

**PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN KANTONG PINTAR
DORAEMON (PAKPINDO)
PADA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS IV
MADRASAH IBTIDAIYAH DARUL HIKMAH LUMAJANG**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Oleh:
Alifatul Mawaddah
NIM: T20194003

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
APRIL 2023**

**PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN KANTONG PINTAR
DORAEMON (PAKPINDO)
PADA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS IV
MADRASAH IBTIDAIYAH DARUL HIKMAH LUMAJANG**

SKRIPSI

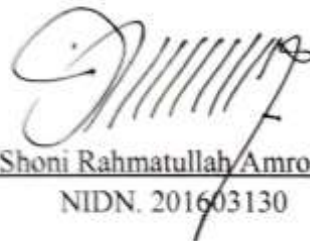
Diajukan kepada Universitas Islam Negeri
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
Untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Oleh:

Alifatul Mawaddah
NIM: T20194003

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

Disetujui Pembimbing



Dr. H. Shoni Rahmatullah Amrozi, M.Pd.I

NIDN. 201603130

**PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN KANTONG PINTAR
DORAEMON (PAKPINDO)
PADA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS IV
MADRASAH IBTIDAIYAH DARUL HIKMAH LUMAJANG**

SKRIPSI

Telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu
persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Hari: Selasa
Tanggal: 04 April 2023

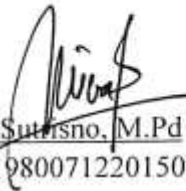
Tim Penguji

Ketua





Dr. Hartono, M.Pd
NIP.198609022015031001

Sekretaris



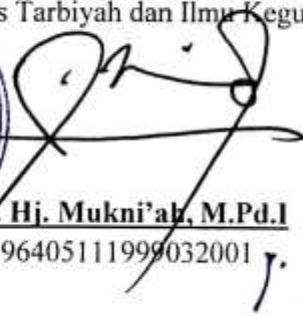
Nina Sutrisno, M.Pd
NIP.198007122015032001

Anggota:

1. Dr. Lailatul Usriyah, M.Pd.I ()
2. Dr. Shoni Rahmatullah Amrozi, M.Pd.I ()

Menyetujui




Prof. Dr. Hj. Mukni'ah, M.Pd.I
NIP. 196405111999032001

MOTTO

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ هَؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ

“Dan Dia ajarkan kepada Adam nama-nama (benda) semuanya, kemudian Dia perlihatkan kepada para malaikat, seraya berfirman; Sebutkan kepada-Ku nama semua (benda) ini, jika kamu yang benar!”(QS. Al-Baqarah [1]:31).*

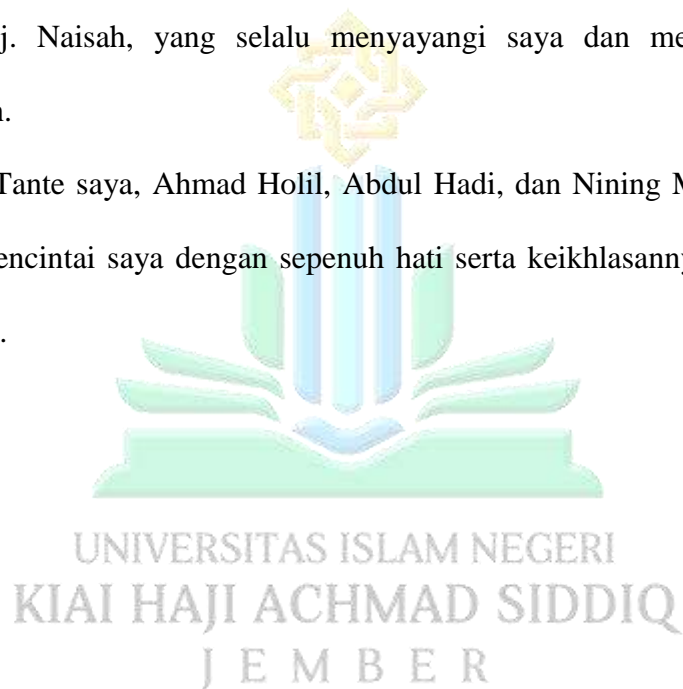


* Departemen Agama Republik Indonesia, *Al Quran dan Terjemahan* (Surakarta: Ziyad, 2014), 6

PERSEMBAHAN

Karya ini saya persembahkan kepada:

1. Ayah dan ibu tercinta, Neman dan Noor Jamilah, S.Pd. Ayah dan ibu saya yang telah membesarkan saya dengan penuh kasih sayang.
2. Adik saya M. Fikri Fadlillah dan Alm. M. Sirojul Mu'min, yang akan selalu saya sayangi.
3. Kakek dan nenek saya, H. Sajamin, Hj. Rasimah, Alm. H. Sumrati dan Almh. Hj. Naisah, yang selalu menyayangi saya dan mengajarkan arti kesabaran.
4. Om dan Tante saya, Ahmad Holil, Abdul Hadi, dan Nining Masruroh, yang sangat mencintai saya dengan sepenuh hati serta keikhlasannya yang sangat luar biasa.



KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim. Segenap puji syukur penulis sampaikan kepada Allah S.W.T karena atas rahmat dan karunianya, skripsi sebagai salah satu syarat menyelesaikan program sarjana, dapat terselesaikan dengan lancar.

Kesuksesan dalam penulisan ini diperoleh karena adanya dukungan dari banyak pihak. Oleh karena itu, penulis menyadari dan menyampaikan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. H. Babun Suharto, SE, MM, selaku Rektor UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan segala fasilitas guna membantu terselesaikannya skripsi ini.
2. Ibu Prof. Dr. Hj. Mukni'ah, M.Pd.I, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Kiyai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah mengizinkan penulis melakukan penelitian ini.
3. Bapak Dr. Rif'an Humaidi, M.Pd.I, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam dan Bahasa UIN Kiyai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan ilmu serta motivasi kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak Dr. Hartono, M.Pd, selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
5. Bapak Dr. H. Shoni Rahmatullah Amrozi, M.Pd.I. selaku Dosen Pembimbing yang telah meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, motivasi,


inspirasi dan pengarahan sehingga penulis dapat menyusun skripsi ini dengan baik.

6. Segenap Dosen UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah bersedia memberikan memberikan ilmunya kepada penulis.
7. Bapak Zainuri, S.Ag. selaku Kepala Madrasah Ibtidaiyah Darul Hikmah Purworejo Senduro yang telah memberikan izin penulis untuk melaksanakan penelitian.
8. Ibu Intan Zuhriyah, S.Pd. selaku wali kelas IV MI Darul Hikmah yang selalu membantu memberikan arahan, bimbingan, serta motivasi selama peneliti melaksanakan penelitian.
9. Siswa – Siswi kelas IV MI Darul Hikmah, yang sudah bersedia menjadi objek peneliti dalam penelitian ini.

Akhirnya, semoga segala amal baik yang telah Bapak/Ibu berikan kepada penulis mendapat balasan yang baik dari Allah S.W.T

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Jember, 10 Maret 2023
Penulis


Alifatul Mawaddah
NIM. T20194003

ABSTRAK

Alifatul Mawaddah, 2023: Pengembangan Media Papan Kantong Pintar Doraemon (PAKPINDO) pada Pembelajaran Tematik Kelas IV MI Darul Hikmah Lumajang.

Kata Kunci: pengembangan, Pembelajaran Tematik

Media Pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas, penelitian ini akan mengembangkan media pembelajaran yang awalnya berupa media pakapin menjadi media pakpindo.

Fokus penelitian disini membahas 3 rumusan masalah, mulai dari (1) Bagaimana pengembangan media PAKPINDO pada pembelajaran tematik kelas IV MI Darul Hikmah, (2) Bagaimana Kelayakan Media PAKPINDO dan (3) Bagaimana keefektifan Media PAKPINDO.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) Pengembangan media PAKPINDO pada pembelajaran tematik kelas IV MI Darul Hikmah, (2) Mengetahui Kelayakan Media PAKPINDO dan (3) Keefektifan Media PAKPINDO.

Untuk mengidentifikasi masalah tersebut, penelitian ini menggunakan penelitian Research and Development (R&D) dengan menggunakan model pengembangan Dick and Carry yaitu ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yang terdiri dari analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek dari penelitian ini peserta didik kelas IV di MI Darul Hikmah Lumajang Tahun Pelajaran 2022/2023 yang berjumlah 25 siswa.

Hasil dari penelitian pengembangan yang dilakukan yaitu 1) pengembangan media PAKPINDO pada pembelajaran tematik kelas IV MI Darul Hikmah yaitu terdiri dari 5 tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Sehingga yang mulanya berupa media pakapin menjadi pakpindo. 2) Kelayakan media PAKPINDO diketahui setelah melakukan uji validitas oleh 3 validator dengan perolehan rata-rata 93% sehingga media ini dikatakan sangat valid atau layak digunakan. 3) Keefektifan media PAKPINDO diketahui dari hasil nilai peserta didik dan angket respon peserta didik terhadap pengembangan media, instrumen yang dilakukan mulai dari *pretest-posttest*, pengisian angket, dan *N-Gain Score* dengan hasil 95% sehingga media ini dikatakan efektif dan layak digunakan.

DAFTAR ISI

	Hal
HALAMAN SAMPUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Tujuan Penelitian dan Pengembangan	7
C. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	8
D. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan.....	9
E. Asumsi Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan.....	10
F. Definisi Istilah atau Definisi Operasional	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	13
A. Penelitian Terdahulu	13
B. Kajian Teori	19

BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN.....	39
A. Model Penelitian dan Pengembangan	39
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	40
C. Uji Coba Produk.....	45
D. Desain Uji Coba	45
1. Subjek Uji Coba	45
2. Jenis Data	46
3. Instrumen Pengumpul Data.....	47
4. Teknik Analisis Data.....	50
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	58
A. Penyajian Data Uji Coba	58
B. Analisis Data	75
C. Revisi Produk	82
BAB V KAJIAN DAN SARAN.....	84
A. Kajian Produk yang Telah Direvisi	84
B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut	89
DAFTAR PUSTAKA	91

DAFTAR TABEL

No. Uraian	Hal
2.1 Penelitian Terdahulu	18
3.1 Tahapan Model ADDIE	40
3.2 Kompetensi Dasar dan Indikator.....	42
3.3 Interpretasi Skor Angket Validasi Produk	52
3.4 Kriteria Keefetifan	53
3.5 Kriteria N-Gain Score	55
3.6 Kategori Tafsiran Efektifitas Gain	55
4.1 Validasi Media	66
4.2 Validasi Materi.....	67
4.3 Validasi Pembelajaran.....	68
4.4 Hasil Pretest	73
4.5 Hasil Postest.....	74
4.6 Hasil Validasi	76
4.7 Analisis Data N-Gain Score.....	78
4.8 Respon Peserta Didik	80
4.9 Uji Validitas	81
4.10 Uji Reliabilitas	82

DAFTAR GAMBAR

No. Uraian	Hal
2.1 Awal media pakpindo	30
4.1 Pengumpulan alat dan bahan.....	62
4.2 Proses penyampaian materi.....	71
4.3 Kegiatan diskusi kelompok.....	71
4.4 Penggunaan media pakpindo.....	72
4.5 Grafik rata-rata nila pre dan post	79
4.6 Revisi satu	82
4.7 Revisi dua.....	83



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sebagai manusia kita diharapkan memiliki pemikiran tentang pendidikan dimana kita harus meyakini bahwa pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam kehidupan manusia, banyak definisi yang dapat kita ketahui tentang pendidikan, dimana istilah pendidikan dapat diartikan sebagai proses, cara, pembuatan mendidik dalam mengubah sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan.

Pendidikan adalah upaya untuk mengembangkan ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik peserta didik.¹ Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana serta memiliki tujuan untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Bapak pendidikan nasional Indonesia juga menjelaskan bahwa pendidikan adalah tuntutan di dalam hidup tumbuhnya anak-anak dan didalam suatu pembelajaran dibutuhkannya sebuah media pembelajaran, menurut Ki Hajar Dewantara pembelajaran yang baik merupakan upaya untuk memajukan budi pekerti, pikiran, serta jasmani anak,

¹ Lailatul Usriyah dan Dwi Isnaini, "Penilaian Autentik pada Pembelajaran Tematik" *Journal of primary Education*. Vol 1, No 2, Juni 2020. 120

agar dapat memajukan kesempurnaan hidup yaitu hidup dan menghidupkan anak yang selaras dengan alam dan lingkungan masyarakatnya.²

Hal yang terpenting dari semua jenjang sekolah berasal dari pendidikan dasar atau pendidikan awal. Pembelajaran merupakan bantuan yang di berikan pendidik dengan berupa materi, stimulus, bahkan mencontohkan tata laku yang baik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu pengetahuan, penguasaan, Kemahiran serta pembentukan sikap yang baik, serta keyakinan peserta didik. Proses pembelajaran yang terjadi adalah proses yang didalamnya terjadi kegiatan interaksi antara guru dengan siswa berkomunikasi timbal balik secara langsung untuk mencapai tujuan belajar. Pada saat ini proses pembelajaran yang berlaku menggunakan pembelajaran tematik yang didalamnya ini merupakan perpaduan antara beberapa mata pelajaran untuk memberikan pengalaman yang bermakna bagi siswa atau mengaitkan beberapa materi pelajaran pada beberapa mata pelajaran menjadi satu kesatuan yang kemudian di kemas dalam bentuk tema.

Dalam pembelajaran tematik terpadu ini hanya berfokus pada tema alam dan kehidupan manusia seperti Matematika, Bahasa Indonesia, PPkn, Seni Budaya, Penjasorkes (Pendidikan Jasamani, Olahraga dan Kesehatan), IPA, dan IPS. Jadi, seperti mata pelajaran agama tidak menggunakan pembelajaran berbasis tema, seorang pendidikan dalam kelangsungan pembelajaran tematik ini harus mampu memilih dan menggunakan media sebagai sarana untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan mudah.

² Armos Neolaka dan Grace Amalia, Landasan Pendidikan : Dasar Pengenalan Diri Sendiri Menuju Perubahan Hidup (Depok : Kencana, 2017), 12.

Sanaky menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan sebuah alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Sukiman juga menjelaskan bahwa ada 3 hal utama tentang pentingnya seorang pendidik menggunakan media pembelajaran yaitu dapat memotivasi minat atau tindakan, dapat menyajikan informasi dengan baik, dan memberi intruksi dengan baik.

Dalam Undang – Undang Republik Indonesia Nomor 16 Tahun 2007 Tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru dalam UU tersebut dinyatakan bahwa seorang guru harus memiliki kemampuan menggunakan media pembelajaran dan sumber belajar yang relevan dengan karakteristik peserta didik dan mata pelajaran yang diampu untuk mencapai tujuan pembelajaran secara utuh.³ Dalam peningkatan mutu pendidikan diperlukan banyak hal untuk mencapai keberhasilan mutu tersebut, diantaranya dalam penggunaan dan pemilihan media pembelajaran. Media pembelajaran memiliki banyak fungsi terkait mendukung pembelajaran dikelas, media pembelajaran juga dapat optimal jika didukung oleh ketepatan pemilihan media yang digunakan di kelas. Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien. Hasil belajar adalah hasil yang diberikan kepada siswa berupa penilaian setelah mengikuti proses

³ Sekretariat Negara Republik Indonesia. Undang-undang Nomor 16 Tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru, (bandung: Citra Umbara, 2009), 72

pembelajaran dengan menilai pengetahuan, sikap, ketrampilan pada diri siswa dengan adanya perubahan tingkah laku.

Di era saat ini sudah banyak sekali kemajuan dan perkembangan pendidikan dan teknologi, kurangnya pendidik dalam memilih media pembelajaran didalam kelas mengakibatkan peserta didik kurang aktif dan kurang tertarik dengan apa yang dipelajarinya, kebanyakan pendidik saat ini masih menggunakan media cetak seperti buku guru dan buku siswa sehingga dapat dikatakan kurangnya mutu pendidikan dan materi ajar yang diberikan tidak tersampaikan dengan jelas kepada peserta didik, dan peneliti disini merasa bahwa media pembelajaran sangat penting dalam kelangsungan kegiatan belajar mengajar di kelas.

Seorang guru bukan hanya dituntut untuk dapat memahami materi akan tetapi dituntut untuk terampil, kreatif dan aktif, seorang guru juga harus mampu mendorong dan memberikan motivasi kepada semua peserta didiknya untuk selalu aktif dan kreatif. Itulah sebabnya, kata iqra' (bacalah) diulang dua kali dalam surat al-'Alaq ayat 1 dan 3.

أَقْرَأْ بِأَسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ۝ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ۝ أَقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ۝

Artinya: "Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu Yang menciptakan (1).

Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah (2) Bacalah, dan

Tuhanmulah Yang Maha Pemurah (3)."⁴

⁴ Departemen Agama Republik Indonesia, *Al Quran dan Terjemahan*, (Surakarta : Ziyad, 2014), 597.

Dari ayat diatas dijelaskan bahwa pada perintah membaca kedua, Allah menjanjikan kemuliaan-Nya yang tercurah bagi yang aktif membaca, begitulah bentuk motivasi seorang guru kepada muridnya, agar mereka aktif dan kreatif, maka dari itulah penggunaan media pembelajaran di Madrasah sangatlah penting.

Oleh karena itu dari banyaknya macam media pembelajaran yang digunakan pendidik kepada peserta didik untuk melatih ketertarikan peserta didik dalam kegiatan belajar, dan disini dikembangkan media pembelajaran berupa PAKPINDO merupakan media yang dapat menarik perhatian peserta didik, dan faktor yang menjadi pendorong salah satunya adalah minimnya penggunaan media pembelajaran oleh pendidik sehingga menyebabkan peserta didik kurang memahami pelajaran dan kurang tertarik ketika pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti langsung kepada guru kelas IV MI Darul Hikmah Lumajang Madrasah sudah menerapkan kurikulum 2013 dimana dalam kurikulum ini menggunakan pembelajaran tematik yang menggunakan ranah KI 1 (keyakinan), KI 2 (penanaman sikap), KI 3 (pengetahuan), KI 4 (keterampilan).⁵ Dan data yang peneliti temui pada proses pembelajaran adalah dalam penggunaan media pembelajaran disini dapat dikatakan belum maksimal dengan keterbatasan sumber-sumber belajar dan media pembelajaran tematik yang kurang, guru dalam menyampaikan materi cenderung dengan metode ceramah dan menggunakan media cetak

⁵ Intan Zuhriyah, di wawancarai langsung oleh penulis, Lumajang 11 September 2022 pukul 09:00 WIB.

seperti gambar, teks cerita, untuk memperluas pengetahuan peserta didik, akan tetapi yang kami temukan disini peserta didik kurang memperhatikan dan kurang fokus, hal ini dapat dilihat dengan adanya peserta didik yang berbicara sendiri bersama temannya. Pentingnya media pembelajaran menuntut guru untuk kreatif dalam pemilihan media yang relevan untuk digunakan dalam suatu pembelajaran, untuk mengatasi masalah tersebut pendidik harus kreatif dan mampu memilih banyak cara untuk memilih media pembelajaran yang dirasa cocok untuk peserta didik, agar peserta didik dapat memahami materi-materi dengan baik, dan tidak merasa bosan ketika pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di Madrasah Ibtidaiyah Darul Hikmah Lumajang tepatnya di kelas IV dalam proses pembelajaran dan pengaplikasian media pembelajaran masih kurang maksimal,⁶ terutama pada penggunaan media paapan berkantong ini, karena pendidik dalam penggunaan media masih terbatas dan desain kurang menarik perhatian peserta didik.

Tujuan pembelajaran tematik yaitu menghilangkan atau mengurangi terjadinya tumpah tindih materi, memudahkan peserta didik untuk melihat hubungan-hubungan yang bermakna, dan memudahkan peserta didik memahami materi, oleh karena itu pendidik perlu membantu proses mempermudah pemahamannya agar lebih maksimal melalui pembelajaran yang efektif.

Dari hasil analisis kebutuhan diatas dapat dijelaskan bahwa dibutuhkan media pembelajaran tematik sebagai media penyaluran materi

⁶ Observasi langsung di MI Darul Hikmah Purworejo Senduro, Lumajang 8 September 2022 pukul 09:00 WIB

yang menyenangkan kepada peserta didik dan anti bosan, sehingga peneliti disini akan menggunakan media PAKPINDO (Papan Kantong Pintar Doraemon). Media PAKPINDO ini merupakan media visual 2 dimensi berupa papan kantong yang menyerupai doraemon, papan kantong ini merupakan alat bantu yang sangat mudah dibuat oleh setiap tenaga pendidik (guru), papan kantong dibuat dari tripleks (kayu lapis) atau bisa juga menggunakan kertas karton, ukuran karton ini tingginya 60 cm dan lebarnya 40 cm, pada papan atau kertas karton ini diletakkan lem, sedangkan medianya berbentuk papan doraemon yang terbuat dari kertas manila yang kantong doraemonnya berbahan kain flanel yang bertujuan untuk menyelesaikan materi tematik tema 4 subtema 3 pembelajaran ke 1 di kelas IV, desain ini dibuat semenarik mungkin agar peserta didik lebih termotivasi, fokus, semangat dalam kelangsungan belajar.

Media dua dimensi ini diharapkan menjadi media yang dapat menarik peserta didik untuk lebih fokus dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam materi berbagai pekerjaan, pekerjaan orang tuaku, sehingga peneliti mengangkat sebuah judul “Pengembangan Media Papan Kantong Pintar Doraemon (PAKPINDO) pada Pembelajaran Tematik Kelas IV MI Darul Hikmah Lumajang”.

B. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

1. Menghasilkan produk berupa media Papan Kantong Pintar Doraemon (TEMATIK) pada pembelajaran tematik kelas IV MI Darul Hikmah Lumajang.

2. Mengetahui kelayakan media media Papan Kantong Pintar Doraemon (TEMATIK) pada pembelajaran tematik kelas IV MI Darul Hikmah Lumajang.
3. Mengetahui keefektifan media media Papan Kantong Pintar Doraemon (TEMATIK) pada pembelajaran tematik kelas IV MI Darul Hikmah Lumajang.

C. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Media yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media PAKPINDO (Papan Kantong Pintar Doraemon sebagai media pembelajaran tematik pada Tema 4 Subtema 3 Pembelajaran ke 1 Kelas IV yang dirancang sesuai dengan materi tematik tersebut guna untuk menarik perhatian kefokuskan dan ketertarikan peserta didik dalam kelangsungan pembelajaran.

Spesifikasi produk yang dimaksud adalah untuk memberikan gambaran lengkap tentang karakteristik produk yang diharapkan dari suatu kegiatan pengembangan. Adapun spesifikasi produk pengembangan media pembelajaran berupa produk media PAKPINDO (Papan Kantong Pintar Doraemon) ini diharapkan sebagai berikut:

1. Konten dalam media ini mencakup materi sesuai dengan KD dan Indikator pada pembelajaran tematik tema 4 Berbagai Pekerjaan Subtema 3 Pekerjaan Orang Tuaku Pembelajaran 1 kelas IV MI Darul Hikmah Lumajang.
2. Produk yang dihasilkan adalah sebuah media pembelajarann PAKPINDO (Papan Kantong Pintar Doraemon) berbentuk dua dimensi yang dirancang

sebagai sumber belajar peserta didik di kelas dengan tujuan memudahkan pendidik dalam memberikan stimulus atau materi kepada peserta didik dengan baik. Media Pembelajaran PAKPINDO ini dirancang dengan desain yang memenuhi kriteria pembuatan media pembelajaran. Terbuat dari kertas karton dan kertas manila dengan menggunakan lapisan bahan dari kain flannel yang berwarna putih yang berbentuk seperti doraemon dengan berisikan macam-macam soal dan materi pada kantong ajaib doraemon. Media pembelajaran PAKPINDO ini dapat menimbulkan dampak positif yaitu penyampaian pembelajaran menjadi lebih baku, pembelajaran menjadi menarik dan interaktif, sikap positif peserta didik dan peran guru dalam menyampaikan materi lebih mudah karena tidak harus menjelaskan berulang-ulang.

D. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Dengan adanya pengembangan pada media pembelajaran tematik ini merupakan upaya peneliti sebagai alat bantu yang mudah untuk pendidik yang sebelumnya hanya mengandalkan media cetak seperti buku teks, gambar, buku cerita, dll. dimana jika media pembelajaran tematik yang digunakan baik, ideal, dan menarik media pembelajaran Papan Kantong Pintar Doraemon (PAKPINDO) ini juga akan memberikan dampak positif bagi peserta didik, peserta didik akan fokus terhadap kelangsungan pembelajaran dan materi yang disampaikan serta mudah dipahami oleh peserta didik, sehingga tidak ada lagi peserta didik yang beranggapan bahwa mata pelajaran tematik ini membosankan apalagi sulit untuk dipahami.

E. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Asumsi pengembangan media pembelajaran tematik berupa Papan Kantong Pintar Doraemon (PAKPINDO) adalah media pembelajaran yang dikembangkan dari media papan berkantong menyerupai doraemon yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran tematik tema 4 subtema 3 pembelajaran 1 di kelas IV.

Sedangkan keterbatasan penelitian dan pengembangan pada media Papan Kantong Pintar Doraemon (PAKPINDO) ini adalah :

1. Media pembelajaran tematik ini hanya dapat digunakan pada materi tematik tema 4 subtema 3 pembelajaran ke 1 kelas IV
2. Subjek penelitian disini siswa siswi kelas IV MI Darul Hikmah Purworejo Senduro Lumajang.
3. dan Penelitian ini tidak cocok untuk anak yang berkebutuhan khusus.

F. Definisi Istilah

1. Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan media pembelajaran adalah sebuah proses merancang, membuat, menyempurnakan serta mengembangkan suatu produk yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (materi pembelajaran) dari pengirim dalam hal ini guru ke penerima (peserta didik) sehingga dapat merangsang perhatian dan menjadikan kelangsungan pembelajaran berjalan dengan baik dan efisien.

2. Media Papan Kantong Pintar Doraemon (PAKPINDO)

Media pembelajaran Papan Kantong Pintar Doraemon (PAKPINDO) adalah media pembelajaran tematik yang dikembangkan untuk mempermudah peserta didik dalam memahami materi. Media ini memiliki kantong yang berfungsi sebagai isi materi dan tempat pertanyaan sehingga ketika peserta didik ingin menggunakan media ini, peserta didik harus mengambil terlebih dahulu pertanyaan yang ada di dalam kantong doraemon tersebut kemudian jika peserta didik sudah dapat menjawab pertanyaan yang ada di dalam kantong pintar doraemon tersebut peserta didik diminta untuk mempresentasikan hasil jawabannya di depan teman-temannya.

3. Pembelajaran Tematik

Pembelajaran Tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran jadi dari beberapa konteks dijadikan satu dengan melihat keselarasan dari beberapa konteks tersebut sehingga nantinya dapat memberikan pengalaman bermakna kepada peserta didik.

4. Kelayakan Media Papan Kantong Pintar Doraemon (PAKPINDO)

Kelayakan media Papan Kantong Pintar Doraemon (PAKPINDO) dapat diketahui atau ditentukan dari hasil validasi oleh 3 validator. Validasi sendiri yaitu permohonan persetujuan atau pengesahan terhadap kesesuaian produk pengembangan dengan kebutuhan uji validasi

dilakukan oleh beberapa ahli (ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran).

5. Keefektifan Media Papan Kantong Pintar Doraemon (PAKPINDO)

Keefektifan merupakan pengukuran yang dilakukan oleh peneliti dengan hasil respon peserta didik dan hasil belajar tematik. Keefektifan sangat penting dilakukan untuk mengetahui tingkat penerapan materi, teori, dan media dalam penerapan pengembangan media pembelajaran tematik tersebut.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Pada bagian penelitian terdahulu ini berisi kajian pustaka yang menghubungkan kerangka acuan mengenai konsep, prinsip, atau teori yang digunakan sebagai landasan dalam memecahkan masalah yang dihadapi atau dalam mengembangkan produk yang diharapkan.

Terdapat 5 penelitian terdahulu yang sesuai dengan penelitian ini antara lain :

1. Skripsi yang ditulis oleh Dyah Galih Rizki Wulandari tahun 2016 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Kantong Nilai Plastik Transparan Utuk Menanamkan Konsep Operasi Hitung Bilangan di Sekolah Dasar”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil uji coba pengembangan media kantong nilai plastik ini memiliki tingkat kevalidan yang tinggi dengan persentase 92,5%, perbedaan hasil tes uji coba produk pada kelompok besar kelas II-A dengan persentase 85%, dan kelompok besar kelas III- A dengan persentase 84%. Berdasarkan hasil tersebut disimpulkan bahwa kualitas pengembangan media pembelajaran kantong nilai plastik transparan baik dan dapat digunakan di kelas II dan kelas III SDN Sumawono, Kaligesing, Purworejo.⁸ Persamaan penelitian ini menggunakan metode R&D dan sama-sama mengembangkan media yang

⁸Dyah Galih Rizki Wulandari, ”Pengembangan Media Pembelajaran Kantong Nilai Plastik Transparan Utuk Menanamkan Konsep Operasi Hitung Bilangan di Sekolah Dasar” (Skripsi, Universitas PGRI Yogyakarta, 2020), 31.

terbuat dari papan, sedangkan perbedaannya terletak pada tempat penelitian dan materi penelitian.

2. Skripsi yang ditulis oleh Kamaladini tahun 2021 dengan judul “Pengembangan Media papan Pintar untuk Meningkatkan Motivasi Peserta Didik Pada Tema 7 Sub Tem 2 Pembelajaran 5 di Kelas V Sekolah Dasar”. Penelitian Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram Tahun 2021. Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan diperoleh hasil validasi yang menunjukkan kevalidan yang terbukti dengan hasil validasi media, materi dan validator praktisi yaitu 97,45% yang dikategorikan sangat layak. Hasil kepraktisan media pembelajaran papan pintar diperoleh dari data kelas 2 sebagai uji lapangan utama didapatkan data prosentase 89,69% pada kriteria sangat praktis. Dari hasil gain standar sebesar 0.95 yang menunjukkan peningkatan motivasi siswa berada pada kriteria tinggi⁹. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan yaitu sama-sama menggunakan penelitian R&D (Research and Development) dan meneliti di lingkungan pendidikan Madrasah Ibtidaiyah. Yang membedakan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan terletak pada materi yang digunakan, kelas penelitian, model penelitian ini menggunakan model penelitian Borg and Gall sedangkan penelitian yang akan peneliti dilakukan menggunakan model penelitian ADDIE, penelitian

⁹Kamaladini, “Pengembangan Media Papan Pintar untuk Meningkatkan Motivasi Peserta Didik Pada Tema 7 Sub Tema 2 Pembelajaran 5 di Kelas I Sekolah Dasar”, (Skripsi : Universitas Muhammadiyah Mataram, 2021), 83.

ini meneliti di Sekolah Dasar sedangkan penelitian yang dilakukan meneliti di Madrasah Ibtidaiyah.

3. Skripsi yang ditulis oleh Rahma Isnaini tahun 2021 dengan judul penelitian “Pengembangan Media PAKAPINDO (Papan Kantong Pintar Doraemon) Pada Pembelajaran Tematik Kelas 3 MI Nurul Iman Pematang Gajah” penelitian Program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Sultan Thaha Syaifuddin Jambi Tahun 2021. Berdasarkan hasil penelitian pengembangan, pengembangan media dilakukan pra observasi terlebih dahulu kemudian melakukan observasi ke sekolah dan setelah itu mulai mengembangkan media yang dibuat. Dimana media Pakapindo ini mendapatkan presentase skor ahli desain sebesar 90,7%, presentase skor ahli bahasa sebesar 88%, presentase skor ahli tematik sebesar 89,3%, presentase skor ahli pembelajaran sebesar 88,3%. Desain pengembangan media pembelajaran pakapindo yaitu meliputi model pengembangan ADDIE (Analisis, Design, Development, Implementation, Evaluation) yang mana pembelajaran yang dibahas adalah pembelajaran pada tema 3 subtema 4 pembelajaran 1 yaitu tentang konverensi waktu dan proses pembuatan garam¹⁰. Persamaan dari penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah sama – sama membahas tentang pengembangan media papan kantong pintar dengan menggunakan metode penelitian R&D (Research and Development) atau penelitian

¹⁰Rahma Isnaini, ”Pengembangan Media Pakapindo (Papan Kantong Doraemon) Pada Pembelajaran Tematik Kelas 3 MI Nurul Iman Pematang Suruh” (Skripsi, Universitas Islam Negeri Sultan Thaha Syaifuddin Jambi, 2021), 68.

pengembangan dan juga sama –sama meneliti di lembaga marasah ibtidaiyah. Yang membedakan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah materi pembelajaran, lokasi, dan kelas penelitian.

4. Skripsi yang ditulis oleh Fika Agustina tahun 2018 dengan judul “ Pengembangan Media PAKAPINDO (Papan Kantong Pintar Doraemon) pada Pembelajaran Tematik Tema 6 Subtema 3 Pembelajaran 5 Kelas III SDN Pnten 01 Batu”. Dengan Hasil dari penelitian pengembangan yang dilakukan yaitu untuk mengetahui efektivitas produk media PAKAPINDO dinyatakan efektif oleh tiga validator dengan persentase 95,8% ahli media pembelajaran, ahli materi tematik 88,6%, dan ahli pembelajaran di SD 100%. Respon siswa uji coba kelompok kecil terhadap media PAKAPINDO memiliki nilai yang sangat baik, pada uji coba kelompok kecil dengan sampel 12 siswa kelas III-A diperoleh persentase sebesar 97,5%, sedangkan uji coba kelompok besar dengan sampel 20 siswa kelas III-A diperoleh persentase sebesar 98%. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media PAKAPINDO sangat efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran tematik tema 6 subtema 3 pembelajaran 5 pada siswa kelas III-A dianggap sangat baik atau sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran di SD¹¹. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan penulis yaitu sama sama menggunakan penelitian R&D (Research and Development) dan meneliti di lingkungan pendidikan Madrasah Ibtidaiyah. Yang membedakan penelitian ini dengan penelitian

¹¹Fika Agustina “Pengembangan Media PAKAPINDO (Papan Kantong Pintar Doraemon) pada Pembelajaran Tematik Tema 6 Subtema 3 Pembelajaran 5 Kelas III SDN Pnten 01 Batu”. (Skripsi, Universitas Muhamadiyah Malang, 2020), 71.

yang dilakukan terletak pada materi yang digunakan, kelas penelitian, penelitian ini meneliti di Sekolah Dasar sedangkan penelitian yang dilakukan meneliti di Madrasah Ibtidaiyah.

5. Skripsi yang ditulis oleh Putri Handayani tahun 2022 dengan judul “ Pengembangan Media PAKAPIN dalam meningkatkan hasil belajar Matematika di Madrasah Ibtidaiyah Al Huda Gumukmas Jember” program studi pgmi fakultas tarbiyah dan ilmu keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember. Dengan hasil penelitian bahwa nilai rata-rata sebelum dan setelah menggunakan media pakapindo hasil belajar siswa diketahui nilai rata-rata sebelum menggunakan media 55,36, sedangkan setelah menggunakan media nilai rata-rata adalah 79,27. Perbedaan ini terjadi karena adanya penggunaan media pakapin yang mempengaruhi motivasi belajar yang dicapai, sehingga didapat persentase sebesar 30,82%.¹² Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan diteliti oleh penulis adalah materi yang kita gunakan berbeda, fokus penelitiannya juga berbeda. Sedangkan kesamaannya sama-sama membahas tentang media papan kantong pintar doraemon dengan tujuan meningkatkan motivasi peserta didik.

¹²Dina Zairida, “ Pengembangan Media PAKAPINDO “Papan Kantong Pintar Doraemon” Pada Materi Hukum-Hukum Dasar Kimia Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X di MA Raudhatussyubban” (Skripsi, Universitas Islam Kalimantan, 2020), 11.

TABEL 2.1
Penelitian Terdahulu

No	Nama & Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Dyah Galih Rizki Wulandari tahun 2016 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Kantong Nilai Plastik Transparan Untuk Menanamkan Konsep Operasi Hitung Bilangan di Sekolah Dasar”.	1. Sama-sama mengembangkan media yang terbuat dari papan 2. Metode R&D	1) Fokus penelitian 2) Materi pembelajaran 3) Tempat atau lokasi penelitian 4) Penelitian di sekolah dasar
2.	Kamaladini tahun 2021 dengan judul “Pengembangan Media papan Pintar untuk Meningkatkan Motivasi Peserta Didik Pada Tema 7 Sub Tem 2 Pembelajaran 5 di Kelas V Sekolah Dasar”.	1) Sama-sama mengembangkan media papan pintar 2) Metode R&D	1. Fokus penelitian 2. Model Borg and Gall 3. Tempat penelitian 4. Materi pembelajara
3.	Rahma Isnaini tahun 2021 dengan judul penelitian “Pengembangan Media PAKAPINDO (Papan Kantong Pintar Doraemon) Pada Pembelajaran Tematik Kelas 3 MI Nurul Iman Pematang Gajah”	1. Sama –sama mengembangkan PAKPINDO 2. Metode R&D	1) Materi pembelajaran 2) Fokus penelitian
4.	Fika Agustina tahun 2018 dengan judul “ Pengembangan Media PAKAPINDO (Papan Kantong Pintar Doraemon) pada Pembelajarn Tematik Tema 6 Subtema 3 Pembelajaran 5 Kelas III SDN Pnten 01 Batu”.	1. Sama –sama mengembangkan PAKPINDO 2. Metode R&D	1) Fokus penelitian 2) Materi pembelajaran 3) Tempat atau lokasi penelitian 4) Penelitian di sekolah dasar
5.	Skripsi yang ditulis oleh Putri Handayani tahun 2022 dengan judul “ Pengembangan Media PAKAPIN dalam meningkatkan hasil belajar	1. Sama –sama mengembangkan Papan kantong 2. Metode R&D	1) Fokus penelitian 2) Materi pembelajaran 3) Tempat atau lokasi penelitian 4) Model Borg and

No	Nama & Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
	Matematika di Madrasah Ibtidaiyah Al Huda Gumukmas Jember”		Gall

Jadi dapat disimpulkan bahwa perbedaan penelitian ini dengan ke5 penelitian yang sudah dilakukan diatas terletak pada kelas penelitian, tempat penelitian, mata pelajaran, fokus penelitian, serta metode penelitian. Kelima penelitian tersebut sama-sama mengembangkan sebuah media pembelajaran yang terbuat dari papan kantong, pada penelitian 1 dibuat kantong plastik penelitian 2 papan pintar dan penelitian 2, 3, dan 4 menggunakan papan kantong pintar doraemon yang disingkat PAKPINDO.

Pengembangan media ini yang fokus pada satu muatan atau satu pelajaran ada pula yang fokus pada pembelajaran tematik akan tetapi kelas, tema, subtema, kreatifitas media serta pembelajarannya berbeda dengan yang akan peneliti lakukan.

B. Kajian Teori

1. Pengertian Pengembangan

Penelitian dan pengembangan adalah cara atau langkah-langkah yang sistematis untuk mengembangkan produk atau menyempurnakan produk yang sudah ada sebelumnya. Metode penelitian dan pengembangan adalah metode yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk yang akan diuji keefektifannya, serta mempertanggung jawabkan produk yang telah diciptakan.¹³ Pengembangan merupakan salah satu bidang kawasan

¹³Sugiono, “Metode Penelitian dan Pengembangan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D”, (Bandung: Alfabeta,2015), 407.

teknologi pendidikan, yang dilakukan sebagai upaya penyelesaian permasalahan dalam pembelajaran terkait temuan dan analisis kebutuhan.¹⁴

Jadi dapat dikatakan bahwa pengembangan adalah suatu proses untuk mengembangkan produk serta bertujuan untuk memvalidasi produk pendidikan. Dalam penelitian dan pengembangan ini produk yang telah dihasilkan akan diuji keefektifan dan kelayakan produknya yang nantinya juga akan dipertanggung jawabkan.

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media merupakan bentuk jamak dari kata medium. Medium dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima. Media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan¹⁵. Berdasarkan definisi tersebut dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran merupakan komunikasi. Media secara umum merupakan perantara penyampaian pesan atau informasi dari sumber pesan ke penelima pesan.¹⁶

Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien. Hasil belajar adalah hasil yang diberikan

¹⁴ Nunuk Suryani, Achmad Setiawan, dan Aditin Putria, media pembelajaran novatif dan pengembangannya (Bandung, Deni AS 2019), 122

¹⁵ Teni Nurrita, "Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa" MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah 3 (1), 2018, 171

¹⁶ Suryani & Agung : Strategi Belajar Mengajar, (Yogyakarta:Ombak 2012),23.

kepada siswa berupa penilaian setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menilai pengetahuan, sikap, ketrampilan pada diri siswa dengan adanya perubahan tingkah laku.

Selain itu media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima, sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi, disamping itu media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.¹⁷

Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu perantara dalam menyampaikan stimulus yang diberikan oleh pendidik atau guru kepada peserta didik dimana bertujuan agar dapat menarik perhatian, memberi motivasi, serta pembelajaran akan berjalan dengan efektif.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Encyclopedia of Educational Research dalam Hamalik mengemukakan bahwa manfaat media pembelajaran sebagai berikut :

- 1) Menarik perhatian peserta didik.
- 2) Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar.

¹⁷ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 2003) 80

- 3) Memberikan pengalaman nyata dan menumbuhkan kegiatan mandiri peserta didik.¹⁸
- 4) Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan berkelanjutan, terutama yang terkait dengan kehidupan sehari-hari.

Jadi banyak sekali manfaat media pembelajaran mulai dari lebih menarik perhatian peserta didik, memudahkan pendidik dalam memberikan materi dan nantinya jika diaplikasikan akan menjadikan suatu pembelajaran yang efektif untuk peserta didik.

c. Landasan Penggunaan Media Pembelajaran

Terdapat 5 landasan dalam penggunaan media pembelajaran antara lain :

- 1) Landasan empiris

Penyesuaian media pembelajaran terhadap gaya belajar peserta didik merupakan suatu keniscayaan agar tercapainya tujuan pembelajaran, terdapat tiga karakter belajar yang dimiliki peserta didik yang harus diketahui oleh pendidik diantaranya adalah, peserta didik dengan karakter belajar visual auditorif, dan kinestetik.¹⁹

Seseorang yang memiliki gaya belajar visual akan cenderung menggunakan komunikasi visual (penglihatan) seperti buku, poster, majalah, dan lain-lain. Gaya belajar auditori adalah suatu gaya belajar yang cenderung menggunakan pendengaran atau audio,

¹⁸ Nunuk Suryani, Achmad Setiawan, dan Aditin Putria, media pembelajaran inovatif dan pengembangannya (Bandung, Deni AS 2019), 122

¹⁹ Nunuk Suryani, Achmad Setiawan, dan Aditin Putria, media pembelajaran inovatif dan pengembangannya (Bandung, Deni AS 2019), 32

misalnya memahami materi dengan membaca suara keras, mendengarkan rekaman pembelajaran, dan lain-lain. Gaya kinestetik belajar melalui gerakan-gerakan sebagai sarana memasukkan informasi kedalam otaknya, misalnya membuat model, bermain peran, berjalan, dan lain sebagainya.

2) Landasan Psikologis

Menurut Jerome Bruner, ada tiga tingkatan utama modus belajar, yaitu pengalaman langsung, pengalaman gambar, dan pengalaman abstrak.

3) Landasan Teknologis

Ranah teknologi pendidikan merucut menjadi 3 domain utama, yaitu *creating*, *using*, dan *managing*. Ketiga domain ini menjadi fungsi utama teknologi pendidikan, yaitu untuk memfasilitasi belajar dan meningkatkan kinerja peserta didik dengan mengoptimalkan kemampuan pendidik dalam rangka menciptakan, menggunakan, dan mengelola proses dan sumber belajar yang didalamnya terdapat komponen media pembelajaran. Sasaran terakhir dari teknologi pembelajaran adalah memudahkan peserta didik.

