

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN KATA UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA PADA TEMA 2 DI KELAS 1 SD
TAHUN AJARAN 2021/2022**

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



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

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN KATA UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA PADA TEMA 2 DI KELAS 1 SD
TAHUN AJARAN 2021/ 2022**

Telah memenuhi syarat dan disetujui :

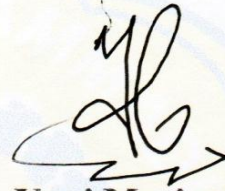
Tanggal 29 Juni 2022

Dosen Pembimbing I



Abdillah. M. Pd
NIDN. 0824048301

Dosen Pembimbing II



Yuni Mariyati M. Pd
NIDN. 0806068802

Menyetujui
PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Ketua Program Studi



Haifaturrahmah. M. Pd
NIDN. 0804048501

HALAMAN PENGESAHAN


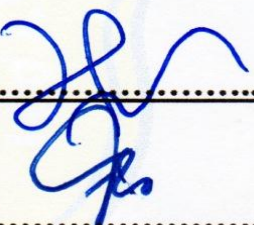

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN KATA UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA DI KELAS 1 SD TAHUN AJARAN
2021/2022**

Skripsi Atas Nama Jihan Fahirah Telah Si Pertahankan Di Depan Dosen Penguji
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Mataram

Pada Tanggal 04 Juli 2022


Dosen Penguji :

1. **Abdilah, M.Pd** (Ketua) 
NIDN.0824048301 (.....)
2. **Haifaturrahmah, M.Pd** (Anggota) 
NIDN.0804048501 (.....)
3. **Bq. Desi Milandari, M.Pd** (Anggota) 
NIDN.0808128901 (.....)

Mengesahkan :

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

Dekan


Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd, S.I

NIDN.0821078501

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini saya mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram menyatakan bahwa.

Nama : Jihan Fahirah

Nim : 118180073

Alamat : Jln. Pagesangan indah no. 34

Memang Benar Skripsi Yang Berjudul **“Pengembangan Media Papan Kata Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Tema 2 Di Kelas 1 Sd Tahun Ajaran 2021/ 2022”**

Adalah asli hasil karya sendiri dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik ditempat manapun.

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

Jika dikemudian hari pernyataan saya ini terbukti tidak benar, saya siap mempertanggung jawabkannya, termasuk bersedia meninggalkan gelar serjana yang saya peroleh.

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

Mataram 5 September 2022

Yang membuat pernyataan,


044AJX986765830

Jihan Fahirah

118180073



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

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

**SURAT PERNYATAAN BEBAS
PLAGIARISME**

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

Nama : JIHAN FAHIRAH
NIM : 118180073
Tempat/Tgl Lahir : Ndanondere 25-02-2001
Program Studi : PGSD
Fakultas : FKIP
No. Hp : 082 342 148 259
Email : jihanfahira25@gmail.com

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

Pengembangan Media Dapan Kata Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Tema 2 Di kelas 1 SD Tahun Ajaran 2021/2022.

Bebas dari Plagiarisme dan bukan hasil karya orang lain. 43%

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

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

Mataram, 01... September.....2022
Penulis



Jihan Fahira
NIM. 118180073

Mengetahui,
Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT



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

*pilih salah satu yang sesuai



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

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

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN
PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Jihan Fahirah.....
NIM : 118180073.....
Tempat/Tgl Lahir : Ndanondere 25-02-2001.....
Program Studi : PGSD.....
Fakultas : FKIP.....
No. Hp/Email : jihanfahirah25@gmail.com.....
Jenis Penelitian : Skripsi KTI Tesis

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

Pengembangan Media Papan Kata Untuk Meningkatkan Hasil
Belajar Kognitif Siswa Pada Tema 2 Di kelas I SD
Tahun ajaran 2021/2022

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

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

Mataram, 01 September.....2022

Penulis



Jihan Fahirah
NIM. 118180073

Mengetahui,
Kepala UPT, Perpustakaan UMMAT



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

MOTTO

Selalu Ada Harapan Bagi Mereka Yang Selalu Berdoa, Selalu Ada Jalan Bagi Mereka Yang Selalu Berusaha

“Menyerah Hanya Untuk Orang-Orang Yang Kalah”



PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk diri sendiri dan orang-orang yang mempunyai makna istimewa dalam kehidupan saya, diantaranya :

1. Teruntuk kedua orangtuaku tercinta Ayahanda H. Akarim Muhtar dan Ibunda HJ. Asni H. Ahmad yang telah menjadi motivator terhebat, sumber penyemangat hidup saya dan tidak pernah bosan mendoakan saya, membimbing dan menyanyangi, mencintai serta tidak pernah letih untuk membiayai hidup dan pendidikan saya. Mereka rela bekerja keras dan banting tulang demi membiayai saya untuk menempuh pendidikan. Mereka yang selalu menjadi pahlawan dalam jiwa saya, terimakasih atas semua pengorbanan, cinta dan kasih sayangnya yang mampu membuat saya pada titik ini.
2. Teruntuk keluarga dari ibu, keturunan H. Ahmad dan Saud an juga dari keluarga ayah, keturunan Muhtar dan Mila, Baik itu Ua, Bibi, Paman terimakasih untuk kontribusinya selama saya kuliah. Tanpa doa dan dukungan dari kalian, saya tidak mungkin seperti ini.
3. Teruntuk kakak-kakakku dan adikku, Hj. Nurjana, Siti Nurwahidah, Sarijo, Ruslin, Fatimah, Ridwan, Jubaidah, Intan komalasari, Rahma Dhoan, dan Nurija, Terimakasih karena sudah sering memberikan motivasi untuk meraih cita-cita ini. Berkat kalian saya tidak bisa sampai pada titik sekarang ini.
4. Teruntuk ponakanku, Amal Abrar, Nurnaningsi, Rohayu, Imran, Azizul hakim, Alullah Farjana Ayunindia, dll terimakasih telah memberikan

semangat untuk Bibi kecilmu ini, berkat kalian, Bibimu tidak sampai ketitik sekarang ini.

5. Teruntuk para guru dan dosen-dosenku tercinta yang selalu membimbing, mendidik, dan mengajarkan saya. Terimakasih untuk jasa-jasanya selama ini yang tidak mampu terbalaskan, ilmu yang kalian berikan tidak akan terhenti dan in sya Allah akan tersalurkan pada generasi selanjutnya.
6. Teruntuk anak kos Hj. Fatimah, terimakasih berkat kalian saya bisa sampai ketitik ini.
7. Teruntuk anak PGSD kelas C, teman-teman seperjuangan PGSD UMMAT angkatan 2018 yang telah memberikan dukungan dan do'a, penulis ucapkan terimakasih banyak, kalian hebat, baik, peduli kepada sesama.
8. Teruntuk teman-teman HMI MPO, HIMSI dan HIMASDOM, yang sudah memberikan dukungan, arahan dan semangat kepada penulis, penulis ucapkan Jazakumullahu khairan katsir atas semuanya selama ini, berkat kalian semua juga, akhirnya saya bisa sampai ketitik yang sekarang ini.

Semoga apa yang saya peroleh selama kuliah di pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram bisa bermanfaat bagi pembaca khususnya dan bagi saya pribadi. Disini penulis sebagai manusia lemah tak pernah luput dari dosa dan jauh dari kesempurnaan.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat taufik dan hidayah-nya kepada penulis, sehingga penyusunan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Papan Kata Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Tema 2 Di Kelas 1 Sd Tahun Ajaran 2021/2022” ini disusun sebagai syarat akhir penyelesaian studi satu (S-1) pada program studi pendidikan guru sekalah dasar fakultas keguruan dan ilmu pendidikan.

Penulis menyadari penyusunan skripsi ini tidak dapat dislesaikan tanpa dukungan dan bantuan dari pihak. Untuk dengan kerendahan hati penulis mengucapkan terimakasih banyak kepada :

1. Bapak Dr. H. Arsyad Abd Gani, M.Pd, selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Mataram
2. Bapak Dr. Muhammad Nizaar. M. Pd.Si selaku Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram
3. Ibu Haifaturrahmah , M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram.
4. Bapak Abdillah, M.Pd selaku Dosen Pembimbing I
5. Ibu Yuni Mariyati, M.Pd selaku Dosen Pembimbing II
6. Semua pihak Dosen Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membrikan kontribusi memperlancar penyelesaian skripsi ini.

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

Mataram 29 juli 2022

Penulis

Jihan fahirah

118180073

Jihan Fahirah. 118180073. **Pengembangan Media Papan Kata Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Tema 2 Di Kelas 1 SD Tahun Ajaran 2021/2022.** Skripsi : Universitas Muhammadiyah Mataram .

Pembimbing 1 : Abdillah, M. Pd

Pmbimbing 2 : Yuni Mariyati, M.Pd

ABSTRAK

Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah pengembangan media papan kata untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada tema 2 di kelas 1 SD. Jenis penelitian yang digunakan peneliti adalah R&D (*Research and Development*) dengan menggunakan model pengembangan Borg and Gall. Pada penelitian pengembangan ini sebagai uji kevalidan dilakukan oleh para ahli media dan materi kepraktisan dilakukan pada kelas 1 dilakukan oleh 5 peserta didik dan uji keefektifan di kelas 1 dilakukan oleh 13 peserta didik di SD Aisyiyah 1 mataram . Berdasarkan hasil validasi dari ahli media dan materi mendapatkan nilai rata-rata 95,5% “sangat valid”, hasil uji coba lapangan menghasilkan skor rata-rata pretest: 48,6, skor posttest: 84,8 yang menunjukkan hasil belajar kognitif siswa setelah menggunakan media papan kata, kemudian untuk N-Gain skor mendapatkan nilai 71% yang dimana apabila dimasukan kedalam data kualitatif termasuk kedalam kriterial “efektif”.

Kata kunci : papan kata , hasil belajar kognitif, Research and development.

Jihan Fahirah. 118180073. **The Development of Word Board Media to Improve Students' Cognitive Learning Outcomes on Theme 2 in Grade 1 of Elementary School in Academic Year 2021/2022.** A Thesis: Muhammadiyah University of Mataram .

First Advisor : Abdillah, M. Pd
Second Advisor : Yuni Mariyati, M.Pd

ABSTRACT

This study aiming at the development of word-board media to enhance students' cognitive learning outcomes on topic 2 in grade 1 elementary school. The researcher uses R&D (Research and Development) and the Borg and Gall development model for their research. In this development research as a validity test carried out by media experts and practicality materials conducted in class 1 involving 5 students and the effectiveness test in class 1 was carried out by 13 students at SD Aisyiyah 1 Mataram. The field trial results showed that students' cognitive learning outcomes after using wordboard media were shown by an average pretest score of 48.6 and a posttest score of 84.8. For N-Gain, the score gets a value of 71%, which when entered into qualitative data is included in the "effective" criteria. Based on the validation results from media and material experts, the average score was 95.5% "very valid".

