

# SKRIPSI

## **PENGEMBANGAN MEDIA LESIMA (LEMARI SIANG DAN MALAM) PADA TEMA 3 TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS 1 SEKOLAH DASAR TAHUN AJARAN 2021/2022**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memenuhi persyaratan dalam memperoleh  
Gelar Sarjana strata satu (S1) Pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Mataram



Oleh :

**FRISKA ARSITA TASLIM**  
**NIM.118180083**

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

**2022**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PENGEMBANGAN MEDIA LESIMA (LEMARI SIANG DAN MALAM)  
PADA TEMA 3 TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS I DI  
SEKOLAH DASAR TAHUN AJARAN 2021/2022**

Tanggal memenuhi syarat dan disetujui

Tanggal, 21 Januari 2022

**Dosen Pembimbing I**



**Abdillah, M.Pd**  
NIDN. 0824048301

**Dosen Pembimbing II**



**Sintayana Muhandini, M.Pd**  
NIDN. 0810018901

**Menyetujui**

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**Ketua Program Studi,**



**Hafidulrahmah, M.Pd**  
NIDN. 0804048501

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

PENGEMBANGAN MEDIA LESIMA (LEMARI SIANG DAN MALAM)  
PADA TEMA 3 TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS I DI  
SEKOLAH DASAR TAHUN AJARAN 2021/2022

Skripsi Atas Nama Friska Arsita Taslim Telah Dipertahankan Di Depan Dosen Penguji  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Mataram

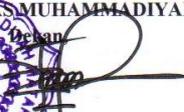
Kamis, 27 Januari 2022

Dosen penguji:

1. Abdillah, M.Pd (ketua) (..........)  
NIDN.0824048301
2. Arpan Islami Bilal, M.Pd (Penguji I) (..........)  
NIDN.0806068101
3. Baiq Desi Milandari, M.Pd (Penguji II) (..........)  
NIDN.0808128901

Mengesahkan:

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH

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

#### HALAMAN PERNYATAAN

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

Nama : Friska Arsita Taslim

Nim : 118180083

Alamat : Btn Graha Cendana

Memang benar skripsi berjudul "**Pengembangan Media Lesima (Lemari Siang Dan Malam) Pada Tema 3 Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar**", adalah hasil karya sendiri dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik dimanapun. Skripsi ini murni gagasan, rumusan dan penelitian saya sendiri tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing. Jika terdapat karya atau pendapat orang lain yang telah dipublikasikan, memang diacu sebagai sumber dan dicantumkan dalam daftar pustaka. Jika dikemudian hari pernyataan saya ini terbukti tidak benar, saya siap mempertanggung jawabkan, termasuk bersedia meninggalkan gelar kesarjanaan yang saya peroleh. Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sadar dan tanpa tekanan dari pihak manapun.

Mataram, 02 Februari 2022  
Yang membuat pernyataan,



Friska Arsita Taslim  
NIM.118180083



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](mailto:perpustakaan@ummat.ac.id)

SURAT PERNYATAAN BEBAS  
PLAGIARISME

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

Nama : FRISKA ARSITA TASLIM  
NIM : 118180083  
Tempat/Tgl Lahir : KORE, 05 DESEMBER 2000  
Program Studi : PGSD  
Fakultas : FKIP  
No. Hp : 085 337 665 767  
Email : [friskaarstataslum@gmail.com](mailto:friskaarstataslum@gmail.com)

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

PENGEMBANGAN MEDIA LESIMA ( LEMARI SIANG DAN MALAM )  
PADA TEMA 3 TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS I  
DI SEKOLAH DASAR

Bebas dari Plagiarisme dan bukan hasil karya orang lain. 37 %

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, 03 Februari .....2022  
Penulis



FRISKA ARSITA TASLUM  
NIM. 118180083

Mengetahui,  
Kepala UPT Perpustakaan UMMAT



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

\*pilih salah satu yang sesuai



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM**  
**UPT. PERPUSTAKAAN**

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

**SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN  
 PUBLIKASI KARYA ILMIAH**

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

Nama : FRISKA ARBITA TASLIM  
 NIM : 110100003  
 Tempat/Tgl Lahir : KOPE, 05 DESEMBER 2000  
 Program Studi : PGSD  
 Fakultas : EKIP  
 No. Hp/Email : 085 337.665 767 / friskaarsitataslim@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:

DENGEMBANGAN MEDIA LESIMA (LEMARI SIANG DAN MALAM)  
PADA TEMA 3 TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS 1  
DI SEKOLAH DASAR

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, 03 Februari 2022  
 Penulis



FRISKA ARBITA TASLIM  
 NIM. 110100003

Mengetahui,  
 Kepala UPT Perpustakaan UMMAT



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

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

### Motto:

**“Barang siapa yang tawakal pada Allah, Maka Allah akan memberikan kecukupan padanya, sesungguhnya Allah lah yang akan melaksanakan urusan (yang dikehendaki) Nya”**

### **Q.S Ath-Thalaq, 3**

### Persembahan :

*Bismillahirrahmanirrahim..*

Alhamdulillah puji syukur atas kehadiran ALLAH SWT atas segala kenikmatan, baik kenikmatan sehat, kenikmatan iman dan kenikmatan kesempatan. Sholawat serta salam selalu diucapkan kepada baginda nabi besar Muhammad SAW. Karya tulis ini ku persembahkan untuk orang-orang yang selalu menemani perjuangan saya selama ini.

- ❖ Kepada kedua orang tuaku yang sangat aku cintai Ayah (**Safrudin**) dan Ibu (**Sri Widiawati**) yang senantiasa selalu memberikan doa dan dukungan moral maupun materi semoga Allah kurangi lelahnya dan selalu di berikan perlindungan disetiap langkah kakinya. Dan kepada adik-adikku tercinta (**Febbyatun Annur Taslim**), (**Dede Munawa**), dan (**Annaila Aisyah**), kalian semua adalah obat dari lelahkuterimakasih atas doa baik selama ini. Semoga kita semua dalam lindungan allah swt.
- ❖ Bapak dan Ibu dosen pembimbing yaitu **Bapak Abdillah, M.Pd** dan **Ibu Sintayana Muhardini, M.Pd**, yang selalu memberikan semangat serta motivasi untukku. Ketua **Kaprodi Haifaturrahman, M.Pd** juga kepada segenap dosen prodi PGSD terimakasih sudah menjadi orang-orang baik dan sabar dalam membimbingi proses saya.

- ❖ Untuk sahabat-sahabatku tersayang **Wulan, Lia, Mas Tata, Baba Juwardin, Umardin Dan Suryadin**. Terima kasih atas segala tawanya selama ini, terimakasih atas pundaknya tiap hari terima kasih sudah menjadi sahabat yang baik bahkan sangat baik untukku selama ini. Semoga kita semua diberikan kemudahan disetiap urusan dan diberikan pelindung serta keselamatan.
- ❖ Untuk **Iin Andrianingsih** terima kasih banyak selalu ada baik saat susah maupun senang, terimakasih nasehatnya, do'anya dan dukungannya selama ini.
- ❖ Teman-teman se-jurusan **PGSD kelas C UMMAT**
- ❖ **Almamater** kebanggaanku
- ❖ **Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan** serta kampus hijauku **Universitas Muhammadiyah Mataram**.

Semoga ilmu yang bermanfaat ini yang saya dapatkan di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram dapat berguna untuk pembaca dan lebih-lebihnya kepada diri saya pribadi. Semoga apa yang saya tanam bisa dipetik, karena sesungguhnya saya hanyalah manusia biasa yang tak luput dari kesalahan dan masih jauh dari kata sempurna.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kita panjatkan kehadirat Allah SWT, Tuhan yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan ridhonya, sehingga skripsi Pengemabangan media lesima (lemari siang dan malam) pada tema 3 terhadap hasil belajar siswa kelas 1 sekolah dasar dapat terselesaikan tepat pada waktunya. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat dalam Menyelesaikan Studi Strata Satu (S1) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan Daerah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram.

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

1. Bapak Dr. H. Arsyad Abd Gani, M.Pd. sebagai Rektor Universitas Muhammadiyah Mataram
2. Bapak Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd., Si. Sebagai Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Mataram
3. Ibu Haifaturrahmah, M.Pd. sebagai Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram
4. Bapak Abdillah, M.Pd. sebagai Pembimbing I
5. Ibu Sintayana Muhardini, M.Pd. sebagai Pembimbing II, dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan namanya satu persatu juga telah memberi kontribusi memperlancar penyelesaian skripsi ini.

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

Mataram, 21 Januari 2022

Penulis,

Friska Arsita Taslim

Nim 118180083



**Friska Arsita Taslim. 118180083. Pengembangan Media Lesima (Lemari Siang dan Malam) Pada Tema 3 Terhadap Hasil Belajar siswa Kelas 1 Sekolah Dasar. Skripsi. Mataram: Universitas Muhammadiyah Mataram.**

Pembimbing 1 : Abdillah, M.Pd

Pembimbing 2 : Sintayana Muhardini, M.Pd

### **ABSTRAK**

Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah :(1) Mengetahui pengembangan media lesima (lemari siang dan malam) pada tema 3 untuk siswa di sekolah dasar. (2) Mengetahui kevalidan, kepraktisan dan keefektifan produk berdasarkan para ahli. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE yaitu: (1) Analysis (analisis), (2) Design (desain/perancangan), (3) Development (pengembangan), (4) Implementation (implementasi). (5) evaluation (evaluasi). Untuk tahap uji terbatas dilaksanakan di kelas 1 SDN 2 Boro dan tahap uji coba lapangan dilaksanakan di kelas 1 SDN 1 Kore. Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk pengembangan media lesima ini dapat nilai rata-rata hasil validasi materi 87% (sangat valid), ahli media 90% (sangat valid). Kemudian hasil kepraktisan yang didapatkan dari hasil angket respon peserta didik uji coba terbatas mendapat nilai rata-rata 93,33% (sangat praktis) dan angket respon peserta didik uji coba lapangan mendapat nilai rata-rata 93.37% (sangat praktis). kemudian hasil keefektivannya didapatkan dari hasil pretest dan posttest siswa kelas 1 SDN 1 kore mendapatkan nilai rata-rata 0,72% (Tinggi). Dapat disimpulkan bahwa media lesima (lemari siang dan malam) pada tema 3 terhadap hasil belajar siswa layak digunakan dalam pembelajaran sekolah dasar.

**Kata Kunci : *Media Pembelajaran, Media Lesima, Hasil Belajar***

Friska Arsita Taslim. 118180083. **The Development of Leshima Media (Day and Night Cabinets) on Theme 3 in the Students' Learning Outcomes of Grade 1 Elementary School.** A Thesis. Mataram: Muhammadiyah University of Mataram.

First Advisor : Abdillah, M.Pd  
Second Advisor : Sintayana Muhardini, M.Pd

#### ABSTRACT

This study aims to: (1) To know the development of the media Lesima (day and night cupboards) on theme 3 for students in elementary schools, (2) Knowing the product's validity, usefulness, and efficacy based on the opinions of experts. The ADDIE development model was used in this study, which includes (1) analysis, (2) design, (3) development, (4) implementation, and (5) evaluation. The limited test phase took place in SDN 2 Boro's class 1 and the field trial phase took place in SDN 1 Kore's class 1. According to the findings, this Leshima media development product had an average value of 87% material validation results (extremely valid), media experts 90% (very valid). The practicality results acquired from the questionnaire replies of students in the limited trial received an average score of 93.33% (very practical), while the questionnaire responses from students in the field trials received an average score of 93.37% (very practical). The success of the program was determined using the results of a pretest and posttest of grade 1 pupils at SDN 1 Kore, which yielded an average score of 0.72% (High). It may be concluded that the topic 3 on student learning outcomes lesson media (day and night cupboards) is appropriate for use in primary school learning.

