

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TEMATIK
KOPI RAGA DADUAN (KOTAK PINTAR RANGKAI GAMBAR
DAUR HIDUP HEWAN) TEMA 6 SUBTEMA 1 MATERI DAUR
HIDUP HEWAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR SISWA SD KELAS IV**

SKRIPSI

OLEH:

RISKA WIJAYANTI

NIM: 1786206049



**UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS ISLAM RADEN RAHMAT MALANG**

Juli 2021

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TEMATIK
KOPI RAGA DADUAN (KOTAK PINTAR RANGKAI GAMBAR
DAUR HIDUP HEWAN) TEMA 6 SUBTEMA 1 MATERI DAUR
HIDUP HEWAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR SISWA SD KELAS IV**

SKRIPSI

Diajukan kepada

**Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Islam Raden Rahmat Malang untuk
memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan program sarjana
Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

Oleh:

RISKA WIJAYANTI

NIM: 1786206049

**UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS ISLAM RADEN RAHMAT MALANG**

Juli 2021

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini telah dipertahankan di depan dewan penguji skripsi Universitas Islam Raden Rahmat Kapanjen Malang dan telah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.).

Pada hari : Selasa
Tanggal : 27 Juli 2021

Anggota 1,


(Yulia Eka Yanti, M.Pd)
NIDN. 0729078802

Anggota 2,


(Adzimatnur Muslihasari, M.Pd)
NIDN. 0704068702

Ketua Penguji,


(Tety Nur Cholifah, M.Pd)
NIDN. 0718089201

Mengetahui,

Dekan-Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Islam Raden Rahmat Malang


(Diana Kusumaningrum, M.Pd)
NIDN. 0720068803

HALAMAN PERSETUJUAN
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TEMATIK
KOPI RAGA DADUAN (KOTAK PINTAR RANGKAI GAMBAR
DAUR HIDUP HEWAN) TEMA 6 SUBTEMA 1 MATERI DAUR
HIDUP HEWAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR SISWA SD KELAS IV

SKRIPSI

Oleh:

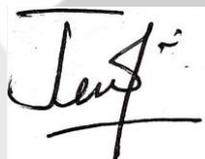
Riska Wijayanti

NIM: 1786206049

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji

Malang, 13 Juli 2021

Dosen Pembimbing



(Tety Nur Cholifah, S.Pd, M.Pd)

NIDN. 0718089201

UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS ISLAM RADEN RAHMAT MALANG

Juli 2021

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Riska Wijayanti
NIM : 1786206049
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini memang benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilan tulisan atau pikiran orang lain. Saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Malang, 29 Juni 2021

Yang membuat pernyataan,



Riska Wijayanti

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan suatu nikmat karunia berupa kesehatan, kekuatan dan kesabaran kepada penulis dalam menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Tematik *Kopi Raga Daduan* (Kotak Pintar Rangkaian Gambar Daur Hidup Hewan) Materi Daur Hidup Hewan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD”** sebagai persyaratan kelulusan program kesarjanaan S1.

Sholawat serta salam tetap tercurahkan kepada Baginda kita Rasulullah SAW, yang telah menuntun kita semua dari zaman jahiliyah ke zaman yang penuh dengan keberkahan dan kebahagiaan, yakni ilmu yang bermanfaat.

Penulisan dan penyusunan skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi persyaratan dalam menyelesaikan program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) di Universitas Raden Rahmat Malang. Penulis yakin tanpa adanya dukungan dan motivasi dari berbagai pihak penulisan karya ini tidak akan terselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Drs. KH. Imron Rosyadi Hamid, SE, M.Si selaku Rektor UNIRA Malang
2. Diana Kusumaningrum, M. Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan UNIRA Malang.
3. Yulia Eka Yanti, M. Pd selaku Ketua Program Studi PGSD UNIRA Malang.
4. Tety Nur Cholifah, M. Pd selaku Dosen Pembimbing.
5. Zainuri, S.Pd selaku Kepala Sekolah SDN 02 Rejoyoso – Bantur.