Keywords: *Word Board, Cognitive Learning Outcomes, Research and Development.*



DAFTAR ISI

COVER	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
SURAT BEBAS PLAGIASI	v
SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI	vi
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR	x
ABSTRAK	xi
ABSTRACT	xii
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1.Latar Belakang	1
1.2.Rumusan Masalah	5
1.3.Tujuan Pengembangan.....	6
1.4.Spesifikasih Produk Yang Diharapkan	6
1.5.Asumsi Dan Keterbatasan Penelitian	7
1.6.Batasan Operasional	8
BAB II LANDASAN TEORI	10
2.1.Penelitian yang relevan	10
2.2.Kajian Pustaka	13
2.2.1. Media Pembelajaran	13
2.2.2. Media Pembelajaran Papan Kata	20
2.2.3. Hasil Belajar Kognitif	24
2.2.4. Pembelajaran Tematik	34
2.3. Kerangka Berpikir	37

BAB III METODE PENGEMBANGAN	39
1.1. Model Pengembangan	39
1.2. Prosedur Pengembangan	40
1.3. Uji coba produk	45
1.4. Subjek uji coba	25
1.5. Instrument pengumpulan data	46
1.6. Metode analisi data	55
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	60
4.1. Penyajian Data Uji Coba	60
4.1.1. Penelitian Dan Pengumpulan Data	60
4.1.2. Perencanaan	61
4.1.3. Pengembangan Desain Produk	62
4.2. Hasil Uji Coba Produk	63
4.2.1. Uji Coba Lapangan Awal	63
4.2.2. Uji Coba Skala Kecil Kepraktisan	70
4.2.3. Uji Coba Skala Besar Keefektifan	72
4.2.4. Analisis Lembar Keterlaksanaan Pembelajaran	73
4.3. Revisi Produk	74
4.3.1. Revisi hasil uji coba	74
4.3.2. Penyempurnaan pproduk hasil uji coba	75
4.3.3. Penyempurnaan produk akhir	77
4.4. Pembahasan	77
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	80
5.1. Simpulan	80
5.2. Saran	80
DAFTAR PUSTAKA	81
LAMPIRAN	83

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Data Ujian Akhir Semeseter (UAS) Kelas 1 SD Aisyiyah 1 Mataram..	47
Tabel 3.1 Kisi-Kisi Lembar Observasi Terlaksana	49
Tabel 3.2 Lembar Angket Validasi Materi Tabel 3.3 Lmbar Angket Validasi Media	50
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Lembar Angket Respon Siswa	51
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Soal Lembar Kemampuan Belajar Kognitig Siswa.....	53
Tabel 3.6 Kategori Kevalidan Produk	56
Tabel 3.7 Kriterial Angket Respon Siswa	57
Tabel 3.8 Kualivikasi Tingkat Pencapaian.....	58
Tabel 3.9 Tabel Nilai N Gain	59
Tabel 4.1 Pernyataan, Keterangan Dan Skor Validasi Materi	64
Tabel 4.2 Pernyataan, Keterangan, Dan Skor Validasi Materi	66
Tabel 4.3 Pernyataan, Keterangan, Dan Skor Validasi Medi.....	68
Tabel 4.4 Pernyataan, Keterangan, Dan Skor Validasi Media.....	69
Tabel 4.5 Hasil Rata-Rata Presentase Keempat Validator	70
Tabel 4.6 Hasil Angket Respon Siswa Terhadap Kepraktisan Media	71
Tabel 4.7 Hasil Keefektifan Uji Lapangan.....	72
Tabel 4.8 Hasil N Gain Uji Lapangan.....	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.2 (Papan Kata).....	22
Gambar 4.1. media papan kata sebelum direvisi.....	76
Gambar 4.2. media papan kata sudah direvisi.....	76



BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara (undang-undang republik Indonesia nomor 20 tahun 2003). Pendidikan menjadi sangat penting karena tolak ukur manusia yang paham akan bagaimana hakekatnya sebagai manusia yang sebenarnya ini di tentukan oleh pendidikan. Namun, kualitas dan kuantitas pendidikan sampai saat ini masih merupakan satu masalah yang paling menonjol dalam setiap usaha pembaharuan sistem pendidikan nasional.

Kurikulum 2013 saat ini merupakan perbaikan dari kurikulum sebelumnya, dimana proses pembelajaran pada kurikulum pada kurikulum 2013 yang di atur dalam Permendikbud nomor 22 tahun 2016 tentang standar proses pembelajaran yang menyebutkan bahwa proses pembelajaran dalam satuan pendidikan yang di selenggarakan secara interaktif, inspratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologi peserta didik.

Muatan pembelajaran kurikulum dalam kurikulum 2013 saat ini, diatur dalam bentuk tematik. Dimana setiap tema terdiri atas sub tema dan pembelajaran itu sendiri, terdiri atas beberapa muatan materi mata pelajaran. Salah satu tema yang diajarkan di tingkat Sekolah Dasar (SD) yaitu pada tema Kegemaranku, sub tema 4 pembelajaran ke 2 tema ini yang bermuatan PJOK, Bahasa Indonesia, muatan ini materi tentang tentang Kegemaranku, pada tema ini harus diajarkan sambil bermain dan di arahkan pada proses pembelajaran yang membutuhkan media.

Media pembelajaran adalah suatu alat bantu, atau suatu sarana yang digunakan dalam proses belajar mengajar, media dapat menunjang aktivitas efektivitas keberhasilan belajar siswa, media pembelajaran dapat menciptakan rasa ketertarikan pada peserta didik untuk mengikuti kegiatan belajar dikelas. Di dalam dunia pendidikan seorang pendidik menjadi media sebagai alat bantu dalam pembelajaran. Media pembelajaran meliputi perangkat keras yang dapat mengantarkan pesan dan perangkat lunak yang mengandung pesan. Media tidak hanya berupa alat dan bahan, tetapi juga hal-hal lain yang memungkinkan siswanya memperoleh pengetahuan. Media bukan hanya media berupa alat cetak, audio, video, radio, televisi, multimedia, dan websit, tetapi juga meliputi manusia sebagai sumber belajar atau kegiatan belajar. Dengan demikian, media pembelajaran dapat di simpulkan sebagai salah satu yang dapat menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga mendorong terciptanya proses belajar pada diri siswa.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di kelas 1 di SD Aisyiyah 1 Mataram bahwa guru sebagai sebagai pendidik selama ini hanya memanfaatkan buku guru, buku siswa tanpa adanya pemanfaatan suatu media atau perangkat pembelajaran lainnya, yang dapat memudahkan siswa dalam belajar terutama pada konsep materi pembelajaran yaitu tema 2 gemar membaca. Permasalahan lain terlihat pada sumber belajar, media, alat peraga yang belum memadai serta belum tersedianya di sekolah tersebut. Berdasarkan permasalahan tersebut maka perlu adanya upaya dalam pengembangan media pembelajaran papan kata untuk meningkat hasil belajar kognitif siswa, sesuai dengan ketentuan kurikulum 2013 yang menyajikan materi sesuai dengan kebutuhan siswa. Selain itu media di rancang sesuai dengan esensi kurikulum 2013 semnarik mungkin untuk menumbuhkan menarik perhatian, minat, dan motivasi belajar siswa dalam belajar. Sehingga pembelajaran tidak berpusat pada buku guru saja. Dimana materi tersebut bersifat abstrak menuju kongkret. Hal ini terukur dari kegiatan siswa saat mengerjakan soal sesuai dengan materi yang ada, dan siswa belum bisa materi tentang gemar membaca, contoh kongkret yang muda di temui dalam kehidupan sehari-hari yang sering di kurang membaca. Hal ini kurangnya perangkat pembelajaran siswa berupa media yang lebih jelasnya tentang materi kegemaranku, yang dapt meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Hal ini terlihat juga dari rendahnya nilai kriterial ketuntasan minimal (KKM) Siswa.

Tabel 1.1 Data Ujian Akhir Semester(UAS) Kelas 1 SD Aisyiyah 1 Mataram

Nama sekolah	Kelas	Nilai rata-rata	Jumlah siswa	KKM	
				Tuntas	Tidak tuntas
SD Aisyiyah 1 Mataram	1	54,38	23	8	15

Sumber : Nilai tematik siswa SD Aisyiyah 1 Mataram

Dari tabel di atas dapat ditunjukkan bahwa di SD Aisyiyah 1 Mataram masih banyak siswa kelas 1 SD yang belum tuntas pada pembelajaran tematik khususnya pada tema 2 pembelajaran Bahasa Indonesia dan PJOK sehingga hasil belajar siswa masih di bawah KKM (70) jumlah siswa di kelas 1 yaitu 23 siswa, banyak siswa belum selesai sebanyak 15 orang (70%) kemudian peserta didik yang sudah selesai yaitu sejumlah 8 orang (30%), jadi hasil belajarnya sangat minim dari yang diinginkan karena tidak adanya penggunaan media berdasarkan permasalahan-permasalahan yang ada di SD Aisyiyah 1 Mataram, dan peneliti tertarik untuk mengetahui keefektifan media papan kata untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa.

Berdasarkan masalah yang ada di atas, peneliti menyimpulkan upaya yang dilakukan yaitu mengembangkan media pembelajaran yang didesain semenarik mungkin, untuk itu dapat menggunakan media yang meningkatkan hasil belajar kognitif siswa, yang di mana mereka dituntut untuk dapat menentukan dan memahami konsep yang ada dalam pembelajaran. Dhieni (2008:11) bahwa papan kata adalah media visual

yang efektif untuk menyajikan pesan tertentu kepada sasaran tertentu pula. Salah satunya kepada siswa, pesan yang disampaikan tersebut berupa kumpulan kata-kata. Dan terdapat yang menarik dan di sertai gambar dengan abjad yang berkaitan dengan materi yang sedang di pelajarin guna untuk merangsang pemikira agar lebih memahami materi dan meningkatkan hasil belajar kongnitif siswa. Papan kata mempunyai rancangan yaitu bermain sambil belajar kemudian dapat menawan, menumbuhkan ketertarikan dan tekad belajar siswa, serta dapat meningkatkan hasil belajar kongnitif siswa.

Kemudian dalam hal ini penelitian ini peneliti mengangkat tema:

“ Pengembangan Media Papan Kata Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Tema 2 Kelas 1 SD Tahun Ajaran 2021/2022”

1.2.Rumusan Masalah

Berdasarkan paparan di atas penelitian dapat merumuskan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran papan kata untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas 1 SD Aisyiyah 1 Mataram pada tema Kegemaranku ?
2. Bagaimana kevalidan, kepraktisan, keefektifan, media pembelajaran papan kata untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas 1 SD Aisyiyah 1 Mataram pada tema Kegemaranku ?

1.3 Tujuan Pengembangan

Sesuai dengan rumusan masalah maka tujuan penelitian dan pengembangan ini adalah:

1. Mengetahui pengembangan media pembelajaran papan kata untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas 1 SD Aisyiyah 1 Mataram pada tema Kegemaranku.
2. Mengetahui kevalidan, kepraktisan, keefektifan, media pembelajaran papan kata untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas 1 SD Aisyiyah 1 Mataram pada tema Kegemaranku.

1.4. Spesifikasi Produk Yang Di Harapkan

Produk yang diharapkan dalam penelitian ini :

1. Media pembelajaran yang berupa papan kata pada tema 2 subtema 4 pembelajaran 2 di kelas 1 SD Aisyiyah 1 Mataram
2. Media pembelajaran ini dapat dimainkan secara kelompok
3. Media pembelajaran papan kata terbuat dari bahan tripleks, kardus, gambar, abjad, gabus mading, gunting, double tip, lem kertas, engsel pintu, kertas manila, cat, pisau kuter.
4. Media pembelajaran papan kata ini dibuat dengan panjang 70 cm, lebar 50 cm.
5. Media papan kata ini menggunakan gambar dan huruf abjad warna warni.
6. Pada bagian media papan kata ini memiliki gambar dan huruf yang akan di pasang oleh siswa.

7. Media papan kata di bisa berdiri sendiri tanpa ada harus pegangan.
8. Terdapat 20 soal pilihan ganda yang di sesuaikan dengan gambar yang terdapat pada papan kata melalui materi yang di sampaikan.
9. Maka setiap kelompok wajib menjawab butiran soal pilihan ganda yang akan di berikan oleh guru sesuai dengan materi yang di sampaikan melalui media papan kata.