**Keywords:** *Learning Media, Lesson Media, Learning Outcomes*



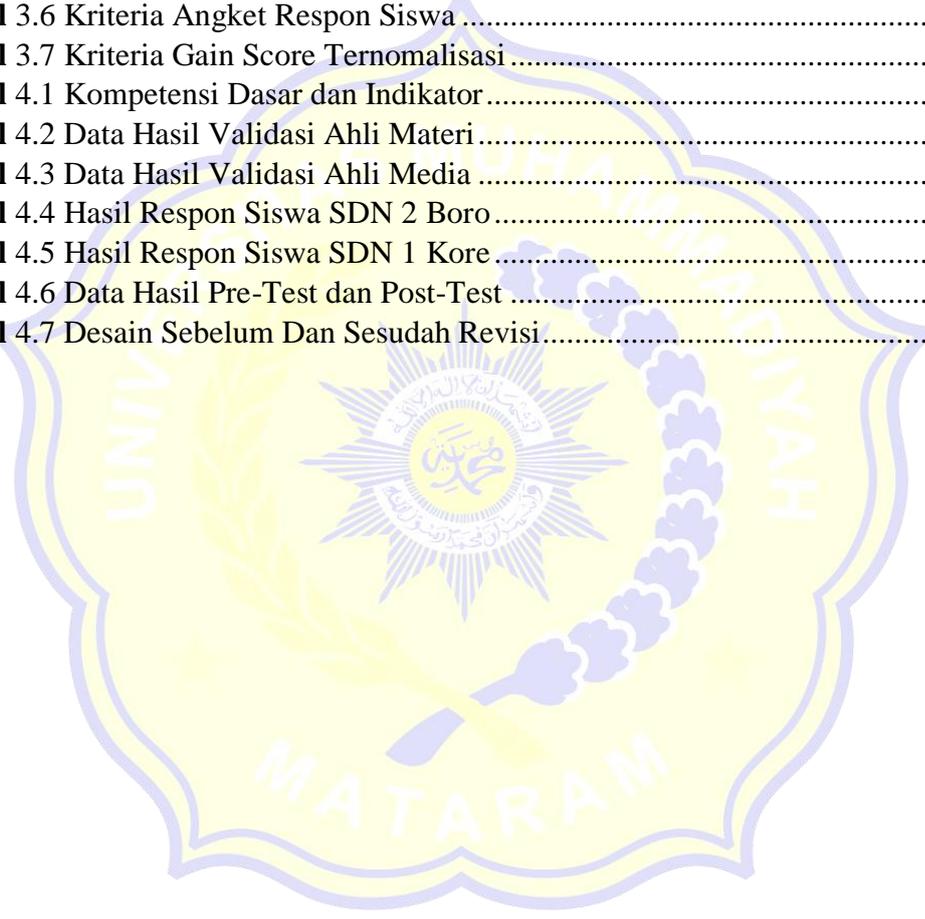
## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>PLAGIARISIME</b> .....	<b>v</b>
<b>PUBLIKASI KARYA ILMIAH</b> .....	<b>vi</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>ix</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>xi</b>
<b>ABSTRACK</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xvi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1. LatarBelakang Masalah.....	1
1.2. RumusanMasalah.....	7
1.3. Tujuan Pengembangan.....	7
1.4. Spesifikasi Produk yang Diharapkan .....	7
1.5. Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan .....	8
1.6. Batasan Operasional .....	9
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>10</b>
2.1. Penelitian Yang Relevan.....	10
2.2. Kajian Pustaka .....	12
2.2.1 Media Pembelajaran.....	11
2.2.2 Hakekat Media Lesima .....	17
2.2.3 Hasil Belajar.....	25
2.2.4 Pembelajaran Tematik.....	29
2.2.5 Materi Pembelajaran Tema Kegiatanku.....	34
2.3. Kerangka Berpikir.....	36

<b>BAB III METODE PENGEMBANGAN .....</b>	<b>38</b>
3.1. Model Pengembangan.....	38
3.2. Prosedur Pengembangan .....	41
3.3. Uji Coba Produk .....	42
3.3.1 Tes Terbatas .....	42
3.3.2 Uji Coba Lapangan .....	42
3.4. Subjek Uji Coba.....	44
3.5. Instrument Pengumpulan Data.....	44
3.5.1 Tes.....	44
3.5.2 Lembar Validasi.....	46
3.6. Metode Analisis Data .....	49
<b>BAB IV HASIL PENGEMBANGAN.....</b>	<b>56</b>
4.1 Penyajian Data Uji Coba.....	56
4.2 Hasil Uji Coba Pada Produk .....	62
4.3 Revisi Produk.....	67
4.4 Pembahasan.....	68
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>70</b>
5.1 Kesimpulan .....	70
5.2 Saran.....	71
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>72</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN .....</b>	<b>75</b>

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 1.1</b> Tabel Nilai Tematik Siswa .....	4
<b>Tabel 2.3</b> Kerangka Berpikir .....	37
<b>Tabel 3.1</b> Model Pengembangan ADDIE.....	39
<b>Tabel 3.2</b> Kisi-Kisi Instrument Angket Validasi Ahli Materi .....	46
<b>Tabel 3.3</b> Kisi-Kisi Instrument Angket Validasi Ahli Media.....	47
<b>Tabel 3.4</b> Kisi-Kisi Angket Respon Siswa .....	48
<b>Tabel 3.5</b> Kategori Valid Produk.....	50
<b>Tabel 3.6</b> Kriteria Angket Respon Siswa .....	52
<b>Tabel 3.7</b> Kriteria Gain Score Ternomalisasi .....	53
<b>Tabel 4.1</b> Kompetensi Dasar dan Indikator .....	57
<b>Tabel 4.2</b> Data Hasil Validasi Ahli Materi.....	60
<b>Tabel 4.3</b> Data Hasil Validasi Ahli Media .....	61
<b>Tabel 4.4</b> Hasil Respon Siswa SDN 2 Boro.....	63
<b>Tabel 4.5</b> Hasil Respon Siswa SDN 1 Kore.....	64
<b>Tabel 4.6</b> Data Hasil Pre-Test dan Post-Test .....	66
<b>Tabel 4.7</b> Desain Sebelum Dan Sesudah Revisi.....	68



## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 2.1</b> Media Lesima (Lemari Siang Dan Malam) .....	20
<b>Gambar 2.2</b> Media Lesima (Lemari Siang Dan Malam) Di Buka.....	20
<b>Gambar 4.1</b> Gambar Sebelum Revisi.....	68
<b>Gambar 4.2</b> Gambar Sesudah Revisi.....	68



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan Nasional mengembangkan keterampilan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang berharga dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, sebagaimana diatur dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, dikatakan membantu untuk dilakukan. Pendidikan bertujuan untuk membina potensi peserta didik agar beriman kepada Tuhan Yang Maha Esa, bertakwa, berakhlak mulia, menjadi warga negara yang berilmu, kreatif, mandiri, demokratis, dan bertanggung jawab. Pendidikan merupakan salah satu bentuk perwujudan budaya perkembangan manusia yang dinamis. Oleh karena itu, perubahan dan perkembangan pendidikan harus terjadi sejalan dengan perubahan budaya hidup. Perubahan yang bertujuan untuk meningkatkan pendidikan di semua jenjang harus dilakukan secara terus menerus untuk mengantisipasi kepentingan masa depan (Trianto, 2009: 1).

Pembelajaran di SD saat ini menerapkan kurikulum 2013 baik untuk kelas bawah maupun atas dengan pembelajaran tematik. Pada dasarnya, Blended Learning dirancang untuk menciptakan pembelajaran di mana siswa aktif secara mental dalam membangun pengetahuan. “Pembelajaran tematik juga memberikan keleluasaan dalam kedalaman implementasi kurikulum dan memberikan banyak kesempatan kepada siswa untuk secara produktif menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diajukan selama proses pembelajaran

(Majid, 2014: 87).” Dalam proses pembelajaran yang berlangsung bersama siswa, guru perlu kreatif dalam pembelajaran. Salah satu cara guru dapat menarik perhatian siswanya adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang semenarik mungkin.

Karena kelas bawah, khususnya siswa sekolah dasar kelas satu, dituntut untuk belajar secara konkrit, maka perlu menggabungkan beberapa mata pelajaran menjadi satu media untuk membuat pembelajaran semenarik mungkin. Media yang memuat pembelajaran tematik membantu siswa memahami pelajaran tanpa memisahkan topik. Dengan demikian, pembelajaran di kelas bawah menjadi lebih bermakna, lengkap dan kontekstual di dunia anak. Semakin abstrak materi pembelajaran, semakin penting pula keberadaan media pembelajaran tersebut. Hal ini memungkinkan materi abstrak untuk mengenali media dan menangkapnya dengan semua panca indera. Menjadikan kualitas pembelajaran siswa lebih berkualitas.

Seperti yang dikatakan Priyastutik (2016:3), penggunaan media pembelajaran juga dapat membangkitkan semangat belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran dapat menunjang siswa sebagai pengajar dan penerima materi dalam memberikan materi. Pemilihan media pembelajaran harus sesuai dengan karakteristik siswa, lingkungan belajar, dan kompetensi inti (KI) dan kompetensi dasar (KD) mengajar. Sadiman dkk, dalam Sari (2015:28), media pembelajaran dapat digunakan untuk mengirim pesan dari pengirim ke penerima, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, minat dan perhatian siswa. Proses pembelajaran berlangsung. Media pembelajaran juga

mencakup berbagai jenis media pembelajaran, antara lain media audio, media visual, media audiovisual, poster, buku, dan grafik. Untuk jenis ini, peneliti memilih jenis media pembelajaran yang akan mereka dukung, daripada masalah yang mereka temukan di bidang media pembelajaran visual ini. Media visual memungkinkan siswa untuk mengamati dan memahami materi selama proses pembelajaran. Media visual dapat meningkatkan pemahaman, memperkuat memori, merangsang minat siswa, dan membangun hubungan antara subjek dan dunia nyata. Sebaliknya, agar efektif, visi ditempatkan dalam konteks yang bermakna, dan siswa harus berinteraksi dengan visi (citra) untuk memastikan berlangsungnya pemrosesan informasi (citra). (Arsyad, 2011: 91).

Berdasarkan observasi guru kelas I, peneliti menegaskan bahwa dalam proses pembelajaran, guru memberikan materi hanya dengan metode ceramah, diskusi, dan tanya jawab. Selain itu, pilihan media pembelajaran yang digunakan berupa foto dan poster masih kurang memadai, sulitnya pendidik dalam mendidik, dan perlunya keterkaitan konten pembelajaran dengan media, sehingga mengembangkan media pembelajaran tematik juga sulit. Perlu dikembangkan. Hal ini mempengaruhi hasil belajar siswa yang diukur dengan nilai tes di bawah Kriteria Integritas Minimum (KKM). Dari 30 siswa yang tuntas, 6 (30%) tidak, sedangkan 24 (70%) tidak, sehingga guru perlu melakukan tindakan korektif.

Peneliti juga melakukan wawancara dengan siswa kelas satu di sekolah dasar dan menemukan bahwa penggunaan media pembelajaran masih terbatas

karena keterbatasan biaya pengembangan media pembelajaran dan wawasan guru. Selain itu, sebagian besar siswa menganggap manual tidak menarik karena terlalu banyak bahan bacaan sehingga membuat mereka bosan dan tidak memahami konsep materi yang dipelajari.

**Tabel 1.1 Daftar Nilai Tematik Siswa SDN I Kore Dan SDN 2 Boro  
Tahun 2019/2020**

Kelas	Nilai Rata-Rata	Jumlah Siswa	KKM $\geq$ (70)	
			Tuntas	Tidak Tuntas
<b>I SDN 01 Kore</b>	<b>70,33</b>	<b>29</b>	<b>15</b>	<b>14</b>
<b>I SDN 02 Boro</b>	<b>67,15</b>	<b>14</b>	<b>5</b>	<b>9</b>

**(Sumber: Nilai Tematik Siswa SDN 01 Kore dan SDN 02 Boro).**

Dari tabel di atas dapat kita lihat bahwa SDN 01 Kore dan SDN 02 Boro masih banyak terdapat siswa kelas 1 SD yang belum menyelesaikan pembelajaran praktek khususnya pada mata kuliah Bahasa Indonesia Kursus 3. Hasil belajarnya masih rendah. Menurut KKM (70). Kelas A terdiri dari 29 siswa, 15 (20%) lulus dan 14 (80%) lulus. Saat itu, mahasiswa baru (B) sebanyak 14 orang, lulusan sarjana 5 (28,57%), dan non sarjana 6 (71,42%). Akibatnya hasil belajar siswa masih terlalu rendah untuk meninggalkan apa yang diinginkan, karena belum adanya penggunaan media berdasarkan permasalahan yang terdapat di SDN 1 Kore dan SDN 2 Boro. Peneliti Boro tertarik mempelajari efektivitas media Leshima dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Dari permasalahan diatas peneliti menyimpulkan bahwa tujuannya adalah untuk mengembangkan media pembelajaran yang semenarik mungkin sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan meningkatkan kreativitas siswa melalui penggunaan media tersebut. Anda perlu mengidentifikasi dan memahami konsep-konsep yang ada dalam pembelajaran. Oleh karena itu, penggunaan media dalam proses pembelajaran mempengaruhi kondisi belajar siswa dan menimbulkan semangat belajar. Melalui pengembangan media yang menjawab analisis kebutuhan siswa yaitu melalui media “Resima (lemari siang dan malam)” yang di dalamnya terdapat media pembelajaran ini, guru dan siswa meningkatkan hasil belajarnya sekaligus memahami materi pembelajaran. tujuannya adalah untuk mendukung. Khusus pada Topik III kegiatan saya, materi disajikan melalui media yang menarik, sehingga konsep materi yang abstrak cepat dipahami. Guru cenderung menambah jumlah siswa yang kurang termotivasi karena materi pembelajaran dijelaskan secara jelas, singkat dan realistis melalui media Resima. Ada banyak jenis media pembelajaran, antara lain media audio, media visual, media audiovisual, buku, dan grafik. Media visual dapat meningkatkan pemahaman, memperkuat daya ingat, dan merangsang minat siswa. Hal ini terlihat dari definisi bahwa media visual perlu ditempatkan dalam konteks yang bermakna dan siswa berinteraksi dengan visi agar efektif (Arsyad, 2011: 91). Image) Untuk memastikan terjadinya pemrosesan informasi.

