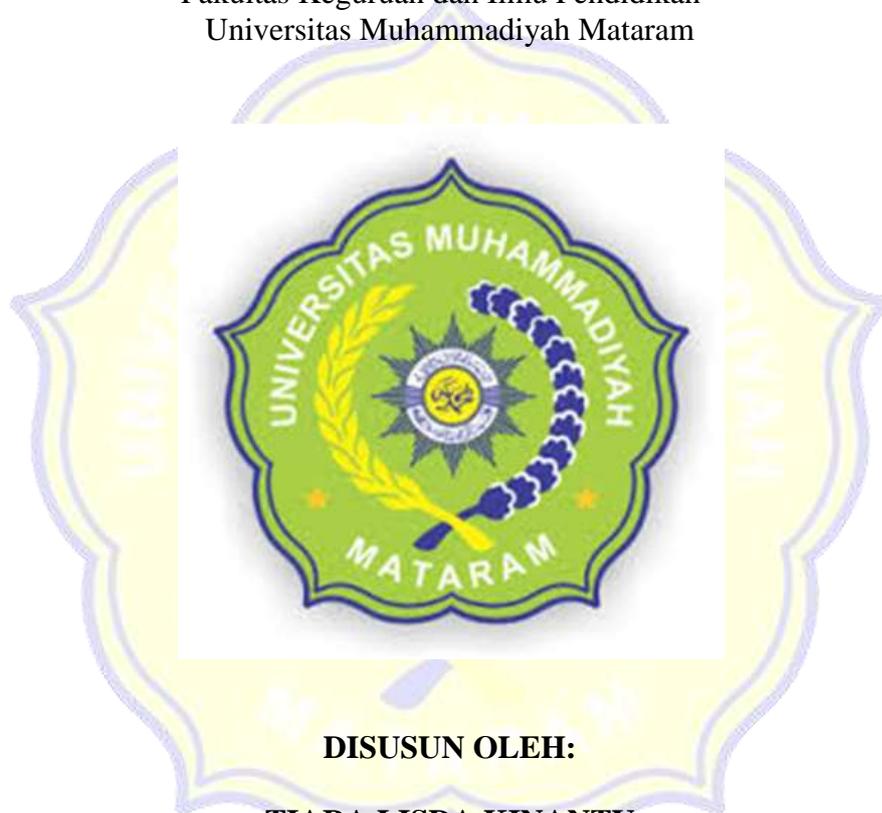


SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN PEKERJAAN (PAKER)
PADA TEMA 4 SUBTEMA 1 UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI
BELAJAR SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR
TAHUN AJARAN 2021/2022**

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



DISUSUN OLEH:

TIARA LISDA KINANTY
NIM. 118180016

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
TAHUN PELAJARAN 2022**

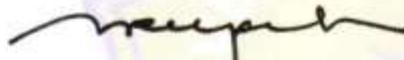
HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN PEKERJAAN (PAKER)
PADA TEMA 4 SUBTEMA 1 UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI
BELAJAR SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR
TAHUN AJARAN 2021/2022**

Telah memenuhi syarat dan di setujui
Pada tanggal 24 Januari 2022

Dosen Pembimbing I



Dr. H. Arsvad Abd Ghani, M. Pd
NIP. 19581231197803105

Dosen Pembimbing II



Sukron Fujiaturrahman, M. Pd
NIDN. 0827079002

Menyetujui:

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR (PGSD)
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Ketua Program Studi,



Hailatul Jannah, M. Pd
NIDN. 0827079002

HALAMAN PENGESAHAN

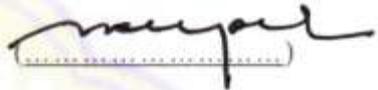
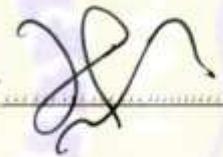
SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN PEKERJAAN (PAKER)
PADA TEMA 4 SUBTEMA 1 UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI
BELAJAR SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR
TAHUN AJARAN 2021/2022**

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

Tanggal 3 Februari 2022

Dosen Penguji

1. Dr. H Arsyad Abd Ghani, M.Pd (Ketua) 
NIP.19581231197803105
2. Dr. Intan Dwi Hastuti, M.Pd (Anggota I) 
NIDN. 0823078802
3. Haifaturrahmah, M.Pd (Anggota II) 
NIDN.0804048501

Mengesahkan:

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

Dekan

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

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Mataram menyatakan bahwa:

Nama : Tiara Lisda Kinanty

Nim : 118180016

Alamat : Mataram

Memang benar skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Papan Pekerjaan (Paker) Pada Tema 4 Subtema 1 Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Tahun Ajaran 2021/2022”** adalah hasil karya yang disusun sendiri dan belum pernah diajukan sebelumnya untuk mendapatkan gelar akademik dimanapun.

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

Jika dikemudian hari pernyataan saya ini terbukti tidak benar, saya siap bertanggung jawab, termasuk meninggalkan gelar kesejanaan yang diperoleh.

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

Mataram, 24 Januari 2022

Yang membuat pernyataan



TIARA LISDA KINANTY
NIM. 118180016



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN DAN
PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
UPT. PERPUSTAKAAN H. LALU MUDJITAHID UMMAT

Jl. K.H.A. Dahlan No.1 Telp.(0370)633723 Fax. (0370) 641906 Kotak Pos No. 108 Mataram
Website : <http://www.lib.ummat.ac.id> E-mail : perpustakaan@ummat.ac.id

SURAT PERNYATAAN BEBAS
PLAGIARISME

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

Nama : Tiara Lisda Kinanty
NIM : 118180016
Tempat/Tgl Lahir : Takwang, 21 April 2000
Program Studi : PGSD
Fakultas : FKIP
No. Hp : 085333859691
Email : tiaralisdakinanty@gmail.com

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi/KTI/Tesis* saya yang berjudul :

Pengembangan Media Papan Kertas (PAPK) pada Lembar 4
Sistem 1 untuk Meningkatkan Motivasi Belajar
Siswa Kelas V Sekolah Dasar Tahun Ajaran 2021/2022

Bebas dari Plagiarisme dan bukan hasil karya orang lain. 16/3

Apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian dari Skripsi/KTI/Tesis* tersebut terdapat indikasi plagiarisme atau bagian dari karya ilmiah milik orang lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dan disebutkan sumber secara lengkap dalam daftar pustaka, saya bersedia menerima sanksi akademik dan/atau sanksi hukum sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Mataram.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari siapapun dan untuk dipergunakan sebagai mana mestinya.

Mataram, 4 Maret 2022

Penulis



Tiara Lisda Kinanty
NIM. 118180016

Mengetahui,
Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT



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

*pilih salah satu yang sesuai



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN DAN
PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
UPT. PERPUSTAKAAN H. LALU MUDJITAHID UMMAT

Jl. K.H.A. Dahlan No.1 Telp.(0370)633723 Fax. (0370) 641906 Kotak Pos No. 108 Mataram
Website : <http://www.lib.ummat.ac.id> E-mail : perpustakaan@ummat.ac.id

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN
PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Tiara Lisda Kinanty
NIM : 118180016
Tempat/Tgl Lahir : Taliwang, 21 April 2000
Program Studi : PGSD
Fakultas : FKIP
No. Hp/Email : 085333859691 / tiaralisdakinanty@gmail.com
Jenis Penelitian : Skripsi KTI Tesis

Menyatakan bahwa demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Mataram hak menyimpan, mengalih-media/format, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Repository atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama *tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta* atas karya ilmiah saya berjudul:

Pengembangan Media Papan Pekerjaan (PAKER) pada tema 4
Subtema 1 untuk meningkatkan motivasi belajar siswa
kelas IV sekolah Dasar Tahun Ajaran 2021/2022

Pernyataan ini saya buat dengan sungguh-sungguh. Apabila dikemudian hari terbukti ada pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah ini menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa ada unsur paksaan dari pihak manapun.

Mataram, 4 Maret 2022

Penulis



Tiara Lisda Kinanty
NIM. 118180016

Mengetahui,

Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT



Iskandar, S.Sos., M.A.

NIDN. 0802048904

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

Jangan lari, nanti jatuh..

Jangan dikejar, nanti hilang..

Jangan terburu-buru, tetap berusaha..

PESEMBAHAN

Bismillahirrohmanirrohim...

Alhamdulillah, puji syukur kita panjatkan kehadiran ALLAH SWT yang telah memberi segala nikmat, taufik serta karunia-Nya. Shalawat serta salam kita panjatkan kepada Nabi Muhammad SAW, semoga kita termasuk umat yang mendapat syafaat dari-Nya. Amiin.

Karya ini saya persembahkan untuk orang-orang tercinta yang senantiasa mendukung dan mendampingi dalam menyelesaikan tugas akhir ini.

1. Kepada kedua orang tua terkasih Bapak Amiruddin Ahmad dan Mama Mustika yang selalu menjadi panutan dalam setiap langkah yang saya ambil. Terima kasih karena tiada hentinya mendukung, menyemangati, mendengar keluh kesah, memenuhi segala kebutuhan, dan kasih sayang serta pengorbanannya selama ini.
2. Kepada kampus tercinta Universitas Muhammadiyah Mataram, terima kasih telah menjadi saksi atas perjuangan saya dalam mewujudkan cita-cita orang tua agar menjadi anak yang berbakti, berpendidikan, serta mampu mengangkat derajat orang tua. Terima kasih.

3. Kepada Om Junaidi, S. IP, Bibi Dwi Pitriani, S. Pd, saudara saya Nadira, Marsya, & Dara, sahabat saya Awe dan Desi Nila Sari, teman sejati saya Abang Salman Alfarisi serta keluarga besar yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu. Terima kasih atas dukungan dan segala motivasinya.
4. Kepada dosen pembimbing, dosen-dosen PGSD Universitas Muhammadiyah Mataram, dan guru-guru SDN 2 Karang Bongkot yang dengan tulus membantu selama proses penelitian berlangsung.
5. Kepada sahabat-sahabat seperjuangan saya, mahasiswa Kelas A PGSD Angkatan 2018. Semoga sukses dan sehat selalu. Sampai jumpa dilain waktu.



KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan rahmat, taufik, serta hidayahnya dan tidak pula peneliti haturkan sholawat serta salam atas junjungan nabi besar Muhammad SAW yang telah membawa umat Islam dari alam kegelapan menuju alam yang terang benderang sehingga peneliti akhirnya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pengembangan Media Papan Pekerjaan (Paker) Pada Tema 4 Subtema 1 Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Tahun Ajaran 2021/2022”

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

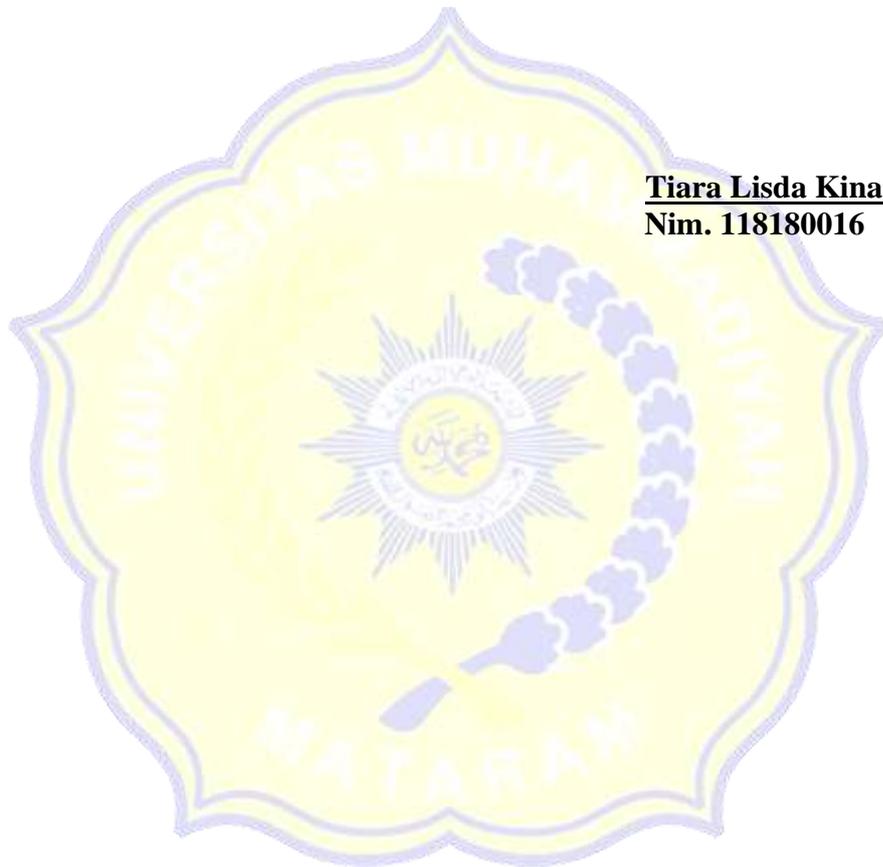
1. Bapak Dr. H. Arsyad Abd Ghani, M.Pd, selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Mataram
2. Bapak Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd.Si selaku Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
3. Ibu Haifaturrahmah, M.Pd selaku Ketua Program Studi PGSD.
4. Bapak Dr. H. Arsyad Abd Ghani, M.Pd selaku pembimbing ke I (pertama)
5. Bapak Sukron Fujiaturrahman, M.Pd selaku pembimbing ke II (kedua)
6. Kedua orang tua, sahabat, dan pihak lainnya yang tidak bisa disebutkan satu persatu

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, oleh karena itu saran dan kritik sangat peneliti harapkan. Untuk itu peneliti berharap skripsi ini dapat memberi manfaat bagi pembaca.

