

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Media pembelajaran merupakan salah satu bagian atau unsur yang penting dalam proses pembelajaran. Keberadaan media pembelajaran, guru dapat lebih mudah menyampaikan pesan yang terkandung dalam sebuah materi pembelajaran dan juga siswa akan lebih mudah memahami materi yang diajarkan oleh guru. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari satu sumber yang terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif (Asyhar, 2012: 4). Adanya media dalam pembelajaran akan membuat siswa lebih terbantu dalam menerima pengetahuan dan keterampilan.

Keberadaan media pembelajaran pada suatu proses pembelajaran dapat menjadi unsur yang penting untuk menciptakan suasana pembelajaran yang membuat siswa aktif dalam prosesnya. Media pembelajaran juga dapat diartikan sebagai perantara guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Tanpa adanya media pembelajaran maka komunikasi dari guru dalam menyampaikan materi kepada siswa akan kurang maksimal dan kurang efisien. Media pembelajaran diharapkan dapat membangun sikap aktif siswa, kreatif, dan berpikir kritis siswa.

Berkenaan dengan hal tersebut, media pembelajaran dapat menjadi salah satu sarana yang sangat penting dan diperlukan dalam proses

pembelajaran untuk memperoleh pengetahuan. Penggunaan media pembelajaran membantu siswa dalam memahami pengetahuan yang didapat dari penyampaian oleh guru, siswa juga mendapatkan pengalaman baru dalam penggunaan media pembelajaran. Apabila sarana dan prasarana yang digunakan kurang mendukung ataupun kurang maksimal, akan menjadikan siswa menjadi cenderung pasif atau kurang aktif. Kurang aktif tersebut dapat seperti kurang aktif bertanya, kurang aktif berargumen, dan lain sebagainya. Upaya atau solusi untuk mengatasi hal tersebut adalah penggunaan media pembelajaran yang menarik dan bervariasi serta sesuai dengan materi bahan ajar. Pemilihan media yang bervariasi dan menarik hendaknya juga sesuai dengan tingkat perkembangan anak.

Media pembelajaran bermanfaat agar memperjelas arti atau makna dari materi yang diajarkan. Manfaat praktis penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar yaitu: 1) memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar serta meningkatkan proses dan hasil belajar; 2) meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemauan dan minatnya; 3) mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu; 4) memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat dan lingkungannya, misalnya

melalui karya wisata, kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang(Kustandi & Sutjipto,2013:23).

Tahap perkembangan masa usia sekolah dasar memiliki sifat khas yaitu anak-anak di usia lebih cenderung senang bermain bersama-sama atau berkelompok. Anak-anak di masa usia sekolah dasar cenderung memiliki minat yang lebih besar terhadap sesuatu hal baru, seperti adanya guru yang menyiapkan media pembelajaran saat mengajar. Oleh karenanya, minat juga penting dalam pembelajaran.

Minat belajar siswa terhadap satu pembelajaran tidak muncul dengan sendirinya. Pastilah membutuhkan proses melalui faktor-faktor tertentu. Salah satunya adalah media pembelajaran. Media pembelajaran yang menarik, akan membuat siswa lebih berminat dengan pembelajaran tersebut. Sebaliknya, apabila media pembelajarannya biasa saja atau monoton, malah akan membuat siswa kurang berminat dan daya tarik siswa berkurang.Tak terkecuali pada pembelajaran Tematik. Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang dirancang dan disusun berdasarkan tema-tema tertentu untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran. Penyusunan secara tema-tema tersebut dimaksudkan agar memberikan pengalaman bermakna kepada siswa.

Agar pembelajaran tematik menjadi menarik bagi siswa, maka pembelajaran dikemas menggunakan media pembelajaran yang membuat siswa tertarik dan semangat dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, siswa juga lebih dapat memahami apa yang mereka pelajari.

Berdasarkan wawancara dengan guru kelas V SDN Arjowinangun pada tanggal 28 Maret 2021 secara via daring (*Whatsapp*) yang telah dilakukan, diketahui bahwa minat belajar siswa pada pembelajaran tematik masih kurang maksimal, apalagi di tengah pandemi sekarang. Hasil wawancara tersebut menyebutkan bahwa penggunaan media pembelajaran pada pembelajaran tematik pada siswa kelas V sudah pernah dipakai. Sebelum pandemi sekarang ini, media yang sering digunakan adalah media gambar atau tergantung pada pembelajarannya. terkadang memakai musik dari HP/laptop. Sedangkan di saat pandemi ini, media yang digunakan hanya menggunakan media yang tersedia di rumah masing-masing siswa yang biasanya digunakan saat melakukan percobaan sederhana.

Berdasarkan uraian di atas, maka pada pembelajaran tematik guru perlu mengembangkan media pembelajaran yang dekat dengan dunianya anak atau dunianya bermain. Salah satunya dengan mengembangkan permainan Ular Tangga modifikasi Cobaku (Coba Tebak Aku). Dengan mengembangkan media ini, diharapkan siswa akan lebih tertarik dan lebih aktif dalam proses pembelajaran tematik. Siswa akan menampakkan minat belajar yang meningkat, yaitu siswa belajar sekaligus bermain di dalam kelas.

Seperti hasil penelitian yang dilakukan oleh Indriasih (2015) dengan judul “Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Dalam Penerapan Pembelajaran Tematik Di Kelas III SD” mengatakan bahwa Pembelajaran Tematik dengan menerapkan Alat Permainan Edukatif ular tangga dapat membuat siswa lebih aktif sehingga meningkatkan karakter dan prestasi

belajar. Keaktifan siswa dalam pembelajaran berpengaruh terhadap hasil belajar, dengan nilai *signifikansi* 64,8 % sedangkan pengaruh variabel lain 35,2% dan keterampilan proses mempengaruhi hasil belajar sebesar 61,6%, pengaruh variabel lain sebesar 38,4% .

Berdasarkan permasalahan diatas, selanjutnya pada penelitian ini akan dikembangkan media pembelajaran Ular Tangga Cobaku (Coba Tebak Aku) pada pembelajaran tematik kelas V Sekolah Dasar. Diharapkan pengembangan media pembelajaran ini dapat meningkatkan minat belajar siswa sesuai dengan asumsi bahwa media ini dapat digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang menunjang pembelajaran tematik masih belum dikembangkan.
2. Kurangnya minat belajar siswa disebabkan karena kurangnya variasi metode dan media pembelajaran oleh guru.
3. Media pembelajaran tematik sudah ada, akan tetapi belum terlalu dikembangkan, masih termasuk media yang konvensional.

C. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah pada penelitian ini diuraikan sebagai berikut:

1. Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran Ular Tangga Cobaku (Coba Tebak Aku) modifikasi pada pembelajaran tematik.

2. Subjek uji coba adalah siswa kelas V Sekolah Dasar.
3. Produk penelitian ini dilakukan uji validasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa dan diujikan kepada siswa untuk meningkatkan minat belajar.
4. Kelayakan produk ini diperoleh berdasarkan angket respon dan minat siswa atau subjek uji coba.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka dapat diperoleh rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media Ular Tangga Cobaku (Coba Tebak Aku) pada pembelajaran tematik kelas V Sekolah Dasar?
2. Bagaimana hasil pengembangan media Ular Tangga Cobaku (Coba Tebak Aku) terhadap minat belajar siswa kelas V Sekolah Dasar?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka dapat diperoleh tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan pengembangan media pembelajaran Ular Tangga Cobaku (Coba Tebak Aku) pada pembelajaran tematik kelas V Sekolah Dasar.
2. Mengetahui hasil pengembangan media Ular Tangga Cobaku (Coba Jawab Aku) terhadap minat belajar siswa kelas V Sekolah Dasar.

F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini mempunyai spesifikasinya sebagai berikut:

1. Aspek Pembelajaran

a. Tujuan : pembelajaran yang mampu meningkatkan minat belajar siswa dengan indikator minat menurut Safari (dalam Ricardo & Meilani 2017: 190) yaitu perhatian, ketertarikan, rasa senang, dan keterlibatan pada mata pelajaran tematik.

b. Materi : materi yang digunakan adalah materi tema 8 subtema 1 pembelajaran ke 3 pada kelas V semester II.

2. Aspek Media

a. Produk yang dihasilkan berupa permainan papan ular tangga cobaku (coba tebak aku). Permainan ini merupakan permainan yang biasa dimainkan anak-anak dengan adanya modifikasi pada jumlah kotak dan juga peraturan. Dalam modifikasi pada penelitian ini jumlah kotak dibuat 50 kotak. Setiap kotak memiliki warna yang berbeda seperti merah, kuning, dan hijau. Setiap kotak terdapat kotak yang disebut kotak soal, kotak keberuntungan, dan kotak pengetahuan.



Gambar 1.1 Desain media Ular Tangga Cobaku

b. Bahan yang digunakan pada media adalah bahan yang sering digunakan untuk membuat pamflet yaitu *Flexi Banner* atau *PVC Banner*, dengan berukuran 3 m × 1,50 m. Pengembangan media pembelajaran ini mengutamakan kualitas gambar/stiker ular dan tangga, serta beberapa yang mendukung terkait pembelajaran dan juga warna-warna yang menarik perhatian siswa.

G. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini mempunyai beberapa manfaat, antara lain :

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi peneliti bidang pendidikan dan menambah hasil penelitian yang telah ada sebelumnya mengenai media Ular Tangga Cobaku (Coba Tebak Aku) modifikasi dan dapat memberi gambaran mengenai media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai sarana dalam menunjang pembelajaran siswa terhadap pembelajaran tematik pada penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

Dalam penelitian ini juga terdapat manfaat praktis, sebagai berikut :

a. Bagi Siswa

Mendapatkan pengalaman baru dalam belajar menggunakan media pembelajaran Ular Tangga modifikasi dalam menunjang siswa pada pembelajaran tematik. Mempermudah siswa dalam menerima dan memahami pembelajaran dengan bantuan media ular tangga

cobaku pada pembelajaran tematik. Meningkatkan daya tarik siswa terhadap materi pembelajaran.

b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan bagi guru dalam membuat pembelajaran tematik kelas V Sekolah Dasar menjadi menyenangkan dan meningkatkan minat belajar siswa, serta sebagai sarana untuk menambah ilmu, bagaimana bentuk, cara mengatasi pembelajaran yang membuat siswa kurang berminat.

c. Bagi Sekolah

Sebagai bahan yang dapat memberikan dampak positif berupa peningkatan kualitas pendidikan di sekolah dalam meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran tematik.

d. Bagi Peneliti

- 1) Mengembangkan wawasan dan pengetahuan yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran Ular Tangga Cobaku (Coba Tebak Aku) modifikasi pada pembelajaran tematik kelas V Sekolah Dasar.
- 2) Menambah pengetahuan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dapat memberikan dampak positif bagi proses pembelajaran.

H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan sebelumnya, terdapat beberapa asumsi yang menjadi titik ukur pengembangan media pembelajaran berbasis Ular Tangga Cobaku (Coba Tebak Aku), antara lain:

- a. Ular Tangga Cobaku (Coba Tebak Aku) dibuat sebagai media pembelajaran tematik agar bisa menumbuhkan minat belajar siswa.
- b. Siswa memiliki ketertarikan yang besar terhadap media pembelajaran yang berhubungan dengan permainan.
- c. Siswa sebagai subjek uji coba mampu mengikuti pembelajaran tematik dengan menggunakan media ular tangga cobaku jika siswa telah memiliki pengetahuan prasyarat materi tema 8 subtema 1 pembelajaran ke 2
- d. Ada kelancaran komunikasi dan transfer materi pembelajaran dari guru ke siswa terbantu dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga cobaku.
- e. Langkah-langkah kegiatan pembelajaran tematik lebih terorganisir dengan penggunaan media pembelajaran ular tangga cobaku.
- f. Guru dapat melakukan variasi kegiatan pembelajaran tematik dengan bantuan media pembelajaran ular tangga cobaku.

2. Keterbatasan Pengembangan

- a. Peneliti membatasi bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media ular tangga cobaku.
- b. Model yang akan dikembangkan pada media yaitu terbatas pada permainan ular tangga yang telah dimodifikasi dan harus dimainkan secara luring oleh beberapa siswa sebagai media pembelajaran.
- c. Penyajian materi pada media ini mencakup pembelajaran pada tematik.
- d. Peneliti memfokuskan bagaimana prosedur pengembangan media, efektivitas media ular tangga cobaku, dan hasil pengembangan media ular tangga cobaku pada pembelajaran tematik untuk meningkatkan minat belajar siswa.

I. Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman persepsi, beberapa istilah penting dalam pelaksanaan pengembangan ini didefinisikan sebagai berikut :

1. Pengembangan

Pengembangan adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan mengarah kepada perbaikan suatu produk media pembelajaran.

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran diartikan sebagai alat yang digunakan dalam menyampaikan sebuah materi pembelajaran oleh guru yang berfungsi memperjelas arti atau makna dari materi yang disampaikan

3. Ular Tangga Cobaku

Ular Tangga Cobaku (Coba Tebak Aku) merupakan permainan papan modifikasi ular tangga yang bentuknya dibuat sesuai dengan kebutuhan dan kreatifitas guru. Ular Tangga Cobaku dibuat dan digunakan pada pembelajaran tematik kelas V Sekolah Dasar.

4. Kemenarikan Media

Kemenarikan media pembelajaran ini adalah terlihat pada kotak-kotak ular tangga yang dibuat berbeda-beda dan juga adanya beberapa kotak yang disebut kotak soal, kotak keberuntungan, dan kotak pengetahuan. Masing-masing kotak tersebut memiliki isi yang berbeda-beda. Untuk mengetahui kemenarikan media ini, peneliti memberikan angket kepada siswa untuk dapat memberikan saran pada produk yang dibuat.