Berdasarkan uraian diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Lesima (Lemari Siang Dan Malam) Pada Tema 3 Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas I di Sekolah Dasar”.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan penjelasan latar belakang diatas, maka permasalahan yang peneliti jelaskan adalah:

1. Bagaimana pengembangan media Lesima pada tema 3 terhadap hasil belajar siswa kelas I di Sekolah Dasar?
2. Bagaimana kevalidan, kepraktisan dan keefektifan media Lesima pada tema 3 terhadap hasil belajar siswa kelas I di Sekolah Dasar?

### **1.3 Tujuan Pengembangan**

Berdasarkan penjelasan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk:

1. Mengetahui pengembangan media Lesima pada tema 3 terhadap hasil belajar siswa kelas I di Sekolah Dasar?
2. Mengetahui kevalidan, kepraktisan dan keefektifan media Lesima pada tema 3 terhadap hasil belajar siswa kelas I di Sekolah Dasar?

### **1.4 Spesifikasi Produk yang Diharapkan**

Perancang media pendidikan (lemari siang dan malam) yang dikembangkan untuk menciptakan media pendidikan (lemari siang dan malam) yang unggul dan menarik di dalam kelas memiliki kriteria khusus seperti:

1. Media kabinet siang dan malam yang dikembangkan merupakan media tematik yang dapat diintegrasikan ke dalam beberapa tema.
2. Media Lesionma (Lemari Siang dan Samping Tempat Tidur) tidak hanya berisi pelajaran tentang konsep-konsep bahasa Indonesia, tetapi juga dapat diintegrasikan ke dalam konsep PPKN dan SBDP, yaitu melalui kegiatan saya.
3. Media Lesima (lemari siang dan malam) didesain dengan bentuk seperti balok yang semenarik mungkin, dengan bentuk seperti kabinet yang bisa dibuka tutup, globe, miniatur sekolah, dan senter yang menarik. warna Ini adalah media pembawa yang dimodifikasi dengan papan kayu untuk dipegang.
4. Media edukasi berupa 50 x 30 cm
5. Materi Bahasa Indonesia dan Kartu Kata Kegiatan Pagi Huruf dan Kartu Bergambar Membuat Teks Pancasila Materi PPKN

### **1.5 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

1. Asumsi Pengembangan
  - a. Media pembelajaran membuat proses belajar mengajar lebih mudah dan jelas.
  - b. Pengembangan media pembelajaran tematik dengan bantuan Media Lesionma (lemari siang dan malam) bertujuan untuk membantu guru dan siswa dalam proses belajar mengajar.

## 2. Keterbatasan Pengembangan

- a. Lemari media tematik untuk siswa kelas satu adalah campuran mata pelajaran Indonesia, sipil, budaya dan kerajinan siang dan malam.
- b. Keterbatasan perkembangan kedua adalah para peneliti memusatkan perhatian pada peristiwa siang dan malam.
- c. Tema 3 “Kegiatanku” Subtema I “Kegiatan Pagi” adalah media pembelajaran Lessonma yang dirancang untuk siswa kelas satu (siang dan malam).

### 1.6 Batasan Operasional

Untuk menghindari kesalahpahaman dalam judul penelitian, maka istilah penelitian ini didefinisikan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran adalah alat untuk menyusun program pembelajaran yang lebih berorientasi pada rencana.
2. Media Lessonma (lemari siang dan malam) adalah media kayu berbentuk batangan yang dapat dibuka, bola-bola, senter yang dapat dinyalakan dan dimatikan, serta miniatur gedung sekolah.
3. Hasil belajar siswa adalah semua keterampilan yang dimiliki siswa, baik keterampilan kognitif maupun keterampilan efektif, maupun keterampilan psikomotorik. Media Lessonma dikembangkan dengan Tema 3 “Kegiatanku” Subtema I “Kegiatan Pagi” pada muatan pembelajaran Bahasa Indonesia, PPKN dan SBDP.

## **BAB II**

### **Landasan Teori**

#### **2.1 Penelitian yang Relevan**

Penelitian terkait dengan penelitian yang dikembangkan oleh peneliti adalah sebagai berikut.

1. Dwi Priyastutik (2016) melakukan penelitian terkait dengan judul “Pengembangan Media Papan Siang dan Malam (PASIMA) dalam Pembelajaran Tematik di Kelas II”. Dalam penelitian ini, media dikembangkan dengan menggunakan model prosedural, model deskriptif, dan menunjukkan langkah-langkah yang harus diikuti untuk membuat suatu produk. Data diperoleh melalui wawancara, observasi, angket, dan dokumentasi. Berdasarkan penelitian dapat dikatakan bahwa hasil tes pengembangan media meja siang dan malam (Pashima) mencapai hasil yang sangat baik pada pembelajaran tematik topik air, bumi, dan matahari pada siswa kelas II SD.

Persamaan dalam penelitian ini adalah media yang digunakan adalah pembelajaran mata pelajaran, dan media Samasasma berisi proses siang dan malam, bola dunia, dan miniatur, sedangkan perbedaan dalam penelitian ini adalah penggunaannya yaitu pada media kelas dan materi yang ada. digunakan. Media yang dikembangkan oleh Dwi Priyastutik yaitu media plat yang terbuat dari kayu lapis dan, hanya berisi tema air, bumi dan matahari bertema Indonesia, PPKN dan SBDP, namun peneliti memiliki 2 media yang saya gunakan lemari yang dapat

membuka dua pintu. Tertutup, meliputi kartu huruf, kartu abjad dan kosa kata, miniatur, media yang dikembangkan hanya bahasa Indonesia, PPKN, tema SBDP pada Tema 3 “Aktivitas Saya”, Subtema I “Kegiatan Pagi” Termasuk.

2. Kajian terkait dilakukan oleh Rahmah Islamiati Wilujeng (2020), siswa kelas 1 SD dengan judul “Pengembangan Media Kabinet Tematik Dengan Tema I” I” dan Subtema I “Saya dan Teman Baru”. Model pengembangan ADDIE dengan tipe data kualitatif dan kuantitatif. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran lemari tematik pasti dapat digunakan sebagai media pembelajaran 3 topik I “Saya” dan subtopik I “Saya dan teman-teman baru” di SDN Punten 02 Batu.

Kesamaan penelitian ini adalah subjek penelitian yang digunakan siswa Kelas I menggunakan model ADDIE dan media jubah, namun perbedaan dalam penelitian ini terletak pada materi dan media yang dikembangkan yaitu bahasa Indonesia, PPKN, SBDP hanya saja. Subjek topik berisi tiga subtopik, "Aktivitas Saya" I "Aktivitas Pagi".

3. Rofikha Nuriyaanti dan Linda Kurnia Supratiningsih (2019) melakukan penelitian lanjutan dengan judul “Verifikasi Media Pembelajaran Smart Closure Dengan RA AL Kholafiyah Probolinggo”. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Rofikha Nuriyaanti dan Linda Kurnia Supratiningsih, anak TK/RA tidak sepenuhnya belajar dan tidak ada media pembelajaran visual yang dapat digunakan untuk

mengembangkan aspek kognitif siswa. Hal ini bertujuan untuk memotivasi dan melibatkan siswa serta meningkatkan hasil belajar mereka dengan menggunakan media yang menarik.

Persamaan dalam penelitian ini adalah sama-sama mengembangkan lemari media, sedangkan perbedaan dalam penelitian ini terlihat di kelas. Dalam survey yang dilakukan oleh Rofikha Nuriyaanti dan Linda Kurnia Supratiningsih di TK/RA peneliti melakukan survey di sekolah dasar, dan media yang dikembangkan meliputi topik 3 “Kegiatan saya” subtopik I “Kegiatan pagi” dalam bahasa Indonesia, PPKN. , SBDP hanya mencantumkan topik. ""

## **2.2 Kajian Pustaka**

### **2.2.1 Media Pembelajaran**

Kata media berasal dari bahasa latin “medius”. Ini secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau rujukan pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gerlach dan Ely dalam Arsyad (2014:4) menyatakan bahwa media bila dipahami secara umum adalah orang, materi, atau peristiwa yang menciptakan kondisi di mana seorang siswa dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Artinya media tersebut adalah guru, buku teks, lingkungan sekolah, dan berbagai hal yang mendukung proses pembelajaran. Secara lebih spesifik, konsep media, baik berupa gambar, benda, suara, maupun video, cenderung

dimaknai sebagai alat bantu dalam proses pendidikan dan pembelajaran.

Khadijah (2016:124) menyatakan bahwa media dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim pesan kepada pengirim, menyampaikan pikiran, perasaan perhatian, minat anak usia dini dan perhatian terhadap hal-hal tersebut. . Cara yang mengasyikkan saat proses pembelajaran berlangsung. Istilah media mengacu pada saluran untuk transmisi informasi yang menghasilkan proses komunikasi antara pengirim dan penerima pesan.

Dhine (2012:205) menyatakan bahwa media bersifat jamak, yaitu berasal dari perantara. Media juga diartikan sebagai berada di tengah, artinya ada perantara yang menghubungkan semua pihak yang membutuhkan suatu hubungan dan membedakan antara media komunikasi dan alat bantu komunikasi. Artinya media adalah perantara yang menghubungkan media komunikasi dengan alatnya.

Djamarah (2016:121) Media sebagai alat bantu dalam proses pendidikan dan pembelajaran merupakan fakta yang tidak terbantahkan. Singkatnya, media perlu mendukung proses belajar mengajar.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu cara atau metode yang membantu siswa lebih memahami isi materi yang dipelajarinya dan

membantunya memotivasi dan menarik minat siswa. Untuk meningkatkan pembelajaran selama proses pembelajaran.

### **1. Jenis Media Pembelajaran**

Pemilihan media pembelajaran ditentukan sejak awal untuk keberhasilan proses belajar mengajar. Sebuah media pembelajaran yang memudahkan siswa dalam memahami materi dan meningkatkan keterampilannya. Secara umum jenis media pembelajaran dapat dibedakan menjadi tiga jenis (Suprihatiningrum, 2016:323).

- 1) Media audio adalah media yang dapat bersuara atau mengeluarkan suara.
- 2) Media visual adalah media yang menampilkan sebuah gambar atau objek saja.
- 3) Media audio visual adalah media yang menampilkan gambar atau objek serta dapat mengeluarkan suara. Artinya bahwa jenis media adalah dapat tercapainya suatu pembelajaran.

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan guru dalam proses pembelajaran. Media yang digunakan berdasarkan pengetahuan masing-masing siswa yang dapat diterima dan dipahami oleh panca indera. Secara khusus jenis media pembelajaran juga dapat dibagi menjadi beberapa kategori (Arsyad, 2014: 80):

1) Media berbasis manusia

Pembelajaran dengan media manusia dapat dilakukan oleh guru jika siswa dapat melihat langsung kegiatan pembelajaran tersebut.

2) Media berbasis cetakan

Media pembelajaran cetak biasanya berupa majalah, LKS, dan buku. Media ini dapat digunakan sebagai contoh langsung penulisan majalah atau koran.

3) Media berbasis visual

Media dalam model ini membantu siswa memahami informasi dan memperkuat daya ingatnya.

4) Media berbasis audio-visual

Media-media tersebut merupakan perpaduan antara audio dan gambar, juga membutuhkan storyboard dan screenwriting, serta membutuhkan desain dan persiapan yang baik.

5) Media berbasis computer

Komputer dapat digunakan sebagai media karena dapat menyajikan berbagai informasi untuk membantu siswa dalam proses pembelajaran.

