uji lapangan/empiris.

Masukan/saran perbaikan perbaikan media TAKESYI, yang diperoleh dari siswa uji coba terbatas yang dilakukan di kelas V SDN Tempit, dikarenakan sudah mendapatkan materi tema 7 pada kelas IV, sehingga dapat memberikan saran perbaikan baik itu dari kejelasan bentuk peta, tampilannya, kesulitan soal, ukuran media, ukuran gambar dan ukuran hurufnya, beberapa siswa memberikan tanggapan terhadap media TAKESYI, yaitu :

- 1) Media TAKESYI sangat menarik digunakan
- 2) Media TAKESYI membuat saya senang dalam belajar.

Setelah memberikan media pembelajaran berupa media TAKESYI pada siswa kelas V sebagai uji terbatas, kemudian langsung diuji cobakan di kelas IV sebagai uji lapangan utama.

Untuk mengetahui nilai rata-rata kepraktisan dari angket respon siswa pada uji coba terbatas dan uji coba lapangan. Untuk nilai kepraktisan sebagai berikut :

Berdasarkan analisis kepraktisan media TAKESYI pada (hal: 58),
9 dapat disimpulkan bahwa, Uji coba lapangan di kelas V SDN Tempit diperoleh nilai rata-rata kepraktisan yaitu 89,7%, sehingga media TAKESYI dapat 84 dikatakan praktis karena telah memenuhi kriteria kepraktisan dengan rata-rata persentase 89,7%.

4.2.3 Hasil Keefektifan Media TAKESYI

Uji lapangan dilakukan di kelas IV SDN Tempit 4 untuk mengetahui keefektifan dari media TAKESYI yang dikembangkan. Peneliti memberikan angket motivasi belajar sebagai bahan evaluasi pembelajaran, dengan adanya angket motivasi belajar apakah media TAKESYI 88 dapat meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas IV.

Instrumen soal *pretest* dan *posttest* yang telah dibuat, sebelumnya dilakukan setelah 9 divalidasi oleh ahli materi, media dan guru kelas. Jumlah angket motivasi *pretest* dan *posttest* yang dipakai untuk mengatauhi tingkat keefektifan dan yang dilihat dari peningkatan motivasi siswa yang dilihat dari 13 item pernyataan. Hasil analisis nilai *pretest* dan *posttest* diolah dengan perhitungan dan analisis data program *Microsoft Office Excel*.

Berikut penyajian data terkait 52 hasil *pretest* dan *posttest* pada siswa kelas IV terhadap Media TAKEYI Tema7 Subtema 2” indahny keragaman di negriku”, yang disusun 3 pada tabel 4.13, sebagai berikut:

Tabel 4.13 Hasil Keefektifan uji lapangan

No	Nama	Nilai		Post-Pre	Skor Ideal (100)-Pre	N-Gain Skore
		Pre	Post			
1	RR	44	90	46	56	0,82
2	UW	40	84	44	60	0,73
3	D	42	88	46	58	0,79
4	IS	40	86	46	60	0,77
5	S	40	84	44	60	0,73
6	IL	36	92	56	64	0,88
7	AW	40	88	48	60	0,80
8	MK	36	90	54	64	0,84
9	ZR	42	86	44	58	0,76
10	MM	38	84	46	62	0,74
11	MH	38	88	50	62	0,81
12	ZS	44	84	40	56	0,71
Rata-rata						0,78

Setelah dilakukan perhitungan berdasarkan kriteria dari jawaban siswa pada tahap uji lapangan ini menghasilkan jumlah skor rata-rata pretes 40% dan skor postes 87% yang menunjukkan motivasi meningkat setelah menggunakan media TAKESYI, kemudian untuk n-gain skor memperoleh 0,78 yang termasuk dalam kategori tinggi.







Dengan demikian dapat disimpulkan berdasarkan data yang diperoleh terhadap motivasi belajar siswa kelas IV pada tema 7 subtema 2 Pembelajaran ke 4 di SDN Tempit, memperoleh skor rata-rata N-Gain 0,78 dan termasuk dalam kategori” tinggi”.