4) Landasan Teoretis

Menurut Daradjat, media pendidikan adalah suatu benda yang dapat diindra, khususnya penglihatan dan pendengaran (alat peraga pengajaran) baik yang terdapat di dalam maupun di luar kelas.yang

digunakan sebagai alat bantu penghubung dalam proses interaksi belajar mengajar untuk meningkatkan efektifitas hasil belajar peserta didik.

d. Klasifikasi Media Pembelajaran

Menurut Allen, terdapat Sembilan kelompok klasifikasi media yaitu: visual, diam, film, televisi, objek tiga dimensi rekaman, pelajaran terprogram, demonstrasi, buku teks cetak, dan sajian lisan. Disamping dalam mengklasifikasikan, Allen juga mengaitkan antara jenis media pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Allen melihat bahwa media tertentu memiliki kelebihan untuk tujuan belajar tertentu tetapi lemah untuk tujuan belajar yang lain.²⁰

Jadi dari klasifikasi di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran nantinya dapat mempermudah guru atau pendidik dalam memilih media pembelajaran yang tepat, adapun ketepatannya disini yang sesuai dengan materi, kemampuan karakteristik pembelajaran, dan tujuan pembelajaran.

e. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Berikut beberapa pendapat para ahli tentang jenis-jenis media pembelajaran:

²⁰ Nurdiansyah, Media Pembelajaran Inovatif, 50.

1) Arsyad

Berpendapat bahwa jenis media terdiri dari media berbasis manusia, berbasis cetakan, visual, audio-visual, dan media komputer.²¹

2) Rudy Bretz

Melihat media dari tiga unsur pokok yaitu suara, visual dan gerak.

3) Sadiman dkk

Mengklasifikasikan media menjadi:

- a) Media grafis, misalnya foto dan sketsa
- b) Media audio, misalnya radio dan tape recorder
- c) Media proyeksi diam, misalnya film dan televisi
- d) Santoso S. Hamijaya

Mengklasifikasikan media sebagai berikut:

(1)Media dan teknologi yang digunakan secara massa: TV,

Film, slide dan radio.

(2)Media dan teknologi yang digunakan secara individual,

meliputi: kelas atau laboratorium elektronik, alat-alat otoinstruktif

(3)Media dan teknologi yang digunakan secara konvensional,

yaitu yang digunakan guru baik dikelas maupun diluar kelas dalam kelompok kecil maupun besar.

²¹ Nunuk Suryani, Achmad Setiawan, dan Aditin Putria, media pembelajaran novatif dan pengembangannya (Bandung, Deni AS 2019), 48

(4) Media dan teknologi modern, meliputi: ruang kelas otomatis, sistem proyeksi ganda dan sistem interkomunikasi.²²

Ada beberapa jenis media pengajaran yang biasa digunakan dalam proses pengajaran.

- (1) media grafis seperti gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster dan lain-lain. Media grafis sering juga disebut media dua dimensi, yakni media yang mempunyai ukuran panjang dan lebar.
- (2) media tiga dimensi yaitu dalam bentuk model seperti model padat, model penampang, model susun, model kerja, diorama dan lain-lain.
- (3) media Proyeksi seperti slide, film, penggunaan OHP dan lain-lain. penggunaan lingkungan sebagai media pengajaran.²³

Jadi penggunaan media ini tidak dilihat atau dinilai dari segi kecanggihan medianya, tetapi yang lebih penting adalah fungsi dan peranannya dalam membantu mempertinggi proses pengajaran.

²²Muhammad Isnaini, Media Pembelajaran, (Palembang : Modul (Bahan Ajar), 2011), hal 42

²³Nana Sudjana & Ahmad Rivai, Media Pengajaran, (Bandung : Sinar Baru Algensindo, cet-10 2011), hal 3-4

f. Kelayakan Media Pembelajaran

Terdapat tiga macam kelayakan dalam memilih media pembelajaran yaitu :

1) Kelayakan Praktis

Agar media pembelajaran dapat dikatakan praktis maka seharusnya media pembelajaran pernah dikenali oleh peserta didik sehingga mudah dalam mengoperasikannya, tidak membutuhkan alat khusus untuk menggunakannya, mudah diperoleh dan biaya tidak mahal, mudah dibawa juga mudah dalam membuatnya.

2) Kelayakan Teknis

Kelayakan teknis media pembelajaran adalah media pembelajaran dikatakan layak berdasarkan tingkat kualitasnya. Unsur-unsur yang termasuk dalam kualitas media yaitu relevansi media dengan tujuan pembelajaran, mampu memberikan informasi yang jelas, dan mudah untuk dicerna. Selain itu media yang dibuat sistematis dan masuk akal. Media yang berkualitas itu tidak berlebihan dan juga tidak kurang informasi.

3) Kelayakan biaya

Pada dasarnya ciri pendidikan yang modern adalah efisien dan keefektifan belajar mengajar. Salah satu strategi dalam menekan

biaya yaitu dengan menyederhanakan biaya produksi agar biaya yang dikeluarkan tidak terlalu mahal.²⁴

Jadi terdapat 3 kelayakan media pembelajaran mulai dari kelayakan praktis dengan adanya media yang pernah dikenal oleh peserta didik, kelayakan teknis yaitu layak berdasarkan kualitasnya, dan kelayakan biaya.

g. Efektifitas Media Pembelajaran

Efektivitas adalah keberhasilan belajar yang diukur dengan pencapaian tujuan setelah belajar. Media pembelajaran yang memenuhi efektivitas tentu dapat meningkatkan minat belajar dan prestasi belajar peserta didik.²⁵ Membuat media pembelajaran selain memperhatikan kelayakan pada media, kita juga harus menentukan apakah media tersebut efektif untuk digunakan. Efektivitas media pembelajaran menjadi salah satu prinsip dalam memilih media pembelajaran agar mencapai tujuan pembelajaran dan membantu siswa dalam memahami materi.

3. Media Pembelajaran Berupa PAKPINDO

a. Media PAKPINDO

Media pembelajaran Papan Kantong Pintar Doraemon (PAKPINDO) adalah media pembelajaran tematik yang dikembangkan untuk mempermudah peserta didik dalam memahami materi.²⁶ Media

²⁴ Asrorul Mais, Media Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus, (Jember: CV Pustaka Abadi, Januari 2016),19.

²⁵ Ahmad F. Hutaeruk et.al., Media Pembelajaran dan TIK, (Yayasan Kita Menulis, 2022), 5

²⁶ Rahma Isnaini, Pengembangan Media Pakapindo, 17.

ini memiliki kantong yang berfungsi sebagai tempat materi dan beberapa pertanyaan untuk peserta didik. Sehingga ketika peserta didik ingin menggunakan media ini, peserta didik harus mengambil terlebih dahulu pertanyaan yang ada di dalam kantong, kemudian dijawab dan dipresentasikan di depan teman-temannya. Dengan demikian peserta didik akan lebih paham meskipun guru menjelaskan materi dengan sedikit, dan media ini juga ramah terhadap peserta didik pada tingkat sekolah dasar yang dalam hal ini kemungkinan kecil anak akan terluka dalam menggunakan media tersebut.

b. Bentuk Media Papan Kantong Pintar Doraemon (PAKPINDO)

Media PAKPINDO ini masuk pada media visual dan jenis media dua dimensi. Media ini menampilkan materi pembelajaran dalam bentuk sesuatu yang dapat dilihat dan diraba oleh manusia. Media PAKPINDO berbentuk doraemon yang terbuat dari kertas karton dan kertas manila sebagai papan pembelajaran di kelas.

Terdapat beberapa hal yang dapat kita ambil dalam kantong doraemon tersebut, mulai dari soal-soal yang telah pendidik siapkan, gambar beberapa pekerjaan yang ada di Indonesia serta materi-materi lainnya yang menarik. Dan kenyataannya media ini di dunia kartunnya yang sangat masyhur dikatakan bahwa dalam kantong doraemon memiliki banyak sekali alat atau ide untuk digunakan hal yang positif.

Jadi setelah pendidik menjelaskan materi tema 4 subtema 3 pembelajaran ke 1 pendidik dapat menunjuk peserta didik untuk maju

kedepan baik individu maupun kelompok untuk mengambil beberapa soal yang ada di kantong doraemon tersebut, lalu menjawab pertanyaan-pertanyaan yang sudah diambil oleh peserta didik dengan menpresentasikan dengan baik di depan teman sekelasnya, tujuannya dapat melatih percaya diri dan dapat mengukur sejauh mana materi telah dipahami oleh peserta didik.



GAMBAR 2.1
Awal Media PAKPINDO
 (Papan Kantong Pintar Doraemon)

c. Kelebihan dan Kekurangan Media PAKPINDO

Kelebihan media Papan Kantong Pintar Doraemon (PAKPINDO) ini adalah mudah dicerna oleh siswa karena mempunyai desain yang bagus dan menarik minat siswa untuk belajar khususnya untuk pembelajaran tematik. Penggunaan media PAKPINDO pada pembelajaran tematik khususnya pada tema "BERBAGAI PEKERJAAN" yang nantinya peserta didik dapat mengetahui serta mengidentifikasi berbagai macam pekerjaan yang ada.

Sedangkan kekurangan media Papan Kantong Pintar Doraemon (PAKPINDO) adalah pembuatannya tidak mudah dengan membuat pola terlebih dahulu menggunting dan menempel, serta media ini dibutuhkan waktu yang lama dalam kelangsungan pembelajaran.

d. Langkah-langkah Pembuatan Media PAKPINDO

Berikut cara atau langkah-langkah dalam pembuatan media PAKPINDO antara lain:

- 1) Sebelum pembuatan media PAKPINDO terlebih dahulu mempersiapkan beberapa alat dan bahan. Adapun alat dan bahan pembuatan media PAKPINDO antara lain: triplek, foam, kain flanel, lem pekat, gunting, penggaris, pensil, gambar macam-macam pekerjaan.
- 2) Menyediakan kertas karton dan kertas manila yang akan dibentuk seperti doraemon dengan ukuran yang ditentukan.
- 3) Setelah menyiapkan bahan-bahan yang dibutuhkan dalam media PAKPINDO, pertama kita membuat pola gambar doraemon pada kertas manila warna biru.
- 4) Setelah membuat pola potong gambar dengan rapi, tempel atau cat bagian gambar doraemon yang berwarna putih.
- 5) Potong pola berbentuk kantong seperti di perut doraemon.
- 6) rapikan kembali dengan menebali gambar agar terlihat lebih menarik.

- 7) kemudian memberi beberapa soal-soal IPA IPS dan BI di dalam perut doraemon.
- 8) Potong bagian kotak-kotak untuk menaruh jawaban terhadap soal dari ketiga muatan pembelajaran tersebut. Mendesain triplek atau kertas karton dan foam semenarik mungkin dengan bentuk seperti boneka doraemon.
- 9) Menempelkan kain flanel tepat pada perut doraemon.
- 10) Kemudian menaruh soal-soal pada kantong yang terbuat dari kain flanel.
- 11) Media PAKPINDO siap aplikasikan sebagai media pembelajaran yang menarik.

4. Pembelajaran Tematik

a. Pengertian Pembelajaran Tematik

Pembelajaran merupakan terjemahan dari kata “instruction” yang dalam bahasa Yunani disebut *instructus* atau “*intruere*” yang berarti menyampaikan pikiran, dengan demikian arti instruksional adalah menyampaikan pikiran atau ide yang telah diolah secara bermakna melalui pembelajaran.²⁷ Pada hakikatnya pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya sehingga terjadi perubahan kearah yang lebih baik. Pembelajaran merupakan perpaduan dari dua aktivitas, yaitu aktivitas mengajar dan belajar. Aktivitas mengajar menyangkut peranan seorang guru dalam

²⁷Bambang Warsita, *Teknologi Pembelajaran Landasan dan Aplikasinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), 265.

konteks mengupayakan terciptanya jalinan komunikasi harmonis antara mengajar itu sendiri dengan belajar.²⁸

Tema adalah pokok pikiran atau gagasan pokok yang menjadi pokok pembicaraan. Tema juga merupakan alat atau wadah untuk mengedepankan berbagai konsep kepada anak didik secara utuh, dalam pembelajaran, tema diberikan dengan maksud menyatukan isi kurikulum dalam satu kesatuan yang utuh, memperkaya perbendaharaan bahasa anak didik dan membuat pembelajaran yang melibatkan beberapa mata pelajaran untuk memberikan pengalaman yang bermakna kepada peserta didik.

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang melibatkan beberapa pelajaran (bahkan lintas rumpun mata pelajaran) yang diikat dalam tema-tema tertentu. Pembelajaran ini melibatkan beberapa kompetensi dasar, hasil belajar, dan indikator dari suatu mata pelajaran, atau bahkan beberapa mata pelajaran. Lebih lanjut, perlu dipahami bahwa pembelajaran tematik merupakan pembelajaran terpadu yang menekankan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Peserta didik aktif terlibat dalam proses pembelajaran dan pemberdayaan dalam memecahkan masalah, sehingga hal ini menumbuhkan kreativitas sesuai dengan potensi dan kecenderungan mereka yang berbeda satu dengan lainnya.

²⁸Ngalimun, Strategi dan Model Pembelajaran, (Banjarmasin: Pustaka Banua, 2013), 14.

Pembelajaran tematik juga diartikan suatu program pembelajaran yang berawal dari satu tema atau topik tertentu yang kemudian dikolaborasi dari berbagai perspektif mata pelajaran yang biasa diajarkan sesuai kurikulum yang berlaku.²⁹ Pembelajaran tematik dikemas dalam suatu tema atau bisa disebut dengan istilah tematik. Pendekatan tematik ini merupakan satu usaha untuk mengintegrasikan pengetahuan, kemahiran dan nilai pembelajaran serta pemikiran yang kreatif dengan menggunakan tema. Dengan kata lain pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang menggunakan tema dalam mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna bagi peserta didik.

b. Prinsip Dasar Pembelajaran Tematik

Terdapat beberapa prinsip yang dimiliki oleh pembelajaran tematik terpadu, antara lain :

- 1) Pembelajaran tematik memiliki satu tema yang aktual, dan dekat dengan dunia peserta didik dalam kehidupan sehari-hari.³⁰
- 2) Materi pembelajaran yang dapat dipadukan dalam satu tema dengan mempertimbangkan karakteristik peserta didik seperti minat, kemampuan, kebutuhan, dan pengetahuan awal.
- 3) Materi yang terintegrasi tidak perlu dipaksakan, artinya, materi yang tidak dapat dipadukan tidak perlu dipadukan.

²⁹Abdul Majid, "Pembelajaran Tematik Terpadu" (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014), 80.

³⁰Abdul Majid, "Pembelajaran Tematik Terpadu" (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014), .89.

c. Karakteristik Pembelajaran Tematik

Dalam Model Pembelajaran Tematik di kelas awal yang diterbitkan Balitbang Diknas, tahun 2006 dikemukakan bahwa sebagai suatu model pembelajaran di sekolah dasar, pembelajaran tematik memiliki karakteristik-karakteristik sebagai berikut:

1) Berpusat pada siswa

Pembelajaran tematik berpusat pada siswa (*student centered*), hal ini sesuai dengan pendekatan belajar modern yang lebih banyak menempatkan siswa sebagai subjek belajar sedangkan guru lebih banyak berperan sebagai fasilitator yaitu memberikan kemudahan-kemudahan kepada siswa untuk melakukan aktivitas belajar.

2) Memberikan pengalaman langsung

Pembelajaran tematik dapat memberikan pengalaman langsung kepada siswa (*direct experiences*). Dengan pengalaman langsung ini, siswa dihadapkan pada sesuatu yang nyata sebagai dasar untuk memahami hal-hal yang lebih abstrak.

3) Pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas

Dalam pembelajaran tematik pemisahan antar mata pelajaran menjadi tidak begitu jelas, fokus pembelajaran diarahkan kepada pembahasan tema-tema yang paling dekat berkaitan dengan kehidupan siswa.

4) Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran

Pembelajaran tematik menyajikan konsep-konsep dari berbagai mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran. Dengan demikian, siswa mampu memahami konsep-konsep tersebut secara utuh, hal ini diperlukan untuk membantu siswa dalam memecahkan masalah-masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.

5) Bersifat fleksibel

Pembelajaran tematik bersifat luwes (fleksibel) dimana guru dapat mengaitkan bahan ajar dari satu mata pelajaran dengan mata pelajaran yang lainnya, bahkan mengaitkannya dengan kehidupan siswa dan keadaan lingkungan dimana sekolah dan siswa berada. Hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa Siswa diberi kesempatan untuk mengoptimalkan potensi yang dimilikinya sesuai dengan minat dan kebutuhannya menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan.

d. Keunggulan dan Kelemahan Pembelajaran Tematik

1) Keunggulan pembelajaran tematik, antara lain:

- a) Pengalaman dan kegiatan belajar sesuai dengan tingkat pengembangan dan kebutuhan peserta didik.
- b) Sesuai dengan minat dan kebutuhan peserta didik, sehingga dalam memilih tema hendaknya yang terdekat dengan kehidupan peserta didik.

- c) Pelaksanaan kegiatan pembelajaran menjadi lebih bermakna dan utuh, sehingga hasil belajarnya pun tahan lama, berkesan dan bermakna.
 - d) Mengembangkan keterampilan berfikir peserta didik.
- 2) Sedangkan kelemahan pembelajaran tematik antara lain:
- a) Menuntut guru untuk mempersiapkan diri sedemikian rupa supaya ia dapat melaksanakan pembelajaran tematik dengan baik.
 - b) Dari sudut pandang guru, guru harus bisa menguasai konsep, sikap, dan keterampilan.
 - c) Dari sudut pandang penerapannya, sulit diterapkan secara penuh memerlukan tim antar bidang studi, baik dalam perencanaan maupun pelaksanaan.
 - d) pengintegrasian kurikulum dengan konsep-konsep dari setiap bidang studi menuntut adanya sumber belajar yang bermacam-macam.³¹

Jadi pembelajaran tematik memiliki keunggulan dan kelemahan dimana hal ini menjadi poin pendidik untuk dapat mengajarkan pembelajaran tematik dengan baik. Keunggulan pembelajaran tematik ini pembelajaran berfokus pada peserta didik sehingga peserta didik dapat lebih aktif dalam kegiatan belajar berlangsung, sedangkan kelemahannya pendidik harus lebih

³¹ Abd. Kadir dan Hanun Asroka, "Pembelajaran Tematik"(Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2014)18.

mempersiapkan materi agar dalam menyelaraskan materi satu ke materi berikutnya dapat dipahami oleh peserta didik



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB III

METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Model Penelitian dan Pengembangan

Penelitian ini menggunakan penelitian dan pengembangan atau R&D. Penelitian pengembangan merupakan kajian sistematis tentang bagaimana membuat rancangan suatu produk, mengembangkan/ memproduksi rancangan tersebut, dan mengevaluasi keefektifan produk yang telah dihasilkan. Penelitian dan Pengembangan (R&D) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan rancangan produk baru, menguji keefektifan suatu produk yang telah ada, serta mengembangkan dan menciptakan produk baru³². Bila produk baru telah teruji, maka produk baru tersebut bila digunakan dalam pekerjaan maka pelaksanaan pekerjaan akan lebih mudah, lebih cepat, kuantitas dan kualitas produk hasil kerja akan meningkat.³³

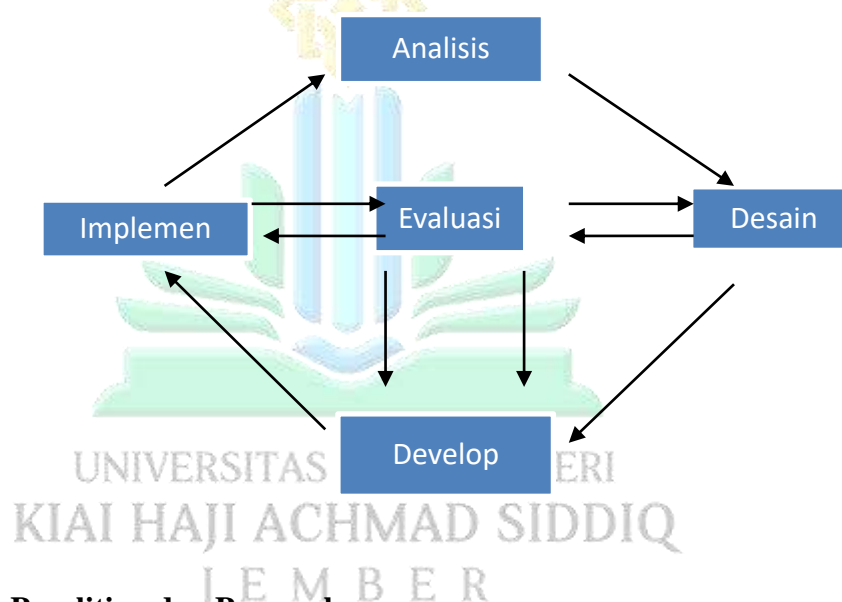
Sesuai dengan namanya, model ADDIE terdiri atas lima langkah, yaitu: (1) analisis, (2) perancangan, (3) pengembangan, (4) implementasi, dan (5) evaluasi. Tahap analisis meliputi kegiatan melakukan analisis kompetensi yang dituntut kepada peserta didik, melakukan analisis karakteristik, dan melakukan analisis materi sesuai dengan tuntutan kompetensi. Tahap perancangan dilakukan dengan kerangka acuan peserta didik, kompetensi, strategi belajar, asesmen dan evaluasi. Tahap pengembangan adalah kegiatan

³²Sugiono, "Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D", (Bandung, Alfabeta, 2019) 24

³³Sugiono, "Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development)", (Bandung: Alfabeta. 2019) 27

pengembangan yang pada intinya adalah kegiatan menerjemahkan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik, sehingga kegiatan ini menghasilkan prototype produk pengembangan. Tahap Implementasi adalah hasil pengembangan yang diterapkan dalam pembelajaran untuk mengetahui pengaruhnya terhadap kualitas pembelajaran yang meliputi kevalidan dan kemenarikan produk yang digunakan dalam pembelajaran. Tahap evaluasi adalah tahap evaluasi terhadap kesatuan atau keseluruhan produk pengembangan.³⁴

TABEL 3.1
Tahapan Model ADDIE³⁵



B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Dalam pengembangan media PAKPINDO (Papan Kantong Pintar Doraemon) ini memiliki prosedur atau tahapan yang harus dilakukan, antara lain :

³⁴ Rahman Isnaini, Pengembangan Media Pakpindo, 23

³⁵ Sumber : Tegeh (2014;42)

1. Analisis

Dalam penelitian R&D ini hal yang harus dilakukan pertama kali yaitu pada tahapan analisis dimana peneliti pengembangan produk baru dan menganalisis kelayakan serta syarat-syarat pengembangan produk. Pengembangan produk diawali dengan adanya masalah dalam produk yang sudah ada. Masalah bisa muncul karena produk yang tersedia sudah tidak relevan dengan kebutuhan sasaran, lingkungan belajar, teknologi, karakteristik peserta didik dan sebagainya. Tahap analisa ini merupakan tahapan untuk menganalisis pentingnya pengembangan yang dilakukan untuk mencapai tujuan yang diinginkan dan analisis ini terdiri dari analisis kompetensi, analisis karakteristik peserta didik, dan anaalisis materi, data yang dibutuhkan dalam tahapan ini diperoleh dari hasil wawancara kepada guru dan peserta didik. Dan dalam wawancara ini peneliti menanyakan perihal pelaksanaan pembelajaran yang meliputi sistem penyampaian materi, metode yang digunakan, media, serta kendala-kendala ketika pembelajaran berlangsung.

a. Analisis Kompetensi

Analisis kompetensi disini berisi tentang kompetensi yang harus dicapai oleh peserta didik, kompetensi dapat diuraikan berdasarkan kompetensi dasar dan indikator.

