

PENGEMBANGAN MEDIA MINIATUR  
LINGKUNGAN RUMAHKU TEMA 6  
UNTUK MENINGKATKAN MINAT  
BELAJAR SISWA KELAS 1 SEKOLAH  
DASAR DI SDN 4 BAJUR Mataram

*By* RATNO NUR SERIFA

## SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA MINIATUR LINGKUNGAN RUMAHKU  
TEMA 6 UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA  
KELAS 1 SEKOLAH DASAR  
DI SDN 4 BAJUR Mataram**

**Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana  
Strata Satu (S1) Pada Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Mataram**



**Oleh:  
RATNO NUR SERIFA  
NIM: 118180092**

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

## BAB I

### **1** PENDAHULUAN

#### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan adalah usaha manusia untuk menyebarkan pengetahuan untuk menciptakan budaya, gagasan, dan juga perilaku. Menurut Undang-Undang 20 Tahun 2003, pendidikan dimaksudkan untuk membentuk tempat belajar dan juga belajar agar peserta didik dapat mengembangkan kemampuan spiritualitas keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, martabat, dan juga keterampilan yang diperlukan. Memiliki kekuatan spiritual, agama, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, moralitas, dan juga keterampilan yang penting bagi dirinya, organisasi, negara, dan juga dunia. Belajar berlangsung dan juga terjadi dalam segala aspek kehidupan yang mempengaruhi perkembangan manusia, yang selalu terjadi apabila ada pengaruh alam, positif dan juga negatif.

Tujuan pokok dan juga inti dari sebuah kegiatan edukasi adalah untuk mengembangkan keterampilan dan juga untuk lebih mendidik orang. Untuk itu, kami berharap mereka yang memiliki pendidikan yang baik dapat menjadi kompeten, manusiawi dan juga dapat diandalkan. Dalam hal ini, guru memiliki tanggung jawab utama sebagai guru, idola, panutan, dan juga tokoh bagi siswa yang dididik. Jadi, tentunya untuk menjadi seorang guru harus memiliki standar dan juga kualitas yang harus dipenuhi.

Untuk mencapai ini, lebih banyak upaya perlu dilakukan agar siswa berhasil secara akademis. Kegiatan belajar dan mengajar membutuhkan bahan

ajar yang sedang diajarkan, salah satunya adalah alat peraga. <sup>1</sup> Bahan ajar yang dimanfaatkan harus relevan dengan perkembangan ilmu pengetahuan. Salah satu bahan ajar yang dapat dimanfaatkan untuk menunjang pembelajaran adalah penggunaan perangkat pembelajaran miniature lingkungan rumahku <sup>59</sup> tema 6 subtema 1 pembelajaran 1 kelas 1.

Kehadiran sebuah bahan ajar di dalam dunia pendidikan memiliki arti yang besar bagi berhasil atau tidaknya kegiatan <sup>1</sup> proses pembelajaran, karena dengan adanya bahan ajar memungkinkan peserta didik mempelajari keterampilan secara konsisten dan sistematis. Salah satu bahan ajar yang dapat dimanfaatkan adalah penggunaan perangkat pembelajaran miniature lingkungan rumahku <sup>59</sup> tema 6 subtema 1 pembelajaran 1 kelas 1 untuk meningkatkan minat belajar siswa <sup>1</sup> maka dalam hal ini bahan ajar yang dimanfaatkan harus dapat meningkatkan minat belajar peserta didik kelas 1 untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pengembangan media miniature pembelajaran sangat penting untuk menemukan minat belajar siswa.

Berdasar pada <sup>1</sup> hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti disekolah dasar SDN 4 Bajur, bahwa kegiatan belajar dan mengajar kurang efektif dalam memanfaatkan metode pembelajaran dan perangkat pembelajaran yang digunakan. Hal ini menyebabkan minat belajar siswa kurang, dan siswa tidak suka belajar karena hanya memandangi guru dan cuma memusatkan perhatian padanya. Selain hal tersebut siswa <sup>10</sup> um dapat memahami tentang karakter peduli lingkungan rumah, hal tersebut terlihat masih banyak siswa yang kurang peduli akan kebersihan lingkungan rumah mereka. Siswa juga tidak



memiliki kepekaan terhadap lingkungan rumah mereka. maka dari itu siswa harus belajar lebih memahami tentang karakter lingkungan rumah setelah mereka paham dalam minat belajar ada beberapa indikatornya yaitu :

- 1) Adanya perasaan senang terhadap pembelajaran
- 2) Adanya pemusatan perhatian dan juga pikiran terhadap pembelajaran
- 3) Adanya kemauan untuk belajar
- 4) Adanya kemauan dari dalam diri untuk aktif dalam pembelajaran
- 5) Adanya upaya untuk memahami pembelajaran

Berdasar pada hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti dengan guru disekolah dasar SDN 4 Bajur, Guru kelas mengatakan dengan diterapkannya kurikulum 2013 pada saat itu, bahan ajar terbatas dan bahan ajar sebagai alat bantu belajar sesuai kurikulum 2013 untuk menyelesaikan mata pelajaran guru tetap memanfaatkan kurikulum. Teknik, demonstrasi, dan tidak memanfaatkan metode pembelajaran sehingga hal ini membuat guru kurang mengaitkan pembelajaran dengan lingkungan rumah. Melalui penanaman minat belajar siswa.

Berdasar pada masalah yang dipaparkan terlihat bahwa siswa kelas 1 disekolah dasar SDN 4 Bajur Mataram masih rendah dalam meningkatkan minat belajar siswa. Oleh karena itu, untuk menjawab tantangan di atas, diperlukan keterampilan dan kompetensi untuk membuat bahan ajar yang diawali dan memberikan tantangan yang berkaitan dengan kehidupan nyata di rumah, sehingga siswa dapat berpartisipasi dalam pembelajaran. Salah satu upaya yang dapat peneliti lakukan adalah dengan mengadakan observasi skala

kecil di rumah saya yang diharapkan dapat merangsang minat belajar siswa. Melalui pengembangan publikasi studi kecil di rumah saya, pendidikan tinggi akan menjadi pembelajaran yang bermakna karena berkaitan dengan kehidupan sehari-hari siswa, meningkatkan minat belajar siswa, hal ini dapat dicapai dengan meningkatkan minat siswa untuk belajar di sekitar mereka, sehingga siswa mereka mampu berpikir ilmiah tentang peristiwa yang terjadi di ruang sekitarnya. Melalui diagram small home learning siswa dapat lebih mengidentifikasi lingkungan sekitar sebagai lingkungan belajar.

Media pembelajaran miniature lingkungan rumahku adalah salah satu bahan ajar berupa gambar, handout dengan item seperti gambar tiga dimensi yang diubah menjadi gambar pekerjaan rumah serta pedoman kegiatan belajar yang harus dilakukan siswa, dalam rangka membantu siswa mencapai tujuannya. serta belajar.

Sebagai tenaga pendidik, perlunya saling mendukung dalam meningkatkan minat belajar siswa yang dipadukan dengan ide-ide ilmiah yang dipelajarinya sehingga siswa dapat berpikir ilmiah tentang fenomena yang ada di lingkungan sekitarnya. Salah satu solusinya adalah dengan menawarkan pendidikan dasar, tema 6 sub 1 materi pembelajaran 1 lingkungan rumah, keberhasilan kurikulum sekolah sangat dipengaruhi oleh riwayat hidup siswa.

Berdasar pada uraian diatas yang mendasari penelitian, pengembangan media pembelajaran miniature yang dikembangkan dilengkapi dengan gambar-gambar tentang lingkungan rumahku yang menarik bagi siswa serta

pada prinsipnya sebagai penanaman minat belajar siswa. Selain hal tersebut salah satu usaha untuk mengatasinya adalah melalui pembelajaran dengan media pembelajaran miniature yang dapat meningkatkan minat belajar siswa. Solusi yang dapat diberikan peneliti untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan melakukan pengembangan media pembelajaran miniature untuk meningkatkan minat belajar siswa tema 6 subtema 1 pembelajaran 1 kelas 1 lingkungan rumahku.

48

## 1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana kevalidan dan media miniature pembelajaran tematik tema 6 subtema 1 pembelajaran 1 untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas 1?
2. Bagaimana kepraktisan pengembangan dari media miniature dalam meningkatkan minat belajar siswa tematik tema 6 subtema 1 pembelajaran 1 untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas 1?
3. Bagaimana keefektifan penyajian dari media pembelajaran miniature tematik tema 6 subtema 1 pembelajaran 1 dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas 1 ?

## 1.3 Tujuan Pengembangan

1. Mengetahui kevalidan pengembangan dari media pembelajaran miniature lingkungan rumahku tematik tema 6 subtema 1 pembelajaran 1 untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas 1.

2. Mengetahui kepraktisan pengembangan dari media pembelajaran miniature lingkungan rumahku tematik tema 6 subtema 1 pembelajaran 1 untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas 1.
3. Mengetahui keefektifan penyajian dari media pembelajaran miniature lingkungan rumahku tematik tema 6 subtema 1 pembelajaran 1 dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas 1.

#### 1.4 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Adapun spesifikasi produk yang dikembangkan oleh penelitian :

1. Media pembelajaran miniature yang berbentuk persegi dengan ukuran 60 x 40 cm.
2. Terbuat dari papan styrofoam, kardus, stik es, kertas sastro berwarna hitam, kertas origami, bunga daun palsu, dan batu kecil akuarium.  
Serta peralatannya sebagai berikut :
  - a) Lem tembak
  - b) Gunting
  - c) Kater
  - d) Pulpen
  - e) Penggaris
  - f) Gambar pohon yang sudah di prin
3. Media miniature berbentuk lingkungan rumah
4. Media miniature berisi konsep-konsep tentang lingkungan rumahku
5. Media miniature dimanfaatkan secara individu maupun secara kelompok
6. Media miniature memenuhi aspek penilaian kualitas

a) Aspek materi atau isi

b) Gambar

c) Aspek penyajian

7. Media miniature sesuai dengan materi pembelajaran tematik kelas 1 dengan tema 6 subtema 1 pembelajaran 1 untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas 1

## 1.5 Manfaat Pengembangan

Dalam penelitian ini, peneliti berharap agar hasil penelitian ini memberikan manfaat:

### 1. Bagi sekolah

Memberikan dukungan untuk pengembangan pendidikan sehingga sekolah dapat memiliki pendekatan yang lebih baik dengan memanfaatkan materi pembelajaran yang menyenangkan dan menarik untuk mencapai prestasi siswa sebaik mungkin dan menciptakan siswa dengan tingkat pengetahuan dan prestasi tertinggi untuk memajukan pendidikan dasar.

### 2. Bagi siswa

- a. Memberikan pengalaman langsung bagi siswa.
- b. Membantu mempermudah dalam memahami materi pembelajaran dan mencapai kompetensi.
- c. Menumbuhkan minat belajar dan daya tarik peserta didik terhadap pembelajaran tematik
- d. Membantu mengatasi kejenuhan serta kepasifan siswa dalam proses belajar, sehingga dapat meningkatkan minat belajar.

### 3. Bagi guru

Diharapkan acuan dan alternative mengenai penggunaan media dalam pembelajaran, serta menjadikan tematik lebih efektif.

### 4. Bagi peneliti

Menambah wawasan mengembangkan media pembelajaran miniature untuk bekal mengajar. Selain itu peneliti pengembangan ini dapat menjadi referensi bagi peneliti lain untuk melakukan penelitian lebih lanjut.

## 1.6 Pentingnya Pengembangan

Perbaikan kurikulum pembelajaran di setiap sekolah didorong untuk dilakukan dalam rangka peningkatan pendidikan. Namun, ketersediaan sumber daya yang tersedia di sekolah belum dimanfaatkan dengan baik oleh guru. Pembelajaran dilakukan karena keinginan untuk melengkapi isi, sehingga tujuan pembelajaran tidak tercapai dan siswa mendapatkan nilai yang lebih rendah ketika mencoba. Peneliti ingin mengembangkan sebuah perangkat pembelajaran kecil yang bertujuan untuk merangsang minat belajar siswa, sehingga siswa dapat fokus mengikuti pembelajaran untuk mencapai kebutuhan belajarnya.

## 1.7 Asumsi dan Keterbatasan

### 1. Asumsi

Ide (asumsi) merupakan titik tolak pemikiran dalam penelitian yang dapat divalidasi oleh peneliti. Jadi pemikiran adalah jawaban terpenting yang peneliti miliki dalam kaitannya dengan hasil pengembangan media.

Adapun asumsi dalam penelitian ini, yakni:

- a) Proses belajar dan mengajar akan lebih mudah karena media digunakan dalam menyampaikan pesan pembelajaran.
- b) Dalam proses pembelajaran, guru harus ramah terhadap siswa dan memberikan strategi pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa untuk berpartisipasi dalam pembelajaran.
- c) Media pembelajaran miniatur ini dapat menarik partisipasi siswa dalam pembelajaran karena bentuk dan genrenya yang menarik perhatian siswa, guna mendorong siswa untuk belajar.
- d) Pendekatan pembelajaran ini merupakan cara lain untuk memecahkan masalah pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa.

## 2. Keterbatasan Pengembangan

- a) Media pembelajaran miniature yang dikembangkan hanya bisa dimanfaatkan pada materi lingkungan rumahku khususnya kelas 1.
- b) Media pembelajaran miniature sebagai alat bantu untuk memberikan pembelajaran terbatas sesuai tema 6 subtema 1 pembelajaran 1.
- c) Media miniature hanya meningkatkan minat belajar siswa kelas 1.

## 1.8 Batasan Operasional

Istilah-istilah yang perlu dijelaskan dalam pengembangan media miniature untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas 1.

1. Penelitian pengembangan *Research and Developmen* (R & D) adalah Metode Penelitian yang dimanfaatkan untuk menghasilkan produk tertentu, dan juga menguji praktisan produk tersebut (Sugiyono, 2014:407)

2. Media adalah segala sesuatu yang berfungsi untuk menyalurkan (perantara) pesan atau materi pelajaran sehingga mendorong proses pembelajaran yang lebih efektif.

### 3. Media miniature

Media miniature lingkungan rumahku<sup>1</sup> merupakan alat bantu yang dimanfaatkan untuk membantu memudahkan siswa dalam proses pembelajaran. Pembuatan media miniature lingkungan rumahku ini terdiri dari papan styrofoam, stike, kardus, kertas sastro warna hitam, kertas origami, bunga atau daun palsu, batu kecil akuarium. Papan styrofoam<sup>1</sup> yaitu papan yang terbuat dari gabus sebagai tempat penyimpanan komponen lainnya.

### 4. Minat belajar<sup>14</sup>

Minat belajar merupakan salah satu faktor psikologis terpenting yang mempengaruhi belajar dengan baik (Dalyono, 2005: 56)<sup>14</sup>

Menurut Getzel dalam Mardapi, 2008: 106) rasa ingin tahu adalah budaya yang berpusat melalui pengalaman yang menginspirasi seseorang untuk menemukan hal-hal unik, pengalaman, pemahaman dan juga keterampilan dengan tujuan mencari minat atau pemenuhan.

Belajar adalah metode eksperimen yang dirancang oleh manusia untuk mendeteksi perubahan perilaku yang relatif baru sebagai hasil pengetahuan pribadi dalam kaitannya dengan lingkungan sekitar rumah seseorang.<sup>20</sup>



50

Minat belajar adalah aspek psikologis seseorang yang memanasifestasikan dirinya dalam sejumlah gejala, seperti: nafsu, nafsu, perasaan ingin melakukan proses perubahan perilaku melalui berbagai kegiatan yang melibatkan pencarian pengetahuan dan juga pengetahuan.(Zanikhan, 2009).

