

## **PENGEMBANGAN MEDIA KOTAK CILUKBA TEMA 1 DIRIKU SUBTEMA 2 TUBUHKU KELAS I SD**

Anita Nurmarina<sup>1</sup>, Husni Wakhyudin<sup>2</sup>, Wawan Priyanto<sup>3</sup>  
Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang  
email: [anita.rina11@yahoo.com](mailto:anita.rina11@yahoo.com)

### **Abstract**

*This research is motivated by the impractical thematic learning media. Basically the use of learning media in the learning process will greatly help the effectiveness of the learning process in the delivery of messages and the content of learning in improving students' understanding. In learning especially on theme 1 myself subtheme 2 of my body still has some students who lack concentration and are even less interested in the learning process, with these problems researchers conducted a media development box cilukba study theme 1 myself subtheme 2 of my body in grade 1 elementary school. The aim of this study was to find out the learning media of the cilukba box theme 1 myself subtheme 2 of my body was valid to be used in grade 1 learning in elementary school. Before being tested to all students the cilukba box theme 1 myself subtheme 2 of my body learning media had passed the validation stage by material expert lecturers, media expert and teachers as practitioners. This study uses Research and Development (R&D) research methodology. These research and development steps are developed with the Borg and Gall development procedure. The validity of the media is obtained from the assessment by media experts and material experts.*

**Key words :** *Development, The Media Cilukba Box, Borg and Gall Models*

### **Abstrak**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh ketidakpraktisan media pembelajaran tematik. Pada dasarnya penggunaan media pembelajaran pada proses pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dalam penyampaian pesan dan isi untuk meningkatkan pemahaman siswa. Dalam pembelajaran khususnya pada tema 1 Diriku subtema 2 Tubuhku masih ada beberapa siswa yang kurang berkonsentrasi bahkan kurang tertarik dalam proses pembelajaran, dengan adanya masalah tersebut peneliti melakukan penelitian pengembangan media kotak cilukba kelas I Sekolah Dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui media pembelajaran kotak cilukba tema 1 Diriku subtema 2 Tubuhku valid. Sebelum diuji cobakan kepada seluruh siswa media pembelajaran sudah melewati tahap validasi oleh dosen ahli materi, dosen ahli media dan guru sebagai praktisi. Penelitian ini menggunakan metodologi penelitian *Research and Development* (R&D). Langkah-langkah penelitian dan pengembangan ini dikembangkan dengan prosedur pengembangan *Borg and Gall*. Kevalidan media diperoleh dari penilaian oleh ahli media dan ahli materi.

**Kata Kunci:** Pengembangan, Media Kotak cilukba, Model *Borg and Gall*.

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan peranan penting bagi kehidupan manusia. Kualitas sumber daya manusia suatu bangsa dapat ditinjau dari pendidikan. Apabila pendidikan suatu bangsa baik maka kualitas sumber daya manusia bangsa tersebut baik. Sebaliknya, apabila pendidikan suatu bangsa belum baik maka kualitas sumber daya manusia bangsa tersebut belum baik. Maka dari itu, pemerintah Indonesia menyelenggarakan pendidikan formal dengan mendirikan sekolah-sekolah formal untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Dengan demikian sumber daya manusia bangsa Indonesia terarah pada kualitas sumber daya manusia yang baik.

Hamdani (2011: 21) mengatakan bahwa pendidikan merupakan proses mendidik, membina, mengendalikan, mengawasi, mempengaruhi, dan mentransmisikan ilmu pengetahuan yang dilaksanakan oleh para pendidik kepada anak didik untuk membebaskan kebodohan, meningkatkan pengetahuan, dan membentuk kepribadian yang lebih baik dan bermanfaat bagi kehidupan sehari – hari.

Berdasarkan definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa pendidikan adalah usaha untuk mengembangkan mutu, kualitas, dan pengetahuan seseorang dengan melalui proses kegiatan belajar di sekolah. Pengetahuan tidak dapat kita peroleh begitu saja. Dalam keseluruhan proses pendidikan kegiatan belajar merupakan kegiatan yang paling pokok. Banyak definisi yang diberikan tentang belajar.