Artinya sifat media adalah alat yang digunakan guru dalam penyampaian isi pembelajaran dan memotivasi mereka untuk belajar dengan cara membangkitkan dan mengarahkan perhatian siswa.

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan guru dalam proses pendidikan dan pembelajaran. Ada dua jenis media pembelajaran, dari yang sederhana hingga yang kompleks atau yang bermanfaat, berdasarkan desain dan kepraktisan. Haryono (2014:51) Media pembelajaran dirinci sebagai berikut.

- 1) Media yang dirancang (by design), yaitu media dan sumber belajar yang dirancang atau dikembangkan secara khusus sebagai komponen sistem pembelajaran.
- 2) Media yang digunakan (by use), yaitu media dan sumber belajar yang tidak secara khusus dirancang untuk tujuan pembelajaran dan dapat digunakan untuk mengidentifikasi, menerapkan, dan tujuan pembelajaran.

Ini berarti bahwa jenis media adalah komponen dari sistem pembelajaran yang memberikan kesempatan belajar yang bertujuan.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa pengelompokan media pembelajaran terdiri dari media visual, media audio, media audiovisual, dan media komposit.

## **2. Fungsi Media Pembelajaran**

Juwaidin (2015: 177) Fitur media adalah alat dalam proses pembelajaran yang memungkinkan bahan pembelajaran berkolaborasi, mengubah cara metode digunakan, dan membantu

warga belajar mengembangkan dan memahami pembelajaran. Artinya fungsionalitas media pembelajaran memberikan kesan yang bermakna bagi siswa dalam proses pembelajaran.

Fathurrohman & Sutikno (2010: 67) mengemukakan bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran memiliki beberapa ciri:

- 1) Menarik perhatian siswa
- 2) Membantu meningkatkan pemahaman tentang proses pembelajaran.
- 3) Kecanggihan kata-kata pesan untuk membuatnya non-verbal (dalam bentuk bahasa tertulis atau lisan).
- 4) Waktu belajar dapat disesuaikan
- 5) Memotivasi siswa untuk belajar/membangkitkan semangat belajar.
- 6) Menghilangkan kebosanan siswa belajar.

Artinya, fungsi media akan memotivasi dan menginspirasi siswa untuk belajar, membantu mereka memperdalam pemahamannya, dan memudahkan mereka untuk tertarik dan memahami materi yang disajikan.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa berfungsinya media pembelajaran dapat merangsang sikap kognitif dan emosional siswa dalam proses pendidikan dan

pembelajaran. Guru juga diharapkan mampu mendesain media dengan cara menyampaikannya dengan jelas dan jelas.

### 2.2.2 Hakekat Media Lesima

Lesionma Media adalah singkatan dari (lemari siang dan malam) dan merupakan media tematik yang dapat diintegrasikan ke dalam beberapa kompartemen. Pelanggaran media tidak identik dengan bola dunia

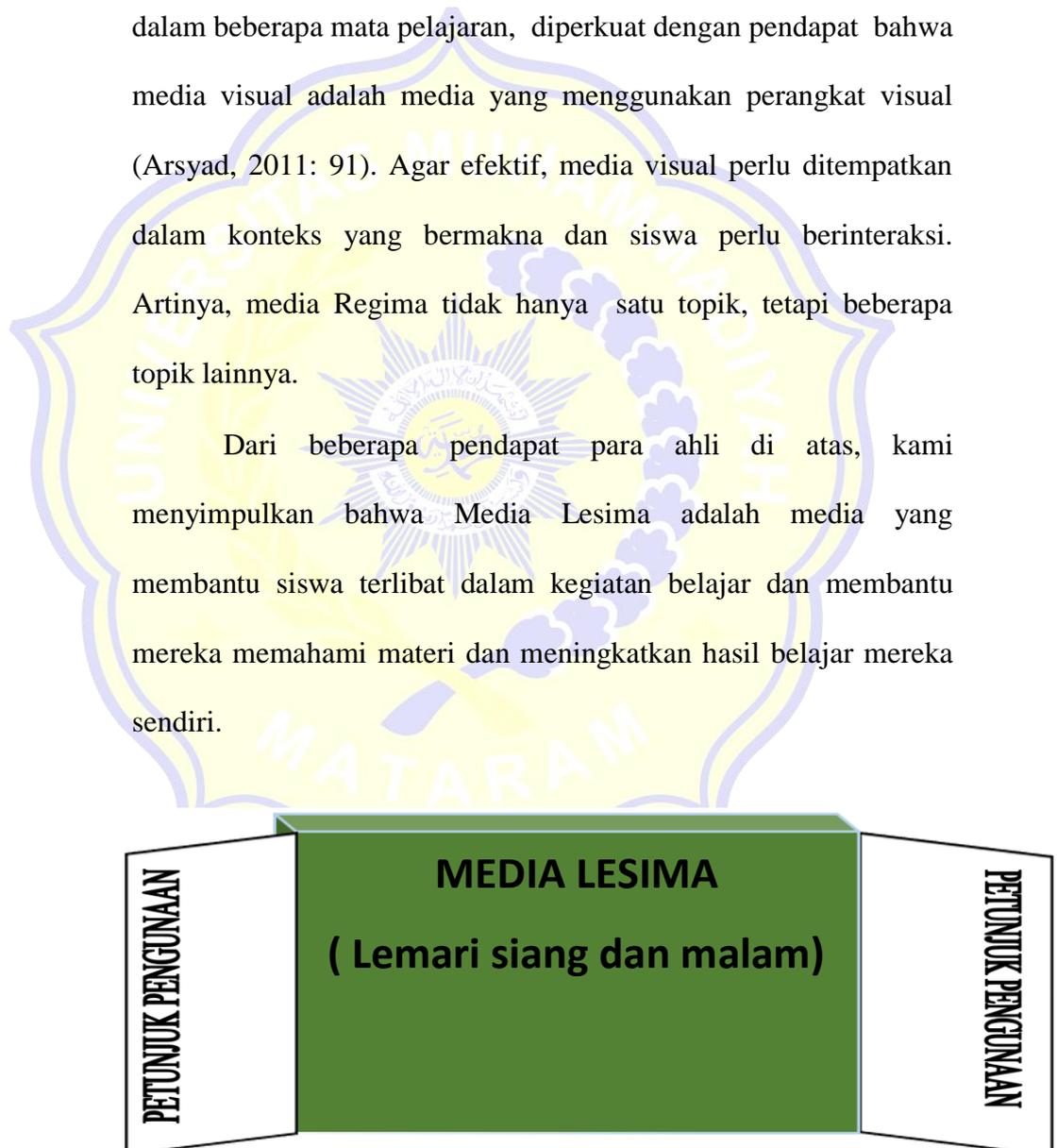
asli, tetapi dalam bentuk kabinet yang berisi bola dunia dan berisi gambar yang menunjukkan perbedaan siang dan malam. Media lesionma juga memuat beberapa kartu kosakata yang berkaitan dengan huruf-huruf alfabet dan materinya. Media Lesionma adalah media yang membantu siswa memahami konsep kegiatan saya, yang terdiri dari berbagai jenis kegiatan. Media ini berbentuk lemari yang terdiri dari beberapa rak yang masing-masing memiliki tema berbeda (Rulyansah et al. 2017). Artinya Media Lesima merupakan media pembelajaran yang membantu siswa memahami materi pembelajaran.

Media Lesionma merupakan media visual yang dapat membantu siswa memahami informasi, memperkuat daya ingat dan memberikan pengalaman yang luar biasa. Hal ini diperkuat dengan pendapat bahwa media visual menampilkan gambar atau image (Suprahatiningrum, 2016:323). obyek. Media visual format gambar seperti lukisan dan foto. Menunjukkan seperti apa suatu

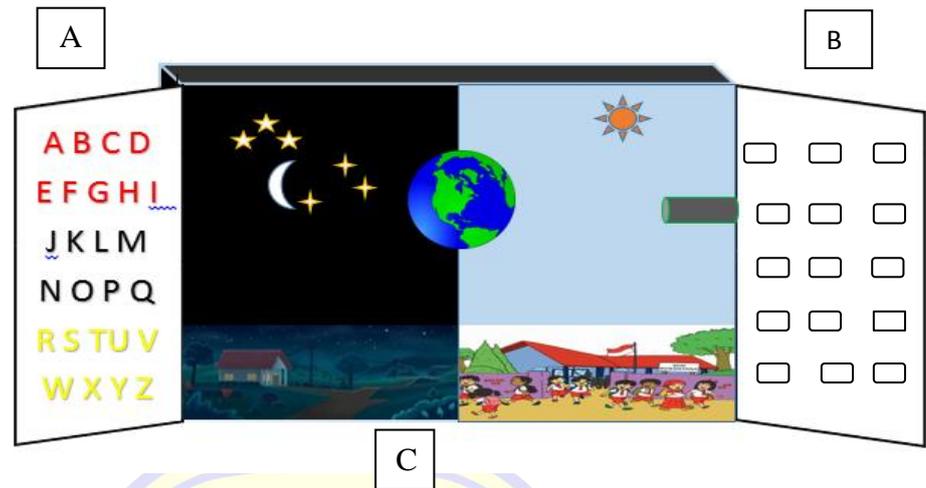
objek dalam kaitannya dengan konsep, struktur, dan isi materi. Artinya Media Resima merupakan media audiovisual yang menampilkan gambar yang dapat meningkatkan dan meningkatkan daya ingat siswa.

Media lesionma adalah media objektif yang terintegrasi ke dalam beberapa mata pelajaran, diperkuat dengan pendapat bahwa media visual adalah media yang menggunakan perangkat visual (Arsyad, 2011: 91). Agar efektif, media visual perlu ditempatkan dalam konteks yang bermakna dan siswa perlu berinteraksi. Artinya, media Regima tidak hanya satu topik, tetapi beberapa topik lainnya.

Dari beberapa pendapat para ahli di atas, kami menyimpulkan bahwa Media Lesima adalah media yang membantu siswa terlibat dalam kegiatan belajar dan membantu mereka memahami materi dan meningkatkan hasil belajar mereka sendiri.



**Gambar 2.1 Media Lesima (Lemari Siang dan Malam)**



**Gambar 2.2 Media Lesima (Lemari Siang Dan Malam) Di Buka**

**Keterangan:**

- a. Pintu lemari di sisi kanan berfungsi sebagai rak untuk kartu alfabet dan kosakata.
- b. Pintu lemari di sebelah kiri berfungsi sebagai tempat untuk membentuk kata-kata yang berhubungan dengan materi.
- c. Lemari berfungsi sebagai tempat menjelaskan aliran siang dan malam.

**1. Kelebihan dan Kekurangan Lesima (Lemari Siang dan Malam)**

**1) Kelebihan Media Lesima (Lemari Siang dan Malam)**

Media Resima (lemari siang dan malam) digunakan untuk pembelajaran Kelas I “kegiatan saya”. Dengan bantuan media tersebut, siswa tidak hanya dapat mengetahui kosa kata

peristiwa siang dan malam, tetapi juga kegiatan apa saja yang berlangsung setiap pagi, siang, sore dan malam meningkat.

Keunggulan media Leshima (lemari siang dan malam) adalah:

- 1) Menghemat waktu dalam proses pendidikan dan pembelajaran
- 2) Gambar mudah disisipkan
- 3) Daya Tahan
- 4) Dapat memusatkan perhatian siswa
- 5) Item tersebut dapat digunakan berkali-kali
- 6) Dapat digunakan dengan tema lain.

Kelebihan menggunakan media Leshima (lemari siang dan malam) yang menerapkan keunggulan Media Visual Rosyid, Sa`diyah, Septiana (2019: 75) adalah:

- 1) Dapat digunakan berulang kali di lokasi penyimpanan yang nyaman.
- 2) Dapat mengatasi batas-batas pengalaman siswa.
- 3) Siswa akan senang dengan belajar melalui bermain.
- 4) Adanya media yang dapat digunakan secara langsung, sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi.
- 5) Dapat menyampaikan konsep yang benar.
- 6) Memudahkan guru dalam menjelaskan materi.

Singkatnya, media Leshima memudahkan guru dalam menyampaikan materi dan membantu siswa menyampaikan konsep dengan baik.

Setiap media merupakan alat bantu yang digunakan guru dalam proses pembelajaran. Ibrahim dan Syaodin karya Azizah (2018:33) memiliki beberapa keunggulan media benda nyata atau benda kongkrit sebagai berikut:

- 1) Dapat memberikan kesempatan yang sebesar-besarnya kepada siswa untuk mempelajari sesuatu atau melakukan tugas-tugas dalam kehidupan nyata.
- 2) Memberi kesempatan kepada siswa untuk mengalami situasi nyata dan melatih keterampilannya dengan indra sebanyak-banyaknya.
- 3) Proses pembuatan media relative murah.
- 4) Dapat disimpan dan digunakan berulang kali.

