

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
LEMBAR PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
ABSTRAK	xx
ABSTRACT	xxi
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Tujuan Penelitian	8
1.3 Pentingnya Penelitian Pengembangan	8
1.4 Spesifikasi Produk	9
1.5 Asumsi dan Keterbatasan Penelitian Pengembangan	11
1.6 Definisi Operasional.....	12
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
2.1 Hakikat Belajar dan Pembelajaran	14
2.1.1 Pengertian Belajar	14
2.1.2 Pengertian Pembelajaran	15
2.1.3 Prinsip-prinsip Pembelajaran di Sekolah Dasar	16
2.2 Karakteristik Siswa Sekolah Dasar	20
2.3 Pembelajaran Tematik.....	23
2.3.1 Pengertian Pembelajaran Tematik.....	23

2.3.2 Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Tematik	27
2.4 Ruang Lingkup Materi Indahnya Keberagaman di Negeriku	29
2.4.1 Kompetensi Inti	29
2.4.2 Kompetensi Dasar	29
2.4.3 Indikator	29
2.4.4 Materi Indahnya Keberagaman di Negeriku	29
2.5 Media Pembelajaran	31
2.5.1 Pengertian Media Pembelajaran	31
2.5.2 Manfaat dan Fungsi Media Pembelajaran	32
2.5.3 Jenis-jenis Media Pembelajaran	34
2.5.4 Kriteria Pemilihan Media	35
2.6 Media Tiga Dimensi	37
2.6.1 Tujuan dan Fungsi Media Tiga Dimensi	39
2.6.2 Kelebihan dan Kekurangan Media Tiga Dimensi	39
2.6.3 Media Tiga Dimensi INDRAKU	40
2.7 Model Penelitian Pengembangan	41
2.8 Penelitian Relevan	42

BAB III MOTODE PENELITIAN PENGEMBANGAN

3.1 Model Penelitian Pengembangan	44
3.2 Prosedur Penelitian Pengembangan	46
3.2.1 Identifikasi Masalah	48
3.2.2 Pengumpulan Informasi	50
3.2.3 Desain Produk	52
3.2.4 Validasi Desain	54
3.2.5 Revisi Desain	55
3.2.6 Uji Coba Produk	55
3.2.7 Revisi Produk	56
3.2.8 Uji Coba Pemakaian	57
3.2.9 Revisi Produk	57
3.2.10 Produksi Massal	58
3.3 Uji Coba Produk	58

3.3.1 Desain Uji Coba Produk.....	58
3.3.2 Subjek Uji Coba	61
1. Ahli Materi Pembelajaran.....	62
2. Ahli Media Pembelajaran	63
3. Ahli Desain Pembelajaran	64
3.3.3 Uji Coba Sasaran.....	65
1. Uji Coba Produk	65
2. Uji Coba Pemakaian	65
3.4 Jenis Data	66
3.4.1 Data Kualitatif	66
3.4.2 Data Kuantitatif	67
3.5 Instrument Pengumpulan Data	67
3.5.1 Wawancara	69
3.5.2 Observasi	71
3.5.3 Angket (Kuisisioner).....	74
3.5.4 Tes	80
3.5.6 Dokumentasi.....	81
3.6 Teknik Analisis Data	82
3.6.1 Analisis Kevalidan	82
3.6.2 Analisis Kemenarikan	84
3.6.3 Analisis Keefektifan.....	85
3.6.4 Analisis Keterterapan	88

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Penyajian Data.....	90
4.1.1 Data Studi Pendahuluan	90
4.1.1.1 Identifikasi Masalah	90
4.1.1.2 Pengumpulan Data	95
4.1.1.3 Desain Produk	98
4.1.2 Data Uji Coba Ahli.....	102
4.1.2.1 Validasi Ahli Media Pembelajaran	103
4.1.2.2 Validasi Ahli Desain Pembelajaran	106