1.5 Asumsi dan Keterbatasan Penelitian

1. Asumsi Pengembangan

Asumsi adalah titik tolak pemikiran dalam penelitian yang dapat di terima oleh peneliti. Jadi asumsi yang di maksud anggapan dasar yang dimiliki oleh peneliti tentang hasil pengembangan media. Adapun asumsi penelitian ini adalah :

- a. Proses belajar mengajar akan lebih muda karena media pembelajaran memperjelas pesan pembelajaran.
- b. Proses pembelajaran, guru akan berorientasi pada siswa dan menyediakan media pembelajaran yang menyenangkan sehingga siswa termotivasi untuk mengikuti pembelajaran.
- c. Media pembelajaran papan kata memiliki kemampuan menarik perhatian menumbuhkan minat dan motivasi belajar serta meningkat hasil belajar kognitif siswa.

2 Keterbatasan

- a. Dalam pengembangan media pembelajaran ini terdapat keterbatasan yaitu media pembelajaran ini hanya dapat di gunakan pada tema kegemaranku subtema 4 pembelajaran 2.
- b. Pengembangan media papan kata diuji cobakan pada peserta didik kelas 1 SD Aisyiyah 1 Mataram

1.6. Batasan Operasional

Untuk menghindari kesalahpahaman dalam peneliti berikut definisi istilah yang akan di bahas dalam penelitian.

1. Penelitian pengembangan kevalidan, kepraktisan, keefektivan, merupakan suatu proses untuk menghasilkan ssuatu media pembelajaran berdasarkan teori pengembangan yang ada.
2. Media pembelajaran yaitu berbentuk segi panjang dan terdapat gambar serta kata-kata yang di tulis atau yang di tempelkan dipermukaan kayu atau pun karton, dan dapat di gunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan aatau kemampuan belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.
3. Materi dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia dan Pjok yaitu tentang gemar membaca.
4. Hasil belajar kognitif adalah kemampuan belajar siswa dalam mempelajari suatu kosnsep di sekolah dan di nyatakan dalam skor

melalui hasil test di level C1 pengetahuan , C2 pemahaman, C3 aplikasi



BAB II

LANDASAN TEORI

2.1. Penelitian Yang Relevan

Dalam penelitian ini, peneliti menganggap penting terhadap penelitian terdahulu yang mempunyai relevansi terhadap penelitian ini. Karena dengan adanya hasil penelitian terdahulu akan mempermudah dalam melakukan penelitian, minimal menjadi acuan penelitian. Maksud dari penelitian terdahulu memuat tentang hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti yang lain. Ada pun penelitian-penelitian yang terdahulu yang relevan sebagai berikut :

1. Adil Ganda Subrata Jaya Negara (2018) “pengembangan media papan kata untuk meningkatkan keterampilan speaking bahasa inggris materi conversation siswa IVB MI Darussalam candi sidoarjo” Hasil PTK yang dilakukan pada siklus I dari total 37 siswa terdapat 16 siswa yang tuntas dan 21 siswa belum tuntas. Presentase ketuntasan pada siklus I ini sebesar 43,24 % dengan nilai rata-rata sebesar 74,8. Perolehan hasil nilai tersebut masih belum memenuhi indikator kinerja yang telah ditetapkan maka dengan ini peneliti melanjutkan pada siklus II. PTK yang dilaksanakan pada siklus II ini di peroleh hasil bahwa dari total 37 siswa terdapat 35 siswa yang tuntas dan 2 siswa masih belum tuntas. Presentase ketuntasan pada siklus II sebesar 94,59% dengan nilai rata-rata sebesar 83,65.

Adapun yang menjadi keterbatasan yang di lakukan oleh peneliti sebelumnya oleh Adil Ganda Subrata Jaya Negara, dengan penelitian yang di lakukan sekarang ialah materi penelitian yang di gunakan terdahulu adalah hanya fokus pada materi bahasa inggris, sedangkan penelitian yang di lakukan peneliti sekarang adalah mengkaji satu pembelajaran yang memuat dua pokok pembahasan (Tematik) yang akan di lakukan di SD Aisyiyah 1Mataram.

2. Laksmiati Martha Cahyana (2018) ”mengembangkan kemampuan kognitif anak melalui media papan flannel ditaman kanak-kanak kasih bunda kampong kali papan kecamatan negeri agung kabupaten way kanan” Hasil penelitian menunjukan bahwa upaya guru dalam mengembangkan kemampuan kognitif melalui media papan flannel adalah sebagai berikut (a). memilih tema dan kegiatan yang akan di lakukan, (b) memilih dan menyiapkan item papan flannel yang sesuai, (c). mengatur letak atau posisi papan flannel agar terlihat jelas oleh anak, dan (d). mencontohkan kegiatan yang akan di lakukan bahwa keempat cara mengembangkan kognitif anak melalui media papan flannel dapat di terapkan pada anak usia dini.

Adapun yang menjadi keterbatasan yang di lakukan oleh peneliti sebelumnya oleh Laksmiati Martha Cahyana, dengan penelitian ialah materi yang di gunakan yaitu materi Matematika dan terfokus pada penggunaan media papan flanel, sedangkan penelitan yang di lakukan

peneliti sekarang adalah menggunakan tema 2 yang memiliki muatan pembelajaran.

3. Haryanti (2019) yang berjudul “peningkatan penggunaan media pohon hitung untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak keelompok A TKN Sukorejo”. penelitian ini dilakukan di TKN Sukorejo dengan desain penelitian yang digunakan adalah model tindakan kelas (TOD) model kemiss dan MC Taggart. Dalam setiap siklus terdiri dari beberapa tahapan yaitu perencanaan, implemenasi, observasi, dan revleksi. Dalam penelitian ini peneliti berkolaborasi dengan guru kelas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media tree count dalam kegiatan pembelajaran mengacu pada angka 1-20, angka dan simbol yang disebut penambahan dan pengurangan pasangan dengan objek yang ditunjukkan untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak.

Adapun yang menjadi keterbatasan yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya oleh Haryanti dengan penelitian yang dilakukan sekarang ialah materi yang digunakan terdahulu hanya memfokuskan pada materi Maatematika, sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti sekarang adalah mengkaji satu pembelajaran yang memuat pada pokok pembahasan (Tematik) Tema 2 yang akan dilakukan di SD Aisyiyah 1 Mataram.

2.2.Kajian Pustaka

2.2.1. Media pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti 'tengah' atau 'perantaran' jadi secara bahasa, media berarti pengantar atau perantaran. AECT (*Association of Education and communication Tecnology*) memberi batasan tentang media segala bentuk dan saluran yang di gunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi Sukiman, (2012:28). Media adalah perantaran atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gerlach & Ely (1971) dalam buku Arsyad (2016:3) mengatakan bahwa media apabila di pahami secara garis besar adalah manusia, amteri atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung di artikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Arsyad (2016:3).

Pendapat lain mengatakan Sanjaya dalam Haryono, (2015:47) terkait media pembelajaran bahwa medaai pembelajaran meliputi perangkat lunak yang mengandung pesan. Falahudin(2014:110) media pembelajaran yaitu alat bantu mengajar yang selanjutnya di gunakan adalah bantu visual seperti gambar, model, grafik, atau benda nyata lainnya. Alat bantu tdalam hal tersebut dimaksud untuk memberikan

pengalaman lebih kongkret, memotivasi serta mempertinggi serap dan daya pembelajaran dalam belajar.

Sadiman, dkk. (2014:7) berpendapat bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang di gunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerima, yang dapat merangsang pikiran, perasaan, minat, atau perhatian peserta didik sehingga proses belajar dapat terjadi. Rusman, (2012 :46). Media merupakan alat bantu yang dapat memudahkan pekerjaan. Setiap orang pasti ingin pekerjaan dilakukan dapat di selesaikan dengan baik dan dengan hasil yang memuaskan. Media merupakan wahayana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan.

Berdasarkan hasil pendapat beberapa di atas, dapat di simpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu yang di gunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerima yang dapat merangsang pikira, perasaan, minat dan perhatian peserta didik terhadap materi pembelajaran

1. Manfaat Dan Fungsi Media Pembelajaran.

Zaman dan Eliyawati (2010:4) selain terdapat banyak fungsi, banyak manfaat yang di peroleh dengan memanfaatkan media dalam pembelajaran yaitu :

- a. Catatan atau informasi pembelajaran bisa di informasikan dengan lebih jelas, menarik, aktual serta tidak hanya dalam wujud kata-kata tercatat ataupun perkataan belaka(verbalitis)
- b. Menangani keterbatasan ruang, durasi, serta daya indra.
- c. Tingkatkan perilaku aktif anak didik dalam berlatih.
- d. Memunculkan kegairahan serta dorongan dalam berlatih.
- e. Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan serta kenyataan
- f. Membolehkan anak didik belajar individual menurut keterampilan serta minatnya
- g. Membagikan perangsang, pengalaman, serta anggapan yang sama untuk siswa

Sudjana dan Rivai dalam Arsyad (2011: 24) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar yaitu :

- a. Pembelajaran hendak menarik atensi siswa sehingga bisa meningkatkan dorongan berlatih.
- b. Materi penataran hendak lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih di pahami oleh anak didik serta memungkinkannya memahami serta mencapai tujuan pembelajaran.
- c. Tata cara membimbing akan lebih bervariasi, tidak sekedar komunikasi lisan.

d. Anak didik bisa lebih banyak mengikuti penjelasan guru, namun juga kegiatan lain semacam mencermati, melaksanakan, mendemonstrasikan, memeran serta lain- lain

Aqib (2013:15) mengatakan manfaat umum media pembelajaran merupakan menyamakan penyampaian modul, penataran lebih jelas serta menarik, proses pembelajaran lebih interaksi, efisiensi durasi serta tenaga, berlatih bisa dilakukan bila saja dan di mana saja, meningkatkan tindakan positif berlatih terhadap cara serta modul berlatih, serta menaikkan peran guru kearah yang lebih positif. Zaman, dkk(2012: 4. 12) alat penataran berfungsi mempercepat cara berlatih. Hal ini memiliki maksud bahwa dengan media penataran anak bisa menangkap tujuan dari materi jarak lebih gampang serta lebih cepat. Alat pembelajaran juga berfungsi guna menaikkan kualitas cara penataran. Levie&Lentz dalam Arsyad(2016: 20- 21) mengatakan fungsi alat pembelajaran terdapat empat ialah:

- 1) Tugas atensi ialah menarik serta memusatkan atensi anak didik untuk berkonsentrasi pada isi pelajaran yang berhubungan dengan arti avisual yang di tampilkan ataupun melampiri teks modul pelajaran.
- 2) Fungsi afektif nampak dari tingkatan kenikmatan anak didik pada saat berlatih(ataupun membaca) bacaan yang bergambar.

- 3) Peranan kognitif dari temuan- temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa gambar memperlancar pencapaian tujuan guna menguasai serta mengingat informasi ataupun pesan yang tercantum dalam lukisan.
- 4) Fungsi kompensatoris membagikan kondisi untuk menguasai bacaan membantu anak didik yang lemah dalam membaca guna mengorganisasikan dalam informasi dalam teks serta mengingatnya lagi.

2. Klasifikasi Media Pembelajaran

Dengan masuk berbagai pengaruh dalam pembelajaran, contoh konsep dan kemajuan informasi, alat peraga (media) telah berkembang dan selalu tampil berbagai bidang dan struktur dengan karakteristik dan kemampuannya masing-masing. Disinilah adanya upaya untuk memperjelas atau mengelompokkan media, yang mengarah pada terciptanya taksonomi alat peraga (media) pembelajaran.