Artinya bahwa media Lesima dapat melatih ketrampilan siswa melalui alat indera dan mempelajari sesuatu dengan situasi nyata atau konkret.

Dari pendapat para ahli diatas dapat kita simpulkan bahwa keunggulan Media Lesionma (lemari siang dan malam) adalah awet, awet dan tahan lama dalam pemakaian. Bahan utama media adalah kayu lapis dan kayu berbentuk lemari, yang meliputi miniatur sekolah, bola dunia, dan senter. Media juga dapat menarik

perhatian siswa karena siswa belum pernah menggunakan media jenis ini selama belajar.

## 2) Kekurangan Media Lesima (Lemari Siang dan Malam)

Pada dasarnya, media buatan harus cacat. Tidak ada audio yang digunakan dengan media Lesionma. Karena media Lesionma hanya berbentuk tulisan dan gambar, maka media tersebut kurang detail materi yang diberikan oleh Rosyid, Sa`diyah, dan Septiana (2019: 76). Artinya, media Leshima hanya menggunakan media visual, bukan media audiovisual.

Kekurangan dari media Leshima (lemari siang dan malam) adalah:

- 1) Sedikit rusak dan rusak
- 2) Jika Anda memiliki angina kecil, perekat akan terlepas.
- 3) Perlu bantuan ahli atau orang lain untuk melengkapi dengan kombinasi peneliti.

Ibrahim dan Xiaodin Aziza (2018: 33) mengenai beberapa kekurangan media benda nyata atau benda konkret adalah:

- 1) Jika siswa dibawa ke lokasi lain di luar sekolah, dapat menimbulkan risiko berupa kecelakaan.
- 2) Biaya untuk mempertahankan objek nyata dapat menjadi signifikan, terutama jika penggunaannya dapat membingungkan.

- 3) Tidak semua deskripsi properti yang sebenarnya seperti berikut ini dapat diberikan. Pembesaran, pemangkasan, menggambar sebagian. Pembelajaran membutuhkan media lain.

Menurut beberapa ahli di atas, kekurangan dari Resima Media tidak menggunakan media audio, sehingga peneliti dapat menyimpulkan bahwa mereka secara langsung menggunakan kartu kata dan foto yang ditempatkan pada teks.

## **2. Cara Penggunaan Media Lesima (Lemari Siang Dan Malam)**

Koyo dkk. Dalam Sukiman (2011: 108), penggunaan media Lesionma (lemari siang dan malam) adalah sebagai berikut:

1. Siapkan media Leshima (lemari siang dan malam) yang akan digunakan untuk pembelajaran.
2. Mendeskripsikan topik pembelajaran, menjelaskan cara penanganan media, dan memberikan contoh cara penanganan media.
3. Guru menjelaskan kejadian siang dan malam
4. Guru akan menampilkan gambar-gambar yang berhubungan dengan topik
5. Tunjukkan kepada siswa Anda kartu kata dan gambar di media.
6. Tempelkan kartu kata dan foto ke media, tergantung bahannya.
7. Siswa kemudian menempatkan kosa kata yang telah dipesan ke dalam kata.

Ibrahim, dkk (2012: 132) Penggunaan media lesima adalah sebagai berikut.

1. Tempatkan media rezim dan pastikan anak Anda dapat melihat media dengan jelas.
2. Jelaskan kegiatan belajar Anda dengan menggunakan media rezim yang telah disiapkan.
3. Kartu kata dan gambar harus cukup besar untuk melihat siswa duduk di belakang.
4. Jika Anda dapat menggunakannya dengan benar, cobalah kartu kata dan foto.

Susilana dan Riyana (2008:97) tentang penggunaan media Leshima adalah:

1. Siapkan bahan (kabinet hari dan lemari samping tempat tidur) dan pastikan bahan yang dikirim tidak menempel pada bahan yang dikirim.
2. Jelaskan penggunaan media
3. Bentuklah kelompok yang terdiri dari tiga atau 4 siswa.
4. Siswa akan diminta untuk mengatur kosakata mereka sesuai dengan materi dan mengidentifikasi kegiatan yang akan dilakukan pada pagi dan sore hari.

Menurut beberapa ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Leshima harus dipersiapkan terlebih dahulu dan materi harus sesuai dengan topik.

### 2.2.3 Hasil Belajar

Rifa`I (2012) menjelaskan bahwa hasil belajar terlihat dari sikap peserta didik terhadap keterampilan dan pengetahuan setelah mengalami proses pembelajaran. Artinya proses belajar yang dilalui seseorang dan menentukan sikapnya. Siswa yang mengikuti proses pembelajaran dengan baik memiliki sikap yang baik.

Sujana (2018:33) Kusuma menyatakan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku setelah proses pembelajaran, dan bahwa semua perubahan dari proses pembelajaran adalah hasil belajar yang menyebabkan orang berubah sikap dan perilakunya meningkat. Artinya perubahan perilaku seseorang juga akan mengakibatkan hasil belajar siswa.

Crow & Crow Juwaidin (2015:129) mendefinisikan belajar sebagai memperhatikan perolehan kebiasaan, pengetahuan dan sikap. Ini berarti bahwa belajar memungkinkan individu untuk beradaptasi dengan masalah pribadi dan sosial, karena konsep perubahan adalah unik untuk belajar.

Dari beberapa pendapat ahli di atas, semua proses belajar, seperti perubahan pengetahuan (kognisi), perubahan sikap dan perilaku (emosi), dan perubahan keterampilan (psikomotor), dapat mempengaruhi hasil belajar.

## 1. Macam-Macam Hasil Belajar

Ada banyak jenis hasil belajar, seperti pemahaman konseptual (kognisi), keterampilan proses (aspek gerak mental), dan sikap siswa (aspek emosional). Dalam konteks ini, Brom Juwaidin (2015: 49) membedakan ketiga hal tersebut. Detailnya dapat dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Pemahaman konseptual (domain kognitif) mencakup keterampilan yang diharapkan setelah melakukan proses pendidikan dan pembelajaran. Keterampilan ini meliputi pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, integrasi dan evaluasi. Keenam keterampilan itu bersifat hierarkis.
- 2) Keterampilan proses (aspek prakomotor) adalah keterampilan yang terdiri dari kuadrat, kesiapan, dan respons terbimbing.
- 3) Keterampilan sikap (aspek emosional) berupa keterampilan menerima, mendesain, dan karakterisasi.

Hasil belajar adalah ketika seseorang belajar bahwa ada perubahan dalam perilakunya. Misalnya berubah dari tidak tahu menjadi memperhatikan dan tidak mengerti menjadi mengerti (Slamet, 2003: 275).

Bloom dan Karthwohl dalam Sudjana (2016: 2223) mengemukakan tiga bidang dasar yang menjelaskan klarifikasi hasil belajar, meliputi bidang kognisi, emosi, dan psikomotorik.

1. Ranah kognitif adalah untuk melatih kemampuan intelektual siswa. Di area ini, siswa dapat melakukan tugas-tugas intelektual.
2. Ranah emosional berkaitan dengan sikap, perasaan, rasa syukur, dan rasa syukur atau persepsi nilai, norma, dan nilai yang diterima, ditanggapi, dievaluasi, diorganisir, dan dipersonalisasi.
3. Area psikomotor berkaitan erat dengan kemampuan melakukan aktivitas fisik dalam kaitannya dengan subjek..

Dari pendapat para ahli di atas, dapat kita simpulkan bahwa hasil belajar merupakan penilaian akhir proses dari perspektif tiga bidang yang menjelaskan klarifikasi hasil belajar. Artinya, hasil belajar meliputi ranah kognitif, ranah emosional, dan ranah psikomotor.

## **2. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Wasriman Kusuma (2018: 35) Hasil belajar yang dicapai siswa merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi baik faktor internal maupun eksternal. Artinya ada dua faktor utama yang mempengaruhi hasil belajar yaitu internal dan eksternal. Secara rinci, penjelasan faktor internal dan eksternal adalah sebagai berikut.

### 1) Faktor internal

Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri siswa dan mempengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor internal meliputi kecerdasan, minat dan perhatian, kemauan belajar, kesabaran, sikap, kebiasaan belajar, kondisi fisik dan kesehatan.

## 2) Faktor eksternal

Lim Wailam Kusuma (2018: 36) Faktor eksternal berasal dari luar diri siswa dan mempengaruhi hasil belajar: keluarga, sekolah dan masyarakat. Artinya kondisi keluarga mempengaruhi hasil belajar siswa. Keluarga yang tidak stabil atau tidak stabil, perselisihan antara suami dan istri, kurangnya perhatian orang tua terhadap anak, dan kebiasaan buruk yang mempengaruhi hasil belajar siswa.

Sudjana Winanti (2014:36) menyatakan bahwa hasil belajar yang dicapai seorang siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama yaitu siswa itu sendiri dan faktor eksternal siswa, atau faktor lingkungan. Artinya, faktor turunan siswa, terutama kemampuan, berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa, antara lain penyajian materi, sikap individu dan guru, suasana kelas, dan kemampuan guru.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas, faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar seorang siswa berasal dari diri siswa itu sendiri, baik itu intelek, bakat, maupun minat yang dimiliki siswa tersebut, dapat disimpulkan bahwa faktor eksternal dan faktor eksternal. . Elemen kedua adalah elemen eksternal. Baik siswa, keluarga, guru, media pembelajaran, masyarakat maupun lingkungan sekolah.

#### 2.2.4 Pembelajaran Tematik

Belajar adalah proses interaksi dan sumber belajar antara siswa dan guru dalam suatu lingkungan belajar (Fathorrohman, 2015:16). Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang menggabungkan beberapa mata pelajaran pada suatu topik untuk memberikan pengalaman belajar kepada siswa. Menurut Majid's Gagne and Brigga (2014:141), pengalaman adalah rangkaian peristiwa atau peristiwa yang mempengaruhi belajar, sehingga mempermudah proses belajar. Pembelajaran tematik menuntut siswa untuk memiliki keterampilan belajar yang unggul dalam keterampilan efektif, kognitif, dan psikomotorik. Artinya, pembelajaran tematik adalah pendekatan pembelajaran yang dengan sengaja mengaitkan atau menggabungkan beberapa mata pelajaran.

Andi (2013: 125) menunjukkan bahwa pembelajaran tematik adalah pembelajaran campuran dengan mengelola pembelajaran yang mengintegrasikan bahan ajar dari tema yang berbeda ke dalam topik pembelajaran. Pembelajaran bertema inklusif sangat dekat dengan dunia siswa dan memiliki tema-tema yang ada dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran dapat diartikan sebagai proses pembelajaran yang mengelola dan mengintegrasikan materi dari berbagai mata pelajaran pada suatu topik dan menjadi bahasan yang menarik. Singkatnya, pembelajaran tematik adalah satuan berbagai jenis konten

pembelajaran yang diintegrasikan ke dalam kurikulum 2013, meliputi kompetensi inti, kompetensi dasar, dan indikator.

Nurul (2015) Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai kemampuan mata pelajaran yang berbeda ke dalam suatu topik tertentu. Artinya, pembelajaran tematik merupakan proses utuh yang dimulai dari perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien.

Dari pendapat para ahli yang dikemukakan, dapat disimpulkan bahwa belajar diartikan sebagai proses pemberian isi dan memungkinkan seseorang untuk belajar secara langsung sehingga pengetahuan yang diperoleh berkembang dengan baik. Pembelajaran mata pelajaran adalah pembelajaran yang menghubungkan satu mata pelajaran secara langsung dengan mata pelajaran lain dalam kehidupan nyata.

### **1. Tujuan Pembelajaran Tematik**

Pembelajaran tematik memiliki banyak tujuan untuk membantu Anda memahami subjek. Prastowo (2019:181) Tujuan pembelajaran tematik adalah sebagai berikut.

- 1) Membantu siswa memahami hubungan yang bermakna antara mata pelajaran dan kehidupan sehari-hari.
- 2) Menumbuhkan kepribadian dan kepribadian siswa.
- 3) Pengembangan kemampuan siswa melalui proses pembelajaran.

Ini berarti bahwa tujuan pembelajaran tematik membantu guru menyajikan dengan lebih baik apa yang telah mereka pelajari dan membantu siswa lebih memahami subjek.