Berdasarkan hasil analisis dari lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran pada (hal: 61), dapat disimpulkan bahwa perangkat pembelajaran terlaksana dengan baik dengan perolehan data persentase keterlaksanaan pembelajaran yaitu 87% pada kategori sangat terlaksana.

4.3 Revisi Produk

Berikut revisian media TAKESYI yang dikembangkan yang kemudian diberi masukan atau saran perbaikan oleh validator. Adapun hasil perbaikan dari validator disusun pada tabel 4.14 berikut:

Tabel 4.14 Hasil Produk Media TAKESYI

No	Aspek validasi	Sebelum revisi	Sesudah revisi	Keterangan
1	Materi			<ul style="list-style-type: none"> • Sebelum revisi materi subtema 7 tema 2 pembelajaran-3 • Sesudah revisi materi diubah ke tema 7 subtema 2 pembelajaran ke-4
2	Bentuk media			<ul style="list-style-type: none"> • Sebelum keterangan pada pulau sumbawa dan bima di media TAKESYI belum ada • Sesudah revisi keterangan pada pulau Sumbawa dan Bima sudah ada
3	Gambar pakaina adat			<ul style="list-style-type: none"> • Sebelum pada bagian gambar belum ada keterangan asal pakaian adat asal gambar validator menyarankan untuk menambahkan bagian keterangan pada bawah gambar • Sesudah gambar pada pakaian adat sudah ada keterangan asal pakaian adat

4	Kartu			<ul style="list-style-type: none"> • Sebelum backgrun pada kartu harus terang dan jelas • Sesudah backgrun pada kartu sudah terang dan jelas.
---	-------	---	---	---

4.4 Pembahasan

Tahap pengembangan pada media kartu bergambar yang dikembangkan menggunakan model Model Borg & Gall ini terdapat 10 Tahap yaitu:

- 1 *Research and Information colletion* (penelitian dan pengumpulan data),
- 2 *Planning* (perencanaan),
- 3 *Develop Preliminary form of Product* (pengembangan draft produk awal),
- 4 *Preliminary Field Testing* (uji coba lapangan awal),
- 5 *Main Product Revision* (merevisi hasil uji coba),
- 6 *Main Field Testing* (uji lapangan utama),
- 7 *Operational Product Revision* (penyempurnaan produk hasil uji lapangan),
- 8 *Operational Field Testing* (uji coba lapangan operasional/empiris),
- 9 *Final Product Revision* (Penyempurnaan Produk),
- 10 *Disemination and Implementasi* (Desiminasi dan implementasi)

karna dilakukan hanya pada 1 Sekolah saja yaitu SDN Tempit. Pengembangan media pembelajaran berupa media TAKESYI pada tema 7 subtema 2 pembelajaran 4 kelas IV SD. Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan oleh peneliti, peneliti memaparkan bahwa media TAKESYI belum dipakai dalam proses pembelajaran Sehingga Siswa kurang memperhatikan, kurang memahami isi materi pembelajaran dan mudah bosan. Untuk itu solusinya perlu mengembangkan media TAKESYI untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada tema 7 subtema 2 pembelajaran 4.

Hal ini merupakan Tahap ¹⁰ Pertama yaitu *Research and Information collection* (penelitian dan pengumpulan data).

³ Tahap kedua, yaitu *Design* (Perancangan), peneliti melakukan perancangan media pembelajaran yaitu media TAKESYI. Perancangan media TAKESYI yaitu menentukan tema, subtema dan pembelajaran yang akan digunakan, selanjutnya peneliti mendesain ukuran peta dan warna apa yang sesuai dengan warna peta yang asli. peneliti menentukan gambar pakaian adat mana yang ³ sesuai dengan materi yang akan digunakan.