6. Riskiyah Muslikhah, S.Pd selaku Guru Kelas IV SDN 02 Rejoyoso – Bantur.
7. Keluarga, & Orang Tua yang selalu mendukung, mendo'akan tiada henti dan selalu memberikan semangat hingga pada titik ini.
8. Teman-teman seperjuangan PGSD 2017 yang selalu mendukung, saling mensupport, membantu memberikan solusi dan semangat hingga pada tahap ini.

Semoga Allah SWT membalas segala bantuan, dukungan dan do'a yang telah diberikan demi terselesaikannya skripsi ini. Penulis berharap semoga hasil penelitian dan pengembangan ini dapat bermanfaat bagi semua pihak, khususnya dalam bidang pendidikan. Serta saran selalu terbuka demi perbaikan penulisan penulis.

Malang, 12 Desember 2020



Penyusun



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
ABSTRAK	xii
 BAB 1 PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Batasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah.....	8
E. Tujuan pengembangan.....	8
F. Spesifikasi Produk yang dikembangkan.....	8
G. Manfaat Pengembangan.....	11
H. Definisi Operasional.....	13
 BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Tinjauan Teori.....	15
B. Penelitian Terkait.....	38
C. Kerangka Berpikir.....	41
 BAB III METODE PENELITIAN	
A. Model Pengembangan.....	43
B. Prosedur pengembangan.....	44
C. Gambaran produk yang akan dikembangkan (Story Board).....	54
D. Rancangan Uji Coba Produk.....	55
 BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	
A. Hasil Pengembangan Produk Awal.....	70
B. Hasil Uji Coba Produk.....	74
C. Revisi Produk.....	85
D. Kajian Produk Akhir.....	88
E. Keterbatasan Penelitian.....	92

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan.....	93
B. Saran.....	93
DAFTAR RUJUKAN.....	95
LAMPIRAN.....	98



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kompetensi Dasar dan Indikator Tema 6 Subtema 1.....	35
Tabel 2.2 Penelitian Terkait.....	38
Tabel 3.1 Kriteria Tingkat Keberhasilan Siswa.....	57
Tabel 3.2 Kualifikasi Tingkat Kelayakan Berdasarkan Presentase.....	62
Tabel 3.3 Kategori Skor Skala Likert.....	62
Tabel 3.4 Kriteria Interpretasi Skor.....	63
Tabel 3.5 Kriteria Rata-rata Hasil Belajar Kognitif Siswa secara Klasikal.....	64
Tabel 3.6 Kriteria Presentase Hasil Belajar Kognitif Siswa secara Klasikal.....	65
Tabel 3.7 Kriteria Rata-rata Hasil Belajar Afektif Siswa secara Klasikal.....	67
Tabel 3.8 Kriteria Hasil Belajar Afektif Siswa secara Klasikal.....	67
Tabel 3.9 Kriteria Rata-rata Hasil Belajar Psikomotorik.....	68
Tabel 4.1 Rekapitulasi Hasil Uji Coba Kelompok Kecil Aspek Kognitif.....	75
Tabel 4.2 Tabel <i>One Group Pretest-Postest Design</i>	76
Tabel 4.3 Rekapitulasi Hasil Uji Coba Kelompok Kecil Aspek Afektif.....	77
Tabel 4.4 Rekapitulasi Hasil Uji Coba Kelompok Kecil Aspek Psikomotor.....	78
Tabel 4.5 Rekapitulasi Hasil Uji Coba Kelompok Besar Aspek Kognitif.....	80
Tabel 4.6 Tabel <i>One Group Pretest-Postest Design</i>	81
Tabel 4.7 Rekapitulasi Hasil Uji Coba Kelompok Besar Aspek Afektif.....	82
Tabel 4.8 Rekapitulasi Hasil Uji Coba Kelompok Besar Aspek Psikomotor.....	83
Tabel 4.9 Rekapitulasi Hasil Uji Coba Angket Respon Siswa.....	85