4.1.2.3 Validasi Ahli Materi	108
4.1.3 Data Uji Coba Lapangan	110
4.1.4 Hasil Kegiatan Lapangan	111
4.1.4.1 Uji Coba Produk	111
4.1.4.2 Data Uji Coba Pemakaian	119
4.1.5 Produksi Masal	127
4.2 Analisis Data	128
4.2.1 Analisis Data Kevalidan Media	129
4.2.1.1 Ahli Media Pembelajaran	129
4.2.1.2 Ahli Materi Pembelajaran	130
4.2.1.3 Ahli Desain Pembelajaran	130
4.2.2 Analisis Data Uji Kemenarikan Media	134
4.2.2.1 Analisis Data Uji Kemenarikan Media (Uji Coba Produk)	134
4.2.2.2 Analisis Data Uji Kemenarikan Media (Uji Coba Pemakaian)	136
4.2.3 Analisis Data Uji Keefektifan Media	140
4.2.3.1 Analisis Data Uji Keefektifan Media (Uji Coba Produk)	140
4.2.3.1.1 Analisis Data Lembar Observasi Aktivitas Guru (Uji Coba Produk)	141
4.2.3.1.2 Analisis Data Lembar Observasi Aktivitas Siswa (Uji Coba Produk)	142
4.2.3.1.3 Analisis Tes Hasil Belajar Siswa (Uji Coba Produk)	144
4.2.3.2 Analisis Data Uji Keefektifan Media (Uji Coba Pemakaian)	146
4.2.3.2.1 Analisis Data Lembar Observasi Aktivitas Guru (Uji Coba Pemakaian)	147
4.2.3.2.2 Analisis Data Lembar Observasi Aktivitas Siswa (Uji Coba Pemakaian)	148

4.2.3.2.3 Analisis Tes Hasil Belajar Siswa (Uji Coba Pemakaian)	150
4.2.4 Analisis Data Uji Keterterapan Media	153
4.2.4.1 Analisis Data Uji Keterterapan Media (Uji Coba Produk)	153
4.2.4.2 Analisis Data Uji Keterterapan Media (Uji Coba Pemakaian)	156
4.3 Revisi Produk	160
BAB V KAJIAN DAN SARAN	
5.1 Kajian Produk yang Telah Direvisi	163
5.2 Saran Pemanfaatan dan Pengembangan Produk	167
5.2.1 Saran Pemanfaatan	167
5.2.2 Pengembangan Produk	167
DAFTAR PUSTAKA	169
LAMPIRAN	
BIODATA	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Senjata Tradisional di Indonesia	30
Tabel 3.1 Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), Indikator Tujuan Pembelajaran dan Materi Pembelajaran pada Media Pembelajaran “INDRAKU” Kelas IV	52
Tabel 3.2 Instrumen Penelitian	68
Tabel 3.3 Kisi-kisi Wawancara	70
Tabel 3.4 Kisi-kisi Lembar Observasi	72
Tabel 3.5 Skala <i>Linkert</i>	74
Tabel 3.6 Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Media Pembelajaran	75
Tabel 3.7 Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Materi Pembelajaran	76
Tabel 3.8 Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Desain Pembelajaran	77
Tabel 3.9 Kisi-kisi Angket Respon Siswa	79
Tabel 3.10 Kisi-kisi Angket Respon Guru	80
Tabel 3.11 Kisi-kisi Tes Pilihan Ganda dalam Pembelajaran dengan Media Pembelajaran “INDRAKU”	81
Tabel 3.12 Kriteria Kevalidan Media Pembelajaran	84
Tabel 3.13 Kriteria Kemenarikan Media Pembelajaran	85
Tabel 3.14 Kriteria Keefektifan Media Pembelajaran	86
Tabel 3.15 Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)	87
Tabel 3.16 Kriteria Keterterapan Media Pembelajaran	89
Tabel 4.1 Wawancara Pra Penelitian	91
Tabel 4.2 Angket Pra Penelitian	94
Tabel 4.3 Data Hasil Validasi Ahli Media Pembelajaran	104
Tabel 4.4 Data Hasil Validasi Ahli Desain Pembelajaran	106
Tabel 4.5 Data Hasil Validasi Materi	109
Tabel 4.6 Nama Responden (Uji Coba Produk)	112
Tabel 4.7 Data Hasil Angket Respon Siswa (Uji Coba Produk)	113
Tabel 4.8 Data Hasil Respon Guru (Uji Coba Produk)	114

