

Turnitin @ Jurnal PRIMED

by Bily T

Submission date: 03-Apr-2023 05:58PM (UTC-0500)

Submission ID: 2055042907

File name: 6._Jurnal_PRIMED_27_Maret_2022.pdf (471.99K)

Word count: 4502

Character count: 27832

PENGEMBANGAN MEDIA TALPIN (TABEL PINTAR) MATA PELAJARAN TEMATIK UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS III SD

Tety Nur Cholifah¹, Kutipah²
Program Studi PGSD Universitas Islam Raden Rahmat Malang¹, SDN 2 Klepu²
Email: tetynurcholifah@gmail.com

Corresponding author:

Tety Nur Cholifah, M.Pd
PGSD Universitas Islam Raden Rahmat Malang
Email: tetynurcholifah@gmail.com

Abstrak: Latar belakang penelitian ini adalah adanya masalah yang terdapat di SD Negeri 2 Klepu yaitu kurangnya sarana prasana yang memadai di sekolah dan siswa kurang memperhatikan guru pada saat pembelajaran sehingga hasil belajar siswa pada tahun pelajaran 2019/2020 mata pelajaran Tematik menurun. Adapun tujuan dari penelitian yaitu untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa kelas III SDN 2 Klepu dalam Pelajaran tematik tema 1 sub tema 1 pembelajaran 1 ciri-ciri makhluk hidup. Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian dan pengembangan (R&D) dengan *model Borg and Gall*. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 2 Klepu dengan menggunakan subjek 15 siswa kelas III SD tahun ajaran 2020/2021. Teknik dan instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah wawancara, observasi, angket, tes, unjuk kerja, dokumentasi. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut. Hasil belajar dengan menggunakan 3 ranah yaitu aspek kognitif dengan presentase peningkatan hasil belajar mata pelajaran Tematik 60% aspek afektif dengan presentase peningkatan hasil belajar sebesar 83%, aspek psikomotorik dengan presentase peningkatan hasil belajar sebesar 60%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media TALPIN pada materi Ciri-ciri makhluk hidup kelas III SD dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata kunci: Media Talpin, Hasil Belajar

Abstract: *The Development of Talpin Media for Thematic Courses to Increase Learning Outcome of Students in Class III SD.* This study examines student learning outcomes on the material characteristics of living things in 3rd grade elementary school through the TALPIN (Smart Tabel) media. The background of this research is the problems in Elementary School 2 Klepu, namely the lack of adequate infrastructure in schools and students pay less attention to teacher during learning so that student learning outcomes in the 2019/2020 school year decline in thematic subjects. The formulation of the research problem is: How to increase students learning outcomes by using Talpin media in thematic lessons theme 1 sub theme 1 learning 1 characteristics of living things. Meanwhile, the aim is to find out the improvement in the learning outcomes of third grade students of Elementary School 2 Klepu in thematic lessons with theme 1, sub-theme 1, learning 1 characteristics of living things. The type of research used is research and development (R&D) with the Borg and Gall model developed by Sugiyono. The research was carried out at SD Negeri 2 Klepu using 15 student grade elementary school students as subjects for the 2020/2021 academic year. Techniques and instruments used in this study were interviews, observations, questionnaires, tests, performance, documentation. Based on the results of the research conducted, the following conclusions were obtained. Learning outcomes using 3 domains, namely cognitive aspects with a percentage increase in learning outcomes for Thematic subjects 60%, affective aspects with a percentage increase in learning outcomes by 83%, psychomotor aspects with a percentage increase in learning outcomes by 60%. Thus, it can be concluded that the TALPIN (Smart Tabel) media in the material Characteristics of living things in class III SD can improve student learning outcomes.

Keywords: *Talpin Media, Learning Outcomes*

3 PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang terpenting dalam kehidupan manusia untuk menjadi lebih baik, salah satu permasalahan yang dihadapi pendidikan pada saat ini di Indonesia adalah rendahnya mutu pendidikan pada setiap jenjang dan satuan pendidikan. Kurangnya kreativitas guru, sumber daya alam yang memadai, serta sarana prasarana yang kurang mencukupi menjadi faktor utama ketidakberhasilan pembelajaran. Upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan terus-menerus dilakukan oleh pemerintah maupun masyarakat, misalnya dengan pengembangan kurikulum nasional dan lokal, peningkatan kompetensi guru, pengadaan media pembelajaran seperti buku dan alat pembelajaran pendukung lainnya, serta perbaikan sarana dan prasarana pendidikan di sekolah.