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

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

Penelitian tentang miniature lingkungan rumahku dilakukan oleh beberapa peneliti, diantaranya:

1. Penelitian yang dilakukan Himmia Hayati dan juga FX Mas Subagio Tahun (2013) dengan judul penggunaan media miniature binatang dan juga tumbuhan untuk meningkatkan proses pembelajaran tematik di sekolah dasar. PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan metode pembelajaran yang meliputi tindakan guru, aktivitas siswa dan juga hasil belajar serta untuk mengatasi hambatan yang muncul selama penelitian memanfaatkan hewan dan juga tumbuhan kecil sebagai publikasi. Kajian ini mengangkat topik Makhluk Hidup yang memadukan kajian Bahasa Indonesia dan juga Matematika.

Penelitian ini memiliki kesamaan yaitu sama-sama meneliti pengembangan media miniature pembelajaran dan juga penggunaan media miniature dengan menggunakan pembelajaran tematik terpadu. Sedangkan yang menjadi pembeda dari penelitian yang dilakukan sebelumnya dan juga yang akan saya teliti yaitu pada materi yang berbeda, lokasi penelitian, kelas, metode yang berbeda penelitian sebelumnya menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sedangkan yang

akan saya teliti memanfaatkan metode *Research and Development (R & D)*.

2. Penelitian yang dilakukan Maria dwioktavira dengan judul pengaruh pemanfaatan miniature sebagai media pembelajaran sejarah terhadap pemahaman belajar siswa kelas XII IPS 1 SMA Negeri 3 Banjarmasin. Tujuan dari kursus tersebut adalah agar siswa mendapatkan manfaat, artinya siswa dapat menjadi lebih sadar akan budayanya, kursus tersebut mengurangi beban siswa yang sangat beku dan juga berat sekitar 20%, yaitu mulai dari SD, SMP, sekolah menengah setiap kursus berlangsung 45 menit. Untuk penelitian ini jam belajar minimal rincian SD sampai dengan 35 menit, SMP kurang dari 2 sampai 40 menit, sedangkan SMP 45 menit tatap muka dengan guru untuk setiap mata pelajaran. Bahan ajar yang dianggap memberatkan siswa akan berkurang, meskipun kurikulum 2013 tetap memberikan tekanan kepada siswa untuk meningkatkan keterampilan siswa.

Penelitian ini memiliki kesamaan yaitu media kecil sebagai sasaran pembelajaran media sebagai mediator dalam mempersiapkan pemahaman siswa. Saat ini, perbedaan antara peneliti dulu dan juga sekarang berada di kelas, kursus, sekolah, fasilitas dan juga metode penelitian yang berbeda.

## **2.2 Kajian Pustaka**

### **2.2.1 Media Pembelajaran**

#### **1. Pengertian media pembelajaran**

Kata "media" berasal dari bahasa Latin dan juga merupakan bentuk jamak dari kata "medium", secara harfiah berarti "moderator atau

pengantar". Media adalah wadah pesan dari suatu sumber atau penyalur yang ingin disampaikan kepada tujuan/penerima pesan.

Pesan pembelajaran ditambahkan bahwa tujuan yang ingin dicapai adalah terjadinya proses pembelajaran.

Menurut Hujair Sanaky (2013:4), media pendidikan adalah lembaga atau alat pendidikan penting yang dapat dimanfaatkan sebagai wahana dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan efisiensi dan juga efektivitas dalam mencapai tujuan pendidikan. Artinya konsep media pembelajaran tidak hanya berperan penting dalam memberikan materi pembelajaran, tetapi juga berperan dalam meningkatkan efektivitas tujuan pembelajaran dan juga respon positif pembelajaran sebagai mediator proses pembelajaran.

Yusufhadi Miarso dari Dina Indriana (2011: 14) mengatakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan berita yang dapat merangsang pikiran, perasaan, minat dan juga kemauan siswa untuk belajar.

Menurut Sukiman (2012:29), media pembelajaran dapat dimanfaatkan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima guna merangsang pikiran, perasaan, minat, minat, dan juga kemampuan siswa sedemikian rupa sehingga proses pembelajaran mencapai pembelajaran yang efektif. . Artinya media pembelajaran perlu menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan juga minat belajar siswa.

Media pembelajaran dapat diartikan sebagai segala sesuatu, baik alat, lingkungan, atau kegiatan yang dirancang atau sengaja diatur untuk mengarahkan pesan pembelajaran, sehingga proses pembelajaran memungkinkan siswa mencapai tujuan belajarnya secara efektif dan juga efisien.

Berdasar pada perspektif yang dikemukakan, peneliti dapat menyimpulkan bahwa media pembelajaran adalah pengantar atau penyampai materi pembelajaran yang berupa alat bantu, seperti seperangkat media pembelajaran, untuk mencapai tujuan pembelajaran diperlukan terciptanya pembelajaran yang efektif dan juga efisien.

## 2. Fungsi dan juga manfaat media pembelajaran

Fungsi media pembelajaran adalah membantu mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan juga indera. Memberikan bimbingan yang di dalamnya terkandung informasi berupa kegiatan mental atau kegiatan praktis sebagai sarana untuk mengungkapkan pendapat, pikiran, dan juga gagasan, sehingga pembelajaran dapat berlangsung dengan cara yang membangkitkan minat dan juga kegiatan untuk membangkitkan dan juga merangsang minat siswa. atau pendengar dalam tindakan.

Menurut Nana Sudjan, dalam bukunya Paturaman (2010: 66), fungsi media adalah bertindak dalam proses belajar dan juga mengajar, seperti:

- 1) Penggunaan media dalam proses belajar dan juga mengajar bukan merupakan fungsi pelengkap, tetapi memiliki fungsi yang unik

sebagai alat untuk menciptakan situasi belajar dan juga mengajar yang efektif.

2) Penggunaan media pendidikan merupakan bagian integral dari konteks pendidikan secara keseluruhan. Artinya media pengajaran merupakan salah satu faktor yang perlu dikembangkan oleh guru.

3) Media dalam pendidikan, penggunaannya merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari tujuan dan juga isi pendidikan.

4) Penggunaan media dalam pendidikan bukan sekedar alat yang menyenangkan untuk menarik perhatian siswa dengan menyelesaikan suatu proses pembelajaran.

43  
5) Penggunaan media dalam pendidikan menjadi prioritas untuk mempercepat proses belajar dan juga mengajar dan juga membantu siswa memahami pemahaman yang diberikan guru.

6) Dalam rangka meningkatkan kualitas belajar dan juga mengajar, yang diutamakan adalah penggunaan media ajar..

1  
Lebih detail fungsi penggunaan media dalam proses pembelajaran menurut Pupuh Faturahman dan juga Sobrysutikno (2010:67) diantaranya:

- 1) Menarik perhatian siswa
- 2) Membantu mempercepat pemahaman dalam proses belajar
- 3) Membuat ekspresi pesan jelas agar tidak verbal (dalam bentuk tertulis atau lisan).
- 4) Mengatasi kendala ruang

- 5) Pembelajaran lebih komunikatif dan juga produktif.
- 7) Waktu belajar bisa bersyarat.
- 8) Menghilangkan kebosanan siswa saat belajar
- 9) Meningkatkan minat belajar siswa dan juga menimbulkan semangat belajar.
- 10) Menawarkan siswa berbagai gaya belajar dan juga juga:
- 11) Meningkatkan tingkat aktivitas/keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran

Berdasar pada beberapa komentar di atas, dapat disimpulkan bahwa media sangat membantu dalam proses belajar dan juga mengajar, namun peran guru sebagai pengajar dan juga pendidik tidak akan pernah terpisahkan, karena media dapat membantu siswa. memanfaatkan media untuk menangkap penjelasan yang diberikan guru dapat membantu menarik perhatian siswa saat mereka mengajar dan juga belajar di kelas.

➤ Manfaat media pembelajaran menurut Nana Sudjana (2010: 2) sebagai berikut:

- 1) Pendidikan akan melibatkan siswa untuk merangsang minat belajar.
- 2) Buku teks akan memiliki makna yang lebih jelas untuk membantu siswa lebih memahami dan juga lebih menguasai tujuan pembelajaran mereka.
- 3) Semua. Metode pengajaran akan menjadi lebih beragam, dan juga tidak hanya berkomunikasi dengan kata-kata guru, tetapi akan

memastikan bahwa siswa tidak bosan dan juga guru tidak membuang energi, terutama ketika guru mengajar setiap pelajaran.

4) Siswa lebih banyak terlibat dalam kegiatan belajar karena mereka mendengarkan penjelasan guru serta kegiatan lain seperti observasi, unjuk kerja, dan juga demonstrasi..

Penggunaan media pembelajaran memiliki manfaat terhadap kegiatan belajar dan juga mengajar. Menurut asyhar (2011 :42) beberapa manfaat penggunaan media pembelajaran sebagai berikut :

1) Dimungkinkan untuk memperluas cakrawala penyajian buku teks yang disediakan di kelas, seperti buku, foto, dan juga penyedia sumber daya.

2) Siswa memperoleh berbagai pengalaman dalam proses pembelajaran.

3) Memberikan siswa pengalaman belajar yang spesifik dan juga langsung.

4) Media pendidikan, seperti virus, bahwa tata surya terlalu kecil atau terlalu besar bagi siswa untuk dipegang dan juga dikunjungi atau dilihat, peristiwa jangka panjang seperti perang di Uhood.

5) Media pembelajaran dapat memberikan informasi yang akurat dan juga spesifik.

6) Media pembelajaran dapat meningkatkan daya tarik materi yang ditampilkan untuk meningkatkan minat terhadap materi yang ditampilkan.

7) Media pendidikan dapat merangsang siswa untuk berpikir kritis.



8) Penggunaan media dapat meningkatkan efektifitas proses pembelajaran.

9) Media pendidikan dapat memecahkan masalah pendidikan..

Berdasar pada semua pandangan di atas, dapat disimpulkan bahwa keunggulan media ajar dalam menunjang keberhasilan proses belajar dan juga mengajar, antara lain kemampuan menyajikan materi yang akurat dan juga spesifik serta proses belajar dan juga mengajar yang efektif dan juga efisien, sangat signifikan. Tentu saja pembelajaran yang menyenangkan dan juga dapat menarik 'perhatian' untuk merangsang minat belajar siswa.

### 3. Jenis-jenis media pembelajaran

Ada banyak sekali jenis media atau alat pembelajaran. Setiap jenis media pendidikan memiliki karakteristik yang berbeda-beda. Basuki Wibawa dan juga Farida Mukti (Fatimah, 2015) mengklasifikasikan media menurut kesamaan ciri dan juga ciri sebagai berikut:

#### 1) Suara audio

Suara berkaitan erat dengan pendengaran, dan juga pesan yang disampaikan diungkapkan secara verbal, oleh auditor non-verbal, atau kombinasi keduanya. Ini termasuk media audio, khususnya radio, disk, audio, kaset audio, tape recorder, rekaman suara, telepon, laboratorium bahasa, radio dan juga rekaman tertulis jarak jauh.

## 2) Gambar visual

Media berupa gambar visual dibagi menjadi 1. media gambar diam dan juga 2. media gambar gerak. Jenis media yang dapat dimasukkan ke dalam media visual bisu antara lain foto, ilustrasi, kartu gambar, gambar terpilih dan juga diam, film bingkai, transparansi, proyektor buram, mikrograf, grafik, diagram, peta, dan juga globe.

## 3) Suara dan juga gambar

Media audio dan juga video dapat mengatasi kekurangan dari kedua media tersebut dengan menggabungkan media audio dan juga video. Media audiovisual dibagi menjadi (1) media audiovisual bisu seperti televisi bisu, film dengan suara seri, situs audio, buku audio, dll. (2) Media audiovisual gerak seperti audio film, tape, video, film televisi, dan juga lain-lain;

## 4. Kriteria memilih media pembelajaran

<sup>1</sup> Dalam memilih media pembelajaran, beberapa pertimbangan harus diperhatikan dalam memilih media yang tepat, oleh karena itu Suprihatiningrum (2016) menyarankan untuk memanfaatkan <sup>74</sup> beberapa pertimbangan dalam memilih media yang akan digunakan, antara lain:

- <sup>1</sup> 1) Tujuan pembelajaran yang dapat dicapai
- 2) Metode pengajaran yang digunakan
- 3) Fitur topik
- 4) Penggunaan lingkungan belajar

5) Keterampilan komunikasi guru

6) Efisiensi media dibandingkan dengan media lain..

sedangkan pendapat tersebut berbeda dengan yang dikemukakan oleh Triana (2010), menjelaskan beberapa prinsip pemilihan media, yaitu:

- 1) Harus ada kejelasan maksud dan juga tujuan.
- 2) Media yang dipilih harus dikenalkan ciri dan juga karakteristiknya.
- 3) Ada beberapa media publikasi yang dapat dibandingkan untuk diseleksi.

Dalam Arsyad (Andro, 2017), kriteria pemilihan media bermula dari anggapan bahwa media merupakan bagian dari sistem pendidikan secara keseluruhan. Oleh karena itu, Arsyad memaparkan sejumlah kriteria yang harus diperhatikan dalam pemilihan media sebagai berikut.

- 1) Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Media dipilih atas dasar tujuan instruksional yang telah ditentukan sebelumnya, yang umumnya berkaitan dengan satu atau dua hingga tiga bidang, yaitu ranah kognitif, afektif, dan juga psikomotorik.
- 2) Sesuai untuk mendukung isi pelajaran yang berupa fakta, konsep, prinsip atau generalisasi. Media harus selaras dan juga sejalan dengan tugas belajar dan juga kemampuan mental siswa. Hal ini diperlukan agar media dapat membantu pembelajaran secara efektif.
- 3) Praktis, fleksibel dan juga tahan lama. Kriteria tersebut membuat guru memilih media yang dapat diakses, mudah diakses, atau mudah

diterapkan oleh guru. Media yang dipilih harus dapat dimanfaatkan di mana saja, kapan saja dengan perangkat terdekat, dan juga harus mudah dibawa dan juga dibawa ke mana saja.

- 4) Guru dapat menggunakannya. Apapun medianya, guru harus dapat menggunakannya dalam pembelajaran. Nilai dan juga manfaat media sangat ditentukan oleh guru yang menggunakannya. Ini adalah salah satu kriteria utama untuk pemilihan media.
- 5) Kelompok sasaran. Pembawa yang cocok adalah untuk kelompok besar, kelompok sedang, kelompok kecil dan juga individu.
- 6) kualitas teknis. Pengembangan visual dan juga gambar dan juga foto harus memenuhi persyaratan teknis tertentu. Misalnya gambar atau gambar harus jelas, dan juga sebagainya.

64 Dari beberapa penjelasan para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa lingkungan belajar merupakan alat yang harus ada dan juga sangat penting dalam proses belajar dan juga mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Kelebihan media miniature adalah menarik minat, merangsang pembelajaran, menjadikan pembelajaran lebih menarik, mudah dipahami siswa, siswa tidak mudah bosan dan juga siswa lebih aktif karena tidak mudah mendengarkan..

## 2.2.2 Media Pembelajaran Miniatur

### 1. Miniatur

5 Miniatur dalam KBBI diartikan sebagai suatu benda berupa tiruan berskala kecil, biasanya terbuat dari tanah liat, kayu, dan juga lain-lain.