Mataram, 24 Januari 2022

Penulis

Tiara Lisda Kinanty
Nim. 118180016



Tiara Lisda Kinanty. 2022. “**Pengembangan Media Papan Pekerjaan (Paker) Pada Tema 4 Subtema 1 Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Tahun Ajaran 2021/2022**”. Skripsi. Mataram: Unniversitas Muhammadiyah Mataram.

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

Pembimbing 2 : Sukron Fujiaturrahman, M.Pd

ABSTRAK

Pengembangan media papan pekerjaan (paker) dapat membantu guru untuk menyampaikan materi dengan waktu yang lebih singkat dengan tujuan pengembangan mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan dari media papan pekerjaan (paker) untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV sekolah dasar. Penelitian ini termaksud penelitian pengembangan (*Development research*) media papan pekerjaan (paker) dari *Borg and Gall* dengan instrument pengumpulan data yaitu lembar observasi, lembar angket dan dokumentasi. Sedangkan teknik analisis data yaitu analisis data untuk ahli validasi media dan materi, analisis kepraktisan, dan analisis keefektifan media.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) Media papan pekerjaan (paker) yang dikembangkan, diperoleh data dari 2 validator ahli media dengan persentase 88,75%. pada kategori sangat valid dan 2 validator ahli materi dengan persentase 87,5% pada kategori sangat valid, (2) Media papan pekerjaan (paker) berdasarkan hasil angket respon siswa diperoleh data persentase dari respon siswa uji lapangan di kelas IV SDN 2 Karang Bongkot, dengan persentase 86%. pada kategori sangat praktis. Sedangkan keterlaksanaan pembelajaran diperoleh data yaitu 93,42% pada kategori sangat terlaksana (3) Keefektifan media papan pekerjaan (paker) dilihat dari hasil siswa mengerjakan angket motivasi dan diperoleh data hasil uji lapangan di kelas IV SDN 2 Karang Bongkot, dengan persentase rata-rata 82,9% pada kategori Efektif. Sehingga dengan demikian dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SDN 2 Karang Bongkot.

Kata kunci: Media Papan Pekerjaan (paker), Motivasi Belajar

Tiara Lisda Kinanty. 2022. "Development of Job Board Media in Theme 4 Sub-theme 1 to Improve Students' Learning Motivation of Grade IV Elementary School in Academic Year 2021/2022". A Thesis. Mataram: Muhammadiyah University of Mataram.

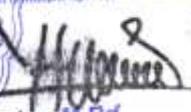
First Advisor : Dr. H. Arsyad Abd Ghani, M.Pd
Second Advisor : Sukron Fujiaturrahman, M.Pd

ABSTRACT

The development of work board media can assist teachers in delivering material in a shorter amount of time, with the goal of determining the validity, practicability, and efficacy of job board media in increasing fourth grade elementary school students' learning motivation. This study contains Borg and Gall work board media for development research, as well as data collection equipment such as observation sheets, questionnaire sheets, and documentation. Data analysis for media and material validation specialists, practicality analysis, and media effectiveness analysis are among the data analysis methodologies.

The findings revealed that (1) the developed job board media obtained data from two media expert valutors with a percentage of 88.75 percent in the very valid category and two material expert valutors with a percentage of 87.5% in the very valid category, (2) based on the results of the questionnaire, the percentage data obtained in the field test in class IV SDN 2 Karang Bongkot, with a percentage of 86%, which is a very practical category. Meanwhile, data on learning implementation was acquired, with 93.42% in the very implemented group, (3) Students' motivational questionnaire responses and data from field test results in class IV SDN 2 Karang Bongkot revealed the effectiveness of the work board media, with an average percentage of 82.9% in the Effective category. As a result, this media can increase the fourth-grade students' motivation at SDN 2 Karang Bongkot in learning.

Keywords: *Job Board Media, Learning Motivation*

MENGESAHKAN
SALINAN FOTO COPY SESUAI ASLINYA
MATARAM
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH
MATARAM
KEPALA
DPT P3B
Muhammadiyah Mataram

Humaira, M.Pd
NIDN. 0803048801

DAFTAR ISI

COVER	
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR LAMPIRAN	vii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Pengembangan.....	7
1.4 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan	7
1.5 Asumsi dan keterbatasan pengembangan	8
1.6 Batasan operasional.....	9
BAB II TINJAUAN TEORI.....	11
2.1 Penelitian yang relevan	11
2.2 Kajian Pustaka.....	14
2.2.1 Media Pembelajaran.....	14
2.2.2 Media Papan pekerjaan (paker)	21
2.2.3 Motivasi belajar	26
2.2.4 Pembelajaran Tematik di SD	32
2.2.5 Pembelajaran Tematik SD dengan media Papan pekerjaan (Paker).....	37
2.3 Kerangka berpikir	43
BAB III METODE PENGEMBANGAN	44
3.1 Model Pengembangan.....	44
3.2 Prosedur Pengembangan	45
3.3 Uji coba Produk	48
3.3.1 Desain uji coba.....	48
3.3.2 Subjek uji coba.....	49

3.4 Jenis Data	49
3.5 Instrument Pengumpulan Data.....	50
3.6 metode analisis data	56
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN.....	60
4.1 Penyajian Data Uji Coba.....	60
4.1.1 Analisis Kevalidan Media	61
4.1.2 Analisis Kevalidan Materi.....	64
4.1.3 Uji Coba Terbatas	67
4.2 Hasil Uji Coba Produk	74
4.2.1 Hasil Kevalidan Media Papan Pekerjaan (paker).....	74
4.2.2 Hasil Kevalidan Materi	75
4.2.3 Hasil Kepraktisan Media Papan Pekerjaan (paker).....	76
4.2.4 Hasil Keefektifan	77
4.3 Revisi Produk.....	79
4.4 Pembahasan.....	82
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	85
5.1 Simpulan	85
5.2 Saran.....	86
DAFTAR PUSTAKA.....	88

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Lembar observasi guru.....	51
Tabel 3.2 Angket Validasi Ahli Materi.....	53
Tabel 3.3 Angket Validasi Ahli Media	55
Tabel 3.4 Angket Respon Siswa	55
Tabel 3.5 Angket motivasi siswa	
Tabel 3.9 Kriteria Gain Skor ternormalisasi.....	59
Tabel 4.1 Pernyataan, keterangan dan skor validasi ahli 1	61
Tabel 4.2 Pernyataan, keterangan dan skor validasi ahli 2	62
Tabel 4.3 Pernyataan, keterangan dan skor validasi ahli 1	64
Tabel 4.4 Pernyataan, keterangan dan skor validasi ahli 2	66
Tabel 4.5 Analisis Angket respons siswa uji coba terbatas kelas V	69
Tabel 4.6 Analisis angket respons siswa uji coba lapangan kelas IV	70
Tabel 4.7 Lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran.....	72
Tabel 4.8 Nilai Kevalidan dari Validator Ahli dan Praktisi.....	74
Tabel 4.9 Nilai Kevalidan dari Validator Ahli dan Praktisi.....	75
Tabel 4.10 Data Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SDN 2 Karang Bongkot	77
Tabel 4.11 Hasil Revisi Media Papan Pekerjaan (PAKER)	79

DAFTAR LAMPIRAN

1. SILABUS
2. RPP
3. LKS
4. ANGKET VALIDASI MEDIA
5. ANGKET VALIDASI MATERI
6. ANGKET RESPON SISWA
7. ANGKET MOTIVASI
8. DOKUMENTSI
9. SURAT PENELITIAN
10. SURAT BALASAN PENELITIAN DARI SEKOLAH



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan ialah jantung dari proses pembelajaran yang utuh dan juga didukung oleh berbagai komponen, menuntut siswa untuk aktif mengembangkan potensinya dalam segala aspek. Menurut UU No. 20 tahun 2003, Pendidikan ialah usaha sadar dan juga terencana untuk menciptakan iklim belajar dan juga proses pembelajaran dimana peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, moral, serta keterampilan yang tinggi, bagi dirinya, masyarakat, negara dan juga masyarakat, bangsa, serta negara. Pendidikan dirancang untuk membantu siswa mengembangkan rasa efikasi diri, termasuk semua potensi, keterampilan dan juga karakteristik pribadinya, ke arah yang positif, baik untuk dirinya sendiri maupun lingkungannya.. (Sukmadinata & Syaodih, 2012: 2).

Pendidikan ialah bagian dari usaha sadar dan juga terencana untuk menciptakan iklim belajar dan juga proses belajar yang dipercayakan untuk mempengaruhi peserta didik agar memiliki sifat dan juga perilaku yang sesuai dengan tujuan pendidikan (Oki dkk, 2017:1). Belajar ialah kegiatan yang dilakukan secara sadar untuk mencapai suatu tujuan. Menurut Muhibbin Syah (1999: 89), belajar ialah adaptasi ataupun adaptasi tingkah laku yang terjadi

secara bertahap. Menurut Arsyad (2011: 3), belajar ialah perubahan tingkah laku, dan juga tingkah laku ialah tingkah laku yang bisa diamati. Dengan kata lain, perilaku ialah tindakan ataupun hasil yang bisa diamati yang disebabkan oleh tindakan yang bisa diamati ataupun beberapa tindakan. Selanjutnya Aunurrahman (2010:35) menyimpulkan bahwa belajar ialah usaha sadar yang dilakukan oleh seorang individu untuk mengubah perilaku melalui latihan ataupun pengalaman yang melibatkan aspek kognitif, emosional dan juga psikomotorik untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Jadi bisa dikatakan bahwa belajar membawa perubahan bagi peserta didik, baik dari segi pengetahuan, keterampilan, sikap, minat, watak, maupun melalui penyesuaian kurikulum yang diterapkan saat ini.

Kurikulum menurut UU No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Bab I Pasal 1 ayat 19 yaitu merupakan seperangkat rencana dan juga pengaturan tujuan, isi, dan juga bahan serta metode pembelajaran yang menjadi pedoman pelaksanaan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Kurikulum yang sekarang dimanfaatkan oleh sistem pendidikan nasional ialah kurikulum 2013.

Kurikulum 2013 ialah kebijakan baru pemerintah di bidang pendidikan yang menjanjikan untuk menjawab tantangan dan juga permasalahan yang dihadapi bangsa Indonesia di masa depan. Perubahan mendasar dalam kurikulum 2013 dibandingkan dengan kurikulum sebelumnya ialah perubahan

pada tingkat satuan pendidikan, yang pelaksanaannya dilakukan pada tingkat satuan pendidikan, mulai dari sekolah dasar, menengah, tinggi ataupun kejuruan. sekolah Menengah. Kurikulum 2013 mengadopsi model pembelajaran tematik yang berpusat pada siswa.

Model pembelajaran yang ditetapkan oleh k13 pada tingkat dasar (SD) ialah model pembelajaran tema topik. Pembelajaran topik ialah pembelajaran yang menggabungkan beberapa topik melalui penggunaan tema topik. Siswa tidak mempelajari mata pelajaran itu sendiri. Mata pelajaran utama telah digabungkan menjadi satu kegiatan pembelajaran untuk satu mata pelajaran. Kegiatan pembelajaran terus berkembang dari kompetensi dasar pada setiap mata pelajaran. Kompetensi yang didapatkan meliputi tiga aspek, yakni sikap, keterampilan, dan juga pengetahuan (Kemendikbud, 2013:9). Model pembelajaran Kurikulum 2013 beranjak dari metode ceramah yang membosankan dan juga membosankan bagi siswa, sehingga menurunkan motivasi belajar.

Motivasi belajar ialah suatu keadaan yang ada pada diri individu yang didalamnya terdapat dorongan untuk melakukan sesuatu guna mencapai suatu tujuan. Menurut Kompri (2016:229), motivasi ialah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya emosi (perasaan) dan juga tanggapan untuk mencapai tujuan. Dengan demikian, munculnya motivasi ditandai dengan perubahan energi seseorang, yang mungkin disadari ataupun

tidak. Menurut Wina Sanjaya (2010:250), motivasi ialah kumpulan yang memungkinkan seorang individu untuk melakukan kegiatan tertentu dalam rangka mencapai suatu tujuan. Oleh karena itu, motivasi ialah suatu dorongan yang bisa menimbulkan tindakan tertentu yang bertujuan untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Perilaku ataupun tindakan seseorang untuk mencapai suatu tujuan tertentu sangat bergantung pada motifnya. Seperti yang diungkapkan oleh Wina Sanjaya (2010:250), intensitas ataupun semangat usaha seseorang untuk mencapai suatu tujuan akan tergantung pada kekuatan ataupun kelemahan motivasi yang dimiliki orang tersebut..