Gagne dalam Dahar (2011: 2) mengatakan belajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses dimana suatu organisasi berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman. Kemudian Slameto (2013: 2) mengatakan belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Berdasarkan definisi diatas, dapat disimpulkan belajar adalah proses yang dilalui seseorang dalam upaya merubah perilaku menjadi lebih baik.

Sekolah Dasar (SD) atau Madrasah Ibtidaiyah (MI) adalah pendidikan dasar awal sebelum memasuki pendidikan dasar menengah, yaitu SMP/MTs. Pendidikan di Sekolah Dasar ataupun Madrasah Ibtidaiyah (MI) dititikberatkan

pada pembentukan kepribadian dan mental siswa. Hal ini senada dengan penjelasan Fadjar dalam Hajar (2013:14) bahwa Sekolah Dasar (SD) atau Madrasah Ibtidaiyah (MI) memegang peranan penting dalam proses pembentukan kepribadian siswa, baik yang bersifat internal (bagaimana mempersepsi dirinya), eksternal (bagaimana mempersepsi lingkungannya), dan suprainternal (bagaimana mempersepsi dan menyikapi Tuhannya sebagai ciptaan-Nya). Mengingat pentingnya pendidikan dasar di SD/MI, ada berbagai konsekuensi yang ditimbulkan, diantaranya pemerintah senantiasa berupaya untuk meningkatkan kualitas dan relevansi pendidikan dasar salah satunya melalui pengembangan kurikulum.

Pengembangan kurikulum diawali dengan pengembangan KBK 2004 menjadi KTSP 2006, pada tahun 2013 diberlakukan kurikulum 2013 atau yang sering disebut K13 maupun Kurtilas, kurikulum 2013 pada tahun 2016 dilakukan revisi yang bertujuan untuk meningkatkan prestasi belajar anak-anak Indonesia. Untuk itu, perlu diperhatikan aspek-aspek seperti potensi siswa, karakteristik daerah, akar sosiokultural komunitas setempat, perkembangan sains, dinamika perkembangan global,

lapangan kerja, serta lingkungan budaya dan seni. Pada jenjang pendidikan dasar, muatan kecakapan dasar (*basic learning contents*) perlu ditekankan pada kecakapan berkomunikasi (membaca, menulis, mendengarkan, menyampaikan pendapat, dan sebagainya), kecakapan intrapersonal (pemahaman diri, penguasaan diri, evaluasi diri, tanggung jawab), kecakapan interpersonal (bersosialisasi, bekerja sama, mempengaruhi atau mengarahkan orang lain, bernegosiasi), kemampuan mengambil keputusan (memahami masalah, merencanakan, menganalisis, menyelesaikan masalah).

Pada hakikatnya kurikulum 2013 merupakan sebuah pembelajaran yang menekankan pada aspek afektif atau perubahan perilaku dan kompetensi yang ingin dicapai yaitu kompetensi yang berimbang antara sikap, keterampilan, dan pengetahuan, di samping cara pembelajarannya yang holistik dan menyenangkan.

Pelaksanaan kurikulum 2013 pada SD/MI dilakukan melalui pembelajaran dengan pendekatan tematik-terpadu dari kelas I-VI. Pendekatan yang dipergunakan untuk mengintegrasikan kompetensi dasar dari berbagai mata pembelajaran yaitu menggabungkan kompetensi dasar-kompetensi dasar

beberapa mata pembelajaran agar terkait satu sama lain seperti yang tergambar pada mata pelajaran IPA dan IPS yang diintegrasikan pada berbagai mata pelajaran lain yang sesuai. Hal itu tergambar pada Struktur Kurikulum SD untuk kelas I-III tidak ada mata pelajaran IPA dan IPS tetapi muatan IPA dan IPS terintegrasi ke mata pelajaran lain terutama Bahasa Indonesia. Pendekatan ini disesuaikan dengan karakteristik perkembangan anak pada kelas satu, dua dan tiga SD biasanya perkembangan kecerdasannya anak usia kelas awal SD ditunjukkan dengan kemampuannya dalam melakukan seriasi, mengelompokkan obyek, berminat terhadap angka dan tulisan, meningkatkan perbendaharaan kata, senang berbicara, memahamisebab akibat dan berkembangnya pemahaman terhadap ruang dan waktu.