Menurut Khair (2012:13), miniature adalah suatu bentuk benda tiga dimensi yang umum digunakan. dalam dunia arsitektur. Menurut Willy (2015), miniature adalah suatu benda tiga dimensi yang dibuat dalam skala kecil dan juga biasanya merupakan tiruan dari suatu benda atau jenis benda yang terbuat dari kayu, tanah liat, atau sejenisnya, pesawat terbang, pesawat terbang. , atau sejenisnya. . bahan. Melalui teori-teori tersebut, sebuah miniature didefinisikan sebagai sebuah gambar. skala kecil dan juga imitasi tiga dimensi. Media thumbnail merupakan lingkungan belajar dengan media visual tiga dimensi.

## 2. Manfaat miniatur

Syafi'i (dalam Haryono, 2015) menentukan bahwa fungsi media pembelajaran secara umum meliputi:

- a. Menambah minat dan juga Perhatian siswa
- b. Media dapat menjelaskan informasi/materi yang diberikan
- c. Merangsang memori konsep
- d. Media dapat meningkatkan minat belajar siswa dengan mencari bahan ajar
- e. Menyerahkan panduan belajar
- e. Mengembangkan pemahaman siswa tentang bahan pelajaran
- f. Memberikan masukan yang tepat untuk kinerja siswa
- g. Mengkomunikasikan pengetahuan, keterampilan dan juga sikap.

Menurut Prastowo (2014:463) fungsi dari media pembelajaran berbentuk miniature adalah:

- a. Miniatur menjadi sebuah tiruan objek atau benda asli melalui bentuk tigadimensi
- b. Menyelesaikan masalah sebagai prioritas atau hal-hal yang harus ditunjukkan kepada siswa.

Melalui kedua perspektif tersebut, dapat dikatakan bahwa pekerjaan kurikulum pembelajaran seringkali identik dengan pekerjaan kecil atau miniatur. Kegiatan ini menekankan banyak hal atau pengalaman yang dialami siswa secara langsung melalui situasi kehidupan nyata.

- 5
- Manfaat dari media secara umum menurut Sudjana (2009:2) meliputi:
- a) Mendorong siswa untuk memperhatikan pembelajaran untuk meningkatkan minat siswa
  - b) Hal-hal yang akan diajarkan akan dipahami dengan jelas oleh karena adanya metode pembelajaran ini.
  - c) Tambahkan metode pembelajaran yang berbeda
  - d) Siswa kelas dapat melakukan banyak hal dengan menggunakan metode pembelajaran.

Itu media pembelajaran berjenis miniature memiliki manfaatnya tersendiri. Manfaat media berbentuk miniature menurut Munadhi (dalam Prastowo, 2014) meliputi:

- a. Menyederhanakan objek yang terlalu besar atau sulit untuk dibawa maupun diperlihatkan (terlalu besar, terlalu jarang, terlalu jauh, terlalu kecil atau terlalu mahal)
  - b. Memberi pengalaman langsung kepada siswa meskipun melalui benda tiruan
  - c. Mempermudah guru menjelaskan suatu objek melalui benda tiruan
- Berdasarkan pembahasan kinerja fungsi dan manfaat media serta manfaat pendidikan, kedua konsep tersebut memiliki kesamaan dalam mengidentifikasi perangkat pembelajaran dan mempermudah proses belajar mengajar.

### 3. Kelebihan media miniature

Kelebihan dan juga kekurangan media miniature menurut munandhi (dalam Prastowo 2014) meliputi secara umum yaitu:

- a. Bisa menyederhanakan objek yang terlalu besar atau sulit untuk dibawa maupun diperlihatkan (terlalu besar, kecil, ataupun terlalu mahal)
- b. Memberi pengalaman langsung kepada siswa meskipun melalui benda
- c. Ada hal menarik untuk diperlihatkan kepada siswa, sehingga siswa gampang memahami media miniature tersebut
- d. Mempermudah dalam memberikan penjelasan mengenai suatu objek dengan menunjukkan benda tiruan dari versi aslinya. Sehingga siswa bisa membedakan mana yang asli dari objek tersebut.

6  
Dari beberapa penjelasan para ahli di atas peneliti menyimpulkan kelebihan media miniature adalah mudah memahami siswa kelas 1 untuk diparktekan dari suatu objek benda disederhanakan menjadi benda media miniatur.

#### 4. Kelemahan media miniatur

Kekurangan media miniature yaitu:

- a. Pembuatan media miniature butuh waktu yang lama
- b. Membutuhkan keterampilan dalam pembuatan media miniature
- 24  
c. Siswa tidak akan paham jika bentuk media miniature tidak sama dengan bentuk nyatanya
- d. Terbentuk alat untuk membuat media miniature dan juga harus dipersiapkan untuk dipraktikkan.

Dari beberapa penjelasan para ahli di atas peneliti menyimpulkan bahwa kelebihan media miniature sangatlah sederhana dan juga dapat menarik perhatian para siswa dengan gambar yang disajikan, mengenai objek versi tiruan, siswa bahkan bisa mempraktekan dan juga membedakan mana media miniature asli, serta lebih mudah untuk mengingatkan dan juga mengatasi keterbatasan ruang.

Berdasar pada menurut para ahli juga bahwa kekurangan pembuatan media miniature membutuhkan keterampilan dalam pembuatan media miniature dan juga harus mempersiapkan alat yang dipraktikkan.



## 5. Cara penggunaan media miniatur

Menurut Roestiyah (2008:126), mengemukakan dalam penggunaan media miniature yaitu:

- a. Mempersiapkan suatu latihan-latihan untuk mempraktekan media miniature
- b. Gunakanlah media miniature <sup>11</sup> hanya untuk pelajaran atau tindakan yang dilakukan secara otomatis, yaitu yang dilakukan siswa tanpa memanfaatkan pemikiran dan juga pertimbangan yang mendalam
- c. Guru harus memilih latihan yang mempunyai arti luas dengan cara menjelaskan media miniature kepada setiap siswa.
- d. Siswa juga <sup>57</sup> melakukan latihan secara tepat, kemudian diperhatikan kecepatan agar siswa dapat melakukan kecepatan dalam melakukan keterampilan waktu yang baik.

Berdasar pada penjelasan menurut para ahli diatas disimpulkan media miniature merupakan media yang berisikan <sup>5</sup> bentuk benda tiga dimensi yang biasanya dipakai dalam dunia arsitektur. Sehingga lebih memudahkan siswa untuk memahami <sup>5</sup> tiruan yang berbuat dalam skala kecil dan juga berbentuk tiga dimensional. Yang sesuai dengan materi yang ada dalam kegiatan belajar siswa kelas 1.

### <sup>3</sup> 2.2.3 Minat Belajar

#### 1. Pengertian minat belajar

Menurut psikologi, minat / perhatian adalah kecenderungan untuk terus-menerus memperhatikan dan juga mengingat sesuatu. Karena minat

berkaitan dengan emosi, khususnya kesenangan, maka kita dapat mengatakan bahwa kita tertarik karena kita merasakan kesenangan terhadap sesuatu. Minat yang mendukung pembelajaran berkaitan dengan materi, mata pelajaran, atau guru yang mengajarkan. Jika siswa tidak atau tidak tertarik dengan buku teks, mata pelajaran, atau guru, mereka akan malas untuk belajar. Perhatian dapat diartikan sebagai kecenderungan siswa untuk memusatkan perhatian pada suatu topik atau situasi tertentu.

Menurut teori Moha. <sup>4</sup> Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi minat antara lain::

- a. Sumbernya adalah siswa itu sendiri.
- b. <sup>6</sup> Itu berasal dari lingkungan sekolah.
- c. Ia berasal dari lingkungan keluarga dan juga masyarakat.

Kualitas minat seseorang dapat dilihat dari berbagai faktor, seperti kebahagiaan, rasa ingin tahu, dan hobi. Selain itu, menurut Syaiful Bahri Djamarah, dalam sambutannya tentang Sariatulisme terungkap bahwa minat mahasiswa dapat diungkapkan melalui:

- a. Pernyataan preferensi untuk satu hal di atas yang lain
- b. Partisipasi aktif dalam kegiatan hobi
- c. Lebih memperhatikan sesuatu yang menarik atau fokus padanya.

## <sup>80</sup> 2. **Macam-macam minat belajar**

Mengenai jenis-jenis minat belajar, para ahli (Susanto, Ahmad 2013:61) mengelompokkan <sup>13</sup> jenis-jenis minat belajar tersebut menjadi sepuluh jenis, yaitu:

- a. Minat terhadap lingkungan alam, khususnya minat pada pekerjaan yang berhubungan dengan alam, hewan dan juga tumbuhan.
- b. Minat mekanik, yaitu minat terhadap pekerjaan yang berhubungan dengan mesin dan juga peralatan mekanik
- c. Minat berhitung, yaitu minat terhadap pekerjaan yang membutuhkan pekerjaan.
- d. Minat sains, yaitu minat untuk menemukan fakta baru dan juga memecahkan masalah
- e. Minat yang meyakinkan persuasi, terutama minat pada pekerjaan yang berhubungan dengan seni, kerajinan dan juga buah tangan.
- f. Minat terhadap seni, khususnya minat pada pekerjaan yang berhubungan dengan seni, kerajinan dan juga buah tangan.
- g. Minat sastra, khususnya minat membaca dan juga menulis masalah sebagai karangan.
- h. Minat musik, yaitu minat terhadap hal-hal bermusik seperti menonton konser dan juga memainkan alat musik
- i. Minat sosial, yaitu minat kerja untuk menghadiri konser dan juga memainkan alat musik
- j. Kepentingan administratif, yaitu kepentingan yang berkaitan dengan pekerjaan administrasi.

### 3. Fungsi minat belajar

Fungsi minat belajar menurut ahli Sardiman (2013: 84), yang menunjukkan perbedaan fungsi minat belajar sebagai berikut:

- a. Mendorong orang untuk bertindak, yaitu sebagai gerakan atau motor yang melepaskan energi
- b. Menentukan arah tindakan, khususnya terhadap tujuan yang ingin dicapai
- c. Pemilihan tindakan, yaitu penentuan tindakan mana yang tepat untuk mencapai tujuan.

Fungsi minat-minat tersebut dalam kaitannya dengan pelaksanaan pendidikan ataupun studi adalah :

- a. Minat menghasilkan perhatian segera
  - b. Minat memudahkan konsentrasi
  - c. mencegah gangguan dari luar
  - d. Minat memperkuat daya ingat alat peraga
- a. Minat meminimalkan kebosanan belajar mandiri.

#### 4. Cara meningkatkan minat belajar

Menurut para ahli Suryabrata (2008:163), cara meningkatkan minat belajar dibagi menjadi tiga aspek, yaitu:

- a. Aspek kognitif, yaitu pengalaman pribadi di rumah, di sekolah dan juga di masyarakat, serta di berbagai jenis media
- b. Aspek efektif, yaitu konsep yang membangkitkan minat kognitif, dinyatakan dalam sikap terhadap kegiatan minat.
- c. Aspek psikomotorik berjalan lancar tanpa perlu pemikiran lebih lanjut, tetapi perkembangannya tetap begitu luwes dan juga prima walaupun sudah terlambat.

## 5. Indikator minat belajar

<sup>12</sup> Dari beberapa Indikator dapat disimpulkan bahwa indikator minat belajar adalah:

- a. Adanya perasaan senang terhadap pembelajaran
- b. Adanya pemusatan perhatian dan juga pikiran terhadap pembelajaran
- c. Adanya kemauan untuk belajar
- d. Adanya kemauan dari dalam diri untuk aktif dalam pembelajaran
- e. Adanya upaya untuk memahami <sup>1</sup> pembelajaran

### 2.2.4 Pembelajaran Tematik

#### 1. Definisi tematik

<sup>30</sup> Pembelajaran ataupun pelatihan tematik merupakan bentuk pembelajaran terpadu yang mendorong siswa untuk berpartisipasi dalam pembelajaran, melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran, dan juga menciptakan situasi pemecahan masalah sesuai dengan kebutuhan siswa. Dalam pembelajaran tematik, siswa akan dapat belajar dan juga bermain dengan kreativitas yang tinggi (Jurnal Kementerian Agama (Muklis, 2012).

<sup>79</sup> Pembelajaran tematik merupakan upaya untuk mengintegrasikan pengetahuan secara unik dan juga terpadu. <sup>6</sup> Pembelajaran terpadu di sekolah dasar membantu mengembangkan pengetahuan siswa, yang berarti siswa lebih terlibat dalam pembelajaran Slekar di jurnal (Nurul Ain dan juga Maris Kurniawati, 2013). Pembelajaran tematik merupakan pendekatan pembelajaran yang holistik. Unified learning memiliki dua

tujuan: pembelajaran bermakna yang memaksimalkan kemampuan kognitif otak kiri yang diperoleh melalui pengembangan keterampilan akademik dan juga teknis, dan juga pembelajaran bermakna memanfaatkan otak kanan melalui pengembangan keterampilan dan juga kemampuan sosial.

Dari penjelasan <sup>28</sup> para ahli tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang akan <sup>2</sup> lebih melibatkan siswa dalam proses pembelajaran dan juga menjadikan pembelajaran bermakna.

## 2. Tujuan pembelajaran tematik

Menurut <sup>1</sup> (Trianto, 2011), pembelajaran tematik memiliki implikasi penting dalam kegiatan mengajar. Tujuan pembelajaran tematik yang pada dasarnya rasional, antara lain:

- a. Dunia pelajar adalah dunia nyata
- b. Proses pemahaman siswa terhadap acara lebih terorganisir
- c. Belajar akan lebih bermakna
- d. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan keterampilannya
- e. Memperkuat keterampilan yang diperoleh.

Menurut jurnal “Kementerian Agama” (Muklis, 2012), telah dikembangkan pelatihan tematik. <sup>14</sup>lain untuk mencapai tujuan pembelajaran, siswa diharapkan:

- a. Meningkatkan pemahaman tentang ide-ide yang dipelajari dengan cara yang lebih bermakna.
- b. Mengembangkan keterampilan dalam menemukan, mengolah dan juga memanfaatkan informasi.
- c. Mengembangkan sikap positif, kebiasaan baik dan juga nilai-nilai luhur dalam kehidupan.
- d. Mengembangkan keterampilan sosial seperti kerjasama, toleransi, komunikasi dan juga menghargai pendapat orang lain.
- e. Meningkatkan minat belajar.
- f. Memilih kegiatan yang sesuai dengan minat dan juga kebutuhannya.

Dari beberapa penjelasan ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa tujuan pembelajaran tematik merupakan faktor fundamental yang meliputi: 1) dunia siswa adalah dunia nyata, 2) pemahaman siswa terhadap peristiwa lebih terorganisir 3) kapasitas pembelajaran akan lebih bermakna. 5) Memperkuat kapasitas yang diperoleh.

### 3. Manfaat Pembelajaran Tematik

Menurut Urban Education Office Journal (Muklis, 2012), siswa dan juga guru mendapatkan banyak manfaat dari penerapan pendidikan tematik. Manfaat ini meliputi:

- a. Pembelajaran mampu meningkatkan pemahaman konseptual siswa tentang realitas sesuai dengan tingkat perkembangan intelektualnya.
- b. Pembelajaran tematik memungkinkan siswa untuk dapat mengeksplor pengetahuan melalui berbagai kegiatan pembelajaran.

- c. Pendidikan tematik mampu meningkatkan keeratn hubungan antar siswa.
- d. Pendidikan tematik membantu guru untuk meningkatkan profesionalismenya.
- e. Menyenangkan karena dimulai dari minat dan juga kebutuhan anak.
- f. Hasil belajar akan langgeng karena mudah diingat dan juga bermakna.
- g. Mengembangkan kemampuan berpikir anak sesuai dengan tantangan yang dihadapinya.
- h. Mengembangkan keterampilan sosial, toleransi, keramahan dan juga kepekaan terhadap ide-ide orang lain di tempat kerja.