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berfikir.....	42
Gambar 3.1 Prosedur Pengembangan R&D menurut Borg & Gall.....	44
Gambar 3.2 Tahapan Pengembangan Media <i>Kopi Raga Daduan</i>	53
Gambar 3.3 <i>One-group pretest-postest design</i>	56
Gambar 4.1 Story Board Media Pembelajaran <i>Kopi Raga Daduan</i>	72
Gambar 4.2 Desain Buku Pedoman Media <i>Kopi Raga Daduan</i>	72
Gambar 4.3 Diagram Batang Hasil Uji Coba Kelompok Kecil.....	79
Gambar 4.4 Diagram Batang Hasil Uji Coba Kelompok Besar.....	84
Gambar 4.5 Media Pembelajaran <i>Kopi Raga Daduan</i>	86
Gambar 4.6 Buku Pedoman Media Sebelum Revisi.....	87
Gambar 4.7 Buku Pedoman Media Sesudah Revisi.....	87
Gambar 4.8 Diagram Batang Validasi ahli media, ahli materi dan angket.....	91



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat izin observasi.....	99
Lampiran 2. Kisi-kisi wawancara guru.....	100
Lampiran 3. Lembar wawancara guru.....	101
Lampiran 4. Kisi-kisi penelitian permasalahan siswa.....	104
Lampiran 5. Lembar penelitian permasalahan siswa.....	105
Lampiran 6. Kesimpulan hasil penelitian permasalahan siswa.....	107
Lampiran 7. Kisi-kisi validasi ahli media.....	109
Lampiran 8. Lembar validasi ahli media.....	110
Lampiran 9. Kisi-kisi validasi ahli materi.....	113
Lampiran 10. Lembar validasi ahli materi.....	114
Lampiran 11. Kisi-kisi angket respon siswa.....	117
Lampiran 12. Lembar angket respon siswa.....	118
Lampiran 13. Silabus pembelajaran.....	121
Lampiran 14. Rencana pelaksanaan pembelajaran.....	129
Lampiran 15. Kisi-kisi soal penilaian kognitif.....	134
Lampiran 16. Lembar soal penilaian kognitif.....	142
Lampiran 17. Kisi-kisi penilaian afektif.....	147
Lampiran 18. Lembar kerja penilaian afektif.....	148
Lampiran 19. Kisi-kisi penilaian psikomotor.....	149
Lampiran 20. Lembar kerja penilaian psikomotor.....	150
Lampiran 21. Lembar penilaian psikomotor.....	152
Lampiran 22. Nilai Hasil Uji Coba Kelompok Kecil Aspek Kognitif.....	153
Lampiran 23. Nilai Hasil Uji Coba Kelompok Besar Aspek Kognitif.....	154
Lampiran 24. Nilai Hasil Uji Coba Kelompok Kecil Aspek afektif.....	155
Lampiran 25. Nilai Hasil Uji Coba Kelompok Besar Aspek Afektif.....	156
Lampiran 26. Nilai Hasil Uji Coba Kelompok Kecil Aspek Psikomotor.....	157
Lampiran 27. Nilai Hasil Uji Coba Kelompok Besar Aspek Psikomotor.....	158
Lampiran 28. Nilai Angket Respon Siswa.....	159

Lampiran 29. Hasil Validasi Ahli Media.....	160
Lampiran 30. Hasil Validasi ahli Materi.....	166
Lampiran 31. Rekapitulasi Hasil Uji Coba Aspek Kognitif (Pretest).....	169
Lampiran 32. Rekapitulasi Hasil Uji Coba Aspek Kognitif (Postest).....	179
Lampiran 33. Rekapitulasi Hasil Uji Coba Aspek Afektif Sebelum Media.....	189
Lampiran 34. Rekapitulasi Hasil Uji Coba Aspek Afektif Sesudah Media.....	191
Lampiran 35. Rekapitulasi Hasil Uji Coba Aspek Psikomotor.....	193
Lampiran 36. Rekapitulasi Hasil Uji Coba Angket Respon Siswa.....	195
Lampiran 37. Hasil Nilai PAS Semester 1/Ganjil Kelas IV SDN 02 Rejoyoso	197
Lampiran 3.8 Dokumentasi Media dan Buku Pedoman Media.....	198
Lampiran 39. Dokumentasi Pengambilan Data Penelitian.....	199



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

ABSTRAK

Wijayanti, Riska. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Kopi Raga Daduan (Kotak Pintar Rangkaian Gambar Daur Hidup Hewan) Tema 6 Subtema 1 Materi Daur Hidup Hewan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD Kelas IV*. Sripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Islam Raden Rahmat Malang. Dosen Pembimbing: Tety Nur Cholifah, M.Pd.

