

**PENGEMBANGAN MEDIA TALPIN MATA PELAJARAN  
TEMATIK TEMA 1 SUB TEMA 1 PEMBELAJARAN 1  
CIRI-CIRI MAKHLUK HIDUP UNTUK MENINGKATKAN  
HASIL BELAJAR SISWA KELAS III SD**

**SKRIPSI**

Oleh

**KUTIPAH**

**NIM: 1586206033**



**UNIVERSITAS ISLAM  
RADEN RAHMAT**

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

**Januari 2021**



UNIVERSITAS ISLAM  
**RADEN RAHMAT**

**PENGEMBANGAN MEDIA TALPIN MATA PELAJARAN  
TEMATIK TEMA 1 SUB TEMA 1 PEMBELAJARAN 1  
CIRI-CIRI MAKHLUK HIDUP UNTUK MENINGKATKAN  
HASIL BELAJAR SISWA KELAS III SD**

**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:**

**KUTIPAH**

**1586206033**



**UNIVERSITAS ISLAM**

**RADEN RAHMAT**

**FAKULTAS PSIKOLOGI DAN ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS ISLAM RADEN RAHMAT MALANG**

**JANUARI 2021**

**HALAMAN PERSETUJUAN  
PENGEMBANGAN MEDIA TALPIN MATA PELAJARAN  
TEMATIK TEMA 1 SUB TEMA 1 PEMBELAJARAN 1 CIRI-  
CIRI MAKHLUK HIDUP UNTUK MENINGKATKAN HASIL  
BELAJAR SISWA KELAS III SD**

**SKRIPSI**

**Oleh:**

**KUTIPAH**

**1586206033**

**Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji  
Malang, 16 Juli 2021**

**Dosen Pembimbing**



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

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SD  
FAKULTAS PSIKOLOGI DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS ISLAM RADEN RAHMAT MALANG  
AGUSTUS 2021**


## HALAMAN PENGESAHAN

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

Pada hari : Selasa

Tanggal : 27 Juli 2021


Anggota I,

  
(Adzimatnur Muslihasari, S.Si., M.Pd)  
NIDN. 0704068702

Anggota II,

  
(Dyah Ayu Pramoda Wardhani, M.Pd)  
NIDN. 0721069102

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

### PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Kutipah  
NIM : 1586206033  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri; bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya aku sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Malang, 27 Juli 2021.....

Yang membuat pernyataan,



METERAI  
TEMPEL  
1000  
12AJX121038255

Kutipah

## KATA PENGANTAR

Puji syukur atas segala nikmat dan karunia yang diberikan Allah SWT kepada kita semua, sehingga penulis dapat melaksanakan skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Talpin mata pelajaran Tematik Tema 1 Sub Tema 1 Pembelajaran 1 Cir-ciri Makhluk Hidup untuk meningkatkan hasil belajar siswa Kkelas III SD”**, sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar sarjana Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan di Universitas aiaslam raden rahmat Malang.

Penulis menyadari bahwa tanpa dorongan dan bantuan dari berbagai pihak penyusunan skripsi ini tidak dapat terselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Drs. Imron Rosyadi Hamid, SE, M. Si, selaku rektor Universitas Islam Raden Rahmat Malang.
2. Diana Kusumadiningrum, M.Pd, selaku dekan FIP Universitas Islam Raden Rahmat Malang.
3. Yulia Eeka Yanti, M.Pd selaku Kaprodi sekaligus sebagai Validator yang meluangkan waktu dan berkenan sebagai ahli meidia.
4. Tety Nur Cholifah, M.Pd, selaku dosen pembimbing yang selalu meluangkan waktunya dalam memberikan bimbingan untuk menyelesaikan penelitian ini.