Upaya lain yang dilakukan pemerintah saat ini adalah dengan menyempurnakan kurikulum KTSP dengan menggunakan Kurikulum 2013 melalui pembelajaran tematik. Menurut Trianto (2011) pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengkaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna kepada siswa. Pembelajaran tematik biasa diterapkan di SD karena karakteristik siswa yang masih memandang Sesuatu secara holistik (menyeluruh), mereka belum mampu memilah-milah konsep dari berbagai disiplin ilmu. Hal ini melukiskan cara berpikir anak yang deduktif yakni dari hal umum ke bagian-demi bagian. Oleh karena itu pembelajaran tematik integratif menjadi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa di SD.

Karakteristik siswa kelas III SD termasuk dalam tahap tahap pra-operasional kongkrit pada usia 7 sampai 11 tahun menurut Piaget & Barbel (2010) yaitu siswa membutuhkan benda-benda konkret dalam suatu tahap belajar, sehingga penggunaan benda konkret pada suatu media pembelajaran sangat dibutuhkan untuk membantu proses belajar siswa. Menurut Trianingsih (2016) pada tahap ini, anak sudah dapat melakukan penalaran secara logis untuk hal-hal yang bersifat konkret, sedangkan untuk hal-hal yang bersifat abstrak anak masih belum mampu. Anak sudah mampu mengklasifikasikan objek konkret kedalam kelompok yang berbeda.

Pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa di SD adalah pembelajaran yang dipadukan dengan permainan. Melalui kegiatan bermain dalam pembelajaran akan membuat siswa senang dan lebih mudah dalam mengingat materi yang disampaikan. Tahap tersebut sesuai dengan karakteristik siswa kelas III SDN 2 Klepu Kecamatan Sumbermanjing Wetan. Siswa kelas III SDN 2 Klepu lebih mudah memahami pembelajaran melalui permainan yang menyenangkan. Adanya masalah yang terdapat dalam SDN 2 Klepu tersebut peneliti bermaksud mengadakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) mengenai media pembelajaran sebagai usaha untuk menciptakan pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan.

Bedasarkan hasil wawancara dan observasi dengan guru kelas III SDN 2 Klepu ibu Sutrini S.Pd pada tanggal 5 Oktober 2020, bahwa dalam pembelajaran Tematik Tema 1 Sub Tema 1 Pembelajaran 1 Ciri-ciri Makhluk Hidup kelas III SDN 2 Klepu guru hanya menggunakan media buku, sehingga siswa cenderung tidak memperhatikan dan kurang memahami penjelasan dari guru. Sarana dan prasarana belajar mengajar disekolah kurang memadai sehingga pembelajaran tidak terlaksana dengan baik. Siswa lebih terpusat dalam bermain sehingga kondisi kelas ramai dan pembelajaran tidak dapat tersampaikan dengan baik.

Berdasarkan masalah diatas menunjukkan bahwa permasalahan utama yang terdapat di kelas III SDN 2 Klepu yaitu kurangnya kreativitas guru dalam menciptakan pembelajaran yang bervariasi dan mengembangkan media pembelajaran yang menarik. Hal ini mengakibatkan hasil belajar siswa menurun, hal ini didukung dengan data raport yang menunjukkan bahwa 70% siswa mendapat nilai di bawah KKM.

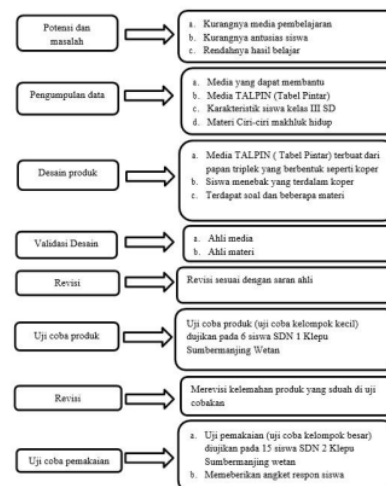
Sesuai dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Handayani, 2019) dengan judul Penggunaan Alat Peraga Takalintar untuk meningkatkan hasil belajar Matematika Operasi Hitung Perkalian SD Negeri 5 Raman Aji Kecamatan Raman Utara dan Fery Muhammad Firdaus dengan judul Pengaruh Teknik Takalintar Terhadap Kemampuan Proses Kognitif Siswa Sekolah Dasar. Hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti tersebut menunjukkan bahwa penggunaan Media Takalintar sangat layak digunakan dalam pembelajaran.

Media Talpin merupakan media yang menarik sehingga dapat membuat kegiatan belajar lebih menyenangkan dan memudahkan siswa dalam memahami materi yang diberikan guru, karena media tersebut dipadukan dengan permainan tebak gambar yang dikemas dalam sebuah tabel, sehingga siswa akan merasa senang dengan pembelajaran tersebut, karena sesuai dengan perkembangan siswa kelas III SDN 2 Klepu yang masih menyukai pembelajaran dengan bermain. Maka diambil sebuah penelitian dengan Judul “ Pengembangan Media TALPIN Mata Pelajaran Tematik untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SD.”