TABEL 3.2
Kompetensi Dasar dan Indikator

Kompetensi Dasar	Indikator
B.Indonesia	
3.5. Menguraikan pendapat pribadi tentang isi buku sastra (cerita, dongeng, dan sebagainya). 4.5. Mengkomunikasikan pendapat pribadi tentang isi buku sastra yang dipilih dan dibaca sendiri secara lisan dan tulis yang didukung oleh alasan.	3.5.1. Menilai isi dongeng 4.5.1. Menentukan unsur intrinsik dongeng
Ilmu Pengetahuan Sosial	
3.3. Mengidentifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan,serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi. 4.3. Menyajikan hasil identifikasi kegiatan ekonomi dalam meningkatkan kehidupan masyarakat di bidang pekerjaan, sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.	3.3.1. Mengidentifikasi jenis pekerjaan 4.3.1. Mengelompokkan jenis pekerjaan
Ilmu Pengetahuan Alam	
3.8. Menjelaskan pentingnya upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam di lingkungannya. 4.8. Melakukan kegiatan upaya pelestarian sumber daya alam bersama orang-orang di lingkungannya.	3.8.1. Menyebutkan dampak sumber daya alam 4.8.1. Mendeskripsikan dampak sumber daya alam

b. Analisis Karakteristik Peserta Didik

Analisis karaktersitik peserta didik merupakan kegiatan mengidentifikasi karakteristik peserta didik yang menjadi subjek penelitian pengembangan produk yang meliputi analisis kemampuan peserta didik, latar belakang pengetahuan peserta didik, dan perkembangan kognitif peserta didik. Analisis karaktersitik peserta

didik ini didik dapat diperoleh dari wawancara dengan peserta didik kelas IV di MI Darul Hikmah yang berusia kisaran 10-11 tahun.

c. Analisis Materi

Analisis materi merupakan kegiatan mengidentifikasi konsep-konsep materi yang akan digunakan dalam penelitian pengembangan. Dalam hal ini peneliti menggunakan materi tematik tema 4 subtema 3 pembelajaran ke 1 untuk meningkatkan hasil belajar siswa MI dengan pertimbangan bahwa materi tersebut sangat sulit dipahami karena materi tematik ini peserta didik dituntut untuk aktif dan berpikir kritis terhadap materi yang diberikan oleh guru. Pengembangan tersebut bertujuan untuk mempermudah peserta didik dalam memahami materi sehingga dapat meningkatkan hasil belajar dan nilai peserta didik.

2. Design (Desain)

Desain sendiri yaitu perancangan dimana setelah peneliti melakukan analisis selanjutnya pada tahapan ke dua peneliti melakukan perancangan, mulai dari penyusunan standar tes, pemilihan media, pemilihan format bahan ajar, dan membuat rancangan awal sesuai format yang dipilih.³⁶ Dimana Pelaksanaan kegiatan pembelajaran tematik ini terbagi menjadi 3 tahapan, yaitu kegiatan pendahuluan atau pembuka, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

³⁶ Risalatih Putri dan M Suwignyo Prayogo, "PENERAPAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK", Indonesian Journal of Islamic Teaching, Vol. 5, No. 2, November 2022. 173

3. Development (Pengembangan)

Tahap pengembangan adalah tahap untuk menghasilkan produk pengembangan yang dilakukan melalui dua langkah, yakni: (1) penilaian ahli (*expert appraisal*) yang diikuti dengan revisi, (2) uji coba pengembangan (*developmental testing*). Tujuan tahap pengembangan ini adalah untuk menghasilkan bentuk akhir perangkat pembelajaran setelah melalui revisi berdasarkan masukan para pakar ahli/praktisi dan data hasil uji coba.

4. Implementasi

Untuk tahapan ke empat ini dimaksud untuk umpan balik dari produk yang sudah dibuat atau dikembangkan, dan pengembangan media PAKPINDO ini akan di terapkan di MI Darul Hikmah Lumajang untuk kelas IV Tema 4 Subtema 3 Pembelajaran ke 1. Produk penelitian yang telah dihasilkan bukanlah produk yang harus disusun, melainkan diuji melalui beberapa tahapan yang ilmiah.³⁷ Sehingga, kevalidan bisa terukur dan teruji seperti uji ahli, uji kelompok, uji lapangan dan lain sebagainya.

5. Evaluasi

Dalam menentukan kevalidan produk ini, jenis data dalam penelitian pengembangan ini adalah menggunakan data kualitatif dan data kuantitatif.³⁸ Data kualitatif diperoleh dari hasil telaah para ahli serta hasil observasi. Hasil tersebut dianalisis kembali dengan cara dideskripsikan dan dijadikan sebagai acuan dalam melakukan revisi pada pengembangan

³⁷Yudi Ari R dan Sugiarti, "Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R&D : Teori an Praktek", (Pasuruan : Lembaga Academic & Research Institute, 2020), 36.

³⁸Rahma Isnaini, " Pengembangan Media Pakpindo". 27

produk yang dikembangkan. Data kuantitatif diperoleh dari hasil validasi para ahli dan angket respon siswa kemudian dianalisis dengan teknik persentase. Data yang dianalisis terdiri dari lembar telaah dari ahli media, ahli materi tematik, dan ahli pembelajaran.

C. Uji Coba Produk

Uji coba produk dilakukan setelah rancangan produk selesai, uji coba produk ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan suatu produk yang akan digunakan, uji coba produk ini juga digunakan untuk mengetahui sejauh mana pembuatan produk telah memenuhi kepada sasaran atau belum. Uji coba produk ini dilakukan dengan uji coba para ahli, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar, *pretest dan posttest, N-Gain Score*.

D. Desain Uji Coba

Disain uji coba produk disini merupakan gambaran penilaian suatu produk, disini dilakukan dengan cara mengetahui terlebih dahulu kelebihan dan kekurangan produk tersebut untuk nantinya dilakukan perbaikan terhadap produk itu sendiri.

1. Subjek Uji Coba

a. Ahli Materi (Tematik)

Ahli materi adalah orang yang ahli dalam sebuah materi, dikarenakan penulis disini mengambil judul atau materi tentang temati maka yang menjadi ahli materi disini orang yang ahli dalam bidang ilmu tematik.

b. Ahli Media

Ahli media adalah orang yang ahli dalam hal media pembelajaran, gunanya untuk menilai apakah media atau produk yang kita kembangkan sudah baik valid atau tidak.

c. Ahli pembelajaran

Ahli pembelajaran adalah guru kelas yang dipilih oleh pihak sekolah yang nantinya akan bertanggung jawab pada kelas yang sudah dipilih tadi, disini yang menjadi ahli pembelajarannya merupakan guru kelas IV MI Darul Hikmah yang sangat kompeten dan memiliki banyak pengalaman dalam bidang pembelajaran.

d. Peserta didik kelas IV

Peserta didik kelas IV MI Darul Hikmah merupakan sasaran dalam penelitian ini.

2. Jenis Data

Jenis data yang dilakukan adalah data kualitatif dan data kuantitatif.

a. Data kualitatif

Data kualitatif berasal dari kritik dan saran tim validator ahli dalam penelitian ini. Sedangkan dalam uji lapangan, data kualitatif diperoleh dari observasi dan wawancara kepada kepala madrasah, guru kelas, dan peserta didik.

b. Data kuantitatif

Data kuantitatif diperoleh dari angket dan kuisioner yang diberikan kepada validator dan peserta didik untuk menilai pengembangan

media PAKPINDO. Dan juga data tes kelas untuk mengukur pencapaian peserta didik dan ada tidaknya peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan produk media PAKPINDO.

3. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen merupakan berbagai alat ukur yang digunakan secara sistematis untuk mengumpulkan data, seperti tes, kuisioner, dan pedoman wawancara yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data suatu penelitian.³⁹ Adapun teknik yang digunakan dalam mengumpulkan data dalam penelitian pengembangan media PAKPINDO (Papan Kantong Pintar Doraemon) adalah sebagai berikut:

a. Observasi

Observasi merupakan salah satu bagian dari pengumpulan data, observasi memiliki arti pengumpulan data langsung dari lapangan, data yang diobservasi dapat berupa gambaran sikap, kelakuan, perilaku, tindakan, dan keseluruhan tingkah laku manusia.⁴⁰

Observasi awal dilakukan bertempat di MI Darul Hikmah. Pada kegiatan ini dilakukan dengan cara mengamati kegiatan belajar mengajar dan penggunaan media pembelajaran tematik yang digunakan. Observasi ini bertujuan untuk memberikan solusi yang tepat melalui menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan persoalan di lapangan.

³⁹Sugiono, "Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development)", (Bandung: Alfabeta. 2019) 156

⁴⁰Jozef Raco, "Metode Penelitian Kualitatif" (Jakarta : PT Gramedia Widiasarana Indonesia), 112.

b. Wawancara

Wawancara didefinisikan sebagai proses proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab sambil bertatap muka antara si penanya dan atau pewawancara dengan si penjawab atau responden dengan menggunakan alat yang dinamakan panduan wawancara.⁴¹ Wawancara pada penelitian ini dilakukan dengan cara wawancara awal terhadap guru kelas IV MI Darul Hikmah untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan dalam mengembangkan media pembelajaran. Adapun bentuk wawancara yang digunakan adalah wawancara semi terstruktur dengan menggunakan pedoman wawancara yang hanya garis besarnya saja, pengembang bebas mengembangkan pertanyaan sesuai dengan kebutuhan. Pertanyaan meliputi tentang pelaksanaan pembelajaran tematik, tersedianya media pembelajaran tematik, penggunaan media dalam pembelajaran tematik, dan karakteristik peserta didik saat proses belajar mengajar berlangsung. Wawancara terstruktur dilakukan melalui analisis kebutuhan dengan menggunakan instrumen analisis kebutuhan untuk digunakan sebagai pedoman wawancara mengenai pokok bahasan yang akan dibelajarkan pada subtema pekerjaan ayahku kelas IV MI Darul Hikmah Purworejo Senduro.

⁴¹ Fandi Rosi Sarwo Edi, “ Teori Wawancara Psikodiagnostik”. (Yogyakarta: PT Leutika Nouvalitera, 2016), 3.

c. Angket

Angket yaitu pengumpulan data yang digunakan peneliti dengan memberikan seperangkat pertanyaan dan pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Kuisisioner merupakan teknik pengumpulan data yang efisien untuk mengetahui hasil yang diharapkan oleh peneliti. Angket atau kuisisioner ini dapat berupa pertanyaan dan pernyataan terbuka atau tertutup, juga dapat diberikan kepada responden secara langsung atau tidak langsung.⁴² Kuesioner atau angket hanya berbeda bentuknya. Pada kuesioner, pertanyaan disusun dalam bentuk kalimat Tanya, sedangkan angket, pertanyaan disusun dalam kalimat pernyataan dengan opsi jawaban yang tersedia.⁴³

Angket ini digunakan penulis pada tahap uji coba produk yaitu berupa angket validasi dan angket respon siswa. Angket validasi diajukan kepada dosen ahli media dan ahli pembelajaran. Angket diberikan pada saat evaluasi produk untuk penyempurnaan pengembangan media PAKPINDO (Papan Kantong Pintar Doraemon). Sedangkan angket respon siswa diberikan setelah produk diterapkan untuk mengetahui tingkat kemenarikan produk.

d. Dokumentasi

Dokumentasi adalah kegiatan pendukung yang digunakan dan dikumpulkan oleh peneliti sebagai bukti atau penguat dalam sebuah penelitian. Bentuk dokumen yang dikumpulkan dapat berupa dokumen

⁴² Sugiyono, "Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D", (Bandung : Alfabeta 2018). 199

⁴³ W. Gulo, "Metodologi Penelitian" Gramedia Widiasarana Indonesia (Jakarta:2022). 83

kegiatan, nilai peserta didik, dan dokumen lain yang dirasa dapat memperkuat dan dibutuhkan dalam penelitian.⁴⁴

Dokumentasi yang digunakan untuk mendokumentasikan kegiatan guru, peneliti, dan siswa dalam proses pembelajaran tematik tema 4 subtema 3 pembelajaran 1 di kelas IV. Alat dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini berupa kamera, untuk mengambil gambar tentang kegiatan selama proses uji coba produk pada saat dilapangan.

4. Teknik Analisis Data

Pada penelitian ini teknik analisis datanya menggunakan analisis deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif, Data kuantitatif disini digunakan untuk mengukur kelayakan produk, mengukur hasil validasi produk yang telah dikembangkan, uji normalitas desain *One Group Pretest-Posttest N-gain Score*, uji validitas dan uji reliabilitas angket. Data kuantitatif diukur menggunakan *Microsoft excel* dan *SPSS 25.00 for windows*. Sedangkan data kualitatif digunakan untuk mengetahui informasi data yang di peroleh dari hasil observasi, wawancara, dan kritik saran yang diberikan oleh validator ketika proses validasi. Berikut analisis data yang digunakan antara lain :

⁴⁴ Maskur Ahmad "Penerapan Metode Team Teaching untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran PAI" (Skripsi: UIN Raden Intan Lampung, 2018), 61.

a. Analisis Data Kualitatif

Analisis data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara dengan guru kelas IV MI Darul Hikmah, saran dan masukan dari para ahli yang digunakan untuk melakukan revisi terhadap rancangan produk.

b. Analisis Data Kuantitatif

Analisis data kuantitatif diperoleh dari pengumpulan angket. Data angket yang telah dibuat akan dianalisis untuk mendapatkan gambaran mengenai pengembangan yang akan dilakukan, dan pada analisis data kuantitatif ini yang digunakan adalah mencakup analisis kelayakan dan keefektifan.

1) Analisis kelayakan

Analisis kelayakan pada penelitian ini diperoleh dari hasil 3 validasi atau 3 validator 3 tim ahli antara lain yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran. Analisis data ini dilakukan dengan penilaian dan pengujian sesuai dengan teori yang relevan. Data kuantitatif didapatkan dari *Checklist* validator pada lembar validasi menggunakan skala likert dengan kategori sebagai berikut⁴⁵ :

Skor 4 = validator memberikan penilaian sangat valid

Skor 3 = validator memberikan penilaian valid

Skor 2 = validator memberikan penilaian tidak valid

Skor 1 = validator memberikan penilaian sangat tidak valid

⁴⁵Sugiono, "Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development)", (Bandung: Alfabeta. 2019), 165.

Presentase kevalidan media pembelajaran pakapin diperoleh dari perhitungan sebagai berikut :

$$V = \frac{Tse}{TSh} \times 100 =$$

Keterangan :

V = Validitas

Tse = Total skor empirik

TSh = Total skor maksimal

Hasil dari analisis lembar evaluasi yang digunakan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran tematik untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan dengan menggunakan interpretasi sebagai berikut.

TABEL 3.3
Interpretasi skor angket validasi produk⁴⁶

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
86-100	Sangat baik	Sangat layak dan tidak perlu direvisi
71-85	Cukup baik	Layak, tidak perlu direvisi
56-70	Baik	Kurang layak, perlu direvisi
41-55	Cukup	Tidak layak, perlu direvisi
25-40	Kurang	Sangat tidak layak, perlu direvisi

Pengembangan media pembelajaran tematik dalam bentuk media papan kantong pintar doraemon ini dikatalan valid apabila

⁴⁶ Sumber : Arikunto, 2010 :35

sudah mencapai kriteria 71-85 dan dikatakan sangat valid atau sangat layak mulai dari 86-100.

2) Analisis Keefektifan

Analisis keefektifan media PAKPINDO ini didapat atau ditentukan oleh angket respon peserta didik dan hasil belajar peserta didik.

a) Analisis respon peserta didik

Analisis respon peserta didik diukur dengan menggunakan angket untuk mengetahui bagaimana respon siswa terhadap media papan kantong pintar doraemon ini. Angket diberikan ketika selesai pembelajaran. Hasil data angket ini dihitung menggunakan rumus persentase dengan kriteria keefektifan sebagai berikut.⁴⁷

TABEL 3.4
Kriteria Keefektifan

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
81-100	Sangat baik	Sangat layak dan tidak perlu direvisi
61-80	Cukup baik	Layak, tidak perlu direvisi
41-60	Baik	Kurang layak, perlu direvisi
21-40	Cukup	Tidak layak, perlu direvisi
0-20	Kurang	Sangat tidak layak, perlu direvisi

⁴⁷Sa'dun Akbar, Instrument Perangkat Pembelajaran (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2022), 82

Dengan diperoleh dari perhitungan sebagai berikut :

$$V = \frac{T_{se}}{TSh} \times 100 =$$

Keterangan :

V = Validitas

Tse = Total skor empirik

TSh = Total skol maksimal

b) Analisis peningkatan hasil belajar tematik menggunakan media
PAKPINDO

Instrumen yang digunakan untuk mengukur hasil belajar peserta didik disini adalah dengan menggunakan tes, tes yang diberikan oleh peneliti disini adalah terdiri dari 5 soal uraian, dan alasan peneliti mengambil soal uraian adalah agar peserta didik dapat lebih kreatif, berfikir kritis, dan memahami secara mendalam terhadap materi yang sudah diberikan. Pengujian produk pengembangan menggunakan uji normalitas desain *One Group Pretest-Posttest N-gain Score*. Untuk mengetahui *N-Gain Score N-Gain Present* digunakan rumus dan kriteria skor *gain*, dan tafsiran skor *N-Gain* Sebagai berikut:

$$N \text{ gain} = \frac{\text{skor Posstest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pretest}}$$

TABEL 3.5
Kriteria Gain Score

Nilai Gain Score	Interpretasi
$0,70 \leq g \leq 100$	Tinggi
$0,30 \leq g \leq 0,70$	Sedang
$0,00 \leq g \leq 0,30$	Rendah
$g = 0,00$	Tidak terjadi peningkatan
$-1,00 \leq g < 0,00$	Terjadi penurunan

Jadi dapat dilihat pada tabel 5.3 tentang kriteria Gain Score, dan pembagian kategori perolehannya dapat mengacu pada tabel 6.3

TABEL 3.6
Kategori Tafsiran Efektivitas Gain

Persentase (%)	Tafsiran
< 40	Tidak Efektif
40 - 55	Kurang Efektif
56 - 75	Cukup Efektif
76	Efektif

Jadi dalam tabel 6.3 seorang peneliti boleh memilih salah satu dari kedua ketentuan tentang kategori atau kriteria perolehan nilai N-Gain Score di atas.

c. Uji validitas dan Reliabilitas

1) Uji Validitas

Validitas berasal dari kata *validity* yang artinya sejauh mana ketepatan dan kecermatan suatu alat ukur dapat melakukan fungsi

ukurannya. Suatu instrument dapat dikatakan memiliki validitas yang tinggi apabila alat tersebut dapat menjalankan fungsi ukurnya atau member hasil ukur yang sesuai dengan maksud dilakukan pengukuran tersebut.⁴⁸ Uji validitas dapat dilakukan dengan teknik *product moment* atau korelasi person yaitu mengorelasikan antara skor item dengan skor total item, akan diperoleh r_{hitung} . Sedangkan r_{tabel} diperoleh dari nilai *table-r* pada taraf signifikan 0,05 dan 0,01 dan derajat kebebasan ($dk = n - 2$).

Adapun rumusnya yaitu:

$$r = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(N \sum(X)^2 - (\sum X)^2)(N \sum(Y)^2 - (\sum Y)^2)}}$$

Keterangan :

r = koefesien korelasi antara variabel X dan Y

N = jumlah responden uji coba

X = skor setiap item

Y = skor seluruh item responden

Kriteria keputusan uji validitas *product moment*:

Jika nilai $r_{hitung} > \text{nilair}_{tabel}$, maka dinyatakan valid

Jika nilai $r_{hitung} < \text{nilair}_{tabel}$, maka dinyatakan tidak valid

2) Uji Reliabilitas

Reliabilitas berasal dari kata *reliability* yang berarti sejauh mana hasil suatu pengukuran dapat dipercaya. Suatu hasil

⁴⁸Djali, Metode Penelitian Kuantitatif, (Jakarta: Bumi Aksara, 2020), 71.

pengukuran hanya dapat dipercaya jika dalam beberapa kali pelaksanaan pengukuran pada variabel yang sama hasilnya relatif sama.⁴⁹ Dalam menguji konsistensi instrument menggunakan *Alpha Cronbach* dan memiliki tingkat ketepatan yang dapat diterima (reliabel). Nilai koefisien reliabilitas yang terukur $\geq 0,6$.⁵⁰

$$rn = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_b^1}{\sigma_t^2} \right)$$

Keterangan :

rn = koefisien reliabilitas instrument

k = banyaknya butir pertanyaan atau banyaknya soal

$\sum \sigma_b^1$ = jumlah varian butir

σ_t^2 = varian total



⁴⁹Djali, Metode Penelitian Kuantitatif, (Jakarta: Bumi Aksara, 2020),77.