22

Pelaksanaan pembelajaran tematik ini akan mempunyai beberapa manfaat yaitu:

- a. Menggabungkan beberapa keterampilan dasar dan juga indikator, serta isi kursus, akan menghemat biaya, karena unsur-unsur yang tumpang tindih dapat dikurangi atau bahkan dihilangkan.
- b. Siswa mampu melihat hubungan yang bermakna karena materi pembelajaran berfungsi sebagai cara atau alat daripada tujuan akhir.
- c. Pembelajaran menjadi lengkap sehingga siswa memahami proses dan juga materi yang tidak dibagikan dan
- d. Dengan pengintegrasian mata pelajaran maka penguasaan ide akan meningkat dan juga meningkat (Salimuddin, 2011).



Menurut Sukayati, penggunaan pendidikan tematik memiliki beberapa keunggulan, seperti:

- a. Ada hubungan konseptual antara banyak <sup>4</sup> mata pelajaran dari setiap mata pelajaran dan juga apa yang <sup>62</sup> dipelajari siswa.
  - b. Pembelajaran mata pelajaran memungkinkan siswa untuk memanfaatkan keterampilan yang dikembangkan melalui penelitian interdisipliner dalam suatu mata pelajaran.
  - c. Pembelajaran tematik mengajarkan siswa untuk membangun hubungan yang lebih besar antara subjek dan juga di dalamnya, memungkinkan <sup>73</sup> siswa untuk memproses informasi yang relevan dengan pemikiran mereka dan juga mengembangkan jaringan ide.
  - d. Pendidikan tematik membantu siswa <sup>18</sup> memecahkan masalah dan juga dapat berpikir kritis untuk pengembangan melalui keterampilan dalam situasi nyata.
  - e. Daya ingat (pelestarian) materi yang dipelajari siswa dapat ditingkatkan dengan memberikan mata pelajaran dalam situasi dan juga situasi yang berbeda.
  - f. Dalam pembelajaran tematik transfer pembelajaran dapat dengan mudah terjadi apabila situasi pembelajaran mendekati situasi kehidupan nyata.
- <sup>45</sup>ri beberapa penjelasan para ahli diatas peneliti menyimpulkan manfaat pembelajaran tematik yaitu <sup>56</sup> pembelajaran tematik manpu meningkatkan keeratan hubungan antar peserta didik, pembelajaran

tematik membantu guru dalam meningkatkan profesionalismenya. Pembelajaran tematik memanfaatkan prinsip belajarsambil <sup>82</sup> bermain dan juga menyenangkan.

#### 4. Karakteristik pembelajaran tematik

Menurut Depdiknas dalam jurnal Muklis (2012:68) Sebagai <sup>39</sup> model proses, pembelajaran tematik memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Pembelajaran tematik yang berpusat pada siswa merupakan pembelajaran yang berpusat pada siswa, hal ini sejalan dengan pendekatan pembelajaran modern yang lebih menempatkan siswa sebagai subjek pembelajaran <sup>8</sup> sedangkan guru lebih berperan sebagai fasilitator, yaitu memberikan fasilitas kepada siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran.
- b. Memberikan pengalaman langsung Pembelajaran tematik dapat memberikan pengalaman langsung kepada siswa (direct experience). Dengan pengalaman langsung ini, siswa dihadapkan pada sesuatu yang nyata (konkret) sebagai dasar untuk memahami hal-hal yang lebih abstrak.
- c. Pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas Dalam pembelajaran tematik pemisahan antara mata pelajaran tidak begitu jelas. Fokus pembelajaran adalah membahas topik-topik yang paling erat kaitannya dengan kehidupan siswa.
- d. Penyajian konsep dari mata pelajaran yang berbeda Pembelajaran tematik menyajikan konsep dari mata pelajaran yang berbeda dalam

suatu proses pembelajaran. Dengan demikian, siswa mampu memahami konsep-konsep tersebut secara utuh. Hal ini diperlukan untuk membantu siswa memecahkan masalah yang mereka hadapi dalam kehidupan sehari-hari.

- e. Sifatnya fleksibel Pembelajaran tematik bersifat fleksibel dimana guru dapat menghubungkan bahan ajar dari satu mata pelajaran dengan mata pelajaran lainnya, bahkan mengaitkannya dengan kehidupan siswa dan juga kondisi lingkungan sekolah dan juga siswa.
- f. Hasil belajar sesuai dengan minat dan juga kebutuhan siswa - Siswa memiliki kesempatan untuk memaksimalkan potensinya sesuai dengan minat dan juga kebutuhannya.

<sup>9</sup> Adapun karakteristik dari pembelajaran tematik menurut Abdul Majib dalam (Solekhah, 2015) dalam Pembelajaran Tematik Terpadu oleh, sebagai berikut :

- a. Holistik, suatu fenomena atau peristiwa yang menjadi fokus perhatian dalam pembelajaran tematik diamati dan juga dipelajari dari beberapa bidang sekaligus bukan dari perspektif yang terfragmentasi.
- b. Signifikan, kajian fenomena dari berbagai aspek
- c. memungkinkan terbentuknya semacam jaringan menarik yang dimiliki siswa yang pada gilirannya akan berdampak pada signifikansi materi yang dipelajari.
- d. Pembelajaran tematik autentik memungkinkan siswa untuk langsung memahami konsep dan juga prinsip yang ingin dipelajarinya.

e. Pembelajaran aktif dan juga tematik dikembangkan dari pendekatan research discovery dimana siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran mulai dari perencanaan, pelaksanaan hingga proses penilaian.

Kemendikbud dalam (Particia, 2014) menjelaskan karakteristik pembelajaran tematik di sekolah dasar, yaitu sebagai berikut:

- a. Pembelajaran tematik berpusat pada siswa, hal ini sejalan dengan pendekatan pembelajaran modern yang lebih menempatkan siswa sebagai subjek pembelajaran, sedangkan guru berperan sebagai fasilitator.
- b. Memberikan pengalaman langsung. Dengan pengalaman langsung, siswa dihadapkan pada sesuatu yang nyata sebagai dasar untuk memahami hal-hal yang lebih abstrak.
- c. Pemisahan mata pelajaran tidak terlalu jelas. Pendekatan pembelajaran lebih terfokus pada pembahasan topik-topik yang lebih berkaitan dengan kehidupan siswa.
- d. Presentasi konsep dari berbagai mata pelajaran. Pembelajaran ini menghadirkan konsep-konsep dari berbagai mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran. Dengan demikian, siswa mampu memahami konsep-konsep tersebut secara utuh.
- e. Fleksibel. Pembelajaran tematik bersifat fleksibel (fleksibel) dimana guru mengaitkan bahan ajar suatu mata pelajaran dengan mata

pelajaran lain, bahkan mengaitkannya dengan kehidupan dan juga kondisi lingkungan siswa.

- f. Memanfaatkan prinsip belajar sambil bermain. Pembelajaran tematik mengadopsi prinsip pembelajaran pakem yaitu pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan juga menyenangkan.

Dari berbagai penjelasan tersebut <sup>28</sup>peneliti menyimpulkan, pembelajaran tematik merupakan pembelajaran terpadu yang akan <sup>4</sup>melibatkan lebih banyak siswa dalam proses pembelajaran dan juga akan menjadikan pembelajaran tersebut menjadi pembelajaran yang bermakna.

<sup>1</sup>Tujuan pembelajaran tematik yang menjadi motif dasar antara lain: 1) Dunia siswa adalah dunia nyata, 2) Proses siswa memahami suatu peristiwa lebih terorganisir 3) Pembelajaran akan lebih bermakna 4) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan peristiwanya. kemampuan sendiri 5) Meningkatkan kemampuan yang diperoleh Pembelajaran tematik memiliki ciri-ciri memusatkan perhatian pada siswa, menyumbangkan pengalaman langsung, memanfaatkan prinsip belajar bermain dan juga bersenang-senang.

#### 2.2.5 Materi Tema 6 Sub Tema 1 Pembelajaran 1

<sup>25</sup>Bahasa Indonesia : 3.8 merinci ungkapan penyampaian terimah kasih, permintaan maaf, tolong dan juga pemberian pujian, ajakan, pemberitahuan, perintah, dan juga petunjuk kepada orang dengan memanfaatkan bahasa yang santun secara lisan dan juga tulisan yang dapat dibantu dengan kosa kata bahasa daerah.

**Terimah kasih :** <sup>7</sup> mempraktikan ungkapan penyampaian terimah kasih, permintaan maaf, tolong, dan juga pemberian pujian, ajakan, pemberitahuan, perintah, dan petunjuk kepada orang lain dengan memanfaatkan bahasa yang santun secara lisan dan juga tulisan yang dapat dibantu dengan kosa kata bahasa daerah.

**PPKN :** **1.2** Menunjukkan sikap patuh aturan agama yang dianut dalam kehidupan sehari-hari di rumah

**2.2** Menjelaskan aturan yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari di rumah

**3.2** Mengidentifikasi aturan yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari rumah

**4.2** Menceritakan kegiatan sesuai dengan aturan yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari di rumah

**SBdP :** **3.2** Mengenal elemen musik melalui lagu

**4.2** Menirukan elemen musik melalui lagu

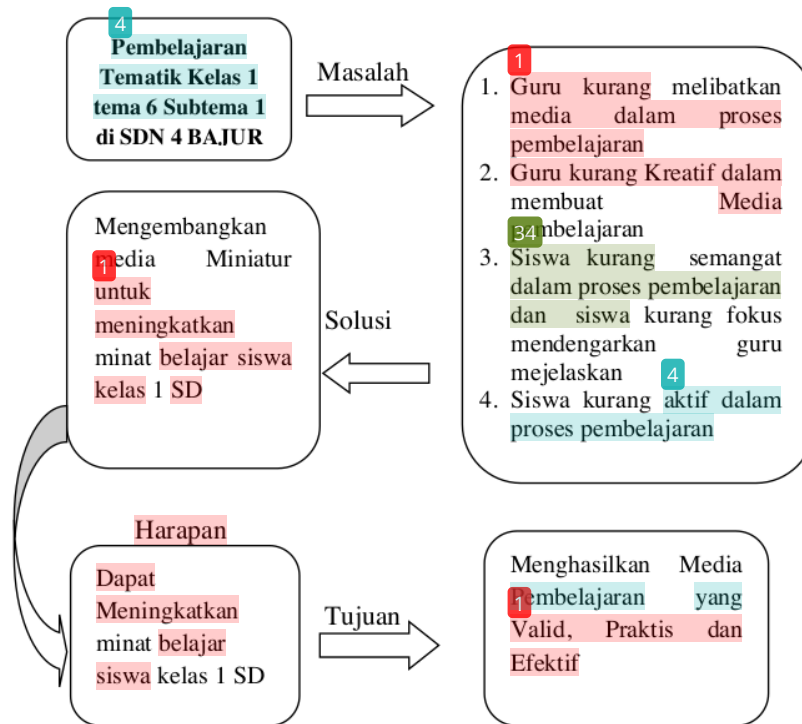
20

### **2.3 Kerangka Berpikir**

Dalam proses belajar dan juga mengajar di SDN 4 BAJUR Mataram ditemukan beberapa permasalahan yang menyebabkan pembelajaran belum efektif. Adapun permasalahannya yaitu: kurang melibatkan media <sup>1</sup> dalam proses pembelajaran, kurang kreatif dalam membuat media pembelajaran, siswa kurang semangat dan juga focus mendengarkan guru menjelaskan dan juga siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran. Adapun solusinya yang ditawarkan peneliti yaitu: <sup>4</sup> mengembangkan media miniature yang dapat

meningkatkan minat belajar siswa kelas 1 SD, dan juga dengan tujuan mengembangkan media miniature yang valid, praktis, dan juga efektif.

Perhatikan kerangka berpikir berikut :



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

## **BAB III**

### **METODE PENGEMBANGAN**

#### **3.1 Model Pengembangan**

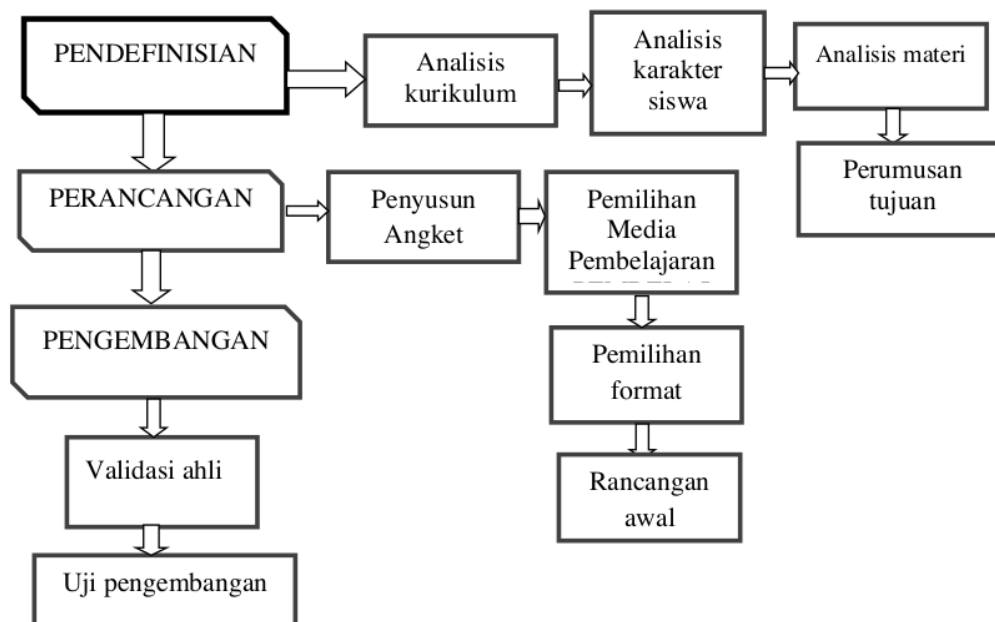
Pengembangan media pembelajaran berupa minat belajar memanfaatkan metode penelitian dan juga pengembangan. Menurut Sugiyono (2013:297), penelitian dan juga pengembangan adalah suatu metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk tertentu dan juga menguji keefektifan produk tersebut.

Model pengembangan ini adalah model pengembangan 4-D. Model pengembangan ini dimodifikasi dari model pengembangan perangkat yang dikembangkan oleh Thiagarajan, Semmel, & Semmel (1974:5). Secara keseluruhan, model ini memiliki empat tahap pengembangan, yaitu: pendefinisian, perancangan, pengembangan dan juga penyebaran.

#### **3.2 Prosedur Pengembangan**

Prosedur pengembangan pada penelitian ini diadaptasi dari model pengembangan four-D menurut Thiagarajan, Samemel dan juga Sammel (dalam tabani, 2015: 233-235) langkah-langkah yang ditempuh dalam prosedur pengembangan dengan model four-d dapat dilihat pada gambar 3.1





Gambar 3.1 Prosedur Penelitian

### 3 1. Tahap pendefinisian (define)

Kegiatan pada tahap ini dilakukan untuk menentukan dan juga mendefinisikan syarat-syarat pengembangan. Pada tahap ini peneliti menganalisis 4 kegiatan yang dilakukan yaitu:

#### a. Analisis kurikulum

Pada tahap awal, peneliti perlu menganalisis kurikulum yang ada. Ada keterampilan yang harus dicapai dalam kurikulum. Analisis kurikulum berguna dalam menentukan kompetensi media pembelajaran yang akan dikembangkan.

#### b. Analisis karakter siswa

Seperti halnya seorang guru mengajar, guru harus menganalisis karakter siswa yang akan memanfaatkan sarana pembelajaran. Hal ini

penting karena semua proses pembelajaran harus disesuaikan dengan karakter siswa, meliputi: kemampuan akademik, karakter individu, visual, kemampuan bekerja dalam kelompok, minat belajar, latar belakang ekonomi dan juga pengalaman sosial dan juga pendidikan pembelajaran sebelumnya.