5. Mokhammad Ali, S.Pd.I selaku kepala sekolah SD Negeri 2 Klepu yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian pada instansi tersebut
6. Sutrini, S.Pd, guru kelas III SD Negeri 2 Klepu yang selalu membantu dalam pengambilan data
7. Bapak/Ibu Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Universitas Islam Raden Rahmat Malang.
8. Mokhammad Ali, S.Pd.I , Kepala SD Negeri 2 Klepu yang telah memberikan izizn kepada peneliti untuk melakukan penelitian pada instansi tersebut.
9. Sutrini, S.Pd, Guru Kelas III SD Negeri 2 Klepu yang selalu membantu validasi materi serta memberikan masukan yang baik.
10. Kedua orang tua serta keluarga yang tidak kenal lelah memberi dukungan dan doa
11. Sahabat-sahabat PGSD dan sahabat 1 Bimbingan.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa laporan skripsi ini jauh dari sempurna. Oleh sebab itu penulis mengharapkan saran dan kritik.

Semoga penelitian ini dapat bermanfaat bagi penulis dan pembeaca.

UNIVERSITAS ISLAM  
**RADEN RAHMAT**

Malang,.....2021

Penulis



## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
KATA PENGANTAR .....	iii
DAFTAR ISI .....	v
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR .....	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	ix
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Pengembangan.....	6
F. Manfaat Pengembangan.....	6
G. Definisi Operasional.....	8
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA.....</b>	<b>10</b>
A. TINJAUAN MATERI.....	10
1. Media Pembelajaran.....	10
2. Pengertian Media Talpin.....	17
3. Materi Pembelajaran Tema 1.....	18
4. Hasil Belajar.....	21
B. PENELITIAN TERKAIT.....	24
C. KERANGKA BERFIKIR.....	26
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>	<b>28</b>
A. Model Penelitian Dan Pengembangan.....	28
B. Prosedur Penelitian Dan Pengembangan.....	28
C. Gambaran Produk Yang Akan Dikembangkan.....	32
D. Rancangan Uji Coba Produk.....	33
1. Rancangan Uji Coba.....	33
2. Subjek Uji Coba.....	34
3. Teknik Dan Instrumrn Pengumpulan Data.....	34
4. Teknik Analisi Data.....	37
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>47</b>
A. Hasil Pengembangan Produk Awal.....	47
B. Hasil Uji Coba Produk.....	54
C. Revisi Produk.....	65
D. Kajian Produk Akhir.....	68
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>73</b>
A. Kesimpulan.....	73
B. Saran.....	74
DAFTAR PUSTAKA.....	75
LAMPIRAN.....	79

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Analisis kompetensi dasar dan indikator .....	19
Tabel 2.2 Penelitian Terkait .....	24
Tabel 3.1 Desai Penelitian <i>one group pretest-posttest design</i> .....	33
Tabel 3.2 Pedoman <i>skala likert</i> .....	38
Tabel 3.3 Kriteria Validasi ahli media dan ahli materi .....	39
Tabel 3.4 Analisi angket respon siswa .....	39
Tabel 3.5 Kriteria presentase hasil respon siswa .....	40
Tabel 3.6 Konversi nilai rata-rata hasil belajar kognitif siswa secara klasikal .....	42
Tabel 3.7 Kriteria presentase ketuntasan hasil belajar kognitif siswa secara klasikal .....	42
Tabel 3.8 Skoring skala guttman (Aspek afektif) .....	43
Tabel 3.9 Konversi nilai rata-rata hasil belajar afektif siswa secara klasikal .....	44
Tabel 3.10 Kriteria presentase ketuntasan hasil belajar afektif siswa secara klasikal .....	45
Tabel 3.11 Konversi nilai rata-rata hasil belajar psikomotorik siswa secara klasikal .....	45
Tabel 3.12 Kriteria presentase ketuntasan hasil belajar psikomotorik siswa secara klasikal .....	46
Tabel 4.1 Rekapitulasi Hasil Uji Coba Kelompok Kecil Aspek Kognitif .....	54
Tabel 4.2 Rekapitulasi Rerata Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	55
Tabel 4.3 Rekapitulasi Hasil Uji Coba Kelompok Kecil Aspek Afektif .....	56
Tabel 4.4 Rekapitulasi Hasil Uji Coba Kelompok Kecil Aspek Psikomotorik .....	57
Tabel 4.5 Rekapitulasi Hasil Uji Coba Kelompok Besar Aspek Kognitif .....	60
Tabel 4.6 Rekapitulasi Hasil Uji Coba Kelompok Besar Aspek Afektif .....	61
Tabel 4.7 Rekapitulasi Hasil Uji Coba Kelompok Besar Aspek Psikomotorik .....	63
Tabel 4.8 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Media .....	66
Tabel 4.9 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Materi .....	67