Berdasarkan fungsinya, media di bagi menjadi 3 (tiga) macam yaitu :

- a. Media cetak, meliputi buklet yakni alat yang mengantarkan data dalam wujud novel, novel instruktur, jurnal, majalah, serta kepingan bebas. Semacam flyer namun dalam wujud lipatan, flyer ialah media guna mengantarkan data dalam wujud lembaran besar yang di satukan. Halaman depan berisi modul yang di lihat

partisipasi didik, bagian belakang berisi materi yang serupa namun di amati oleh instruktur, rubric ataupun catatan yang pada pesan berita atau majalah mengenai sesuatu permasalahan kesehatan, serta poster, yaitu wujud alat cetak bermuatan pesan-pesan atau data kesehatan yang umumnya di tempel pada tempat-tempat umum.

- b. Alat elektronik, ialah alat penyampaian informasi kesehatan lewat instrument semacam: radio, film, slide.
- c. Alat papan bill board, yang di pasang di tempat- tempat umum bisa di gunakan selaku alat guna mengantarkan catatan atau data kesehatan.

Terdapat banyak media pembelajaran, mulaaai dari yang amat simpel sampai yang kompleks serta rumit, mulai dari yang banyak cuma memakai indera. Dari yang ekonomis sampai tidak membutuhkan listrik, sampai yang mahal yang tergantung pada perangkat keras. Dalam kemajuan media mengikuti kemajuan teknologi yang sangat berumur serta sangat di manfaatkan dalam cara pembelajaran ialah percetakan yang bertugas atas dasar prinsip mekanis. Setelah itu lahir teknologi audio–visual yang mengabungkan penemuan mekanis serta teknologi mikroproses yang melahirkan pemakaian pc serta kegiatan interaktif. Aqib(2013: 64).

Adapun Kesimpulan klarifikasi alat peraga mengacu pada terciptanya taksonomi yang meliputi majalah,surat kabar, radio,

televisi, film, yang memiliki berbagai macam pembuatan dari yang biasa sampai sulit cara pembuatannya.

3. Karakteristik Media Pembelajaran

Sadiman, dkk (2014:27) menyatakan bahwa terdapat 3 (tiga) karakteristik media pembelajaran yaitu :

a. Media grafik

Media grafik merupakan medi visual visual yang berfungsi guna menyalurkan catatan dari basis kepenerima catatan yang bisa di lihat dengan memakai indera penglihatan. Ilustrasinya:(lukisan atau gambar, coretan bagan, denah atau crath grafis, kaartun, plakat, denah serta globel, papan flanel dan papan bulletin).

b. Media suara (audio)

Media suara(audio) berhubungan dengan media pendengaran. Media suara(audio) ialah alat yang mengandung data ataupun catatan dalam wujud lambing- lambang auditif, baik lisan(kedalam perkata atau bahasa perkataan) ataupun non lisan. Ilustrasinya:(radio, perlengkapan perekam pita maagnetik, pingram hitam dan laboratorium bahasa)

c. Media proyeksi diam

Media proyeksi diam(still projected medium) mempunyai persamaan media pertemuan grafik ialah bersama menyajikan rangsangan- rangsangan visual. Sebaliknya perbedaannya ialah media grafik bisa berhubungan secara langsung dengan pesan alat yang bersangkutan pada alat antisipasi, catatan itu wajib di proyeksikandengan proyektor supaya dapat di amati oleh target. Ilustrasinya:(film bingkai, film susunan, alat transparasi, proyektor bocor penglihatan(opaque projector), microfis, film, film gelang tv(televisi). Film, game serta imitasi.

2.2.2. Media pembelajaran papan kata

Banyak metode yang wajib di jalani oleh guru guna menaikkan hasil mutu penataran di amati dari banyaknya tata cara membimbing yang menarik atensi anak didik. Gagne serta Briggs di kutip dari Widiyasanti serta Ayiriza(2018: 3) harian pendidikan karakter bahwa guru selaku tim dalam menata pembelajaran yang wajib tepat memilih tata cara, konsep ataupun strategi penataran yang tepat bisa mensupport tercapainya tujuan pembelajaran yang di mau.

Papan kata yaitu berbentuk segi panjang yang di bagi beberapa sector, bagian di dalamnya terdapat soal, dan dapat menarik perhatian siswa yang dimana papan kata di sertai dengan gambar dan abjad yang berkaitan dengan materi yang sedang di pelajari guna untuk merangsang

pemikiran sehingga akan berpusat pada mata pelajaran yang akan meningkatkan hasil belajar kemampuan siswa.

Sesuatu media pembelajaran yang penting untuk menolong dalam cara pembelajaran di kategori. Pemakaian media pada cara pembelajaran amat berguna, anak didik hendak lebih belia tertarik serta focus guna mengikuti penataran dengan cara aktif. Begitu pula guru hendak focus dalam membimbing. Alat pembelajaran yang hendak di tawarkan amat banyak rupanya, bagus berbentuk alat visual, audio, ataupun audio- visual.

Salah satu alat yang bisa di maanfaatkan dalam menaikkan hasil berlatih kognitif siswa yaitu media visual berbentuk papan kata. Dhieni,(2018:11) menyatakan bahwa papan kata merupakan alat visual yang efisien untuk menyajikan catatan khusus pada sasaran khusus pula. Salah satunya pada anak didik, catatan yang di sampaikan itu berupa sekumpulan kata-kata.

Dina indriana menyatakan bahwa papan kata ialah alat yang permukaannya dapat dibuat dari karton ataupun tripleks. Wujudnya dalah persegi panjang serta ada perkata yang di tuliskan ataupun bisa di temple di dataran karton ataupun tripleks. Perkata yang di maanfaatkan wajib di samakan dengan modul serta tujuan penataran. Sekumpulan kata itu merupakan item yang bisa di gunakan oleh siswa dalam menyusun kata dalam suatu perkataan. Perkataan yang di pakai dalam suatu percakapan baik dengan anak didik ataupun guru yang bersangkutan.

Secara umum, penyebabnya memakai alat papan kata ini sebab bisa divisualisasikan suatu yang hendak dipaparkan dengan dengan lebih kongkret serta realistis. Data yang hendak di sampaikan bisa di paham dengan gampang sebab hasil yang di peragakan lebih condong pada realitas lewat gambar yang bisa di perlihatkan pada partisipan ajar serta hasil yang di dapat sama mereka. Asnawir serta Usman(2002).



Gambar 1.2 (Papan Kata)

Beberapa alasan menggunakan media papan kata sebagai media pembelajaran antara lain:

- 1) Bersifat kongkret. Maksudnya, peserta didik dapat melihat dengan jelas apa yang sedang di diskusikan.
- 2) Tidak terbatas oleh ruang dan waktu. Maksudnya media ini dapat memperlihatkan peristiwa-peristiwa yang telah lampau dan berkaitan dengan pembelajaran.

- 3) Mampu mengatasi kekurangan fungsi panca indra manusia. Maksudnyaa benda-benda kecil dapat terlihat dengan jelas melalui media papan kata.
- 4) Dapat di gunakan untuk menjelaskan suatu masalah .
- 5) Media ini mudah di dapat daan biaya relative murah
- 6) Dapat di gunakan secara induvidu maupun kelompok

Asnawir dan Usman (2002 : 50). Beberapa kelebihan media papan kata, diantaranya yaitu :

- a. Lebih kongkrit dan nyata dalam mengangkat materi pelajaran daripada bahasa verbal.
- b. Bisa melewati tempat dan kurun waktu.
- c. Bisa melewwati keterbatasan visual.
- d. Menyerderhanakan persoalan di posisi apa pun, dan dapat di gunakan oleh seluruhnya.

Selain memiliki kelebihan, media papan kata juga memiliki beberapa kelemahan yaitu :

- a. Penjelasan materi pelajaran yang disampaikan oleh guru dapat menimbulkan penafsiran yang berbeda-bedaa. Hal tersebut sesuai dengan pengetahuan masing-masing peserta didik dalam menafsirkannya.
- b. Pendalaman mengenai materi kurang sempurna. Karena media papan kata hanya menampilkan persepsi indra mata yang

tidak cukup kuat dalam menggerakkan seluruh kepribadian manusia, sehingga materi yang dibahas kurang sempurna.

- c. Kurangnya merata dalam menggunakan media ini bagi peserta didik dan kurang efektif dalam penglihatan.

Berdasarkan uraian di atas, dapat di simpulkan bahwa media papan kata yaitu media visual dari papan yang terbuat dari tripleks, yang dapat di gunakan untuk menyajikan sekumpulan kata yang membantu siswa untuk membentuk sebuah kalimat dan kalimat tersebut dapat di gunakan dalam sebuah percakapan.

2.2.3. Hasil Belajar Kognitif

Hasil belajar adalah upaya yang diperoleh individu setelah terjadinya metode belajar berlangsung, sehingga dapat memberikan pembaruan perilaku baik makna, wawasan, tindakan, serta keahlian anak didik jadi lebih bagus dari sebelumnya. Begitu juga yang dikemukakan Hamalik(2007: 48) hasil belajar merupakan“ pembaruan perilaku subjek mencakup daya kognitif, afektif, psikomotor dalam suasana tertentu berkah pengalaman berulang kali”. Hasil berlatih yakni terdapatnya pergantian aksi laku. Kalau seorang sudah berlatih yakni terdapatnya pergantian aksi laku pada orang itu, misalnya jadi tidak ketahu jadi ketahu, serta dari tidak paham jadi paham. Malik,(2001: 30). Hasil berlatih merupakan kompetensi ataupun daya khusus baik kognitif, afektif ataupun psikomotorik yang digapai ataupun di kuasai partisipan didik

sehabis menjajaki cara berlatih membimbing(Ibid,: 31). Sudjana(2019: 22) mendeskripsikan hasil berlatih merupakan kemampuan- kemampuan yang di punya siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Serta hasil berlatih sendiri itu, Sudjana(2009: 22), dibagi jadi 3 berbagai hasil berlatih ialah,(a). Keahlian serta independensi,(b). Wawasan serta penafsiran,(c). Tindakan serta angan- angan. Sudjana(2017: 22), melaporkan hasil berlatih merupakan cara pemberian nilai kepada akhir berlatih yang digapai oleh anak didik amat erat kaitannya dengan kesimpulan tujuan intriksioanal yang direncanakan guru saat sebelum, serta hasil berlatih ialah kemampuan- kemampuan yang dipunyai anak didik sehabis beliau menerima pengalaman berlatih. Susanto(2014: 1) meningkatkan hasil berlatih ialah pergantian sikap yang berbentuk wawasan ataupun uraian, keahlian serta tindakan yang di dapat anak didik sepanjang berlangsung cara berlatih membimbing ataupun yang umum yang di ucap dengan wawasan, uraian, dan keahlian yang terjalin pada cara pembelajaran. Supriyono(2015: 4) hasil berlatih merupakan pola- pola perbuatan, nilai- nilai, pengertian- pengertian, sikap- sikap, Penghargaan, serta keahlian. Sebaliknya Susanto(2013: 5), hasil berlatih merupakan perubahan- perubahan yang terjalin pada diri anak didik, baik yang menyangkut pandangan kognitif, afektif serta selaku hasil dari aktivitas berlatih.

Bersumber pada opini di atas bisa di simpulkan kalau hasil belajar ialah sesuatu pergantian tingkah laku(subjek) yang mencakup daya

kognitif, afektif serta psikomotorik serta penambahan sesuatu berlatih yang ialah sesuatu wawasan ataupun uraian, keahlian serta tindakan yang di dapat partisipan ajar selama berlangsungnya cara pembelajaran, serta peserta didik bisa menggapai tujuan- tujuan penataran yang diresmikan supaya memunculkan sesuatu pergantian tingkah laku yang relatif menetap serta tahan lama.