⁵⁰Dahruji, Statistik, (Pamekasan:Duta Media Publishing, 2017),70.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Penyajian Data Uji Coba

Pengembangan dan penelitian dilakukan di kelas IV MI Darul Hikmah Lumajang. Penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran tematik yang berupa media PAKPINDO (papan kantong pintar doraemon). Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan, dimana kegiatan penelitian dan pengembangan ini menerapkan temuan atau teori untuk memecahkan suatu permasalahan, sedangkan kegiatan penelitian lainnya pada dasarnya berupaya mencari jawaban atas suatu permasalahan. Model penelitian yang diambil dalam pengembangan media pembelajaran tematik (PAKPINDO) ini yaitu model ADDIE. Pengembangan media Papan Kantong Pintar Doraemon ini digunakan dalam pembelajaran tematik tema 4 subtema 3 pembelajaran 1 di kelas IV MI DARUL HIKMAH. Adapun tahapan model ADDIE terdiri dari 5 tahapan, sebagai berikut :

1. Hasil Analisis

Tahapan pertama pada model ADDIE ini yaitu analisis, dimana tahapan dimulai dari observasi ke Madrasah Ibtidaiyah Darul Hikmah Purworejo Senduro untuk mencari dan menggali informasi yang ada pada madrasah tersebut dan hal-hal yang dianalisis pada penelitian ini adalah analisis kompetensi, analisis karakteristik peserta didik, dan analisis materi.

Analisis karakteristik peserta didik dilakukan di kelas IV dimana peserta didik kelas IV yang menjadi sasaran atau objek pada penelitian ini dan didapatkan usia peserta didik di kelas IV yaitu kisaran 8-10 tahun. Analisis materi disini digunakan untuk memahami hal-hal yang dirasa sulit oleh peserta didik untuk dikembangkan melalui pengembangan media pembelajaran tematik dengan harapan dapat menarik perhatian dan meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi tema 4 subtema 3 pembelajaran 1.

Berdasarkan hasil wawancara dan analisis yang telah dilakukan peneliti bahwasannya dalam pembelajaran tematik ini jarang sekali tidak menggunakan dan memanfaatkan media pembelajaran sebagai sarana menyampaikan materi tematik. Guru cenderung melakukan penyampaian materi, menggunakan buku cetak, beberapa gambar, dan mengerjakan soal-soal yang berasal dari buku lks juga sebagai sumber belajar mereka, untuk itu dari hasil analisis kebutuhan diatas dapat dijelaskan bahwa dibutuhkannya media pembelajaran tematik guna sebagai bahan penyaluran materi yang menyenangkan kepada peserta didik dan anti bosan, sehingga peneliti disini akan menggunakan media PAKPINDO. Media PAKPINDO ini merupakan media visual 2 dimensi berupa papan kantong yang menyerupai doraemon, papan kantong ini merupakan alat bantu yang sangat mudah dibuat oleh setiap tenaga pendidik (guru).

2. Hasil Desain

Pada tahapan desain ini bertujuan untuk merumuskan tujuan pembelajaran sekaligus merancang produk pengembangan media papan kantong pintar doraemon. Adapun tahapan-tahapan yang dilakukan dalam menentukan hasil desain adalah sebagai berikut:

a. Merumuskan Tujuan Pembelajaran

Langkah pertama dalam mendesain media pembelajaran yaitu menentukan pengetahuan dan sikap yang akan diperoleh siswa setelah menggunakan media pembelajaran. Teknik rumusan tujuan menggunakan ABCD (*Audience, Behavior, Condition, Degree*)

1. *Audience* adalah instruksi yang kita ajukan harus fokus kepada apa yang harus dilakukan atau dikerjakan oleh siswa.
2. *Behavior* adalah kata kerja yang mendeskripsikan kemampuan baru yang harus dimiliki siswa setelah proses pembelajaran dan harus dapat diukur
3. *Condition* merupakan kondisi yang diperlukan untuk dapat memperlihatkan kompetensi atau tujuan pembelajaran. Sebuah pernyataan tujuan pembelajaran harus menyertakan kondisi dimana kinerja akan dinilai.
4. *Degree* adalah pernyataan tujuan yang mengidentifikasi standar atau kriteria yang menjadi dasar pengukuran tingkat keberhasilan pembelajaran.

Hasil dari rumusan tujuan pengembangan media pembelajaran tematik pakpindo yaitu :

1. Setelah membaca dongeng “Tupai dan Ikan gabus” pada media pakpindo, peserta didik dapat menilai cerita dengan tepat.
2. Dengan diskusi kelompok, peserta didik dapat menemukan unsur intrinsik dongeng dengan tepat.
3. Setelah membaca teks tentang pengrajin kayu pada media pakpindo, peserta didik dapat mengidentifikasi jenis pekerjaan terkait sosial budaya di wilayahnya dengan tepat.
4. Dengan diskusi kelompok, peserta didik dapat mengelompokkan jenis pekerjaan terkait sosial budaya di wilayahnya dengan tepat.
5. Setelah mengamati gambar pada media pakpindo, peserta didik dapat menyebutkan dampak pemanfaatan sumber daya alam yang tidak terkontrol dalam kehidupan sehari-hari dengan tepat.
6. Dengan diskusi kelompok, peserta didik dapat mendeskripsikan contoh kegiatan sebagai upaya pencegahan langkanya sumber daya alam dalam kehidupan sehari-hari dengan tepat.

b. Pembuatan Media Papan Kantong Pintar Doraemon

Media pembelajaran PAKPINDO (Papan Kantong Pintar Doraemon) adalah media pembelajaran tematik yang dikembangkan untuk mempermudah siswa dalam memahami materi. Media ini memiliki kantong yang berfungsi sebagai tempat materi dan beberapa pertanyaan untuk peserta didik. Sehingga ketika peserta didik ingin

menggunakan media ini, peserta didik harus mengambil terlebih dahulu pertanyaan yang ada di dalam kantong, kemudian jawabannya di tulis di kertas yang sudah di sediakan kemudian di praktikkan menggunakan media PAKPINDO.

Adapun hal-hal yang perlu diperhatikan dalam penyusunan media PAKPINDO agar dapat berfungsi dengan baik sebagai berikut:

- 1) Indikator dan tujuan harus sesuai dengan perangkat pembelajaran yang sudah dibuat
- 2) Kejelasan penyampaian materi yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik
- 3) Pemberian latihan soal-soal untuk mengukur peningkatan hasil belajar peserta didik



GAMBAR 4.1
Pengumpulan alat dan bahan

Pada gambar 4.1 diketahui bahwa rancangan desain awal pada pembuatan media ini yaitu dengan mengumpulkan alat dan bahan terlebih dahulu yang terdiri dari gunting, kain flanel, kertas manila, kertas karton, kertas origami, spidol, lem, pensil penghapus, dan lain

sebagainya. Selanjutnya pembuatan pola doraemon dan pemotongan kertas karton sebagai papan pola, selanjutnya mengisi materi-materi yang sesuai dengan tema 4 subtema 3 pembelajaran ke 1 lengkap dengan pertanyaan-pertanyaan yang ditujukan kepada peserta didik.

3. Hasil Pengembangan

Adapun hasil pengembangan pada media pembelajaran papan kantong pintar doraemon ini adalah sebagai berikut:

a) Bentuk Produk

Media PAKPINDO (Papan Kantong Pintar Doraemon) ini masuk pada media visual dan jenis media dua dimensi. Media ini menampilkan materi pembelajaran dalam bentuk sesuatu yang dapat dilihat dan diraba oleh manusia. Media PAKPINDO berbentuk doraemon yang terbuat dari kertas manila dan kertas karton sebagai papan media pembelajaran di kelas. Terdapat beberapa hal yang dapat kita ambil dalam kantong doraemon tersebut, mulai dari soal-soal yang telah pendidik siapkan, gambar beberapa pekerjaan yang ada di Indonesia serta materi-materi lainnya yang menarik. Dan kenyataannya media ini di dunia kartunnya yang sangat masyhur dikatakan bahwa dalam kantong doraemon memiliki banyak sekali alat atau ide untuk digunakan hal yang positif. Jadi setelah pendidik menjelaskan materi tema 4 subtema 3 pembelajaran ke 1 pendidik dapat menunjuk peserta didik untuk maju kedepan baik individu maupun kelompok untuk mengambil beberapa soal yang ada di kantong doraemon tersebut.

Pembuatan media ini juga menyesuaikan pada materi tematik kelas IV tema 4 subtema 3 pembelajaran 1 dimana media ini merupakan desain awal yang kemudian dikonsultasikan kepada dosen pembimbing dan juga validator, tim validator dalam penelitian ini terdiri dari 3 validator yaitu validator ahli media, validator ahli materi, dan validator ahli pembelajaran.

b) Komponen- komponen Media Pakpindo

Media pakpindo ini merupakan media yang mudah untuk dibuat dan diaplikasikan terhadap peserta didik, selain menyesuaikan dengan materi pembelajaran, dalam pembuatan media ini juga harus memerhatikan kebutuhan peserta didik, pembuatan media ini menggunakan bahan-bahan yang mudah ditemukan di sekitar dan terbuat dari bahan yang tidak berbahaya.

Berikut cara atau langkah-langkah dalam pembuatan media PAKPINDO antara lain :

- 1) Sebelum pembuatan media PAKPINDO terlebih dahulu mempersiapkan beberapa alat dan bahan. Adapun alat dan bahan pembuatan media PAKPINDO antara lain: kertas manila, kertas origami, kertas karton, kain flanel, lem pekat, gunting, penggaris, pensil, gambar macam-macam pekerjaan.
- 2) Menyediakan kertas karton dan kertas manila yang akan dibentuk seperti doraemon dengan ukuran yang ditentukan.

- 3) Setelah menyiapkan bahan-bahan yang dibutuhkan dalam media PAKPINDO, pertama kita membuat pola gambar doraemon pada kertas manila warna biru.
 - 4) Setelah membuat pola potong gambar dengan rapi, tempel atau cat bagian gambar doraemon yang berwarna putih
 - 5) Potong pola berbentuk kantong seperti di perut doraemon.
 - 6) Rapikan kembali dengan menebali gambar agar terlihat lebih menarik.
 - 7) kemudian memberi beberapa soal-soal tematik IPA IPS dan BI di dalam perut doraemon.
 - 8) Menempelkan kain flanel tepat pada perut doraemon.
 - 9) Kemudian meletakkan soal-soal pada kantong yang terbuat dari kain flanel.
 - 10) Media PAKPINDO siap diaplikasikan sebagai media pembelajaran yang menarik.
- c) Validasi Produk

Validasi produk dilakukan oleh 3 validator yaitu terdiri dari 2 dosen dan 1 guru kelas, validasi media PAKPINDO dilakukan oleh bapak M. Sholahuddin Amrullah, M.Pd validasi materi oleh bapak Dr. Ahmad Royani, M.Pd.I dan validasi pembelajaran dilakukan oleh guru kelas IV MI DARUL HIKMAH Purworejo Senduro Ibu Intan Zuhriyah, S.Pd. Proses validasi ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan media pakpindo untuk diterapkan dalam proses pembelajaran berlangsung.

TABEL 4.1
Hasil Validasi Media

No	Aspek yang di Nilai	Alternatif Jawaban			
		1	2	3	4
1	Bahan yang digunakan dalam pembuatan media mudah dijumpai di lingkungan sekitar kita.				√
2	Desain media sudah sesuai dengan konsep pendalaman materi tematik Tema 4 Subtema 3 Pembelajaran 1				√
3	Desain media menarik untuk dipelajari				√
4	Media pembelajaran (papan kantong Pintar Doraemon) sudah sesuai dengan fungsi media tersebut			√	
5	Media Papan Kantong Pintar Doraemon memiliki bentuk yang sederhana sehingga mudah untuk digunakan				√
6	Pembuatan media ini mudah dan bahan- bahan yang diperlukan mudah untuk dijumpai di sekitar kita				√
7	Desain media yang tidak membutuhkan banyak biaya dalam proses pembuatan				√
8	Penggunaan media Papan Kantong Pintar Doraemon tidak membahayakan				√
9	Media Papan Kantong Pintar dapat disimpan dan digunakan berulang-ulang				√
10	Penyajian media Papan Kantong pintar Doraemon dapat mengembangkan minat belajar peserta didik			√	

$$V = \frac{T_{se}}{T_{sh}} \times 100\% =$$

$$V = \frac{38}{40} \times 100\% = 95\%$$

Jadi hasil dari validasi media ini menunjukkan skor presentase sebesar 95% dan artinya media papan kantong pintar doraemon (pakpindo) yang dikembangkan ini dikategorikan sangat layak.

TABEL 4.2
Hasil Validasi Materi

No	Aspek yang di Nilai	Alternatif Jawaban			
		1	2	3	4
1	Kesesuaian media pembelajaran papan kantong Pintar doraemon dengan kompetensi inti				√
2	Media Papan kantong pintar doraemon relevan dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai oleh peserta didik				√
3	Materi relevan dengan media pembelajaran sehingga mudah dikuasai oleh peserta didik			√	
4	Kualitas kemenarikan pada materi			√	
5	Media membantu dalam penyampaian materi sehingga lebih mudah dipahami peserta didik				√
6	Dengan menggunakan media pembelajaran akan lebih bermakna				√
7	Mendorong peserta didik untuk dapat membangun pengetahuannya sendiri			√	
8	Mendorong peserta didik untuk dapat bekerja sama dalam belajar kelompok			√	

9	Mendorong peserta didik pada keadaan rasa ingin tahu				√
10	Mendorong peserta didik tidak bosan terhadap materi tematik				√

$$V = \frac{T_{se}}{T_{sh}} \times 100\% =$$

$$V = \frac{36}{40} \times 100\% = 90\%$$

Jadi hasil dari validasi materi pada pembelajaran tematik tema 4 subtema 3 pembelajaran 1 ini menunjukkan skor 90% artinya media yang dikembangkan sesuai dengan materi yang akan diajarkan.

TABEL 4.3
Validasi Ahli Pembelajaran

No	Aspek yang di Nilai	Alternatif Jawaban			
		1	2	3	4
1	Desain media pembelajaran papan kantong pintar doraemon sangat menarik				√
2	Tampilan media papan kantong pintar doraemon mudah untuk dioperasikan			√	
3	Tampilan media papan kantong pintar doraemon membantu peserta didik memahami materi				√
4	Desain media papan kantong pintar doraemon mudah untuk dipraktikkan sendiri oleh peserta didik			√	
5	Media papan kantong pintar doraemon sesuai dengan materi pembelajaran				√
6	Media papan kantong pintar doraemon sesuai dengan kompetensi dasar yang akan dicapai oleh peserta didik				√
7	Dengan menggunakan media				√

	papan kantong pintar doraemon pembelajaran lebih bermakna				
8	Media papan kantong pintar doraemon membantu peserta didik memahami materi pembelajaran				√
9	Dengan menggunakan media papan kantong pintar doraemon pembelajaran lebih aktif				√
10	Dengan menggunakan media papan kantong pintar doraemon dapat melatih peserta didik bertanggung jawab oleh kelompok masing-masing			√	

$$V = \frac{T_{se}}{T_{sh}} \times 100\% =$$

$$V = \frac{37}{40} \times 100\% = 92,5\%$$

Jadi hasil dari validasi pembelajaran ini menunjukkan skor presentase sebesar 92,5% artinya media yang dikembangkan dan materi yang diajarkan sudah sesuai dengan pembelajaran.

Berdasarkan hasil dari 3 validator diatas yaitu mulai dari validator media, validator materi, dan validator pembelajaran ini peneliti mendapatkan saran atau kritikan yang digunakan sebagai perbaikan dalam pengembangan media PAKPINDO. Adapun saran dari validator media agar pada belakang papan sebelah atas doraemon diberi tali agar nantinya media ini dapat di kaitkan atau digantung pada paku atau kayu yang ada di kelas, serta dalam penggunaan media ini disarankan oleh validator untuk memberikan panduan yang menarik agar dapat

memahamkan peserta didik. Sedangkan saran dari validator materi agar dalam penyampaian materi disampaikan dengan baik singkat padat dan jelas serta tidak bertele-tele yang nantinya mengakibatkan peserta didik bosan ketika pembelajaran berlangsung. Lalu saran dari validator pembelajaran sebaiknya soal yang diberikan kepada peserta didik ditulis saja, agar memudahkan peserta didik memahami soal-soal yang telah diberikan.

4. Hasil Implementasi

Implementasi adalah tahapan dimana peneliti untuk melakukan uji coba produk pengembangan media papan kantong pintar doraemon ini, produk yang sudah dinyatakan valid kemudian di uji cobakan atau diterapkan dalam proses pembelajaran, implementasi ini bertujuan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media papan kantong pintar doraemon.

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan di MI Darul Hikmah Lumajang pada peserta didik kelas IV pada materi tematik tema 4 subtema 3 pembelajaran 1 dimana dilakukan dalam 4 kali pertemuan mulai dari penjelasan dan pendalaman materi, uji coba peserta didik, *pretest*, dan *posttest*.



GAMBAR 4.2
Proses Penyampaian Materi

Kegiatan pada gambar 4.2 merupakan kegiatan peneliti **dalam** menyampaikan materi pembelajaran tematik tema 4 subtema 3 pembelajaran ke 1, dengan pembahasan tentang dongeng, pekerjaan, dan kondisi alam.



GAMBAR 4.3
Kegiatan Berdiskusi Kelompok

Pelaksanaan pembelajaran ini bukan hanya sekedar penyampaian materi oleh peneliti melainkan juga terdapat kegiatan kelompok dimana nantinya peserta didik diminta untuk berdiskusi bersama teman kelompoknya dan menjawab beberapa pertanyaan yang terdapat dalam

kantong doraemon lalu dipresentasikan didepan, hal ini bertujuan agar peserta didik berani, aktif, percaya diri, dan terampil pada saat pembelajaran berlangsung, ketertarikan media disini juga amat diperhatikan agar peserta didik tidak bosan dan pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan efisien.



GAMBAR 4.4
Penggunaan Media Pakpindo

Kegiatan yang ditunjukkan pada gambar 4.4 adalah gambar kegiatan penggunaan media papan kantong pintar doraemon, peserta didik disini diminta untuk mengambil beberapa pertanyaan untuk dijawab dan dipresentasikan dimana soal-soal yang ada di dalam kantong tersebut merupakan materi pembelajaran pada tema 4 subtema 3 pembelajaran ke 1.

Berdasarkan hasil implementasi diatas, dapat diperoleh data keefektifan media papan kantong pintar doraemon pada pembelajaran tematik ini dapat dilihat menggunakan uji normalitas desain *One Group Pretest-Posttest N-gain Score*. Data yang diambil sebelum diberikan

perlakuan, rata-rata nilai *Pretest* nilai yang diperoleh peserta didik kelas IV adalah 61.6 Sedangkan setelah diberi perlakuan, rata-rata nilai *Posttest* yang diperoleh peserta didik naik menjadi 90.66. Hal ini menunjukkan bahwa pengembangan media ini sudah valid digunakan dan dapat efektif dalam suatu pembelajaran. Lalu untuk analisis respon peserta didik diukur dengan menggunakan angket respon peserta didik terhadap media papan kantong pintar doraemon.

Berikut tabel hasil dari *Pretest* dan *Posttest* oleh setiap peserta didik.

TABEL 4.4
Hasil *Pretest* Peserta Didik Kelas IV

No	Nama	Skor					Total	Nilai
		Soal 1	Soal 2	Soal 3	Soal 4	Soal 5		
1	AZMI NAUFAL S.G	3	3	1	2	1	10	66.66
2	AHMAD THORIQUL M	3	1	1	1	3	9	60
3	ASSYAM FATHIR AL	1	1	1	3	3	9	60
4	AZZAHROF AULIA R	1	1	1	3	1	9	60
5	ANISA NAILATUZ Z	3	1	3	2	1	10	66.66
6	CALLISTA SALSABYLA	3	3	1	2	1	10	66.66
7	CLARISTA SALSABYLA	3	3	1	1	1	9	60
8	DWI NAUFATUL A	1	1	3	3	1	9	60
9	GHIZA ASAD A.F	3	1	2	2	2	10	66.66
10	HAZAT ASSYAFAT FAUZI	1	1	1	3	1	7	46.66
11	INTAN QOMARIYAH	3	1	3	3	1	11	73.33
12	IRFA RAMADANTI K	3	1	1	3	1	9	60
13	IRMA AULIA	2	1	1	2	2	8	53.33
14	INTAN NUR AINI	3	1	3	3	1	11	73.33
15	JUNISTIA IFDI NP	3	3	1	1	1	9	60
16	KEISHA DEVIKA NR	3	2	2	1	3	11	73.33
17	MISBAHUL MUNIR	3	3	1	3	1	11	73.33

18	M. KHIRZA N	3	2	2	1	1	9	60
19	M. NAZRIL F	1	2	1	2	2	8	53.33
20	M. GILANG	3	1	1	1	1	7	46.66
21	M. NASUDIN N	3	1	2	2	3	11	73.33
22	M. ALIEF MALUEF H	3	1	2	2	2	10	66.66
23	NOVITA ANANDA P	1	2	1	3	1	8	53.33
24	NADIAH HALAWIYAH	3	1	1	2	2	9	60
25	SITI FAROHATUN N	3	2	1	2	1	7	46.66
								61.6

Berdasarkan hasil *Pretest* pada tabel 4.4 diperoleh nilai rata-rata 25 peserta didik adalah 61.6 dimana nilai terbesar adalah 73, sedangkan kkm atau nilai minimal yang harus diperoleh peserta didik adalah 75 maka dari itu nilai ini dinyatakan belum lulus kkm dan dalam *Pretest* ini dilakukan dalam bentuk pemberian soal uraian objektif yang terdiri dari 5 soal dengan skor maksimal 3.