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Kerangka berfikir .....	27
Gambar 3.1 Langkah penelitian <i>Research and Development (R&amp;D)</i> .....	29
Gambar 3.2 Alur pengembangan media TALPIN (Tabel Pintar) .....	31
Gambar 4.1 Papan Bergambar Ciri-ciri Makhluk Hidup TALPIN (Tabel Pintar) .....	48
Gambar 4.2 Desain Kartu Media TALPIN (Tabel Pintar) .....	49
Gambar 4.3 Desain Papan Materi Matematika Media TALPIN (Tabel Pintar) .....	49
Gambar 4.4 Desain Picture Booth Property .....	50
Gambar 4.5 Desain Kotak Bilangan .....	51
Gambar 4.6 Diagram Rerata peningkatan hasil belajar siswa uji coba kelompok kecil (aspek kognitif) .....	58
Gambar 4.7 Diagram Rerata peningkatan hasil belajar siswa Tematik uji coba kelompok kecil (aspek kognitif) .....	58
Gambar 4.8 Diagram Rerata peningkatan hasil belajar siswa uji coba kelompok kecil (aspek afektif) .....	59
Gambar 4.9 Diagram Rerata peningkatan hasil belajar siswa uji coba kelompok kecil (aspek psikomotorik) .....	59
Gambar 4.10 Diagram Rerata peningkatan hasil belajar siswa uji coba kelompok Besar (aspek Kognitif) .....	64
Gambar 4.10 Diagram Rerata peningkatan hasil belajar Tematik siswa uji coba kelompok Besar (aspek Kognitif) .....	64
Gambar 4.11 Diagram Rerata peningkatan hasil belajar siswa uji coba kelompok Besar (aspek Afektif) .....	65
Gambar 4.12 Diagram Rerata peningkatan hasil belajar siswa uji coba kelompok Besar (aspek psikomotorik) .....	65
Gambar 4.13 Papan Sebelum dan sesudah revisi .....	66

## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Studi Pendahuluan .....	80
Lampiran 2 Surat Balasan Sekolah Setelah Penelitian .....	81
Lampiran 3 Kisi-kisi Observasi Awal Guru.....	83
Lampiran 4 Instrumen Observasi Awal Guru .....	85
Lampiran 5 Lembar Hasil Observasi Awal Guru .....	87
Lampiran 6 Kisi-kisi Observasi Awal Siswa .....	88
Lampiran 7 Instrumen Observasi Awal Siswa.....	92
Lampiran 8 Lembar Analisis Observasi Awal .....	94
Lampiran 9 Data Nilai Siswa Sebelum Penelitian .....	94
Lampiran 10 Silabus .....	96
Lampiran 11 RPP .....	100
Lampiran 12 Kisi-kisi Penilaian Aspek Kognitif (Latihan Soal).....	114
Lampiran 13 Pedoman Penskoran Aspek Kognitif.....	119
Lampiran 14 Lembar Kerja Siswa .....	120
Lampiran 15 Kisi-kisi penilaian Aspek Afektif (Angket Penilaian Diri) .....	123
Lampiran 16 Lembar Penilaian Aspek Afektif .....	125
Lampiran 17 Kisi-kisi penilaian Aspek Psikomotorik (Unjuk kerja) .....	126
Lampiran 18 Lembar Penilaian Aspek Psikomotorik .....	127
Lampiran 19 Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Media .....	129
Lampiran 20 Lembar Angket Validasi Ahli Media .....	130
Lampiran 21 Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Materi.....	135
Lampiran 22 Lembar Angket Validasi Ahli Materi.....	136
Lampiran 23 Kisi-kisi Angket Respon Siswa .....	143
Lampiran 24 Lembar Angket Respon Siswa .....	144
Lampiran 25 Hasil Validasi Media Dosen 1 .....	147
Lampiran 26 Rekapitulasi Hasil Validasi Medsia Dosen 1 .....	150
Lampiran 27 Hasil Validasi Merdia Dosen 2.....	151
Lampiran 28 Rekapitulasi Hasil Validasi Media Dosen 2.....	155
Lampiran 29 Hasil Validasi Materi.....	156
Lampiran 30 Rekapitulasi Hasil Validasi .....	160
Lampiran 31 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil Aspek Kognitif.....	161
Lampiran 32 Rekapitulasi Hasil Uji Coba Kelompok Kecil Aspek Kognitif.....	165
Lampiran 33 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil Aspek Afektif.....	166
Lampiran 34 Rekapitulasi Hasil Uji Coba Kelompok Kecil Aspek Afektif.....	170
Lampiran 35 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil Aspek Psikomotorik.....	171
Lampiran 36 Rekapitulasi Hasil Uji Coba Kelompok Kecil Aspek Psikomotorik .....	173
Lampiran 37 Hasil Uji Coba Kelompok Besar Aspek Kognitif .....	174
Lampiran 38 Rekapitulasi Hasil Uji Coba Kelompok Besar Aspek Kognitif .....	178
Lampiran 39 Hasil Uji Coba Kelompok Besar Aspek Afektif .....	179
Lampiran 40 Rekapitulasi Hasil Uji Coba Kelompok Besar Aspek Afektif .....	183
Lampiran 41 Hasil Uji Coba Kelompok Besar Aspek Psikomotorik .....	184
Lampiran 42 Rekapitulasi Hasil Uji Coba Kelompok Besar Aspek Psikomotorik.....	186

Lampiran 43 Hasil Angket Respon Siswa Pada Uji Coba Kelompok Kecil .....	187
Lampiran 44 Rekapitulasi Hasil Angket Respon Siswa Pada Uji Coba Kelompok Kecil .....	191
Lampiran 45 Hasil Angket Respon Siswa Pada Uji Coba Kelompok Besar .....	192
Lampiran 46 Rekapitulasi Hasil Angket Respon Siswa Pada Uji Coba Kelompok Besar.....	196
Lampiran 47 Dokumentasi Penelitian.....	197



UNIVERSITAS ISLAM  
**RADEN RAHMAT**

## ABSTRAK

Kutipah. 2021. *Pengembangan Media TALPIN (Tabel Pintar) Pada Materi Ciri-ciri Makhluk Hidup Untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III SD*. Skripsi, Jurusan Pendidikan Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Raden Rahmat Malang. Pembimbing: Tety Nur Cholifah, M.Pd.

Kata Kunci: Penelitian dan pengembangan (*R&D*), media talpin, hasil belajar siswa.

Penelitian ini mengkaji tentang hasil belajar siswa pada materi ciri-ciri makhluk hidup kelas III SD melalui media TALPIN (*Tabel Pintar*). Latar belakang dari 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 rumusan masalah penelitian ini adalah: Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan media Talpin pada pelajaran tematik tema 1 sub tema 1 pembelajaran 1 ciri-ciri makhluk hidup. Sedangkan tujuannya 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* yang dikembangkan oleh Sugiyono. 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 (*Tabel Pintar*) pada materi Ciri-ciri makhluk hidup kelas III SD dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

## ABSTRACT

**Kutipah.** 2021. *Development of TALPIN (Smart Table) Media on Materials Characteristics of Living Things to Increase Learning Outcomes of Class 3<sup>rd</sup> Elementary School Students.* Thesis, Department of Basic Education, Faculty of Education, Raden Rahmat Islamic University Malang. Supervisor : Tety Nur Cholifah, M.Pd.