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian pengembangan *atau Research and Development (R&D)*. Model penelitian dalam pengembangan media TALPIN ini menggunakan model Pengembangan *atau Research and Development (R&D) Borg and Gall*. Langkah-langkah pada prosedur pengembangan Sugiyono disesuaikan dengan pertimbangan waktu, tenaga, serta biaya yang terbatas. Modifikasi langkah-langkah tersebut didukung oleh pendapat Ardhana (2002) yang menyatakan bahwa “setiap pengembangan tentu saja dapat memilih dan menentukan langkah-langkah yang paling tepat bagi dirinya berdasarkan kondisi khusus yang dihadapinya dalam proses pengembangan. Pengembangan juga dapat dilakukan dengan melakukan modifikasi dari langkah- langkah yang dikenalnya berdasarkan pertimbangan-pertimbangan yang terbaik”. Pengembangan yang diambil hanya 8 langkah karena penelitian hanya dilakukan pada 1 sekolah, selain itu juga karena adanya keterbatasan waktu, tenaga dan biaya.

Tahapan *prosedural* dalam mengembangkan media ini diambil dari Sugiyono (2014) yang ditunjukkan dalam gambar bagan 1. Berikut ini:



Gambar 1. Bagan Alur pengembangan media TALPIN

Rancangan uji coba merupakan tahap dilaksanakannya evaluasi pengembangan media TALPIN yang melalui beberapa Validator yaitu ahli media, ahli materi. Desain penelitian yang digunakan adalah *On Group Pretest-Posttest Design*. Pada desain ini terdapat *Pretest* (tes awal) sebelum diberikan perlakuan, dan setelah akhir pembelajaran. Sampel diberi *posttest* (tes akhir). Subjek uji coba kelompok kecil dilakukan dalam 1 kelas sebanyak 6 siswa kelas III SD Negeri 2 Klepu Sumbermanjing Wetan. Subjek uji coba kelompok besar dilakukan dalam 1 kelas sebanyak 15 siswa kelas III di SD Negeri 2 Klepu Sumbermanjing Wetan. Teknik dan Instrumen pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, observasi, angket, tes, unjuk kerja, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang diterapkan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah dengan cara mengumpulkan data lewat instrument yang telah dibahas pada pin instrumen

pengumpulan data, kemudian dikerjakan sesuai dengan prosedur penelitian dan pengembangan. Adapun data yang dianalisis dalam pengembangan media TALPIN ini adalah data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari nilai angket, data ini berupa angka-angka yang kemudian dikualitatifkan sehingga dapat disimpulkan keberhasilan media TALPIN sebagai media pembelajaran. Sedangkan data kuantitatif berupan saran, kritikan maupun komentar dari responden. Hasil analisis komentar dan saran dijadikan sebagai acuan dalam melakukan revisi produk hasil pengembangan.

Validasi angket ahli media dan materi yang dimaksud dalam pengembangan media TALPIN ini, yaitu untuk menguji kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan dan kesesuaian dengan materi berdasarkan standart isi (KI/KD), sehingga dapat diketahui tingkat kebenaran dan ketepatan penggunaan media tersebut. Analisis angket respon siswa dianalisis untuk mengetahui respon siswa terkait kelayakan media yang dikembangkan. Jawaban angket respon siswa menggunakan angket skala Guttman yang digunakan terdiri dari dua kategori jawaban “ya” dan “tidak” dengan memberikan tanda ceklist (√). Analisis hasil belajar yang dianalisis ada hasil belajar kognitif, afektif, dan psikomotor.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang menarik dan dapat membuat siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran. Inisiatif yang muncul yaitu media pembelajaran yang berupa TALPIN pada materi ciri-ciri makhluk hidup kelas III pada Tema 1 Sub Tema 1 Pembelajaran 1 Semester 1 yang terdapat 3 Muatan pelajaran yaitu Matematika, Bahasa Indonesia. Media pembelajaran yang dikembangkan, dinyatakan layak digunakan berdasarkan Validasi ahli materi, validasi ahli media, dan angket respon siswa. Penelitian pengembangan ini mengacu pada model pengembangan *Research and Development* yang dikembangkan oleh Sugiyono (2014).