<sup>42</sup>  
c. Analisis materi

Analisis materi dilakukan dengan cara mengidentifikasi materi utama yang perlu diajarkan, mengumpulkan dan juga memilih materi yang relevan, dan juga menyusun kembali secara sistematis. Materi yang dimanfaatkan pada peneliti ini adalah materi tema 6 lingkungan bersih, sehat dan juga asri pada siswa kelas 1.

<sup>3</sup>  
d. Merumuskan tujuan

Sebelum menulis media, tujuan pembelajaran dan juga kompetensi yang hendak diajarkan perlu dirumuskan terlebih dahulu. Hal ini berguna untuk membatasi penelitian supaya tidak menyimpang.

2. Tahap perancangan (design)

<sup>9</sup>  
Thiangajaran membagi tahap design dalam empat kegiatan, yaitu:

a. Menyusun tes kriteria, sebagai tindakan pertama untuk mengetahui kemampuan awal siswa dan juga sebagai alat evaluasi setelah implemetasi kegiatan.

b. Memilih media pembelajaran yang sesuai dengan materi dan juga karakter siswa

c. Pemilihan bentuk penyajian pembelajaran disesuaikan dengan media pembelajaran yang digunakan.

d. Mensimulasikan penyajian materi dengan media dan juga langkah-langkah pembelajaran yang telah dirancang.

Pada saat persiapan, para peneliti telah mengembangkan bahan asli atau desain desain. Desain objek atau publikasi dapat divalidasi sebelum melanjutkan untuk menghasilkan objek lain. Pembuktian validitas desain dilakukan oleh guru dan juga pendidik dengan sertifikasi profesi.

### 65 3. Tahap pengembangan (develop)

Thiangajaran membagi tahap pengembangan menjadi dua kegiatan: penilaian harapan dan pengujian pengembangan. Evaluasi awal adalah teknik untuk memverifikasi atau mengevaluasi kelayakan suatu desain produk. Pengujian pengembangan adalah kegiatan pengujian desain produk untuk subjek target yang sebenarnya. Dalam percobaan ini, umpan balik pengguna target, umpan balik, atau umpan balik dicari, dan hasil percobaan digunakan untuk meningkatkan produk. Setelah memperbaiki produk, coba lagi untuk hasil yang valid. 44 Dalam rangka pengembangan media pembelajaran, kegiatan pengembangan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

a. Validasi media oleh para ahli/ pakar. Hal-hal yang divalidasi meliputi penggunaan media pembelajaran dari aspek 58 pembelajaran dan juga komunikasi visual.

- b. Revisi media pembelajaran berdasar pada komentar atau saran dari ahli/pakar.
- c. Uji coba terbatas untuk mengetahui kepraktisan dari media yang telah dikembangkan
- d. Revisi media pembelajaran berdasar pada hasil uji coba.

### 3.3 Uji Coba Produk

Produk yang akan divalidasi dan juga diuji cobakan dalam media pembelajaran miniature pada materi tema 6 sub tema 1 pembelajaran 1 lingkungan bersih, sehat dan juga asri untuk kelas I. Uji coba dilakukan untuk mendapatkan data yang dimanfaatkan sebagai dasar untuk melakukan perbaikan dalam rangka mencapai tingkat kevalidan, kepraktisan dan juga keefektifan.

1. Pengujian kevalidan media dilakukan untuk mengetahui kelayakan dari pengembangan media yang dilihat dari beberapa aspek.
2. Pengujian kepraktisan dilakukan untuk mengetahui tingkat praktisan atau kemudahan penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan.
3. Pengujian keefektifan untuk menganalisis minat belajar siswa dalam memanfaatkan media yang sudah dikembangkan

#### 3.3.1 Desain Uji Coba

Desain uji coba produk dalam penelitian ini dilakukan dengan beberapa tahap. Kegiatan dilaksanakan dari observasi lapangan, membuat media miniature pembelajaran dan juga menguji kelayakan produk dengan cara menyerahkan produk pengembangan beserta sejumlah angket penilaian

kepada validator untuk menilai layak atau tidak produk pengembangan serta memberikan kritik dan juga saran perbaikan.

Media Pembelajaran miniature

Validasi media :

1 Dosen Sebagai <sup>18</sup> Validator ahli media

Validasi ahli materi :

1 guru ahli materi dan juga ahli media

Uji kepraktisan

Pada 5 Orang Siswa Sekolah Dasar Kelas A

Uji Coba Lapangan : Pada kelas B

Serta Revisi dan juga Penyempurnaan Produk

### <sup>3</sup> 3.3.2 Subjek Uji Coba

Subjek uji coba dalam penelitian ini terbagi atas uji coba terbatas dan juga uji coba lapangan yang ditunjukkan kepada siswa kelas 1 SDN 4 bajur, dengan jumlah satu kelas rata-rata 20 siswa. Media pembelajaran diuji cobakan kepada subjek uji coba, uji coba produk dilakukan pada siswa kelas 1 A dan juga 1 B di SDN 4 bajur mataram. <sup>6</sup> Uji coba terbatas dilakukan pada <sup>2</sup> 5 siswa kelas 1 A sedangkan uji coba lapangan di lakukan di kelas B secara keseluruhan di SDN 4 Bajur Mataram.

### 3.4 Jenis Data

<sup>19</sup> Data merupakan fakta atau informasi atau keterangan yang dijadikan sebagai sumber atau bahan menemukan kesimpulan dan juga untuk membuat keputusan. Dalam penelitian ini, terdapat dua bentuk data yang diperoleh:

### 3.4.1 Data Kualitatif

<sup>19</sup> Data merupakan fakta atau informasi atau keterangan yang dijadikan sebagai sumber atau bahan menemukan kesimpulan dan juga untuk membuat keputusan. Dalam penelitian ini, terdapat dua bentuk data yang diperoleh: Kualitatif adalah <sup>1</sup> data yang berupa tanggapan dan juga saran dari dosen pembimbing, dosen ahli dan juga guru SD kelas 1. Data kualitatif ini diperoleh pada proses validasi produk yang dimanfaatkan sebagai revisi produk yang dikembangkan.

### 3.4.2 Data Kuantitatif

Data kuantitatif adalah data berupa skor penilaian produk yang dikembangkan oleh validator, skor lembar penilaian guru, dan juga angket <sup>17</sup> minat belajar siswa. Data kuantitatif ini akan digunakan untuk mengetahui kualitas produk yang dikembangkan.

## 3.5 Tehnik Pengumpulan Data <sup>7</sup>

Tujuan utama dari penelitian adalah untuk mendapatkan data. Oleh karena itu, metode pengumpulan data sangat penting untuk penelitian. Metode <sup>1</sup> pengumpulan data adalah cara-cara dimana peneliti memperoleh data-data dalam kaitannya dengan pengumpulan data (Suharsimi Arikunto, 2005: 100).

### 3.5.1 Lembar Observasi

Monitoring atau pemantauan, juga disebut observasi adalah metode pengumpulan data dengan melihat orang dan objek lain. <sup>1</sup> (Sugiyono, 2019:203) menyatakan bahwa metode pengumpulan data ini digunakan jika

penelitian berkaitan dengan perilaku manusia, pola aktivitas, peristiwa lingkungan dan jika respondennya tidak terlalu besar. Temuan dalam penelitian ini dilakukan oleh guru kelas 1 untuk menilai proses pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti yang nantinya akan diberikan umpan balik emosional dan kritik sebagai kurva pembelajaran. Observasi guru juga diperlukan untuk memvalidasi data penelitian jika diperlukan.

### 2 3.5.2 Angket

Kuesioner digunakan untuk mengumpulkan data akurat tentang bagian studi yang diterbitkan yang dibuat oleh peneliti, akurasi yang digunakan untuk merancang atau merencanakan kurikulum studi, dan keakuratan bahan studi jika sesuai untuk kualifikasi utama. Pertanyaan yang diajukan peneliti dimaksudkan untuk memperoleh jawaban dari ahli, ahli media, pendidik dan jawaban siswa atas kelayakan dan minat media yang dihasilkan peneliti, guna mengetahui apa yang ada di dalam media tersebut diperoleh dari produk pengembangan material lainnya..

### 37 3.6 Instrumen Pengumpulan Data

1 Alat pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini dan alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini dapat dibagi menjadi tiga kategori yang digunakan untuk memenuhi persyaratan, kegiatan, dan efektivitas, seperti:

### 3.6.1 Kisi-kisi Lembar Observasi Guru

Tabel 3.1 Kisi-kisi lembar observasi guru

No	Kriteria yang dinilai	Indikator	Nomor Instrumen	Jumlah Instrumen
1	Aspek Management	Mampu menciptakan suasana kondusif	1	7
2		Mampu mengolah kelas	2	
3		Mampu menciptakan komunikasi yang baik	3	
4		Pembelajaran secara runtut	7	
5		Kemampuan menanggapi pertanyaan	9	
6		Melatih siswa berbicara	8	
7		Peningkatan gairah belajar	6	
	Aspek Materi	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	4	3
		Menguasai materi yang di ajarkan	5	
		Kemampuan menyesuaikan waktu	10	
<b>Jumlah</b>				10

### 3.6.2 Lembar angket validasi Ahli materi

#### 1. Lembar Angket validasi ahli materi

Validasi materi diberikan pada satu dosen atau guru ahli materi. Hasil lembar validasi oleh dosen atau guru ahli materi dimanfaatkan untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran yang dikembangkan atau dirancang dalam mencapai kompetensi dasar dan juga indikator yang ditetapkan. Hal-hal yang divalidasi oleh ahli materi antara lain: kesesuaian indikator dengan kompetensi inti (KI) dan juga kompetensi dasar (KD), kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran.



Tabel 3.2 Lembar angket validasi ahli materi

No	Kriteria yang dinilai	Indikator	Nomor Instrumen	Jumlah Instrumen
1	Aspek Materi	Kesesuaian materi dengan KI pada K13	1	9
2		Kesesuaian materi dengan KD pada K13	2	
3		Kesesuaian materi dengan Indikator pada K13	3	
4		Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	4	
5		Kesesuaian media dengan materi	5	
6		Kemudahan dalam memahami materi	6	
7		Adanya peningkatan minat belajar pada materi tema 6	8	
8		Mencakup keseluruhan materi	9	
9		Kelayakan materi sebagai media pembelajaran	10	
10	Aspek Bahasa	Penggunaan bahasa yang komunikatif, jelas, serta mudah dipahami	7	1
<b>Jumlah</b>				<b>10</b>

## 2. Lembar Angket validasi ahli media

Hal-hal yang divalidasi oleh ahli media pembelajaran antara lain: kesesuaian dan juga kebenaran materi/konsep, adanya kegiatan siswa untuk melakukan pemecahan masalah. Adapun kisi-kisi lembar validasi media pembelajaran sebagai berikut:

Tabel 3.3 Lembar angket validasi media

No	Kriteria yang dinilai	Indikator	Nomor Instrumen	Jumlah Instrumen
1	Penyajian Media	Kemenarikan media	1	7
2		Media tidak rusak	2	
3		Kesesuaian media dengan materi	3	
4		Penggunaan bahasa mudah di pahami	4	
5		Kemudahan mengoperasikan media	5	
6		Media dapat menarik rasa ingin tahu	6	
7		Media dapat meningkatkan minat belajar	7	
8	Model	Model media dapat dilihat secara jelas	8,9	2
9	Tampilan	Media mudah digunakan	10	1
<b>Jumlah</b>				<b>10</b>

### 3.6.3 Lembar Angket Respon Siswa

#### 1. Lembar angket respon siswa terhadap media

Tabel 3.4 Lembar angket respon siswa

No	Kriteria yang dinilai	Indikator	Nomor Instrumen	Jumlah Instrumen
1	Penyajian media	Media dapat meningkatkan minat belajar siswa	1	3
2		Media dapat meningkatkan pengetahuan	2	
3		Tampilan media miniature harus jelas	3	
4	Aspek bahasa	Mudah memahami bahasa	4	1
5	Aspek Materi	Mudah memahami materi	5,6	2
6	Aspek Sikap	Antusiasme bergairah dalam belajar miniature	7	4
7		Tidak membosankan ketika digunakan	8	
8		Tidak mengandung unsur negative	9	
9		Dapat dimanfaatkan diluar jam pelajaran	10	
<b>Jumlah</b>				<b>10</b>

#### 2. Lembar angket minat belajar siswa

Tabel 3.5 lembar kisi-kisi minat belajar siswa

Aspek	Indikator	Jumlah
1 Attention (perhatian/)	Saya belajar tema 6 subtema 1 pembelajaran 1 atas keinginan sendiri	3
	Saya selalu mendengarkan ketika guru menjelaskan materi tentang tema 6 subtema 1 pembelajaran 1 dan juga saya pun sangat senang dengan materinya	
	Saya pun sangat senang terhadap pembelajaran tema 6 subtema 1 pembelajaran 1	
2 Relevance (keterkaitan)	Saya semangat belajar tema 6 subtema 1 pembelajaran 1	5
	Saya yakin pembelajaran ini sangat bermanfaat untuk masa depan saya	
	Saya mempelajari lagi materi tema 6 subtema 1 pembelajaran 1 yang telah dijelaskan guru disekolah agar saya lebih memahami materi tersebut	
	Saya menjadi lebih semangat dalam belajar tema 6 subtema 1 pembelajaran 1 saat guru menjelaskan materinya Saya juga lebih memahami dan juga fokus ketika berjalannya suatu pembelajaran	
3 Confidence (percaya diri)	Saya yakin dapat menguasai pelajaran tema 6 subtema 1 pembelajaran 1	5
	Saya juga ada kemauan dalam belajar	
	Saya rajin belajar karena ingin mendapatkan hasil belajar yang memuaskan	
	Saya belajar untuk selalu aktif dalam mempelajari materi tema 6 subtema 1 pembelajaran 1 Saya juga berkemauan belajar dan juga aktif untuk mempelajari tema 6 subtema 1 pembelajaran 1	
4 Satisfaction (kepuasan)	Saya mempelajari tema 6 subtema 1 pembelajaran 1 tanpa target apapun, dan juga saya belajar memahami dalam upaya suatu pembelajaran	2
	Saya juga berupaya untuk belajar dalam kepuasan memahami suatu pembelajaran	

### 1 3.7 Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dari penelitian ini dianalisis kemudian dimanfaatkan untuk merevisi media pembelajaran yang dikembangkan sehingga diperoleh media pembelajaran miniature yang layak sesuai dengan kriteria yang ditentukan yaitu valid, praktis dan juga efektif

#### 1. Analisis Kevalidan media

Rochmad (2012: 69) kevalidan suatu perangkat pembelajaran dapat merujuk pada dua hal, yaitu apakah perangkat pembelajaran yang dikembangkan sesuai teoritiknya serta terdapat konsistensi internal pada setiap komponennya. Validitas perangkat pembelajaran dikatakan valid apabila perangkat pembelajaran dinyatakan layak dimanfaatkan dengan revisi atau tanpa revisi oleh validator. Suatu perangkat pembelajaran dikatakan valid apabila skornya lebih dari 75, minimal 76.

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

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

1 Keterangan: NV = Nilai uji validitas produk

Sedangkan rumus untuk mencari rata-rata dari hasil validasi yang dinilai oleh validator adalah sebagai berikut:

$$\bar{X} = \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Banyak data}}$$

1 Keterangan X= Nilai rata-rata

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

Tabel 3.8 Kategori Kevalidan dan juga Produk

interval skor	Kriteria kevalidan	Keterangan
$0 < NV \leq 55$	Tidak Valid	Tidak sesuai
$55 < NV \leq 75$	Cukup valid	Kurang sesuai
$75 < NV \leq 85$	Valid	Cukup sesuai
$85 < NV \leq 100$	Sangat Valid	Sesuai

Purwanto (dalam Septiyanti, 2017).