5. Validasi Media

Validasi media adalah suatu tindakan yang dilakukan untuk menguji kevalidan dari produk yang dibuat melalui sebuah tes. Validasi media juga digunakan untuk membuktikan apakah media yang dibuat dapat membantu dan digunakan oleh guru dan siswa. Validasi media pada penelitian ini dilakukan dengan memberikan angket kepada ahlimedia, ahli materi, dan ahli pembelajaran yang berkaitan.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Teori Perkembangan Anak SD

a. Karakteristik Siswa Sekolah Dasar

Analisis karakteristik awal siswa merupakan salah satu upaya yang dilakukan untuk memperoleh pemahaman tentang, tuntutan, bakat, minat, kebutuhan dan kepentingan siswa, berkaitan dengan suatu program pembelajaran tertentu. Karakteristik siswa merupakan ciri khusus yang dimiliki oleh masing-masing siswa baik sebagai individu atau kelompok sebagai pertimbangan dalam proses pengorganisasian pembelajaran.

Berikut ini beberapa karakteristik perkembangan anak usia sekolah menurut Alfin(2015: 192):

1) Perkembangan Fisik

Perkembangan fisik setiap anak berbeda satu sama lain. Menurut Santrock (dalam Alfin, 2015: 193), di usia 8 tahun waktu perkembangan lebih lambat dibanding masa kanak-kanak, koordinasi mata berkembang dengan baik, masih belum mengembangkan otot-otot kecil, kesehatan umum relatif tidak stabil dan mudah sakit, rentan dan daya tahan kurang. Setelah memasuki usia 9 tahun, terjadi perbaikan koordinasi tubuh, ketahanan tubuh bertambah, anak laki-laki cenderung menyukai

aktivitas yang ada kontak fisik seperti berkelahi dan bergulat, koordinasi mata dan tangan lebih baik, sistem peredaran darah masih belum kuat, koordinasi otot dan syaraf masih kurang baik, dari segi psikologi anak perempuan lebih maju satu tahun dari lelaki. Sedangkan masuk usia 10-11 tahun, kekuatan anak laki-laki lebih kuat dari perempuan, kenaikan tekanan darah dan metabolisme yang tajam. Perempuan mulai mengalami kematangan seksual (12 tahun), lelaki hanya 5% yang mencapai kematangan seksual.

2) Perkembangan Psikomotorik

Dua prinsip perkembangan utama yang tampak dalam semua bentuk perilaku psikomotorik ialah (1) bahwa perkembangan itu berlangsung dari yang sederhana kepada yang kompleks, dan (2) dan yang kasar dan global (*gross bodily movements*) kepada yang halus dan spesifik tetapi terkoordinasikan (*finely coordinated movements*). Perkembangan keterampilan pada anak besar dapat diklasifikasikan menjadi empat kategori:

- a) Keterampilan menolong diri sendiri: anak dapat makan, mandi, berpakaian sendiri dan lebih-lebih mandiri.
- b) Keterampilan bermain: anak belajar melempar dan menangkap bola, naik sepeda dan berenang.
- c) Keterampilan menolong orang lain: anak belajar merapikan tempat tidur, menyapu dan membersihkan debu.

d) Keterampilan sekolah: mengembangkan berbagai keterampilan yang diperlukan untuk menulis, menggambar, melukis, menari, bernyanyi, dll.

Sesuai dengan pendapat diatas, intinya karakteristik siswa sekolah dasar dapat dilihat dari perkembangan fisiknya mulai dari umur 8-12 tahun yang setiap anak berbeda-beda perkembangannya, serta dapat dilihat dari perkembangan psikomotorik yang mana anak mulai belajar dari hal-hal kecil atau sederhana ke yang lebih spesifik. Perkembangan-perkembangan tersebut memiliki ciri khas tersendiri dari anak.

b. Perkembangan Kognitif Siswa di SD

Ibda (2015: 27-28) pada usia sekolah dasar, anak sudah dapat menangkap rangsangan pengetahuan atau melakukan tugas-tugas belajar yang menyangkut kemampuan kognitif. Perkembangan kognitif merupakan pertumbuhan berfikir logis dari masa bayi hingga dewasa. Menurut Piaget perkembangan yang berlangsung melalui empat tahap, yaitu:

1) Tahap Sensori Motor (0-2 Tahun)

Karakteristik tahap ini merupakan gerakan-gerakan sebagai akibat reaksi langsung dari rangsangan. Rangsangan itu timbul karena anak melihat dan meraba raba objek. Anak itu belum mempunyai kesadaran adanya konsep objek yang tetap.

2) Tahap Pra-operasional (2-7 Tahun)

Operasi yang dimaksud disini adalah suatu proses berpikir atau logik, dan merupakan aktivitas mental, bukan aktivitas sensori motor. Tahap ini sering disebut juga tahap pemberian simbol, misalnya suatu benda diberi nama (simbol) yang kemudian anak mulai memanipulasi simbol dari benda benda di sekitarnya.

3) Tahap Operasi Konkret (7-12 Tahun)

Tahap ini anak berpikirnya sudah dikatakan menjadi operasional. Tahap ini disebut operasi kongkret sebab berpikir logiknya didasarkan atas manipulasi fisik dari objek objek.

4) Tahap Operasi Formal (12 Tahun Keatas)

Tahap ini merupakan tahap terakhir dari keempat tahap perkembangan kognitif. Anak anak pada tahap ini sudah memberikan alasan dengan menggunakan lebih banyak simbol atau gagasan dalam cara berpikir. Anak mampu menyelesaikan masalah dengan cara yang lebih baik dan kompleks.

Berdasarkan pendapat diatas, perkembangan kognitif siswa SD sudah bisa dibilang lebih operasional. Siswa sudah bisa berpikir secara logis berdasarkan fakta-fakta yang ada di lapangan. Mereka sudah bisa mengutarakan pendapat atau gagasan mereka dari fakta-fakta yang mereka temui.

c. Perkembangan Sosial Emosional Siswa SD

Memasuki usia sekolah dasar, terutama di kelas tinggi, anak mulai menyadari bahwa perkataan kasar dan emosi yang buruk akan

menimbulkan ketidaksenangan orang lain. Oleh karena itu secara perlahan anak mulai belajar untuk mengontrol emosinya pada perkembangan sosial nya anak mulai berinteraksi dengan keluarga, teman sebaya, lingkungan masyarakat. Pola pola perilaku sosial mulai muncul seperti kerja sama, bersimpati dengan orang lain dan berperilaku akrab dengan guru maupun temannya. (Madinatul, 2019: 17).

Jadi, perkembangan sosial emosional siswa SD cenderung mengarah pada sikap siswa dalam mengontrol suasana emosi mereka, seperti berkata kasar pada orang tua itu sikap yang salah, serta sikap tolong menolong mereka terhadap teman sebaya, orang tua, dan yang lainnya. Perkembangan sosial emosional perlu ditanamkan dalam diri anak untuk membuat anak lebih bisa menyikapi emosi dirinya di lingkungan sosialnya.

2. Teori Belajar

Pada sub-bab ini akan membahas yang berkaitan dengan teori-teori belajar siswa. Teori belajar merupakan suatu teori yang didalamnya terdapat cara-cara atau penerapan yang bagaimana kegiatan belajar mengajar antara guru dan siswa akan dilaksanakan.

a. Teori Belajar Piaget

Piaget mengembangkan teori perkembangan kognitif yang cukup dominan selama beberapa dekade. Dalam teorinya Piaget membahas pandangannya tentang bagaimana anak belajar. Menurut

Jean Piaget (Lefudin, 2014: 86) dasar dari belajar adalah aktivitas anak bila ia berinteraksi dengan lingkungan sosial dan lingkungan fisiknya. Pertumbuhan anak merupakan suatu proses sosial. Anak tidak berinteraksi dengan lingkungan fisiknya sebagai suatu individu yang terikat, namun sebagai bagian dari kelompok sosial.

Menurut Piaget (dalam Lefudin, 2014: 87) dalam perkembangan intelektual ada tiga hal penting yang menjadi perhatian Piaget yaitu struktur, isi dan fungsi. Tiga hal tersebut dijelaskan secara rinci sebagai berikut :

1) Struktur

Piaget memandang ada hubungan fungsional antara tindakan fisik, tindakan mental dan perkembangan logis anak-anak. Tindakan (*action*) menuju pada operasi-operasi dan operasi-operasi menuju pada perkembangan struktur-struktur.

2) Isi

Merupakan pola perilaku anak yang khas yang tercermin pada respon yang diberikannya terhadap berbagai masalah atau situasi yang dihadapinya.

3) Fungsi

Merupakan cara yang digunakan organisme untuk membuat kemajuan intelektual. Menurut Piaget perkembangan intelektual didasarkan pada dua fungsi, yaitu fungsi organisasi dan adaptasi. Fungsi organisasi memberikan pada organisme kemampuan untuk

mengestimasi atau mengorganisasi proses-proses fisik atau psikologis menjadi sistem-sistem yang teratur dan saling berhubungan. Sedangkan fungsi adaptasi, terhadap lingkungan dilakukan melalui dua proses, yaitu asimilasi dan akomodasi.

a) Asimilasi

Asimilasi adalah proses kognitif dimana seseorang mengintegrasikan persepsi, konsep ataupun pengalaman baru ke dalam skema atau pola yang sudah ada dalam pikirannya. Asimilasi dipandang sebagai suatu proses kognitif yang menempatkan dan mengklasifikasikan kejadian atau rangsangan baru dalam skema yang telah ada.

b) Akomodasi

Akomodasi adalah proses pengintegrasian stimulus baru ke dalam skema yang telah terbentuk secara tidak langsung. Akomodasi terjadi untuk membentuk skema baru yang cocok dengan rangsangan yang baru atau memodifikasi skema yang telah ada sehingga cocok dengan rangsangan itu.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa menurut teori belajar Piaget ini, siswa dalam mendapatkan pengetahuan dilakukan dengan aktifitas nyata di lingkungan sosialnya. Anak bersosial di lingkungannya dapat memberikan pengalaman nyata dan anak belajar dari pengalamannya untuk mendapatkan pengetahuan. Misalnya ketika seorang anak belum mengetahui/mengenal api, dan suatu hari anak merasa sakit karena

terpercik api, maka berdasarkan pengalamannya anak akan belajar bahwa api merupakan sesuatu yang berbahaya dan harus dihindari atau tidak dibuat bermain.

b. Teori Belajar Ausubel

David Ausubel berteori bahwa orang memperoleh pengetahuan terutama oleh orang terkena langsung kesana daripada melalui penemuan (Wahyuni & Ariyani, 2020: 38). David Ausubel terkenal dengan teori belajar bermakna (*meaningful learning*). Menurut Ausubel (Wahyuni & Ariyani, 2020: 38-39) belajar bermakna terjadi jika suatu proses dikaitkannya informasi baru pada konsep-konsep yang relevan yang terdapat dalam struktur kognitif seseorang, selanjutnya bila tidak ada usaha yang dilakukan untuk mengasimilasi (melakukan penyesuaian) pengertian baru pada konsep-konsep yang relevan yang sudah ada dalam struktur kognitif, yang terjadi maka akan belajar hafalan.

Pembelajaran bermakna adalah suatu proses pembelajaran yang mana adanya usaha dalam menghubungkan antara informasi atau pengetahuan baru dengan pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya oleh siswa melalui pembelajaran. Selanjutnya menurut Wahyuni & Ariyani (2020: 39) dikatakan bahwa pembelajaran dapat menimbulkan belajar yang bermakna apabila memenuhi prasyarat, yaitu:

- 1) Tentukan konsep-konsep yang relevan.

- 2) Urutkan konsep-konsep dari yang paling inklusif ke yang paling tidak inklusif atau contoh-contoh.
- 3) Susun konsep-konsep tersebut di atas kertas mulai dari konsep yang paling inklusif di puncak konsep ke konsep yang tidak inklusif di bawah.
- 4) Anak yang belajar bertujuan melaksanakan belajar bermakna.

Faktor-faktor utama yang mempengaruhi belajar bermakna menurut Ausubel (dalam Wahyuni & Ariyani, 2020: 39) adalah struktur kognitif yang ada, stabilitas, dan kejelasan pengetahuan dalam suatu bidang studi tertentu dan waktu tertentu. Lebih lanjut Wahyuni & Ariyani (2020: 39) menambahkan sifat-sifat struktur kognitif menentukan validitas dan kejelasan arti-arti yang timbul waktu informasi baru masuk ke dalam struktur kognitif itu, demikian pula sifat proses interaksi yang terjadi.

Teori belajar bermakna Ausubel memiliki kemiripan dengan teori Konstruktivisme. Kedua teori ini menekankan akan pentingnya mengasosiasikan pengalaman, fenomena, dan fakta-fakta baru ke dalam pengertian yang telah dimiliki. Keduanya menekankan pada pentingnya menyesuaikan pengalaman baru ke dalam konsep atau pengertian yang sudah dimiliki siswa. Oleh karena itu, guru atau pendidik harus dapat mengembangkan kemampuan kognitif siswa melalui proses belajar yang bermakna. Aktifitas belajar siswa sekolah

dasar akan menjadi lebih bermanfaat apabila siswa lebih banyak untuk terlibat dalam kegiatan langsung.

Berdasarkan pandangannya mengenai belajar bermakna, maka David Ausubel mengajukan 4 prinsip pembelajaran, yaitu:

- 1) Pengaturan Awal, dalam hal ini hal yang perlu dilakukan adalah mengarahkan dan membantu mengingat kembali.
- 2) Deferensiasi Progresif, dalam hal ini yang perlu dilakukan adalah menyusun konsep dengan mengajarkan konsep-konsep tersebut dari yang inklusif kemudian kurang inklusif dan yang paling inklusif.
- 3) Belajar Subordinat, dalam hal ini terjadi bila konsep-konsep tersebut telah dipelajari semuanya.
- 4) Penyesuaian Integratif, dalam hal ini materi disusun sedemikian rupa hingga menggerakkan hirarki konseptual yaitu ke atas dan ke bawah. (Wahyuni & Ariyani, 2020: 39-40)

Menurut Wahyuni & Ariyani(2020: 40), ada langkah pembelajaran yang bisa dilakukan dalam menerapkan pembelajaran bermakna Ausubel, yaitu :

- 1) Menentukan tujuan pembelajaran.
- 2) Mengukur kesiapan siswa.
- 3) Memilih materi pembelajaran dan mengatur dalam penyajian konsep.