Berdasarkan hasil observasi di kelas IV SDN 2 Karang Bongkot, peneliti melihat bahwa dalam proses pembelajaran guru hanya menyampaikan materi dengan menggunakan metode ceramah. Selain itu, dalam proses pembelajaran guru hanya menggunakan buku paket dan LKS sebagai bahan ajar, hal ini menimbulkan kejenuhan sehingga siswa tidak memperhatikan guru. Berdasarkan hasil pengamatan, pada saat kegiatan belajar berlangsung masih banyak siswa yang sibuk dengan kegiatannya sendiri. Selain itu peneliti menemukan permasalahan lainnya seperti: 1) guru masih dominan dalam proses belajar mengajar, 2) kurangnya motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran, 3) siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran, 4) siswa tidak berani untuk mengajukan atau menjawab pertanyaan, 5) sebagian siswa masih malas mengerjakan tugas rumah yang diberikan oleh guru. Permasalahan ini menggambarkan bahwa motivasi belajar siswa masih sangat

kurang. Penyebab rendahnya motivasi belajar siswa dikarenakan kurangnya media yang menarik sehingga dalam proses pembelajaran tidak ada objek yang membuat siswa semangat dan antusias dalam belajar. Selain motivasi yang rendah, faktor lain yang menyebabkan permasalahan yang peneliti temukan adalah proses pembelajaran yang masih menggunakan metode ceramah.

Melihat masalah yang ada, peneliti menyimpulkan bahwa dalam proses pembelajaran diperlukan bahan ajar tambahan berupa media pembelajaran visual berupa papan bergambar. Dilihat dari situasi kelas yang belum pernah belajar menggunakan media yang sesuai dengan materi yang diajarkan. Setiap siswa memiliki kesulitan yang berbeda-beda dalam proses pembelajaran atau memahami materi. Siswa cenderung memiliki karakteristik masing-masing yang tentunya berbeda-beda. Maka dari itu penggunaan media pembelajaran visual berupa papan bergambar ini bertujuan untuk membantu proses pembelajaran siswa agar lebih efektif dan membantu kegiatan pembelajaran yang bisa membangkitkan motivasi belajar siswa.

Untuk itu diperlukan media pembelajaran yang sesuai dengan bahan ajar untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Media pembelajaran visual ialah alat ataupun sumber belajar yang memuat pesan dan juga informasi khususnya materi pelajaran yang disajikan secara menarik dan juga kreatif (Susanti et al, 2017:39). Dalam proses pembelajaran, guru juga harus mampu mengoptimalkan seluruh potensi yang dimilikinya sehingga mampu menghadapi kekurangan dan juga kesalahan yang dilakukan oleh siswa. Guru

diharapkan bisa mempersiapkan pembelajaran dengan mempersiapkan penyampaian yang baik dan juga tepat agar siswa lebih mudah memahami materi yang diajarkan. Oleh karena itu, perlu dikembangkan media pembelajaran visual berupa papan gambar yang diberi nama oleh peneliti sebagai "papan pekerjaan" (paker) dalam pembelajaran tematik tema 4 subtema 1 kelas IV sekolah dasar.

Melalui pengembangan media pembelajaran papan pekerjaan (paker) ini diharapkan dapat membantu guru lebih mudah dalam menyampaikan materi serta membantu siswa lebih semangat dan termotivasi untuk belajar. Dengan demikian diharapkan pembelajaran tematik ini akan lebih menarik dan menyenangkan dibandingkan dengan guru menjelaskan menggunakan metode ceramah. Dengan pengembangan media papan pekerjaan (paker) siswa akan lebih percaya diri dan tertarik dalam mengikuti pembelajaran.

Dengan demikian, peneliti tertarik melakukan penelitian pengembangan yang berjudul “Pengembangan Media Papan Pekerjaan (Paker) Pada Tema 4 Subtema 1 Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar.”

1.1 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari penjabaran latar belakang diatas saya menemukan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kevalidan dari media pembelajaran papan pekerjaan (paker) yang dikembangkan terhadap motivasi belajar siswa kelas IV sekolah dasar?
2. Bagaimana kepraktisan dari media pembelajaran papan pekerjaan (paker) yang dikembangkan terhadap motivasi belajar siswa kelas IV sekolah dasar?
3. Bagaimana keefektifan dari media pembelajaran papan pekerjaan (paker) yang dikembangkan terhadap motivasi belajar siswa kelas IV sekolah dasar?

1.2 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijabarkan maka tujuan penelitian dan pengembangan sebagai berikut:

1. Mengetahui kevalidan dari media papan pekerjaan (paker) yang dikembangkan terhadap motivasi belajar siswa kelas IV sekolah dasar?
2. Mengetahui kepraktisan dari media papan pekerjaan (paker) yang dikembangkan terhadap motivasi belajar siswa kelas IV sekolah dasar?
3. Mengetahui keefektifan dari media papan pekerjaan (paker) yang dikembangkan terhadap motivasi belajar siswa kelas IV sekolah dasar?

1.3 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Rancangan media papan pekerjaan (paker) memiliki spesifikasi produk sebagai berikut:

1. Media pembelajaran papan pekerjaan (paker) yang dikembangkan ini berisi tentang pembahasan materi jenis-jenis pekerjaan yang terdapat pada buku paket tema 4 subtema 1 pembelajaran 1.

2. Media papan pekerjaan (paker) ini menjelaskan tentang dampak apa yang terjadi pada sumber daya alam yang diakibatkan oleh pekerjaan yang ada di lingkungan sekitar.
3. Media papan pekerjaan (paker) dibuat menggunakan triplek berukuran 90 cm x 60 cm dan dilapisi sterofom.
4. Setelah dilapisi *sterofom*, media papan pekerjaan (paker) akan dilapisi dengan kain kertas manila agar terlihat rapi.
5. Media papan pekerjaan (paker) akan ditempel gambar-gambar berbagai pekerjaan dan jenis benda yang digunakan untuk bekerja.
6. Gambar-gambar yang sudah dicetak akan diempel menggunakan lem kertas atau sejenisnya.
7. Terdapat dadu untuk alat bermain siswa
8. Menggunakan buku petunjuk untuk memudahkan siswa dalam mengoperasikan media papan pekerjaan (paker)
9. Nama pekerjaan dan jenis kegiatan yang sudah dicetak akan ditempel menggunakan kertas stiker.
10. Media papan pekerjaan (paker) akan dihiasi semenarik mungkin menggunakan hiasan kertas yang dibentuk sedemikian rupa.

1.4 Asumsidan keterbatasan pengembangan

1. Asumsi dari peneliti dan pengembangan

- a. Media papan pekerjaan (paker) masih jarang digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.
- b. Peneliti akan mengembangkan media papan pekerjaan (paker) sebagai alat bantu ajar tambahan dalam proses pembelajaran dan penggunaan media secara efektif bisa membantu siswa agar semangat belajar.

2. Keterbatasan pengembangan

- a. Media yang dikembangkan ini hanya berfungsi sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran yang memudahkan guru dalam melatih siswa pada pembelajaran tematik tema 4 subtema 1.
- b. Media ini dirancang untuk memenuhi proses pembelajaran tematik kelas IV tema 4 subtema 1.

1.5 Batasan Operasional

Untuk menghindari interpretasi yang berbeda dari setiap istilah yang digunakan, maka istilah yang perlu didefinisikan ialah:

1. Pengembangan adalah proses merancang pembelajaran secara logis dan sistematis dalam rangka untuk menetapkan segala sesuatu yang akan dilaksanakan dalam proses kegiatan belajar dengan memperhatikan potensi peserta didik.
2. Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang dibuat berdasarkan tema tertentu, dalam pembahasannya tema tersebut ditinjau dari berbagai mata

pelajaran. Pelajaran yang akan di tematkan dalam penelitian ini adalah Bahasa Indonesia, IPS, dan IPA.

3. Media papan pekerjaan (paker) dikatakan sebagai media visual dua dimensi karena hanya memiliki panjang dan lebar. Media pembelajaran visual adalah suatu alat atau sumber belajar yang di dalamnya berisikan pesan dan informasi khususnya materi pelajaran yang disajikan secara menarik dan kreatif. Media papan pekerjaan (paker) menampilkan gambar-gambar jenis-jenis pekerjaan sesuai dengan materi yang ada pada buku tema 4 subtema 1 kelas 4. Media papan pekerjaan (paker) ini dirancang semenarik mungkin agar siswa termotivasi dalam melakukan proses pembelajaran yang efektif dan menarik. Media yang dikembangkan oleh peneliti terbuat dari papan dengan ukuran 90cm X 60cm. Papan kemudian dilapisi lagi menggunakan kertas manila agar terlihat rapi. Kemudian ditemplei gambar-gambar yang sudah dilaminating agar tidak mudah rusak. Selain papan, pelengkap dari media papan pekerjaan (paker) ini dilengkapi dengan 2 uah dadu yang terbuat dari kardus, kartu jawaban yang berfungsi sebagai kunci jawaban, dan kertas tempel yang sudah tertulis nama jenis pekerjaan.
4. Media papan pekerjaan (paker) berisi materi tema 4 Berbagai pekerjaan, subtema 1 jenis-jenis pekerjaan, pembelajaran 1 kelas IV sekolah dasar. Media ini memuat 3 mata pelajaran yaitu Bahasa Indonesia KD 3.5 menguraikan pendapat pribadi tentang isi buku sastra (buku cerita, dongeng, dan sebagainya), IPS 3.3 mengidentifikasi kegiatan ekonomi dan

hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan, serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi, dan IPA 3.8 menjelaskan upaya pentingnya keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam di lingkungannya.

5. Motivasi belajar ialah suatu kondisi yang ada pada diri individu, dorongan untuk melakukan sesuatu guna mencapai suatu tujuan. Motivasi ialah dorongan yang bisa menimbulkan perilaku tertentu yang dirancang untuk mencapai tujuan tertentu. Perilaku ataupun tindakan yang diperlihatkan seseorang untuk mencapai suatu tujuan tertentu sangat ditentukan oleh sebab-sebab yang dimilikinya. Indikator motivasi belajar antara lain: 1) ketekunan dalam menghadapi tugas, 2) ketekunan dalam menghadapi kesulitan, 3) menunjukkan minat pada berbagai masalah orang dewasa, 4) menikmati pekerjaan mandiri, 5) cepat bosan dengan tugas-tugas rutin. , 6) Mampu berpegang teguh pada sudut pandangnya, 7) Tidak mudah melepaskan apa yang diyakininya, 8) Suka mencari dan juga memecahkan masalah.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Penelitian yang Relevan

Penelitian terkait dalam penelitian pengembangan ini yaitu :

1. Penelitian terkait dilakukan oleh Kiki Aniskasari (2020) dengan judul “Pengembangan Media Papan Lingkaran Pekerjaan (Paliper) Pembelajaran 4 Subtema 1 Kelas 4 Sekolah Dasar”. Kajian ini ialah pengkajian pengembangan dengan memanfaatkan 12 model Addie dan juga dibagi menjadi 5 tahap yakni analisis, perancangan, pengembangan, implementasi dan juga evaluasi. Hasil pengkajian menunjukkan bahwa proporsi pengembangan karya tulis dari hasil verifikasi materi ialah 82,5%, sedangkan proporsi hasil verifikasi media ialah 86,25%. Hasil respon siswa SD 3 Wonoagung Kasembon didapatkan persentase 100%. Dari hasil tersebut bisa disimpulkan bahwa pengembangan media paliper pada jenis artefak ini sangat layak. Perbedaan pengkajian ini dengan pengkajian di atas ialah variabel dan juga bentuk media. Kajian di atas mengkaji hasil belajar penggunaan media paliper, sedangkan pengkajian ini mengkaji motivasi belajar siswa dalam penggunaan media. Media Pembelajaran Pembungkus. Kesamaan antara pengkajian di atas dan juga pengkajian ini ialah di kelas empat.

2. Penelitian terkait dilakukan oleh Nur'aini Ratnasari (2018) dengan judul "Pengembangan Media Pangan (Papan Lingkungan 3 Dimensi) Subtema Keberagaman Mahkluk Hidup Dilingkunganku Kelas IV Sekolah Dasar". Kajian ini ialah pengkajian perkembangan. Hasil pengkajian menunjukkan bahwa penggunaan media bisa membantu siswa memahami materi dalam pembelajaran mata pelajaran. Hasil validasi dari beberapa ahli menegaskan hal tersebut, antara lain ahli media hingga 94% dan juga materi di SD 2 Watutulis hingga 96%. Studi ini berbeda dari penilaian yang dijelaskan di atas dalam isi kursus. Sementara studi yang disebutkan di atas meneliti keragaman kehidupan, studi ini mengkaji isi mata kuliah IPS dalam kaitannya dengan jenis pekerjaan. Kajian di atas hampir sama dengan pengkajian ini yakni kelas yang diteliti ialah kelas IV SD.
3. Penelitian terkait dilakukan oleh Wiwit Fitriana (2017) dengan judul "Pengembangan Papan Flanel Tema Pekerjaan Kelas III". Kajian ini bertujuan untuk mengetahui perkembangan dan juga kelayakan media dalam proses pembelajaran melalui pendekatan tematik kurikulum KTSP. Kajian ini melibatkan model Borg dan juga Empedu. Data uji pra lapangan yang didapatkan melalui Media Expert Validator mencapai 98% pada standar sangat layak dan juga verifikator Ahli Materi mencapai 100% pada standar sangat layak. Data setelah uji coba lapangan yakni analisis data angket siswa kedua SD tersebut mencapai 96%, dan juga mencapai 98% dalam standar sangat baik, dan juga skor Kementerian Kesehatan meningkat dari 30- 50%

hingga 89-92% Menurut indikator kinerja penulis, standar sangat baik juga telah mencapai 100%.