Model ini terdiri atas 10 tahap utama yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk, produksi masal. Setelah melaksanakan tahap analisis potensi dan masalah, tahap pengumpulan data dan tahap desain produk (perencanaan) yang telah diselesaikan maka menghasilkan media pembelajaran berupa media TALPIN. Berikut tahap pengembangan media TALPIN yaitu:

a. Kartu ciri-ciri makhluk hidup

Kartu ciri-ciri makhluk hidup berisi berbagai kata tentang ciri-ciri makhluk hidup yang harus ditebak oleh siswa kemudian ditempel pada papan yang telah tersedia. Kartu ciri-ciri makhluk hidup berukuran 5cm x 4cm.

TIDAK BERKEMBANG BIAK	BERKEMBANG BIAK	TIDAK TUMBUH
TUMBUH	TIDAK BERGERAK	BERGERAK
TIDAK MEMRLUKAN MAKANAN	MAKANAN	TIDAK BERNAPAS
BERNAPAS	TIDAK MENANGGAPI RANGSANG	MENANGGAPI RANGSANG

Gambar 2. Kartu Ciri-Ciri Mhluk Hidup

b. Papan Mata Pelajaran Matematika

Papan mata pelajaran matematika berisi tentang materi mengurutkan bilangan. Papan tersebut juga berisi papan permainan yaitu mengurutkan bilangan dari yang terkecil ke bilangan yang terbesar.



Gambar 3. Papan Mata Pelajaran Matematika

c. *Picture booth property*

Media ini berisi gambar hewan yang terbuat dari tripolek dan kayu dihias dengan pita digunakan guru untuk memberi pertanyaan tentang ciri-ciri makhluk hidup.

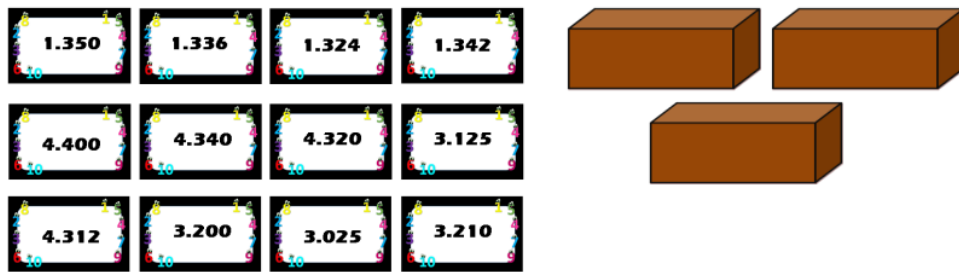


Gambar 4. Picture booth property

d. Kotak bilangan

Kotak ini terbuat dari triplek yang berisi berbagai bilangan ribuan yang akan diurutkan ke papan bilangan oleh siswa setelah dapat menjawab pertanyaan dengan picture booth.

Berikut gambar kotak kado yang digunakan siswa.



Gambar 5. Kotak Bilangan

e. Buku pedoman guru dan siswa

Buku pedoman guru dan siswa berbentuk buku ukuran b5 menggunakan *Font Times New Roman* dengan ukuran 12. Buku berisi petunjuk dan aturan cara menggunakan media pembelajaran Talpin yang terdiri dari KD, Indikator, tujuan pembelajaran, dan dilengkapi dengan petunjuk penggunaan media talpin (tabel pintar).

f. Buku kerja siswa

Buku kerja siswa berbentuk buku ukuran b5 menggunakan *Font Times New Roman* dengan ukuran 12. Buku berisi materi, latihan soal yang terdapat dalam media yang dibuat.

g. Proses akhir

Proses akhir ini dilakukan dengan mengemas media menggunakan mika agar dapat digunakan dalam jangka waktu yang lama, serta dengan mencetak buku pedoman media dan buku lembar kerja siswa (LKS).

1. Tahap Validasi

Tahap validasi pada penelitian ini dilakukan oleh para ahli yaitu ahli media (dosen ahli media) dan ahli materi (guru kelas III). Validasi dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan produk sebelum di uji coba kelompok kecil. Validasi ahli media dilakukan oleh Ibu Diana Kusumaningrum, M.Pd selaku dosen dan dekan Prodi PGSD FIP Universitas Islam Raden Rahmat Malang. Validasi ahli media media dilakukan pada tanggal 16 April 2021. Data penelitian ini menggunakan skala likert dengan skala 1 sampai 5. Diketahui presentase skor yang di dapat 92% sehingga dapat dikategorikan media sangat valid dengan keterangan sangat layak untuk digunakan dalam penelitian. Validasi ahli media yang ke dua dilakukan oleh Bapak Prof. Dr. Suryaman, M.Pd selaku dosen Prodi PGSD FIP Universitas Islam Raden Rahmat Malang.