Dalam pembelajaran di sekolah terdapat komponen, diantaranya kurikulum sebagai acuan dalam pelaksanaan pembelajaran, guru sebagai fasilitator dan media sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi. Penggunaan media dalam proses pembelajaran sangat berperan penting.

Hamalik dalam Arsyad (2014: 19) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan

keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada proses pembelajaran akan sangat membantu keefektifan pada proses pembelajaran dalam penyampaian pesan dan isi pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman siswa. Pada era globalisasi ini dengan teknologi semakin maju guru harus pandai dalam memanfaatkan alat-alat penunjang belajar agar kegiatan belajar dapat membangkitkan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan. Selain mampu dalam menggunakan alat-alat penunjang pembelajaran seperti media pembelajaran, guru juga perlu mengembangkan ide kreatifnya dalam mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran apabila media itu belum tersedia. Karena agar terciptanya suasana pembelajaran yang menarik dan siswanya antusias, aktif, dan motivasi belajar siswa lebih besar.

Terutama dalam belajar tema 1 Diriku Subtema 2 Tubuhku dikelas I Sekolah Dasar yang mempelajari tentang kehidupan sehari-hari yang berhubungan dengan organ tubuh manusia yang dikaitkan dengan beberapa mata pelajaran yang biasa dikenal dengan

pembelajaran tematik. Pembelajaran tematik merupakan salah satu model pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengkaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna bagi siswa. Di sekolah dasar pelajaran tematik memberikan penekanan pada pemilihan suatu tema yang spesifik yang sesuai dengan materi pembelajaran.

Berdasarkan analisis kebutuhan sekolah yang dilakukan terhadap tiga sekolah dasar yang merupakan sekolah dasar yang ada di kecamatan Mranggen melalui pengisian angket oleh guru, maka dapat disimpulkan bahwa sekolah-sekolah tersebut membutuhkan media pembelajaran alternatif berupa gambar timbul dengan bentuk kotak. Hal tersebut disebabkan sekolah biasanya hanya menggunakan media yang ada di lingkungan sekitar, terkadang guru menggunakan media yang hanya sekali pakai dan jika tidak sempat mencari media guru tidak menggunakan media dalam pembelajaran, serta kurangnya motivasi siswa terhadap pembelajaran tema 1 Diriku subtema 2 Tubuhku agar siswa tidak merasa bosan didalam kelas hal ini diungkapkan oleh guru berdasarkan wawancara tidak terstruktur dengan guru. Sebaiknya media yang

dibuat bersifat permanen sehingga dapat digunakan berkali-kali.

Berdasarkan masalah tersebut, perlu adanya variasi media pembelajaran yang menarik perhatian siswa, menyenangkan dan media yang memfasilitasi siswa untuk melakukan suatu kegiatan sehingga dapat meningkatkan keaktifan siswa serta mempermudah guru dalam menyampaikan materi kepada siswa. Sehingga peneliti termotivasi untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran yaitu media kotak cilukba tematik. Media tersebut diadaptasi dari *pop-up* yang terbuat dari bahan bekas kemudian dihias agar lebih menarik. Kotak cilukba tematik didesain dengan menggunakan gambar agar siswa lebih tertarik dalam proses pembelajaran.

Penelitian sebelumnya dilakukan oleh ( Siti Rusdiana, 2017 ) berjudul “3D Dentobox (Gigi Ledakan Box 3D) sebagai media pembelajaran bagi anak-anak pencegahan karies” menyatakan bahwa pengaruh media terhadap pemahaman anak tentang kesehatan gigi. Masalah yang dikaji dalam penelitian tersebut adalah pengaruh media untuk menyampaikan pesan kesehatan gigi dan mulut. Tujuan penelitian tersebut adalah untuk pencegahan karies pada anak-anak.