This study examines student learning outcomes on the material characteristics of living things in 3<sup>rd</sup> grade elementary school through the TALPIN (Smart Table) 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 Table) media in the material Characteristics of living things in class III SD can improve student learning outcomes.

Keywords: Research and development (R&D), talpin media, student learning outcomes.

## BAB I PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

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 lain, 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 (2011:139) pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengkaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna kepada peserta didik. Pembelajaran tematik biasa diterapkan di SD karena karakteristik peserta didik 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 peserta didik di SD.

Karakteristik siswa kelas III SD termasuk dalam tahap operasional kongkrit (tahap pra-operasional) pada usia 7 sampai 11 tahun menurut Piaget (2009: 101). 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: 199) 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 peserta didik 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.

Berdasarkan 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. Dalam pembelajaran sarana 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 dalam kelas III SDN 2 Klepu pada keterbatasan dan kurangnya kreativitas guru dalam menciptakan pembelajaran yang bervariasi serta kurangnya kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang menarik. Sehingga hasil belajar siswa menurun, hal ini didukung dengan data raport semester tahun pelajaran 2019/2020 dari guru yang menunjukkan bahwa 70% siswa dibawah KKM, 25% tepat KKM, dan 5% diatas KKM. Data raport siswa SDN 2 Klepu terdapat pada lampiran

Berdasarkan hasil belajar siswa pada tahun pelajaran 2019/2020 diatas dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran tidak dapat diterima siswa dengan baik, dikarenakan guru kurang kreatif dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik. Dengan adanya media Talpin dapat membantu

siswa dalam belajar, Karena media Talpin merupakan media belajar yang berbasis permainan dengan,keunggulan dapat menarik minat belajar siswa dengan gambar yang berwarna serta permainan yang menyenangkan, sehingga pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik dan hasil belajar dapat tercapai sesuai dengan kriteria ketuntasan minimum. Media Talpin diambil peneliti melihat pada penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Aisyah Fitri Handayani 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. Dari 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 dalam bentuk skripsi dengan Judul “ **Pengembangan Media TALPIN Mata Pelajaran Tematik Tema 1 Sub Tema 1 Pembelajaran 1 CIRI-CIRI**

## **MAKHLUK HIDUP untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SD.”**

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka identifikasi masalah pada penelitian ini sebagai berikut

1. Sarana prasarana yang terdapat di sekolah kurang memadai
2. Siswa lebih suka bermain dan kurang memperhatikan guru
3. Media pembelajaran kurang menarik siswa
4. Hasil belajar siswa yang rendah pada tahun pelajaran 2019/2020 semester 1 pada pelajaran tematik
5. Belum tersedianya media Talpin

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah diatas maka batasan masalah dalam penelitian ini yaitu

1. Media pembelajaran Talpin yang meliputi pembelajaran Tematik memuat mata pelajaran Bahasa Indonesia, dan Matematika
2. Media pembelajaran Talpin hanya digunakan dikelas III SDN 2 Klepu
3. Penelitian ini dilakukan pada semester 2 tahun pelajaran 2020/2021
4. Penelitian dan pengembangan Talpin hanya digunakan di sekolah dasar

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, permasalahan dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut

1. Bagaimana pengembangan media Talpin pada pelajaran Tematik Tema 1 Sub Tema 1 Pembelajaran 1 Ciri-Ciri Makhluk Hidup?
2. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan media Talpin pada pelajaran Tematik Tema 1 Sub Tema 1 Pembelajaran 1 Ciri-Ciri Makhluk Hidup?

### **E. Tujuan Pengembangan**

Tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini yaitu

1. Mengembangkan produk media TALPIN pada Pelajaran Tematik Tema 1 Sub Tema 1 Pembelajaran 1 Ciri-Ciri Makhluk Hidup kelas III SD.
2. Mengetahui peningkatan hasil belajar siswa kelas III SDN 2 Klepu dalam Pelajaran Tematik Tema 1 Sub Tema 1 Pembelajaran 1 Ciri-Ciri Makhluk Hidup .