TABEL 4.5
Hasil *Posttest* Peserta Didik Kelas IV

No	Nama	Skor					Total	Nilai
		Soal 1	Soal 2	Soal 3	Soal 4	Soal 5		
1	AZMI NAUFAL S.G	2	3	3	3	3	14	93.33
2	AHMAD THORIQU L M	3	3	3	3	2	14	93.33
3	ASSYAM FATHIR AL	3	3	3	3	2	14	93.33
4	AZZAHROF AULIA R	1	3	3	3	3	13	86.66
5	ANISA NAILATUZ Z	3	3	2	2	3	13	86.66
6	CALLISTA SALSABYLA	2	3	2	3	3	13	86.66
7	CLARISTA SALSABYLA	2	2	2	3	3	12	80
8	DWI NAUFATUL A	3	3	3	2	2	13	86.66
9	GHIZA ASAD A.F	3	3	3	3	3	15	100
10	HAZAT ASSYAFAT FAUZI	3	3	3	3	2	14	93.33
11	INTAN QOMARIYAH	3	3	3	3	3	15	100
12	IRFA RAMADANTI K	1	2	3	3	3	12	80
13	IRMA AULIA	3	3	1	3	3	13	86.66

14	INTAN NUR AINI	3	3	3	3	3	15	100
15	JUNISTIA IFDI NP	3	3	2	3	3	14	93.33
16	KEISHA DEVIKA NR	3	3	3	3	3	15	100
17	MISBAHUL MUNIR	3	3	3	3	2	14	93.33
18	M. KHIRZA N	3	3	3	3	3	15	100
19	M. NAZRIL F	3	3	2	3	3	14	93.33
20	M. GILANG	3	3	2	3	2	13	86.66
21	M. NASUDIN N	3	3	1	3	3	13	86.66
22	M. ALIEF MALUEF H	3	3	3	3	2	14	93.33
23	NOVITA ANANDA P	3	3	2	3	2	13	86.66
24	NADIAH HALAWIYAH	3	3	2	3	3	14	93.33
25	SITI FAROHATUN N	3	1	2	3	2	11	73.33
								90.66

Berdasarkan hasil *Posttest* pada tabel 4.5 diperoleh nilai rata-rata 25 peserta didik adalah 90.66 dimana nilai terbesar adalah 100, nilai yang diperoleh peserta didik ini sudah mencapai nilai minimal yaitu dengan skor 75 dan dalam *Posttest* ini dilakukan dalam bentuk pemberian soal uraian objektif yang terdiri dari 5 soal dengan skor maksimal 3.

5. Hasil Evaluasi

Evaluasi merupakan proses terakhir dalam pengembangan model ADDIE, evaluasi bertujuan untuk mengetahui hasil atau keberhasilan penelitian pengembangan yang dilakukan, dan dapat dilihat bahwa dari hasil *Pretest* dan *Posttest* yang telah diberikan kepada peserta didik menunjukkan bahwa ada peningkatan nilai hasil pembelajaran tematik ketika penggunaan media pembelajaran papan kantong pintar doraemon.

B. Analisis Data

1. Analisis Kelayakan

Analisis kelayakan disini diambil dari hasil kevalidan yang didasarkan pada data hasil validasi para ahli, dimana peneliti disini

menggunakan 3 validator atau 3 orang ahli yang terdiri dari ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran. Validator ahli media adalah bapak M.Sholahuddin Amrullah, M.Pd selaku dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di UIN KHAS Jember, untuk validator materi yaitu bapak Dr. Ahmad Royani M.Pd.I selaku dosen microteacing Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di UIN KHAS Jember, dan untuk validator ahli pembelajaran adalah ibu Intan Zuhriyah, S.Pd selaku guru kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Darul Hikmah Purworejo Senduro. Dan hasil yang peneliti peroleh dari 3 validator disajikan dalam tabel berikut :

TABEL 4.6
Hasil Validasi

No	Validator	Prosentase	Kriteria
1	Validator media	95%	Sangat valid
2	Validator materi	90%	Sangat valid
3	Validator pembelajaran	92,5%	Sangat valid
Nilai rata-rata prosentase		93%	Sangat valid

Berdasarkan hasil analisis data dari 3 validator diperoleh nilai rata-rata 93% Hasil validitas ini menunjukkan bahwa media pembelajaran tematik media papan kantong pintar doraemon ini telah memenuhi kategori sangat valid atau sangat layak untuk digunakan atau diaplikasikan, artinya media papan kantong pintar ini sudah dapat dipergunakan dalam pembelajaran tematik dengan beberapa revisi yang disarankan oleh validator.

Dan untuk analisis saran dan kritikan terhadap kevalidan media papan kantong pintar doraemon ini akan dijadikan acuan dan revisi,

saran-saran dari validator juga akan dijadikan acuan agar media papan kantong pintar doraemon ini menjadi media yang sempurna untuk diaplikasikan setelahnya.

2. Analisis Keefektifan

Dalam analisis keefektifan media pembelajaran diperoleh dari angket respon peserta didik, dan hasil atau nilai peserta didik.

a. Analisis Hasil atau Nilai Pembelajaran

Efektifitas media papan kantong pintar doraemon untuk pembelajaran tematik ini berupa hasil tes yang diberikan kepada peserta didik guna untuk mengetahui ada atau tidak adanya peningkatan terhadap hasil belajar atau pembelajaran yang telah dilaksanakan baik sebelum dan sesudah diberlakukannya media papan kantong pintar doraemon ini. *Pretest* dan *Posttest* merupakan tes yang digunakan peneliti dalam penelitian pengembangan ini, dimana tes ini terdiri dari 5 soal uraian yang masing-masing setiap soal jika menjawab benar akan mendapatkan skor 3.

Adapun analisis uji T pada penelitian ini dilakukan dengan pengukuran *N-Gain Score*. Berikut data hasil dari tes *Pretest* dan *Posttest* menggunakan pengukuran *N-Gain Score*.

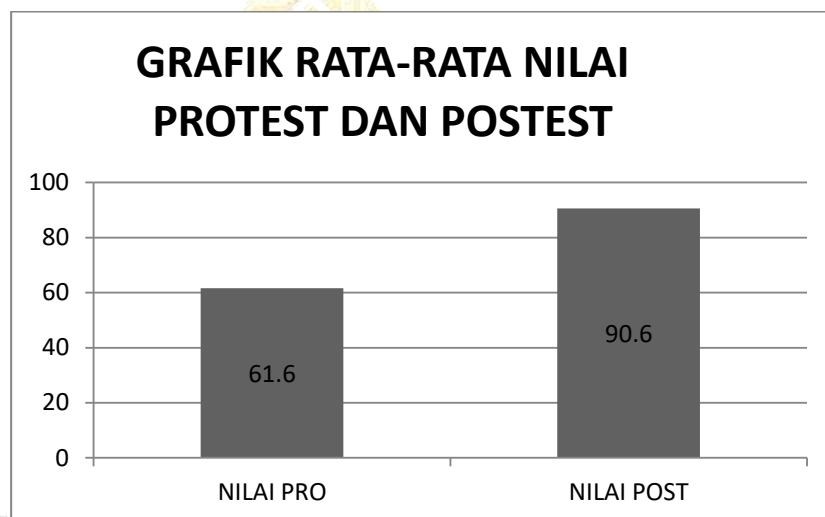
TABEL 4.7
Analisis Data Menggunakan *N-Gain Score*

Pre	Post	Nama	Post-pre	Skor ideal-pre	N gain Score	N gain persent
67.00	93.00	AZMI	26.00	33.00	.79	78.79
60.00	93.00	THORIQ	33.00	40.00	.83	82.50
60.00	93.00	FATHIR	33.00	40.00	.83	82.50
60.00	87.00	ZAHRO	27.00	40.00	.68	67.50
67.00	87.00	ANISA	20.00	33.00	.61	60.61
67.00	87.00	CACA	20.00	33.00	.61	60.61
60.00	80.00	SASA	20.00	40.00	.50	50.00
60.00	87.00	NAUFAL	27.00	40.00	.68	67.50
67.00	100.00	GIZA	33.00	33.00	1.00	100.00
47.00	93.00	SYIAFAT	46.00	53.00	.87	86.79
73.00	100.00	RIA	27.00	27.00	1.00	100.00
60.00	80.00	IRFA	20.00	40.00	.50	50.00
53.00	87.00	IRMA	34.00	47.00	.72	72.34
73.00	100.00	INTAN	27.00	27.00	1.00	100.00
60.00	93.00	JUNISTIA	33.00	40.00	.83	82.50
73.00	100.00	KEYSA	27.00	27.00	1.00	100.00
73.00	93.00	BAHUL	20.00	27.00	.74	74.07
60.00	100.00	HIRZA	40.00	40.00	1.00	100.00
53.00	93.00	NAZRIL	40.00	47.00	.85	85.11
47.00	87.00	GILANG	40.00	53.00	.75	75.47
73.00	87.00	NASUDIN	14.00	27.00	.52	51.85
67.00	93.00	MAKLUF	26.00	33.00	.79	78.79
53.00	87.00	NANDA	34.00	47.00	.72	72.34
60.00	93.00	NADIA	33.00	40.00	.83	82.50
47.00	73.00	FARO	26.00	53.00	.49	49.06
					0.7643	76.4329

Berdasarkan tabel diatas, prosentase nilai N-Gain Score menunjukkan rata – rata prosentase sebesar 76.43% yang artinya ada peningkatan sebesar kurang lebih 76% setelah adanya pengembangan

media pakpindo pada pembelajaran tematik tema 4 subtema 3 pembelajaran ke 1.

Analisis mengenai skor pretest dalam meningkatkan hasil belajar dan nilai pembelajaran tematik ini menunjukkan perbedaan dengan skor posttest setelah diberikan atau diajarkan menggunakan media pakpindo. Data hasil rata-rata nilai pretest dan posttest dalam meningkatkan hasil belajar pembelajaran tematik kelas IV MI Darul Hikmah pada tabel dibawah ini.



GAMBAR 4.5
Grafik Rata-rata Nilai Pretest dan Posttest

Pada gambar grafik diatas dapat dijelaskan bahwa nilai *protest* yang telah dilakukan oleh peserta didik kelas IV MI Darul Hikmah memperoleh nilai rata-rata 61.6 dimana belum memenuhi kriteria lulus dari nilai maksimal yang ditentukan yakni 75. Lalu setelah melakukan kegiatan *posttest* nilai peserta didik memiliki peningkatan dengan memperoleh nilai rata-rata 90.6. dan disini dapat diartikan

bahwa perlakuan atau media yang digunakan sangat berpengaruh pada nilai peserta didik.

b. Analisis Respon Peserta Didik

Analisis respon peserta didik disini diukur dengan menggunakan angket peserta didik terhadap media papan kantong pintar doraemon.

TABEL 4.8
Hasil Respon Peserta Didik

Data	Skor	Kategori respon peserta didik
Ketertarikan Siswa	95%	Sangat Baik

Berdasarkan hasil rata-rata respon peserta didik yang ditunjukkan dalam tabel tersebut, menunjukkan bahwa media pakpindo (papanpintar doraemon) mendapatkan respon yang sangat baik dari peserta didik dengan prosentase rata-rata 95%

3. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

a. Uji Validitas Instrumen

Pengujian validitas instrumen dilakukan dengan menghitung menggunakan teknik Korelasi Product Moment. Uji validitas dimulai dengan menghitung nilai R_{hitung} dari masing-masing butir pernyataan dari angket yang kemudian dibandingkan dengan R_{tabel} menggunakan program SPSS. Pada penelitian ini jumlah dari responden yaitu 20 dengan taraf signifikansi 1%, maka nilai dari R_{tabel} yaitu 0,561.

Hasil dari R_{hitung} dengan menggunakan SPSS dapat dilihat pada Tabel 4.9

TABEL 4.9
Uji Validitas Instrumen

Item Soal	R_{hitung}	R_{tabel}	Keterangan
Item 1	0,629	0,561	valid
Item 2	0,596	0,561	valid
Item 3	0,659	0,561	valid
Item 4	0,411	0,561	Tidak Valid
Item 5	0,768	0,561	valid
Item 6	0,391	0,561	Tidak Valid
Item 7	0,637	0,561	valid
Item 8	0,647	0,561	valid
Item 9	0,689	0,561	valid
Item 10	0,735	0,561	valid

Hasil dari data diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa dari 10 butir pernyataan dalam angket yang dinyatakan valid adalah 8 butir dan yang tidak valid adalah 2 butir, mengapa pada 2 butir item ini dikatakan tidak valid karena nilai korelasi untuk signifikannya kurang dari 0.01 level.

b. Uji Reliabilitas

Reliabilitas instrument di uji menggunakan teknik Alpha Cronbach dengan bantuan program SPSS. Hasil dari Uji Reliabilitas dapat dilihat pada tabel 4.10 di bawah ini.

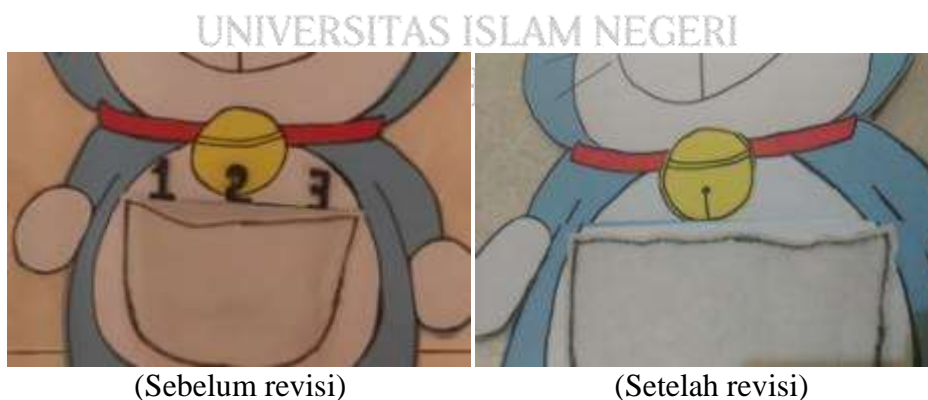
TABEL 4.10
Uji Reliabilitas Instrumen

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0.812	10

Hasil perhitungan dengan rumus Alpha Cronbach menggunakan program SPSS, jika instrument koefisien reliabilitasnya ($r_{11} \leq 0.6$) maka dinyatakan reliabel. Sesuai tabel Interpretasi Alpha Cronbach Reliabilitas instrument nilai r_{11} (0,812) > 0,6 termasuk pada kategori Excellent. Jadi, Instrument dinyatakan reliabel digunakan untuk pengumpulan data penelitian.

C. Revisi Produk

Setelah proses validasi dilanjutkan dengan revisi produk dimana peneliti menyesuaikan dengan saran dan masukan dari validator. Adapun perubahan atau revisi produk papan kantong pintar doraemon ditunjukkan pada gambar 4.6



Gambar 4.6
Revisi Satu

Pada gambar 4.6 menunjukkan tampilan gambar sebelum dan sesudah direvisi, dan didalamnya terdapat tampilan kantong doraemon sebelumnya

terdapat 3 angka dan setelah direvisi sudah tidak ada. Adapun yang direvisi sesuai dengan saran validator ahli media bahwa lebih baik tidak memakai angka-angka dikarenakan dapat mengganggu model dari pola doraemon, juga agar didalamnya dapat ditambah materi-materi yang menarik dan tidak monoton pada materi B.I, IPA, IPS jadi materi bisa diisi lebih banyak lagi didalam kantong tersebut.



(Sebelum revisi)

(Setelah revisi)

GAMBAR 4.7
Revisi Dua

Berdasarkan saran ke 2 dari validator media bahwa sebaiknya pada papan kantong pintar doraemon ini diberi tali agar nanti dapat diletakkan pada paku atau kayu yang biasanya khusus untuk tempat peraga yang ada di dalam kelas, sehingga dapat dilihat lebih menarik atau jika tidak ada tempat untuk mengaitkan media pendidik dapat menggunakan lem agar media dapat diletakkan pada papan tulis dikelas.

BAB V

KAJIAN PRODUK DAN SARAN

A. Kajian Produk yang Telah Direvisi

Media pembelajaran adalah segala bentuk dan sarana penyampaian informasi yang dibuat atau dipergunakan sesuai dengan teori pembelajaran, dapat digunakan untuk tujuan pembelajaran dalam menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan eserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali.⁵¹ Media pembelajaran PAKPINDO adalah media pembelajaran tematik yang dikembangkan untuk mempermudah siswa dalam memahami materi. Media PAKPINDO ini merupakan media visual 2 dimensi berupa papan kantong yang menyerupai doraemon, papan kantong ini merupakan alat bantu yang sangat mudah dibuat oleh setiap tenaga pendidik (guru), papan kantong dibuat dari tripleks (kayu lapis) atau bisa juga menggunakan kertas karton, ukuran media ini tingginya 60 cm, sedangkan lebarnya 40 cm, pada papan atau kertas karton ini diletakkan lem, sedangkan medianya berbentuk papan doraemon yang terbuat dari tripleks atau kertas manila yang kantong doraemonnya berbahan kain flanel yang bertujuan untuk menyelesaikan materi tematik tema 4 subtema 3 pembelajaran ke 1 di kelas IV ini, desain ini dibuat semenarik mungkin agar peserta didik lebih termotivasi, fokus, semangat dalam kelangsungan belajar. Terdapat beberapa hal yang dapat kita ambil dalam kantong doraemon tersebut, mulai dari soal-

⁵¹ Nunuk Suryani, Achmad Setiawan, dan Aditin Putria,: "media pembelajaran novatif dan pengembangannya" (Bandung, Deni AS 2019), 5

soal yang telah pendidik siapkan, gambar beberapa pekerjaan yang ada di Indonesia serta materi-materi lainnya yang menarik. Dan kenyataannya media ini di dunia kartunnya yang sangat masyhur dikatakan bahwa dalam kantong doraemon memiliki banyak sekali alat atau ide untuk digunakan hal yang positif.

Proses pengembangan media ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan, mulai dari tahap analisis, tahap desain atau perencanaan, tahap pengembangan, tahap implementasi, dan yang terakhir adalah tahap evaluasi. Selama proses pengembangan media ini sebelum uji coba, media terlebih dahulu ditunjukkan atau divalidasi oleh validator, dan validator dalam penelitian ini terdiri dari validator media, validator materi, dan validator pembelajaran.

Spesifikasi produk media pembelajaran tematik yang berupa media PAKPINDO ini dari segi Konten atau isi dalam media ini mencakup materi sesuai dengan KD dan Indikator pada pembelajaran tematik tema 4 Berbagai Pekerjaan Subtema 3 Pekerjaan Orang Tuaku Pembelajaran 1 kelas IV MI Darul Hikmah Lumajang. Dan yang ke 2 adalah produk yang dihasilkan adalah sebuah media pembelajarann PAKPINDO berbentuk dua dimensi yang dirancang sebagai sumber belajar siswa di kelas dengan tujuan memudahkan pendidik dalam memberikan stimulus atau materi kepada peserta didik dengan baik. Media Pembelajaran PAKPINDO ini dirancang dengan desain yang memenuhi kriteria pembuatan media pembelajaran. Terbuat dari kertas karton dan kertas manila dengan menggunakan lapisan

bahan dari kain flanel yang berwarna putih yang berbentuk seperti doraemon dengan berisikan macam-macam soal dan materi pada kantong ajaib doraemon.

Berikut beberapa bahan dalam pembuatan media pembelajaran berupa media pakpindo, antara lain :

1. Kertas manila (biru langit dan putih)
2. Kertas karton
3. Kertas origami
4. Tali
5. Gunting
6. Pensil
7. Bolpoin
8. Penghapus
9. Lem
10. Penggaris
11. Spidol
12. Double tipe
13. Dan kain flanel



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Langkah-langkah yang digunakan dalam pembuatan media PAKPINDO antara lain :

1. Sebelum pembuatan media PAKPINDO terlebih dahulu mempersiapkan beberapa alat dan bahan. Adapun alat dan bahan pembuatan media PAKPINDO antara lain: triplek/kertas karton, kertas manila, kain flanel,

lem pekat, gunting, penggaris, pensil, bolpoin, penggaris, gambar macam-macam pekerjaan, dll.

2. Menyediakan triplek atau kertas karton dan kertas manila yang akan dibentuk seperti doraemon dengan ukuran yang ditentukan.
3. Setelah menyiapkan bahan-bahan yang dibutuhkan dalam media PAKPINDO, pertama kita membuat pola gambar doraemon pada kertas manila warna biru.
4. Setelah membuat pola potong gambar dengan rapi, tempel atau cat bagian gambar doraemon yang berwarna putih.
5. Potong pola pada kain flanel berbentuk kantong seperti di perut doraemon.
6. rapikan kembali dengan menebali gambar agar terlihat lebih menarik.
7. Potong kertas manila kotak-kotak untuk menulis soal-soal pembelajaran. Mendesain triplek atau kertas karton dan foam semenarik mungkin dengan bentuk seperti boneka doraemon.
8. kemudian memberi beberapa soal-soal yang terdiri dari 3 muatan pembelajaran yaitu IPA IPS dan BI di dalam kantong pintar doraemon.
9. Menggantung dan menempelkan kain flanel tepat pada perut doraemon.
10. Kemudian meletakkan soal-soal pada kantong yang terbuat dari kain flanel.
11. Media PAKPINDO siap aplikasikan sebagai media pembelajaran yang menarik.

Sedangkan Prosedur Penggunaan media PAKPINDO adalah sebagai berikut :

1. Tahap persiapan sebelum penggunaan media pembelajaran PAKPINDO.

Pada tahap ini perlu dilakukan adanya persiapan untuk menunjang penggunaan media agar berjalan dengan lancar dengan memahami dan mempelajari media, juga melihat kondisi kelas dan karakteristik peserta didik.

2. Tahap ke 2 peserta didik diminta menyimak dan memperhatikan petunjuk dan penggunaan media atas perintah pendidik, sehingga peserta didik dapat memahami materi yang ada pada media pakpindo ini.