Media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan guru saat sedang mengajar. Tanpa menggunakan media pembelajaran, guru akan kesulitan dalam menyampaikan materi pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang digunakan guru haruslah yang kreatif dan menarik. Agar siswa lebih tertarik dan lebih aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu dalam penggunaan media untuk proses pembelajaran, media harus valid dan praktis ketika digunakan. Media dapat dinyatakan valid dan praktis apabila sudah melalui tahap uji. Pengujian media dilakukan oleh ahli media atau validator media dengan mengisi angket. Sehingga dalam pengembangan media pembelajaran kotak cilukba tema 1 diriku subtema 2 tubuhku akan diberikan angket validitas terhadap ahli materi dan ahli media. Akan tetapi masih ada beberapa sekolah dasar yang belum memanfaatkan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Sehingga siswa yang melakukan kegiatan pembelajaran kurang aktif dan kurang menarik bagi siswa, akibatnya siswa ada yang berbicara dan bermain sendiri. Peristiwa tersebut peneliti temui ketika melaksanakan kegiatan observasi di SD Negeri Kebonbatur 01 Mranggen Kabupaten Demak.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui media pembelajaran kotak cilukba tema 1 diriku subtema 2 tubuhku valid digunakan pada pembelajaran kelas I Sekolah Dasar.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metodologi penelitian *Research and Development (R&D)*. Langkah-langkah penelitian dan pengembangan ini dikembangkan dengan prosedur pengembangan *Borg and Gall*. Pada pengembangan media kotak cilukba ini hanya pada langkah keempat untuk mempermudah penelitian dapat dikelompokkan menjadi tiga tahapan yaitu studi pendahuluan, pengembangan, uji kevalidan.

Subyek penelitian pengembangan ini menggunakan salah satu sekolah dasar yang ada di Mranggen Demak. Subjek yang akan diteliti dengan produk pengembangan, antara lain:

- a. **Studi pendahuluan**, pada tahap pengembangan ini subyek penelitian ditujukan kepada guru kelas I SD Negeri Kebonbatur 01 Mranggen Demak, SD Negeri Brumbung Mranggen Demak, dan SD Negeri Mranggen 02. Pada tahap ini penelitian berupa wawancara

terstruktur yang menggunakan alat berupa angket analisis kebutuhan.

b. **Tahap pengembangan**, pada tahapan ini peneliti sebagai subyek penelitiannya, karena pada tahap ini mencakup dua prosedur Brog and Gall yaitu perencanaan dan pengembangan draf produk berupa penyusunan kerangka media, desain media dan penyusunan perangkat evaluasi.

c. **Evaluasi (uji kevalidan dan kepraktisan)**

1) Tahap review para ahli, pada tahap ini yang menjadi subjek uji coba adalah ahli media pembelajaran dan ahli materi pelajaran. Ahli media pembelajaran dalam penelitian pengembangan adalah dosen PGSD di Universitas PGRI Semarang yaitu dengan Bapak Singgih Adhi Prasetyo, S.Sn., M.Pd. Ahli media pembelajaran memiliki wewenang untuk me-review rancangan media pembelajaran. Sedangkan ahli materi dalam penelitian pengembangan adalah dosen PGSD di Universitas PGRI Semarang yaitu Ibu Veryliana Purnama Sari, S.Pd., M.Pd. Ahli materi pembelajaran memiliki

wewenang untuk me-review materi yang terdapat pada media yang dirancang. Sedangkan untuk praktisi adalah guru kelas I SD Negeri Mranggen 02 Ibu Endang Rokhimiyatun, S,Pd. SD.

2) Tahap uji coba lapangan, pada tahap ini, yang menjadi subjek uji coba lapangan adalah siswa kelas I SD Negeri Mranggen 02, Demak. Uji coba produk pertama dilakukan dalam skala kecil (jumlah siswa sedikit) yaitu 1 sampai 20 siswa kemudian baru seluruh siswa kelas I SD Negeri Mranggen 02, Demak.

Teknik pengumpulan data pada pengembangan ini akan menggunakan beberapa cara sesuai dengan tahapannya yaitu:

a. Studi pendahuluan, pada tahap pengembangan ini teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara tidak terstruktur untuk mengetahui permasalahan sekolah dan angket untuk menganalisis kebutuhan sekolah. Wawancara tidak terstruktur merupakan wawancara yang bebas, sehingga peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis

dan lengkap untuk pengumpulan datanya.