¹ Tahap selanjutnya, yaitu *Develop Preliminary form of Product* (pengembangan draft produk awal), *Preliminary Field Testing* (uji coba lapangan awal), *Main Product Revision* (merevisi hasil uji coba), *Main Field Testing* (uji lapangan utama), *Operational Product Revision* (penyempurnaan produk hasil uji lapangan), *Operational Field Testing* (uji coba lapangan operasional/empiris), *Final Product Revision* (Penyempurnaan Produk) ³ setelah mendesain media pembelajaran, peneliti melakukan pembuatan media TAKKESYI secara utuh dari konseptual selanjutnya direalisasikan dengan tahap validasi dengan ahli dan validasi praktisi. Adapun validator ahli dan validator praktisi media TAKESYI dari 2 dosen ³³ Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yaitu Bapak Sukron Fujiaturrahman, M.Pd, dan Bapak Dr.Muhammad Nizaar, M.Pd Si dari Universitas Muhammadiyah Mataram. Selain itu Validator Praktisi oleh Guru-guru SDN Tempit, yaitu Bapak Dahir, ⁸⁷ S.Pd (Guru kelas IV), Bapak Basmin, S.Pd (Guru kelas V) dan Ibu Fatmah S.Pd (Guru kelas III). Untuk Kepraktisan media TAKESYI yang

dikembangkan didapatkan dari respon ¹ siswa kelas IV sebagai uji terbatas dan kelas V sebagai uji lapangan.

Hasil Analisis media TAKESYI yang dikembangkan diperoleh data dari 5 validator praktisi, data validasi materi diperoleh skor 88,5% pada kategori sangat valid dan data validasi media TAKESYI diperoleh skor 89,6% pada kategori sangat valid. Kepraktisan media TAKESYI berdasarkan ¹ respon siswa diperoleh data persentase dari respon siswa uji lapangan di kelas IV SDN Tempit, dengan persentase 89,1% pada kategori sangat praktis. ¹ Dengan demikian media TAKESYI yang dikembangkan Praktis. Keefektifan media TAKESYI dilihat dari hasil angket motivasi ¹ siswa diperoleh data hasil uji lapangan di kelas IV SDN Tempit, dengan nilai rata-rata pretes 40 % dan rata-rata postes 87%. Dengan nilai ³ rata-rata N-Gain 0,78 dengan kategori tinggi. Selain itu Keefektifan media TAKESYI ¹ dapat dilihat dari keterlaksanaan pembelajaran yang diamati dari lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran dan diperoleh data yaitu 87% pada kategori sangat terlaksana.

Berdasarkan hasil analisis media TAKESYI, ⁴ dengan demikian dapat disimpulkan TAKESYI yang dikembangkan dapat digunakan dalam proses pembelajaran di SDN Tempit, karena memenuhi kriteria kevalidan dan kepraktisan media TAKESYI. Selain itu media TAKESYI dikatakan efektif karna dapat meningkatkan motivasi ⁶⁶ belajar siswa kelas IV SDN Tempit, pada Tema 7 Subtema 2 Pembelajaran 4.

Hasil ¹⁸ penelitian ini diperkuat oleh teori, menurut Sundari (2008) mengatakan bahwa media peta dapat menciptakan suasana belajar yang

meningkatkan semangat dan gairah belajar sehingga dapat mendorong siswa berfikir kritis dan kreatif. Pendapat Winda (2019) Tujuan dari pengembangan media peta ialah untuk menyediakan media belajar yang layak digunakan, sehingga memotivasi siswa dan memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran.