Kajian ini berbeda dengan pengkajian sebelumnya dimana pengkajian ini melihat hasil belajar pengembangan papan flanel kelas tiga, sedangkan pengkajian ini melihat motivasi siswa kelas empat untuk memanfaatkan media kit tentang pekerjaan.

2.2 Kajian Pustaka

2.2.1 Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin dan juga ialah bentuk jamak dari kata “medium”. Secara harfiah, itu berarti "perantara" ataupun "pengantar". Media pembelajaran sebagai alat ataupun media yang dirancang untuk merangsang peserta didik agar proses pembelajaran bisa berlangsung (Haryono, 2014: 47). Berdasarkan pengertian tersebut, media pembelajaran menjadi pengantar ataupun mediasi bagi siswa untuk menerima informasi pembelajaran, dan juga bisa memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan baru dari media tersebut. (Sanjaya, 2008:204) menyatakan bahwa “media belajar siswa sebagai pengetahuan yang didapatkan dari alat ataupun bahan ajar”.

Berdasarkan pengertian di atas, peran media pembelajaran dalam proses pembelajaran sangatlah penting. Melalui media pembelajaran, lebih mudah bagi siswa untuk memahami materi, dan juga lebih mudah bagi guru untuk mengajarkan materi. (Sudjana, 2011: 1) menyimpulkan bahwa “Media pembelajaran mempunyai kedudukan sebagai alat bantu mengajar dalam

komponen metodologis, dan juga media pembelajaran juga ialah salah satu lingkungan belajar yang diatur oleh guru”. Media pembelajaran bisa memberikan efektivitas dan juga interaktivitas dalam memberikan informasi tentang materi pembelajaran (Wibowo, 2013: 75).

Dari beberapa poin di atas, bisa disimpulkan bahwa media pembelajaran ialah alat bantu mengajar yang bisa merangsang siswa dalam proses pembelajaran. Dalam konteks ini, guru ialah alat untuk menyampaikan informasi pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai media yang tepat. Oleh karena itu, media pembelajaran ialah alat bantu mengajar yang dirancang untuk memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan dan juga memberikan informasi dari media yang melaluinya pembelajaran yang efektif dan juga interaktif bisa diberikan.

2.2.1.1 Fungsi Media Pada Pembelajaran

Arsyad (2016:51) meyakini bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses pengajaran bisa membangkitkan keinginan dan juga minat baru, membangkitkan motivasi untuk merangsang kegiatan belajar, bahkan memberikan efek psikologis pada siswa. Sedangkan Sudjana dan juga Rivai (2013:2) menyatakan bahwa fungsi utama media pembelajaran ialah sebagai alat bantu mengajar, juga mempengaruhi iklim, kondisi dan juga lingkungan belajar yang dibangun dan juga diciptakan oleh guru.

Menurut Arsyad (2016:9), media pembelajaran khususnya media visual memiliki empat fungsi, yakni:

1. Fungsi *atensi* media visual, fungsi *atensi* yang dimaksud adalah menarik dan mengarahkan pembelajaran peserta didik. Melalui media visual ini dapat mengarahkan dan menenangkan peserta didik terhadap pembelajaran yang mereka terima.
2. Fungsi *afektif* media visual, dilihat dari tingkat kenyamanan peserta didik saat proses pembelajaran. Melalui media visual ini dapat mengubah sikap dan emosi peserta didik.
3. Fungsi *kognitif* media visual, tujuannya untuk memperlancar pencapaian sehingga peserta didik mampu mengingat dan memahami informasi yang terkandung dalam media visual.
4. Fungsi *kompensatoris* media visual, memberikan konteks untuk memahami teks membantu peserta didik yang kurang mampu menerima informasi.

Singkatnya, peran media pembelajaran ialah untuk memfasilitasi kegiatan mengajar guru, memanfaatkan sumber belajar yang efektif dan juga efisien, dan juga memberikan siswa pengalaman belajar yang menarik dan juga menarik. Media yang disajikan diharapkan bisa membuat siswa merasa termotivasi dan juga tertarik dengan materi yang diajarkan sehingga proses pembelajaran tidak membosankan.

2.2.1.2 Manfaat Media Pembelajaran

Arsyad (2017:25) menyatakan terdapat dampak positif penggunaan media pembelajaran, yaitu:

- a. Belajar menjadi lebih menyenangkan bagi siswa
- b. Penyampaian materi dalam pembelajaran lebih terstandar
- c. Belajar menjadi lebih interaktif
5. Dapat mempersingkat waktu belajar
6. Meningkatkan kualitas pembelajaran
7. Belajar kapan saja, di mana saja
8. Sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan juga proses belajar mereka bisa ditingkatkan
9. Guru mampu berubah ke arah yang lebih positif

Arsyad (2017:28) mengidentifikasi beberapa manfaat penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar siswa, antara lain:

- a. Pembelajaran menarik perhatian siswa untuk memberikan motivasi belajar
- b. Makna materi pembelajaran akan lebih jelas, memudahkan siswa memahami, memudahkan siswa memahami, dan juga mencapai tujuan pembelajaran.
- c. Metode pengajaran lebih beragam, tidak hanya komunikasi lisan melalui penjelasan guru, apalagi setiap kelas diajar oleh seorang guru.
- d. Siswa akan lebih banyak melakukan kegiatan belajar, karena tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga melakukan kegiatan lain, seperti: observasi, unjuk kerja, demonstrasi, unjuk kerja dan juga sebagainya.

Dari beberapa poin di atas bisa disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran ialah membuat proses pembelajaran menjadi lebih efisien sehingga tidak menimbulkan suasana kebosanan, pola pembelajaran menjadi lebih variatif, menarik dan juga menarik serta mempercepat pembelajaran siswa. Siswa Memahami materi yang diajarkan.

2.2.1.3 Jenis Media Pembelajaran

Perkembangan media pembelajaran saat ini dipengaruhi oleh banyak faktor, seperti perkembangan teknologi, seni grafis, perilaku, dan juga komunikasi. Salah satu hal yang berkembang dari media ialah munculnya berbagai jenis dan juga format media seperti modul cetak, film, televisi, program komputer, dll. Atas dasar ini, kelompok-kelompok tersebut akhirnya dikelompokkan menurut kesamaan fitur ataupun fitur media. Yudhi Munadhi (2013: 47) menjelaskan beberapa kelompok media tersebut kepada:

Klasifikasi Media Berdasarkan Perkembangan Teknologi

1. Media yang dihasilkan oleh teknologi cetak ialah cara memproduksi ataupun menyajikan bahan-bahan seperti buku, foto, dan juga grafik. Teknologi percetakan memiliki ciri-ciri yakni:
 - a. Teks dibaca secara linear, sedangkan visual diamati berdasarkan ruang.
 - b. Baik teks maupun visual menampilkan komunikasi satu arah dan reseptif
 - c. Teks dan visual ditampilkan statis (diam)

- d. Pengembangannya sangat tergantung pada prinsip-prinsip kebahasaan dan persepsi visual
 - e. Baik teks maupun visual berorientasi pada siswa
 - f. Informasi dapat diatur kembali oleh pemakai
2. Media yang dihasilkan dengan teknologi audiovisual ialah cara memproduksi ataupun menyampaikan materi dengan memanfaatkan mesin mekanik dan juga elektronik untuk menyampaikan informasi audiovisual. Fitur utama dari teknologi media audiovisual ialah:
- a. Bersifat linear
 - b. Biasanya menampilkan visual yang dinamis
 - c. Menggunakan cara yang telah ditetapkan sebelumnya oleh pengarang/pembuatnya
 - d. Merupakan representasi fisik dari gagasan *real* atau gagasan abstrak
 - e. Dikembangkan menurut prinsip psikologis behavioristik dan kognitif
 - f. Umumnya berorientasi pada guru dengan tingkat peibatan interaktif siswa yang rendah
3. Media berbasis teknologi komputer ialah cara memproduksi ataupun mentransmisikan materi dengan memanfaatkan sumber daya berbasis mikroprosesor (dalam media ini, materi/informasi disimpan dalam bentuk digital, bukan cetak ataupun visual). Ciri-ciri media ini antara lain:
- a. Digunakan secara acak, non-sekuensial, atau secara linear

- b. Dapat digunakan berdasarkan keinginan siswa atau berdasarkan keinginan perancang/pengembang
 - c. Gagasan yang disajikan dalam bentuk abstrak dengan kata-kata, simbol dan grafik
 - d. Menggunakan prinsip ilmu kognitif
4. Gabungan media cetak dan juga teknologi komputer ialah cara memproduksi dan juga menyampaikan materi yang menggabungkan berbagai bentuk media yang dikendalikan komputer. Fitur utama dari media ini ialah:
- a. Dapat digunakan secara acak, sekuensial, dan secara linear
 - b. Dapat digunakan sesuai dengan keinginan siswa, bukan hanya dengan cara yang direncanakan dan dirancang oleh perancangannya
 - c. Gagasan sering disajikan secara realistis dalam konteks pengalaman siswa, menurut apa yang relevan dengan siswa, dan dibawah pengendalian siswa
 - d. Prinsip ilmu kognitif dan konstruktivisme diterapkan dalam pengembangan dan penggunaan peajaran
 - e. Pembelajaran ditata dan terpusat pada lingkungan kognitif sehingga pengetahuan dikuasai
 - f. Bahan-bahan pelajaran melibatkan banyak interaktif siswa
 - g. Bahan-bahan pelajaran memadukan kata dan visual dari berbagai sumber

Klasifikasi media didasarkan pada karakteristik rangsangan yang dihasilkan. Gugus media lebih mementingkan karakteristik siswa, tugas mengajar, materi bahkan penyampaiannya. Ada 12 jenis media yang dimanfaatkan dalam proses pembelajaran, yakni: 1) Benda, 2) Suara Langsung, 3) Media Cetak, 4) Papan Tulis, 5) Media Transparan, 6) Film Bingkai, 7) Film Kontinu, 8) Gerak Film. , 9) TV, 10) Gambar model, 11) Rekaman audio, 12) Pelajaran terprogram.

Dari beberapa poin di atas bisa disimpulkan bahwa media pembelajaran ini bisa berfungsi sebagai penunjang proses belajar mengajar yang efektif dan juga bervariasi sesuai dengan kondisi dan juga materi yang diajarkan. Guru hendaknya memilih media yang tepat, tepat dan juga aman untuk mempercepat pemahaman siswa, meningkatkan motivasi dan juga tidak menciptakan suasana yang membosankan di awal pembelajaran.

2.2.2 Media Papan pekerjaan (paker)

Rodhatul (2009:55) menggambarkan media grafis sebagai sebuah media yang secara jelas dan juga tegas mengikat fakta dan juga ide melalui kombinasi ekspresi tekstual dan juga gambar. Media grafis juga didefinisikan sebagai media visual yang menyajikan informasi/pesan dalam bentuk titik, garis, gambar, ataupun simbol lain yang dimaksudkan untuk merangkum ataupun mengilustrasikan suatu ide ataupun gagasan, data, situasi, ataupun peristiwa. Dalam hal ini media pembelajaran dikelompokkan menurut bentuknya, antara lain media dua dimensi dan juga media tiga dimensi..

Fakar yang sama juga menyatakan bahwa media pembelajaran Menurut bentuknya, bisa dibagi menjadi dua bagian: media dua dimensi dan juga media tiga dimensi. Media dua dimensi, media datar, hanya memiliki panjang dan juga lebar. Termasuk dalam kelompok Media Pembelajaran 2D ialah berbagai jenis gambar, grafik, peta, poster, bagan, atlas, koran, majalah, kliping, kartun, gambar, bahkan buku. Salah satu media pembelajaran dua dimensi yang sering dimanfaatkan ialah media grafis, yakni media yang menggabungkan fakta dan juga ide secara jelas dan juga kuat melalui kombinasi kata dan juga gambar. Ada bentuk media pembelajaran dua dimensi yang bisa langsung dimanfaatkan untuk pembelajaran, dan juga bentuk media pembelajaran dua dimensi yang bisa langsung divisualisasikan dengan alat bantu.

Rodhatul, (2009:46-47) membagi secara umum alat-alat visual dua dimensi dapat dikelompokkan menjadi dua, yaitu:

1. Perangkat visual dua dimensi di bidang yang tidak transparan, seperti gambar di atas kertas ataupun karton, gambar yang diproyeksikan dengan proyektor buram, flip chart, bagan, diagram, diagram, poster, gambar ataupun foto sablon.

2. Alat-alat visual dua dimensi pada bidang yang transparan misalnya slide, film, strip, lembaran ransparan untuk *overhead* proyektor.

Dan media 3D ialah media berupa isi (volume) ataupun media berupa model dengan ukuran panjang, lebar dan juga tinggi. Mereka termasuk dalam media tiga dimensi, termasuk objek, model, model, globe, diorama, dan juga spesimen. Media tiga dimensi yang sering dimanfaatkan dalam pembelajaran ialah model dan juga wayang. Model ialah simulasi 3D dari objek nyata yang terlalu besar, terlalu jauh, terlalu kecil, terlalu mahal, terlalu langka, ataupun terlalu kompleks untuk dibawa ke dalam kelas ataupun bahkan dipelajari oleh siswa dalam bentuk aslinya.