1) Jenis-jenis hasil belajar

Hasil belajar terbagi menjadi 3 macam antara lain yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Perinciannya adalah sebagai berikut :

a. Ranah Kognitif

Berkenaan dengan hasil berlatih intelektual yang terdiri dari 6 pandangan merupakan wawasan, uraian, aplikasi, analisa, sintesis serta evaluasi. Bagi Purwanto(2016: 44) tercapainya tujuan pembelajaran dalam sesuatu cara pembelajaran bisa diamati serta dikenal lewat hasil berlatih anak didik dalam sesuatu kategori. Hasil berlatih kerap kali dipakai selaku dimensi guna mengenali seberapa jauh seorang memahami materi yang telah di ajarkan. Maksudnya kalau materi yang di ajarkan oleh seorang hendak memastikan pula capaian hasil berlatih seorang. Kunandar(2013:159) evaluasi kognitif ialah evaluasi yang dicoba guru guna mengukur tingkatan pendapatan ataupun kemampuan anak didik dalam

pandangan wawasan anak didik dalam pandangan wawasan yang mencakup ingatan serta hafalan, uraian, penerapan ataupun aplikasi, analisa, campuran serta penilaian. Ranah ini mempunyai 6 tahapan cara berasumsi ialah kemampuan wawasan, menguasai, mempraktikkan, menganalisa, campuran, menilai. Bloom dalam Supriadin 2015: 15. Memperhitungkan kompetensi wawasan di jalani lewat sebagian tahap ialah: 1). Uji tercatat memakai biji pertanyaan. 2). Uji perkataan dengan menanya langsung kepada anak didik yang memakai catatan pertanyaan, 3). Pengutusan dengan lembar kegiatan khusus yang wajib digarap oleh anak didik dalam kurung durasi khusus. Ada pula dalam riset ini, Riset tingkatan wawasan serta uraian anak didik memakai uji catat ialah dengan wujud instrumen opsi dobel serta penjelasan. Jufri(2017: 81) berkata kalau hasil berlatih kognitif jenis wawasan serta uraian tercantum pandangan keahlian berasumsi kecil, sebaliknya hasil berlatih kognitif jenis aplikasi, analisa, sitensis, serta penilaian tercantum kedalam pandangan keahlian berasumsi tingkatan tinggi. Sebetulnya pandangan keahlian berasumsi tingkatan kecil berfungsi selaku pondasi untuk kemajuan keahlian berasumsi tingkatan tinggi. Maksudnya kalau cara dini dalam berlatih yang di lalui.

Dari opini di atas di ketahui kalau tiap cara berlatih tentu pengaruhi hasil berlatih, baik itu terdapat pada pergantian wawasan (Kognitif), Pergantian tindakan serta perilaku(afektif), ataupun

pergantian keahlian(psikomotorik). Pergantian itu umumnya yang dirasakan antara baik serta kurang baik terkait gimana seorang melampaui cara berlatih itu. Dorong ukur berlatih tidak terbebas dari cara berlatih yang di lewatkan..

b. Ranah Afektif

Kunandar(2013: 100), ranah afektif(tindakan) berkaitan dengan atensi serta tindakan yang bisa berupa tanggung jawab, kegiatan serupa, disiplin, komitmen, yakin diri, jujur, menghormati opini orang lain, serta daya mengatur diri. Ranah ini mempunyai 5 kadar merupakan receiving atau attending (pendapatan), responding (penanggapan), valuing(acuan penilaian atau apresiasi), organizational(pengorganisasian), dan characterization (pengarakterisasian) Kharwolh dalam Supriadin, (2015: 123). Ranah afektif ialah ranah yang berkaitan dengan tindakan, angka, perasaan, marah, dan bagian pendapatan ataupun antipati sesuatu subjek dalam aktivitas berlatih membimbing.

c. Ranah Psikomotorik

Ranah psikomotorik selaku cara serta hasil berlatih anak didik ialah pemberian pengalaman kepada anak didik untuk tampil mengerjakan suatu dengan memakai psikomotorik yang di punya Supriadin,(2015: 178). Kunandar(2013: 259) mengemukakan kalau ranah psikomotorik merupakan ranah yang berhubungan dengan

keahlian (keterampilan) serta daya berperan sehabis seorang menyambut pengalaman berlatih khusus guna membuktikan tingkatan kemampuan seorang dalam sesuatu kewajiban ataupun sekumpulan kewajiban tertentu. Kunandar (2013:253) juga mengatakan kalau ranah psikomotorik (keahlian) mempunyai 5 tingkatan ialah Tiruan, manipulasi, akurasi, pelafalan serta naturalisasi.

2) Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Malik (2001:32) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar di golongkan menjadi 3 macam yaitu :

1. Faktor internal (Faktor dari dalam siswa), yaitu kondisi atau keadaan, jasmani dan rohani siswa, dan meliputi beberapa aspek yaitu : Aspek fisiologis dan aspek psikologis.
2. Faktor eksternal (faktor dari luar siswa), yakni kondisi lingkungan di sekitar siswa yaitu lingkungan sekolah, lingkungan keluarga, dan lingkungan masyarakat.
3. Faktor pendekatan belajar (approach to learning), yakni jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran.

Zaini (2019:91) Faktor-faktor yang mempengaruhi sangat berkaitan antara satu sama lain. Karena faktor tersebut muncullah siswa dan siswi yang berprestasi tinggi, dan berprestasi rendah atau

gagal sama sekali. Dalam hal ini, upaya peningkatan kualitas proses peserta didik pada setiap jenjang dan jenjang tersebut perlu diwujudkan agar memperoleh sumber daya manusia yang berkualitas.

3) Faktor-Faktor Mempengaruhi Perkembangan Kognitif Siswa

Susanto (2011:59-60) faktor-faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan kognitif antara lain :

1. Faktor hereditas /keturunan

Teori hereditas atau navitisme pertama kali dipelopori oleh seorang ahli filsafat yang bernama Schoppenhauer. Dia berpendapat bahwa manusia sudah membawa potensi-potensi tertentu yang tidak dapat dipengaruhi oleh lingkungan.

2. Faktor lingkungan

Teori lingkungan untuk empirisme dipelopori oleh John Locke. dia berpendapat bahwa manusia dilahirkan sebenarnya suci dan tabularasa.

3. Kematangan

Tiap organ (fisik maupun psikis) dapat dikatakan telah matang jika telah mencapai kesanggupan menjalankan fungsinya masing-masing.

4. Pembentukan

Pembentukan adalah segala keadaan yang diluar diri seseorang yang mempengaruhi perkembangan intelegensi.

5. Minat dan bakat

Minat mengarahkan aksi pada sesuatu tujuan serta ialah motivasi untuk perbuatan itu. Sebaliknya kemampuan diartikan sebagai kemampuan bawaan, selaku potensi yang sedang butuh di kembangkan.

6. Kebebasan

Kebebasan ialah independensi orang berfikir divergen(menabur) yang berarti bahwa orang itu bisa memilah metode- metode khusus dalam membongkar permasalahan, juga bisa memilah masalah cocok dengan kebutuhannya.

Bersumber pada opini di atas bisa disimpulkan bahwa ialah aspek yang penting yang bisa pengaruhi kemajuan kogintif anak didik yaitu aspek kembangan serta pengalaman yang berawal dari interaksi anak dengan lingkungan. Serta dari interaksi lingkungan, anak didik hendak meperoleh pengalaman dengan memakai asimilasi, fasilitas, serta dikendalikan oleh prinsip penyeimbang.

4) Taksonim Bloom (C1-C6)

Taksonomi Bloom adalah struktur hierarki yang mengideentifikasikan keterampilan berpikir mulai dari jenjang yang rendah hingga jenjang yang tinggi. Taksonomi bloom pertama kali diterbitkan pada tahun 196 oleh seorang psikolog pendidikan yaitu Benjami Bloom.

Pada dasarnya kognitif adalah daya intelektual anak didik dalam berasumsi, mengetahui serta memecahkan permasalahan. Bagi Bloom, seluruh usaha yang menyangkut kegiatan otak adalah tercantum dalam ranah kognitif. Ranah kognitif berkaitan dengan daya berasumsi, tercantum di dalamnya mencakup daya mengingat, menguasai, mempraktikkan, dan menilai keahlian. Dalam ranah kognitif ada enam pandangan ataupun tingkatan berasumsi, mulai dari tingkat yang sangat kecil sampai tingkat yang sangat besar. Selanjutnya ini merupakan tingkat keenam ranah kognitif.

1. Pengetahuan yaitu kemampuan seorang untuk menegaskan kembali (recall) ataupun memahami kembali mengenai julukan, sebutan, ilham, rumus- rumus serta serupanya, tanpa menginginkan kemampuan guna memakainya. Wawasan ataupun ingatan diucapkan selaku proses berfikir yang sangat rendah.
2. Uraian(Comprehension) merupakan kemampuan untuk mengerti ataupun menguasai suatu setelah suatu itu diketahui serta di ingat, dengan kata lain, menguasai merupakan mengenali mengenai suatu

serta dapat melihatnya dari bermacam bidang. Seseorang peserta ajar di katakan menguasai sesuatu apabila beliau bisa membagikan penjelasan ataupun memberi uraian yang lebih rinci tentang hal itu dengan memakai perkata menariknya sendiri.

3. Aplikasi(Application) merupakan daya menggunakan ataupun menerpkan modul yang telah dipelajari pada situasi yang terkini serta menyangkut pemakaian ketentuan serta prinsip. Aplikasi ialah tingkat kemampuan berfikir yang lebih besar dari pada uraian.
4. Analisa(Analysis) merupakan kemampuan guna merinci ataupun menjelaskan sesuatu materi atau kondisi menurut bagian- bagian yang lebih kecil serta sanggup menguasai hubungan di antara bagian- bagian ataupun faktor- faktor yang satu dengan faktor- faktor yang lain.
5. Sistesisis(synthesis) merupakan daya berfikir yang ialah kebalikan dari cara berfikir analisa. Campuran merupakan sesuatu cara yang memadukan bagian- bagian ataupun unsur- unsur dengan cara masuk akal, alhasil menjelma menjadi sesuatu pola yang berstruktur ataupun berupa pola terkini.
6. Penilaian(Evaluation) merupakan ialah jenang berpikir sangat besar dalam ranah kognitif dalam Taksonomi Bloom. Penilaian atau evaluasi disini ialah kemampuan guna membuat pertimbangan kepada sesuatu situasi, misalnya bila seseorang

7. dihadapkan pada beberapa opsi sehingga ia hendak sanggup memilih satu opsi yang terbaik cocok dengan patokan- patokan ataupun kriterial yang terdapat..

Berdasarkan poin di atas dapat disimpulkan bahwa peneliti mengambil jenjang tersebut menjadi 3 level yaitu pengetahuan, pemahaman, dan aplikasi. Di mana Taksonomi Bloom ini memiliki 6 level, maka peneliti mengambil Tiga level, yaitu tiga level yang pertama (terbawah) merupakan lower order thinking skill.

2.2.4. Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik merupakan sesuatu aktivitas pembelajaran dengan mengintegrasikan materi sebagian mata pelajaran dalam satu subtema ataupun poin ulasan. Syaifuddin(2017: 140) pembelajaran tematik terpadu di seleksi pada proses penataran tingkatan sekolah bawah sebab memiliki karakter yang menarik guna pengembangan pembelajaran penataran partisipan ajar. Dengan penataran tematik aktivitas berlatih membimbing siswa tidak hendak menjenuhkan, aktivitas berlatih mengajar hendak lebih menyenangkan dengan penataran tematik serta media pembelajaran yang menarik.