Kata Kunci : Media Pembelajaran *Kopi Raga Daduan*. Hasil Belajar.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk media pembelajaran berupa *Kopi Raga Daduan* (Kotak Pintar Rangkaian Gambar Daur Hidup Hewan) yang valid digunakan pada materi Daur hidup hewan untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui media pembelajaran *Kopi Raga Daduan* sehingga siswa mampu mengetahui sekaligus memahami daur hidup hewan dengan jelas.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian R&D (*Research and Development*) menurut Sugiyono dengan 10 tahapan: (1) Potensi dan Masalah; (2) Pengumpulan data; (3) Desain Produk; (4) Validasi Desain; (5) Revisi Desain; (6) Uji Coba Produk; (7) Revisi Produk; (8) Uji Coba Pemakaian; (9) Revisi Produk; serta (10) Produksi Masal (tidak dilakukan). Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah teknik tes tulis, dokumentasi, wawancara dan angket.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran *Kopi Raga Daduan* layak sebagai media pembelajaran dengan melakukan revisi berdasarkan saran ahli materi dan ahli media. Berdasarkan hasil uji coba yang telah dilakukan pada kelompok kecil dan kelompok besar yang menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa dari aspek kognitif, aspek afektif . Pada hasil uji coba kelompok kecil aspek kognitif yang mengalami peningkatan hasil belajar sebesar 40%, aspek afektif 80% dan aspek psikomotor sebesar 96%. sedangkan hasil uji coba kelompok besar aspek kognitif yang mengalami peningkatan hasil belajar sebesar 60%, aspek afektif 41% dan aspek psikomotor sebesar 88%. Berdasarkan dari hasil yang telah diolah setelah melalui beberapa tahap yang telah dilakukan, dapat ditarik kesimpulan bahwa media *Kopi Raga Daduan* (Kotak pintar rangkaian gambar daur hidup hewan) pada materi Daur Hidup Hewan yang dikembangkan dan setelah melalui beberapa revisi maka dinyatakan “layak” untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

ABSTRACT

Wijayanti, Riska. 2021. Development Of *Kopi Raga Daduan* Thematic Learning Media (Smart Box of Animal Life Cycle Pictures) Theme 6 Sub-theme 1 Animal Life Cycle Materials to Improve Learning Outcomes of Grade IV Elementary School Students. script. Primary School Teacher Education Department. Faculty of Science Education. Raden Rahmat Islamic University Malang. Supervisor: Tety Nur Cholifah, M.Pd.

Keywords: *Kopi Raga Daduan* Learning Media. Learning Outcomes.

This study aims to develop a learning media product in the form Of *Kopi Raga Daduan* (Smart Box of Animal Life Cycles) which is valid for use in animal life cycle materials to improve student learning outcomes through the learning media Of *Kopi Raga Daduan* so that students are able to know and understand the life cycle of animals by clear.

This study uses type of Research *and Development* (RND) according to Sugiyono with 10 stages: (1) potential and problems; (2) data collection; (3) Product design; (4) Design validation; (5) Design revisions; (6) Product trial; (7) Product revisions; (8) Trial use; (9) Product revisions; and (10) mass production (not carried out). The data collection techniques performed are writing test techniques, documentation, interviews and polls.