- b. Pengembangan, pada tahap ini teknik pengumpulan data yang dilakukan berupa menyiapkan materi pembelajaran, penyusunan kerangka media dan perangkat evaluasi alat yang digunakan berupa buku siswa dan buku guru kurikulum 2013 kelas I Tema 1 diriku, serta instrumen penilain media maupun instrumen penilaian materi sebagai perangkat evaluasinya.
  - c. Evaluasi (uji kevalidan dan kepraktisan) pada tahap ini teknik pengumpulan data yang digunakan dengan menggunakan kuesioner atau angket. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab (Sugiyono, 2015: 199). Instrumen kuesioner atau angket menggunakan skala *Likert* dan skala *Guttman* skala ini digunakan pada angket tanggapan siswa terhadap media pembelajaran yang telah dirancang.
- teknik analisis data indak lanjut

Kegiatan peneliti setelah data penelitian terkumpul adalah melakukan analisis data dengan teknik analisis

tertentu. Dalam penelitian pengembangan Media pembelajaran kotak cilukba tema 1 diriku subtema 2 tubuhku ini, teknik analisis data yang digunakan untuk mengolah data penelitian adalah teknik analisis data deskriptif kualitatif dan teknik analisis data deskriptif kuantitatif. Analisis ini digunakan untuk menggambarkan karakteristik setiap variabel.

Teknik analisis data deskriptif kualitatif digunakan untuk menganalisis dan menjelaskan data-data yang dinyatakan dengan kata-kata atau berbentuk uraian (data kualitatif) dalam instrumen lembar observasi, pedoman wawancara, catatan lapangan.

Sedangkan teknik analisis data deskriptif kuantitatif digunakan untuk menganalisis data-data berbentuk angka (data kuantitatif) yang diperoleh dari angket analisis kebutuhan siswa, angket validasi ahli materi, angket validasi ahli modul, angket uji cobalapangan awal (angket untuk siswa). Data-data kuantitatif yang telah diperoleh dikonversikan ke data kualitatif menggunakan skala *Likert* dengan skala penilaian 1-5 yaitu sangat kurang, kurang, cukup, baik dan sangat baik.

## HASIL DAN PEMBAHASAN



Media kotak cilukba tema 1 diriku subtema 2 tubuhku dikembangkan atas dasar dari hasil observasi, wawancara tidak terstruktur yang dilakukan di tiga sekolah dasar yaitu SD Negeri Brumbung Mranggen, Demak, SD Negeri Kebonbatur 01 Mranggen, Demak dan SD Negeri Mranggen 02 Mranggen, Demak dimana ketika melakukan pembelajaran pada kelas I tidak disertai dengan penggunaan media. Hal ini disebabkan karena minimnya media yang dimiliki oleh sekolah. Sebenarnya setiap sekolah mempunyai media untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas, akan tetapi media yang dimiliki sekolah hanya media tertentu saja sehingga guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas hanya mengacu pada buku saja tanpa menggunakan media. Berdasarkan penemuan permasalahan ini maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dan pengembangan yaitu kotak cilukba tema 1 diriku subtema 2 tubuhku untuk kelas I yang bertujuan agar meningkatkan minat belajar siswa serta pembelajaran lebih menarik.

Media kotak cilukba yang dikembangkan oleh peneliti akan menggunakan langkah-langkah penelitian menurut *Borg and Gall*. Pada penelitian ini peneliti hanya menggunakan langkah

ke lima sesuai dengan buku panduan skripsi. Media kotak cilukba yang akan dikembangkan harus melalui tahap validasi baik dari ahli materi maupun ahli media. Hasil validasi media oleh dosen ahli media pertama dilakukan sebanyak dua kali sehingga pada validasi kedua menghasilkan presentase sebanyak 89.2% dengan kategori “Layak digunakan”, dan validasi materi oleh dosen ahli materi dilakukan sebanyak dua kali dengan presentase pada validasi kedua sebanyak 94.2% dengan kategori media “Layak digunakan”.