Validasi ahli media media dilakukan pada tanggal 18 April 2021. Data penelitian ini menggunakan skala likert dengan skala 1 sampai 5. Diketahui presentase skor yang di dapat 90% sehingga dapat dikategorikan media sangat valid dengan keterangan sangat layak untuk digunakan dalam penelitian. Validasi ahli materi yang pertama dilakukan oleh Ibu Sutriani S.Pd selaku wali kelas III SDN 2 Klepu. Validasi ahli materi dilakukan pada tanggal 20 April 2021. Data penelitian ini menggunakan skala likert dengan skala 1 sampai 5. Diketahui presentase skor yang di dapat 91% sehingga dapat dikategorikan sangat valid dengan keterangan sangat layak untuk digunakan dalam penelitian.

2. Hasil Uji Coba Produk

Uji coba produk dilakukan setelah dilakukannya validasi ahli media dan validasi ahli materi. Terdapat 2 kelompok pada uji coba produk yaitu

a. Uji coba kelompok kecil

Uji coba kelompok kecil dilakukan pada tanggal 23 April 2021 di SD Negeri 2 Klepu. Subjek uji coba kelompok kecil sebanyak 6 siswa kelas III SD Negeri 2 Klepu. Hasil uji coba kelompok kecil berupa data nilai hasil belajar siswa yang terdiri dari 3 aspek yaitu aspek kognitif (soal tes), aspek afektif (angket penilaian diri), aspek psikomotorik (unjuk kerja).

Kesimpulan dari uji coba kelompok kecil aspek kognitif dapat diketahui total skor *pretest* muatan pelajaran Bahasa Indonesia 352 dan rata-rata 59 dengan ketuntasan klasikal 33% muatan pelajaran Matematika 398 dan rata-rata 66 dengan ketuntasan klasikal 33%. Sedangkan skor *posttest* muatan pembelajaran Bahasa Indonesia 495 dan rata-rata 83 dengan ketuntasan klasikal 100%, muatan pelajaran Matematika 550 dan rata-rata 92 dengan ketuntasan klasikal 100%. Berdasarkan nilai tersebut terdapat perbedaan antara nilai *pretest* dan *posttest* muatan pelajaran Bahasa Indonesia dengan presentase peningkatan 67% dan Matematika dengan presentase peningkatan 67%, dengan kalkulasi tersebut diketahui rata-rata nilai tematik adalah 67% sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa media TALPIN baik dan layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Kesimpulan dari hasil uji coba kelompok kecil aspek afektif pada dapat diketahui total skor yang didapat pada nilai angket penilaian diri sebelum penggunaan media TALPIN 240 dan rata-rata 40 dengan ketuntasan klasikal 17%. Sedangkan total skor yang didapat pada nilai angket penilaian diri sesudah penggunaan media TALPIN 580 dan rata-rata 97 dengan ketuntasan klasikal 100%. Berdasarkan nilai tersebut terdapat perbedaan antara nilai angket penilaian diri sebelum penggunaan media TALPIN dengan presentase peningkatan 83% sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa media TALPIN sangat baik dan layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Kesimpulan hasil uji coba kelompok kecil aspek psikomotorik dapat diketahui total skor yang didapat pada nilai unjuk kerja sebelum penggunaan media TALPIN 340 dan rata-rata 57 dengan skor ketuntasan klasikal 33%. Adapun total skor yang didapat pada nilai unjuk kerja sesudah penggunaan media TALPIN 580 dan rata-rata 97 dengan ketuntasan klasikal 100%. berdasarkan nilai tersebut terdapat perbedaan antara nilai unjuk kerja sebelum penggunaan media TALPIN dan sesudah penggunaan media TALPIN dengan presentase peningkatan 67% sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa media TALPIN baik dan layak digunakan sebagai media pembelajaran.

b. Uji Coba Kelompok Besar

Uji coba kelompok besar dilakukan pada tanggal 30 April 2021 di SD Negeri 2 Klepu. Subjek uji coba kelompok besar yaitu seluruh siswa kelas IV SD Negeri 2 Klepu sebanyak 15 siswa. Hasil uji coba kelompok besar berupa data nilai hasil belajar siswa yang terdiri dari 3 aspek yaitu aspek kognitif (soal tes), aspek psikomotorik (angket penilaian diri), aspek psikomotorik (unjuk kerja).

Kesimpulan dari hasil uji coba kelompok besar kognitif dapat diketahu total skor *pretest* muatan pelajaran Bahasa Indonesia 973 dan rata-rata 65 dengan ketuntasan klasikal 40%, muatan pelajaran Matematika 1073 dan rata-rata 72 dengan ketuntasan klasikal 40%.