3. Setelah memahami materi peserta didik diminta untuk mengaplikasikan media dengan maju ke depan kelas dan mengambil salah satu pertanyaan yang ada pada media pakpindo.

4. Peserta didik diminta memahami pertanyaan dan menjawab pertanyaan yang ada pada kantong pintar doraemon dengan baik dan benar.

5. Peserta didik yang lain diminta memperhatikan jawaban dari temannya yang didepan dan memberi komentar apakah jawaban yang diutarakan oleh temannya didepan salah atau kurang benar.

6. Terakhir adalah tahap penyelesaian.

Tahap ini digunakan untuk mengetahui apakah tujuan telah tercapai, dan dapat memperdalam pemahaman terhadap materi tema 4 subtema 3 pembelajaran 1 dengan baik.

B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

1. Saran Pemanfaatan Produk

Saran pemanfaatan produk media pembelajaran berupa PAKPINDO diantaranya sebagai berikut :

- a. Peserta didik diharapkan agar dapat lebih serius dalam mengikuti semua kegiatan pembelajaran dengan sebaik mungkin.
- b. Peserta didik juga diharapkan secara aktif, kreatif dan tertib ketika pembelajaran berlangsung.

2. Diseminasi Produk

Produk media pembelajaran tematik berupa media PAKPINDO pada materi tematik tema 4 subtema 3 pembelajaran 1 yang terdiri dari 3 muatan mulai dari B,Indonesia, IPA, dan IPS dapat digunakan di semua kelas sekolah yang bersangkutan, bahkan dapat digunakan pula untuk semua sekolah dasar atau madrasah ibtidaiyah lainnya di kabupaten Lumajang. Namun penyebar luasan produk harus tetap memperhatikan dan memperhitungkan karakteristik dari peserta didik, sehingga nantinya penyebarluasan media ini berjalan dengan baik.

3. Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Untuk pengembangan lebih lanjut pada media PAKPINDO ini antara lain :

- a. Media pakpindo yang dikembangkan oleh peneliti di kelas IV MI Darul Hikmah Purworejo dengan mengusung tema 4 subtema 3

pembelajaran 1 ini sudah dinyatakan valid dan memiliki kriteria baik. Sehingga disaran kepada si pembaca baik seorang pendidik, mahasiswa plp, dll dapat menerapkan tidak hanya dengan materi tematik ini saja, akan tetapi juga bisa diterapkan dengan materi-materi yang lain.

- b. Penelitian ini hanya dilakukan di kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Darul Hikmah Lumajang, dan akan lebih baik jika bisa dikembangkan di kelas lain maupun di Madrasah Ibtidaiyah lainnya.
- c. Bagi semua pihak yang ingin mengembagkan produk lebih lanjut, disarankan untuk mendesain media pakpindo ini dengan sebaik mungkin, lebih menarik lagi, dan juga dapat menambah materi-materi yang lebih bervariasi.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR PUSTAKA

- Ari, Yudi. dan Sugiarti, “Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D : Teori an Praktek”, (Pasuruan : Lembaga Academic & Research Institute, 2020).
- Cookso, Dimova, Maria and Peter M.R. Stirk, *Media Pembelajaran Cara Belajar Aktif: Guru Bahagia Mengajar Siswa Senang Belajar*, 2019.
- Departemen Agama Republik Indonesia, *Al Quran dan Terjemahan*, Surakarta : Ziyad, 2014.
- Hamdani, “Strategi Belajar Mengajar”. Bandung : Pustaka Setia. 2011.
- Hidayat dan Nizar, “Model ADDIE”, *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam*, Bandung Barat: UIN Sunan Gunung Jati Bandung, 2021.
- Hidayatullah. *Pengembangan Media dan Sumber Belajar*. Serang: Lembaga Penjamin Mutu Institut Agama Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten, 2014.
- Isnaini Muhammad. *Media Pembelajaran. Palembang : Modul (Bahan Ajar) 2011*.
- Mamat. *Pedoman Pelaksanaan Pembelajaran Tematik*, (Jakarta: Dirjen Kelembagaan Agama Islam, Depag RI, 2007)
- Map, Ummu. “Media Pembelajaran Profesi,” Februari 1, 2019, Video, 7:17, https://youtu.be/a2HkMh6c_EU
- Ngalimun. *Strategi dan Model Pembelajaran*, (Banjarmasin: Pustaka Banua, 2013)
- Nurrita, Teni. "Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa" *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah* 3 (1), 171, 2018.
- Neolaka, Armos. dan Amalia Grace, *Landasan Pendidikan : Dasar Pengenalan Diri Sendiri Menuju Perubahan Hidup* (Depok : Kencana, 2017).
- Observasi di MI Darul Hikmah Purworejo Senduro, Lumajang 2022.
- Sudjana, Nana dan Rivai Ahmad. *Media Pengajaran, cet-10*. Bandung: Sinar Baru Algensindo. 2011
- Suryani, Nunuk. Setiawan Ahmad, dan Putria Aditin :*media pembelajaran novatif dan pengembangannya*, Bandung, Deni AS 2019.
- Sugiono. *Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development)*. Bandung: Alfabeta. 2019
- Sugiono, “Metode Penelitian dan Pengembangan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D”. Bandung: Alfabeta,2015

Suryani & Agung : Strategi Belajar Mengajar, (Yogyakarta:Ombak 2012)

Tim Penyusun, Pedoman Karya Tulis Ilmiah UIN KHAS JEMBER, 2021.

Thiagarajan, dkk,1974. Model Pengembangan

Usriyah, Lailatul dan Isnaini Dwi. “Penilaian Autentik pada Pembelajaran Tematik” Journal of primary Education. Vol 1, No 2, Juni 2020.

Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang SISDIKNAS (bandung: Citra Umbara, 2006).

Warsita, Bambang. Teknologi Pembelajaran Landasan dan Aplikasinya, (Jakarta: Rineka Cipta, 2008).

Wawancara di MI Darul Hikmah Purworejo Senduro, Lumajang 2022.



The logo of Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember is centered on the page. It features a golden geometric Islamic pattern at the top, a blue and green stylized tower or minaret in the middle, and a green base with leaf-like shapes at the bottom.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

LAMPIRAN 1

MATRIK PENELITIAN

Judul Penelitian	Variabel	Sub Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Fokus Penelitian
PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN KANTONG PINTAR DORAEMON (PAKPINDO) PADA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS IV MADRASAH IBTIDAIYAH DARUL HIKMAH LUMAJANG	1.Pengembangan Media Papan kantong Pintar 2.Pembelajaran Tematik	1.Konsep dasar pengembangan media 2.Konsep dasar pembelajaran tematik	1. Pengertian 2. Tujuan 3. Landasan 4.Klasifikasi 5. Fungsi 6. Manfaat 7. Prinsip 8. Faktor-Faktor	Subjek penelitian a. Kepala Madrasah b.Validator c. Guru kelas IV d. Siswa kelas IV	1) Jenis penelitian: penelitian dan pengembangan model ADDIE 2) Lokasi penelitian: MI Darul Hikmah 3) Teknik pengumpulan data: a. Observasi b.Wawancara c. Angket d.Dokumentasi 4) Teknik analisis data: a. Kevalidan b.Keefektifan d. Penyajian data e.Kesimpulan	Bagaimana pengembangan, kelayakan, dan keefektifan Pengembangan media Pakpindo pada pembelajaran tematik kelas IV MI Darul Hikmah Lumajang

LAMPIRAN 2

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Alifatul Mawaddah

NIM : T20194003

Prodi : PGMI

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK)

Universitas : Universitas Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul "**Pengembangan Media Pakpindo (Papan Kantong Pintar Doraemon) Pada Pembelajaran Tematik Tema IV Sub Tema III Pembelajaran I Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Darul Hikmah Purworejo Senduro Tahun Pelajaran 2022-2023**" ini merupakan hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian dirujuk sumbernya.

Jember, 7 Maret 2023
Saya yang menyatakan



Alifatul Mawaddah
NIM T20194003

LAMPIRAN 3

VALIDITAS DAN RELIABILITAS

Correlations												
		ITE M 1	ITE M 2	ITE M 3	ITE M 4	ITE M 5	ITE M 6	ITE M 7	ITE M 8	ITE M 9	ITE M 10	SKOR TOTA L
ITEM 1	Pearson Correlation	1	.456	.561	0.00	0.29	0.18	0.14	0.35	0.18	.868	.629
	Sig. (2-tailed)		0.043	0.010	1.000	0.209	0.442	0.531	0.122	0.430	0.000	0.003
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
ITEM 2	Pearson Correlation	.456	1	.502	0.02	0.24	0.42	0.39	0.16	0.14	0.39	.596
	Sig. (2-tailed)	0.043		0.024	0.911	0.308	0.063	0.088	0.490	0.530	0.082	0.006
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
ITEM 3	Pearson Correlation	.561	.502	1	0.03	.481	0.43	0.31	0.13	0.29	.487	.659
	Sig. (2-tailed)	0.010	0.024		0.885	0.032	0.057	0.181	0.562	0.205	0.029	0.002
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
ITEM 4	Pearson Correlation	0.00	0.02	0.03	1	.453	-	0.23	0.42	0.36	0.03	0.411
	Sig. (2-tailed)	1.000	0.911	0.885		0.045	0.459	0.327	0.059	0.116	0.900	0.072
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
ITEM 5	Pearson Correlation	0.29	0.24	.481	.453	1	0.08	0.42	.463	.829	0.39	.768
	Sig. (2-tailed)	0.209	0.308	0.032	0.045		0.726	0.061	0.040	0.000	0.087	0.000
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
ITEM 6	Pearson Correlation	0.18	0.42	0.43	-	0.08	1	.544	-	-	0.13	0.391
	Sig. (2-tailed)	0.442	0.063	0.057	0.459	0.726		0.013	0.676	0.825	0.572	0.088
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
ITEM 7	Pearson Correlation	0.14	0.39	0.31	0.23	0.42	.544	1	0.24	0.30	0.31	.637

LAMPIRAN 4



YAYASAN KYAI HAJI MASYKUR ABDUSSHOMAD MI DARUL HIKMAH PURWOREJO

NSM. 111 235 080 014 | AKREDITASI B | NPSN. 60715398

Jalan Raya Desa Purworejo, Senduro, Lumajang 67361

SILABUS TEMATIK KELAS IV

Tema 4 : Berbagai Pekerjaan
Subtema 3 : Pekerjaan Orangtuaku

KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan	1.1 Menerima makna hubungan bintang, rantai, pohon beringin, kepala banteng, dan	1.1.1 Menunjukan rasa syukur hubungan simbol dengan makna sila-sila Pancasila	<ul style="list-style-type: none">• Contoh sikap yang baik dan sikap yang	<ul style="list-style-type: none">• Mengamati gambar simbol sila ke tiga pancasila, mencari informasi tentang	Sikap: <ul style="list-style-type: none">• Jujur• Disiplin• Tanggung	24 JP	<ul style="list-style-type: none">• Buku Guru• Buku Siswa• Aplikasi Media

	<p>padi kapas pada lambang negara “Garuda Pancasila” sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa</p> <p>2.1 Bersikap berani mengakui kesalahan, meminta maaf, memberi maaf, dan santun sebagai perwujudan nilai dan moral Pancasila.</p> <p>3.1 Memahami makna hubungan simbol dengan sila-sila Pancasila</p> <p>4.1 Menjelaskan makna hubungan simbol dengan sila-sila Pancasila sebagai satu kesatuan dalam kehidupan sehari-hari</p>	<p>sebagai satu kesatuan dalam kehidupan sehari-hari</p> <p>2.1.1 Meyakini hubungan simbol dengan makna sila-sila Pancasila sebagai satu kesatuan dalam kehidupan sehari-hari.</p> <p>3.1.1 Membedakan sikap yang baik dan sikap yang tidak baik dikaitkan dengan nilai-nilai Pancasila.</p> <p>4.1.1 Menyajikan perbedaan sikap yang baik dan sikap yang tidak baik dikaitkan dengan nilai-nilai Pancasila.</p>	<p>tidak baik terkait nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan simbol dengan makna sila ketiga Pancasila. • Contoh kegiatan dalam kehidupan sehari-hari sesuai dengan sila ketiga Pancasila. 	<p>makna sila ke tiga Pancasila</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menganalisis masalah dalam kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan pengamalan sila ke tiga Pancasila • Menghubungkan sikap tokoh dengan pengamalan sila ke tiga Pancasila • Menceritakan kegiatan yang bisa dilakukan dalam kehidupan sehari-hari dalam rangka pengamalan sila ke tiga pancasila 	<p>Jawab</p> <ul style="list-style-type: none"> • Santun • Peduli • Percaya diri • Kerja Sama <p>Jurnal:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Catatan pendidik tentang sikap peserta didik saat di sekolah maupun informasi dari orang lain <p>Penilaian Diri:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mengisi daftar cek tentang sikap peserta didik saat di rumah, dan di sekolah 		<p>SCI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Internet • Lingkungan
Bahasa Indonesia	<p>3.5 Menguraikan pendapat pribadi tentang isi buku sastra (cerita, dongeng, dan sebagainya)</p> <p>4.5 Mengomunikasikan pendapat pribadi tentang isi buku sastra</p>	<p>3.5.1 Mengidentifikasi pendapat pribadi tentang isi buku sastra.</p> <p>4.5.1 Menampilkan petunjuk penggunaan alat dalam bentuk teks tulis dan visual</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Dongeng. • Membaca dongeng “Tupai dan Ikan Gabus”. • Membaca teks “Pengrajin 	<ul style="list-style-type: none"> • Menemukan unsur-unsur cerita dalam dongeng dan menuliskannya • Mengidentifikasi unsur intrinsik dari cerita yang dibaca dan menuliskannya dalam 	<p>Pengetahuan Tes tertulis</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi kegiatan terkait pengontrolan 		

	yang dipilih dan dibaca sendiri secara lisan dan tulis yang didukung oleh alasan	menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif.	<p>Kayu”</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membaca teks tentang dongeng “Tupai dan Ika gabus”. • Pesan moral dalam dongeng “Tupai dan Ikan Gabus”. • Unsur-unsur intristik dari sebuah cerita. • Menuliskan unsur intristik dalam bentuk peta pikiran. 	<p>bentuk peta pikiran</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membaca teks tentang ‘Pengrajin cendera mata’ dan menjawab pertanyaan • Membaca teks tentang ‘Pengolahan samapah’ dan membuat peta pikiran • Membaca teks tentang ‘sikap gotong royong dari nelayan’ dan menjawab pertanyaan • Menilai dan menyajikan pesan moral berdasarkan pendapat pribadi • Membaca teks tentang pengrajin kayu dan menjawab pertanyaannya 	<p>dalam pemanfaatan sumber daya alam</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mendiskusikan makna sila ketiga Pancasila • Memahami kegiatan yang bisa dilakukan dalam kehidupan sehari-hari dalam rangka pengamalan sila ke tiga pancasila • Memberi contoh kegiatan pemanfaatan barang bekas/sampah • Memahami pemanfaatan barang bekas/sampah sebagai upaya pelestarian Sumber daya 		
Ilmu Pengetahuan Alam	<p>3.8 Menjelaskan pentingnya upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam di lingkungannya</p> <p>4.8 Melakukan kegiatan upaya pelestarian sumber daya alam bersama orang-orang</p>	<p>3.8.1 Mengidentifikasi pentingnya pemanfaatan barang bekas sebagai usaha pelestarian sumber daya alam</p> <p>4.8.1 Mengomunikasikan contoh kegiatan pemanfaatan sampah sebagai upaya</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk pemanfaatan sampah sebagai upaya menjaga kelestarian alam dalam kehidupan sehari-hari. 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi kegiatan terkait pengontrolan dalam pemanfaatan sumber daya alam • Mewarnai peta hutan Kalimantan dan menginformasikan dampak pemanfaatan sumber daya alam yang 	<ul style="list-style-type: none"> • Memahami pemanfaatan barang bekas/sampah sebagai upaya pelestarian Sumber daya 		

	di lingkungannya	pelestarian sumber daya alam	<ul style="list-style-type: none"> • Dampak pemanfaatan sumber daya alam yang tidak terkontrol dalam kehidupan sehari-hari. • Contoh kegiatan sebagai upaya pencegahan langkanya sumber daya alam. 	<p>tidak terkontrol dalam kehidupan sehari-hari dan upaya pencegahan langkanya ketersediaan sumber daya alam</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menuliskan upaya pengolahan sampah sebagai upaya pelestarian sumber daya alam dalam kehidupan sehari-hari • Menuliskan perlengkapan dalam beladiri silat dan sumberdaya alam yang digunakan 	<p>alam</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menghubungkan sikap tokoh dengan sila tiga Pancasila • Memberikan pendapat tentang sikap tokoh dalam kehidupan sehari hari • Mendiskusikan kegiatan ekonomi dan berbagai pekerjaan 		
Ilmu Pengetahuan Sosial	<p>3.3 Mengidentifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan, serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.</p> <p>4.3 Menyajikan hasil identifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang</p>	<p>3.3.1 Menyebutkan kegiatan ekonomi dan berbagai pekerjaan yang terkait yang ditemukan di lingkungan sekitar</p> <p>4.3.1 Menyajikan kegiatan ekonomi dan berbagai pekerjaan yang terkait yang ditemukan di lingkungan sekitar.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Jenis pekerjaan terkait sosial budaya diberbagai wilayah. • Kegiatan ekonomi dan pekerjaan dilingkungan sekitar. 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi berbagai kegiatan ekonomi dan perkerjaan yang ada di lingkungan sekitar. • Mengamati gambar kenampakan hutan di Kalimantan dan mendiskusikan kondisi penurunan pohon dihutan kalimantan • Berdiskusi dalam kelompok tentang proses pengolahan 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengamati karya gambar tiga dimensi yang telah dibuat sebelumnya • Mendiskusikan jenis pekerjaan yang ada dalam kehidupan sehari hari • Menilai dan 		

	pekerjaan, serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.			<p>kayu: dari bahan baku menjadi suatu produk, jenis pekerjaan dan produk yang dihasilkannya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengamati bagan tentang proses pembuatan sarung Samarinda • Membaca teks tentang dongeng di daerahnya yang berkaitan dengan kerja keras/pekerjaan 	<p>mendeskripsikan tokoh yang ada di dalam cerita</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mendiskusikan sikap tokoh dalam cerita dikaitkan dengan nilai-nilai Pancasila <p>Keterampilan Praktik/Kinerja</p>		
Seni Budaya dan Prakarya	<p>3.1 Mengetahui gambar dan bentuk tiga dimensi.</p> <p>4.1 Menggambar dan membentuk tiga dimensi.</p>	<p>3.1.1 Menjelaskan cara melakukan apresiasi terhadap hasil karya seni menggambar.</p> <p>4.1.1 Menyajikan hasil apresiasi terhadap hasil karya seni menggambar</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Hal-hal yang diperhatikan saat menggambar. • Menggambar dengan tema nelayan. • Proses pembuatan sarung Samarinda • Cara melakukan apresiasi terhadap gambar. 	<ul style="list-style-type: none"> • Menggambar perahu nelayan • Mengamati karya gambar tiga dimensi yang telah dibuat sebelumnya • Memberikan apresiasi terhadap karya gambar tiga dimensi yang dibuat oleh teman-temannya • Menyajikan hasil apresiasi terhadap karya gambar tiga dimensi 	<ul style="list-style-type: none"> • Menilai cerita dalam dongeng dan menuliskannya • Melaporkan jenis-jenis pekerjaan terkait sosial budaya • Mengomunikasikan hasil tentang proses pengolahan kayu: dari bahan baku menjadi suatu produk, jenis 		



- pekerjaan dan produk yang dihasilkannya
- Menilai cerita dongeng di daerahnya yang berkaitan dengan kerja keras/pekerjaan
 - Membandingkan gambar tiga dimensi yang dibuat oleh teman-temannya
 - Menggambar sesuai kreasi tiga dimensi
 - Menilai dongeng di daerahnya yang berkaitan dengan kerja keras/pekerjaan
 - Menggambar dan mengapresiasi gambar tiga

					dimensi • Menilai pesan moral yang terdapat dalam cerita		
--	--	--	--	--	---	--	--

Mengetahui
Kepala Madrasah



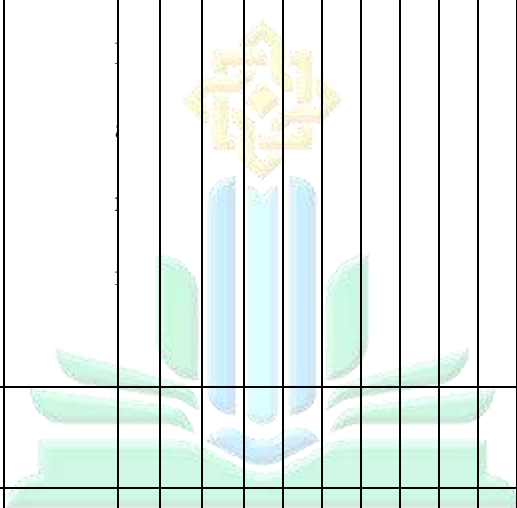
Zainuri, S.Ag
NIP.

Lumajang, 05 Juli 2022
Wali Kelas 4

Intan Zuhriyah, Pd
NIP.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R



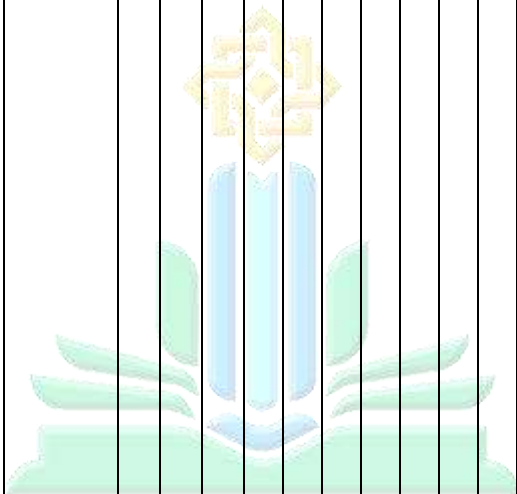
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Pekerja an Orang Tuaku		3.5 Membangun pendapat pribadi tentang isi buku sastra (cerita, dongeng, dan sebagainya). 4.5 Mengomunikasikan secara lisan dan tulisan pendapat pribadi tentang isi buku sastra yang dipilih sendiri dan dibaca yang didukung oleh alasan.																																	...
		IPA																																Okt 2022	
		3.8 Memahami pentingnya upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam di lingkungannya. 4.8 Melakukan kegiatan upaya pelestarian sumber daya alam bersama orang-orang di lingkungannya.																																	