Tabel 4.9 Data Hasil Observasi Aktivitas Siswa (Uji Coba Produk)	116
Tabel 4.10 Data Hasil Observasi Aktivitas Guru	117
Tabel 4.11 Data Tes Hasil Belajar (Uji Coba Produk)	118
Tabel 4.12 Nama Responden (Uji Coba Pemakaian)	119
Tabel 4.13 Data Hasil Angket Respon Siswa (Uji Coba Pemakaian)	121
Tabel 4.14 Data Hasil Respon Guru (Uji Coba Pemakaian)	122
Tabel 4.15 Data Hasil Observasi Aktivitas Siswa (Uji Coba Pemakaian)	124
Tabel 4.16 Data Hasil Observasi Aktivitas Guru	125
Tabel 4.17 Data Tes Hasil Belajar (Uji Coba Pemakaian)	126
Tabel 4.18 Rekapitulasi Hasil Penilaian dari Masing-masing Validator	132
Tabel 4.19 Rekapitulasi Data Hasil Angket Respon Siswa (Uji Coba Produk)	134
Tabel 4.20 Rekapitulasi Data Hasil Angket Respon Siswa (Uji Coba Pemakaian)	136
Tabel 4.21 Rekapitulasi Data Hasil Penilaian Observasi Aktivitas Guru (Uji Coba Produk)	141
Tabel 4.22 Rekapitulasi Data Hasil Observasi Aktivitas Siswa (Uji Coba Produk)	143
Tabel 4.23 Rekapitulasi Data Hasil Tes Belajar (Uji Coba Produk)	144
Tabel 4.24 Rekapitulasi Hasil Penilaian Observasi Aktivitas Guru (Uji Coba Pemakaian)	147
Tabel 4.25 Rekapitulasi Data hasil Observasi Aktivitas Siswa (Uji Coba Pemakaian)	149
Tabel 4.26 Rekapitulasi Data Hasil Tes Belajar (Uji Coba Pemakaian)	150
Tabel 4.27 Rekapitulasi Hasil Angket Respon Guru (Uji Coba Produk)	154
Tabel 4.28 Rekapitulasi Hasil Angket Respon Guru (Uji Coba Pemakaian)	156
Tabel 4.29 Revisi Produk Media Pembelajaran Sebelum dan Sesudah Revisi	161

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Langkah-langkah Penggunaan Metode Penelitian dan Pengembangan/ <i>Research and Development</i> (R&D) Model <i>Borg & Gall</i>	42
Gambar 3.1 Langkah-langkah Penggunaan Metode Penelitian dan Pengembangan/ <i>Research and Development</i> (RandD) Model Pengembangan <i>Borg & Gall</i>	47
Gambar 3.2 Bagan Desain Uji Coba Media Pembelajaran “INDRAKU” Kelas IV	59
Gambar 4.1 Pembuatan Koper Media Pembelajaran “INDRAKU”	98
Gambar 4.2 Pemasangan Alat Sensor pada Media Pembelajaran “INDRAKU”	99
Gambar 4.3 Pembuatan Miniatur Senjata Tradisional	100
Gambar 4.4 Pemasangan Stiker pada Media Pembelajaran “INDRAKU” ...	101
Gambar 4.5 Buku Petunjuk Penggunaan Media Pembelajaran “INDRAKU”	101
Gambar 4.6 Diagram Hasil Penilaian Validator	132
Gambar 4.7 Diagram Analisis Kelayakan Media Pembelajaran	133
Gambar 4.8 Diagram Analisis Kemenarikan Media Pembelajaran (Uji Coba Produk)	136
Gambar 4.9 Diagram Analisis Kemenarikan Media Pembelajaran (Uji Coba Pemakaian)	138
Gambar 4.10 Diagram Analisis Kemenarikan Media Pembelajaran pada Tahap Uji Coba Produk dan Tahap Uji Coba Pemakaian	139
Gambar 4.11 Diagram Analisis Uji Keefektifan Media (Uji Coba Produk)	146
Gambar 4.12 Diagram Analisis Uji Keefektifan Media (Uji Coba Pemakaian)	152

Gambar 4.13 Diagram Analisis Keterterapan/Kepraktisan Media Pembelajaran (Uji Coba Produk)	155
Gambar 4.14 Diagram Analisis Keterterapan Media Pembelajaran (Uji Coba Pemakaian)	158
Gambar 4.15 Diagram Analisis Keterterapan Media Pembelajaran pada Tahap Uji Coba Produk dan Uji Coba Pemakaian	158
Gambar 4.16 Diagram Persentase Tingkat Kelayakan, Kemenarikan, Keefektifan dan Keterterapan Media Terhadap Uji Lapangan (Uji Coba Pemakaian)	160

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I : Pra Penelitian

- Lampiran 1 : Surat Izin Penelitian
- Lampiran 2 : Hasil Observasi
- Lampiran 3 : Hasil Wawancara
- Lampiran 4 : Data Guru Wali Kelas
- Lampiran 5 : Angket Pra Penelitian
- Lampiran 6 : Datar Nama Siswa Penelitian dan Pengembangan

Lampiran II : Validasi Ahli

- Lampiran 7 : Validasi Ahli Media Pembelajaran
- Lampiran 8 : Hasil Validasi Ahli Media Pembelajaran
- Lampiran 9 : Validasi Ahli Materi Pembelajaran
- Lampiran 10 : Hasil Validasi Ahli Materi Pembelajaran
- Lampiran 11 : Validasi Ahli Desain Pembelajaran
- Lampiran 12 : Hasil Validasi Ahli Desain Pembelajaran

Lampiran III : Desain Media Pembelajaran

- Lampiran 13 : Desain Kemasan Produk
- Lampiran 14 : Desain Media Pembelajaran
- Lampiran 15 : Buku Petunjuk Penggunaan Media