- 4) Mengidentifikasi prinsip-prinsip yang harus dikuasai peserta didik dari materi pembelajaran.
- 5) Menyajikan suatu pandangan secara menyeluruh tentang apa yang seharusnya dipelajari.
- 6) Menggunakan “*advance organizer*” dengan cara memberikan rangkuman dilanjutkan dengan keterkaitan antar materi.
- 7) Mengajar siswa dengan pemahaman konsep.
- 8) Mengevaluasi hasil belajar.

Inti dari teori belajar Ausubel adalah proses belajar akan mendatangkan hasil yang bermakna apabila materi baru yang disajikan oleh guru dapat dihubungkannya dengan pengetahuan yang dimiliki oleh siswa. Teori ini lebih menekankan pada pentingnya menyesuaikan pengalaman baru kedalam konsep atau pengertian yang sudah dimiliki siswa.

c. Teori Belajar Konstruktivisme

Konstruktivisme merupakan teori belajar yang menekankan pada proses mencari dan membangun pengetahuan sendiri melalui pengalaman siswa sendiri. Pengalaman siswa dibentuk melalui proses belajar dari dirinya sendiri maupun melalui pengalaman dari lingkungan sekitar. Saat siswa mendapatkan pengalamannya sendiri, tanpa sadar siswa tersebut akan mendapatkan pemahaman mengenai suatu pengetahuan.

Fieda (2020: 215) menyatakan bahwa konstruktivisme merupakan landasan berfikir (filosofi) pembelajaran kontekstual yaitu bahwa pengetahuan dibangun oleh manusia sedikit demi sedikit, yang hasilnya diperluas melalui konteks yang terbatas dan tidak secara tiba-tiba. Pengetahuan bukanlah seperangkat fakta-fakta, konsep, atau kaidah yang siap untuk diambil dan diingat. Manusia harus mengkonstruksi pengetahuan itu dan memberi makna melalui pengalaman nyata.

Lebih jelas lagi, Slavin (dalam Fieda, 2020: 216) menyatakan bahwa teori konstruktivisme adalah teori yang menyatakan bahwa peserta didik secara individual harus menemukan dan mentransformasi informasi kompleks, mengecek informasi yang baru terhadap aturan-aturan yang lama, dan merevisi aturan-aturan yang lama bila sudah tidak sesuai lagi. Belajar dalam teori konstruktivisme bukanlah sekedar menghafal saja, akan tetapi membangun, mengkonstruksi sebuah pengetahuan melalui pengalaman siswa itu sendiri.

Menurut Fieda (2020: 218), tujuan dari teori belajar konstruktivisme adalah sebagai berikut :

- 1) Adanya motivasi untuk siswa bahwa belajar adalah tanggung jawab siswa itu sendiri.
- 2) Mengembangkan kemampuan siswa untuk mengajukan pertanyaan dan mencari sendiri pertanyaannya.

- 3) Membantu siswa untuk mengembangkan pengertian dan pemahaman konsep secara lengkap.
- 4) Mengembangkan kemampuan siswa untuk menjadi pemikir yang mandiri.
- 5) Lebih menekankan pada proses belajar yang bagaimana belajar itu.

Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa teori konstruktivisme merupakan teori belajar yang menekankan pada kegiatan siswa dalam mendapatkan, menemukan, dan memperoleh pengetahuannya melalui pengalaman nyata. Belajar dalam teori konstruktivisme bukanlah sekedar menghafal saja, akan tetapi membangun, mengkonstruksi sebuah pengetahuan melalui pengalaman siswa itu sendiri.

3. Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar

a. Pengertian Pembelajaran Tematik

Kamus Besar Bahasa Indonesia menyatakan bahwa tematik diartikan sebagai “berkenaan dengan tema”. Pendapat lain menurut Trianto (dalam Prastowo, 2019: 1), pembelajaran tematik adalah salah satu model pembelajaran terpadu (*integrated learning*) pada jenjang taman kanak-kanak (TK/RA) atau sekolah dasar (SD/MI) untuk kelas awal (yaitu kelas 1, 2, dan 3) yang didasarkan pada tema-tema tertentu yang kontekstual dengan dunia anak. Pembelajaran tematik

merupakan proses pembelajaran yang bermakna dengan penguasaan materi oleh siswa dan penguasaan pemecahan masalah.

Sedangkan menurut Mardianto (dalam Lubis, 2020: 6) pembelajaran tematik dapat diartikan sebagai sebuah kegiatan belajar dengan tidak memisahkan mata pelajaran, tetapi menggunakan tema untuk menyatukannya. Kemudian Lubis (2020: 7) menambahkan bahwa pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada peserta didik.

Dari beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang dilakukan dengan penggabungan atau perpaduan dari beberapa mata pelajaran yang dijadikan satu dalam satu tema.

b. Karakteristik Pembelajaran Tematik

Setiap pembelajaran memiliki karakteristik tersendiri dan berbeda-beda. Walaupun ada kesamaan satu sama lain, tidak semua semuanya sama. Tak terkecuali dengan pembelajaran tematik. Menurut Sukayati (dalam Prastowo, 2019: 15) menyebutkan ada lima karakteristik yang dimiliki pembelajaran tematik. Karakteristik tersebut adalah: *pertama*, pembelajaran berpusat pada siswa; *kedua*, menekankan pembentukan pemahaman dan kebermaknaan; *ketiga*,

belajar melalui pengalaman; *keempat*, lebih memperhatikan proses daripada hasil semata; *kelima*, sarat dengan muatan keterkaitan.

Sedangkan Prastowo (2019: 15) menyatakan bahwa karakteristik pembelajaran tematik ada sepuluh, yaitu:

- 1) Pembelajaran berpusat pada siswa.
- 2) Menekankan pembentukan pemahaman dan kebermaknaan.
- 3) Belajar melalui pengalaman atau memberikan pengalaman langsung.
- 4) Lebih memperhatikan proses daripada hasil semata.
- 5) Sarat dengan muatan keterkaitan.
- 6) Pemisahan aspek tidak begitu jelas.
- 7) Menyajikan konsep dari berbagai aspek.
- 8) Bersifat fleksibel.
- 9) Hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa.
- 10) Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan.

Dari kedua pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa karakteristik pembelajaran adalah pembelajaran yang berpusat siswa dengan ditekankan pada pembentukan pemahaman melalui pengalaman langsung dan saling keterkaitan sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa.

c. Ruang Lingkup Materi Pembelajaran Tematik di SD

Menurut Malawi dan Kadarwati (2017: 4) ruang lingkup pembelajaran tematik meliputi semua Kompetensi Dasar (KD) dari semua mata pelajaran kecuali agama. Mata pelajaran yang dimaksud adalah: Bahasa Indonesia, PPKn, Matematika, IPA, IPS, Penjasorkes, Seni Budaya dan Prakarya. Dalam pembelajaran tematik, untuk kelas I, II, III terdapat 8 tema pembelajaran, dengan setiap tema terdapat 4 subtema dan 6 pembelajaran. Sedangkan untuk kelas IV, V, VI terdapat 9 tema dengan 4 subtema dan 6 pembelajaran.

Pada setiap subtema biasanya terdapat 2-3 mata pelajaran dengan alokasi waktu satu hari. Setiap mata pelajaran terdapat KD yang harus dipenuhi setiap harinya.

d. Fungsi dan Tujuan Pembelajaran Tematik di SD

Pembelajaran tematik berfungsi sebagai penyatu atau pemersatu pembelajaran dengan memadukan dan mengaitkan beberapa mata pelajaran sekaligus untuk pembelajaran di SD/MI. Adapun tujuan pembelajaran tematik adalah untuk memberikan kemudahan bagi siswa dalam memahami dan mendalami konsep materi yang tergabung dalam tema.

Menurut Lubis (2020: 8-9), tujuan dari adanya pembelajaran tematik adalah sebagai berikut:

- 1) Mudah memusatkan pada perhatian pada satu tema atau topik tertentu.

- 2) Mempelajari pengetahuan dan mengembangkan berbagai kompetensi mata pelajaran dalam tema yang sama.
- 3) Memiliki pemahaman terhadap materi pelajaran lebih mendalam dan berkesan.
- 4) Mengembangkan kompetensi berbahasa lebih baik dengan mengaitkan berbagai mata pelajaran lain dengan pengalaman pribadi peserta didik.
- 5) Lebih bergairah belajar karena mereka dapat berkomunikasi dalam situasi nyata, seperti bercerita, bertanya, menulis sekaligus mempelajari pelajaran yang lain.
- 6) Lebih merasakan manfaat dan makna belajar karena materi yang disajikan dalam konteks tema yang jelas.
- 7) Guru dapat menghemat waktu, karena mata pelajaran yang disajikan secara terpadu dapat dipersiapkan sekaligus dan diberikan dalam 2 atau 3 pertemuan bahkan lebih dan/atau pengayaan.

4. Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar

a. Pengertian Minat

Minat merupakan suatu rasa kecenderungan seseorang terhadap sesuatu objek yang disertai dengan perasaan senang maupun gembira. Menurut Susanto (2016: 58), minat merupakan dorongan dalam diri seseorang atau faktor yang menimbulkan ketertarikan atau perhatian secara efektif, yang menyebabkan dipilihnya suatu objek atau kegiatan

yang menguntungkan, menyenangkan, dan lama kelamaan akan mendatangkan kepuasan dalam dirinya.

Syah (2013: 133) menyatakan bahwa minat (*interest*) adalah kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Minat adalah suatu hal yang sangat berpengaruh terhadap keinginan seseorang pada suatu hal. Menurut Edy Syahputra (2020: 13) minat merupakan suatu motivasi intrinsik sebagai kekuatan pembelajaran yang menjadi daya penggerak seseorang dalam melakukan aktifitas dengan penuh kekuatan dan cenderung menetap, dimana aktifitas tersebut merupakan proses pengalaman belajar yang dilakukan dengan penuh kesadaran dan mendatangkan perasaan senang, suka, dan gembira.

Jadi, minat merupakan ketertarikan atau perhatian seseorang dengan sesuatu objek atau peristiwa yang mendorong seseorang tersebut untuk mempelajarinya dan disertai dengan perasaan senang, gembira, suka dan menguntungkan.

b. Pengertian Minat Belajar

Dalam kaitannya dengan belajar, Hansen (dalam Susanto, 2013: 87) menyebutkan bahwa Minat belajar siswa erat hubungannya dengan kepribadian, motivasi, ekspresi dan konsep diri atau identifikasi, faktor keturunan dan pengaruh eksternal atau lingkungan. Praktinya sendiri, minat atau dorongan dalam diri siswa terkait dengan

apa dan bagaimana siswa dapat membuat dirinya merasa mau dan tertarik untuk belajar.

Berkenaan dengan hal itu, perasaan siswa mengenai suatu pelajaran atau tugas-tugas dipengaruhi oleh pemikirannya tentang mampu atau tidaknya ia dalam menyelesaikan tugas-tugas tersebut. Minat belajar yang besar akan menghasilkan prestasi yang baik dan tinggi, sebaliknya minat belajar yang kurang akan menghasilkan prestasi belajar yang kurang juga. Menurut Slameto (dalam Syahputra, 2020: 14) seorang siswa yang memiliki minat belajar ditandai dengan:

- 1) Rasa lebih suka terhadap belajar daripada kegiatan lain.
- 2) Rasa keterkaitan terhadap kegiatan belajar.
- 3) Menyukai kegiatan akademis.
- 4) Memiliki partisipasi yang tinggi terhadap belajar.

Dapat disimpulkan bahwa minat belajar merupakan ketertarikan terhadap suatu pelajaran yang mendorong siswa untuk mempelajari pelajaran tersebut dengan tekun dan sungguh-sungguh. Minat belajar yang tumbuh dalam diri siswa akan membuat siswa lebih bersemangat dalam mempelajari materi yang disampaikan oleh guru.

c. Aspek-aspek Minat Belajar

Membahas mengenai minat belajar, pasti ada aspek-aspek yang menyertai. Menurut Syahputra (2020: 16-17) aspek minat dibagi menjadi tiga jenis, yaitu:

1) Aspek Kognitif

Aspek kognitif didasar pada konsep perkembangan pada masa anak-anak tentang hal-hal yang menghubungkannya dengan minat. Minat pada aspek kognitif berpusat seputar pertanyaan, apakah hal yang diminati akan menguntungkan? Apakah akan mendatangkan kepuasan? Ketika seseorang melakukan sesuatu aktifitas, tentu mengharapkan sesuatu yang akan didapat dari proses suatu aktifitas tersebut. Sehingga seseorang yang memiliki minat terhadap suatu aktifitas akan dapat mengerti dan mendapatkan banyak manfaat dari suatu aktifitas tersebut.

2) Aspek Afektif

Aspek afektif atau emosi yang mendalam merupakan konsep yang menampakkan aspek kognitif dari minat yang ditampilkan dalam sikap terhadap aktifitas yang diminati. Seperti aspek kognitif, aspek afektif dikembangkan dari pengalaman pribadi, sikap orang tua, guru, dan kelompok yang mendukung aktifitas yang diminatinya. Seseorang akan memiliki minat yang tinggi terhadap suatu hal karena kepuasan dan manfaat yang telah didapatkannya, serta mendapat penguatan respon dari orang tua, guru, kelompok, dan lingkungannya, maka seseorang akan fokus pada aktifitas yang diminatinya.