Setelah media kotak cilukba sudah melalui validasi dan dinyatakan “Layak digunakan” kemudian media kotak cilukbadapat digunakan untuk uji coba dalam pembelajaran di kelas I khususnya pembelajaran tematik materi tema 1 diriku subtema 2 tubuhku. Uji coba media dilakukan di satu sekolah yaitu SD Negeri Mranggen 02 Kabupaten Demak. Uji coba dilakukan guna untuk mengetahui kepraktisan mediakotak cilukba. Kepraktisan media kotak cilukba ini ditentukan melalui angket respon guru dan angket respon siswa. Hasil angket respon guru dari sekolah setelah peneliti melakukan uji coba media di lapangan secara keseluruhan memperoleh presentase sebanyak 96,05% termasuk kategori “Sangat Baik” sehingga media

dinyatakan diterima dan layak digunakan untuk pembelajaran di sekolah. Hasil angket respon siswa juga mendapatkan respon yang baik yaitu memperoleh presentase keseluruhan sebanyak 96,66% termasuk kategori “Sangat Baik”. Berdasarkan hasil angket respon siswa membuktikan bahwa dengan adanya media kotak cilukba tematik siswa menjadi aktif dan lebih tertarik dengan adanya pembelajaran yang disertai dengan media.

Berikut hasil analisis Kualitas media pembelajaran kotak cilukba tema 1 diriku subtema 2 tubuhku dari hasil penilaian ahli media dan ahli materi dapat dilihat pada tabel 1, tabel 2, dan tabel 3.

a. Penilaian Media oleh Ahli Media

Tabel 1. Hasil Penilaian Media kotak cilukba oleh Ahli Media I

No	Hasil Penilaian	Skor	Presentase Kevalidan	Kriteria Kualitatif
1.	Validasi Pertama	39	$\frac{39}{56} \times 100\% = 69.6\%$	Layak digunakan dengan revisi
2.	Validasi Kedua	50	$\frac{50}{56} \times 100 = 89.2\%$	Layak digunakan

Tabel 1 merupakan hasil validasi media pembelajaran kotak cilukba tema 1 diriku subtema 2 tubuhku oleh Singgih Adhi Prasetyo, S.Sn., M.Pd sebagai dosen ahli media sebagai validator media. Berdasarkan hasil validasi pertama dari hasil validasi ahli media pertama setelah dihitung presentase kevalidan secara keseluruhan pada validasi pertama adalah 69.6% sehingga media kotak cilukba tema 1 diriku subtema 2 tubuhku pada validasi ahli media pertama termasuk dalam kategori “Layak Digunakan Dengan Revisi”. Tetapi pada validasi ahli media yang

pertama ini media kotak cilukba ini masih perlu perbaikan.

Perbaikan yang diharapkan oleh dosen ahli media pada validasi pertama yaitu pembuatan *pop-up* jarak harus diperhitungkan dimaksimalkan dan diperhitungkan tingkat kerapian media. Kemudian harapan dari dosen ahli media pada validasi pertama diharapkan peneliti harus menambahkan uji coba pada soal evaluasi sesuai dengan arahan yang diinginkan oleh dosen ahli media.

Sedangkan hasil validasi kedua setelah dihitung presentase kevalidan secara keseluruhan pada validasi

kedua adalah 89,2% sehingga media kotak cilukba tema 1 diriku subtema 2 tubuhku pada validasi ahli media termasuk dalam kategori “Layak Digunakan”.

b. Penilaian Media oleh Ahli Materi

Pengembangan media kotak cilukba tematik melalui validasi dengan ahli media harus melalui validasi dengan ahli materi. Pada

penilaian validasi ahli materi masing-masing dilakukan dua kali.

Media pembelajaran kotak cilukba tema 1 diriku subtema 2 tubuhku yang sudah melalui penilaian dosen ahli media selanjutnya akan divalidasi kembali dengan dosen ahli materi yaitu Veryliana Purnamasari S.Pd., M.Pd.

Tabel 2. Hasil Penilaian kotak cilukba oleh Ahli Materi

No	Hasil Penilaian	Skor	Presentase Kevalidan	Kriteria Kualitatif
1.	Validasi Pertama	31	$\frac{31}{52} \times 100\% = 59.6\%$	Layak digunakan dengan revisi
2.	Validasi Kedua	49	$\frac{49}{52} \times 100\% = 94.2\%$	Layak digunakan

Tabel 2 merupakan hasil validasi materi kotak cilukba tema 1 diriku subtema 2 tubuhku oleh Veryliana Purnamasari, S.Pd., M.Pd sebagai dosen ahli media sebagai validator materi. Berdasarkan hasil validasi pertama dari hasil validasi ahli media pertama setelah dihitung presentase kevalidan secara keseluruhan pada validasi pertama adalah 59.6% sehingga media kotak cilukba tematik pada validasi ahli materi pertama termasuk dalam kategori “Layak Digunakan Dengan Revisi”. Tetapi pada

validasi ahli materi yang pertama ini media kotak cilukba tema 1 diriku subtema 2 tubuhku masih perlu perbaikan.