Lampiran IV : Instrumen Pembelajaran

- Lampiran 16 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
- Lampiran 17 : Rangkuman Materi
- Lampiran 18 : Kisi-kisi Soal
- Lampiran 19 : Soal Latihan Siswa

Lampiran V : Uji Coba Produk dan Pemakaian

- Lampiran 20 : Surat Izin Pengambilan Data
- Lampiran 21 : Daftar Nama Siswa
- Lampiran 22 : Observasi Aktivitas Guru
- Lampiran 23 : Observasi Aktivitas Siswa
- Lampiran 24 : Respon Siswa

Lampiran 25	: Respon Guru
Lampiran 26	: Latihan Soal siswa
Lampiran 27	: Dokumentasi
Lampiran 28	: Data Diri Peneliti

Hikmah, Lailatul. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran “INDRAKU” Indahnya Keberagaman di Negeriku Tema 7 Subtema 2 Pembelajaran 3 Kelas IV SDN Jaddih 2 Socah*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura. Pembimbing I: Priyono Tri Febrianto, S.Sos., M.Si. Pembimbing II: Mahmud, S.IP., M.Si.

ABSTRAK

Kegiatan pembelajaran yang dilakukan hanya dengan menggunakan media pembelajaran yang sederhana yaitu media dua dimensi seperti gambar, poster dan media yang terbuat dari bahan karton tanpa adanya media tiga dimensi maka akan membuat siswa merasa bosan sehingga sulit untuk mengkonkretkan pengetahuan siswa yang awalnya bersifat abstrak. Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran yang layak dari segi kevalidan, keefektifan, kemenarikan, dan mudah diterapkan dalam pembelajaran di SDN Jaddih 2 Socah. Pengembangan ini menggunakan model *Borg and Gall* yang dimodifikasi oleh Sugiyono (2011: 298) yang terdiri dari 10 langkah yakni 1) Potensi dan Masalah, 2) Pengumpulan Informasi, 3) Desain Produk, 4) Validasi Desain, 5) Perbaikan Desain, 6) Uji Coba Produk, 7) Revisi Produk, 8) Uji Coba Pemakaian, 9) Revisi Produk Tahap Akhir, 10) Produksi Massal. Rata-rata hasil validasi yang diperoleh dari ahli media pembelajaran, ahli materi pembelajaran, dan ahli desain pembelajaran sebesar 94% dengan kategori sangat valid, kemenarikan media ditinjau dari hasil angket respon siswa sebesar 93% dengan kategori sangat menarik, keefektifan media ditinjau dari tes hasil belajar siswa, observasi aktivitas siswa, observasi aktivitas guru sebesar 93% dengan kategori sangat efektif, keterterapan media ditinjau angket respon guru sebesar 95% dengan kategori sangat mudah diterapkan. Pengembangan media pembelajaran “INDRAKU” kemudian dituliskan menjadi artikel dan dipublikasikan dalam bentuk jurnal.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, “INDRAKU”, Indahnya Keberagaman di Negeriku

Hikmah, Lailatul. 2019. Development Learning of Media “INDRAKU” Beautiful Diversity in My Country Theme 7 Sub Themes 2 Learning 3 Class IV SDN Jaddih 2 Socah. Thesis, Elementary School Teacher Education, Faculty of Education, University of Trunojoyo Madura. Advisor I: Priyono Tri Febrianto, S.Sos., M.Si. Advisor II: Mahmud, S.IP., M.Si.

ABSTRACT

Learning activities carried out only by using simple learning media, namely two-dimensional media such as images, posters and media made of paperboard without the presence of three-dimensional learning media will make students feel bored so it difficult to concretize student knowledge which is initially abstract. Based on these problems, researchers aim to develop learning media that are feasible, effective, interesting, and easy to implement in learning at the SDN Jaddih 2 Socah. This development uses the Brog and Gall model which consists of 10 steps, namely 1) Potential and Problems, 2) Information Collection, 3) Product Design, 4) Design Validation, 5) Design Improvement, 6) Product Testing, 7) Product Revision, 8) Tests usage, 9) Revision of the final product, 10) Mass Production. The average result of validation obtained from learning media experts, learning material experts, and learning design experts by 94% with very feasible category, media attractiveness in terms of result student responses to questionnaires were 93% with very interesting categories, the effectiveness of in terms of students learning outcomes test, student activity observations, teacher activity observations by 93% in the very effective category, media application reviewed by teacher response questionnaires by 95% with category very easy to apply. The development of “INDRAKU” learning media was then disseminated by writing into articles and publish in journals.

Keywords: Learning Media, “INDRAKU” , Beautiful Diversity in My Country