3) Aspek Psikomotorik

Aspek psikomotorik lebih mengorientasikan pada proses tingkah laku atau pelaksanaan, sebagai tindak lanjut dari nilai yang didapat melalui aspek kognitif dan diinternalisasikan melalui aspek afektif, sehingga mengorganisasikan dan diaplikasikan dalam bentuk nyata melalui aspek psikomotorik. Seseorang yang memiliki minat yang tinggi terhadap suatu hal akan berusaha mewujudkannya sebagai ungkapan ekspresi atau tindakan nyata dari keinginannya.

Selain itu, menurut Safari dalam (Ricardo & Meilani, 2017: 190), ada beberapa indikator yang digunakan untuk mengukur minat siswa untuk belajar, yaitu perhatian, ketertarikan, rasa senang, dan keterlibatan. Adapun menurut Ricardo & Meilani (2017: 190), siswa yang memiliki minat belajar biasanya ditandai dengan adanya perasaan senang untuk belajar, adanya partisipasi atau keterlibatan, dan sikap penuh perhatian.

Jadi, aspek dalam minat belajar diawali dari proses menghubungkan perkembangan belajarnya terhadap minat, kemudian minat tersebut dicerminkan melalui akifitasnya, dan pada akhirnya minat tersebut akan diorientasikan atau ditentukan pada tingkah laku atau pelaksanaan dalam bentuk nyata. Sedangkan indikator minat belajar menurut Safari dalam (Ricardo & Meilani, 2017: 190) yang digunakan untuk mengukur minat belajar, yaitu perhatian,

ketertarikan, rasa senang, dan keterlibatan indikator minat belajar tersebut selanjutnya akan digunakan sebagai dasar pembuatan angket respon dan minat.

d. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar

Setiap kegiatan belajar tentulah ada faktor-faktor yang mempengaruhi. Tak terkecuali minat belajar. Menurut Lusi Marleni (2016) faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar menjadi dua, yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

1) Faktor Internal

- a) Perhatian siswa muncul didorong rasa ingin tahu. Oleh karena itu, rasa ini perlu mendapat rangsangan sehingga siswa selalu memberikan perhatian terhadap materi pelajaran yang diberikan.
- b) Sikap merupakan kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut. Sikap siswa, seperti halnya motif menimbulkan dan mengarahkan aktivitasnya.
- c) Bakat adalah potensi atau kecakapan dasar yang dibawa sejak lahir. Setiap individu mempunyai bakat yang berbeda-beda. Seseorang akan mudah mempelajari yang sesuai dengan bakatnya.
- d) Kemampuan sering diartikan secara sederhana sebagai kecerdasan. Kecerdasan adalah kemampuan dalam

belajar. Kemampuan umum didefinisikan sebagai prestasi komparatif individu dalam berbagai tugas, termasuk memecahkan masalah dengan waktu yang terbatas.

e) Motivasi berfungsi menimbulkan, mendasari, mengarahkan perbuatan belajar. Dalam kegiatan belajar, maka motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri seseorang/siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjalin kelangsungan dan memberikan arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan yang dihendaki dapat dicapai oleh siswa.

2) Faktor Eksternal

Faktor eksternal yang mempengaruhi yaitu minat belajar adalah faktor sekolah dan faktor keluarga:

a) Guru dalam proses pendidikan, mempunyai tugas mendidik dan mengajar peserta didik agar dapat menjadi manusia yang dapat melaksanakan tugas-tugas kehidupannya yang selaras dengan kodratnya sebagai manusia.

b) Sarana dan prasarana pembelajaran meliputi gedung sekolah, ruang belajar. Sedangkan sarana pembelajaran meliputi buku pelajaran, alat dan fasilitas disekolah. Lengkapnya sarana dan prasarana pembelajaran merupakan kondisi pembelajaran yang baik.

c) Suasana pembelajaran yang terjadi pada saat proses pembelajaran dapat menimbulkan aktivitas atau keinginan pada siswa adalah apabila terjadi adanya komunikasi dua arah (antara guru-siswa maupun sebaliknya) yang dekat dan hangat, sehingga hubungan guru-siswa yang secara hakiki setara dan dapat berbuat bersama.

d) Metode pembelajaran berarti cara yang dilakukan dalam proses pembelajaran sehingga dapat diperoleh hasil yang optimal. Sebagai pendidik tentunya harus bisa merencanakan metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa.

e) Peran orang tua sangat penting bagi anak dalam proses pembelajaran. Motivasi yang orang tua berikan mempunyai pengaruh yang besar pada anak sehingga dapat menumbuhkan minat anak pada pembelajaran.

Jadi, dapat ditarik kesimpulan bahwa minat belajar siswa dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor internal (faktor yang berasal dari dalam diri siswa itu sendiri) dan faktor eksternal (faktor yang berasal dari luar diri siswa tersebut).

5. Media Pembelajaran di Sekolah Dasar

a. Pengertian Media

Kata media merupakan bentuk jamak dari kata medium yang didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima. Media merupakan alat perantara yang

berfungsi untuk menyampaikan pesan atau informasi dari suatu sumber oleh pemberi informasi kepada penerima informasi. Kata media ini sering muncul dalam bidang informasi maupun komunikasi. Bahkan dalam pembelajaranpun perlu menggunakan media.

Menurut Daryanto (2010: 5), menjelaskan media adalah sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan. Media biasanya digunakan untuk mempermudah suatu pekerjaan maupun memperjelas suatu informasi.

Secara umum, menurut Daryanto (2013: 5) media mempunyai kegunaan sebagai berikut :

- 1) Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis.
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya indra.
- 3) Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar.
- 4) Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya.
- 5) Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.
- 6) Proses pembelajaran mengandung lima komponen komunikasi, guru (komunikator), bahan pembelajaran, media pembelajaran, siswa (komunikan) dan tujuan pembelajaran.

Dari beberapa pendapat diatas, disimpulkan bahwa media merupakan salah satu komponen dalam komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan pesan, informasi, maupun pengetahuan dari pemberi informasi kepada penerima informasi.

b. Pengertian Media Pembelajaran

Selain dalam bidang informasi dan komunikasi, media juga sangat berperan dalam bidang pembelajaran. Media memiliki peranan yang sangat penting dalam kelancaran setiap proses pembelajaran. Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi yang berlangsung dalam suatu sistem, maka media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu kompponen pembelajaran. Tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan bisa berlangsung secara optimal (Daryanto, 2013: 7).

Menurut Arsyad (dalam Atmoko, 2017: 120) media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkunganya, dan kemungkinan siswa untuk belajar mandiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya. Menurut Ega Rima Wati (dalam Ahmad Fahrudi, 2019: 21), menyebutkan bahwa media dapat memberikan keyakinan pada diri siswa, memberikan rangsangan pada siswa untuk berpikir dan

menarik perhatian siswa sehingga penggunaan media dapat mendorong keinginan dalam diri siswa untuk belajar.

Menurut Cecep & Daddy(2020: 15), menyatakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran dalam tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Disamping itu, penggunaan media pembelajaran juga dapat membangkitkan minat dan motivasi siswa, serta meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan. Oleh karena itu, guru harus pandai dalam memilih media pembelajaran yang akan digunakan untuk mengajar.

Media pembelajaran merupakan media atau alat yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran yang memudahkan guru dalam penyampaian materi pembelajaran sehingga siswa juga akan lebih mengerti dan paham akan materi yang disampaikan.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran sangat membantu guru dalam menjadikan sebuah proses belajar mengajar dan penyampaian materi efektif. Selain itu, media pembelajaran juga dapat membangkitkan minat dan motivasi siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar.

Menurut Sudjana dan Riva'i (dalam Kustandi & Darmawan, 2020: 19) menyebutkan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa adalah sebagai berikut :

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami siswa dan memungkinkannya menguasai serta mencapai tujuan pembelajaran.
- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran.
- 4) Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan memerankan.

Sedangkan menurut Kustandi & Darmawan (2020: 19) memerinci manfaat media pembelajaran, sebagai berikut :

- 1) Meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berpikir, oleh karena itu mengurangi verbalisme.
- 2) Memperbesar perhatian siswa.
- 3) Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar, oleh karena itu membuat pembelajaran lebih mantap.

- 4) Memberikan pengalaman nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri di kalangan siswa.
- 5) Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinu, terutama melalui gambar hidup.
- 6) Membantu tumbuhnya pengertian yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain, serta membantu efisiensi dan keragaman yang lebih banyak dalam belajar.

Dari beberapa teori di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat dari media pembelajaran di antaranya yaitu, dapat membantu mempermudah guru dalam menyampaikan materi, dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan bervariasi, siswa tidak akan merasa bosan atau jenuh, dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa dan meningkatkan prestasi belajar.

d. Jenis-Jenis Media Pembelajaran di SD

Menurut Satrianawati (2018: 10), secara umum media pembelajaran dapat dibagi menjadi empat jenis, yaitu sebagai berikut:

1) Media Visual

Media visual adalah media yang bisa dilihat. Media ini mengandalkan indra penglihatan. Contoh dari jenis media ini, seperti media foto/gambar, komik, gambar tempel, poster, majalah, buku, miniatur, dan sebagainya

2) Media Audio

Media audio adalah media yang bisa didengar. Media ini mengandalkan indra pendengaran sebagai salurannya. Contoh dari jenis media adalah suara, musik atau lagu, alat musik, siaran radio, kaset suara atau CD, dan sebagainya.

3) Media Audio-Visual

Media audio-visual adalah media yang bisa didengar dan dilihat secara bersamaan. Media ini menggerakkan indera pendengaran dan penglihatan secara bersamaan. Contoh dari media ini adalah drama, pementasan, film, televisi, VCD, dan sebagainya.

4) Multimedia

Multimedia adalah semua jenis media yang terangkum menjadi satu. Contohnya, internet, aplikasi, dan sebagainya.

Sedangkan menurut Haryono (2013: 58) jenis-jenis media pembelajaran dibagi menjadi empat jenis, yaitu:

- 1) Media grafis atau media dua dimensi seperti gambar, foto, grafik, poster, bagan, kartun, dan sebagainya.
- 2) Media tiga dimensi yaitu dalam bentuk model seperti model padat, model penampang, model susun, dan sebagainya.
- 3) Model proyeksi seperti *slide*, film, *film stripe*, OHP, LCD, Proyektor dan sebagainya.
- 4) Lingkungan seperti halaman sekolah, kebun sekolah, kolam, sungai, hutan, dan sebagainya.

e. Prinsip Pemilihan Dan Penggunaan Media Pembelajaran

Memilih media yang tepat untuk digunakan dalam pembelajaran tidaklah mudah. Memerlukan beberapa analisis dari beberapa aspek dan juga prinsip-prinsip tertentu agar pemilihan media berjalan tepat. Ada tiga prinsip utama yang bisa dijadikan rujukan bagi guru dalam memilih media pembelajaran, yaitu 1) prinsip efektifitas dan efisiensi, 2) prinsip relevansi, dan 3) prinsip produktifitas. (Musfiqon, 2012: 116-118). Ketiga prinsip dijabarkan sebagai berikut:

1) Prinsip Efektifitas dan Efisiensi

Memilih media pembelajaran sebisa mungkin seorang guru dituntut bisa memperhatikan aspek efektifitas dan efisiensi. Media yang akan digunakan dalam pembelajaran seharusnya bisa mendukung dan mempercepat dalam mencapai tujuan pembelajaran. Media yang telah memenuhi prinsip ini, tentunya akan menarik perhatian siswa dalam belajar dan materi yang diajarkan akan dapat lebih diserap oleh siswa.

2) Prinsip Relevansi

Seorang guru dituntut untuk bisa memilih media yang sesuai dengan tujuan, isi, strategi pembelajaran dan evaluasi pembelajaran. Relevansi ini ada dua, yaitu relevansi ke dalam dan relevansi ke luar. Relevansi ke dalam menekankan pemilihan media yang mempertimbangkan kesesuaian antara tujuan, isi, strategi, dan evaluasi pembelajaran. Sedangkan relevansi ke luar

menekankan pemilihan media yang disesuaikan dengan kondisi perkembangan masyarakat.

3) Prinsip Produktifitas

Guru juga perlu mempertimbangkan prinsip produktifitas dalam pemilihan media pembelajaran. Produktifitas dalam pembelajaran dapat dipahami pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal dengan menggunakan sumber daya yang ada, baik sumber daya manusia maupun sumber daya alam. Dalam memilih media pembelajaran, guru dituntut bisa menganalisis apakah media yang digunakan dapat meningkatkan kualitas suatu pembelajaran atau tidak.

Menurut Ega Rima Wati (dalam Fahrudy, 2019: 29) terdapat beberapa prinsip yang digunakan dalam memilih media pembelajaran, diantaranya:

1) Pemilihan Media Pembelajaran

Guru dalam memilih media pembelajaran harus menyadari bahwa setiap media mempunyai kelebihan dan kekurangan, guru harus menyesuaikan dengan kebutuhan, tujuan pembelajaran, dan kondisi fisik lingkungan agar menciptakan pembelajaran yang efektif.

2) Objektivitas Media Pembelajaran

Guru dalam memilih media pembelajaran harus secara objektif dan matang agar dapat meningkatkan efektivitas belajar siswa.

3) Memahami Kelebihan Setiap Media Pembelajaran

Setiap media mempunyai kelebihan dan kekurangan masing-masing sehingga perlu pertimbangan dalam memilih media yang akan digunakan.

4) Memahami Karakteristik Setiap Media Pembelajaran

Seorang guru sebaiknya mengenal ciri-ciri dari masing-masing media yang ada. Karena, hal tersebut cukup menentukan dalam membentuk efektivitas kegiatan pembelajaran.

6. Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Cobaku (Coba Tebak Aku)

a. Model-model Pengembangan

Dalam penelitian dan pengembangan terdapat beberapa model penelitian. Menurut Trianto (dalam Fahrudy, 2019: 18-19) menyebutkan beberapa model penelitian pengembangan, diantaranya :

1) Model Kemp

Model Kemp merupakan suatu lingkaran yang berkelanjutan dimana setiap langkahnya berhubungan langsung dengan aktivitas revisi. Pengembangan dapat dimulai dari manapun namun karena

biasanya dari tujuan, maka seyogyanya proses pengembangan dimuali dari tujuan.

2) Model Dick & Carey

Model Dick & carey disebut juga model ADDIE, merupakan singkatan dari *Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery and Evaluations*. Model ADDIE ini lebih lengkap daripada model 4D, karena model ini dapat digunakan untuk berbagai macam bentuk pengembangan produk seperti model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media dan bahan ajar. Model ADDIE dikembangkan oleh Dick and Carry (1996) untuk merancang sistem pembelajaran.

3) Model 4-D

Model ini terdiri 4 tahap pengembangan yaitu Define (mendefinisikan), Design (Merancang), Develop (Pengembangan), dan Desseminate (Penyebaran).

4) Model Borg and Gall

Model penelitian pengembangan pendidikan yang yang muncul sebagai strategi dan bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan. selain untuk mengembangkan dan memvalidasi hasil pendidikan, *Research and Development* juga bertujuan untuk menemukan pengetahuan pengetahuan baru melalui “basic research”.

b. Media Pembelajaran Ular Tangga Cobaku

Permainan ular tangga adalah permainan papan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Menurut Husna (2016) dalam Fahrudy (2019: 46) mengatakan bahwa ular tangga adalah permainan yang menggunakan dadu untuk menentukan berapa banyak langkah yang harus di jalani bidak. Bentuk papan ular tangga berupa gambar kotak-kotak yang terdiri dari 10 baris dan 10 kolom dengan nomor 1-100 dengan lintasan mengular, serta bergambar ular tangga.

Menurut Fahrudy (2019: 47) bahwa permainan ular tangga merupakan jenis permainan kompetisi yang diarahkan pada kemampuan kerja sama dan sportivitas sehingga mampu merekayasa pengalaman sosial dan moral anak. Untuk aturan main dari permainan Ular Tangga sebagai berikut:

- 1) Menentukan jumlah pemain dalam permainan ular tangga .
- 2) Menentukan urutan dalam mengocok dadu ular tangga, (urutan sesuai dengan kesepakatan para pemain).
- 3) Menggunakan pin sebagai alat gerak ular tangga .
- 4) Setiap pemain memiliki 1 kali kesempatan mengocok dadu.
- 5) Pin berjalan sesuai dengan jumlah poin yang muncul pada dadu .
- 6) Ketika pin berada pada kotak bergambar tangga maka pin diperbolehkan naik sesuai tangga pada kotak.
- 7) Jika pin berada pada kotak bergambar ekor ular maka pin turun ke kotak sesuai kepala ular.

- 8) Pemenang ditentukan jika pion sampai terlebih dahulu pada kotak terakhir permainan ular tangga.

Seperti diketahui, bahwa permainan ular tangga tidak ada papan permainan standar dalam ular tangga, sehingga setiap orang dapat menciptakan papan mereka sendiri dengan jumlah kotak sesuai keinginannya, ular dan tangga sesuai selera. Seperti halnya media Ular Tangga Cobaku (Coba Tebak Aku) ini. Media ini merupakan modifikasi dari permainan ular tangga pada umumnya. Media ini dibuat sesuai dengan keinginan peneliti, seperti jumlah kotak yang dibuat mencapai 50 kotak serta dalam beberapa kotak terdapat beberapa soal sesuai dengan materi. Ada juga kotak bernama kotak keberuntungan. Di dalam kotak keberuntungan ini terdapat seperti hadiah, misal dapat menghindari hukuman atau lempar hukuman pada satu teman, loncat 3 kotak, dan lainnya. Serta terdapat kotak pengetahuan yang berisi sedikit informasi dari satu materi. Media ini dapat dimainkan oleh 3-4 siswa dalam sekali permainan. Media ini juga dapat membuat siswa menerapkan bermain sambil belajar. Dalam permainan aspek kejujuran, aspek sportivitas, perlu diterapkan.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Kajian penelitian yang dianggap relevan oleh peneliti merupakan penelitian yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran yang akan dihasilkan oleh peneliti. Media pembelajaran yang dikembangkan oleh beberapa peneliti yang akan dikaji memiliki macam yang berbeda-beda

dan juga fungsi yang berbeda pula antara satu pengembangan dengan pengembangan lainnya.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Fahrudy (2019) yang berjudul “Pengembangan Media Ular Tangga Dengan Modifikasi Permainan Monopoli Muatan Pembelajaran IPS Kelas V A SD Negeri Petompon 02 Semarang”. Berdasarkan penilaian ahli media dan ahli materi pada pengembangan media ular tangga modifikasi permainan monopoli di kelas V A SD telah memenuhi kriteria sangat efektif digunakan dalam pembelajaran di dalam kelas yang dibuktikan dengan adanya peningkatan hasil belajar siswa yang pada awalnya rata-rata 51,53 menjadi 87,33 atau memiliki peningkatan sebesar 33.13 dan *n-gain* (rata-rata) sebesar 0.72303 dengan kriteria tinggi. Kesamaan penelitian ini dengan penelitian penulis adalah masih sama terkait pengembangan media pembelajaran ular tangga dan subjeknya pada kelas V. Perbedaannya terletak pada pembelajarannya yaitu IPS dan penulis pada pembelajaran IPA.
2. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Indriasih pada tahun 2015 dengan judul “Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Dalam Penerapan Pembelajaran Tematik Di Kelas III SD” mengatakan bahwa Pembelajaran Tematik dengan menerapkan Alat Permainan Edukatif ular tangga dapat membuat siswa lebih aktif sehingga meningkatkan karakter dan prestasi belajar. Kesimpulan dari pembelajaran ini adalah: (1) keaktifan siswa saat pembelajaran menunjukkan kategori sangat aktif.; (2) keterampilan proses siswa menunjukkan kategori sangat terampil; (3)

kontribusi keaktifan siswa dalam pembelajaran berpengaruh terhadap hasil belajar, dengan nilai *signifikansi* 64,8 % sedangkan pengaruh variabel lain 35,2%.; (4) keterampilan proses mempengaruhi hasil belajar sebesar 61,6%, pengaruh variabel lain sebesar 38,4% ; (5) Uji Beda menunjukkan rata-rata hasil belajar siswa berbeda signifikan antara sebelum dan sesudah perlakuan. Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian penulis yaitu pada penggunaan media ular tangga sebagai media pembelajaran yang interaktif. Sedangkan perbedaan dapat dilihat dari penerapan pembelajarannya. Pada penelitian ini penerapannya fokus pada pembelajaran tematik, sedangkan penulis memfokuskan pada pembelajaran IPA. Selain itu objek penelitiannya juga berbeda. Penelitian ini objek yang dituju adalah siswa kelas III SD, sedangkan penulis pada siswa kelas V SD.

3. Ada juga penelitian pada tahun 2017 yang dilakukan oleh Puspita, Debby May dan Edy Surya dalam *International Journal of Sciences: Basic and Applied Research (IJSBAR)* dengan judulnya “*Development of Snake-Ladder Game as a Medium of Mathematics Learning for the Fourth-Grade Student of Primary School*”. Penelitian ini tergolong penelitian pengembangan dengan menggunakan metode Research and Development (R & D) dengan penerapan model ADDIE. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model prosedural yaitu model deskriptif yang menunjukkan langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran yang dapat

meningkatkan keefektifan siswa dalam proses belajar mengajar. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kualitatif. Berdasarkan data yang diperoleh dapat diartikan bahwa reviewer media menyebutkan bahwa dari aspek permainan ular tangga sebagai media pembelajaran termasuk dalam kategori sangat baik sebesar 94,09%. Dari aspek minat belajar siswa dengan media permainan ular tangga yaitu 85,27% termasuk dalam kategori baik. Sedangkan aspek ketiga mengenai kualitas dan tampilan media, game ular tangga dinyatakan sangat baik sebesar 84,93%.

4. Selain itu, penelitian yang dilaksanakan oleh Pratiwi, Yohana Intan dan Y. Haris Nusarastraya pada tahun 2017 dalam *International Journal of Elementary Education* dengan judul “*The Development Of ‘Snake and Ladder’ Learning Media To Enrich Indonesian Vocabulary in Thematic Instruction For Fourth-Grade Students*”. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan mengadaptasi langkah-langkah penelitian dan pengembangan oleh Borg and Gall. Penelitian ini bertujuan untuk membantu siswa kelas IV dalam memperkaya kosakata bahasa Indonesia, serta mengetahui keabsahan, keefektifan, dan kepraktisan produk yang dikembangkan. Dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran 'ular tangga' untuk memperkaya kosakata bahasa Indonesia siswa dalam pembelajaran tematik terbukti valid, efektif, dan praktis. Validitas dibuktikan dengan skor rata-rata 4,90 (sangat baik) oleh ahli media dan 4,00 (baik) oleh ahli

materi. Keefektifan produk dibuktikan dengan skor signifikansi yang menunjukkan hasil dari dua uji evaluasi yaitu X 90 (sangat baik) oleh ahli media dan 4,00 (baik) oleh ahli materi. Keefektifan produk dibuktikan dengan skor signifikansi yang menunjukkan hasil dari dua uji evaluasi yaitu X 90 (sangat baik) oleh ahli media dan 4,00 (baik) oleh ahli materi. Bukti kepraktisan diperoleh dari observasi guru dengan skor rata-rata 5,00 (sangat baik) dan angket siswa dan guru terhadap produk yang dikembangkan dengan skor rata-rata 4,94 (sangat baik) dan 5,00 (sangat baik).

5. Selanjutnya ada penelitian yang dilakukan oleh Sigit Widhi Atmoko, Fajar Cahyadi, dan Ikha Listyarini (2017) dengan judul “Pengembangan Media Utama (Ular Tangga Matematika) dalam Pemecahan Masalah Matematika Materi Luas Keliling Bangun Datar Kelas III SD/MI”. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) menurut Borg dan Gall. Hasil penelitian ini mengatakan bahwa hasil tes evaluasi pembelajaran yang telah dilakukan, didapatkan rata-rata nilai sebesar 88,84. Selain tes evaluasi, tanggapan siswa terhadap media mendapatkan persentase rata-rata sebesar 94,4% termasuk dalam kategori sangat baik. Tanggapan guru juga mendapatkan skor persentasi 90% termasuk dalam kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa media UTAMA media dapat dikatakan layak dan praktis untuk pembelajaran matematika di sekolah dasar. Penelitian ini memiliki persamaan dengan penulis yaitu masih mengenai pengembangan media ular tangga dengan

modifikasi. Sedangkan untuk perbedaan dilihat dari materinya, penelitian ini pada pembelajaran matematika sedangkan penulis pada pembelajaran IPA, serta subjeknya yaitu kelas III dan penulis kelas V.

6. Penelitian Azizan, dkk (2018) dengan judul penelitian *“Improving teamwork skills and enhancing deep learning via development of board game using cooperative learning method in Reaction Engineering course* “.Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas, pembelajaran mendalam dan meningkatkan keterampilan kerja tim menggunakan strategi pembelajaran kooperatif. Metode pengajaran kompleks diadopsi dengan menginstruksikan siswa untuk mengembangkan permainan papan dan menanamkan pertanyaan berbasis teknis. Refleksi dari siswa, temuan dari survei dan evaluasi hasil siswa, menunjukkan bahwa meskipun mereka menikmati kegiatan, itu adalah tugas yang menantang dan kompleks, yang pada gilirannya memancing pemikiran, kreativitas dan meningkatkan keterampilan tim.
7. Penelitian Syawaluddin, dkk (2020) dengan judul penelitian *“Developing Snake Ladder Game Learning Media to Increase Students’ Interest and Learning Outcomes on Social Studies in Elementary School”*. Desain penelitian yang digunakan adalah model *Four-D Research and Development (R&D)* oleh Thiagarajan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran ular tangga pada IPS tampak valid dan praktis, serta efektif dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa sekolah dasar. Media pembelajaran dinilai valid berdasarkan validasi ahli dengan

rata-rata 4,3 (baik). Keefektifan media pembelajaran ini memenuhi kriteria: (1) partisipasi siswa dalam proses pembelajaran tinggi dan (2) hasil belajar siswa memenuhi rata-rata standar ketuntasan belajar minimal sebesar 79,04 dari nilai ideal 100 untuk uji ketuntasan hasil belajar.

8. Penelitian oleh Azhar& Larasati (2020) dengan judul penelitian “*Animation-Based Learning Media for Thematic Learning of Elementary School Students*”. Jenis penelitian menggunakan metode *research and development* (R&D), mengacu model Dick & Carey. Penelitian bertujuan untuk mengetahui kelayakan produk media pembelajaran berbasis animasi untuk siswa kelas IV SD yaitu pembelajaran tematik dengan tema “Indahnya Keberagaman di Negeriku” (subtema keberagaman suku dan agama di Indonesia). Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis animasi dalam pembelajaran tematik dengan tema “Indahnya keberagaman di negeriku” dirasa tepat dan dapat menambah pembelajaran. Media yang digunakan guru dalam proses pembelajaran dan dapat meningkatkan minat siswa. Hal ini berdasarkan hasil uji validasi oleh: (1) ahli produk media dengan skor 4,1 (baik); (2) ahli tema memberikan skor 4,2 (baik); dan (3) guru kelas dengan nilai rata-rata 4,9 (sangat baik). Pada tahap uji coba individu diperoleh nilai rata-rata 4,0 (baik), uji coba kelompok kecil memperoleh nilai rata-rata 4,2 (sangat baik), sedangkan pada uji coba kelompok besar diperoleh nilai rata-rata 4,1 (baik).