The results showed that the *Kopi Raga Daduan* learning media was feasible as a learning medium by making revisions based on the advice of material experts and media experts. Based on the results of trials that have been carried out in small groups and large groups which show an increase in student learning outcomes from the cognitive aspect, the affective aspect. In the small group trial results, the cognitive aspects experienced an increase in learning outcomes by 40%, affective aspects by 80% and psychomotor aspects by 96%. while the results of the large group trial of cognitive aspects which experienced an increase in learning outcomes by 60%, affective aspects by 41% and psychomotor aspects by 88%. Based on the results that have been processed after going through several stages that have been carried out, it can be concluded that the *Kopi Raga Daduan* (Smart box for animal life cycle images) media in the Animal Life Cycle material was developed and after going through several revisions it was declared "fit" to be used. as a learning medium



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dan sangat berguna bagi manusia, tidak seorang pun yang dilahirkan di dunia ini dalam keadaan pintar ataupun cerdas untuk memecahkan masalah dalam kehidupannya tanpa melalui proses pendidikan. Pembelajaran sekolah dasar saat ini sudah menggunakan kurikulum 2013 atau K13, dimana pembelajaran K13 ini menggunakan pembelajaran tematik. Pembelajarannya dibagi dalam bentuk tema-tema dan melibatkan kehidupan siswa secara langsung lingkungan sekitar.

Pembelajaran tematik merupakan suatu kegiatan pembelajaran dengan mengintegrasikan materi beberapa mata pelajaran dalam satu tema pembahasan. Sutirjo (2004: 6) menyatakan bahwa pembelajaran tematik merupakan suatu usaha untuk mengintegrasikan pengetahuan, keterampilan, nilai, atau sikap pembelajaran, serta pemikiran yang kreatif dengan menggunakan tema. Menurut Rusman (2010: 254), pembelajaran tematik merupakan salah satu model dalam pembelajaran terpadu yang merupakan suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan siswa, baik secara individual maupun kelompok aktif menggali dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip keilmuan secara holistik, bermakna, dan autentik.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik yaitu pembelajaran yang dilandasi dengan tema yang digunakan untuk mengaitkan mata pelajaran satu dengan yang lainnya. Jadi dalam satu tema terdapat

beberapa mata pelajaran yang dapat dipelajari langsung oleh siswa agar dapat memudahkan pemahaman pembelajaran.

Berdasarkan observasi di SDN 02 Rejoyoso-Bantur pada tanggal 26 Oktober 2020 dengan Ibu Riskiyah Muslikha, S.Pd bahwa Karakteristik peserta didik kelas 4 SDN 02 Rejoyoso-Bantur yaitu tergolong siswa yang aktif tapi bukan aktif karena pembelajaran tapi aktif bermain, bergurau, bicara sendiri dan tidak mau mendengarkan guru saat menjelaskan materi dan bisa disebut dengan kelas hiperaktif. Pada saat proses belajar mengajar guru lebih sering menggunakan metode ceramah, terkadang diskusi, tanya jawab dan penugasan dan jarang sekali menggunakan media sebagai alat bantu proses pembelajaran. Hal ini menjadikan siswa mudah jenuh dalam proses pembelajaran, sehingga terciptalah siswa yang aktif dalam artian bergurau sendiri, ramai dan tidak mau mendengarkan gurunya.

Pembelajaran di kelas 4 SDN 02 Rejoyoso-Bantur, hasil belajar menunjukkan hanya beberapa siswa yang mencapai KKM. Hal ini ditunjukkan bahwa nilai akhir semester mereka dari 17 siswa hanya 70% siswa yang mencapai KKM. Guru harus lebih ekstra mendampingi siswa yang terlambat dalam penangkapan materi saat pembelajaran baik secara berkelompok ataupun secara individu yang bertujuan untuk membantu siswa yang terlambat dikelompokkan jadi satu dengan siswa yang tergolong cepat dalam menerima pembelajaran sehingga bisa saling membantu dalam kelompok, dan melatih kerjasama satu kelompok.

Penelitian ini mengembangkan sebuah media pembelajaran *Kopi Raga Daduan* yang mediana hampir menyerupai puzzle dalam pengembangan media ini peneliti mempunyai alasan agar dengan dikembangkannya media tersebut dapat melatih siswa untuk berfikir lebih kritis karena pada media ini siswa ditekankan

untuk menyocokkan sekaligus merangkai gambar daur hidup hewan. Siswa juga bisa belajar sambil bermain dengan menyusun kotak-kotak gambar tersebut. Hal ini perlu disesuaikan dengan permasalahan yang ada, dimana untuk menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran harus menggunakan media yang menarik, sehingga siswa lebih aktif dalam pembelajaran. Pembelajaran tematik perlu dikaitkan dengan kehidupan di lingkungan sekitar, termasuk daur hidup hewan.