Karena siswa sekolah dasar bersifat playful, pendekatan pembelajaran tematik ini mencerminkan dunia nyata dan dapat menghubungkan berbagai disiplin ilmu yang rentan terhadap keterampilan dan perkembangan siswa (Majid, 2014: 87).

Komendikbud (2014:16) Tujuan utama pembelajaran tematik adalah:

- 1) Sangat mudah untuk memfokuskan topik pembelajaran Anda pada topik yang sama.
- 2) Mempelajari pengetahuan dan memperoleh berbagai keterampilan khusus tentang topik yang sama.
- 3) Memahami bahan ajar lebih dalam dan efektif.
- 4) Mengembangkan kemampuan berbahasa yang lebih baik dengan mengaitkan berbagai pelajaran lain dengan pengalaman pribadi siswa.
- 5) Belajar lebih semangat karena dapat berkomunikasi dalam situasi kehidupan nyata seperti: Bercerita, bertanya, dan menulis sambil mempelajari pelajaran lain.
- 6) Materi disajikan dalam konteks topik yang jelas dan menurut saya lebih bermanfaat dan relevan untuk pembelajaran.

- 7) Guru dapat menghemat waktu dengan dapat dengan cepat mempersiapkan dan memberikan beberapa sesi, atau bahkan topik yang lebih diperkaya, yang disajikan secara terpadu.
- 8) Kepribadian dan moral siswa dapat dikembangkan dengan cara meningkatkan rangkaian nilai-nilai kepribadian sesuai dengan situasi dan kondisi.

Singkatnya, tujuan pembelajaran tematik disajikan secara terpadu untuk membantu siswa memahami materi dan menghemat waktu.

Trianto (2011:158) Pembelajaran tematik memiliki implikasi penting bagi kegiatan belajar mengajar. Alasan utama pembelajaran tematik adalah sebagai berikut:

- 1) Dunia siswa adalah dunia nyata
- 2) Pemahaman siswa tentang peristiwa lebih terorganisir.
- 3) Belajar akan lebih bermakna.
- 4) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan keterampilannya.
- 5) Memperkuat keterampilan yang diperoleh.

Ini berarti bahwa tujuan pembelajaran tematik mendorong pembelajaran yang lebih bermakna dan membantu siswa mengembangkan keterampilan mereka.

Berdasarkan pendapat ahli yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa salah satu tujuan pembelajaran objektif adalah agar materi sehari-hari lebih mudah dipahami siswa.

## **2. Media Lesima Dengan Pembelajaran Tematik**

Pengembangan media Leshima dengan pembelajaran lokal muncul karena pembelajaran yang digunakan masih sederhana dan belum memungkinkan siswa untuk memahami pembelajaran lokal secara optimal.

Dengan menggabungkan media pembelajaran dengan pembelajaran mata pelajaran, siswa belajar secara kontekstual di dunia nyata. Menurut priyastutik (2016), pembelajaran tematik dengan media Leshima merupakan media pembelajaran yang menggunakan media nyata untuk pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut, pembelajaran mata pelajaran harus dipelajari sebagai bagian dari pengembangan media perkuliahan (lemari siang dan malam) dalam rangka meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam pembelajaran mata pelajaran. Pengembangan Media Resima dengan pembelajaran mata pelajaran dalam penelitian ini adalah pengembangan media yang berisi materi Bahasa Indonesia, PPKN, dan SBDP yang dipelajari siswa. Media ini didesain semenarik mungkin untuk merangsang minat belajar siswa yang berpengaruh terhadap hasil belajar yang dicapai siswa tersebut.

### 2.2.5 Materi Pembelajaran Tema Kegiatanku

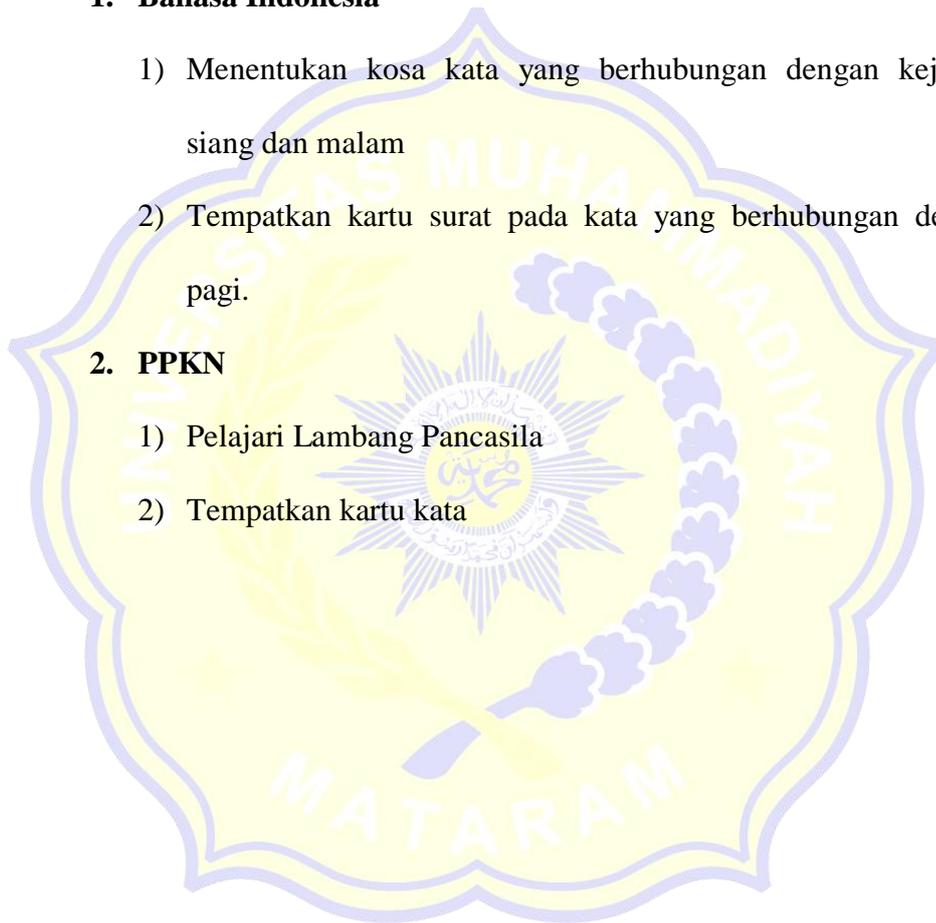
Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Indonesia, Buku Guru Kelas 1 Aktivitas Saya Subtopik Subtopik Aktivitas Pagi Kurikulum 2013 Mata kuliah aktivitas saya adalah Lernmedienentwicklung mit den folgenden Lerninhalten.

#### 1. Bahasa Indonesia

- 1) Menentukan kosa kata yang berhubungan dengan kejadian siang dan malam
- 2) Tempatkan kartu surat pada kata yang berhubungan dengan pagi.

#### 2. PPKN

- 1) Pelajari Lambang Pancasila
- 2) Tempatkan kartu kata



### 3. SBDP

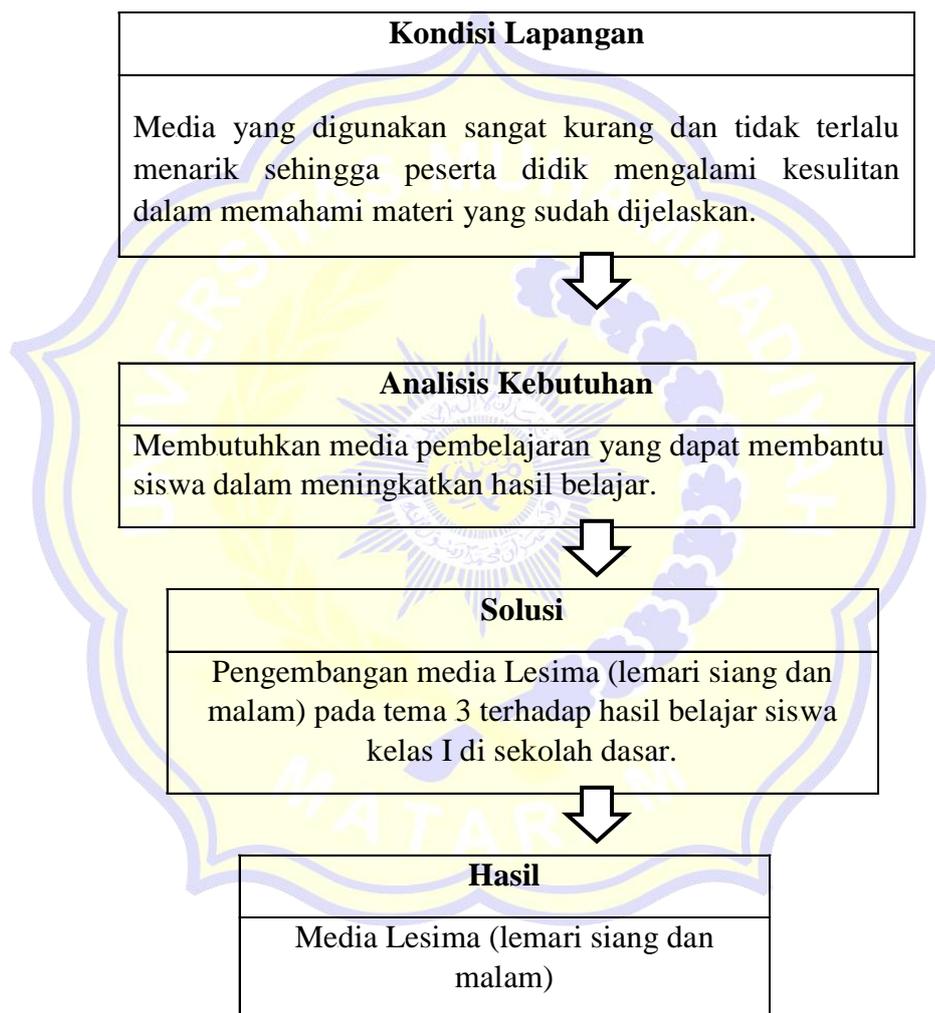
Memahami elemen musik melalui lagu “Bangun tidur”

“Bangun Tidur”  
 Bangun tidur ku terus mandi  
 Tidak lupa menggosok gigi  
 Habis mandi kutolong ibu  
 Membersihkan tempat tidurku

#### 2.3 Kerangka Berpikir

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang menggabungkan beberapa mata pelajaran dalam satu topik. Saat belajar, Anda membutuhkan sumber belajar yang bermanfaat, atau media pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat yang digunakan guru untuk menyampaikan materi dengan cara yang mudah dipahami oleh siswa. Agar tercipta pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan bagi siswa, perlu dilakukan penelitian tentang media yang digunakan oleh guru. SDN 1 Kore dan SDN 2 Boro kelas 1 Subtopik Tema 3 Saya menggunakan media pembelajaran hanya menggunakan gambar sederhana, mengurangi aktivitas siswa, mengurangi antusiasme, dan meningkatkan pemahaman siswa, saya tidak akan melakukannya. Keberadaan peserta didik sebagai target pencapaian tujuan belajarnya harus diberi kebebasan untuk belajar sesuai dengan keinginan dan karakteristiknya, kecuali jika disalahartikan. Ciri khas anak kelas satu yang suka bermain dan memasuki fase

perkembangan konkrit. Oleh karena itu, peneliti menggunakan media Lesima (lemari siang dan malam) pada Pembelajaran Topik 3 Subtopik 1 untuk siswa Kelas I di SDN 1 Kore dan SDN 2 Boro untuk memperluas pilihan media pembelajarannya.