9. Setiawan, dkk (2021) dengan judul penelitian “*Mainstreaming Pancasila through Snakes and Ladders Game*”. Desain penelitian ini adalah deskriptif kualitatif jenis *Design thinking*. Hasil menunjukkan bahwa ada perbedaan pemahaman Pancasila untuk SD, SMP, SMA dan mahasiswa menggunakan permainan Ular Tangga. Peserta sangat antusias mengikuti workshop dan menghasilkan rencana aksi untuk mengimplementasikannya di wilayah mereka pada tahun 2021 jika situasi memungkinkan.

C. Kerangka Berpikir

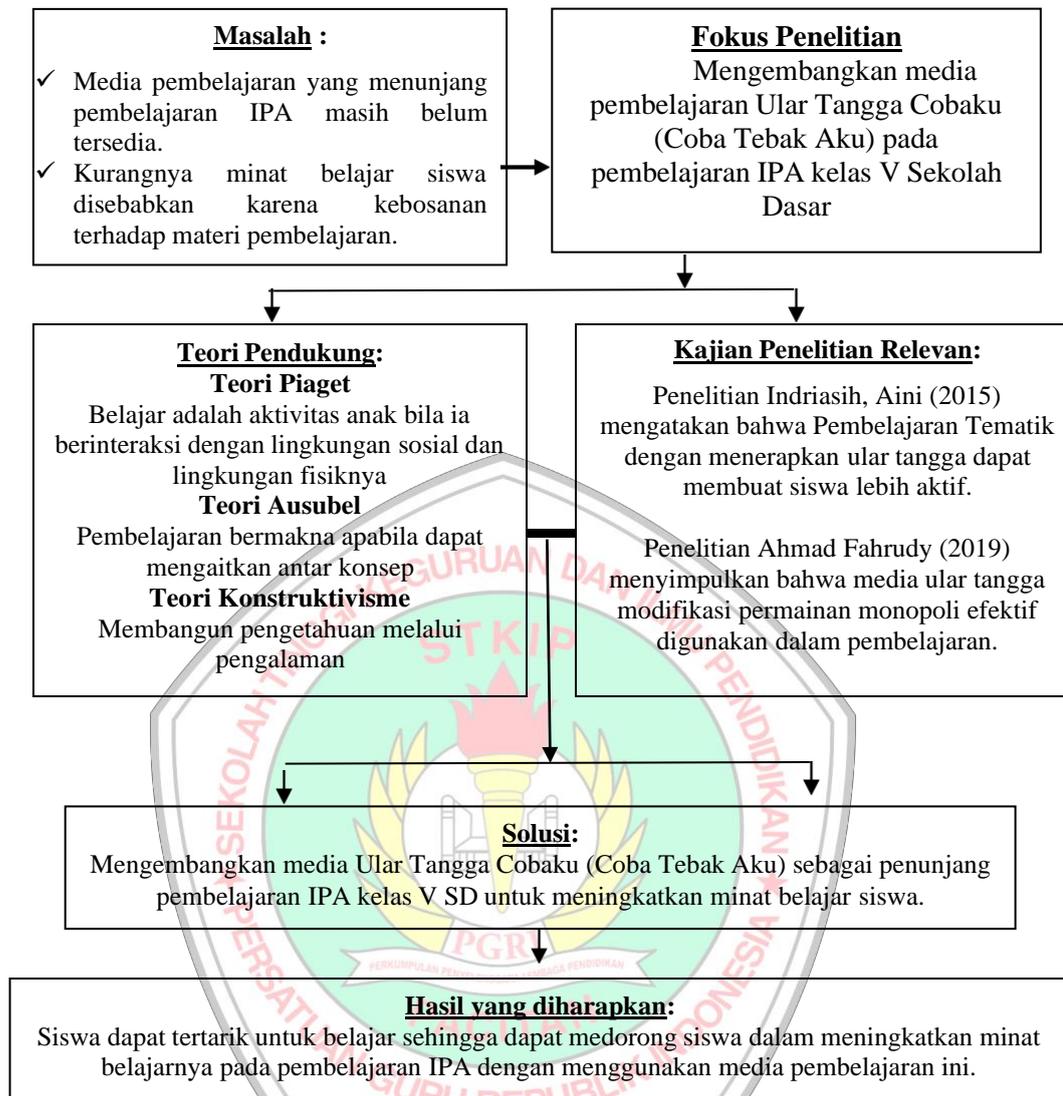
Dalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru, apabila kurang menyajikan atau menggunakan media pembelajaran akan membuat siswa kurang tertarik dalam memperhatikan materi yang diajarkan. Pengaruhnya juga pada minat belajar siswa yang kurang. Penyampaian materi ajar yang cukup panjang, khususnya pada pembelajaran tematik yang berisikan materi-materi yang cukup banyak teori yang harus dipelajari, membuat guru harus tepat dalam memilih dan menggunakan metode maupun media pembelajaran yang sesuai agar tercapainya tujuan pembelajaran. Keadaan kelas yang ramai sulit bagi siswa untuk berkonsentrasi apalagi media yang digunakan dalam menyampaikan materi menggunakan buku. Kebanyakan siswa cepat merasa bosan dengan pembelajaran yang konvensional seperti itu. Oleh sebab itu, media merupakan salah satu fungsi penting dalam pembelajaran.

Sebagaimana kita ketahui, penggunaan media pembelajaran dapat menumbuhkan dan meningkatkan minat siswa untuk belajar, khususnya pembelajaran Tematik. Dengan pesatnya perkembangan teknologi dan

informasi saat ini, juga memberikan inovasi-inovasi baru dalam proses pembelajaran dan membuat media pembelajaran yang menarik perhatian siswa. Pengembangan media pembelajaran dimaksudkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan menarik perhatian siswa agar minat belajarnya semakin tinggi dan termotivasi dengan pembelajarannya.

Sehubungan dengan itu, adanya media pembelajaran dalam proses pembelajaran juga dapat menimbulkan suasana belajar yang berbeda dari biasanya. Pembelajaran yang biasanya berjalan secara konvensional, dengan adanya media pembelajaran siswa dapat terlibat lebih aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, dengan adanya penggunaan media pembelajaran maka perhatian siswa dalam mengikuti pembelajaran juga dapat meningkat.

Berkenaan dengan itu, peneliti mencoba memberikan alternatif solusi, yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran. Media yang dikembangkan adalah media Ular Tangga Cobaku (Coba Tebak Aku) yang diperuntukkan siswa kelas V Sekolah Dasar pada pembelajaran tematik. Pengembangan media ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran tematik. Di bawah ini disajikan bagan untuk kerangka berpikir dalam penelitian ini :



Bagan 2.1 Kerangka Berpikir

D. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan kajian teori dan penelitian relevan, berikut pertanyaan penelitian yang digunakan untuk memberikan gambaran yang jelas mengenai penelitian pengembangan yang akan dilakukan.

1. Bagaimana pengembangan media Ular Tangga Cobaku (Coba Tebak Aku) pada pembelajaran IPA kelas V Sekolah Dasar?

2. Bagaimana hasil pengembangan media Ular Tangga Cobaku (Coba Tebak Aku) terhadap minat belajar siswa kelas V Sekolah Dasar?



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Model Pengembangan

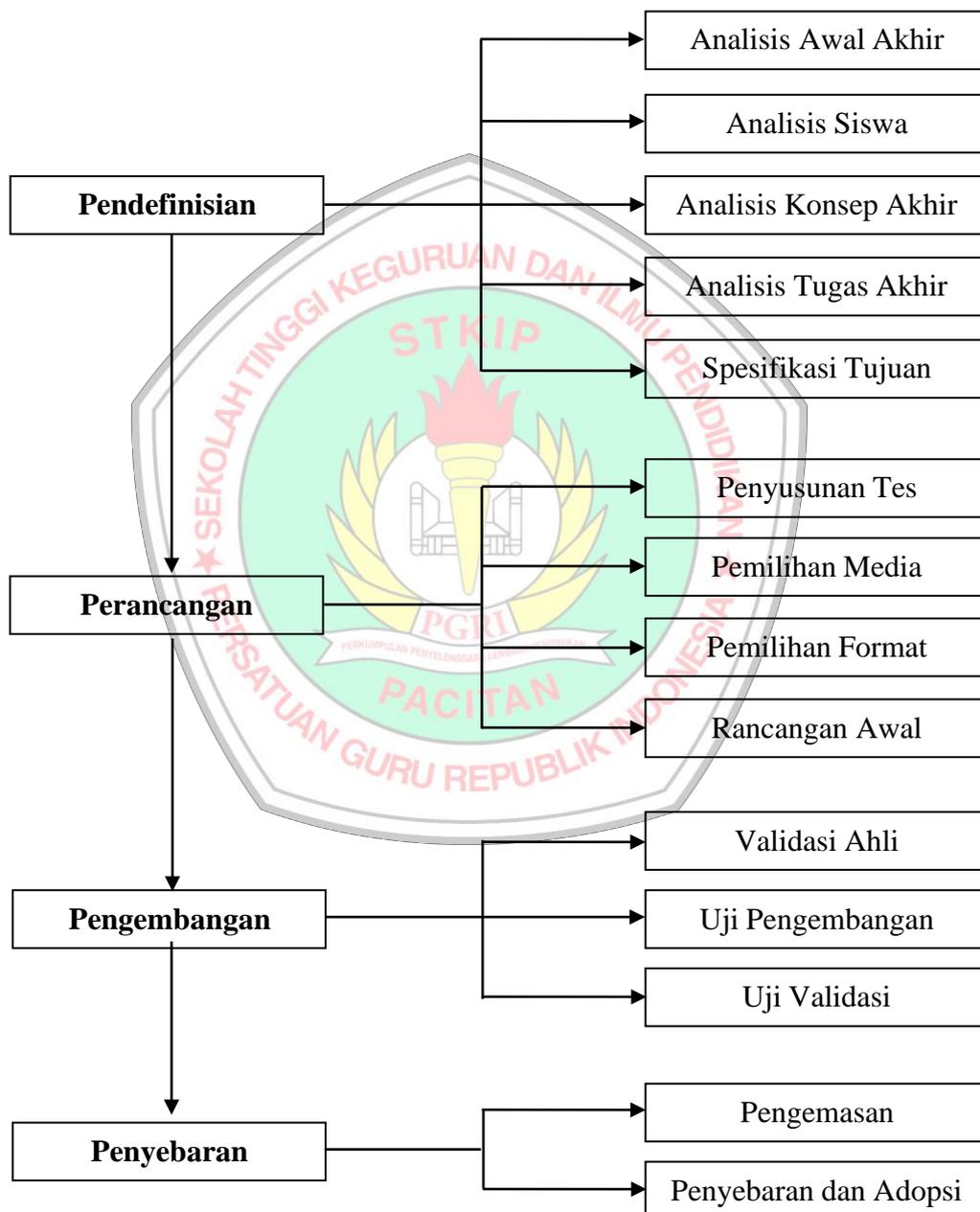
Penelitian ini dilaksanakan menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Menurut Cahyaningtyas(2018: 56), metode penelitian dan pengembangan (*R&D*) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.

Penelitian pengembangan bertujuan untuk mengembangkan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada sebelumnya dengan memberikan inovasi yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa, kondisi sekolah maupun perkembangan IPTEK, sehingga dapat menambah pengetahuan serta wawasan bagi siswa.

Model penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan 4-D. Model pengembangan 4-D ini merupakan model yang dikembangkan oleh S. Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel (dalam Mukholifah, 2019: 48). Model pengembangan 4-D terdiri atas 4 tahap utama yaitu: *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan), dan *Disseminate* (Penyebaran). Model pengembangan produk yang dikembangkan akan diuji kelayakan dengan validitas dan uji coba produk pada beberapa ahli media dan ahli materi untuk mengetahui sejauh mana kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti.