Hal tersebut sesuai dengan penelitian Purwati (2016) yang sudah pernah melakukan penelitian dengan memperoleh hasil penelitian yang menunjukkan bahwa tingkat kesesuaian produk dengan kriteria validitas yang telah diterapkan pada evaluasi ahli materi sebesar 82,5% aspek kognitif 97,5% ahli media sebesar 86% uji coba kelompok kecil terkait aspek kemenarikan media sebesar 96,6 %, aspek kebermaknaan sebesar 93,3%, aspek keingintahuan sebesar 90 %, aspek kemenantangan sebesar 100 %. Selain itu Zaenal (2019) sudah pernah melakukan penelitian dengan memperoleh hasil sebesar 86,3% dengan kriteria sangat baik, hasil validasi oleh ahli materi diperoleh presentase sebesar 82,6% dengan kriteria sangat baik dan angket tanggapan siswa SDN Bugangan 02 Semarang dengan presentase 97%. Hal tersebut menunjukkan bahwa produk media yang dihasilkan dapat dikualifikasikan valid/layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, yang didukung pendapat para ahli dan hasil dari penelitian sebelumnya, maka peneliti mengkaji masalah dengan melakukan penelitian yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Tematik *Kopi Raga Daduan* Tema 6 Subtema 1 Materi Daur Hidup Hewan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD Kelas IV.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan maka diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Seringnya menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran.
2. Siswa sulit untuk dikendalikan pada saat proses pembelajaran berlangsung, dan siswa lebih asik bergurau dengan teman sebelah dan ramai sendiri sehingga tidak mau mendengarkan gurunya saat penjelasan materi.
3. Siswa membutuhkan media pembelajaran yang menarik, mudah digunakan dan dapat menyampaikan materi dengan baik.
4. Belum dikembangkannya media pembelajaran Pengembangan Media Pembelajaran Tematik *Kopi Raga Daduan* Tema 6 Subtema 1 Materi Daur Hidup Hewan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD Kelas IV.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dengan melihat kondisi serta permasalahan yang kompleks, maka penelitian ini dibatasi pada Pengembangan Media Pembelajaran Tematik *Kopi Raga Daduan* Tema 6 Subtema 1 Materi Daur Hidup Hewan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD Kelas IV yaitu:

1. Media pembelajaran *Kopi Raga Daduan* hanya meliputi Tema 6 Subtema 1 tentang aku dan cita-citaku
2. Muatan materi terdiri dari IPA dan Bahasa Indonesia
3. Penelitian dilakukan pada semester 2 tahun ajaran 2020 – 2021

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana kevalidan dan kelayakan dari media pembelajaran tematik *Kopi Raga Daduan* Tema 6 Subtema 1 materi Daur Hidup Hewan untuk meningkatkan hasil belajar siswa SD kelas IV?
2. Bagaimana media pembelajaran tematik *Kopi Raga Daduan* Tema 6 Subtema 1 materi Daur Hidup Hewan dapat meningkatkan hasil belajar siswa SD kelas IV?

E. Tujuan Pengembangan

1. Untuk mengetahui bagaimana kevalidan dan kelayakan dari media pembelajaran tematik *Kopi Raga Daduan* Tema 6 Subtema 1 materi Daur Hidup Hewan untuk meningkatkan hasil belajar siswa SD kelas IV.
2. Untuk mengetahui bagaimana media pembelajaran tematik *Kopi Raga Daduan* Tema 6 Subtema 1 materi Daur Hidup Hewan dapat meningkatkan hasil belajar siswa SD kelas IV.

F. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan

Spesifikasi produk media yang dikembangkan oleh peneliti dijelaskan sebagai berikut:

1. Media *Kopi Raga Daduan*

Media *Kopi Raga Daduan* ini berbahan MDF dengan ukuran kurang lebih 29 cm x 40 cm. Papan berbentuk persegi panjang yang terdapat gambar hewan-hewan seperti kupu-kupu dan belalang yang berada pada labirin. Selain ada gambar hewan-hewan terdapat juga urutan siklus hidup hewan tersebut di sela-sela labirin.

Seperti ada gambar telur, kepompong, ulat dan lain sebagainya. Alat ukur yang digunakan untuk mengukur tingkat kemenarikan media ini dengan menggunakan alat ukur angket respon siswa terhadap media *Kopi Raga Daduan* dengan menggunakan skala Guttman dalam bentuk *checklist* (√), jawaban dari responden dapat dibuat skor tertinggi “satu” dan skor terendah “nol”, untuk jawaban kategori setiap pernyataan positif, yaitu Ya = 1 dan Tidak = 0.

2. Buku Pedoman Penggunaan Media *Kopi Raga Daduan*

Buku pedoman penggunaan media berbentuk *booklet* berukuran kertas B5.

Buku pedoman penggunaan media berisi tentang kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, petunjuk penggunaan media dan dilengkapi dengan ringkasan materi daur hidup hewan beserta soal latihan.

3. Cara Bermain

Permainan *Kopi Raga Daduan* ini pada dasarnya sama dengan bermain puzzle. Siswa dituntut untuk merangkai atau menyusun daur hidup hewan sesuai dengan buku petunjuk penggunaan. Permainan *Kopi Raga Daduan* ini membutuhkan ketelitian, kesabaran, dan pemahaman tentang hewan-hewan. Permainan ini bisa dipakai individu ataupun kelompok.

Cara bermain media *Kopi Raga Daduan* ini yaitu:

- 1) Individu
 - a. Bacalah materi pada buku petunjuk atau buku pedoman.
 - b. Pahami tentang perbedaan hewan kupu-kupu dan belalang.
 - c. Letakkan telunjukmu pada gambar panah berwarna merah baik pada panah hewan kupu-kupu atau belalang.

- d. Pada daur hidup hewan kupu-kupu dimulai dari panah berwarna merah sebelah kiri bagian bawah lalu finish di panah berwarna merah bagian kanan atas, sedangkan daur hidup belalang dimulai dari panah bagian kiri atas dan finish pada panah bagian kanan bawah. Lalu ikuti dan lewati garis tersebut dengan memperhatikan gambar daur hidup hewan yang benar.
 - e. Setelah itu jika sudah selesai lalu susun kotak-kotak daur hidup hewan yang berada pada bawah labirin tersebut
 - f. Lakukan permainan tersebut berulang-ulang hingga kamu benar-benar faham.
- 2) Kelompok
- a. Bentuk 1 kelompok yang terdiri dari 4-5 orang.
 - b. Bacalah materi pada buku petunjuk atau buku pedoman.
 - c. Pahami tentang perbedaan hewan kupu-kupu dan belalang.
 - d. Letakkan telunjukmu pada gambar panah berwarna merah baik pada panah hewan kupu-kupu atau belalang.
 - e. Pada daur hidup hewan kupu-kupu dimulai dari panah berwarna merah sebelah kiri bagian bawah lalu finish di panah berwarna merah bagian kanan atas, sedangkan daur hidup belalang dimulai dari panah bagian kiri atas dan finish pada panah bagian kanan bawah. Lalu ikuti dan lewati garis tersebut dengan memperhatikan gambar daur hidup hewan yang benar.
 - f. Setelah itu jika sudah selesai lalu susun kotak-kotak daur hidup hewan yang berada pada bawah labirin tersebut.
 - g. Lakukan permainan tersebut berulang-ulang hingga kamu benar-benar faham.