Adapun skor *posttest* muatan pelajaran Bahasa Indonesia 1289 dan rata-rata 86 dengan ketuntasan klasikal 100%, muatan pelajaran Matematika 1342 dan rata-rata 89 dengan ketuntasan klasikal 100%. Berdasarkan nilai tersebut terdapat perbedaan nilai *pretest* dan *posttest* muatan pelajaran Bahasa Indonesia dengan presentase peningkatan 60% dan Matematika dengan presentase peningkatan 60%, dari kalkulasi tersebut dapat diketahui rata-rata presentase peningkatan yaitu 60%. Sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa media TALPIN baik dan layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Kesimpulan dari hasil uji coba kelompok besar aspek afektif di atas dapat diketahui total skor yang didapat pada nilai angket penilaian diri sebelum penggunaan media TALPIN 540 dan rata-rata 36 dengan ketuntasan klasikal 17%. Adapun total skor yang didapat pada nilai angket penilaian diri sesudah penggunaan media TALPIN 1480 dan rata-rata 99 dengan ketuntasan klasikal 100%. Berdasarkan nilai tersebut terdapat perbedaan antara nilai angket penilaian diri sebelum penggunaan media TALPIN dan nilai angket penilaian diri sesudah penggunaan media TALPIN dengan presentase peningkatan 83% sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa media TALPIN sangat baik dan layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Kesimpulan dari hasil uji coba kelompok besar aspek afektif di atas dapat diketahui total skor yang didapat pada nilai angket penilaian diri sebelum penggunaan media TALPIN 540 dan rata-rata 36 dengan ketuntasan klasikal 17%. Adapun total skor yang didapat pada nilai angket penilaian diri sesudah penggunaan media TALPIN 1480 dan rata-rata 99 dengan ketuntasan klasikal 100%. Berdasarkan nilai tersebut terdapat perbedaan antara nilai angket penilaian diri sebelum penggunaan media TALPIN dan nilai angket penilaian diri sesudah penggunaan media TALPIN dengan presentase peningkatan 83% sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa media TALPIN sangat baik dan layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Kesimpulan dari hasil uji coba kelompok besar aspek psikomotorik pada tabel 6. di atas dapat diketahui total skor yang didapat pada nilai unjuk kerja sebelum penggunaan media TALPIN 870 dan rata-rata 58 dengan ketuntasan klasikal 40%. Adapun total skor yang didapat pada nilai unjuk kerja sesudah penggunaan media TALPIN.

1.420 dan rata-rata 95 dengan ketuntasan klasikal 100%. Berdasarkan nilai tersebut terdapat perbedaan antara nilai unjuk kerja sebelum penggunaan media TALPIN dan nilai unjuk kerja sesudah penggunaan media TALPIN dengan presentase peningkatan 60% sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa media TALPIN baik dan layak digunakan sebagai media pembelajaran.

3. Kajian Produk Akhir

Produk akhir yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah media TALPIN yang digunakan pada materi ciri-ciri makhluk hidup untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SD Negeri 2 Klepu. Sebelum penggunaan media TALPIN siswa kurang antusias mendengarkan penjelasan dan tidak mengerjakan tugas yang diberikan guru karena dalam pembelajaran guru hanya menggunakan media buku sehingga siswa cenderung bosan untuk belajar, dalam beberapa waktu kemudian kelas menjadi tidak terkendali sehingga ramai dan konsentrasi siswa terganggu yang mengakibatkan hasil belajar siswa rendah hal ini didukung dengan data rekap raport semester pada

tahun pelajaran 2019/2020 dari guru yang menunjukkan bahwa 70% siswa dibawah rata-rata KKM, 25% tepat KKM, dan 5% diatas KKM.

Setelah penggunaan media TALPIN siswa menjadi lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran dan mengerjakan tugas dengan baik yang diberikan guru karena dalam hal ini sesuai dengan karakteristik siswa kelas III SD termasuk dalam tahap operasional kongkrit (tahap pra-operasional) pada usia 7 sampai 11 tahun menurut Piaget & Barbel (2010). Dimana siswa membutuhkan benda-benda konkret dalam suatu tahap belajar, sehingga penggunaan benda konkret pada suatu media pembelajaran sangat dibutuhkan untuk membantu proses belajar siswa. Menurut Triniangsih (2016) pada tahap ini, anak sudah dapat melakukan penalaran secara logis untuk hal-hal yang bersifat konkret, sedangkan untuk hal-hal yang bersifat abstrak anak masih belum mampu. Anak sudah mampu mengklasifikasikan objek konkret kedalam kelompok yang berbeda.