Efendi(2009: 129) Pembelajaran tematik merupakan penataran yang memakai tema dengan mata pembelajaran sehingga bisa membagikan pengalaman mengasyikkan dalam berlatih membimbing pada anak didik, searah dengan Efendi, Trianto(2010: 78) melaporkan kalau

pembelajaran tematik di maknai selaku pembelajaran yang di rncang bersumber pada tema- tema khusus, dalam pembahasannya tema itu di meninjau dari bermacam mata penataran. Pada satu tema

ada 6 penataran, 1 pembelajaran hendak diajarkan 1 kali pertemuan artinya kalau pada satu tema berarti 1 pekan pertemuan oleh guru serta siswa serta pada tiap 1 penataran terdapat sebagian pembelajaran yang di campurkan dalam satu penataran.

Penataran tematik lebih mengfokuskan kesertaan siswa dengan cara aktif sehingga anak didik bisa mendapat pengalaman yang berlainan serta terlatih menciptakan sendiri beraneka ragam wawasan melaalui pengalaman langsung anak didik hendak memahami materi- maateri yang mereka pelajari. Syaifudin(2017: 140) penataran tematik lebih menekankan pada keikutsertaan anak didik serta proses penataran dengan cara aktif dalam cara penataran sehingga anak didik bisa memperoleh pengalaman langsung dan berpengalaman guna dapat menciptakan sendiri bermacam pengetahuan yang di pelajari.

Efendi(2009: 133) bahwa dalam pelaksanaan penataran tematik butuh dicoba beberapa hal yang mencakup langkah perencanaan yang melingkupi kegiatan prapada kompetensi dasar, pengembangan jaringan tema pengemangan silabus

serta penyusunan rencana penerapan pembelajran. Maksudnya kalau pembelajaran tematik juga membutuhkan persiapan semacam kurikulum

atau RPP(Konsep penerapan penataran) serta pula alat penataran guna melengkapi aktivitas penataran mengajar alhasil pada dikala belajar anak didik hendak lebih menguasai apa yang di informasikan, kegiatan pembelajaran akan lebih menarik, efisien serta mengasyikkan.

Bisa disimpulkan, terdapat sebagian periset yang menyimpulkan ialah kalau penataran tematik terstruktur merupakan sesuatu penataran terpadu yang terdiri dari sebagian mata pembelajaran yang disatukan dalam tema- tema khusus. Penataran tematik terpadu didesain guna mempermudah pendidik guna mengantarkan sesuatu penataran langsung di dalam kategori.

Keterpaduan dala pembelajara ini berintegrasi dalam aspek kognitif, afekti, serta psikomotorik partisipan ajar dalam penataran, alhasil partisipan ajar di bagus wawasan, keahlian, daya cipta angka, serta tindakan pembelajaran yang bagus yang terpacu dalam tema. Media pembelajaran Papan kata bermutan pada modul tema 2(Kegemaranku), subtema(Hobi membaca), Penataran 2 muat modul Bahasa Indonesia, PJOK. Selanjutnya Kompetensi Dasar(KD), Pada tema 2 subtema 4 pembelajaran 2 yaitu:

1. Bahasa Indonesia

- 3.1 Menjelaskan kegiatan persiapan membaca permulaan (cara duduk wajar dan baik, jarak antara mata dan buku, cara membalik halaman buku, gerakan mata dari kiri ke kanan,

memilih tempat dengan cahaya yang terang, dan etika membaca buku) dengan cara yang benar.

4.1 Mempraktik kegiatan persiapan membaca permulaan (cara duduk wajar dan baik, jarak antara mata dan buku, cara membalik halaman buku, gerakan mata dari kiri ke kanan, memilih tempat dengan cahaya yang terang, dan etika membaca buku) dengan cara yang benar.

2. Pendidikan, Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK)

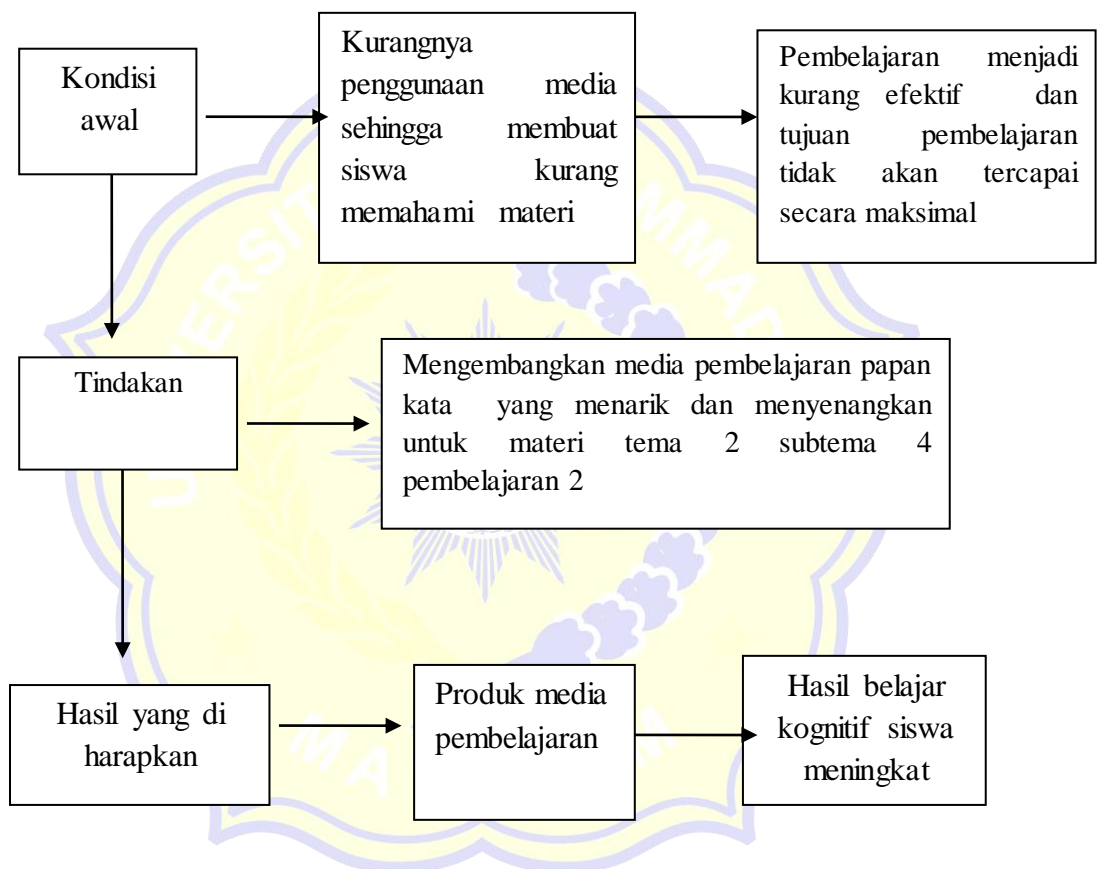
3.2 Memahami gerak dasar non-lokomotor sesuai dengan konsep tubuh, runag, usaha dan keterbubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana atau tradisional.

4.2 Mempraktik gerak dasar non-lokomotor sesuai dengan konsep tubuh, runag, usaha dan keterbubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana atau tradisional.

2.2.5. Kerangka Berpikir

Berdasarkan gambar di bawah ini dapat di sampiakan dalam penelitian ini media pembelajaran yang ada di sekolah masih kurang di gunakan oleh guru maka dari itu dikembangkan media pembelajaran papan kata supaya terciptanya pembelajaran yang bisa menarik perhatian, miat, dan motivasi peserta didik. Memakai media pembelajaran di tema 2 subtema 4 pembelajaran 2 untuk siswa kelas 1 SD aisyiyah 1 mataram yang hanya berpatokan pada buku akibatnya siswa kurang aktif, kurang antusias dan tidak adanya peningkatan

pemahaman siswa. Perlu di kembangkan pembelajaran yang menarik dengan suasana permainan karena karakteristik siswa sekolah dasar masih ingin bermain dalam suasana belajar, maka dari itu peneliti menggunakan media pembelajaran papan kata pada tema 2 subtema 4 pembelajaran 2 di SD Aisyiyah 1 Mataram.



Gambar 2.1 (Kerangka Berpikir)

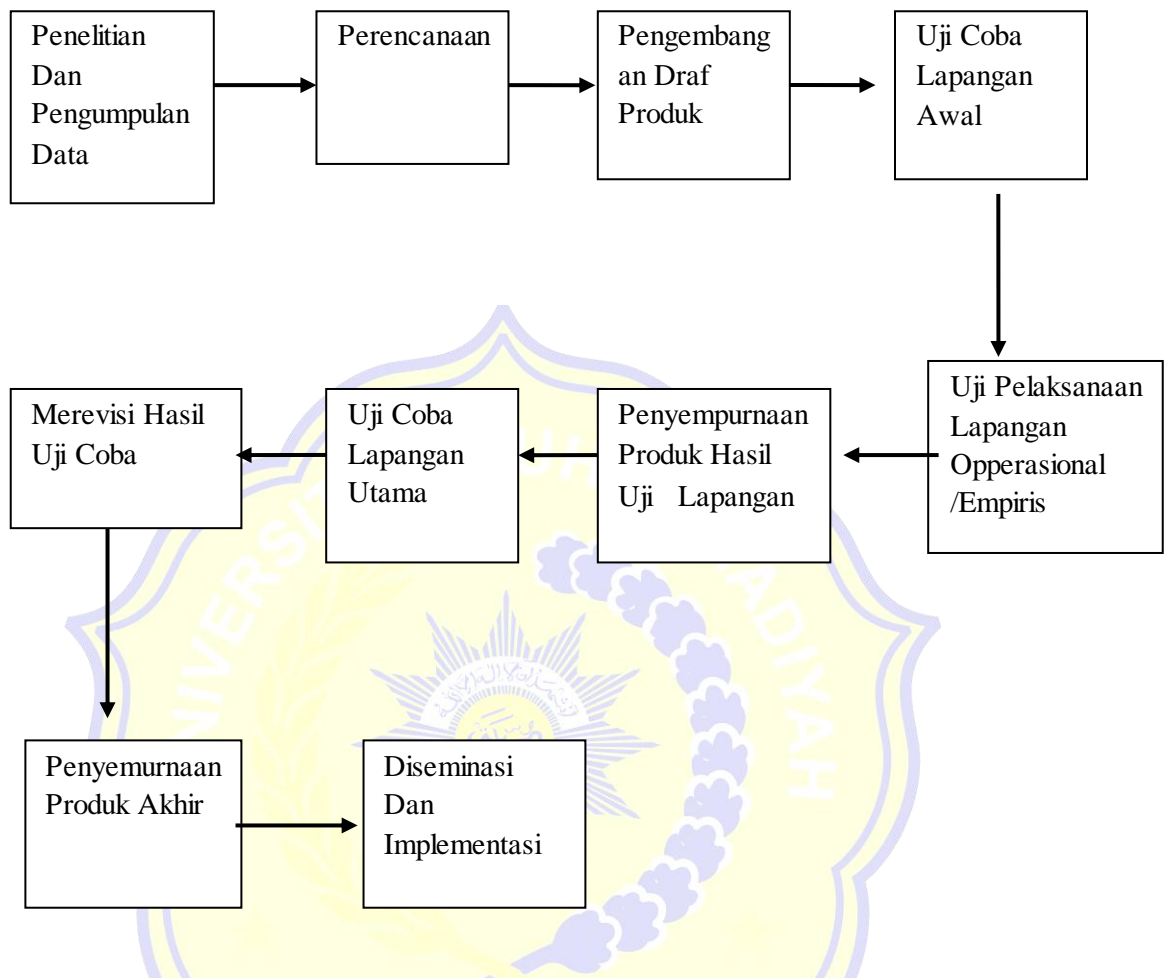
BAB III

METODE PENGEMBANGAN

3.1. Model Pengembangan

Dalam penelitian pengembangan ini bentuk yang di jalani mengacu pada bentuk penelitian serta pengembangan yang di kemukakan oleh Borg and Gall ialah bentuk pengembangan(Reasearch and Development atau R&D). Riset serta pengembangan(Reasearch and Development atau R&D), ialah tata cara penelitian yang di maanfaatkan guna meningkatkan ataupun memvalidasi produk- produk yang di maanfaatkan dalam pembelajaran serta pembelajaran Bord and Gall, dalam Sugiyono(2015: 9). Tata cara penelitian serta pengembangan ataupun Reasear ch and Development merupakan tata cara riset yang di maanfaatkan guna menciptakan produk khusus, serta mencoba keberhasilan produk itu Sugiyono(2015: 407). Pada bentuk Borg and Gall yang cuma di batasi pada sebagian langkah saja ialah hingga percobaan terbatas. Sehingga dalam percobaan terbatas ini pandangan dalam pengembangan alat pembelajaran di lihat dari percobaan pengesahan yang di angka oleh para ahli yang terdiri dari pakar media penataran, pakar modul pada percobaan kepraktisandalam perihal ini di ambil dari hasil reaksi anak didik guna melihat kepratisan alat pembelajaran yang di kembangkan