Dari pengertian di atas bisa disimpulkan bahwa media papan kerja (paker) termasuk dalam media pembelajaran 2D karena medianya berbentuk datar dan juga hanya memiliki panjang dan juga lebar. Papan kerja ini tergolong media pembelajaran dua dimensi karena menampilkan gambar yang dicetak. Sebagai media pembelajaran dua dimensi, papan kerja (paker) bisa mengatasi kesulitan yang biasa dihadapi siswa dalam belajarnya. Jenis media papan yang dimanfaatkan ialah kayu lapis ataupun bahan sejenis yang dilapisi dengan styrofoam dan juga kertas manila. Media makanan ini dirancang berdasarkan buku pelajaran yang dimanfaatkan guru sebagai bahan ajar di kelasnya. Reviewer kemudian mendesain media pembelajaran berupa job board, yang disingkat menjadi packers. Media papan kerja (PAKER) ini

terdiri dari tiga mata pelajaran yakni Bahasa Indonesia, IPS dan juga IPA sesuai dengan buku pelajaran tingkat IV.

Media papan kerja (PAKER) disebut media 2D karena hanya memiliki panjang dan juga lebar. Papan kerja (PAKER) ini ialah media yang terbuat dari kayu lapis yang dilapisi dengan styrofoam berukuran 60cm x 40cm. Kemudian setelah styrofoam dilapisi, karton tersebut dilapisi kembali dengan kertas manila agar lebih rapi dan juga menarik. Papan dihias dengan sebaik-baiknya agar siswa tidak bosan, gambar jenis pekerjaan dan juga dadu untuk menyelesaikan permainan ditempel di papan tulis, dan juga manual dimanfaatkan untuk mempermudah siswa dalam mengerjakannya. Media Piring (PAKER). Untuk mengidentifikasi jenis aktivitas menurut jenis pekerjaan, peninjau akan memanfaatkan label dengan nama jenis pekerjaan aktivitas. Siswa akan menempelkan stiker pada selembar kertas dengan nomor yang sesuai dengan jenis tugas yang tersedia. Untuk memenuhi indikator pada mata pelajaran IPA siswa akan melihat dan juga menentukan dampak terhadap sumber daya alam dari jenis karya yang terdapat pada media, sedangkan untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa akan mengidentifikasi siapa saja tokoh yang terdapat dalam media tersebut.

2.2.2.1 Manfaat Media Papan pekerjaan (paker)

Penggunaan media papan kerja (PAKER) memiliki beberapa manfaat dalam meningkatkan motivasi siswa, yakni:

- a. Dapat meningkatkan keinginan belajar siswa

- b. Perancangan media yang sederhana untuk memudahkan siswa dalam memahami buku ajar
- c. Dapat mengembangkan imajinasi anak, meningkatkan aktivitas, dan juga meningkatkan suasana bahagia
- d. Siswa lebih cenderung mengidentifikasi dan juga mengkategorikan jenis pekerjaan berdasarkan jenis kegiatan.
- e. Siswa menjadi lebih aktif dalam belajar mengajar.
- f. Tentunya melalui media proses pembelajaran tidak membosankan dan juga menyenangkan.

2.2.2.2 Kelebihan dan kelemahan media papan pekerjaan (paker)

(Rodhatul, 2009:55) fungsi media grafis dalam proses pembelajaran adalah untuk:

1. Mengembangkan kemampuan visual.
2. Mengembangkan daya imainasi anak.
3. Membantu mengembangkan dan meningkatkan penguasaan anak terhadap hal-hal abstrak, atau peristiwa yang tidak mungkin dihadirkan di dalam kelas.
4. Mengembangkan daya kreatifias anak.

(Rodhatul, 2009:56) kelebihan media grafis antara lain:

1. Biaya yang dikeluarkan relatif murah.
2. Mudah diperoleh dan digunakan.
3. Lebih realistik.

4. Memperbesar perhatian siswa.
5. Memperjelas penyajian pesan dan informasi.
6. Membantu mengatasi keterbatasan pengamatan.
7. Mengatasi keterbatasan indra ruang dan waktu (benda yang terlalu besar/kecil, peristiwa alam, dan kejadian langka)

(Rodhatul, 2009:56) kekurangan media grafis antara lain:

1. Semata-mata hanya media visual.
2. Ukuran gambar seringkali kurang tepat untuk pembelajaran kelompok besar.
3. Memerlukan ketersediaan sumber, keterampilan dan kejelian guru untuk memanfaatkannya.

Job Board Media Product (Paker) ialah pengembangan media yang dirancang untuk mendukung kegiatan pembelajaran, dengan pro dan juga kontra tentunya. Oleh karena itu, berdasarkan pengamatan di atas, bisa diambil kesimpulan yakni:

Keuntungan dari media pelat kerja (PAKER) meliputi:

1. Dapat menghadirkan pembelajaran konkret
2. Mudah digunakan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi
3. Bentuk media yang menarik dan menyenangkan
4. Materi berkaitan dengan kehidupan sehari-hari
5. Menciptakan minat dan meningkatkan motivasi belajar siswa
6. Daya ingat siswa dalam jangka panjang

7. Siswa mendapatkan pengalaman belajar yang nyata

Kelemahan media papan pekerjaan (paker) antara lain:

1. Tidak mudah dibawa kemana-mana
2. Media digunakan hanya untuk materi jenis-jenis pekerjaan
3. Keterbatasan jumlah siswa untuk menggunakan media papan pekerjaan (paker)

2.2.3 Motivasi Belajar

Wina Sanjaya (2010: 249) menyatakan bahwa proses pembelajaran yang termotivasi ialah salah satu aspek dinamis yang paling penting. Sering terjadi siswa yang kurang berprestasi bukan karena kekurangan kemampuan, tetapi karena tidak termotivasi untuk belajar, sehingga tidak berusaha untuk mengembangkan seluruh kemampuannya. Dalam proses pembelajaran tradisional yang memanfaatkan metode preskriptif, terkadang guru melupakan faktor motivasional. Guru tampak memaksa siswa untuk menerima materi yang diberikan. Keadaan ini kurang menguntungkan karena siswa tidak belajar secara maksimal, dan juga tentunya pencapaian hasil belajar tidak maksimal. Pandangan modern tentang proses belajar menganggap motivasi sebagai salah satu aspek penting dalam memotivasi siswa untuk belajar.

Motivasi belajar ialah suatu keadaan yang ada pada diri individu yang didalamnya terdapat dorongan untuk melakukan sesuatu guna mencapai suatu tujuan. Kompri (2016:229) Motivasi ialah perubahan energi dalam kepribadian seseorang yang ditandai dengan munculnya emosi (perasaan) dan juga

tanggapan untuk mencapai tujuan. Dengan demikian, munculnya motivasi ditandai dengan perubahan energi seseorang, yang mungkin disadari ataupun tidak. Wina Sanjaya (2010:250) memandang motivasi sebagai seperangkat yang memungkinkan seorang individu untuk melakukan suatu kegiatan tertentu untuk mencapai suatu tujuan.

Oleh karena itu, motivasi ialah suatu dorongan yang bisa menimbulkan tindakan tertentu yang bertujuan untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Perilaku ataupun tindakan seseorang untuk mencapai suatu tujuan tertentu sangat bergantung pada motifnya. Wina Sanjaya (2010:250) mengemukakan bahwa kuat tidaknya usaha seseorang untuk mencapai suatu tujuan akan tergantung pada kuat tidaknya motivasi orang tersebut.

Dari beberapa poin di atas bisa disimpulkan bahwa motivasi ialah rangkaian usaha untuk mencapai suatu tujuan tertentu agar seseorang melakukan segala sesuatu sesuai dengan keinginannya akan apa yang diinginkannya.

2.2.3.1 Fungsi motivasi belajar

Keberhasilan proses pengajaran tergantung pada motivasi siswa untuk belajar. Guru sebagai pendidik perlu mendorong siswa untuk belajar dalam proses pencapaian tujuannya. Dua fungsi motivasi dalam proses belajar yang dikemukakan oleh Wina Sanjaya (2010: 251-252) ialah:

1. Mendorong siswa untuk beraktivitas

Perilaku setiap orang disebabkan oleh dorongan batin yang disebut motivasi. Besar kecilnya semangat kerja seseorang sangat bergantung pada motivasi orang tersebut. Antusiasme siswa untuk menyelesaikan pekerjaan rumah yang diberikan guru tepat waktu, dan juga berharap mendapatkan nilai yang baik, karena siswa memiliki semangat belajar yang tinggi.

2. Sebagai pengarah

Perilaku yang diperlihatkan oleh setiap individu pada dasarnya ialah untuk memenuhi kebutuhannya ataupun mencapai suatu tujuan yang telah ditetapkan. Oleh karena itu, motivasi ialah motor penggerak usaha dan juga pencapaian. Adanya motivasi belajar yang baik akan menunjukkan hasil yang baik pula.

Selanjutnya menurut Winarsih (2009:111), motivasi memiliki tiga fungsi, yakni:

1. Mendorong tindakan manusia, seperti bertindak sebagai penggerak ataupun motor yang melepaskan energi. Dalam hal ini, motivasi ialah kekuatan pendorong di balik setiap kegiatan.
2. Menentukan arah tindakan ke arah yang ingin dicapai. Dengan demikian, motivasi bisa memberikan arah dan juga kegiatan yang harus dilaksanakan sesuai dengan tujuan.
3. Seleksi tindakan, yakni menentukan tindakan mana yang harus dilakukan untuk mencapai tujuan,

Oleh karena itu, motivasi akan memberikan dorongan, arahan, dan juga tindakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya. Motivasi berfungsi sebagai pendorong tercapainya suatu usaha, karena wirausahawan harus mendorong keinginannya dan juga sekaligus menentukan arah tindakannya untuk mencapai tujuan. Dengan demikian, siswa bisa memilih tindakan untuk mengidentifikasi tindakan yang harus dilakukan untuk berkontribusi pada pencapaian tujuan.

2.2.3.2 Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Keberhasilan belajar siswa dalam proses pembelajaran sangat dipengaruhi oleh motivasi intrinsiknya. Salah satu indikator kualitas pembelajaran ialah motivasi siswa yang tinggi. Siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi akan termotivasi ataupun tergerak, memiliki keinginan untuk melakukan sesuatu, dan juga bisa mencapai hasil ataupun tujuan tertentu.

Menurut Kompri (2016:232), motivasi belajar ialah salah satu aspek perkembangan psikologi, artinya dipengaruhi oleh keadaan fisiologis serta kematangan psikologis siswa. Beberapa faktor yang mempengaruhi motivasi belajar ialah:

1. Ambisi meningkatkan motivasi intrinsik dan juga ekstrinsik siswa untuk belajar.
2. Keinginan anak membutuhkan kemampuan dan juga keterampilan untuk mencapainya.

4. Kondisi fisik dan juga mental siswa.
5. Lingkungan siswa bisa berupa lingkungan alam, lingkungan tempat tinggal, interaksi teman sebaya ataupun bahkan kehidupan sosial.

Selain itu Darsono (2000:65) 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), individu membutuhkan dorongan ataupun motivasi untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Dalam hal ini, beberapa faktor bisa mempengaruhi pembelajaran, antara lain:

1. Faktor pribadi seperti kedewasaan ataupun pertumbuhan, kecerdasan, pelatihan, motivasi, dan juga faktor pribadi.
2. Faktor sosial seperti lingkungan keluarga ataupun rumah, guru dan juga metode pengajarannya, alat belajar dan juga motivasi sosial.

Dari sudut pandang di atas, bisa disimpulkan bahwa ada banyak faktor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, motivasi belajar sangat dipengaruhi oleh rangsangan dari luar dan juga kemauan diri sendiri. Motivasi belajar dari luar secara signifikan bisa mempengaruhi minat belajar siswa.

2.2.3.3 Indikator motivasi belajar

(Nasrah, 2020:209) indikator dari motivasi belajar adalah antara lain:

1) Keinginan dan juga kemauan untuk berhasil; 2) Dorongan dan juga kebutuhan untuk belajar; 3) Harapan dan juga ambisi untuk masa depan; 4) Apresiasi belajar; 5) Kegiatan yang menarik; 6) Situasi belajar yang kondusif, agar siswa belajar dengan baik.

Sardiman (2012:83) menyebutkan indikator motivasi belajar meliputi:

1) Tekun dalam menangani tugas, 2) Ulet dalam menghadapi kesulitan, 3) Menunjukkan minat pada berbagai masalah dewasa, 4) Suka bekerja secara mandiri, 5) Cepat bosan dengan tugas-tugas rutin, 6) Dapat mempertahankan sudut pandang sendiri, 7) Tidak mudah melepaskan hal-hal yang diyakini, 8) Suka mencari dan juga memecahkan masalah.

Berdasarkan poin-poin di atas, pengkajian ini memanfaatkan indikator motivasi belajar Sardiman (2012:83) sebagai acuan untuk mengembangkan media yang dikembangkan oleh reviewer, antara lain rajin, ulet, tertarik, mandiri, dll, seperti yang telah dijelaskan di atas.