BAB V

PENUTUP

5.1 ³ Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian dan pengembangan sebelumnya, maka peneliti dapat menarik kesimpulan penelitian sebagai berikut:

1. Media TAKESYI yang dikembangkan dari hasil validasi dapat disimpulkan penelitian media TAKESYI dikatakan sangat valid, apabila memenuhi kriteria kevalidan. ³ Validator Ahli Materi 1 yaitu sebesar 86 % (sangat valid), ³ Validator Ahli Materi 2 yaitu sebesar 90% (sangat valid), ³ Validator Ahli Materi 3 yaitu sebesar 88 (sangat valid) Validator Ahli Materi 4 yaitu sebesar 90 (valid) Selanjutnya ³ validasi yang dilakukan oleh media, ³ Validator Ahli Media 1 yaitu sebesar 87,1% (sangat valid). ³ Validator ahli media 2 yaitu sebesar 90%, Validator Ahli Media 3 yaitu sebesar 91,4% (sangat ³ valid), dan Validator Ahli Media 4 yaitu sebesar 90% (valid), untuk mengetahui nilai rata-rata skornya dijumlahkan kemudia dibagi dengan jumlah validator dan mendapatkan hasil dari ⁶² skor rata-rata ahli materi 88,5% dan skor rata-rata ahli media 89,6% Sehingga dapat dikatakan bahwa media TAKESYI untuk ¹⁷ meningkatkan motivasi belajar siswa pembelajaran tematik tema 7 dengan kategori “Sangat Valid”
2. Media TAKESYI ¹ berdasarkan hasil angket respon siswa diperoleh data presentase dari siswa uji lapangan utama di kelas IV SDN Tempit dengan

presentase 89,1% pada katagori sangat praktis, dengan demikian media TAKESYI yang dikembangkan Praktis.

- Keefektifan media TAKESYI dilihat dari hasil angket motivasi belajar siswa diperoleh data hasil uji lapangan di kelas IV SDN Tempit, dengan nilai siswa rata-rata 0,78% pada katagori N-Gain tinggi, sehingga dengan demikian media TAKESYI dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SDN Tempit.

5.2 Saran

Dalam memperhatikan kesimpulan di atas, maka peneliti dapat menyampaikan saran-saran sebagai berikut :

- Bagi guru disarankan dapat mengembangkan media TAKESYI pada tema 7, karna media TAKESYI, ini dapat meningkatkan motivasi siswa.
- Bagi sekolah sebaiknya menyediakan fasilitas dalam menunjang peningkatan kegiatan dalam proses pembelajaran
- Media TAKESYI ini hanya terbatas pada materi tematik tema 7 pembelajaran ke-4, maka disarankan kepada peneliti lain untuk mengembangkan pada materi pokok yang lain atau kelas lain atau pun pada sekolah yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- ²⁴ Aeni, Sutrisno dan Mushafanah. 2019. *Pengembangan Media Koper (Kotak Permainan) Pada Tema 7 Kebersamaan*. Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan 3. Diambil Pada Bulan Februari dari <https://.google.scholar.com>
- ⁴⁹ Ariyani. 2021. *Pengembangan Media MIKABUDI (Miniatur Keanekaragaman Budaya Indonesia) Pembelajaran Tema Indahnya Kebersamaan Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Nurul Iman Pematang Gajah*. Skripsi. Universitas Islam Negeri Sultan Thaha Saifuddin Jambi. Di Ambil Pada Bulan Juli dari <https://.google.scholar.com>
- ² Aniskasari. 2020. *Pengembangan Media Papan Lingkaran Pekerjaan Berputar (Paliper) Pembelajaran Tema 4 Subtema 1 Kelas 4 Sekolah Dasar*. Skripsi. Universitas Muhammadiyah Malang . Di Ambil Pada Bulan Februari dari <https://.google.scholar.com>
- ² Ardiansyah dan Lukman.2018.*Pengembangan Media PAPEDA (Papan Peta Budaya Indonesia) Kelas IV Sub Tema 2 Indahnya Keragaman Budaya Negriku Di Sekolah Dasar*.Skripsi. Universitas Muhammadiyah Malang.Di ambil pada Bulan Maret dari <https://.google.scholar.com>
- ¹ Artika. 2020. *Pengembangan Media Boolket Untuk Siswa Kelas IV Pada Tema 7 Indahnya Keragaman Di Negriku Di Sekolah Dasar* .Skripsi.Universitas Muhammadiyah Matam Diambil Pada Bulan Februari dari <https://.google.scholar.com>
- ⁶ Candra Rahmawati. 2019. Hubungan fungsi media pembelajaran dan motivasi belajar dengan hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN Gugus Jendral Sudirman Kabupaten Demak.Skripsi.Universitas Negeri Malang. Di ambil Pada Bulan April dari <https://.google.scholar.com>
- Emda. 2017. *Kedudukan Motifasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran*. Jurnal. Diambil Pada Bulan Februari dari <https://.google.scholar.com>
- ² Fita. 2019. *Pengembangan Media Peta Anak Indonesia (PENNA) Pada Tema Indahnya Keragaman Di Negriku Subtema Indahnya Keragaman Budaya Negriku Pada Kelas IV Di SD*.Skripsi.Universitas Muhammadiyah Malang. Di ambil pada Bulan Maret dari <https://.google.scholar.com>