Media TALPIN dilakukan sambil bermain dan bernyanyi dengan kelompok belajar dan guru, dalam hal ini siswa dituntut aktif untuk menjawab semua pertanyaan dari guru melalui media yang tersedia dengan maju kedepan dan mengutarakan jawaban didepan kelas hal ini membuat siswa lebih semangat untuk belajar sehingga hasil belajar siswa meningkat hal ini didukung dengan rekapitulasi hasil uji coba kelompok yang terdapat dalam diagram.

Kualitas produk pengembangan media TALPIN pada materi Ciri-ciri makhluk hidup termasuk dalam kategori baik dan layak di uji cobakan. Hal ini berdasarkan hasil dari pemaparan diatas, hasil dari validasi ahli media, validasi ahli materi, dan respon siswa berupa angket. Berikut ini adalah beberapa aspek yang menunjukkan kelayakkan media pembelajaran TALPIN yang dikembangkan.

Ahli media dilakukan oleh dua ahli, setiap media melakukan validasi sebanyak 1 kali, hal ini bertujuan agar produk yang dikembangkan benar-benar layak dipergunakan dalam pembelajaran. Hasil validasi media pembelajaran TALPIN dari aspek media memperoleh skor akhir 46 dari skor maksimum 50 dan persentasenya 92% dengan keterangan sangat valid dan sangat layak digunakan "dapat di uji cobakan dengan revisi sesuai saran". Media pembelajaran TALPIN sangat tepat digunakan untuk pembelajaran pada kelas III SD, karena media ini di implementasikan dengan cara bermain sambil belajar yang dapat membangkitkan antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran sehingga hasil belajar meningkat. Hal ini sependapat dengan Sugiyono (2012) tentang karakteristik siswa sekolah dasar yang cenderung suka bermain, senang bergerak, senang bekerja kelompok dan senang melakukan sesuatu secara langsung. Kesimpulan dari hal di atas bahwa validasi media pada media TALPIN sangat valid dan media pembelajaran mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Ahli materi dilakukan oleh 1 ahli yaitu guru dari lembaga yang diteliti. validasi dilakukan satu kali, hal ini bertujuan agar materi sesuai dengan kurikulum yang diterapkan lembaga tersebut. Hasil validasi media TALPIN dari aspek materi memperoleh skor akhir 68 dari skor maksimum 75 dan persentasenya 91% dengan keterangan sangat valid dan sangat layak digunakan dalam penelitian "dapat digunakan tanpa perbaikan". Materi pada media TALPIN sesuai dengan indikator yang akan dicapai dalam pembelajaran dan sesuai dengan kurikulum yang diterapkan disekolah tersebut. Materi pada media pembelajaran ini dapat memudahkan pemahaman siswa dan membantu memudahkan mengajar bagi guru karena berisi materi yang terperinci pada materi Ciri-ciri makhluk hidup kelas III SD. Kesimpulan dari hal di atas bahwa validasi materi pada media TALPIN sangat valid karena mampu mencapai indikator pembelajaran dengan baik dan sesuai

dengan kurikulum.

Respon siswa diketahui dengan cara memeberikan angket respon siswa kelas III SD Negeri 2 Klepu pada kelompok kecil yang berjumlah 6 siswa dan pada kelompok besar yang berjumlah 15 siswa. Hal ini bertujuan untuk mengetahui respon dari siswa saat melkasanakan pembelajaran. Respon siswa dibuktikan dengan presentase hasil angket respon siswa pada uji coba kelompok kecil dengan perolehan rata-rata skor sebesar 100% yang termasuk dalam kategori “sangat layak dapat digunakan tanpa perbaikan”. Adapun hasil angket respon siswa pada uji coba kelompok besar dengan perolehan rata-rata 100% yang termasuk dalam kategori “sangat layak dapat digunakan tanpa perbaikan”. Paparan diatas dapat disimpulkan bahwa media TALPIN mendapatkan respon yang baik dari hasil angket respon siswa karena dengan penggunaan media TALPIN siswa menjadi antusias dan aktif dalam pembelajaran sehingga hasil belajar meningkat.