2.2.3.4 Pembelajaran Tematik di SD

Pembelajaran tematik ialah jenis pembelajaran integratif yang memanfaatkan tema untuk menghubungkan pengetahuan lintas disiplin ilmu untuk memberikan pengalaman yang bermakna kepada siswa (Majid, 2014:80). Keterpaduan pembelajaran bisa dilihat dari segi proses ataupun waktu, kurikulum, proses belajar mengajar (Majid, 2014: 86). Menurut

Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Sekolah Dasar dan juga Menengah, proses pembelajaran satuan pendidikan harus bersifat aktif, interaktif, inspiratif, menarik, menantang, dan juga memotivasi. Berpartisipasi dan juga memberikan siswa dengan inisiatif, dengan ruang yang cukup untuk seksualitas, kreativitas, dan juga perkembangan fisik dan juga mental. Oleh karena itu, melalui proses pembelajaran yang interaktif, inspiratif, dan juga menyenangkan, seharusnya siswa memiliki proses pembelajaran yang bermakna untuk mewujudkan potensi dirinya.

tematik ialah pembelajaran menggabungkan beberapa topik menjadi satu untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna kepada siswa. Pembelajaran mata pelajaran menuntut kemampuan belajar siswa yang baik dalam kapasitas emosional, kognitif dan juga psikomotorik. Belajar ialah rangkaian peristiwa ataupun peristiwa yang mempengaruhi belajar agar proses belajar bisa berlangsung dengan mudah (Majid, 2014: 141). Kritikus melihat keselarasan antara teori pertama dan juga kedua. Yang pertama dari teori ini menjelaskan bahwa suatu topik ialah kombinasi dari beberapa konten yang dirancang untuk mendidik siswa untuk mencapai hasil belajar. Teori kedua menjelaskan bahwa tema ialah rangkaian peristiwa yang lebih mempengaruhi proses pembelajaran.

Nurul Hidayah (2015:15) Pembelajaran tematik ialah pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai kompetensi dari berbagai disiplin ilmu ke dalam satu tema. Disiplin studi komprehensif sebenarnya dekat dengan

dunia siswa dan juga ada dalam kehidupan sehari-hari. Tema ini menjadi bahan pemersatu untuk berbagai mata pelajaran. Pembelajaran mata pelajaran utuh diartikan sebagai proses pembelajaran mengelola dan juga mengintegrasikan materi dari beberapa mata pelajaran menjadi satu mata pelajaran, yang juga ialah bahasan yang menarik. Belajar bisa diartikan sebagai suatu proses yang utuh, dimulai dari perencanaan, pelaksanaan bahkan penilaian, untuk mengajar siswa mencapai tujuan belajarnya secara efektif.

Ringkasnya, pembelajaran tematik ialah pembelajaran yang menggabungkan ataupun mengaitkan beberapa tema ke dalam suatu diskusi untuk menciptakan kegiatan mengajar yang efektif dan juga produktif. Selanjutnya, tema ialah proses mengintegrasikan beberapa tema menjadi satu materi utuh.

2.2.3.4.1 Tujuan Pembelajaran Tematik

Pembelajaran mata pelajaran tentunya memiliki tujuan, salah satunya untuk memudahkan siswa dalam memahami konsep materi yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Tujuan pembelajaran tematik antara lain mampu mengembangkan semangat dan juga kesantunan serta mengembangkan potensi siswa.

Majid (2014:87) menyatakan bahwa siswa sekolah dasar ialah anak yang suka bermain, sehingga dengan memanfaatkan pendekatan tematik bisa

menghubungkan berbagai bidang pembelajaran yang mencerminkan dunia nyata, serta rentan terhadap kemampuan dan juga perkembangan siswa.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2014:16) Tujuan pembelajaran tematik terpadu ialah:

1. Mudah berkonsentrasi pada mata pelajaran pada mata pelajaran yang sama
2. Memperoleh pengetahuan sambil mengembangkan berbagai kompetensi disiplin ilmu pada mata pelajaran yang sama.
3. Memiliki pemahaman yang lebih dalam dan juga lebih mudah diingat tentang subjek.
4. Meningkatkan kemampuan bahasa dengan menghubungkan berbagai kursus lain dengan pengalaman pribadi siswa.
5. Lebih bersemangat untuk belajar karena bisa berkomunikasi dalam situasi nyata, misalnya: mendongeng, tanya jawab, menulis, sambil mempelajari mata pelajaran lain.
6. Merasa lebih menyesal dan juga memaknai pembelajaran karena materi disajikan dalam konteks tematik yang jelas
7. Guru menghemat waktu karena mata pelajaran yang diajarkan secara terpadu bisa ditawarkan sekaligus ataupun dalam dua ataupun tiga sesi ataupun bahkan lebih ataupun diperkaya..

Dari beberapa poin di atas bisa disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran mata pelajaran itu sendiri ialah untuk menciptakan pembelajaran yang efektif dan juga efisien. Siswa dengan mudah memahami

materi yang berkaitan dengan kehidupan nyata ataupun kehidupan sehari-hari. Dengan menerapkan model pembelajaran tematik akan meningkatkan akhlak dan juga kesusilaan serta mengembangkan potensi diri para peserta didik.

2.2.3.4.2 Kelebihan Dan Kekurangan Pembelajaran Tematik

Pembelajaran topik tentu memiliki kelebihan dan juga kekurangan dalam penerapannya. Prastowo (2013:152) mengemukakan keunggulan pembelajaran topik, antara lain:

1. Siswa cenderung fokus pada topik tertentu
2. Siswa tidak hanya bisa mempelajari pengetahuan, tetapi juga mengembangkan berbagai kemampuan dasar antar mata pelajaran dari mata pelajaran yang sama, memiliki pemahaman materi yang mendalam dan juga tak terlupakan, serta menghubungkan mata pelajaran dan juga pengalaman siswa untuk lebih mengembangkan kemampuan dasar.
3. Siswa merasakan manfaat dan juga makna pembelajaran karena materi disajikan dalam konteks tematik yang jelas.
4. Siswa lebih semangat belajar karena bisa berkomunikasi dalam situasi nyata dan juga mengembangkan kompetensi pada satu mata pelajaran sambil mempelajari mata pelajaran lainnya.
5. Guru menghemat waktu karena mata pelajaran yang diperkenalkan bisa segera disiapkan.

Prastowo (2013:152) Pembelajaran mata pelajaran tematik juga memiliki kelemahan terutama dalam pelaksanaannya, seperti pelaksanaan perencanaan dan juga penilaian, yang membutuhkan lebih banyak guru untuk menilai prosesnya, kekurangan materi pelajaran dsb.:

1. Dibutuhkan guru yang berwawasan luas, kreativitas tinggi, keterampilan tinggi, rasa percaya diri dan juga sikap akademik yang tinggi.
2. Pengembangan kreativitas akademik menuntut siswa memiliki kemampuan belajar yang baik dari segi kecerdasan.
3. Pembelajaran tematik membutuhkan sumber informasi yang memadai dan juga beragam.
4. Perlu adanya kurikulum yang terbuka terhadap perkembangannya.
5. Pembelajaran mata pelajaran membutuhkan sistem penilaian dan juga pengukuran yang terintegrasi.

2.2.4 Pembelajaran Tematik SD dengan Media Papan pekerjaan (paker)

Jika suatu pengkajian memiliki ciri-ciri tertentu, maka bisa dikatakan pengkajian tema komprehensif. Majid (2014: 90) mengemukakan karakteristik pembelajaran tematik, antara lain harus memiliki kriteria:

1. Berpusat pada siswa
2. Memberikan pengalaman langsung
3. Pemisah subjek tidak terlalu jelas

4. Menyajikan konsep dari berbagai topik
5. Fleksibel
6. Prinsip belajar sambil bermain

Dari sini bisa disimpulkan bahwa karakteristik pembelajaran tematik harus berpusat pada siswa, yakni materi yang diberikan oleh guru harus ditujukan kepada siswa itu sendiri. Selain berpusat pada siswa, tentunya pembelajaran mata pelajaran ini harus memberikan pengalaman dan juga pemahaman terhadap semua konsep dengan memanfaatkan prinsip *playful learning*.

Andi Prastowo, (2014:100) sebagai suatu model pembelajaran, pembelajaran tematik memiliki karakteristik –karakteristik sebagai berikut:

1. Adanya Efisiensi

Efisiensi mengandung makna ganda, yang dinyatakan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi 4, yakni: Ketepatan dalam melakukan sesuatu (tanpa membuang waktu, tenaga ataupun bahkan biaya) ataupun istilah lain yang digunakan; Efisiensi; ataupun Keterampilan.

2. Kontekstual

Model pembelajaran topik juga memanfaatkan metode kontekstual. Dari segi makna, konteks di sini berkaitan dengan situasi yang berkaitan dengan peristiwa.

3. Student Centered (Berpusat pada siswa)

Tidak ada celah bahwa guru memperlakukan siswa sebagai pihak yang pasif. Sebab, dalam pembelajaran tematik, guru hanya berperan sebagai fasilitator dalam arti: pertama, memfasilitasi kegiatan belajar siswa; kedua, memberi kesempatan siswa bertanya bahkan bertanya; ketiga, menyediakan ruang yang cukup bagi mereka. Mengekspresikan diri; keempat, merangsang rasa ingin tahu siswa tentang apa yang diajarkan; kelima, memberi kesempatan siswa untuk menjelaskan ataupun mengungkapkan pemahamannya.

4. Memberikan Pengalaman Langsung (Autentik)

Menawarkan pengalaman langsung di sini berarti siswa perlu mengalami dan juga mengeksplorasi materi untuk diri mereka sendiri.

5. Pemisahan Mata Pelajaran yang Kabur

Memberikan pengalaman langsung di sini berarti siswa harus mengalami dan juga mengeksplorasi materi untuk diri mereka sendiri.

6. Holistik

Dalam pembelajaran mata pelajaran berbasis kurikulum, guru harus mengembangkan konsep dari berbagai disiplin ilmu.

7. Fleksibel

Guru pembelajaran tema khusus tidak boleh kaku dalam melaksanakan kegiatan mengajar.

8. Hasil belajar dikembangkan sesuai minat dan juga kebutuhan siswa. Artinya, apa yang didapatkan siswa dari kegiatan belajar sangat bermanfaat, sangat diperlukan, sangat diinginkan bagi mereka, dan juga berdampak besar bagi perkembangan intelektual dan juga kehidupannya.. Kegiatan pembelajaran erat kaitannya dengan kebutuhan siswa SD dan juga SMP. Melalui pembelajaran tematik, proses mental anak terlibat secara aktif, menghubungkan informasi yang terfragmentasi menjadi satu kesatuan yang utuh..

9. Kegiatan yang dipilih sesuai minat dan juga kebutuhan siswa

Pendekatan pembelajaran tematik dimulai dengan topik yang dipilih dan juga dikembangkan oleh guru dan juga siswa dengan berfokus pada relevansinya dengan konten mata pelajaran.

Berdasarkan beberapa poin di atas, bisa disimpulkan bahwa pembelajaran tematik ialah penggabungan ataupun penyambungan beberapa mata pelajaran ke dalam suatu materi, yang memudahkan siswa dalam memahami konsep materi. Pembelajaran tematik dirancang untuk membantu siswa memperoleh pengalaman belajar yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Selain itu, siswa bisa dengan mudah mengembangkan potensinya sesuai minat dan juga bakatnya.

Pada tema 4 subtema 1 terdapat 6 pembelajaran, namun peneliti mengambil materi pada pembelajaran 1. Dalam pembelajaran tersebut

terdapat 3 muatan yaitu Bahasa Indonesia, IPS, dan IPA dengan menggunakan kompetensi dasar dan indikator sebagai berikut.