**Gambar 2.3 Bagan Kerangka Berpikir**

## BAB III

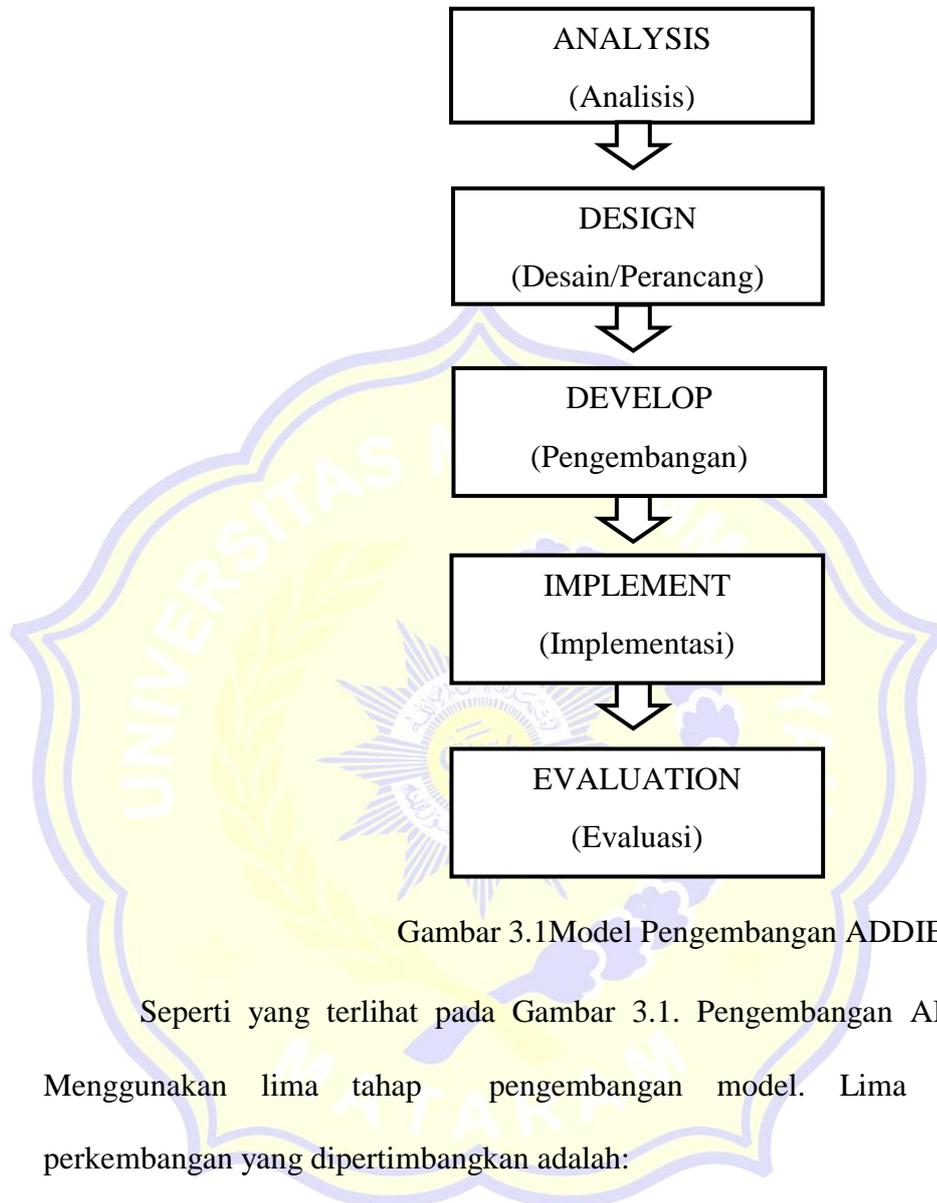
### METODE PENGEMBANGAN

#### 3.1 Model Pengembangan

Sugiyono (2019: 396), metode R&D dapat diartikan sebagai ilmiah untuk penelitian, perancangan, pembuatan, dan verifikasi uji produk manufaktur. Jenis metode penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan atau R&D (riset dan pengembangan). Sugiyono dari Suryati dan Oratiwi (2020:12) menyatakan bahwa R&D merupakan metode penelitian yang berguna untuk membuat produk dan menguji keefektifannya.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE dengan tahapan sebagai berikut: 1) analisis, 2) desain, 3) pengembangan, 4) implementasi, dan 5) evaluasi. Gumantari and et al (2016: 286288), model ADDIE (Analysis Desain Develop Implement Evaluate) merupakan salah satu model desain pembelajaran yang banyak digunakan. ADDIE dikembangkan oleh Reiser (2001) dan Molenda (2003).

Pada penelitian ini menggunakan model ADDIE, terlihat gambar berikut:



Gambar 3.1 Model Pengembangan ADDIE

Seperti yang terlihat pada Gambar 3.1. Pengembangan ADDIE Menggunakan lima tahap pengembangan model. Lima tahap perkembangan yang dipertimbangkan adalah:

1. Analysis (analisis)

Analisis mengacu pada upaya untuk mengevaluasi (kebutuhan), mengidentifikasi masalah (needs), dan melakukan analisis tugas (task analysis).

2. *Design* (desain /perancang)

Pada tahap desain, kita melakukan dua hal. Pertama, kita harus merumuskan tujuan penelitian yang harus berfilosofi SMART. Selanjutnya, peneliti harus menyusun tes atau uji harus didasarkan pada tujuan pelatihan pelatihan yang dirumuskan diawal.

3. *Development* (pengembangan produk)

Pengembangan adalah proses pencapaian desain atau rancangan yang pada awalnya ditetapkan untuk dicapai. Salah satu langkah kunci dalam fase pengembangan ini adalah pengujian pra-implementasi. Tahap tes ini sebenarnya merupakan salah satu langkah ADDIE, atau bagian dari evaluasi.

4. *Implementation* (implementasi)

Implementasi adalah langkah nyata untuk mengimplementasikan sistem yang sedang atau telah Anda buat. Dengan kata lain, segala sesuatu yang dikembangkan pada fase ini idealnya harus sesuai dengan peran atau fungsinya agar dapat diimplementasikan.

5. *Evaluation* (evaluasi)

Evaluasi adalah proses verifikasi bahwa model yang dibangun atau dibangun berhasil dan memenuhi harapan awal. Padahal, tahapan evaluasi bisa muncul pada empat tahapan di atas. Evaluasi yang dilakukan pada masing-masing dari keempat fase di atas disebut evaluasi karena tujuannya adalah untuk meminta koreksi.

### 3.2 Prosedur Pengembangan

Prosedur adalah urutan langkah kerja yang harus dilakukan secara bertahap untuk menyelesaikan suatu produk.

#### 1. Analisis

Analisis yang dilakukan berupa analisis kebutuhan dan bahan, serta analisis kurikulum.

##### 1) Analisis kebutuhan dan bahan

Kerja lapangan dilakukan untuk menganalisis kebutuhan siswa tentang media dengan topik 3 topik 1 membahas kegiatan pagi siswa kelas satu SD. Kegiatan ini dilakukan dengan mewawancarai guru kelas dan melihat alat peraga dan bahan ajar yang digunakan.

##### 2) Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum bertujuan untuk mengidentifikasi keterampilan dasar, keterampilan dasar dan indikator. Pada tahap ini, keterampilan dasar, kompetensi inti dan indikator yang diidentifikasi akan dimasukkan dalam pembelajaran topik 3, sub topik 1, materi kegiatan pagi.

#### 2. Desain (perancangan)

Perancangan media pembelajaran ini didasarkan pada hasil tahap analisis. Langkah-langkah perancangan media pembelajaran ini adalah sebagai berikut:

- a. Menentukan jenis media yang sesuai dikaitkan dengan media pembelajaran agar materi dan media relevan.
- b. Menyusun desain pembuatan media tentang apa saja yang dibutuhkan untuk mengembangkan media pembelajaran sehingga kesulitan dalam mendesain media pembelajaran dapat diminimalisir.

### 3. Pengembangan

Fase-fase dari proses ini adalah sebagai berikut:

- a. Sesuaikan isi dan struktur materi media yang Anda kembangkan sesuai dengan tingkat pembelajaran yang terdapat dalam buku guru dan siswa.
- b. Membuat desain pembelajaran sesuai materi kegiatan pagi.

### 4. Implementasi

Pada fase ini, tingkat kelayakan pengembangan ditentukan dan Anda dapat melakukan ini untuk pengembangan media. Fase ini melibatkan dua langkah: fase uji coba terbatas dan uji coba lapangan. Verifikasi produk dilakukan oleh ahli materi dan media. Hasil evaluasi validasi ahli digunakan untuk penyempurnaan produk guna mengetahui kelayakan dan kelayakan media dalam uji coba terbatas dan uji lapangan.

## 5. Tahap Evaluasi

Tahap ini digunakan untuk perbaikan dan penyempurnaan dari upaya pertama yang dilakukan setelah media dinyatakan valid. Jika media dinyatakan valid maka peneliti tidak perlu melakukan perbaikan produk apapun, tetapi jika media dinyatakan tidak valid maka peneliti akan melakukan perbaikan produk untuk memastikan implementasi yang tepat.

### 3.3 Uji Coba Produk

Ujian dalam penelitian ini terdiri dari uji coba terbatas dan uji coba lapangan.

#### 1. Tes Terbatas

Tujuan dari Tes Terbatas adalah untuk mendapatkan gambaran kelayakan suatu desain model yang dikembangkan oleh total 15 siswa.

#### 2. Uji Coba Lapangan

Tujuan dilakukannya uji coba lapangan adalah untuk mengetahui efektif tidaknya media yang digunakan. Kami mempelajari materi kegiatan di pagi hari dan melakukan eksperimen lapangan, dan belajar menggunakan Media Resima untuk total 29 siswa kelas I SDN1 Kore.

### 3.4 Subjek Uji Coba

Subjek uji coba pada penelitian ini dipilih dari kelas 1 SDN 1 Kore dan SDN 2 Boro, Kecamatan Sanggar, Kabupaten Bima tahun 2020/2021.

### 3.5 Jenis Data

Data yang diperoleh dalam studi pengembangan ini bersifat kualitatif dan kuantitatif.

#### 1. Data kualitatif

Data kualitatif adalah data yang berupa tanggapan dan saran dari pengawas, guru profesional, guru dan siswa. Data kualitatif ini diperoleh selama proses verifikasi produk dan digunakan sebagai panduan untuk revisi produk yang dikembangkan.

#### 2. Data kuantitatif

Data kuantitatif adalah data berupa data hasil evaluasi produk yang dikembangkan, lembar evaluasi, evaluasi siswa, dan hasil tes hasil belajar. Data kuantitatif ini digunakan untuk mengetahui kualitas produk yang dikembangkan dan untuk menguji soal-soal untuk mengetahui hasilnya.

### 3.6 Instrumen Pengumpulan Data

Alat penelitian adalah pedoman atau alat yang digunakan dalam pengumpulan data untuk mengumpulkan data agar valid. Penelitian ini menggunakan peralatan yang dikembangkan oleh peneliti untuk mengukur validitas, kelayakan, dan efektivitas perkembangan lesi medial (lemari siang dan malam). Pengembangan ini menggunakan alat penelitian sebagai berikut:

#### 1. Tes

Tes yang digunakan berupa pre-test dan post-test, dan soal-soal pre-test dan post-test divalidasi oleh susunan ahli materi yang digunakan untuk mengukur hasil belajar dan peningkatan kemampuan mata pelajaran. Tes yang digunakan adalah 3. Subtopik I Tes pilihan ganda untuk kegiatan pagi hari. Tujuan dari tes ini adalah untuk mengetahui hasil belajar siswa dari media yang dikembangkan oleh peneliti.

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Lembar Soal Pilihan Ganda

No	Kompetensi Dasar	Indikator				Jumlah Soal
			C1	C2	C3	
	Bahasa Indonesia					
	3.7 Menentukan kosakata yang berkaitan dengan peristiwa siang dan malam melalui teks pendek (gambar, tulisan dan/atau syair lagu) dan/atau eksplorasi lingkungan.	3.7.1 Menyusun kosakata tentang kegiatan pagi hari sebagai bagian dari peristiwa siang dan malam yang tepat sesuai gambar		2,3		2
	4.7 Menyampaikan penjelasan dengan kosakata bahasa Indonesia dan dibantu dengan bahasa daerah mengenai peristiwa siang dan malam dalam teks tulis dan gambar.	4.7.1 Menuliskan kosakata terkait kegiatan pagi hari sebagai bagian dari peristiwa alam		10,1 7,18 , 22, 26,2 7, 30	15	8
	Ppkn 3.1 Mengenal simbol sila-sila Pancasila dalam lambang Negara “garuda Pancasila”	3.1.1 Menyebutkan rumusan bunyi sila-sila Pancasila.	4	1, 11, 13,2 0,23 ,28		7
	4.1 Menceritakan simbol-simbol sila Pancasila pada lambang Garuda Pancasila.	4.1.1 Melafalkan bunyi sila-sila dalam Pancasila	16	7, 4		3
	Sbdp 3.2 Memahami elemen musik melalui lagu.	3.2.1 Membedakan panjang pendek bunyi dalam sebuah lagu	17, 30	3,5, 6,8, 12, 21 , 14		9
	4.2 Meniru elemen musik melalui lagu.	4.2.1 Memeragakan panjang pendek bunyi dalam sebuah lagu	25			1
Jumlah Soal						30

## 2. Lembar validasi

Kuesioner adalah metode pengumpulan data yang menjanjikan responden untuk menjawab beberapa pertanyaan tertulis (Sugiyono, 2016: 142). Dalam penelitian pengembangan media Leshima (siang dan malam) ini, peneliti menggunakan angket yang diberikan kepada ahli materi, ahli media, dan siswa untuk mengetahui keefektifan media yang dikembangkan oleh peneliti, Kelayakan, dan keefektifan.