- 27 Hidayat. 2018. *Penggunaan Media Peta Pengaruhnya Terhadap Motivasi Belajar* *ajar* *Pada SMA Islam PB.Soedirman Cijantung Jakarta Timur*. Jurnal. Diambil Pada Bulan Februari dari <https://.google.scholar.com>
- 41 Hidayati. 2019. *Pengembangan Media Peta Kebudayaan Pada Tema 7 Indah* *nya Keragaman Di Negriku kelas IV*. Skripsi .Universitas UNY. Diambil Pada Bulan Februari dari <https://.google.scholar.com>
- 5 Mahmudi. 2016. *Peningkatan Motivasi Belajar Melalui Bimbingan Dan* *Konseling Islami*. Jurnal. Di Ambil Pada Bulan Februari dari <https://.google.scholar.com>
- 15 Muthoharoh dan Colifah. 2020. *Pengaembangan Media Kartu Domino untuk* *meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SD*. Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa .Diambil Pada Bulan Februari dari <https://.google.scholar.com>
- 17 Puspitasari. 2014. *Pelaksanaan Pembelajaran Tematik Pada Kelas Awal Di* *Madrasah Ibtidaiyyah Negri Kauman Utara Jombang*. Skripsi .Universitas Islam Negri Maulana Malik. DI Ambil Pada Bulan Februari dari <https://.google.scholar.com>
- 41 Pertiwi. 2018. *Pengembangan Media Peta Budaya Indonesia Pada Tema* *Indahnya Kebersamaan Di Kelas IV Sekolah Dasar* . Skripsi .Universitas Jambi. DI Ambil Pada Bulan Juli dari <https://.google.scholar.com>
- 19 Pratiwi. 2018. Penerapan Strategi pembelajaran konflik kognitif untuk mengurangi miskonsepsi hukum newton pada siswa SMA . Skripsi .Universit pendidikan indonesia. DI Ambil Pada Bulan april dari <https://.google.scholar.com>
- 21 Putri. 2020. *Pengembangan media peta berdring materi suku bangsa kelas IV* *SDN Kedawungkulon II Pasuruan*. Jurnal PGSD STKIP PGRI Banjar Masin. Diambil Pada Bulan Bulan Februari dari <https://.google.scholar.com>
- 19 Rizqian. 2013. Penerapan pendekatan inkuiri untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas v pada pemebelajaran IPA kosep gaya. Skripsi .Universitas Pendidikan Indonesai. Diambil Pada Bulan April dari <https://.google.scholar.com>
- 43 Sari, Nursina. (2018). Peningkatan Motivasi Dan Kemampuan Kongnitif IPA Melalui Penerapan Model Cooperative Learning Tipe Jigsaw. PSEJ Vol. 3 No 1 April 2018 — Jurnal Online. Diambil pada bulan Januari dari <Http://E-Journal.Upstegal.Ac.Id/Index.Php/PSEJ/Article/View/880>