Adapun peneliti yang telah di lakukan, dalam penelitian ini menggunakan pengembangan yang digunakan yaitu design yang di adaptasi dari design bord and Gall yaitu pada gambar 3.1



Gambar 3.1 Design Borg and Gall

Berdasarkan diagram Design Borg and Gall di atas dapat disimpulkan dibawah ini pada prosedur pengembangan yaitu :

3.2. Prosedur Pengembangan

Prosedur penelitian pengembangan media papan kata modul mengenai Hobi Membaca dengan menggunakan model yang di

kemukakan oleh Bord and Gall ialah dengan model penelitian pengembangan R&D yang terdiri dari

10 tahapan. Selanjutnya adalah uraian langkah- langkah pengembangan serta tahapan menurut model Bord and Gall ialah :

1. Penelitian Dan Pengumpulan Data

Langkah studi pengetahuan ialah langkah awal untuk hal perencanaan pengembangan dalam penelitian ini langkah ini terdiri dari studi pustaka atau riset literature serta pemantauan. Riset pustaka atau literature di lakukan guna mendapatkan informasi kepada kebutuhan yang mensupport pengembangan produk yang cocok dengan kurikulum 2013 sekolah yang di tuju pada riset lapangan dalam penelitian ini adalah SD Aisyiyah 1 Mataram.

2. Perencanaan

Pada langkah perencanaan, aktivitas yang hendak dicoba adalah menganalisi kompetensi inti(KI) serta kompetensi dasar(KD), yang cocok dengan produk yang hendak di kembangkan. Analisa ini berarti untuk memastikan ketergantungan anantara KI serta KD yang di seleksi pada sesuatu tema. Hasil dari analisis di jadikan sebagai dasar untuk menganalisa indikator pembelajaran hingga tujuan pembelajaran untuk meningkatkan produk. Formulasi tujuan penataran ini dapat

mempermudah peneliti dalam memastikan cakupan modul yang disampaikan, memastikan jenis penilaian yang digunakan, menyusun kisi-kisi penilaian, serta bisa memastikan pencapaian kompetensi yang diambil. Ada pula kasus yang timbul dalam pembelajaran yang diidentifikasi antara lain sebagai berikut:

- Hasil berlatih siswa dalam pembelajaran yang rendah, terukur serta kurangnya pemakaian media.
- Guru hanya berdasar pada buku saja sehingga anak didik tanpa kurang tertarik dikala melaksanakan pembelajaran. Perihal itu dikarenakan guru yang mempunyai banyak tanggung jawab alhasil tidak mempunyai waktu guna menyiapkan alat pembelajaran yang kreatif.

Permasalahan yang disebabkan tersebut dapat dijadikan selaku dasar dalam memastikan media papan kata yang dibutuhkan supaya dalam penyampaian pas serta efisiensi.

3. Pengembangan Data Produk

Tahap pengembangan draft merupakan kegiatan penyusunan produk papan kata dengan tema 2 untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas 1 SD Aisyiyah 1 Mataram .

Penyusunan produk awal media papan kata pembelajaran yang sudah digunakan menghasilkan produk papan kata yang di

dalamnya mencakup yaitu Papan kata menggunakan gambar dan huruf abjad warna-warni.

4. Uji Coba Lapangan Awal

Langkah uji coba lapangan yaitu aktivitas guna melaksanakan tahap pengesahan pada langkah draft produk papan kata yang di kembangkan. Tahap pengesahan melibatkan 2 dosen selaku pakar modul ataupun media, serta 3 guru. Pengesahan ini bertujuan guna memperoleh saran serta masukan dari dosen pakar, guru mengenai kebenaran isi serta bentuk ataupun desain dari alat papan kata yang di kembangkan..

5. Merevisi Hasil Uji Coba

Pada langkah ini aktivitas yang telah di lakukan merupakan merevisi produk yang telah di kembangkan. Hasil penilaian yang berbentuk anjuran serta masukan dari validator yang di jadikan sebagai prinsip dalam merevisi media papan kata di tahap berikutnya. Hasil dari proses perbaikan yang layak serta siap di uji coba dengan cara terbatas pada langkah uji coba tahapan lapangan utama.

6. Uji Coba Lapangan Utama

Pada langkah ini aktivitas yang di jalani adalah uji coba terbatas yang di jalani pada anak didik kategori 1 SD Aisyiyah 1 Mataram guna memandang kepraktisan dari produk yang di

kembangkan dalam rasio kecil(terbatas). Hasil percobaan coba terbatas hendak di peruntukan sebagai dasar penerapan dalam merevisi guna penyempurnaan produk hasil uji lapangan operasional atau empiris.

7. Penyempurnaan Produk Hasil Uji Lapangan

Pada bagian ini, kegiatan yang di yang akan di lakukan adalah merevisi produk yang sudah di kembangkan. Hasil penilaian yang berupa saran dan masukan dari validator di jadikan sebagai pedoman dalam merevisi produk papan kata yang layak dan siap di uji coba lapangan utama.

8. Uji Pelaksana Lapangan Operasional/Empiris

Pada langkah percobaan coba lapangan operasional atau empiris ini bermaksud untuk mengetahui gimana peningkatan hasil berlatih kognitif siswa kategori 1 SD Aisyiyah 1 Mataram. Anak didik di untuk jadi 2 kelompok anak didik(A) selaku pengawasan serta anak didik(B) sebagai golongan penelitian.

9. Penyempurnaan Produk Akhir

Pada langkah ini aktivitas yang di lakukan bersumber pada hasil uji coba lapangan sebagai wujud penyempurnaan produk yang di kembangkan alhasil bisa di terpakian untuk di sekolah yang lain.

3.3. Uji Coba Produk

Uji coba produk yang digunakan untuk mendapatkan data yang dipakai selaku materi referensi guna melakukan perbaikan dalam rangka mencapai keabsahan, kepraktisan serta keefektifan. Dengan percobaan coba ini diharapkan produk yang dikembangkan cocok dengan kebutuhan supaya bisa menaikkan hasil berlatih kognitif anak didik.

3.4. Subjek Uji coba

Subjek uji coba adalah siswa kelas 1 sebagai uji coba lapangan, sedangkan kelas 1 sebagian uji coba terbatas. Peneliti melakukan hal ini untuk mengetahui kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan, terhadap ketercapaian proses pembelajaran yang efektif setelah digunakan media papan kata di SD Aisyiyah 1 Mataram.

1. Jenis data

Data yang di peroleh dalam penellitian pengembangan ini berupa data kualitatif dan kuantitatif.

a. Data kualitatif

Data kualitatif ialah data yang berbentuk tanggapan serta anjuran dari ahli modul, pakar alat, guru serta reaksi anak didik. Informasi kualitatif ini di dapat pada cara validasi produk yang di gunakan sebagai prinsip guna melakukan perbaikan produk yang hendak di kembangkan.

b. Data kuantitatif

Data kuantitatif ialah data yang berupa angka penilaian dari produk yang di kembangkan, angka lembar validasi, evaluasi siswa serta nilai uji hasil berlatih. Informasi kuantitatif ini di jadikan determinasi sesuatu kualitas produk yang di kembangkan.

3.5. Instrument Pengumpulan Data

Arikunto (2012 :77) mendefinisikan bahwa instrument pengumpulan data adalah alat bantu yang dipilih dan di gunakan oleh peneliti dalam kegiatan mengumpulkan agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan di permudah olehnya. Instrument pengumpulan data yang di lakukan pada penelitian ini merupakan teknik tes dan teknik non tes yang terdiri dari angket.

1. Lembar observasi

Observasi yaitu kegiatan yang sudah di lakukan oleh peneliti, tujuannya agar memperoleh data tentang penggunaan media (Papan Kata) untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa, observasi ini di lakukan di SD Aisyiyah 1 Mataram pada siswa kelas 1.

Di lakukan kegiatan ini bertujuan untuk mempelajari dan mengamati secara langsung aktivitas yang di lakukan siswa selama proses pembelajaran dan permasalahan yang muncul saat pembelajaran.

Observasi yaitu teknik pengumpulan data melalui pengamatan baik orang maupun objek lain. Sugiyono (2019:203) mengemukakan bahwa teknik pengumpulan data dengan observasi ini di gunakan bila peneliti berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala alam, dan bila response yang di amati tidak terlalu besar.

Tabel 3.1 Kisi-kisi Lembar observasi keterlaksana

No	Kriterial yang di nilai	Indikator	Skor			
			1	2	3	4
1	Aspek Manajement	Mampu menciptakan suasana yang kondusif				
2		Mampu mengolah kelas				
3		Mampu menciptakan komunikasi yang baik				
4		Pembelajaran secara runtut				
5		Kemampuan menanggapi pertanyaan				
6		Melatih siswa berbicara				
7		Peningkatan gairah belajar				
8	Aspek Materi	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran				
9		Menguasai materi yang di ajarkan				
10		Kemampuan menyesuaikan waktu				
JUMLAH						

2. Lembar Validasi

Teknik pengumpulan data berupa angket ini di lakukan dengan cara memberikan beberapa pertanyaan tertulis kepada siswa untuk di jawab, Sugiyono (2016:142). Tabel pernyataan berupa angket ini

bertujuan untuk mengetahui kevalidan media terhadap materi pembelajaran, serta untuk mengukur tingkat kevalidan, dan kepraktisan media pembelajaran (Papan Kata), pertanyaan dan pemberian skor berupa angket oleh ahli media, ahli materi, dan untuk mengetahui respon siswa.

a. Lembar angket validasi ahli materi

Validasi materi yang di berikan pada satu dosen atau guru ahli maateri. Hasil lembar validasi oleh dosen atau guru ahli materi di gunakan untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran yang di kembangkan atau di rancang dalam kompetensi dasar dan indikator yang di tetapkan.

Hal-hal yang di validasi oleh materi antara lain : kesesuaian indicator dengan kompetensi inti (KI) dan kompetensi dasar (KD), kesesuai materi dengan tujuan pembelajaran. Lembar angket validasi materi bertujuan untuk mengetahui kevalidan dari media, RPP, serta soal Tes, apakah sesuai dengan indikator.