2 SIMPULAN DAN SARAN

Hasil penelitian dan pembahasan terhadap media pembelajaran yang digunakan, dapat disimpulkan bahwa Pengembangan media TALPIN pada materi ciri-ciri makhluk hidup dilakukan melalui tahap potensi masalah; pengumpulan data; validasi desain; revisi desain; revisi desain; uji coba produk (kelompok kecil); revisi produk; serta uji coba (kelompok besar). Kelayakan media TALPIN berdasarkan ahli media, ahli materi dan respon siswa menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan valid dengan presentase skor masing-masing adalah 92% (ahli media), 91% (ahli materi), 100% (respon siswa pada uji coba kelompok kecil), 100% (respon siswa pada uji coba kelompok besar). Berdasarkan hasil belajar yang diukur menggunakan 3 aspek penilaian yaitu: Aspek kognitif dengan presentase peningkatan hasil belajar muatan pelajaran Tematik sebesar 67% (pada uji coba kelompok kecil) dan 60% (pada uji coba kelompok besar), aspek afektif dengan presentase peningkatan hasil belajar sebesar 83% (pada uji coba kelompok kecil) dan 83% (pada uji coba kelompok besar), aspek psikomotorik dengan presentase peningkatan hasil belajar sebesar 67% (pada uji coba kelompok kecil) dan 60% (pada uji coba kelompok besar).

Saran penelitian penelitian ini yaitu bagi pendidik media TALPIN ini sudah memenuhi criteria media pembelajaran yang layak untuk digunakan, oleh karena itu media ini dapat digunakan dalam pembelajaran materi cirri-ciri makhluk hidup. Pendidik dapat menggunakan media tersebut sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan karena belajar dilakukan sambil bermain yang membuat siswa tidak bosan dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar dapat meningkatkan antusias siswa. Serta bagi peneliti lain mengingat hasil produk penelitian dan pengembangan TALPIN ini dapat memebrikan manfaat bagi pembelajaran, maka disarankan kepada peneliti lain untuk mengembangkan produk ini dengan cakupan materi ataupun mata pelajaran yang lain dengan pengembangan yang lebih baik lagi dari sebelumnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardhana, I, W. 2002. *Konsep Penelitian Pengembangan dalam Bidang Pendidikan dan Pembelajaran*. Malang: Lokakarya Nasional Angkatan II Metodologi Penelitian Bidang Pendidikan dan Pembelajaran.
- Arikunto, S. 2013. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Arsyad, A. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Basuki & Farida. 2001. *Media Pembelajaran*. Rosda. Bandung.
- Brown. 1983. *Audiovisual Intruction: Technology, media and Methods*. New York: Mc.Graw-Hill Book Company.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Handayani, A. F. 2019. *Penggunaan alat peraga Takalintar untuk meningkatkan hasil belajar Matematika operasi hitung perkalian SD Negeri 5 Raman Aji Kecamatan Raman Utara*.

- Lampung: Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtida'iyah (PGMI), Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro. Skripsi tidak dipublikasikan.
- Kunandar. 2012. *Langkah Mudah penelitian tindakan kelas sebagai pengembangan profesi guru*. Jakarta: PT Rajawali Perss.
- Latuheru, J.D. 1988. *Media pembelajaran dalam proses belajar masa kini*. Jakarta: Depdikbud DIKTI P2LPTK.
- Majid, A. 2006. *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Piaget, Jean & Barbel, Inhelder. 2010. *Psikologi Anak*, Terj. Miftahul Jannah, Cet 1. Yogyakarta: PustakaPelajar.
- Riduwan. 2014. *Metode dan Teknik penyusunan proposal penelitian*. Bandung: Alfabeta. Sagala, S. 2009. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Afabeta.
- Sanaky, H.A.H. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaubaka Dipantara.
- Semiawan, C. 2008. *Belajar dan Pembelajaran prasekolah dan Sekolah Dasar*. Jakarta: PT. Macanan Jaya Cemerlang
- Setyosari, P. 2013. *Metode Ppenelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: PT Kharisma Putra Utama
- Sudjana, N. 2013. *Dasar-dasar proses belajar mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyono. 2012. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: ALFABETA.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susilana, R & Riyana, C. 2008. *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima. Syah, M. 2006. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Syarif, M., & Sumantri. 2015. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Perss.
- Trianingsih, R. 2016. "Pengantar praktik mendidik anak usia sekolah dasar". *Jurnal AL IBTIBA*, 3 (2): 197-211.
- Trianto. 2010. *Mengembangkan Model Pembelajaran Tematik*. Jakarta:PT Prestasi Pustakarya.
- Yusuf, S.2010. *Psikologi Perkembangan Anak Dan Remaja*. Bndung: Remaja Rosdakarya.

Turnitin @ Jurnal PRIMED

ORIGINALITY REPORT

12%

SIMILARITY INDEX

12%

INTERNET SOURCES

0%

PUBLICATIONS

0%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

garuda.kemdikbud.go.id

Internet Source

6%

2

download.garuda.kemdikbud.go.id

Internet Source

3%

3

id.scribd.com

Internet Source

3%

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography On

Turnitin @ Jurnal PRIMED

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5

PAGE 6

PAGE 7

PAGE 8

PAGE 9

PAGE 10

PAGE 11