- Sumaryanti, sabri dan ²⁹ Rosnita. 2017. *Pengembangan Media Wayang Pada Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sekolah Dasar*. Jurnal. Diambil Pada Bulan Februari dari <https://.google.scholar.com>
- ⁵⁹ Suwirna. 2016. *Deskripsi kegiatan mengasosiasi dalam pembelajaran fisika pada materi gelombang di SMA Negeri Gorontalo*. Skripsi. Universitas Negeri Gorontalo. Diambil Pada Bulan April dari <https://.google.scholar.com>
- ²⁷ Suprihtin. 2015. *Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*. Jurnal. Diambil Pada Bulan Februari dari <https://.google.scholar.com>
- ⁴² Widodo. 2019. *Pengembangan Media Replisir "Replika Siklus Air" Pada Materi Siklus Air Tema 8 Subtema 2 Pembelajaran 1 Kelas v di SD Negeri Junerjo 01 Kota Batu*. Skripsi. Universitas Muhammadiyah Malang. Di Ambil Pada Bulan Februari dari <https://.google.scholar.com>
- ³ Winda. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Replika Peta Budaya Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Untuk Kelas IV SD/MI Di Bandar Lampung*. Skripsi. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. Di ambil pada Bulan Marat dari <https://.google.scholar.com>
- ¹ Zulkifli. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Dioroma Pada Tema 8 Untuk Siswa Kelas V Di MI AL-HIDAYAH Pulau Kukusan*. Skripsi. Universitas Muhammadiyah Mataram. Di ambil Pada Bulan Februari dari <https://.google.scholar.com>

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

ORIGINALITY REPORT

50%

SIMILARITY INDEX

PRIMARY SOURCES

1	repository.ummat.ac.id Internet	1422 words — 10%
2	eprints.umm.ac.id Internet	1032 words — 7%
3	repository.radenintan.ac.id Internet	510 words — 4%
4	eprints.uny.ac.id Internet	456 words — 3%
5	e-journal.unipma.ac.id Internet	362 words — 2%
6	lib.unnes.ac.id Internet	249 words — 2%
7	Lisa Indriyanti, Arsyad Abd. Gani, Sintayana Muhardini. "Pengembangan Media Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 1 SDN 38 Mataram", CIVICUS : Pendidikan-Penelitian-Pengabdian Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, 2020 Crossref	239 words — 2%

8	Internet	189 words — 1%
9	repository.usd.ac.id Internet	174 words — 1%
10	core.ac.uk Internet	167 words — 1%
11	repository.uinjkt.ac.id Internet	144 words — 1%
12	repository.unpas.ac.id Internet	127 words — 1%
13	repo.undiksha.ac.id Internet	111 words — 1%
14	text-id.123dok.com Internet	96 words — 1%
15	repo.uniramalang.ac.id Internet	91 words — 1%
16	journal.student.uny.ac.id Internet	90 words — 1%
17	etheses.uin-malang.ac.id Internet	78 words — 1%
18	mafiadoc.com Internet	76 words — 1%
19	repository.upi.edu Internet	71 words — < 1%
20	docobook.com	

Internet

68 words — < 1%

21 jurnal.stkipbjm.ac.id
Internet

68 words — < 1%

22 repository.uinsu.ac.id
Internet

68 words — < 1%

23 repository.metrouniv.ac.id
Internet

58 words — < 1%

24 ejournal.undiksha.ac.id
Internet

56 words — < 1%

25 e-repository.perpus.iainsalatiga.ac.id
Internet

51 words — < 1%

26 repository.ubharajaya.ac.id
Internet

51 words — < 1%

27 jurnal.unma.ac.id
Internet

50 words — < 1%

28 ojs.fkip.ummetro.ac.id
Internet

50 words — < 1%

29 docplayer.info
Internet

49 words — < 1%

30 eprints.uad.ac.id
Internet

46 words — < 1%

31 ginanetku.blogspot.com
Internet

46 words — < 1%

32 eprints.umk.ac.id

Internet

44 words — < 1%

33 id.123dok.com

Internet

44 words — < 1%

34 bagawanabiyasa.wordpress.com

Internet

43 words — < 1%

35 repository.unissula.ac.id

Internet

41 words — < 1%

36 digilib.unila.ac.id

Internet

39 words — < 1%

37 Nursina Sari, Nanang Rahman. "Peningkatan Motivasi dan Kemampuan Kognitif IPA melalui Penerapan Model Cooperative Learning Tipe Jigsaw", PSEJ (Pancasakti Science Education Journal), 2018