Ahli materi yaitu dosen dan guru SD Aisyiyah 1 Mataram yang bertugas memberikan penilaian dalam hal materi yang di sertakan oleh Media Papan Kata dengan memberikan tanda checklist (√) pada indikator sesuai dengan skor yang diberikan. Adapun kisi-kisi angket penilaian ahli materi adalah sebagai berikut :

Tabel 3.2 Lembar angket validasi ahli materi

No	Aspek	Indikator Keakuratan Materi	Skor			
			1	2	3	4
1.	Materi	Materi sesuai dengan KI dan KD				
		Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran				
		Kesesuaian materi dengan evaluasi				
		Konsep materi benar dengan tepat				
2.	Penyajian	Kesesuaian materi dengan media				
		Kejelasan bentuk dan warna media				
		Kemampuan roda putar bergambar untuk alat bantu dan memahami dan mengingat informasi				
Jumlah skor						

Adaptasi delila (2017)

b. Lembar angket ahli validasi ahli media

Lembar angket ahli validasi media bertujuan untuk mengetahui kevalidan kesesuai media dengan tujuan pembelajaran serta kesesuaian penggunaan media . ahli media yaitu dari dosen dan guru SD Aisyiyah 1 Mataram yang bertugas memberikan penilaian pada media Papan Kata dengan cara memberikan tanda checklist (√) pada indikator sesuai dengan skor yang di berikan. Masukan dari ahli media berupa komentar, kritik dan saran akan di jadikan bahan pertimbangan dalam revisi dan perbaikan produk media yang sedang di kembangkan.

Ada pun kisi-kisi lembar validasi media pembelajaran adalah sebagaia berikut :

Tabel 3.3 Lembar angket validasi media

No	Aspek	Indikator	Skor			
			1	2	3	4
1	Tampilan Media	Kreativitas pembelajaran media				
		Kesesuain penggunaan media				
		Kejelasan media dengan tujuan pembelajaran				
		Kemenarikan gambar sesuai dengan KD dan Indikator				
	Bahan	Memilih bahan untuk pembuatan media				
		Ketahanan media pembelajaran				
3	Penyajian Materi	Media praktis dan memungkinkan di bawah kemana-mana				
		Media bersifat aman dan mudah di gunakan				
		Kemudahan dalam penggunaan media				
		Keterlibatan siswa dalam penggunaan media				
JUMLAH						

(Adaptasi delila, 2017)

3. Lembar Angket respon siswa

Angket di berikan pada siswa sebagai pengguna media (Papan Kata) agar daapat mengumpulkan hasil respon siswa terhadap media yang di kembangkan. Angket respon siswa di isi oleh siswa SD Aisyiyah 1 Mataram dengan cara memberikan tanda checklist (√) sesuai indikator berdasarkan skor. Ada pun kisi-kisi lembar angket respon siswa adalah sebagai berikut :

Tabel 3.4 kisi-kisi Lembar angket respon siswa

No	Aspek	Indikator	Skor			
			1	2	3	4
1	Media	Tampilan media bagus				
		Bentuk media yang di gunakan sangat menarik				
		Media ini tidak membosankan				
		Media pemebelajaran mudah di gunakan				
		Media (Papan Kata) membantu siswa untuk meningkat hasil kognitif belajar siswa				
		Kemenarikan gmbaer sesuai dengan KD dan Indikator				
		Jenis dan bahan yang di gunakan (Papan Kata) menarik perhatian serta minat belajar peserta didik dalam proses pembelajaran				
2	Materi	Media ini memudahkan saya dalam menerimaa materi				
		Media ini menumbuhkan rasa ingin tahu saya				
		Media ini mebuat saya lebih semangat belajar				
		Media ini sangat menarik.				
3	Pembelajaran	Media pembelajaran ini sangat menyenangkan sehingga membantu saya memahami materi dengan baik				
		Media pembelajaran ini dapat mengembangkan dapat memotavasikan belajar saya				
		Media (Papan Kata) membuat saya memahami materi pembelajaran dengan baik				
Jumlah						

(Adaptasi delila, 2017)

4. Tes

Arikunto(2008) tes merupakan serangkaian pernyataan ataupun bimbingan ataupun perlengkapan lain yang di maanfaatkan untuk mengukur keahlian, wawasan, intelek, daya ataupun kemampuan yang di punya oleh induvidu ataupun kelompok tes di maanfaatkan guna mengukur cara penataran dengan membagikan penilaian kepada proses pembelajaran ataupun profesi anak didik sebagai hasil berlatih yang mencerminkan tingkatan penguasa materi anak didik. Sebaliknya bagi Endang Poerwanti di jelaskan kalau tes sekumpulan kewajiban yang harus dituntaskan ataupun serangkaian pertanyaan yang di jawab anak didik guna mengukur tingkatan uraian ataupun penguasa jangkauan modul yang di butuhkan dan guna memenuhi tujuan pengajaran khusus.

Tata cara uji dalam penelitian di maanfaatkan guna mengukur kemampuan dasar serta pencapaian atau hasil belajara. Tes di bagikan pada siswa dengan cara induvidu guna mengetahui daya kognitif anak didik dalam pembelajaran tematik lewat media papan kata ataupun uji yang di bagikan berupa soal pilihan ganda dengan jumlah 20 pertanyaan. Sebaliknya mengukur indicator pertanyaan itu periset memakai Taksonim Bloom dengan kadar C1, C2, C3.

Tabel 3.5 kisi-kisi soal kemampuan belajar kognitif siswa

Muatan pembelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Aspek yang diukur			Jumlah soal
			C1	C2	C3	
Bahasa Indonesia	3.1.Menjelaskan kegiatan persiapan membaca permulaan (cara duduk wajar dan baik, jarak antara mata dan buku, cara membalik halaman buku, gerakan mata dari kiri ke kanan, memilih tempat dengan cahaya yang terang, dan etika membaca buku) dengan cara yang benar.	3.1.1.menunjukkan gambar tentang jarak yang tepat antara mata dengan objek bacaan	1, 2,	3	4,5	5
	4.1.Mempraktik kegiatan persiapan membaca permulaan(cara duduk wajar dan baik, jarak antara mata dan buku, cara membalik halaman buku, gerakan mata dari kiri ke kanan, memilih	4.1.2. mempraktik jarak membaca yang tepat antara mata dengan objek bacaan	6,7	8,9	10,11	6

	tempat dengan cahaya yang terang, dan etika membaca buku) dengan cara yang benar.					
PJOK	3.2.Memahami gerak dasar non-lokomotor sesuai dengan konsep tubuh, runag, usaha dan keterbubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana atau tradisional	3.2.1.menjelaskan prosedur gerakan mendorong tanpa berpindah tempat sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana atau tradisional.	12,1 3	14,1 5	16	5
	4.2.Mempraktik gerak dasar non-lokomotor sesuai dengan konsep tubuh, runag, usaha dan keterbubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana atau tradisional	4.2.2. mempraktik prosedur gerakan mendorong tanpa berpindah tempat sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana atau tradisional.	17	18	19,2 0	4

3.6. Metode Analisis Data

Data yang di peroleh dari peneliti di analisis kemudian di gunakan untuk merevisi media pembelajaran yang di kembangkan sehingga di peroleh media pembelajaran Papan kata yang layak di gunakan sesuai dengan kriterial yang ditentukan yaitu valid, praktis, dan efektif.

1. Analisis kevalidan

Rochmad(2012: 69) kevalidan sesuatu perangkat pembelajaran bisa merujuk pada 2 perihal, ialah apakah fitur pembelajaran yang di kembangkan cocok teoritiknya serta ada konsistensi internal pada tiap komponennya. Pengesahan fitur penataran yang di gunakan dengan perbaikan ataupun tanpa revisi oleh validator. Sesuatu fitur pembelajaran di katakan valid apabila skornya lebih dari 7, minimum 76.

Analisis data hasil validasi media pembelajaran yang di lakukan dengan mencari rata-rata penilaian validator. Rumus yang akan di gunakan sebagai berikut :

$$X = \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Keterangan X = Skor validasi data

Sedangkan rumus untuk mencari rata-rata dari hasil Validasi yang di nilai oleh validator adalah sebagai berikut:

$$NV = \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{banyak data}} \times 100\%$$

Keterangan NV = nilai rata-rata

Untuk memperkuat data hasil penilaian kelayakan, di kembangkan jenjang kualifikasih kriterial kelayakan, kriterial analisis nilai rata-rata yang di gunakan dalam tabel berikut :

Tabel 3.6 kategori kevalidan produk

No	interval skor	Kriteria kevalidan
1	$85 < NV \leq 100$	Sangat valid
2	$75 < NV \leq 85$	Valid
3	$55 < NV \leq 75$	Cukup valid
4	$0 < NV \leq 55$	Tidak valid

Purwanto Septiyanti (2017).

2. Analisis angket respon siswa

Rochmad(2012: 70) mengemukakan bahwa sesuatu fitur pembelajaran di katakan praktis bila efisien ataupun ahli menerangkan bahwa perangkat pembelajaran yang di kembangkan bisa di lakukan di lapangan. Sesuatu perangkat pembelajaran di katakan efisien apabila angka merupakan lebih dari 60 minimum 61. Informasi mengenai reaksi siswa di dapat dari angket siswa kepada media pembelajaran papan kata yang di analisa. Presentase anak didik di hitung dengan memakai metode :

$$X = \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Keterangan : X= respon peserta didik

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

$$P = \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{banyak data}} \times 100\%$$

Keterangan P = nilai rata-rata

Tabel 3.7 Kriteria Angket Repon Siswa

No	interval skor	Kriteria kepraktisan
1	80 < P ≤ 100	Sangat Praktis
2	60 < P ≤ 80	Praktis
3	40 < P ≤ 60	Cukup Praktis
4	20 < P ≤ 40	Kurang Praktis
5	0 < P ≤ 20	Tidak Praktis

Ridwan dalam Septiyanti (2017)

3. Analisis Tes Hasil Belajar

Penelitian melakukan analisis informasi uji coba produk lapangan dengan memakai Desain One–Group. Pretest- Posttest Design(after–before). Guna menganalisa data perbandingan hasil berlatih siswa dapat di tahu dengan saat sebelum serta sesudah di kasih perlakuan Sugiyono,(2019: 114) Percobaan keberhasilan data

lapangan bisa dianalisis lewat uji hasil berlatih anak didik kategori 1 SD Aisyiyah 1 Mataram dengan membagikan pre- test serta post- test. Metode yang dipakai guna membagi angka hasil berlatih itu adalah:

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

Untuk mengetahui kategori ketuntasan belajar siswa dapat dilihat dalam tabel 3.8

Tabel 3.8 Kualifikasi tingkat pencapaian

No	Tingkat Pencapaian	Kualifikasi
1.	$0\% < P \leq 20\%$	Tidak valid
2.	$20\% < P \leq 40\%$	Kurang valid
3.	$40\% < P \leq 60\%$	Cukup valid
4.	$60\% < P \leq 80\%$	Valid
5.	$80\% < P \leq 100\%$	Sangat valid

Keterangan:

P = Perolehan presentase validator

$\sum x$ = jumlah skor setiap kriteria yang dipilih

$\sum x_i$ = jumlah skor ideal

Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa yang dihitung melalui pretest dan posttest 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 3.9 Nilai Gain

No	Nilai-gain	Kriteria	Keterangan
1	$g > 0,7$	Tinggi	Sangat efektif
2	$0,3 < g < 0,7$	Sedang	Cukup efektif
3	$g \leq 0,3$	Rendah	Tidak efektif

(Lestari, 2017)

Untuk menghitung tingkat perbandingan yaitu dengan menggunakan rumus tingkat kemaknaan 0,0