## 2. Analisis Kepraktisan media

Rochmad (2012:70) mengemukakan bahwa suatu perangkat pembelajaran dikatakan praktis jika praktisi atau ahli menyatakan bahwa perangkat pembelajaran yang dikembangkan dapat diterapkan dilapangan. Suatu perangkat pembelajaran dikatakan praktis apabila skornya adalah lebih dari 60 minimal 61. Data tentang respon siswa diperoleh dari angket siswa terhadap media pembelajaran miniature yang dianalisis. Presentase respon siswa dihitung dengan memanfaatkan rumus:

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

<sup>1</sup> Keterangan : P = respon peserta didik

Sedangkan rumus untuk mencari rata-rata dari hasil respon siswa adalah sebagai berikut:

$$X = \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Banyak data}}$$

<sup>1</sup> Keterangan X= Nilai rata-rata

Tabel 3.9 Kriteria Angket Repon Siswa

interval skor	Kriteria kepraktisan
$0 < P \leq 20$	Tidak Praktis
$20 < P \leq 40$	Kurang Praktis
$40 < P \leq 60$	Cukup Praktis
$60 < P \leq 80$	Praktis
$80 < P \leq 100$	Sangat Praktis

Ridwan (dalam Septiyanti, 2017)

### 3. Analisis keefektifan media

Peneliti melakukan analisis data uji coba produk lapangan dengan memanfaatkan desain *One-Group Pretest-Posttest Design (after-before)*. Untuk menganalisis data perbandingan minat belajar siswa dapat diketahui dengan sebelum dan juga sesudah di beri perlakuan (Sugiyono, 2019:114).

Uji keefektifan data lapangan dapat dianalisis melalui tes minat belajar siswa kelas I SDN 4 Bujur dengan memberikan pre-test dan juga post-test. Rumus yang dimanfaatkan untuk menghitung nilai minat belajar siswa tersebut adalah:

$$\text{Skor perolehan siswa\%} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimum}} \times 100\%$$

Menghitung:

Ketuntasan minat belajar siswa secara keseluruhan dengan rumus

$$\text{Presentasi ketuntasan} = \frac{\sum \text{siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{siswa}} \times 100\%$$

Untuk mengetahui kategori ketuntasan belajar siswa dapat dilihat dalam tabel 3.10

Tabel 3.10 Kriteria ketuntasan klasikal

Presentase (%)	Kategori
0 % - 75 %	Tidak tuntas
76 % - 100 %	Tuntas

(Sumber Aqib, 2011)

Untuk mengetahui peningkatan minat belajar siswa yang di hitung melalui pres test dan juga post test dapat dihitung dengan rumus *N-Gain*, Hake ( dalam Mastang 2017: 67)

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

Skor uji N-gain dapat dilihat dalam tabel:

Tabel 3.11 Nilai Gain

Nilai-gain	Kriteria
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 < g < 0,7$	Sedang
$g \leq 0,3$	Rendah

( Sumber Lestari, 2017: hlm 66)

Untuk menghitung tingkat perbandingan yaitu dengan memanfaatkan rumus tingkat kemaknaan 0,05% adalah.

## **BAB IV**

### **HASIL PENGEMBANGAN**

#### **4.1 Penyajian Data Uji Coba**

Penelitian pengembangan perangkat pembelajaran pengembangan media yang memanfaatkan model penelitian pengembangan (Research & Defelopment) yaitu Model 4D yang diadaptasi dari Thiagrajan Semel dan Semel. Model 4D ini ada 4 tahap yaitu : Define (pendefinisian), Design (perancangan), Defelopment (pengembangan), dan Dissminate (penyebaran). Dalam pengembangan media pembelajaran miniature penelitian ini tidak sampai pada tahap Dessiminate (penyebaran), karena peneliti hanya memanfaatkan satu sekolah saja sebagai objek penelitian . berikut adalah tahapan atau langkah penelitian 4D yang diadaptasi menjadi 3D dari Thiagrajan, Semel dan Semel, yaitu :

##### **4.1.1 Tahap Pendefinisian (*Define*)**

###### **1. Analisis awal-akhir**

Analisis awal- akhir pada penelitian pengembangan ini merupakan kegiatan observasi yang dilakukan di sekolah SDN 4 Bajur Mataram untuk mengetahui awal permasalahan pembelajaran Tema dalam mengembangkan media pembelajaran miniature

Berdasar pada Hasil observasi pada tanggal 17 sampai dengan 24 januari 2022 Didapatkan informasi bahwa guru hanya terpaku pada buku teks dan kurang melibatkan siswa untuk aktif dalam pembelajaran, guru juga lebih banyak memanfaatkan metode demonstrasi, ceramah, dan

kurang memanfaatkan media sehingga <sup>36</sup> menyebabkan siswa semakin bosan dan tidak fokus dalam pembelajaran. Dan juga disekolah SDN 4 Bajur mataram belum pernah memanfaatkan media pembelajaran miniatur.

## 2. Analisis karakter siswa

Analisis siswa merupakan kegiatan untuk mengidentifikasi karakter siswa kelas 1 B SDN 4 Bajur mataram untuk meningkatkan minat belajar siswa

## 3. Analisis materi

Analisis materi merupakan kegiatan dalam tahap menyusun materi secara sistematis. Adapun materi yang akan diajarkan peneliti adalah <sup>45</sup> materi tema 6 subtema 1 pembelajaran 1.

## 4. Spesifikasi pencapaian minat belajar

Spesifikasi pencapaian minat belajar yaitu untuk <sup>5</sup> meningkatkan minat belajar siswa pada materi tema 6 subtema 1 pembelajaran 1 di lingkungan rumahku.

### 4.1.2 Tahap Perancangan (*Design*)

#### 1. Rancangan awal

Kegiatan perancangan awal ini merupakan kegiatan perancangan media yang sudah ditentukan oleh peneliti. Perancangan media pembelajaran media ini sudah dirancang <sup>37</sup> uai dengan buku guru dan buku siswa, kejelasan dari media sesuai dengan kebutuhan siswa agar mengatasi masalah dalam pembelajaran juga akan diperhatikan agar



memudahkan siswa dalam memahami media tersebut. Setelah semuanya dirancang akan <sup>70</sup>divalidasi oleh beberapa guru dan dosen untuk mengetahui tingkat kevalidan media miniature yang dirancang tersebut.

## <sup>14</sup>2. Pemilihan media

Pemilihan media ini bertujuan untuk mencocokkan media sesuai dengan permasalahan dan kebutuhan siswa Di sekolah SDN 4 Bajur mataram dan juga sesuai dengan materi dalam media yang akan dirancang oleh peneliti. Yang dimana media yang akan di rancang dalam bentuk media pembelajaran miniature <sup>1</sup>materi yang dimanfaatkan dalam media ini yaitu materi kelas 1 tema 6, subtema 1 pembelajaran 1 lingkungan rumahku.

## 3. Pemilihan format

Pemilihan format ini bertujuan untuk merancang isi materi tema 6 subtema 1 pembelajaran 1. Yang dimana dalam perancangan materi yang dibuat dalam bentuk media pembelajaran miniature harus jelas sumbernya yaitu dari buku siswa dan <sup>61</sup>buku guru kelas 1 tema 6 lingkungan sehat,bersih, dan asri.

### 4.1.3 Tahap Pengembangan (*Devlopment*)

#### 1. Validasi ahli

<sup>3</sup>Media yang akan dikembangkan akan divalidasi oleh validasi ahli materi dan ahli media. Media yang dikembangkan berupa media pembelajaran miniature yang akan <sup>45</sup>divalidasi oleh 2 orang dosen dan 1 orang guru diantaranya :

Nursina Sari, M. Pd dan bapak Nanang Rahman, M.Pd selaku dosen PGSD, serta 1 orang guru sebagai validator ahli media dan ahli materi yaitu ibu guru (Dra tumala S.Pd selaku guru kelas 1 di SDN 4 BAJUR mataram).

## 4.2 Hasil Uji Coba Produk

### 4.2.1 Tahap Validasi

Validasi dilakukan untuk mengetahui kevalidan dari media pembelajaran miniature materi tema 6 subtema 1 pembelajaran 1 lingkungan rumahku yang diujicobakan pada kelas 1 SDN 4 Bajur mataram.

#### 1. Validasi ahli materi

Validator ahli materi dilakukan 2 orang validator ahli materi, adapun tujuan dari validasi materi ini yaitu untuk mendapatkan masukan atau saran mengenai materi yang digunakan, masukan tersebut kemudian analisis dijadikan sebagai bahan revisi dalam penelitian ini, validasi dilakukan pada tanggal 21 desember 2021 pada tahap validasi adalah bapak Nanang rahman M.Pd. adapun hasil penelitian dari validasi ahli materi sebagai berikut.

a. Validasi pertama dilakukan oleh bapak Nanang rahman M,Pd. Dengan memperoleh skor penilaian sebanyak 42 yang kemudian di hitung dengan memanfaatkan rumus sebagai berikut:

Jumlah skor yang diperoleh 42

jumlah skor maksimal 50

$$\frac{42}{50} = 0,84 \times 100\% = 84 \%$$

6

Jumlah skor yang diperoleh 21 kemudian dibagi jumlah skor maksimal semua soal 50 sehingga menghasilkan 0,84 kemudian dikalikan dengan 100% dan menghasilkan skor total 84%

- b. Validasi ahli materi kedua dilakukan oleh ibu Dra tumala S,Pd. Dengan memperoleh skor penilaian 47 yang kemudian di hitung memanfaatkan rumus sebagai berikut:

38

Jumlah skor yang diperoleh 47 %

Jumlah skor maksimal 50

$$\frac{47}{50} = 0,94 \times 100\% = 94 \%$$

10

Jumlah skor yang diperoleh 47 kemudian dibagi jumlah skor maksimal semua soal 50 sehingga menghasilkan 0,94 kemudian dikalikan dengan 100% dan menghasilkan skor total 94 %

Dari hasil validasi ahli materi tersebut kemudian dirangkum jadi satu untuk mencari nilai rata-rata dari kedua ahli materi yang kemudian di hitung dengan memanfaatkan rumus sebagai berikut:

6

6

$$P = \frac{S}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = persntasi

S= jumlah skor yang diperoleh

N = jumlah skor maksimal

Jumlah skor yang diperoleh 178 %

Jumlah validator 2

$$\frac{178}{2} = 89 \%$$

Jumlah skor yang diperoleh 178 kemudian dibagi jumlah ahli validator 2 sehingga menghasilkan skor total 89%

<sup>6</sup> Tabel 4.1 Hasil penilaian validator ahli materi

No	Nama validator	Nilai	Keterangan
1	Nanang Rahman M,Pd.	84%	Valid
2	Dra tumala S,Pd.	94%	Valid
<b>Jumlah</b>		178 %	Valid
<b>Skor rata-rata</b>		<b>89 %</b>	<b>Valid</b>

Hasil validasi ahli materi yang diperoleh dari bapak Nanang Rahman M,Pd. Dengan jumlah skor 42 diperoleh nilai 84% dengan kategori valid sedangkan dari ibu Dra tumala S,Pd. Dengan skor 47 diperoleh nilai 94% dengan nilai kategori valid. Dari hasil nilai tersebut diperoleh skor rata-rata 89% yang di kategorikan valid.

<sup>54</sup> Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan dapat dikatakan valid karena memenuhi skor nilai yang maksimal yang sudah diperoleh 89%

<sup>3</sup> Pada tahap validasi ahli materi ini memperoleh kritikan dan saran dari validator ahli materi bapak Nanang Rahman M,Pd. Bahwa yang harus diperbaiki adalah masukan tulisan pada media miniature sedangkan saran dari ibu Dra tumala S,Pd. Bahwa medianya harus ditambahkan dengan beberapa media lain seperti tumbuhan, hewan,dan manusia.

## <sup>6</sup> 2. Validasi ahli media

Pada validasi media dilakukan oleh 2 validator ahli media, adapun tujuan dari validasi media <sup>4</sup> ini untuk mendapatkan masukan dan saran mengenai media yang dikembangkan, masukan tersebut kemudian

dianalisis dan dijadikan sebagai bahan revisi dalam penelitian ini.

<sup>6</sup> Adapun hasil penilaian dari validasi ahli media sebagai berikut:

a. Validasi media pertama kali dilakukan oleh ibu Nursina Sari M,Pd.

Dengan memperoleh skor penilaian 35 yang kemudian dihitung dengan memanfaatkan rumus <sup>38</sup> sebagai berikut:

Jumlah skor yang diperoleh 35

Jumlah skor maksimal 45

$$\frac{35}{45} = 0,77 \times 100\% = 77\%$$

<sup>6</sup> Jumlah skor yang diperoleh 35 kemudian dibagi dengan jumlah maksimal semua soal 45 sehingga menghasilkan 0,77 kemudian dikalikan dengan 100% dan menghasilkan skor total 77%

b. Validasi media dilakukan oleh ibu Dra tumala S,Pd. Dengan memperoleh skor penilaian 41 yang kemudian memanfaatkan rumus <sup>38</sup> sebagai berikut:

Jumlah skor yang diperoleh 41

Jumlah skor maksimal 45

$$\frac{41}{45} = 0,9 \times 100\% = 90\%$$

<sup>6</sup> Jumlah skor yang diperoleh 41 kemudian dibagi dengan jumlah maksimal semua soal 45 sehingga menghasilkan 0,9 kemudian dikalikan dengan 100% dan menghasilkan skor total 90%

Dari hasil validasi ahli media tersebut kemudian dirangkum jadi satu untuk mencari nilai rata-rata dari kedua ahli media yang kemudian dihitung dengan memanfaatkan <sup>6</sup> rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{S}{N} \times 100\%$$

**Keterangan :**

**P** = persentase

**S** = jumlah skor yang diperoleh

**N** = jumlah skor maksimal

Jumlah skor yang diperoleh 167

Jumlah 2 validator

$$\frac{167}{2} = 83 \%$$

Jumlah skor yang diperoleh 167 kemudian dibagi jumlah ahli validator 2 sehingga menghasilkan skor total 83.%

6

Tabel 4.2 Hasil penilaian validator ahli media

No	Nama Validator	Nilai	Keterangan
1	Nursina Sari M,Pd.	77%	Valid
2	Dra Tumala S,Pd.	90%	Valid
<b>Jumlah</b>		167 %	
<b>Skor rata-rata</b>		<b>83 %</b>	<b>Valid</b>

Hasil validasi ahli media yang diperoleh dari ibu Nursina Sari M,Pd. Dengan jumlah skor 35 diperoleh nilai 77% dengan kategori valid sedangkan dari ibu Dra tumala S,Pd. Dengan skor 41 diperoleh nilai 90 dengan nilai kategori valid. Dari hasil nilai tersebut diperoleh skor rata-rata 83 yang di kategorikan valid. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan dapat dikatakan valid karena memenuhi skor nilai yang maksimal yang sudah diperoleh 83% Pada tahap validasi ahli media ini memperoleh kritikan dan saran dari validator ahli media ibu Nursina Sari M.Pd. Bahwa struktur rumah gunakan fitur/ornament layaknya rumah asli, seperti atap rumahnya diganti atap rumah pada

54

umumnya, pemilihan warna yang monoton dirubah, taman yang dibuat seperti rial aslinya. sedangkan saran dari ibu Dra tumala S,Pd. Bahwa media sudah bagus namun perlu menambahkan berupa pohon, hewan dan manusia yang terbuat dari plastik.