Crossref

34 words — < 1%

38 www.scribd.com

Internet

29 words — < 1%

39 edel.staff.unja.ac.id

Internet

28 words — < 1%

40 ocs.unud.ac.id

Internet

28 words — < 1%

41 repository.unja.ac.id

Internet

26 words — < 1%

42 H Handayani, W Sopandi, E Syaodih, I Suhendra, N Hermita. "RADEC: An Alternative Learning Of Higher Order Thinking Skills (HOTs) Students Of Elementary

25 words — < 1%

43	journal.ummat.ac.id Internet	22 words — < 1%
44	repositori.uin-alauddin.ac.id Internet	22 words — < 1%
45	repositori.kemdikbud.go.id Internet	21 words — < 1%
46	Nursina Sari, Yuni Mariyati. "PENINGKATAN PEMAHAMAN KONSEP IPA TERPADU MELALUI PENERAPAN MODEL COOPERATIVE LEARNING TIPE JIGSAW (JIG) PADA MAHASISWA PGSD", JPIIn: Jurnal Pendidik Indonesia, 2018 Crossref	20 words — < 1%
47	adoc.pub Internet	20 words — < 1%
48	eprints.iain-surakarta.ac.id Internet	20 words — < 1%
49	repository.uinjambi.ac.id Internet	19 words — < 1%
50	Dek Ngurah Laba Laksana, Yosefina Uge Lawe, Frumensia Ripo, Maria Oliva Bolo, Tarsisius Donbosko Dua. "Lembar Kerja Siswa Berbasis Budaya Lokal Ngada Untuk Pembelajaran Tematik Siswa Sekolah Dasar", JURNAL PENDIDIKAN DASAR NUSANTARA, 2020 Crossref	18 words — < 1%
51	id.scribd.com Internet	17 words — < 1%

52	digilibadmin.unismuh.ac.id Internet	16 words — < 1%
53	repository.upy.ac.id Internet	16 words — < 1%
54	repositori.usu.ac.id Internet	15 words — < 1%
55	1skripsi.blogspot.com Internet	14 words — < 1%
56	koreshinfo.blogspot.com Internet	14 words — < 1%
57	repository.iainpalopo.ac.id Internet	14 words — < 1%
58	j-cup.org Internet	13 words — < 1%
59	repository.ung.ac.id Internet	13 words — < 1%
60	repository.unpkediri.ac.id Internet	13 words — < 1%
61	eprints.walisongo.ac.id Internet	12 words — < 1%
62	Desmita Ratriana, Riawan Yudi Purwoko, Dita Yuzianah. "Pengembangan E-modul Berbasis Etnomatematika yang Mengeksplorasi Nilai dan Budaya Islam untuk Siswa SMP", AlphaMath : Journal of Mathematics Education, 2021 Crossref	10 words — < 1%

63 Doni Dwiranata, Dewi Pramita, Syaharuddin Syaharuddin. "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Android Pada Materi Dimensi Tiga Kelas X SMA", Jurnal Varian, 2019
Crossref 10 words — < 1%

64 dhenydiwa.blogspot.com
Internet 10 words — < 1%

65 garuda.ristekdikti.go.id
Internet 10 words — < 1%

66 karyailmiah.unipasby.ac.id
Internet 10 words — < 1%

67 ocs.upnvj.ac.id
Internet 10 words — < 1%

68 www.quipper.com
Internet 10 words — < 1%

69 Andha Rista Virliana, Reinita Reinita. "Peningkatan Hasil Belajar Tematik Terpadu Menggunakan Strategi Inkuiri di Sekolah Dasar", Jurnal Pendidikan Tambusai, 2020
Crossref 9 words — < 1%