### **F. Manfaat Pengembangan**

#### **1. Manfaat Teoretis**

Secara teoritis, pengembangan media pembelajaran yang berupa permainan sangat bermanfaat bagi lembaga terutama bagi guru dan siswa karena dengan permainan yang menyenangkan dapat memancing siswa untuk aktif dalam pembelajaran sehingga siswa tidak merasa bosan.

#### **2. Manfaat praktis**

##### **a. Bagi Peneliti**

- 1) Memberikan pengetahuan tambahan kepada peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran yang menarik pada mata pelajaran Tematik Tema 1 Sub Tema 1 Pembelajaran 1 Ciri-Ciri Makhluk Hidup kelas III SD

- 2) Sebagai sarana peneliti dalam menerapkan ilmu yang diperoleh selama kuliah, dan sebagai bekal untuk menjadi guru yang profesional dalam mengelola pembelajaran.

**b. Bagi Siswa**

- 1) Memberikan pembelajaran yang bervariasi dan menyenangkan kepada siswa dalam pembelajaran Tematik Tema 1 Sub Tema 1 Pembelajaran 1 Ciri-Ciri Makhluk Hidup dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
- 2) Melalui pembelajaran yang dipadukan dengan permainan menjadikan siswa lebih antusias dalam belajar.

**c. Bagi Guru**

- 1) Memberikan pengetahuan tambahan kepada guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.
- 2) Guru dapat menciptakan media pembelajaran yang lebih kreatif dan menarik sehingga kegiatan pembelajaran lebih menyenangkan dan keberhasilan dalam pembelajaran dapat tercapai

**d. Bagi Sekolah**

Sekolah mendapatkan pengetahuan baru mengenai media pembelajaran Talpin serta dapat melakukan pertimbangan untuk menciptakan pengembangan media pembelajaran lain sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SDN 2 Klepu.

## G. Definisi Operasional

### 1. Media Talpin

Media TALPIN adalah alat peraga pembelajaran yang digunakan sambil bermain dengan bentuk persegi berukuran 60 cm × 60 cm dengan warna dan gambar menarik yang didalamnya memuat materi pembelajaran matematika dan bahasa Indonesia. Media TALPIN terbuat dari papan triplek yang dilapisi oleh mika, dalam media talpin terdapat materi yang akan disampaikan guru kepada siswa, permainan mengurutkan bilangan dari bilangan yang paling kecil ke bilangan yang paling besar terdapat pada kotak bilangan yang akan ditempelkan di papan matematika, permainan menempelkan ciri-ciri makhluk hidup terdapat pada kartu ciri-ciri makhluk hidup yang akan ditempelkan pada papan materi ciri-ciri makhluk hidup.

### 2. Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar merupakan suatu perubahan akibat dari proses pembelajaran yang mencakup 3 ranah kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai berikut :

#### a. Ranah Kognitif (pengetahuan)

Dalam ranah Kognitif hasil belajar yang diukur mencakup C1(mengingat), C2(memahami), C3(menerapkan). Pengukuran hasil belajar siswa dalam ranah kognitif dengan menggunakan tes tulis maupun tes lisan.

b. Ranah Afektif ( sikap )

Dalam ranah Kognitif hasil belajar yang diukur mencakup A5 ( Karakterisasi ). Pengukuran hasil belajar siswa dalam ranah Afektif dengan menggunakan angket penilaian diri.

c. Ranah Psikomotorik ( keterampilan )

Dalam ranah Psikomotorik hasil belajar yang diukur mencakup P5 ( naturalisasi ). Pengukuran hasil belajar Psikomotorik diambil melalui kerja siswa dalam pembelajaran.



UNIVERSITAS ISLAM  
**RADEN RAHMAT**