Lembar kuesioner adalah alat pengumpulan data yang mencakup pertanyaan tertulis yang ditujukan kepada responden untuk mendapatkan jawaban atas pertanyaan di bidang ini. Kuesioner disebarkan kepada a) ahli bahan ajar, b) ahli media pembelajaran, c) guru, dan d) siswa kelas satu, serta mendapat evaluasi terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Pelat jangkar yang ditentukan memiliki beberapa kriteria, antara lain:

### a. Lembar Angket Validasi Ahli Materi

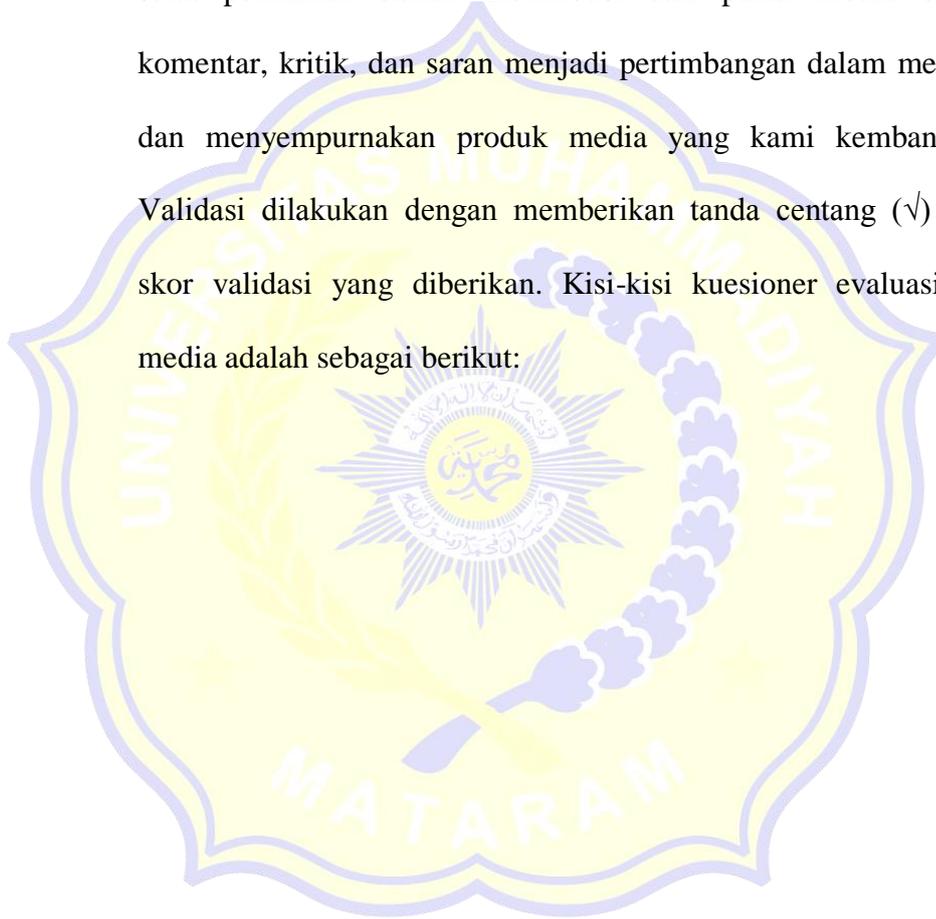
Tujuan dari verifikasi materi adalah untuk memastikan bahwa materi yang digunakan sesuai untuk media, dan pengajar bertanggung jawab untuk memverifikasi materi. Ahli materi bertugas menilai materi (lemari siang dan malam) yang terdapat di media Leshima. Validasi dilakukan dengan memberikan tanda centang (√) pada nilai validasi yang ditentukan. Kisi-kisi untuk MaterialExpertAssessmentQuestionnaire adalah sebagai berikut:

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrument Angket Validasi Ahli Materi

No	Indikator	Kriteria				
		1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian indikator dengan kompetensi inti (KI) dan kompetensi dasar (KD).					
2.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran.					
3.	Keakuran materi					
4.	Keakuran fakta					
5.	Keakuratan contoh					
6.	Mednorong rasa ingin tahu					
7.	Kesesuaian model yang digunakan dengan latakteristik materi					
	Aspek penyajian materi					
8.	Keruntutan isis Media					
9.	Kensistensi penyajian isis media					
10.	Kegunaan media dala mendorong siswa untuk dapat memahami masalah					
11.	Kegunaan media dalam mendorng siswa untuk dapat merencanakan pemecahan masalah					
12.	Kegunaan media dalam mendorong siswa untuk melaksanakan pembelajaran					
13.	Kegunaan media dalam mendorong siswa untuk melakukan analisis terhadap cara dan hasil pemecahan masalah					

b. Lembar Angket Validasi Ahli Media

Tujuan dari verifikasi media adalah untuk melihat apakah media yang digunakan sesuai dengan subjek. Verifikasi media adalah instruktur. Profesional media bertugas membuat penilaian media secara menyeluruh, termasuk tampilan dan format media serta pemilihan bahan. Kontribusi dari pakar media berupa komentar, kritik, dan saran menjadi pertimbangan dalam merevisi dan menyempurnakan produk media yang kami kembangkan. Validasi dilakukan dengan memberikan tanda centang (√) pada skor validasi yang diberikan. Kisi-kisi kuesioner evaluasi ahli media adalah sebagai berikut:



Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrument Angket Validasi Ahli Media

No	Indikator	Kriteria				
		1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian bahasa dengan bahasa pengguna media pembelajaran.					
2.	Kesesuaian gambar yang disajikan dalam media					
3.	Penggunaan ejaan sesuai dengan EYD					
4.	Kalimat yang digunakan jelas					
5.	Kesesuaian petunjuk yang digunakan dalam media					
6.	Kesesuaian gambar untuk memperjelas isi materi					
7.	Gambar yang digunakan normal					
8.	Desain media menunjukkan isi media					
9.	Kemenarikan desain					
10.	Kesesuaian ukuran gambar pada media					
11.	Kesesuaian ukuran gambar dan tulisan pada media					
12.	Kerapian tata letak tulisan yang digunakan					
13.	Jenis yang digunakan sesuai					
14.	Ukuran media dan tulisan pada media sudah sesuai					
15.	Warna pada gambar dan media yang digunakan sudah jelas dan sesuai					

c. Lembar Angket Respon Siswa

Tujuan validasi angket respon siswa adalah untuk melihat apakah media yang digunakan menarik dan dapat mendukung proses belajar siswa. Selama pembelajaran dengan materi, verifikasi angket respon siswa adalah antara guru dan siswa.

Kuesioner kepada siswa sebagai pengguna media papan Leshima (lemari siang dan malam) data reaksi siswa terhadap media yang dikembangkan. Validasi dilakukan dengan cara mengecek hasil validasi yang diberikan dan grid survey siswa dengan tanda centang (√) sebagai berikut:

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrument Angket Respon Siswa

No	Variabel	Indikator	Kriteria				
			1	2	3	4	5
1.	Antusias menggunakan media	1. Meningkatkan hasil belajar siswa dalam mengikuti kegiatan belajar siswa					
		2. Senang menggunakan media lesima (lemari siang dan malam)					
		3. Tampilan warna media Lesima (lemari siang dan malam) dapat menarik perhatian siswa untuk belajar.					
		4. Bentuk media Lesima (lemari siang dan malam) mudah siswa pahami.					
2.	Manfaat penggunaan media	5. Memudahkan siswa dalam pembelajaran					
		6. Dapat membantu siswa dalam kegiatan membaca					
		7. Dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.					
		8. Media Lesiam (lemari siang dan malam) dapat menambah pengetahuan siswa.					
		9. Pembelajaran dengan media Lesima (lemari siang dan malam) lebih menyenangkan.					
3.	Cara penggunaan	10. Mudah dalam mengoprasikan media					

### 3.7 Metode Analisis Data

Metode analisis data penelitian ini adalah memperoleh media pembelajaran yang memenuhi syarat validitas dan efektifitas bila terpenuhi, kemudian memperoleh media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti berkualitas tinggi. Analisis yang digunakan dalam studi pengembangan ini terdiri dari tiga metode.

#### 1. Analisis Data Validasi Ahli Media

Mengukur kecukupan desain media berdasarkan tampilan dan kelengkapan Resima Media (lemari siang dan malam) dan mengembangkan Resima Media (lemari siang dan malam) berdasarkan Keterampilan Dasar (KD) Indikator yang mengukur kecukupan bahan yang digunakan. Hasil survei validasi ahli menggunakan skala likert dan load score adalah 1-5. Skor yang dianalisis oleh peneliti ditampilkan. Menurut Sugiyono (2008:93), persentase rata-rata validasi ahli untuk setiap komponen dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

Hitung skor rata-rata menggunakan rumus berikut.

$$Y = \frac{\sum x}{\sum xi} 100\%$$

Keterangan:

Y = nilai uji validasi produk

$\sum x$  = nilai yang diperoleh

$\sum x i$  = nilai maximal

Hasil perhitungan penyajian ditentukan oleh tingkat kelayakan produk media pembelajaran yang digunakan. Sugishirono (2008: 93) Kualifikasi yang memenuhi ketentuan berikut:

Tabel 3.5 Kategori Kevalidan Produk

<b>Tingkat Pencapaian</b>	<b>Kualifikasi</b>
$84% < Y \leq 100%$	Sangat Valid
$68% < Y \leq 84%$	Valid
$52% < Y \leq 68%$	Cukup Valid
$36% < Y \leq 52%$	Kurang Valid
$20% < Y \leq 36%$	Sangat Tidak Valid

(kusuma, 2018:67)

Produk media pembelajaran yang sedang dikembangkan akan dinilai positif oleh verifikator jika persentase yang ditentukan dari angket validasi dinyatakan valid.

## 2. Analisis Kepraktisan

Survei yang dibagikan kepada siswa menerima data untuk menilai daya tarik produk media pembelajaran yang digunakan. Penilaian dapat dilakukan dalam bentuk respon siswa terhadap hasil survei siswa setelah menggunakan media Leshima (lemari siang dan tempat tidur). Saat menganalisis data dari tanggapan siswa, peneliti menggunakan skala Likert 1-5.

- a) Perhitungan persentasi respon siswa dari data yang sudah dikumpulkan maka menggunakan rumus :

$$Xi = \frac{\text{jumla h skor}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan :

$Xi$  = respon siswa

- b) Menghitung skor rata-rata penilaian angket respon siswa:

$$P = \frac{\sum x}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

$P$  = rata-rata respon siswa

$\sum x$  = jumlah nilai respon siswa

$n$  = banyak siswa

Mirip dengan Kuesioner Validasi Ahli dan Analisis Kuesioner Siswa, lima kategori skala digunakan untuk tingkat pencapaian dan kelayakan respons siswa. Berikut penjelasan dari kelima kategori tersebut.

Tabel 3.6 Kriteria Angket Respon Siswa

<b>Tingkat Pencapaian</b>	<b>Kualifikasi</b>
$84% < X_i \leq 100%$	Sangat Praktis
$68% < X_i \leq 84%$	Praktis
$52% < X_i \leq 68%$	Cukup Praktis
$36% < X_i \leq 52%$	Tidak Praktis
$20% < X_i \leq 36%$	Sangat Tidak Praktis

(Kusuma, 2018:67)

Produk media pembelajaran yang dikembangkan mendapat respon positif dari siswa apabila persentase yang diperoleh dari angket respon siswa dikatakan layak.

### 3. Analisis Keefektifan

Untuk mengukur keefektifan media pembelajaran Leshima, peneliti menggunakan tes NGain.

$$N - Gain = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor ideal} - \text{skor pretest}}$$

Tes NGain dilakukan dengan menghitung selisih antara skor pre-test (tes sebelum penerapan media pembelajaran Leshima) dan skor post-test (tes setelah penerapan media pembelajaran Leshima).

Kategori untuk memperoleh skor NGain dapat ditentukan dengan nilai NGain atau nilai NGain sebagai persentase. Tabel 3.7 menunjukkan perincian kategori penangkapan nilai NGain.

Tabel 3.7 Kriteria Gain Score Ternormalisasi

Nilai N-Gain	Kategori	Kualifikasi
$G > 0,7$	Tinggi	Sangat Efektif
$0,3 < G < 0,7$	Sedang	Efektif
$G < 0,3$	Rendah	Tidak Efektif