B. Prosedur Pengembangan

Berdasarkan penjelasan di atas, langkah-langkah penelitian dan pengembanganyang dilakukan ini diadaptasi dari model *research and development* model 4-D seperti pada gambar 3.1 berikut ini:



Bagan 3.1 Prosedur Pengembangan Model 4-D

Penelitian dan pengembangan ini menggunakan empat tahap penelitian pengembangan menurut Thiagarajan (dalam Mukholifah, 2019: 54). Langkah-langkah penelitian dan pengembangan yang dilakukan untuk menghasilkan produk tertentu ini dijabarkan sebagai berikut:

I. Tahap Pendefinisian (Define)

Tahap pendefinisian merupakan tahap yang digunakan dalam menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat kebutuhan pembelajaran dengan melakukan observasi awal kondisi sekolah. Dalam menentukan kebutuhan pembelajaran, yang harus diperhatikan adalah kesesuaian pembelajaran dengan kurikulum, tahap perkembangan peserta didik maupun keadaan sekolah saat di lapangan untuk kebutuhan produk yang akan dikembangkan. Dalam tahap ini dilakukan lima langkah yaitu sebagai berikut:

a. Analisis Awal

Analisis awal ini dilakukan untuk mengetahui masalah dalam pembelajaran tematik di Sekolah Dasar kelas V untuk pengembangan media Ular Tangga Cobaku (Coba Tebak Aku). Pada tahap ini dimunculkan fakta-fakta permasalahan di lapangan dan alternatif penyelesaian yang digunakan untuk mempermudah dalam menentukan langkah awal dalam pengembangan media Ular Tangga Cobaku (Coba Tebak Aku).

b. Analisis Peserta Didik

Analisis peserta didik dilakukan untuk menganalisis karakteristik peserta didik. Sehubungan dengan hal ini diperlukan untuk mengetahui kekurangan-kekurangan yang dialami peserta didik dalam belajar, misalnya kemampuan siswa dalam menerima materi ajar, minat siswa dalam pembelajaran, maupun pengalaman siswa dalam berkelompok maupun individu.

c. Analisis Tugas

Analisis tugas ini bertujuan untuk mengidentifikasi tugas-tugas pokok yang dilakukan siswa. Analisis ini dilakukan berdasarkan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) yang berkaitan dengan materi yang akan dikembangkan melalui media pembelajaran yang akan dibuat.

d. Analisis Konsep

Analisis konsep bertujuan untuk menjabarkan fakta-fakta serta mengidentifikasi konsep-konsep yang terkait dengan materi pokok. Konsep-konsep tersebut disusun secara sistematis dan rinci yang kemudian dicantumkan ke dalam media pembelajaran.

e. Analisis Tujuan Pembelajaran

Analisis tujuan pembelajaran dilakukan dengan menentukan indikator pencapaian pembelajaran. Dengan menuliskan tujuan pembelajaran, peneliti dapat mengetahui kajian atau materi apa yang dimunculkan

dalam media, menentukan kisi-kisi soal, dan menentukan tingkat ketercapaian tujuan pembelajaran.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap perancangan ini dilakukan setelah memperoleh permasalahan dari tahap pendefinisian. Tahap perancangan bertujuan untuk merancang media pembelajaran Ular Tangga Cobaku (Coba Tebak Aku) yang sesuai dan dapat digunakan dalam pembelajaran tematik. Tahap perancangan ini meliputi empat langkah yaitu sebagai berikut:

a. Penyusunan Tes

Penyusunan tes instrumen dilakukan berdasarkan penyusunan tujuan pembelajaran yang menjadi tolak ukur kemampuan peserta didik berupa produk, proses, psikomotor selama dan setelah kegiatan pembelajaran berlangsung.

b. Pemilihan Media

Pemilihan media dilakukan untuk mengidentifikasi dan menentukan media pembelajaran yang sesuai dan relevan dengan materi pembelajaran dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Media dipilih untuk menyesuaikan analisis siswa, analisis konsep dan analisis tugas, serta karakteristik pengguna. Hal ini bertujuan agar siswa dapat mencapai kompetensi inti dan kompetensi dasar yang diinginkan.

c. Pemilihan Format

Pemilihan format dilakukan untuk menentukan langkah awal dalam menentukan media pembelajaran yang sesuai dengan materi

pembelajaran. Pemilihan format dalam pengembangan dimaksudkan dengan mendesain Ular Tangga Cobaku (Coba Tebak Aku), yang meliputi desain ukuran, warna, gambar, dan isi dalam setiap kotak ular tangga.

d. Desain Awal

Desain awal merupakan rancangan media Ular Tangga Cobaku (Coba Tebak Aku) yang telah dibuat oleh peneliti kemudian diberi masukan oleh dosen pembimbing. Dari masukan dosen pembimbing tersebut akan digunakan peneliti untuk memperbaiki media yang dikembangkan sebelum dilakukan proses produksi atau pembuatan media. Kemudian melakukan revisi setelah mendapatkan saran perbaikan. Rancangan ini yang kemudian akan dilakukan tahap validasi.

3. Tahap Pengembangan (*Develop*)

Tahap pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media yang sudah direvisi berdasarkan masukan dan saran ahli dan uji coba kepada peserta didik. Terdapat tiga langkah dalam tahapan ini yaitu sebagai berikut:

a. Validasi Ahli

Validasi ahli ini bertujuan untuk melakukan validasi materi pada pembelajaran tematik sebelum dilakukannya uji coba produk dan hasil dari validasi tersebut akan digunakan untuk melakukan revisi pada produk awal. Media pembelajaran Ular Tangga Cobaku (Coba Tebak

Aku) yang telah disusun, kemudian akan dinilai oleh dosen ahli materi dan dosen ahli media untuk mengetahui kelayakan penerapan dari media tersebut. Hasil dari validasi ini akan digunakan sebagai bahan perbaikan untuk kesempurnaan media pembelajaran Ular Tangga Cobaku (Coba Tebak Aku) yang dikembangkan. Setelah *Draft I* divalidasi dan direvisi maka dihasilkan *Draft II* yang akan diujikan kepada siswa dalam tahap uji coba lapangan terbatas.

b. Uji Pengembangan

Pengujian pengembangan dilakukan dengan mengujicobakan produk kepada subjek yang sesungguhnya (peserta didik kelas V SD) untuk menentukan bagian-bagian yang perlu dilakukan perbaikan. Perbaikan produk dilakukan sesuai reaksi, komentar, dan saran dari subjek. Dalam pengujian ini, pengambilan respon siswa melalui angket sebelum, merevisi, dan pengambilan respon siswa melalui angket sesudahnya dianjurkan untuk dilakukan agar mendapatkan produk yang lebih efektif dan konsisten.

c. Uji Coba Produk

Setelah dilakukan validasi ahli kemudian dilakukan uji coba lapangan terbatas untuk mengetahui hasil penerapan media pembelajaran Ular Tangga Cobaku (Coba Tebak Aku) dalam pembelajaran tematik di kelas, meliputi pengukuran minat belajar peserta didik. Hasil yang diperoleh dari tahap ini berupa media pembelajaran Ular Tangga Cobaku (Coba Tebak Aku) yang telah direvisi.

4. Tahap Penyebaran (*Disseminate*)

Tahap penyebaran merupakan tahap akhir pengembangan. Tujuan dari tahap ini adalah untuk menyebarkan media pembelajaran Ular Tangga Cobaku (Coba Tebak Aku) yang telah dihasilkan. Pada penelitian ini hanya dilakukan deseminasi terbatas, yaitu dengan menyebarkan dan mempromosikan produk akhir media Ular Tangga Cobaku (Coba Tebak Aku) secara terbatas kepada guru sekolah dasar yang diharapkan mampu mengimplementasikan hasil pengembangan produk dengan baik.

C. Uji Coba Produk

1. Desain Uji Coba

Desain uji coba produk pengembangan ini memiliki tahap konsultasi, tahap validasi ahli, dan tahap uji coba lapangan berkala. Tahap-tahap tersebut dijelaskan sebagai berikut:

a) Tahap Validasi Ahli

Dalam tahap validasi ahli ini terdiri dari beberapa kegiatan sebagai berikut:

- 1) Ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa memberikan penilaian dan masukan berupa saran dan kritikan terhadap media pembelajaran Ular Tangga Cobaku (Coba Tebak Aku) untuk menumbuhkan dan meningkatkan minat belajar siswa.
- 2) Analisis data pengembangan dilakukan dengan data penilaian berdasarkan kritik dan saran yang diberikan oleh ahli.

- 3) Pengembangan melakukan perbaikan produk berdasarkan kritik dan saran yang diberikan.

Adapun kriteria ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa adalah sebagai berikut:

- 1) Ahli materi dan ahli bahasa adalah dosen dengan kriteria minimal S2 pendidikan/non pendidikan atau guru minimal S1 pendidikan.
- 2) Ahli media adalah dosen dengan kriteria minimal S2 pada bidang pendidikan/non pendidikan atau guru minimal S1 pendidikan..

Uji coba ini dilakukan agar ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa memberikan penilaian dan masukan mengenai kesesuaian materi dan tampilan media Ular Tangga Cobaku (Voba Tebak Aku). Apabila terdapat saran perbaikan, maka akan dilakukan revisi dan hasil revisi tersebut akan diuji cobakan kembali pada ahli untuk mendapatkan hasil yang maksimal.

b) Tahap Uji Coba Lapangan

Pada tahap uji coba lapangan ini terdiri dari kegiatan yaitu:

- 1) Melakukan pengamatan kepada siswa yang sedang belajar menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan.
- 2) Siswa memberikan penilaian terhadap produk media pembelajaran.
- 3) Peneliti melakukan analisis data terhadap hasil data penelitian yang diperoleh.

- 4) Peneliti melakukan perbaikan produk media pembelajaran berdasarkan hasil analisis data penilaian.

Uji coba lapangan dilakukan terhadap semua siswa yang ada di kelas V, dengan uji coba lapangan dilakukan terlebih dahulu pada kelompok kecil pada kelas V setelah itu dilanjutkan pada kelompok besar yaitu semua siswa kelas V sekolah dasar. Produk yang diuji cobakan yaitu “Ular Tangga Cobaku (Coba Tebak Aku)” pada pembelajaran tematik. Uji coba pada siswa kelas V dilakukan untuk mempelajari media Ular Tangga Cobaku (Coba Tebak Aku) yang akan digunakan untuk menumbuhkan minat belajar siswa pada pembelajaran tematik. Setelah mempelajari media pembelajaran Ular Tangga Cobaku (Coba Tebak Aku), langkah terakhir adalah siswa tersebut mengisi angket respon siswa terhadap media pembelajaran Ular Tangga Cobaku (Coba Tebak Aku).

2. Subjek Penelitian

Penelitian ini melibatkan subjek yaitu peserta didik kelas V Sekolah Dasar. Awal subjek yang dilibatkan dalam penelitian ini adalah pada kelompok kecil yaitu pada beberapa siswa membentuk kelompok belajar yang terdiri dari 3-5 siswa. Kemudian selanjutnya apabila sudah diuji cobakan pada kelompok besar, akan diuji cobakan pada kelompok besar yaitu seluruh siswa kelas V Sekolah Dasar.

3. Jenis Data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini ada dua, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh berdasarkan kritikan, tanggapan dan saran yang disampaikan oleh pembimbing, ahli materi, ahli media, ahli pembelajaran, dan siswa kelas V Sekolah Dasar terhadap kualitas penampilan dan materi pada ular tangga yang dihasilkan yang terdapat dalam saran/catatan pada angket uji validitas para ahli dan angket respon siswa. Data kuantitatif diperoleh dari hasil penilaian pembimbing, ahli media, ahli materi, dan siswa melalui angket validasi.

4. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran Ular Tangga Cobaku (Coba Tebak Aku) ini yaitu berupa observasi, dokumentasi, wawancara, kuisisioner/angket. Ketersediaan instrumen digunakan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran dan memvalidasi produk yang dikembangkan. Berikut ini penjelasannya:

a. Observasi

Observasi dilakukan untuk mengetahui respon guru serta siswa saat penggunaan media pembelajaran Ular Tangga Cobaku (Coba Tebak Aku) dengan fokus pada peningkatan minat belajar siswa. Untuk observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi langsung mengamati pembelajaran jenjang sekolah dasar. Adapun kisi-kisi observasi yaitu sebagai berikut pada tabel 3.1:

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen Observasi

No	Aspek/Kisi-kisi Pertanyaan
1.	<p>Proses KBM</p> <p>1. Guru menerapkan pembelajaran tematik di kelas</p> <p>2. Guru menyiapkan RPP dan persiapan lain sebelum melaksanakan pembelajaran</p> <p>3. Guru melakukan kegiatan awal sesuai RPP</p> <p>4. Guru melakukan kegiatan inti dengan langkah-langkah pembelajaran sesuai RPP</p> <p>5. Guru melakukan kegiatan penutup dengan langkah-langkah sesuai RPP</p> <p>6. Siswa dapat mengikuti proses pembelajaran tematik di kelas</p>
2.	<p>Permasalahan dalam KBM</p> <p>7. Terdapat kendala yang dialami guru berkaitan dengan metode pembelajaran tematik</p> <p>8. Terdapat kendala pada guru berkaitan dengan media pembelajaran tematik</p> <p>9. Terdapat kendala yang dialami guru berkaitan dengan fasilitas dan lingkungan belajar</p> <p>10. Terdapat kendala yang dialami guru berkaitan dengan siswa saat pembelajaran tematik</p>
3.	<p>Materi Pembelajaran</p> <p>11. Guru melibatkan siswa dalam pembelajaran tematik sehingga penyampaian materi efektif</p> <p>12. Siswa dapat memahami materi yang disampaikan Bapak/Ibu pada pembelajaran tematik</p> <p>13. Ada materi yang sulit disampaikan kepada siswa melalui pembelajaran tematik</p>
4.	<p>Media Pembelajaran</p> <p>14. Guru pernah menggunakan media dalam pembelajaran tematik</p> <p>15. Respon siswa setelah Bapak/Ibu menggunakan media pada pembelajaran tematik</p> <p>16. Guru mengalami kesulitan dalam menggunakan media pada pembelajaran tematik</p> <p>17. Guru melakukan evaluasi setelah menggunakan media pembelajaran di kelas</p> <p>18. Guru melakukan kegiatan tindak lanjut setelah menggunakan media pembelajaran</p>

Instrumen observasi ini bertujuan untuk mengetahui apa saja yang dipersiapkan oleh guru dan ketersediaan media pembelajaran.

Kemudian sebelum melakukan penelitian, instrumen observasi ini divalidasi untuk mengetahui layak atau tidak untuk digunakan.