#### 4.2.2 Hasil Kevalidan

Tabel 4.3 Hasil validasi

No	Nama	Ahli	Nilai yang Diperoleh	Kategori
1	Nanang Rahman M,Pd.	Materi	84%	Valid
2	Dra Tumala S,Pd.	Materi	94%	Sangat Valid
3	Nursina Sari M,Pd.	Media	77%	Valid
4	Dra Tumala S,Pd.	Media	90%	Sangat Valid
Jumlah			345	
Skor rata-rata			86%	Sangat valid

Berdasar pada hasil dari validasi ahli materi dan validasi ahli media yang dilakukan oleh 2 orang dosen dan 1 orang guru SD. Maka diperoleh presentasi rata-rata hasil validasi media sebesar 86% , yang didapatkan dari jumlah skor seluruh validator kemudian dibagi 4 dengan hasil 86% dalam kategori sangat valid. Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran media miniature sangat valid untuk diterapkan karena memenuhi kreteria sangat valid dari ahli materi dan media.

#### 4.2.3 Analisis Kepraktisan Uji Terbatas

##### 1. Analisis kepraktisan media pembelajaran miniature

Angket respon siswa uji terbatas dilakukan kepada 5 siswa 1A pada tanggal 19 Januari 2022 di SDN 4 Bajur mataram. Dengan tujuan untuk mengetahui saran dan masukan . untuk angket dan skor respon siswa uji terbatas.

Berikut angket respon siswa uji coba terbatas:

Tabel 4.4 Respon siswa uji terbatas

No	Nama siswa	Respon siswa	
		Skor	Keterangan
1	FA	88%	Sangat praktis
2	FIK	86%	Sangat praktis
3	ZAF	86%	Sangat praktis
4	MN	91%	Sangat praktis
5	UL	93%	Sangat praktis
Jumlah skor rata-rata		88%	

Nilai dari penelitian siswa akan dicari rata-rata untuk mewakili respon dari seluruh respon siswa dengan rumus:

$$\text{Persentase kepraktisan} = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan : p = respon peserta didik

Rumus untuk mencari rata-rata dari hasil respon siswa

$$\begin{aligned} \bar{X} &= \frac{\text{jumlah skor}}{\text{banyak data}} \\ &= \frac{88 + 86 + 86 + 91 + 93}{5} \\ &= \frac{444}{5} = 88\% \end{aligned}$$

Hasil kepraktisan media pembelajaran miniature diperoleh dari data kelas 1 A sebagai uji terbatas, didapatkan data persentase 88% pada kategori sangat praktis. Sehingga media pembelajaran miniature dapat dikatakan praktis karena telah memenuhi kriteria kepraktisan dengan persentase 88% dalam kategori sangat praktis.

## 2. Angket respon siswa uji coba lapangan

Angket respon siswa uji lapangan dilakukan pada 20 siswa kelas 1 B SDN 4 Bajur mataram dengan tujuan untuk mengetahui saran dan masukan . untuk angket dan skor respon siswa uji lapangan. Berikut angket respon siswa dan skor uji lapangan:



Tabel 4.5 Respon siswa uji lapangan

No	Nama siswa	Respon siswa	
		Skor	Keterangan
1	AD	84	Sangat Praktis
2	AL	80	Sangat Praktis
3	ALVA	73	Praktis
4	AZ	75	Praktis
5	ZA	75	Praktis
6	DES	75	Praktis
7	DOL	75	Praktis
8	FA	75	Praktis
9	FIK	75	Praktis
10	GE	73	Praktis
11	KHA	73	Praktis
12	MOH	77	Praktis
13	MUH	77	Praktis
14	IB	77	Praktis
15	NAZ	80	Sangat Praktis
16	RAM	80	Sangat Praktis
17	FA	75	Praktis
18	BUL	75	Praktis
19	NAB	73	Praktis
20	NAW	77	Praktis
<b>Jumlah skor rata-rata</b>		<b>76</b>	<b>Sangat Praktis</b>

Nilai dari penelitian siswa akan dicari rata-rata untuk mewakili respon dari seluruh respon siswa dengan rumus:

$$\text{Persentase kepraktisan} = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan : p = respon peserta didik

Rumus untuk mencari rata-rata dari hasil respon siswa

$$\begin{aligned} \bar{X} &= \frac{\text{jumlah skor}}{\text{banyak data}} \\ &= \frac{1,524}{20} \\ &= 76 \end{aligned}$$

Hasil kepraktisan media pembelajaran miniature diperoleh dari data kelas 1 B sebagai uji terbatas, didapatkan data persentase 76 pada kategori sangat praktis. sehingga media pembelajaran miniature dapat dikatakan

praktis karena telah memenuhi kriteria kepraktisan dengan persentase 76 dalam kategori sangat praktis.

#### 4.2.4 Analisis Keefektifan

Analisis keefektifan dilihat berdasar pada ketuntasan dari belajar siswa untuk mengetahui tingkat minat belajar siswa dalam memanfaatkan media miniatur, media yang dikembangkan oleh peneliti dikatakan layak untuk dimanfaatkan jika tingkat minat belajar siswa diperoleh memuaskan, seperti yang tertera pada tabel hasil keefektifan uji coba lapangan dibawah ini :

Tabel 4.6 Hasil keefektifan uji coba lapangan

No	Nama siswa	Respon siswa	
		Skor	Keterangan
1	AD	97	Sangat efektif
2	AL	92	Sangat efektif
3	ALVA	65	Efektif
4	AZ	81	Sangat efektif
5	ZA	65	Efektif
6	DES	86	Sangat efektif
7	DOL	77	Efektif
8	FA	80	Sangat efektif
9	FIK	86	Sangat efektif
10	GE	86	Sangat efektif
11	KHA	81	Sangat efektif
12	MOH	97	Sangat efektif
13	MUH	92	Sangat efektif
14	IB	92	Sangat efektif
15	NAZ	77	Efektif
16	RAM	97	Sangat efektif
17	FA	92	Sangat efektif
18	BUL	81	Sangat efektif
19	NAB	80	Sangat efektif
20	NAW	92	Sangat efektif
<b>Jumlah</b>		<b>1,696</b>	
<b>Skor rata-rata</b>		<b>84</b>	<b>Sangat efektif</b>

Berdasar pada ketuntasan belajar siswa terhadap media pembelajaran dalam tingkat minat belajar maka diperoleh nilai rata-rata 84 dalam persentase :

<sup>1</sup> Menghitung ketuntasan minat belajar siswa secara keseluruhan

$$\text{dengan rumus persentase ketuntasan} = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

<sup>1</sup> Rumus untuk mencari rata-rata dari hasil angket respon siswa

$$X = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{banyak data}}$$

$$X = \frac{1,696}{20}$$

$$= 84 \text{ (sangat efektif)}$$

Dari hasil keefektifan media miniature yang diperoleh dari data kelas 1

B Sebagai uji lapangan didapatkan data persentase 84 pada kategori sangat

efektif <sup>1</sup> karena telah memenuhi kriteria keefektifan dengan persentase 84 dalam kategori sangat efektif.

#### 4.2.5 Analisis lembar observasi guru dalam proses keterlaksanaan pembelajaran

No	Kegiatan aspek yang dinilai	Jumlah aspek yang dinilai	Kriteria	
			Skor	Keterangan
	Pendahuluan	Guru mampu menciptakan suasana kondusif	5	Sangat terlaksana
		Guru mampu mengolah kelas	4	Terlaksana
		Guru mampu menciptakan komunikasi yang baik	5	Sangat terlaksana
		Guru pembelajaran secara runtut	4	Terlaksana
		Guru mampu memiliki kemampuan menanggapi pertanyaan	4	Terlaksana
		Guru melatih siswa berbicara	5	Sangat terlaksana
		Guru memberikan siswa dalam peningkatan gairah belajar	5	Sangat terlaksana
<sup>20</sup>	Kegiatan inti	Guru menyampaikan materi sesuai dengan tujuan pembelajaran	4	Terlaksana
		Guru harus menguasai materi yang diajarkan	4	Terlaksana
	Penutup	Kemampuan menyesuaikan waktu	4	Terlaksana

$$\text{Persentase keterlaksanaan} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

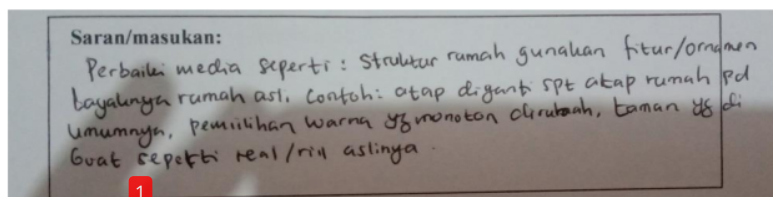
$$P = \frac{44}{50} \times 100\%$$

$$P = 88\%$$

Berdasar pada hasil keterlaksanaan pembelajaran siswa diperoleh persentase 88% dalam kategori sangat terlaksana. Dengan demikian dapat disimpulkan materi yang dimanfaatkan terlaksana dan meningkatkan minat belajar siswa kelas 1 dikatakan sangat terlaksana karena memenuhi kriteria keterlaksanaan dengan perolehan data persentase 88%.

#### 4.3 Revisi Produk

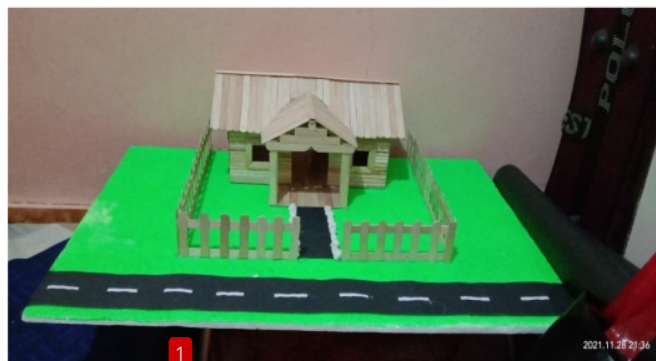
Revisi produk kali ini mengacu pada masukan –masukan dan saran yang diperoleh dari ahli materi dan ahli media terkait dengan hal-hal yang perlu direvisi atau diperbaiki dari media miniature dapat disimpulkan bahwa media miniature telah dikembangkan seperti memperbaiki tampilan struktur rumah gunakan fitur/ornamen yang asli, tanahnya harus asli atau dipake dengan warna yang mirip dengan tanah, ditambahkan dengan kolamnya di hiasi dengan bunga-bunga dan pohon-pohon dilingkungan rumahnya. Pemilihan Warna rumah harus monoton, taman yang dibuat seperti ril aslinya, serta atap rumah layaknya atap rumah pada umumnya, dengan lingkungan rumah tersebut dan dihiasi dengan tumbuhan dan hewan dilingkungan rumahku.



Gambar 4.1 Komentar dan saran dari ahli media

<sup>4</sup>  
Gambar 4.1 merupakan komentar dan saran yang sudah diberikan oleh ibu Nursina Sari M,Pd. Selaku ahli media miniature.

Berdasar pada hasil validasi pada gambar 4.1 terdapat komentar dan saran bahwa struktur rumah gunakan vitur layaknya rumah asli seperti atapnya diganti dengan atap rumah pada umumnya serta pemilihan warna yang monoton dan taman yang dibuat seperti real aslinya.

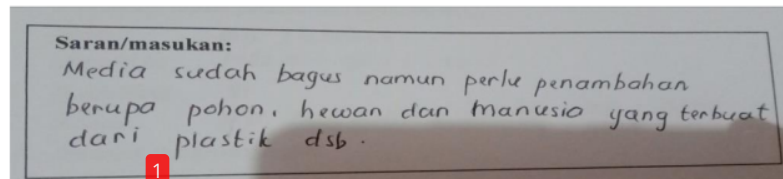


<sup>1</sup>  
Gambar 4.2 Sebelum revisi



Gambar 4.3 Sesudah revisi

Berdasar pada komentar dan saran yang sudah diberikan maka peneliti telah merevisi tentang materi yang sebelumnya dikomentari oleh validasi. Yang sebelumnya warna tanah belum seperti yang sudah direvisi pemilihan warnanya juga monoton.



Gambar 4.4 Komentar dan saran dari ahli media

Gambar 4.4 merupakan komentar dari ibu Dra tumala S,Pd. Guru di SDN 4 BAJUR mataram. Terdapat masukan dan saran media miniature harus menambahkan berupa pohon, hewan, dan manusia yang terbuat dari plastik.

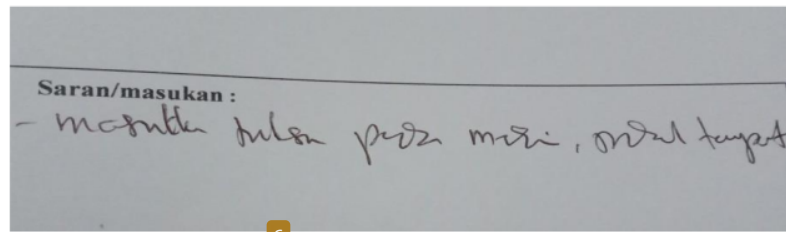


Gambar 4.5 Sebelum revisi



Gambar 4.6 Sesudah revisi

Berdasar pada komentar dan saran yang sudah diberikan maka peneliti telah merevisi tentang materi yang sebelumnya dikomentari oleh validasi.



Gambar 4.7 <sup>6</sup> Komentar dan saran dari ahli materi

Gambar 4.7 merupakan komentar dan saran dari bapak Nanag Rahman M.Pd. Selaku ahli materi terdapat masukan dan saran bahwa masukan tulisan terhadap medianya.



Gambar 4.8 sesudah revisi

Berdasar pada komentar dan saran yang sudah diberikan maka peneliti telah merevisi tentang media yang sebelumnya dikomentari oleh validasi. Media miniature harus ditampilkan tulisan pada lingkungan rumahnya ataupun medianya.



## <sup>2</sup> 4.4 Pembahasan

Tahap pengembangan pada media pembelajaran media miniature yang dikembangkan memanfaatkan model <sup>1</sup> 4D (Define, Design, Development, Dessminate.) yang diadaptasi menjadi 3D (Define, Design, Development) <sup>1</sup> peneliti tidak sampai pada tahap Dessminate karna dilakukan hanya pada 1 sekolah saja yaitu di SDN 4 Bajur mataram.

Berdasar pada <sup>2</sup> hasil analisis yang dilakukan oleh peneliti, peneliti memamparkan bahwa media miniature belum pernah dikembangkan disekolah SDN 4 Bajur mataram, sebelumnya siswa hanya terpaku pada buku teks belajar dengan metode ceramah dan tidak menggunakan media. <sup>2</sup> Untuk itu solusinya perlu melakukan pengembangan media miniature untuk <sup>4</sup> meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran materi tema 6 lingkungan bersih,sehat, dan asri subtema 1 pembelajaran 1 kelas 1 SD.

<sup>3</sup> Djamarah (2002:132) minat belajar adalah rasa suka atau senang pernyataan yang lebih menyukai,adanya rasa ketertarikan adanya rasa kesadaran tanpa disuruh, berpartisipasi dalam aktivitas belajar dan memberikan perhatian.

Penelitian pengembangan yang dihasilkan oleh peneliti yaitu media miniature setelah di desain lebih awal di ajukan oleh beberapa <sup>3</sup> uji untuk memperoleh saran dan masukan dari para ahli sehingga media miniature valid untuk dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran tentang tema 6 subtema 1 pembelajaran 1.