Perbaikan yang diharapkan oleh dosen ahli materi pada validasi pertama yaitu warna dari tulisan di cover dari media kotak cilukba, tulisan disesuaikan dengan kelas atau usia siswa, dan disertai buku pedoman petunjuk penggunaan media kotak cilukba.

Sedangkan hasil validasi kedua setelah dihitung presentase kevalidan secara keseluruhan pada validasi kedua adalah 94.2% sehingga media

pembelajaran kotak cilukba tema 1 diriku subtema 2 tubuhku pada validasi ahli materi termasuk dalam kategori “Layak Digunakan”.

Penilaian angket respon guru terdapat 19 pernyataan yang menggunakan *Skala Likert* sedangkan angket respon siswa menggunakan *Skala Guttman* dengan jumlah 15 butir pernyataan. Berikut ini merupakan penjelasan angket respon guru

Penilaian Kepraktisan Media menurut Guru kepraktisan media

kotak cilukba tema 1 diriku subtema 2 diriku dapat dilihat dari angket respon guru. Angket respon guru ini terdiri dari 1 guru yang berasal dari 1 sekolah dasar yaitu Endang Rokhimiyatun, S.Pd yang merupakan guru kelas I SD Negeri Mranggen 02 Mranggen, Demak..Hasil angket respon guru terhadap media pembelajaran kotak cilukba tema 1 diriku subtema 2 tubuhku menjelaskan hasil angket respon guru di sekoah tersebut.

Tabel 3. Hasil Angket Respon Guru

No	Nama Guru Kelas I	Skor	Skor Maksimal	Presentase	Keterangan
1	Endang Rokhimiyatun, S.Pd	73	76	96,05%	Sangat Baik
$\text{Presentase (\%)} = \frac{\text{JumlahSkorTotal (x)}}{\text{Jumlah Skor Maksimum(xi)}} \times 100\% = \frac{73}{76} \times 100\% = 96,05\%$					

Tabel 3 merupakan penjabaran keseluruhan jumlah presentase kepraktisan media dari guru. Dari hasil angket respon guru terhadap media kotak cilukba tema 1 diriku subtema 2 tubuhku sebanyak 96,05%, sehingga media pembelajaran kotak cilukba tema 1 diriku subtema 2 tubuhku tersebut termasuk dalam kategori “Sangat Baik”.

Simpulan yang dapat diambil dari penelitian dan pengembangan adalah sebagai berikut:

1. Kevalidan media dilakukan dengan cara melakukan validasi media dan validasi materi dengan ahli media dan ahli materi. Penilaian validasi media dilakukan dengan dosen ahli media dengan hasil rata-rata validasi kedua presentase diperoleh sebanyak 89.6% yang termasuk dalam kategori “Sangat layak digunakan” dan presentase dari rata-rata hasil validasi ahli materi pada validasi kedua sebanyak 94.2% . Sehingga, media pembelajaran kotak cilukba

## SIMPULAN

dinyatakan valid untuk digunakan pada pembelajaran tematik materi tema 1 diriku subtema 2 tubuhku kelas I Sekolah Dasar

2. Kepraktisan media dilakukan dengan cara memberikan angket respon guru dan angket respon siswa. Angket respon guru diberikan kepada guru dengan perolehan presentase sebanyak 96,05% yang termasuk dalam kategori “Sangat Baik” dan angket respon siswa memperoleh presentase sebesar 96,66% dengan kategori “Sangat Baik” sehingga, media kotak cilukba dinyatakan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran tematik materi tema 1 diriku subtema 2 tubuhku kelas I Sekolah Dasar.

Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Dahar, Wilis Ratna. 2011. *Teori-Teori Belajar & Pembelajaran*. Jakarta: Erlangga
- Hajar, Ibnu. 2013. *Panduan Lengkap Kurikulum Tematik*. Yogyakarta: Diva Press.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Slameto. 2013. *Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta. PT Rineka Cipta.