- h. Lakukan permainan tersebut secara bergantian dengan kelompok hingga kamu benar-benar faham lalu catatlah hasil bermainmu lalu dipresentasikan didepan kelas

G. Manfaat Pengembangan

Hasil pengembangan media pembelajaran *Kopi Raga Daduan* ini diharapkan memiliki manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Dapat memberikan kontribusi pemikiran bagi perkembangan ilmu pengetahuan bidang teknologi pendidikan terutama dalam pengembangan media khususnya media pembelajaran yang nyata.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi siswa

- Memberikan stimulus dan motivasi bagi para siswa dalam belajar sehingga meningkatkan minat belajar tinggi
- Memberikan suasana belajar yang berbeda dan menarik sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa
- Memberikan sebuah permainan baru yang mendukung proses pembelajaran dikelas menjadi sangat menyenangkan dan tidak membosankan

b) Bagi Guru

Memberikan media alternatif bagi guru yang dapat mendukung keberhasilan efektifitas dan efisiensi dalam melaksanakan pembelajaran.

c) Bagi Sekolah

Media pembelajaran yang dikembangkan memberikan masukan yang baik untuk menunjang proses pembelajaran tematik dalam memperoleh hasil belajar yang diharapkan.

d) Bagi Peneliti

Bagi peneliti sebagai suatu pengalaman dan penambah wawasan tentang pengembangan media yang berkaitan dengan pembelajaran tematik, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sumber rujukan atau dasar pijakan sehingga penelitian yang dilakukan tersebut menghasilkan pengetahuan yang lebih lengkap.

e) Bagi Masyarakat

- 1) Menciptakan situasi di lingkungan tertib, aman dan terkendali.
- 2) Meningkatkan kegiatan di lingkungan pembelajaran yang bersifat positif sesuai dengan norma hukum yang ada di masyarakat.

f) Bagi Orang Tua Siswa

Sebagai upaya orang tua dalam memperhatikan perkembangan anaknya yang meliputi :

- 1) Dapat mengontrol dan mengetahui perilaku anak.
- 2) Pemahaman tentang pembelajaran tematik tentang daur hidup hewan.

G. Definisi Operasional

Definisi operasional dalam penelitian ini terbagi atas 2 hal yaitu sebagai berikut:

1. Media Pembelajaran *Kopi Raga Daduan*

Media *Kopi Raga Daduan* ini berbahan MDF dengan ukuran kurang lebih 29 cm x 40 cm. Papan berbentuk persegi panjang yang terdapat gambar hewan-hewan seperti kupu-kupu dan belalang yang berada pada labirin. Selain ada gambar

hewan-hewan terdapat juga urutan siklus hidup hewan tersebut di sela-sela labirin. Seperti ada gambar telur, kepompong, ulat dan lain sebagainya.

2. Pembelajaran Tematik Tema 6 Cita-citaku subtema 1 Aku dan cita citaku.

Materi aku dan cita-citaku ini fokus pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dan IPA. Muatan Bahasa Indonesia mempelajari tentang materi puisi, dan muatan IPA mempelajari tentang Daur Hidup Hewan.

3. Hasil Belajar

Tiga aspek dalam hasil belajar bersifat kognitif, afektif, dan psikomotor.

a) Kemampuan aspek kognitif yaitu kemampuan untuk menunjukkan pengetahuan yang kompleks dalam menerapkan sebuah konsep yang telah dipelajari sebelumnya. Aspek kognitif yang dikembangkan dalam penelitian ini meliputi: C1 (mengingat), C2 (memahami), C3 (menerapkan), C4 (menganalisis) dan C5 (mengevaluasi) dengan menggunakan alat ukur *pretest* dan *posttest*.

b) Kemampuan aspek afektif menunjukkan sikap yang ditunjukkan melalui perilaku yang dapat mencerminkan tindakan yang saling menghargai. Aspek afektif yang dikembangkan oleh peneliti ini meliputi: A1 (menerima), A2 (merespon), A3 (menghargai) dan A4 (mengorganisasikan) dengan alat ukur berupa angket respon siswa terhadap media *Kopi Raga Daduan*.

c) Kemudian kemampuan aspek psikomotor yaitu yang meliputi kegiatan yang berkaitan dengan keterampilan (*skill*) dan kemampuan bertindak setelah menerima pengalaman belajar. Aspek psikomotor dalam penelitian ini menggunakan P1 (meniru), dan P2 (memilah) dengan alat ukur unjuk kerja siswa.