Tema 4 : Berbagai Pekerjaan

Sub tema 1 : Jenis-jenis Pekerjaan

Pembelajaran : 1

Alokasi waktu : 1 x Pertemuan (5 x 35 menit)

KOMPETENSI INTI (KI)

KI 1 : Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya

KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru

KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah

KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

KOMPETENSI DASAR (KD) & INDIKATOR

Bahasa Indonesia

Kompetensi Dasar	Indikator
3.5 menguraikan pendapat pribadi tentang isi buku sastra (cerita, dongeng, dan sebagainya)	3.5.1 menyebutkan tokoh yang terdapat dalam cerita
4.5 mengomunikasikan pendapat pribadi tentang isi buku sastra yang dipilih dan dibaca sendiri secara lisan dan tulisan yang didukung oleh alasan	4.3.1 mendeskripsikan tokoh yang terdapat dalam cerita melalui gambar dan teks tulisan

IPS

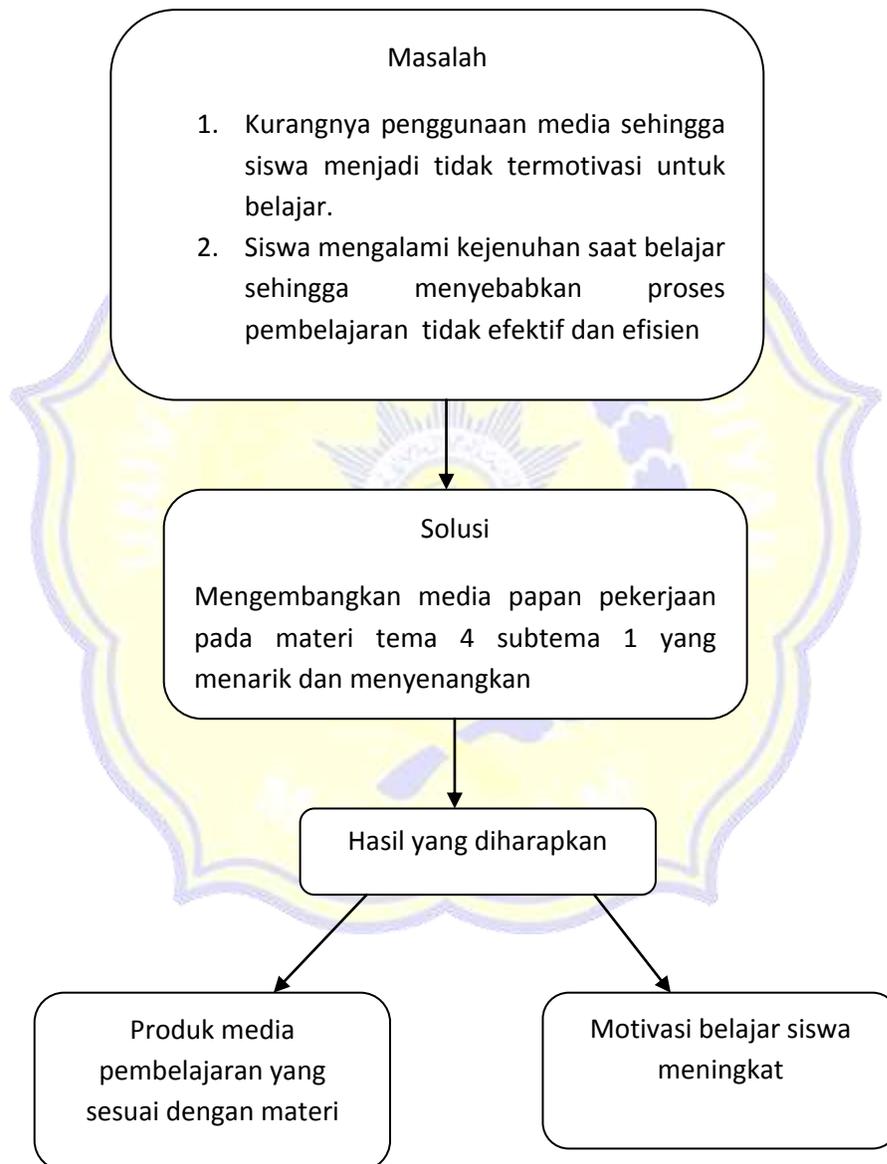
Kompetensi Dasar	Indikator
3.3 Mengidentifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan, serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi	3.3.1 Menyebutkan jenis-jenis pekerjaan sesuai dengan kegiatannya yang ada di lingkungan sekitar
4.8 Menyajikan hasil identifikasi kegiatan ekonomi dalam meningkatkan kehidupan masyarakat di bidang pekerjaan, sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi	4.3.1 Mengelompokkan jenis-jenis pekerjaan sesuai dengan jenis kegiatannya di lingkungan sekitar

IPA

Kompetensi Dasar	Indikator
3.8 menjelaskan upaya pentingnya keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam di lingkungannya	3.8.1 mengidentifikasi pentingnya pelestarian sumber daya alam di lingkungan sekitar
4.8 melakukan kegiatan upaya pelestarian sumber daya alam bersama orang-orang di lingkungannya	4.8.1 menyebutkan contoh kegiatan menjaga kelestarian sumber daya alam di lingkungan sekitar

2.3 Kerangka Berfikir

Penelitian pengembangan media pembelajaran papan pekerjaan (paker) dilakukan untuk melihat kevalidan kepraktisan, dan keefektifan terhadap motivasi belajar siswa kelas IV sekolah dasar.



BAB III

METODE PENGEMBANGAN

3.1 Media Pengembangan

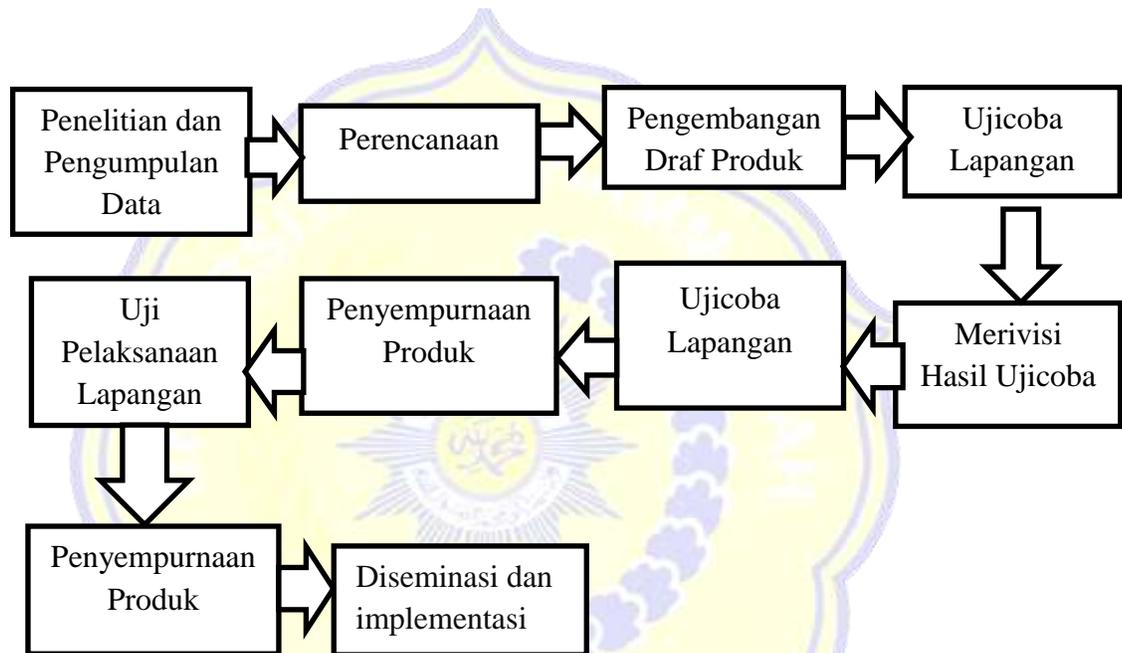
Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian dan pengembangan atau *research and Development* (R&D). Sugiyono (2009:297) penelitian pengembangan atau *research and Development* (R&D) adalah aktifitas riset dasar untuk mendapatkan informasi kebutuhan pengguna (*needs assessment*), kemudian dilanjutkan kegiatan pengembangan (*development*) untuk menghasilkan produk dan mengkaji keefektifan produk tersebut.

Model R&D yang mengacu pada langkah-langkah pelaksanaan yang telah dikembangkan oleh borg and gall menurut Sugiyono (2016:407) adalah sebagai berikut.

1. Penelitian dan pengumpulan data (*research and informtion colleting*)
2. Perencanaan (*planning*)
3. Pengembangan draft produk (*develop preliminary from of product*)
4. Uji coba lapangan (*preliminary field testing*)
5. Merevisi hasil uji coba (*main product revision*)
6. Uji coba lapangan (*main field testing*)
7. Penyempurnaan produk (*operational product revision*)
8. Uji pelaksanaan lapangan (*operasional field testing*)

9. Penyempurnaan produk akhir (*final product revision*)
10. Diseminasi dan implementasi (*disemination and implementation*)

Adapun penelitian yang akan peneliti lakukan dalam penelitian pengembangan ini adalah menggunakan design yang di adaptasi dari design Borg and Gall yaitu



3.2 Prosedur Pengembangan

Prosedur evaluasi pengembangan media pembelajaran job board (packager) untuk materi tipe job memanfaatkan model pengembangan yang dikemukakan oleh Borg and Gall. Berikut ialah ilustrasi langkah-langkah pengembangan stage menurut model Borg dan juga Bile.

1. Penelitian dan pengumpulan data (*research and informtion colleting*)

Langkah awal pengkajian ini ialah untuk mengetahui pengaruh pengembangan media papan kerja (paker) terhadap motivasi belajar siswa. Saat melakukan observasi, penggunaan media pada saat pembelajaran masih jarang, terutama pada media papan kerja (paker).

2. Perencanaan (*planning*)

Pengkaji menganalisis pembelajaran ditinjau dari kompetensi dasar dan juga indikatornya. Tujuan dari analisis ini ialah untuk memastikan bahwa produk yang dihasilkan mendukung proses pembelajaran berbagai materi kerja yang terdapat pada Topik 4 Sub Topik 1 Kategori iv.

3. Pengembangan draft produk (*develop preliminary from of product*)

Pada tahap ini reviewer mempelajari cara memanfaatkan media job board (paker). Untuk mengetahui keefektifan produk, pengkaji memanfaatkan alat ukur berupa kuesioner. Kuesioner akan diisi oleh ahli materi dan juga ahli media. Hasil efektivitas akan menentukan kesesuaian produk dengan bahan. Hasil validasi oleh ahli materi dan juga ahli media akan menentukan efektif tidaknya produk yang dikembangkan. Reviewer akan meninjau rekomendasi dan juga komentar yang dibuat oleh para ahli sampai dipastikan bahwa produk yang dikembangkan efektif.

4. Uji coba lapangan (*preliminary field testing*)

Setelah melakukan audit, langkah selanjutnya ialah menguji produk. Pengujian produk dirancang untuk melihat seberapa efektif dan juga praktis pengembangan produk tersebut. Kegunaan ini akan dipelajari dari pernyataan siswa melalui kuesioner motivasi yang diberikan oleh peneliti. Uji coba produk ini akan dilaksanakan pada SDN 2 Karang Bongkot.

5. Merevisi hasil uji coba (*main product revision*)

Modifikasi ataupun penyempurnaan berdasarkan komentar dan juga saran yang diberikan oleh validator. Tujuan dari perbaikan ini ialah untuk mengidentifikasi dan juga meminimalkan kelemahan pada produk yang dikembangkan.

6. Uji coba lapangan operasional (*operational field testing*)

Kegiatan ini dilakukan untuk menguji validasi media operasional yang dihasilkan dari review produk. Uji coba produk akan terlaksana pada SDN 2 Karang Bongkot

7. Penyempurnaan produk (*operational product revision*)

Pada tahap ini akan dilakukan review produk tahap kedua. Review ini berdasarkan referensi yang didapat dari hasil pengujian produk. Produk yang dihasilkan dari review tahap kedua ini ialah produk akhir, oleh karena itu produk tidak lagi mengalami perubahan bahan dan juga tampilan produk pada tahap ini.

8. Uji pelaksanaan atau operasional (*operasional field testing*)

Kegiatan ini ialah langkah uji validasi media operasional yang dihasilkan dari review produk operasional. Fase ini bertujuan untuk mengidentifikasi peningkatan motivasi belajar siswa di kelas IV SDN 2 Karang Bongkot.

9. Revisi produk akhir (*final product revision*)

Kegiatan yang dilakukan pada fase ini berdasarkan hasil uji coba lapangan, dikembangkan sebagai bentuk penyempurnaan produk agar bisa diterapkan di sekolah lain.

10. Diseminasi dan implementasi (*disemination and implementation*)

Produk akhir berupa media papan kerja (paker) yang telah divalidasi oleh ahli dan juga guru dengan uji coba terbatas dan juga uji ekstensif untuk meningkatkan motivasi siswa kelas IV SDN 2 Karang bongkot. Pada tahap ini pengkaji melakukan sosialisasi melalui Paker yang dikembangkan oleh media sosial seperti youtube, grup belajar WhatsApp, dll..

3.3 Uji Coba Produk

3.1.1 Desain Uji Coba

Tujuan pengujian produk ialah untuk mengetahui kelayakan pembuatan produk pada materi masing-masing mata tema 4 Sub Tema 1. Untuk mengetahui keefektifan dan juga kegunaan produk, pengkaji memilih ahli materi dan juga ahli media untuk evaluasi. produk dibuat. Ahli materi

yang menjadi evaluator ialah dosen ataupun guru yang ahli dalam materi, dan juga ahli media yang dimaksud ialah dosen ataupun guru yang berkompeten di bidang media. Reviewer bisa memanfaatkan pendapat dan juga saran ahli sebagai referensi penggunaan produk selama proses pembelajaran.

3.3.2 Subjek Uji coba

Subjek uji lapangan ialah 15 siswa kelas IV SDN 2 Karang Bongkot dan juga 10 siswa kelas V SDN 2 Karang Bongkot sebagai subjek tes terbatas. Hal ini dilakukan agar pengkaji bisa memahami kelayakan dan juga kegunaan produk untuk motivasi siswa.

3.4 Jenis Data

Data yang didapatkan dalam studi pengembangan ini bersifat kualitatif dan juga kuantitatif.

a. Data Kualitatif

Data kualitatif, yakni data berupa masukan dan juga saran dari ahli materi, ahli media, guru, dan juga masukan siswa. Data kualitatif ini didapatkan selama validasi produk dan juga bisa dimanfaatkan sebagai panduan untuk meninjau produk yang dikembangkan.

b. Data Kuantitatif

Data kuantitatif, yakni data berupa skor evaluasi produk yang dikembangkan, formulir verifikasi skor, evaluasi siswa, dan juga skor tes hasil belajar. Data kuantitatif ini dimanfaatkan untuk mengetahui kualitas produk yang dikembangkan.