70 Indah Prestika Indah, Sehatta Seragih, Putri Yuanita. "Pengembangan Perangkat Pembelajaran dengan Menggunakan Model Discovery Learning dalam Rangka Memfasilitasi Kemampuan Komunikasi Matematis Pada Materi Bangun Datar Kelas VII SMP", Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika, 2021
Crossref 9 words — < 1%

71 Yuherni Yuherni, Maimunah Maimunah, Putri Yuanita. "BAHAN AJAR MATEMATIKA BERBASIS 9 words — < 1%

KONTEKSTUAL PADA MATERI FUNGSI UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIS", AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika, 2020

Crossref

-
- 72 ejournal.kompetif.com 9 words — < 1%
Internet
-
- 73 ejurnal.stkip-pessel.ac.id 9 words — < 1%
Internet
-
- 74 repository.uma.ac.id 9 words — < 1%
Internet
-
- 75 repository.ut.ac.id 9 words — < 1%
Internet
-
- 76 unieutie.blogspot.com 9 words — < 1%
Internet
-
- 77 www.coursehero.com 9 words — < 1%
Internet
-
- 78 zombiedoc.com 9 words — < 1%
Internet
-
- 79 Wahyu Dwi Lestari, Wachidatul Linda Yuhanna, Marheny Lukitasari. "Pengembangan Media Bio Pop-Up Book Terintegrasi Science, Environment, Technology, And Society (SETS) Pada Pembelajaran Biologi Materi Daur Biogeokimia", Jurnal Edukasi Matematika dan Sains, 2020 8 words — < 1%
Crossref
-
- 80 Yati Nurhidayati, Nanat Fatah Natsir, Efrita Norman. "PENGARUH KONDISI EKONOMI KELUARGA DAN MOTIVASI BELAJAR TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN KEWIRAUSAHAAN 8 words — < 1%

81 abstrak.ta.uns.ac.id 8 words — < 1%
Internet

82 blogmetha.blogspot.com 8 words — < 1%
Internet

83 ejournal.unesa.ac.id 8 words — < 1%
Internet

84 eprints.unm.ac.id 8 words — < 1%
Internet

85 mudah-belajarbahasaarab.blogspot.com 8 words — < 1%
Internet

86 repo.iain-tulungagung.ac.id 8 words — < 1%
Internet

87 repository.uin-suska.ac.id 8 words — < 1%
Internet

88 repository.uncp.ac.id 8 words — < 1%
Internet

89 Ibnu Mahmudi. "PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR MELALUI BIMBINGAN DAN KONSELING ISLAMII",
Counsellia: Jurnal Bimbingan dan Konseling, 2016 7 words — < 1%
Crossref

90 Feri Ardiansah. "Pengaruh Penggunaan Media Video Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI pada Pelajaran PAI di SMA YPI Tunas Bangsa Palembang", Tarbawy : Jurnal Pendidikan Islam, 2018 6 words — < 1%
Crossref

91 Reninda Dewi Pinar. "Analisis Proses Pembelajaran Pendekatan Saintifik dalam Kurikulum 2013 di Kelas II SDN Jatidukuh Mojokerto", JURNAL PENDIDIKAN DASAR NUSANTARA, 2019

Crossref

6 words — < 1%

92 Sri Handayati. "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN E-BOOK DENGAN MEMANFAATKAN FITUR RUMAH BELAJAR PADA PADA MATA PELAJARAN IPA", JIRA: Jurnal Inovasi dan Riset Akademik, 2020

Crossref

6 words — < 1%

93 ekaajimustari.blogspot.com

Internet

6 words — < 1%

94 library.um.ac.id

Internet

6 words — < 1%

EXCLUDE QUOTES OFF

EXCLUDE MATCHES OFF

EXCLUDE BIBLIOGRAPHY OFF