Berikut hasil validasi oleh validator:

Tabel 3.2 Hasil Validasi Instrumen Observasi

No	Aspek atau Indikator	Sesuai	
		Ya	Tidak
1.	Kejelasan tujuan observasi dengan metode yang akan dilakukan	√	
2.	Kesesuaian aspek-aspek yang diamati dengan tujuan observasi	√	
3.	Indikator yang diberikan pada masing-masing bagian mengacu pada aspek-aspek yang akan diamati	√	
4.	Kesesuaian aspek-aspek dan indikator yang diamati dengan aspek-aspek dan indikator pada pedoman observasi	√	
5.	Pernyataan pada indikator pengamatan dinyatakan dengan jelas dan dapat dipahami	√	
6.	Pernyataan pada indikator menggunakan Bahasa Indonesia sesuai PUEBI	√	

Berdasarkan penilaian dari validator, diperoleh penilaian dengan jawaban “Ya” pada setiap aspek penilaian instrumen observasi. Dengan kesimpulan bahwa instrumen observasi tersebut “Layak Digunakan” untuk penelitian di SD N Arjowinangun.

b. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan secara langsung yang ditujukan pada subjek penelitian, tetapi melalui suatu dokumen (Fathurahman, 2011: 183). Teknik dokumentasi biasanya digunakan untuk mengumpulkan data berupa data sekunder (data yang telah dikumpulkan oleh orang lain).

c. Wawancara

Wawancara merupakan sebuah dialog yang dilakukan oleh pewawancara untuk memperoleh informasi dari orang yang diwawancarai. Wawancara digunakan untuk mengumpulkan data penelitian dari jawaban narasumber dari beberapa pertanyaan yang diajukan peneliti. Wawancara yang digunakan peneliti yaitu wawancara terstruktur dan tidak terstruktur, dimana peneliti menyusun pertanyaan dan peneliti juga dapat menanyakan sesuai masalah disesuaikan dengan kondisi yang terjadi dilapangan. Adapun topik pertanyaan pada kisi-kisi wawancara yang akan digunakan adalah sebagai berikut:

Tabel 3.3 Topik Pertanyaan pada Kisi-Kisi Wawancara

No	Topik Pertanyaan
1	Kegiatan pada proses belajar mengajar
2	Kesulitan dalam kegiatan belajar mengajar
3	Materi pembelajaran yang diajarkan
4	Penggunaan media pembelajaran

Sebelum melakukan penelitian, instrumen wawancara ini divalidasi untuk mengetahui layak atau tidak untuk digunakan. Berikut hasil validasi oleh validator instrumen wawancara:

Tabel 3.4 Hasil Validasi Instrumen Wawancara

No.	Aspek dan Indikator	Penilaian	
		Y	T
A.	Kejelasan tujuan wawancara dan butir pertanyaan		
	1. Rumusan butir pertanyaan menggambarkan arah tujuan yang dilakukan peneliti.	√	
	2. Rumusan pertanyaan dalam tiap bagian jelas dan terurut secara sistematis.	√	
	3. Rumusan butir pertanyaan menggunakan	√	

	bahasa yang dapat dimengerti subjek penelitian.		
	4. Rumusan butir pertanyaan menggunakan kata/kalimat yang tidak menimbulkan makna ganda atau salah pengertian.	√	
B.	Kesesuaian pertanyaan dengan tujuan penelitian		
	1. Pertanyaan yang diajukan dapat menggali informasi untuk mendapatkan data awal mengenai proses pembelajaran tematik di SD.	√	
	2. Pertanyaan yang diajukan dapat menggali informasi untuk mendapatkan data awal mengenai permasalahan dalam proses pembelajaran tematik di SD.	√	
	3. Pertanyaan yang diajukan dapat menggali informasi untuk mendapatkan data awal mengenai materi pembelajaran tematik di SD.	√	
	4. Pertanyaan yang diajukan dapat menggali informasi untuk mendapatkan data awal mengenai media pembelajaran tematik di SD.	√	
	5. Pertanyaan yang diajukan tidak mengarahkan subjek penelitian yang diwawancarai pada suatu kesimpulan tertentu.	√	

Berdasarkan penilaian dari validator, diperoleh penilaian dengan jawaban “Ya” pada setiap aspek penilaian instrumen wawancara. Dengan kesimpulan bahwa instrumen wawancara tersebut “Layak Digunakan” untuk penelitian di SD N Arjowinangun.

d. Kuisisioner/Angket

Angket adalah instrumen pengumpulan data penelitian yang penggunaannya dengan cara memberikan pertanyaan-pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab Angket dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh data kevalidan produk dari validator dan juga untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media yang dikembangkan dalam penelitian ini.

Instrumen pada penelitian ini berupa lembar validasi dari ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media, lembar observasi, dan pedoman wawancara. Lembar validasi ahli materi akan digunakan untuk mengukur pemahaman siswa dalam memahami materi yang disampaikan. Lembar validasi ahli media akan digunakan untuk mengetahui kelayakan media yang dikembangkan untuk digunakan dalam pembelajaran. Lembar observasi digunakan peneliti untuk mengetahui penggunaan media dalam proses pembelajaran. Pedoman wawancara digunakan untuk mengetahui respon, tanggapan, komentar ataupun saran dari guru juga dari siswa setelah menggunakan media dalam pembelajaran.

Instrumen penelitian disusun berdasarkan pendapat dari Walker & Hess (Azhar Arsyad, 2011: 175-176) mengenai kriteria penilaian media pembelajaran berdasarkan pada kualitas. Kriteria yang dimaksudkan adapun sebagai berikut:

Tabel 3.5 Kriteria Dalam Penilaian Media Pembelajaran Berdasarkan Kualitas Menurut Walker & Hess

No	Aspek	Indikator
1	Kualitas Isi dan Tujuan	a. Ketepatan b. Kepentingan c. Kelengkapan d. Keseimbangan e. Minat dan perhatian f. Keadilan g. Kesesuaian dengan keadaan siswa

No	Aspek	Indikator
2	Kualitas Instruksional	a. Memberikan kesempatan belajar b. Memberikan bantuan belajar c. Kualitas motivasi d. Fleksibilitas instruksional e. Hubungan dengan program pembelajaran lain f. Kualitas sosial interaksi instruksionalnya g. Kualitas tes dan penilaiannya h. Dapat memberikan dampak bagi siswa i. Dapat membawa dampak bagi guru dan pembelajarannya
3	Kualitas Teknis	a. Mudah digunakan b. Kualitas tampilan c. Kualitas penanganan jawaban d. Kualitas pendokumentasian

Berdasarkan kriteria di atas yang dikemukakan oleh Walker dan Hess, kemudian peneliti membuat instrumen penelitian yang dibutuhkan dalam penelitian. Peneliti membagi instrumen penelitian tersebut yaitu: 1) Lembar validasi oleh ahli materi, 2) Lembar validasi oleh ahli media, 3) Lembar validasi oleh ahli bahasa, 4) Lembar pedoman wawancara, dan 5) Lembar pedoman observasi.

5. Teknik Analisis Data

Analisis data proses pengembangan produk media pembelajaran Ular Tangga Cobaku (Coba Tebak Aku) berupa data deskriptif, yaitu tinjauan dan saran dari ahli materi dan ahli media sesuai dengan prosedur pengembangan yang dilakukan. Media yang akan dikembangkan oleh

peneliti divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Setelah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media, media kemudian direvisi sehingga diperoleh media revisi tahap I. Media hasil revisi tahap I kemudian diujicobakan dengan cara digunakan oleh guru dalam pembelajaran di kelas. Media yang telah melalui proses ujicoba akan direvisi kembali apabila terdapat masukan saat ujicoba lapangan. Berdasarkan tahap-tahap tersebut, maka akan dihasilkan produk akhir media pembelajaran Ular Tangga Cobaku (Coba Tebak Aku) pada pembelajaran tematik kelas V Sekolah Dasar.

Analisis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini menggunakan beberapa teknik, yaitu:

a. Analisis Data Tingkat Kevalidan Produk Media Pembelajaran

Analisis data ini digunakan untuk menganalisis data tingkat kevalidan produk yang dihasilkan menggunakan data kuantitatif. Analisis data dilakukan dengan menggunakan analisis deskriptif kualitatif. Penghitungan data terlebih dulu dilakukan dengan melakukan perhitungan rerata dari setiap data yang telah diperoleh. Menurut Sugiyono (2015; 280) dalam (Vera Vantika, 2019) perhitungan rerata atau *mean* dilakukan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Mean (Me)} = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan:

Mean (M) : Skor rata-rata

$\sum X$: Jumlah skor yang diperoleh

N : Jumlah item keseluruhan

Berdasarkan perhitungan menggunakan rumus diatas, penilaian hasil validasi menggunakan konversi skala tingkat pencapaian, dalam penilaian diperlukan standar pencapaian (skor) dan disesuaikan dengan kategori yang telah ditetapkan.

Tabel 3.6 Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif Skala

Lima

Intervyal Skor	Kategori	Keterangan
$X > X_i + 1,80 S_{bi}$	Sangat Valid	Tidak Revisi
$X_i + 0,60 S_{bi} < X \leq X_i + 1,80 S_{bi}$	Valid	Tidak Revisi
$X_i - 0,60 S_{bi} < X \leq X_i + 0,60 S_{bi}$	Cukup Valid	Perlu Revisi
$X_i - 1,80 S_{bi} < X \leq X_i - 0,60 S_{bi}$	Kurang Valid	Revisi
$X \leq X_i - 1,80 S_{bi}$	Sangat Kurang Valid	Revisi

(Sumber: Adaptasi Purwanto, 2013)

Keterangan:

Rerata ideal (X_i) : $\frac{1}{2}$ (skor maksimum ideal + skor minimum ideal)

Simpangan baku ideal (S_{bi}) : $\frac{1}{6}$ (skor maksimum ideal + skor minimum ideal)

Skor actual (X) : skor empiris

Berdasarkan rumus konversi diatas, perhitungan data kuantitatif dilakukan untuk memperoleh data kualitatif dengan menerapkan rumus konversi sebagai berikut:

Diketahui:

Skor maksimal ideal 5

Skor minimal ideal 1

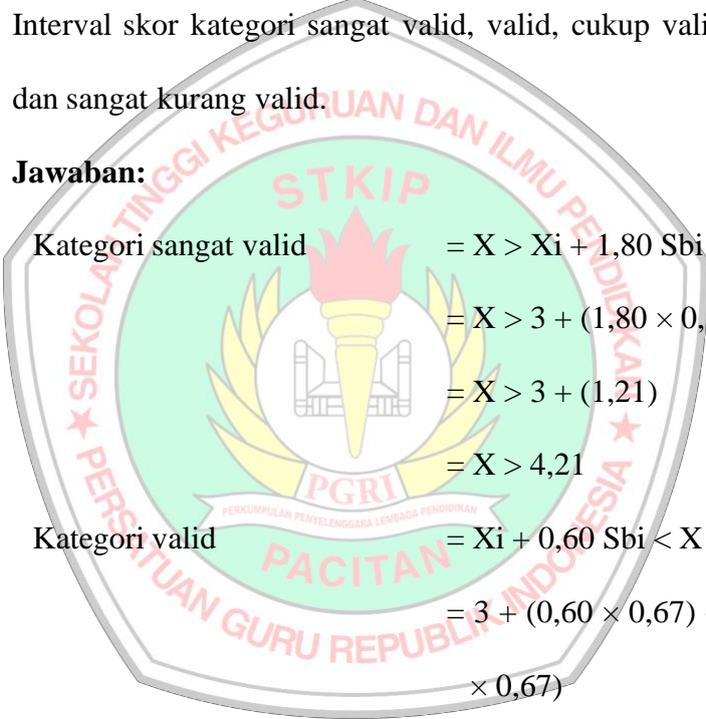
Rerata ideal (X) : $\frac{1}{2}(5-1)=3$

Simpanan baku ideal : $\frac{1}{6}(5-1)=0,67$

Dinyatakan:

Interval skor kategori sangat valid, valid, cukup valid, kurang valid, dan sangat kurang valid.

Jawaban:



Kategori sangat valid = $X > X_i + 1,80 S_{bi}$
= $X > 3 + (1,80 \times 0,67)$
= $X > 3 + (1,21)$
= $X > 4,21$

Kategori valid = $X_i + 0,60 S_{bi} < X \leq X_i + 1,80 S_{bi}$
= $3 + (0,60 \times 0,67) < X \leq 3 + (1,80 \times 0,67)$

= $3 + (0,40) < X \leq 3 + (1,21)$

= $3,40 < X \leq 4,21$

Kategori cukup valid = $X_i - 0,60 S_{bi} < X \leq X_i + 0,60 S_{bi}$
= $3 - (0,60 \times 0,67) < X \leq 3 + (0,60 \times 0,67)$

= $3 - (0,40) < X \leq 3 + (0,40)$

$$= 2,60 < X \leq 3,40$$

Kategori kurang valid

$$= X_i - 1,80 S_{bi} < X \leq X_i - 0,60 S_{bi}$$

$$= 3 - (1,80 \times 0,67) < X \leq 3 - (0,60 \times 0,67)$$

$$= 3 - (1,21) < X \leq 3 - (0,40)$$

$$= 1,79 < X \leq 2,60$$

Kategori sangat kurang valid

$$= X \leq X_i - 1,80 S_{bi}$$

$$= X \leq 3 - (1,80 \times 0,67)$$

$$= X \leq 3 - (1,2)$$

$$= X \leq 1,8$$

Berdasarkan perolehan diatas, diperoleh data kuantitatif menjadi data kualitatif skala lima sebagai berikut:

Tabel 3.7 Kriteria Kevalidan Produk

Interval Skor	Kriteria
4,22 – 5	Sangat Valid
3,41 – 4,21	Valid
2,61 – 3,40	Cukup Valid
1,80 – 2,60	Kurang Valid
1 – 1,79	Sangat Kurang Valid

Berdasarkan tabel di atas, penelitian dikatakan valid apabila memenuhi syarat pencapaian rata-rata lebih dari 3,41 dari seluruh unsur yang terdapat pada angket penilaian ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran. Penilaian harus memenuhi kriteria valid, apabila penilaian menunjukkan kriteria tidak valid maka, dilakukan revisi sampai mencapai kriteria valid.

b. Analisis Data Angket Respon Peserta Didik

Analisis data instrumen respon peserta didik digunakan untuk melihat ketertarikan minat peserta didik pada media pembelajaran yang akan dikembangkan. Hasil penelitian data angket respon peserta didik dapat dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan menggunakan presentase dari tiap komponen hasil angket. Kriteria penilaian respon peserta didik dapat dilihat pada table berikut:

Tabel 3.8

Kriteria Penilaian Respon Siswa

Skor	Kriteria
1	Ya
0	Tidak

(Modifikasi Praditya, 2020: 68)

Hasil respon peserta didik dianalisis dengan presentase setiap indikator dan keseluruhan menggunakan rumus berikut:

$$\text{nilai respon peserta didik} = \frac{\text{jawaban "ya"}}{\text{skor maksimum per aspek}} \times 100\%$$