3.5 Instrument Pengumpulan Data

Arikunto (2000: 134) Alat pengumpulan data ialah alat yang dipilih dan juga dimanfaatkan oleh penelaah untuk mensistematisasikan dan juga menyederhanakan kegiatan. Alat pengumpulan data yang dimanfaatkan dalam pengkajian ini ialah:

a. Dokumentasi

Dokumentasi ialah rekaman peristiwa masa lalu, yang disajikan dalam bentuk tulisan, gambar, ataupun karya monumental seseorang. Dokumen tersebut dimanfaatkan untuk mencari data sekolah dan juga siswa, dokumen ini juga dimanfaatkan untuk pengambilan foto dan juga video sebagai data tambahan saat melakukan penilaian.

b. Observasi

Sugiyono (2019: 203) berpendapat bahwa teknik pengumpulan data observasional ini dimanfaatkan ketika pengkajian relevan dengan perilaku manusia, proses kerja, fenomena alam, dan juga ketika responden yang diamati tidak terlalu besar. Observasi ini dilakukan oleh wali kelas IV SDN 2 Karang Bongkot untuk menilai proses pembelajaran yang akan dilakukan peneliti.

Untuk memperoleh data tentang keterlaksanaan pembelajaran dengan media papan pekerjaan (paker) diperoleh dari lembar pengamatan keterlaksanaan pembelajaran. Lembar observasi berisi 19 pernyataan yang nantinya akan diberikan *checklist* (√) oleh observer. Terdapat empat alternatif jawaban yaitu tidak baik (1), kurang baik (2), baik (3), dan sangat baik (4).

Tabel 3.2 Kisi-kisi Lembar observasi guru

No	Aspek yang Diamati	Keterlaksanaan				Catatan
		1	2	3	4	
a. Pendahuluan						
1.	Guru memberikan salam pembuka dan memulai pelajaran dengan doa					
2.	Guru memantau kehadiran, ketertiban dan kesiapan siswa untuk melaksanakan pembelajaran					
3.	Guru menyampaikan tujuan, manfaat, dan aktivitas pembelajaran yang akan dilakukan.					
4.	Guru memotivasi siswa dengan menjelaskan pentingnya mempelajari materi ini					
5.	Guru menjelaskan materi pembelajaran dengan mengkaitkan dalam kehidupan sehari-hari.					
b. Inti						
6.	Guru memberi tahu siswa bahwa dalam melakukan kegiatan pembelajaran hari ini menggunakan media papan pekerjaan (paker).					
7.	Siswa mengamati media papan pekerjaan (paker)					
8.	Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang materi tema 4 subtema 1.					
9.	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang disampaikan					
10.	Guru memberikan contoh cara mengoperasikan media papan pekerjaan (paker)					

11.	Setelah mengoperasikan media papan pekerjaan (paker), guru bertanya tentang apa yang siswa tangkap dari penjelasan tersebut					
12.	Guru membagi kelas dalam beberapa kelompok. Bersama dengan kelompoknya, siswa berdiskusi untuk menyelesaikan tugas yang diberikan.					
13.	Siswa mengerjakan soal yang di berikan guru tentang materi tema 4 subtema 1.					
14.	Guru menunjuk beberapa siswa untuk mengoperasikan media papan pekerjaan (paker) di depan kelas.					
15.	Guru memberikan arahan dan masukan apabila terdapat kesalahan atau kekurangan pada siswa.					
16.	Guru menyatakan bahwa siswa telah paham tentang materi yang diajarkan					
c. Penutup						
17.	Melakukan refleksi tentang apa yang dipelajari,					
18.	Guru mengapresiasi hasil kerja siswa dan memberikan motivasi					
19.	Kelas ditutup dengan doa bersama dipimpin salah seorang siswa.					

c. Angket

Menurut Sugiyono (2016: 142), kuesioner ialah teknik pengumpulan data yang dijawab dengan mengajukan beberapa pertanyaan tertulis kepada responden. Kuesioner ini dirancang untuk mengetahui keefektifan materi dan juga untuk mengukur kelayakan dan juga kegunaan media papan pekerjaan (mesin pengemas). Kuesioner akan diberikan kepada ahli, yang selanjutnya akan dinilai oleh ahli media, ahli materi dan/atau mengetahui tanggapan siswa.

a) Lembar angket validasi ahli materi

Mengeluarkan kuesioner verifikasi materi kepada instruktur ataupun guru spesialis materi. Hasil validasi dimanfaatkan untuk mengetahui validitas media pengembangan. Hal-hal yang dianggap efektif antara lain kesesuaian indikator dan juga kompetensi inti (KI) dan juga kompetensi esensial (Kd), serta kesesuaian materi dan juga tujuan pembelajaran.

Dosen, serta guru ahli materi yang ditunjuk sebagai validator, diminta menilai kelemahan dan juga kelebihan media yang dikembangkan. Cacat ataupun kelemahan yang telah diidentifikasi oleh ahli bahan akan menjadi dasar untuk melakukan peninjauan produk untuk menghasilkan produk yang diinginkan. Ahli materi akan dinilai dengan penilaian *chek list* (√).

Kategori	Skor
Sangat Kurang	1
Kurang	2
Baik	3
Sangat Baik	4

(Sugiyono 2019:412)

Tabel 3.3 Lembar angket validasi ahli materi

No	Aspek yang di nilai	Nomor Pernyataan
1	Materi yang disajikan dalam media papan pekerjaan (paker) sesuai dengan Kompetensi Inti pada kurikulum 2013	1
2	Materi yang di sajikan dalam media papan pekerjaan (paker) sesuai dengan kompetensi dasar pada kurikulum 2013	2
3	Materi yang di sajikan media papan pekerjaan (paker) sesuai dengan indikator	3
4	Materi yang disajikan dalam media papan pekerjaan (paker) sesuai dengan tujuan pembelajaran pada kurikulum 2013	4
5	Media papan pekerjaan (paker) menyajikan materi yang bersangkutan dengan kehidupan sehari-hari	5
6	Materi yang disajikan dalam media papan pekerjaan (paker) jelas dan mudah dipahami siswa	6
7	Kosakata yang digunakan jelas dan komunikatif	8
8	Media papan pekerjaan (paker) menggunakan bahasa yang sederhana sehingga mudah di pahami	9
9	Materi yang disajikan dalam media papan pekerjaan (paker) sudah mencakup tema 4 subtema 1	10
10	Media papan pekerjaan (paker) sudah layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran yang menyenangkan	7
Jumlah		10

b) Lembar angket validasi ahli media

Spesialis media akan mengevaluasi seluruh media, termasuk pilihan format media ataupun bahan media yang digunakan. Auditor akan menandai checklist (√) pada kuesioner yang diberikan oleh auditor dengan kriteria evaluasi.

Kategori	Skor
Sangat Kurang	1
Kurang	2
Baik	3
Sangat Baik	4

(Sugiyono 2019:412)

Tabel 3.4 Lembar angket validasi media

NO	Kriteria yang dinilai	Indikator	Nomor Pernyataan
1	Penyajian media	Kemenaarikan media	1
		media dalam keadaan baik dan tidak rusak	2
		Kesesuaian media dengan materi	3
		Penggunaan bahasa mudah dipahami	6
		Kemudahan mengoperasikan media	8
		Media dapat menarik rasa ingin tahu	9
		Media dapat menarik perhatian siswa sehingga dapat membangkitkan semangat belajar	10
2	Model tampilan	Huruf	4,5
		Gambar yang digunakan sudah jelas	7
Jumlah			10

c) Lembar angket respon siswa

Angket respon siswa ini digunakan untuk mengumpulkan data respon siswa terhadap media yang dikembangkan oleh peneliti.

Tabel 3.5 Lembar angket respon siswa

No.	Indikator	Nomor Instrumen
1.	Media papan pekerjaan (paker) ini sangat menarik sehingga memotivasi saya untuk belajar	1
2.	Tampilan media papan pekerjaan (paker) ini dapat meningkatkan pengetahuan saya dalam belajar	2
3.	Media ini tidak membosankan karena gambarnya bagus dan menarik	7
4.	Saya senang belajar menggunakan media papan pekerjaan (paker)	5
5.	Media papan pekerjaan (paker) ini mendorong keingintahuan saya dalam belajar	6
6.	Saya suka belajar menggunakan media papan pekerjaan (paker) karena menggunakan bahasa yang mudah di mengerti	9
7.	Tampilan media papan pekerjaan (paker) yang disajikan sangat jelas	4
8.	Media papan pekerjaan (paker) ini dapat saya gunakan untuk belajar sendiri diluar jam sekolah	3
9.	Saya merasa kesulitan memahami materi pelajaran jika menggunakan media papan pekerjaan (paker)	10
10.	Media papan pekerjaan (paker) ini tidak mengandung unsur negatif	8
Jumlah		

d) Lembar angket motivasi siswa

Lembar angket motivasi digunakan untuk mengumpulkan data keefektifan media yang dikembangkan oleh peneliti

Tabel 3.6 Lembar angket motivasi siswa

No	Aspek yang dinilai	Nilai			
		1	2	3	4
1	Siswa mendengarkan arahan guru				
2	Siswa mendengar penjelasan guru				
3	Siswa memperhatikan materi yang ada pada media papan pekerjaan (paker)				
4	Siswa memperhatikan kesalahan yang ada pada media papan pekerjaan (paker)				
5	Siswa mengerjakan evaluasi pada LKS yang diberikan oleh guru				
6	Siswa mudah berinteraksi dengan guru				
7	Siswa aktif dalam diskusi kelompok				
8	Siswa mengetahui hubungan jenis pekerjaan dengan sumber daya alam melalui media papan pekerjaan (paker)				
9	Siswa dapat mengetahui penerapan media papan pekerjaan (paker) tentang materi tema 4 subtema 1 pembelajaran 1				
10	Siswa lebih aktif belajar dengan menggunakan media papan pekerjaan (paker)				
SKOR					

3.6 Metode Analisis Data

Data yang didapatkan dari pengkajian ini dianalisis kemudian dimanfaatkan untuk mereview media pembelajaran yang dikembangkan untuk mendapatkan media pembelajaran job board (paker) yang sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan efektif, praktis dan juga efektif.

1. Analisis kevalidan media papan pekerjaan (paker)

Analisis data dari hasil validasi media pembelajaran yang dilakukan dengan mencari rata-rata penilaian validator. Rumus yang digunakan untuk mencari rata-rata adalah sebagai berikut:

$$NV = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan:

NV = Nilai uji validitas produk

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

Tabel 3.7 Kategori Kevalidan Produk

No	Interval skor	Kriteria kevalidan
1	84% < 100%	Sangat valid
2	68% < 84%	kurang
3	52% < 68%	Cukup valid
4	36% < 52%	Kurang valid
5	20% < 36%	Sangat kurang valid

(Kusuma, 2018:67)

2. Analisis kepraktisan media papan pekerjaan (paker)

Rochmad (2012:70) berpendapat bahwa media pembelajaran bisa dikatakan praktis jika praktisi ataupun ahli mengklaim bahwa media pembelajaran yang dikembangkan bisa diterapkan di lapangan. Untuk mengatasi kegunaan data media, analisis job board media (paker) bisa didapatkan dari angket siswa. Persentase respon siswa bisa dihitung dengan memanfaatkan rumus yakni:

$$P = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Respon peserta didik

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

Tabel 3.8 Kriteria Angket Repon Siswa

No	Interval skor	Kriteria kevalidan
1	84% < 100%	Sangat praktis
2	68% < 84%	Praktis
3	52% < 68%	Cukup praktis
4	36% < 52%	Kurang praktis
5	20% < 36%	Sangat kurang praktis

(Kusuma, 2018:67)

Media pembelajaran akan dikatakan praktis apabila hasil angket respon siswa memenuhi kriteria minimal cukup praktis.

3. Analisis keefektifan media papan pekerjaan (paker)

Pengujian keefektifan media paker dilakukan dengan menguji hasil belajar siswa. Menurut Arikunto (2010:32), tes ialah percobaan yang dirancang untuk menentukan apakah seseorang ataupun sekelompok siswa memiliki hasil belajar tertentu.

Keefektifan media papan kerja (paker) bisa ditentukan dengan menganalisis data hasil pre-test maupun post-test lapangan ataupun kelas yang sebenarnya. Setelah melakukan percobaan lapangan dan juga

mengamati pelaksanaan pembelajaran, penguji akan melakukan kegiatan pasca ujian didampingi oleh guru kelas IV. Kegiatan ini dilakukan untuk membandingkan hasil pre-test sebelum dan juga sesudah penggunaan media papan kerja (paker).

Untuk mengetahui peningkatan motivasi siswa yang didapatkan dari pre dan juga post test, bisa memanfaatkan rumus yakni:

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

Ketuntasan akademik seorang siswa dinyatakan berhasil apabila nilai siswa tersebut diatas 70 ataupun setara dengan 85% dari jumlah keseluruhan siswa.

Tabel 3.9 Kriteria Gain Skor ternomalisasi

Nilai indeks gain standar	Keterangan
$\geq 0,7$	Tinggi
$0,7 \geq g \geq 0,3$	Sedang
$\leq 0,3$	Rendah

(Ali, 2013:201)