<sup>3</sup> Uji pada penelitian ini ini terdiri dari dua tahap yaitu validasi melibatkan validasi ahli materi dan ahli media yaitu dua orang dosen dan satu orang guru sd sebagai validator.

<sup>3</sup> Kevalidan media miniature dapat dilihat dari skor nilai angket yang di isi oleh dosen ahli pada saat proses validasi.

<sup>2</sup> Hasil analisis media miniature dari hasil analisis kevalidan media dari validator ahli media, diperoleh data persentase yaitu 83% dalam kategori valid dan validator ahli materi diperoleh data persentase 89%

Dengan demikian dapat disimpulkan ahli media yang dikembangkan dapat dikatakan valid karena memenuhi kriteria kevalidan dengan perolehan data keseluruhan dalam persentase 86%. Selanjutnya hasil analisis kepraktisan media pembelajaran miniature dari data kelas 1 A sebagai uji coba terbatas kepraktisan didapatkan dari <sup>1</sup> persentase 88% pada kategori sangat praktis. Sehingga, media miniature dapat dikatakan praktis karena telah memenuhi kriteria kepraktisan dengan persentase 88% dalam kategori sangat praktis. Sedangkan hasil kepraktisan dari uji coba lapangan kelas 1 B didapat persentase <sup>2</sup> 76 pada kategori sangat praktis sehingga media miniature dapat dikatakan praktis karena telah memenuhi kriteria kepraktisan dengan persentase 76 dalam kategori sangat praktis.

<sup>2</sup> Berdasar pada keefektifan media pembelajaran miniature yang diperoleh dari data kelas 1 B sebagai uji lapangan ,didapatkan data persentase 84 pada kategori sangat efektif. Sehingga media miniature dapat dikatakan efektif karena telah memenuhi kriteria keefektifan dengan persentase 84 dalam kategori sangat efektif.

Berdasar pada analisis observasi keterlaksanaan guru <sup>1</sup> diperoleh persentase 88% dalam kategori sangat terlaksana. Sehingga media miniature dapat dikatakan terlaksana karena telah memenuhi kriteria dengan persentase 88% dalam kategori sangat terlaksana.

<sup>49</sup> Hal tersebut sesuai dengan pendapat yang <sup>4</sup> dipaparkan menurut slameto(2003:180) minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. <sup>31</sup> Menurut Syaiful dan Aswan (2014:5) belajar adalah perubahan perilaku berkat pengalaman dan latihan, artinya adalah perubahan tingkah laku, baik yang menyangkut pengetahuan, keterampilan maupun sikap, bahkan meliputi pribadi segenap aspek pribadi. Media pembelajaran miniature dapat dimanfaatkan hendaknya sesuai dengan kemampuan siswa dan bergairah untuk dipelajari dalam meningkatkan suatu minat belajar siswa. <sup>27</sup> Sumber belajar adalah semua sumber yang meliputi data, orang dan barang yang dimanfaatkan oleh peserta didik baik secara sendiri-sendiri maupun dalam bentuk gabungan, biasanya dalam situasi informal untuk memberikan kemudahan belajar serta untuk mendukung proses belajar secara efektif, ada banyak guru yang kurang kreatif sehingga membuat siswa kurang tertarik dalam pembelajaran dan tidak ada minat gairah untuk belajar.

<sup>35</sup> Dmarimba minat belajar adalah kecenderungan jiwa kepada sesuatu karena kita merasa kepentingan pada umumnya disertai perasaan senang akan sesuatu hal yang ada (1980:79) .

## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Simpulan**

Berdasar pada nilai analisis data tentang pengujian media miniature yang dikembangkan dapat dilihat dari penilaian validator dan siswa maka peneliti menyimpulkan bahwa:

1. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan media miniature yang memanfaatkan model pengembangan 4D karya thiagarajan semel dan semel yang diadaptasi menjadi 3D yaitu define (pendefinisian), design (perancangan) develop (pengembangan). Namun pada penelitian pengembangan miniatur, peneliti tidak sampai pada tahap disseminate (penyebaran) , karna peneliti hanya memanfaatkan pada 1 kelas sekolah saja yaitu di SDN 4 Bajur Mataram.
2. Media miniature dikembangkan berdasar pada validasi ahli diperoleh rata-rata 86% sehingga media miniature dikatakan sangat valid
3. Pengembangan media miniature berdasar pada angket respon siswa diperoleh persentasenya sebesar 88% sehingga media miniature dikatakan sangat praktis
4. Pengembangan media miniature berdasar pada tingkat minat belajar siswa dapat dikatakan efektif karena telah memenuhi kriteria keefektifan dengan persentase nilai akhir 84 dalam kategori sangat efektif.

## 26 5.2 Saran

Melihat hasil penelitian di atas maka sebagai saran dari peneliti yang diharapkan adalah dapat menjadi pertimbangan bagi pengembangan media miniature adalah sebagai berikut:

1. Bagi penelitian selanjutnya dalam penggunaan media miniature untuk proses belajar harus dikembangkan sesuai dengan materi dan peserta didiknya agar dapat memberikan manfaat yang lebih maksimal.
2. Selain media miniature sebagai media pembelajaran tentunya masih banyak media-media lain yang harus dipahami agar lebih bermanfaat dalam dunia pendidikan.
- 34  
3. Guru diharapkan lebih banyak berfikir tentang media apa yang harus diterapkan untuk mencapai kompetensi dasar yang ditargetkan.

# PENGEMBANGAN MEDIA MINIATUR LINGKUNGAN RUMAHKU TEMA 6 UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS 1 SEKOLAH DASAR DI SDN 4 BAJUR Mataram

---

ORIGINALITY REPORT

---

# 47%

SIMILARITY INDEX

---

## PRIMARY SOURCES

1	<a href="https://repository.ummat.ac.id">repository.ummat.ac.id</a> Internet	2210 words — 17%
2	<a href="https://123dok.com">123dok.com</a> Internet	398 words — 3%
3	<a href="https://eprints.uny.ac.id">eprints.uny.ac.id</a> Internet	372 words — 3%
4	<a href="https://repository.usd.ac.id">repository.usd.ac.id</a> Internet	313 words — 2%
5	<a href="https://eprints.umm.ac.id">eprints.umm.ac.id</a> Internet	242 words — 2%
6	<a href="https://repository.radenintan.ac.id">repository.radenintan.ac.id</a> Internet	230 words — 2%
7	<a href="https://docplayer.info">docplayer.info</a> Internet	191 words — 1%
8	<a href="https://admin.ebimta.com">admin.ebimta.com</a> Internet	139 words — 1%
9	<a href="https://core.ac.uk">core.ac.uk</a> Internet	122 words — 1%

---

10	<a href="http://lib.unnes.ac.id">lib.unnes.ac.id</a> Internet	90 words — 1%
11	<a href="http://repository.uin-suska.ac.id">repository.uin-suska.ac.id</a> Internet	74 words — 1%
12	<a href="http://digilib.uin-suka.ac.id">digilib.uin-suka.ac.id</a> Internet	71 words — 1%
13	<a href="http://repository.radenfatah.ac.id">repository.radenfatah.ac.id</a> Internet	67 words — 1%
14	<a href="http://www.scribd.com">www.scribd.com</a> Internet	64 words — < 1%
15	Tety Nur Cholifah, Winda Novy Fauziah. "Pengembangan Media Scrapbook Pada Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas I Sekolah Dasar", Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 2021 Crossref	53 words — < 1%
16	<a href="http://jbasic.org">jbasic.org</a> Internet	50 words — < 1%
17	<a href="http://docobook.com">docobook.com</a> Internet	48 words — < 1%
18	<a href="http://repositori.uin-alauddin.ac.id">repositori.uin-alauddin.ac.id</a> Internet	48 words — < 1%
19	<a href="http://etheses.iainponorogo.ac.id">etheses.iainponorogo.ac.id</a> Internet	46 words — < 1%
20	<a href="http://text-id.123dok.com">text-id.123dok.com</a> Internet	46 words — < 1%

---

21	<a href="http://edukasimi.wordpress.com">edukasimi.wordpress.com</a> Internet	44 words — < 1%
22	<a href="http://mafiadoc.com">mafiadoc.com</a> Internet	39 words — < 1%
23	<a href="http://bahasasasta.blogspot.com">bahasasasta.blogspot.com</a> Internet	36 words — < 1%
24	<a href="http://es.scribd.com">es.scribd.com</a> Internet	36 words — < 1%
25	<a href="http://zombiedoc.com">zombiedoc.com</a> Internet	36 words — < 1%
26	<a href="http://etheses.uin-malang.ac.id">etheses.uin-malang.ac.id</a> Internet	34 words — < 1%
27	<a href="http://ecampus.imds.ac.id">ecampus.imds.ac.id</a> Internet	31 words — < 1%
28	<a href="http://digilib.unila.ac.id">digilib.unila.ac.id</a> Internet	30 words — < 1%
29	<a href="http://lianainsan.blogspot.com">lianainsan.blogspot.com</a> Internet	30 words — < 1%
30	<a href="http://sip.iainpurwokerto.ac.id">sip.iainpurwokerto.ac.id</a> Internet	30 words — < 1%
31	<a href="http://www.coursehero.com">www.coursehero.com</a> Internet	30 words — < 1%
32	<a href="http://www.kajianpustaka.com">www.kajianpustaka.com</a> Internet	30 words — < 1%
33	<a href="http://adoc.pub">adoc.pub</a>	

	Internet	29 words — < 1%
34	<a href="https://repository.upstegal.ac.id">repository.upstegal.ac.id</a> Internet	29 words — < 1%
35	<a href="https://bagawanabiyasa.wordpress.com">bagawanabiyasa.wordpress.com</a> Internet	28 words — < 1%
36	<a href="https://eprints.ums.ac.id">eprints.ums.ac.id</a> Internet	28 words — < 1%
37	<a href="https://digilibadmin.unismuh.ac.id">digilibadmin.unismuh.ac.id</a> Internet	27 words — < 1%
38	<a href="https://eprints.walisongo.ac.id">eprints.walisongo.ac.id</a> Internet	27 words — < 1%
39	<a href="https://repository.iainpalopo.ac.id">repository.iainpalopo.ac.id</a> Internet	26 words — < 1%
40	Lisa Indriyanti, Arsyad Abd. Gani, Sintayana Muhardini. "Pengembangan Media Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 1 SDN 38 Mataram", CIVICUS : Pendidikan-Penelitian-Pengabdian Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, 2020 Crossref	25 words — < 1%
41	<a href="https://media.neliti.com">media.neliti.com</a> Internet	25 words — < 1%
42	<a href="https://repository.fkip.unja.ac.id">repository.fkip.unja.ac.id</a> Internet	25 words — < 1%
43	<a href="https://www.anekapendidikan.com">www.anekapendidikan.com</a> Internet	25 words — < 1%



- 
- 44 Nuri Dewi Muldayanti, Nurdianti Awaliyah. "PENGEMBANGAN MODUL TAKSONOMI INVERTEBRATA PADA PROSES PEMBELAJARAN BIOLOGI", JURNAL BIOEDUCATION, 2019  
Crossref 24 words — < 1%
- 
- 45 [digilib.uinsby.ac.id](http://digilib.uinsby.ac.id)  
Internet 23 words — < 1%
- 
- 46 [www.neliti.com](http://www.neliti.com)  
Internet 23 words — < 1%
- 
- 47 [repository.uhn.ac.id](http://repository.uhn.ac.id)  
Internet 22 words — < 1%
- 
- 48 [digilib.unimed.ac.id](http://digilib.unimed.ac.id)  
Internet 21 words — < 1%
- 
- 49 [repository.iainpurwokerto.ac.id](http://repository.iainpurwokerto.ac.id)  
Internet 21 words — < 1%
- 
- 50 Desi Purnama Dewi, Alfi Nura. "Pengaruh Pemanfaatan E-Learning dan Minat Belajar Terhadap Perilaku Belajar Mahasiswa Fakultas Ekonomi Stambuk 2017 Universitas Negeri Medan", Jurnal Ilmu Sosial, Manajemen, Akuntansi dan Bisnis, 2021  
Crossref 20 words — < 1%
- 
- 51 [id.scribd.com](http://id.scribd.com)  
Internet 19 words — < 1%
- 
- 52 [pt.scribd.com](http://pt.scribd.com)  
Internet 19 words — < 1%
- 
- 53 [yulitamarchita.blogspot.com](http://yulitamarchita.blogspot.com)  
Internet 19 words — < 1%

54	Dhiya Ratna Sari, Stepanus Sahala Sitompul, Syukran Mursyid. "PENGEMBANGAN TES DIAGNOSTIK UNTUK MENGIDENTIFIKASI MISKONSEPSI HUKUM ARCHIMEDES KELAS VIII SMP DI KUBU RAYA", Jurnal Inovasi Penelitian dan Pembelajaran Fisika, 2021 Crossref	18 words — < 1%
55	suryaputra-putra.blogspot.com Internet	18 words — < 1%
56	cakheppy.wordpress.com Internet	15 words — < 1%
57	jiped.org Internet	15 words — < 1%
58	repository.uinsu.ac.id Internet	15 words — < 1%
59	berbagimengajar.blogspot.com Internet	14 words — < 1%
60	repository.uksw.edu Internet	11 words — < 1%
61	www.duniaelektronik.net Internet	11 words — < 1%
62	autentik.stkipgrisumenep.ac.id Internet	10 words — < 1%
63	bookskart.net Internet	10 words — < 1%
64	catatan-pak-guru.blogspot.com Internet	10 words — < 1%

65	<a href="http://vdocuments.site">vdocuments.site</a> Internet	10 words — < 1%
66	<a href="http://www.berkassekolah.com">www.berkassekolah.com</a> Internet	10 words — < 1%
67	<a href="http://eprints.unm.ac.id">eprints.unm.ac.id</a> Internet	9 words — < 1%
68	<a href="http://www.ilmubahasainggris.com">www.ilmubahasainggris.com</a> Internet	9 words — < 1%
69	<a href="http://www.sman3denpasar.sch.id">www.sman3denpasar.sch.id</a> Internet	9 words — < 1%
70	<a href="http://amexpoenya.blogspot.com">amexpoenya.blogspot.com</a> Internet	8 words — < 1%
71	<a href="http://fr.scribd.com">fr.scribd.com</a> Internet	8 words — < 1%
72	<a href="http://journal.ummat.ac.id">journal.ummat.ac.id</a> Internet	8 words — < 1%
73	<a href="http://moam.info">moam.info</a> Internet	8 words — < 1%
74	<a href="http://repository.uinjkt.ac.id">repository.uinjkt.ac.id</a> Internet	8 words — < 1%
75	<a href="http://repository.unikama.ac.id">repository.unikama.ac.id</a> Internet	8 words — < 1%
76	<a href="http://repository.unmuhpnk.ac.id">repository.unmuhpnk.ac.id</a> Internet	8 words — < 1%

[jurnal.untad.ac.id](http://jurnal.untad.ac.id)

77	Internet	7 words — < 1%
78	<a href="http://www.mitrariset.com">www.mitrariset.com</a> Internet	7 words — < 1%
79	<a href="http://digilib.iain-palangkaraya.ac.id">digilib.iain-palangkaraya.ac.id</a> Internet	6 words — < 1%
80	<a href="http://eprints.iain-surakarta.ac.id">eprints.iain-surakarta.ac.id</a> Internet	6 words — < 1%
81	<a href="http://widiyahastutik94.wordpress.com">widiyahastutik94.wordpress.com</a> Internet	6 words — < 1%
82	<a href="http://www.wawasanpendidikan.com">www.wawasanpendidikan.com</a> Internet	6 words — < 1%

EXCLUDE QUOTES OFF  
EXCLUDE BIBLIOGRAPHY OFF

EXCLUDE MATCHES OFF