IPS

3.3 Mengidentifikasi kegiatan ekonomi dalam meningkatkan kehidupan masyarakat di bidang pekerjaan, sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.

4.3 Menyajikan hasil identifikasi kegiatan ekonomi dalam meningkatkan kehidupan masyarakat dibidang pekerjaan, sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.



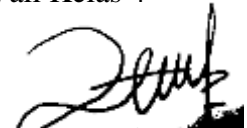
Mengetahui
Kepala Madrasah



Zainuri, S.Ag
NIP.

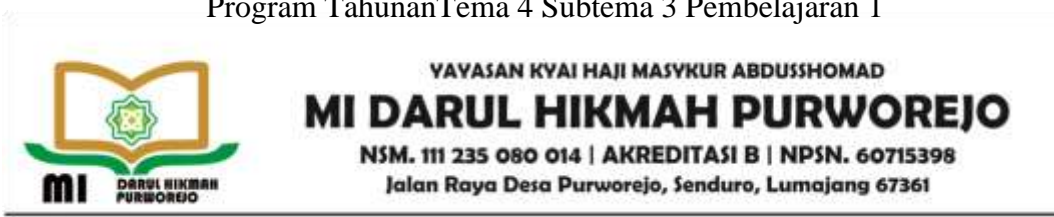
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Lumajang, 05 Juli 2022
Wali Kelas 4


Intan Zuhriyah, S.Pd
NIP.

LAMPIRAN 6

Program Tahunan Tema 4 Subtema 3 Pembelajaran 1



PROGRAM TAHUNAN

Nama Sekolah : MI DARUL HIKMAH

Kelas / Semester : IV (Empat) / 1 (satu)

Tahun Pelajaran : 2022/2023

Tema	Sub Tema	Pembelajaran an ke	Alokasi Waktu	Ket	
IV Berbagai Pekerjaan	1 Jenis-Jenis Pekerjaan	1	1 Hari	1 Minggu	Okt Mg ke 1
		2	1 Hari		
		3	1 Hari		
		4	1 Hari		
		5	1 Hari		
		6	1 Hari		
	2 Pekerjaan di Sekitarku	1	1 Hari	1 Minggu	Okt Mg ke 2
		2	1 Hari		
		3	1 Hari		
		4	1 Hari		
		5	1 Hari		
		6	1 Hari		
	3 Pekerjaan Orang Tuaku	1	1 Hari	1 Minggu	Okt Mg ke 3
		2	1 Hari		
		3	1 Hari		
		4	1 Hari		
		5	1 Hari		
		6	1 Hari		

	Ulangan Harian Remidi dan Pengayaan	2 Hari		Okt Mg ke 3
--	--	--------	--	----------------

Mengetahui
Kepala Madrasah



Zainuri, S.Ag
NIP.

Lumajang, 05 Juli 2022
Wali Kelas 4

Intan Zuhriyah, S.Pd
NIP.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

LAMPIRAN 7

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : MI DARUL HIKMAH
Tema : 4 (Berbagai Pekerjaan)
Subtema : 3 (Pekerjaan Orang Tuaku)
Kelas / Semester : IV / 1 (satu)
Pembelajaran ke : 1 (satu)
Fokus Pembelajaran : Bahasa Indonesia, IPS, IPA
Alokasi Waktu : 1 X Pembelajaran (5 X 35 menit)

A. KOMPETENSI INTI

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya estetik, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

Kompetensi Dasar	Indikator
B.Indonesia	
3.5. Menguraikan pendapat pribadi tentang isi buku sastra (cerita, dongeng, dan sebagainya).	3.5.1. Menilai isi dongeng
4.5. Mengkomunikasikan pendapat pribadi tentang isi buku sastra yang dipilih dan dibaca sendiri secara lisan dan tulis yang didukung oleh alasan.	4.5.1. Menentukan unsur intrinsik dongeng
Ilmu Pengetahuan Sosial	

3.3. Mengidentifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan, serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi. 4.3. Menyajikan hasil identifikasi kegiatan ekonomi dalam meningkatkan kehidupan masyarakat di bidang pekerjaan, sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.	3.3.1. Mengidentifikasi jenis pekerjaan 4.3.1. Mengelompokkan jenis pekerjaan
Ilmu Pengetahuan Alam	
3.8. Menjelaskan pentingnya upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam di lingkungannya. 4.8. Melakukan kegiatan upaya pelestarian sumber daya alam bersama orang-orang di lingkungannya.	3.8.1. Menyebutkan dampak sumber daya alam 4.8.1. Mendeskripsikan dampak sumber daya alam

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Setelah membaca dongeng “Tupai dan Ikan gabus”, peserta didik dapat menilai cerita dengan tepat.
2. Dengan diskusi kelompok, peserta didik dapat menemukan unsur intrinsik dongeng dengan tepat.
3. Setelah membaca teks tentang pengrajin kayu, peserta didik dapat mengidentifikasi jenis pekerjaan terkait sosial budaya di wilayahnya dengan tepat.
4. Dengan diskusi kelompok, peserta didik dapat mengelompokkan jenis pekerjaan terkait sosial budaya di wilayahnya dengan tepat.
5. Setelah mengamati gambar, peserta didik dapat menyebutkan dampak pemanfaatan sumber daya alam yang tidak terkontrol dalam kehidupan sehari-hari dengan tepat.
6. Dengan diskusi kelompok, peserta didik dapat mendeskripsikan contoh kegiatan sebagai upaya pencegahan langkanya sumber daya alam dalam kehidupan sehari-hari dengan tepat.

D. MATERI PEMBELAJARAN

1. Menilai cerita rakyat, dongeng
2. Jenis-jenis pekerjaan
3. Sumber daya alam dan pelestariannya

E. PENDEKATAN, MODEL, DAN METODE

1. Pendekatan : Scientific
2. Model : Cooperative Learning
3. Metode : Penugasan, Tanya Jawab, Diskusi, dan Ceramah

F. MEDIA DAN SUMBER BELAJAR

1. Media pembelajaran :
Pakpindo (Papan Kantong Pintar Doraemon)
2. Sumber belajar :
 - a) Angi St. Anggari, dkk. 2017. Tema 4 Berbagai Pekerjaan. Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013. Buku Guru SD/MI Kelas IV. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Halaman 137—143.
 - b) Angi St. Anggari, dkk. 2017. Tema 4 Berbagai Pekerjaan. Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013. Buku Peserta didik SD/MI Kelas IV. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Halaman 95—103.

G. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none">1. Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam, menyapa Peserta didik dan menanyakan kabar mereka. (Religius, rasa ingin tahu).2. Peserta didik diminta memeriksa kebersihan kelas dan kerapihan diri. (C5)3. Guru membimbing Peserta didik untuk berdoa dipimpin oleh salah seorang Peserta (Religius) didik (Kedisiplinan dan Religiusitas - PPK).4. Guru mengecek kehadiran Peserta didik.5. Peserta didik difasilitasi untuk bertanya jawab pentingnya mengawali setiap kegiatan dengan doa.6. Guru mengajak Peserta didik melakukan tepuk semangat dan yel-yel kelas untuk menumbuhkan semangat Peserta didik. (Communication)7. Guru mengingatkan kembali materi sebelumnya sebagai awal komunikasi guru sebelum melaksanakan pembelajaran inti. (Apersepsi)	15 Menit

	<ol style="list-style-type: none"> 8. Menginformasikan tema yang akan dibelajarkan yakni tentang “Berbagai Pekerjaan” (Mandiri, Integritas) 9. Guru menjelaskan apa kegiatan yang akan mereka lakukan hari ini dan apa tujuan yang akan dicapai dari kegiatan tersebut dengan bahasa yang sederhana dan dapat dipahami Peserta didik. (4C – Communication) 10. Guru memberi kegiatan ice breaking kepada peserta didik sebelum kegiatan inti. 	
Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik dibimbing mengamati gambar tupai dan ikan gabus. (mengamati-saintifik) 2. Peserta didik dibimbing membaca teks tentang Tupai dan Ikan Gabus (Communication) 3. Peserta didik bersama guru melakukan tanya jawab seputar teks yang telah dibacakan. (Communication) 4. Peserta didik dibimbing untuk menemukan unsur intrinsik. (Hots-C4) 5. Peserta didik dibentuk menjadi beberapa kelompok, satu kelompok terdiri dari dua orang yaitu teman sebangkunya. (Collaboration) 6. Peserta didik dibimbing untuk menceritakan hasil yang telah ia kerjakan. (Mandiri) 7. Peserta didik dibimbing untuk berdiskusi bersama teman sebangkunya mengenai cerita yang telah dibacakan. (Collaboration) 8. Peserta didik dibimbing menuliskan hasil diskusinya dan melaporkan hasil diskusi di depan kelas. (Hots-C5) 9. Peserta didik dibimbing membaca teks tentang pengrajin kayu. (mengamati-saintifik) 10. Peserta didik bersama guru 	110 Menit

	<p>melakukan tanya jawab seputar teks yang telah dibacakan. (Communication)</p> <p>11. Peserta didik dibimbing mengurutkan gambar dan menjelaskan proses pengolahan kayu menjadi meja dan kursi berdasarkan teks yang telah dibaca. (Hots- C6)</p> <p>12. Peserta didik dibimbing membahas hasil kegiatan yang telah dilakukan. (Communication)</p> <p>13. Peserta didik dibimbing membaca teks wacana yang ada di buku. (mengamati-saintifik)</p> <p>14. Peserta didik dibimbing mengamati gambar kunampakkan hutan di Kalimantan. (mengamati-saintifik)</p> <p>15. Peserta didik dibimbing melakukan tanya jawab mengenai gambar yang telah diamati. (Communication)</p> <p>16. Peserta didik dibimbing berdiskusi tentang kondisi hutan di Kalimantan. (menalar)</p> <p>17. Peserta didik dibimbing menuliskan hasil diskusinya dan melaporkan hasil diskusi di depan kelas. (Hots-C6)</p>	
<p>Penutup</p>	<p>1. Guru meminta peserta didik untuk mengerjakan evaluasi pembelajaran hari ini. (Evaluasi C5)</p> <p>2. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya terkait materi yang belum dipahami dan menjelaskan kesimpulan. (Mengolah informasi, Critical thinking, C6).</p> <p>3. Peserta didik dapat mengemukakan kesimpulan hasil belajar hari ini. (Integritas)</p> <p>4. Peserta didik diajak untuk selalu mensyukuri nikmat yang diberikan.</p> <p>5. Guru memberikan motivasi belajar kepada peserta didik.</p> <p>6. Setelah refleksi, guru meminta kepada salah satu peserta didik</p>	<p>15 Menit</p>

	<p>untuk memimpin doa sebelum pulang. (Religius-PPK)</p> <p>7. Guru mengucapkan salam penutup (Religius)</p>	
--	--	--

H. PENILAIAN

1. Lingkup Penilaian : Sikap, Pengetahuan
2. Keterampilan Teknik Penilaian
 - a. Penilaian Sikap : Pengamatan
 - b. Penilaian Pengetahuan : Tes tertulis
3. Penilaian Keterampilan : Praktek / Unjuk kerja
4. Bentuk Instrumen Penilaian
 - a. Penilaian Sikap : Rubrik Penilaian Sikap
 - b. Penilaian Pengetahuan : Soal Evaluasi
 - c. Penilaian Keterampilan : Rubrik Keterampilan

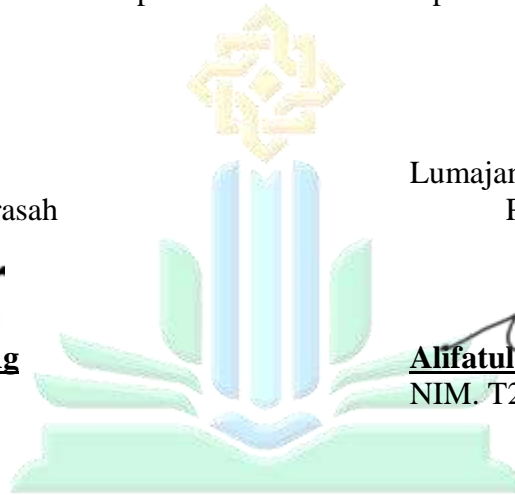
Mengetahui
Kepala Madrasah



Zainuri, S.Ag
Zainuri, S.Ag
NIP.

Lumajang, 05 Januari 2023
Peneliti

Alifatul Mawaddah
Alifatul Mawaddah
NIM. T20194003



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1 (Bahan Ajar)

MATERI PEMBELAJARAN

B.Indonesia

Tupai dan Ikan Gabus

Dahulu kala, hiduplah sepasang sahabat di daerah Kalimantan Barat. Mereka adalah seekor tupai dan seekor ikan gabus. Setiap hari mereka melakukan kegiatan bersama. Mencari makan, bermain, bahkan mengunjungi tempat-tempat baru selalu dilakukan bersama. Suatu hari, Tupai tidak melihat Gabus, sahabatnya. Ia mencarinya ke tempat biasa Gabus tinggal. Saat bertemu, Tupai sangat kaget. Gabus terlihat lesu. Ternyata ia sedang sakit. Tupai sangat sedih. Ia menawarkan makanan untuk sahabatnya, namun Gabus tidak berselera makan. Gabus hanya menginginkan satu jenis makanan yang diyakininya dapat menyembuhkan penyakitnya. Tupai berjanji akan mencari demi sahabatnya.

Setelah Gabus mengatakan makanan yang dapat menyembuhkan penyakitnya, Tupai sangat kaget. Ia harus mencari hati ikan Yu. Ikan Yu sangat ganas. Tidak terpikir olehnya ia bisa mendapatkannya. Namun Tupai bertekad untuk mendapatkannya. Ia ingin sahabatnya sembuh.

Tupai kemudian melompat dari satu pohon kelapa ke pohon kelapa lainnya yang dekat dengan tepi pantai. Saat menemukannya, ia melubangi satu kelapa dan membiarkan airnya habis. Kemudian Sang Tupai masuk ke dalam kelapa. Angin kencang membuat kelapa jatuh ke pantai dan ikan Yu memakannya. Di dalam perut ikan, Tupai kemudian keluar dari kelapa dan menggigit hati ikan Yu. Ikan tersebut mencoba bertahan sampai kehabisan tenaga. Ombak besar membawa ikan Yu ke tepi pantai. Saat itulah Tupai keluar dari mulut Ikan Yu dan membawa hati ikan kepada sahabatnya. Sampai di tempat Ikan Gabus, Tupai kemudian memberikan hati ikan Yu untuk dimakannya. Beberapa hari kemudian, Tupai melihat sahabatnya segar kembali. Betapa senangnya Tupai melihat Ikan Gabus sehat seperti sediakala.

(disadur dari Dongeng dan Cerita Rakyat Nusantara paling Melegenda, Ajeng Restiyani)

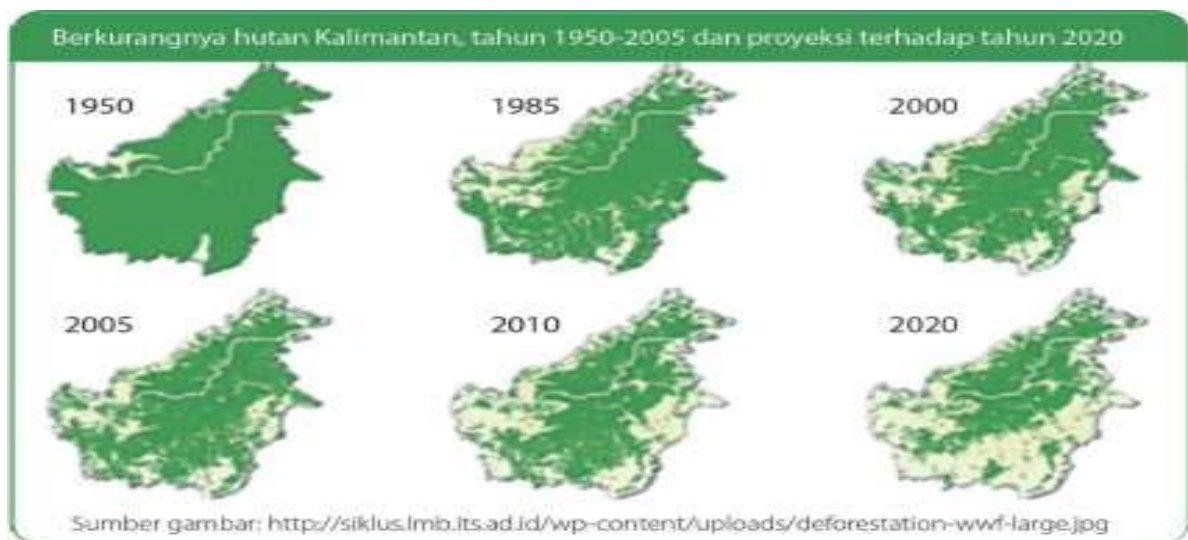
IPS

Pekerjaan ayahku adalah pengrajin kayu. Ayahku membuat meja dan kursi. Untuk menghasilkan kursi, awalnya ayahku membeli kayu, memotongnya, membentuk menjadi kursi, menghaluskan, lalu mengecatnya. Waktu yang dihabiskan untuk membuat kursi kurang lebih 1 minggu. Ayahku menjual meja dan kursi buaatannya ke toko mebel. Di toko mebel itulah orang-orang bisa membeli meja dan kursi buatan ayahku.

Sumber daya alam yang digunakan oleh ayahku adalah kayu. Dari manakah kayu berasal? Apakah kayu tersebut dapat diperbarui?

IPA

Ayahku mendapatkan kayu untuk bahan baku mebel dari hutan. Salah satu hutan di Indonesia yang sering diambil pohonnya adalah hutan di Kalimantan. Dahulu hutan Kalimantan sangat lebat dan merupakan paru-paru dunia (penghasil oksigen). Akan tetapi, kini pohon-pohonnya semakin berkurang. Sering sekali karena kebakaran hutan. Perhatikan kenampakan hutan di Kalimantan pada gambar di bawah ini! Warna hijau menunjukkan adanya pohon dan warna putih menunjukkan hutan yang gundul.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Materi tambahan

Untuk menambah wawasan peserta didik, berikut kami cantumkan beberapa pekerjaan yang ada di Indonesia, mulai dari Dokter, Guru, Arsitek, dll.



setiap jenis pekerjaan memiliki peran pekerjaan yang berbeda-beda, keragaman jenis pekerjaan yang ada di Indonesia dipengaruhi oleh faktor lingkungan, daerah Indonesia memiliki kondisi lingkungan yang beragam, misalnya daerah pantai dan pegunungan.

Jadi banyak sekali jenis-jenis pekerjaan yang ada di Indonesia, antara lain :

- 1) Nelayan, nelayan adalah jenis pekerjaan di daerah perairan
 - 2) Pedagang ikan, memiliki peran menjual hasil tangkapan nelayan
 - 3) Guru, memiliki peran mengajarkan ilmu dengan baik
 - 4) Pemadam kebakaran, memiliki peran memadamkan api saat kebakaran,
- dll.

Lampiran 2 (LKPD)

LKPD (Lambat Kerja Peserta Didik)

Nama :

Kelas :

Kegiatan 1

Langkah:

1. Duduklah secara berkelompok dengan kelompok mu
2. Bacalah kembali cerita tupai dan ikan gabus secara seksama
3. Bagaimana pendapatmu tentang cerita tersebut ?
4. Hal baik apa yang bisa kamu pelajari dari cerita tersebut ?
5. Diskusikan dengan teman kelompok mu mengenai jawaban dari pertanyaan tersebut
6. Tuliskan jawabanmu pada lembar kerja yang telah disiapkan
7. Laporkan tulisanmu di depan kelas
8. Mintalah teman-teman menanggapi hasil laporan kelompok mu

Hasil Diskusi Kelompok

Lampiran 3 (EVALUASI)

A. Kisi-kisi dan Jawaban Soal Evaluasi

KD	Muatan Pelajaran	Indikator	Bentuk Soal	Analisis Ranah Kognitif	Indikator Soal	Kunci Jawaban
3.5	BI	4.5.1. Menentukan unsur intrinsik dongeng	Soal Objektif	C4	1. Peserta didik dapat menguraikan isi dongeng.	Dongeng ini menceritakan tentang kebersamaan dan persahabatan antara tupai dan ikan gabus, lalu makanan yang diyakini adalah hati ikan hiu
3.3	IPS	3.3.1. Mengidentifikasi jenis pekerjaan	Soal Objektif	C5	2. Peserta didik dapat menafsirkan proses terjadinya meja dan kursi sampai ke rumah	Menebang pohon di hutan, dibuat menjadi kayu, kayu diangkut ke kota, pengrajin membeli kayu dan mengolahnya, olahan pengrajin masuk ke toko mebel..
4.3	IPS	4.3.1. Mengelompokkan jenis pekerjaan	Soal Objektif	C4	3. Peserta didik dapat menguraikan beberapa profesi yang terlibat dalam pembuatan kursi dan meja	Penebang pohon, jasa mobil angkutan, pengrajin kayu, penjual toko mebel
3.8	IPA	3.8.1. Menyebutkan dampak sumber daya alam	Soal Objektif	C4	4. Peserta didik dapat menguraikan sikap yang baik untuk pengrajin kayu	Menggunakan kayu sebaik mungkin, menggunakan sisa-sisa potongan kayu menjadi produk yang bermanfaat
4.8		4.8.1. Mendeskripsi	Soal Objektif	C4	5. Disajikan gambar,	Pada tahun 1950 pohon masih

		kan dampak sumber daya ala			peserta didik dapat menguraikan perbandingan hutan pada tahun 1950 - 2010	sangat banyak di hutan, sedangkan pada tahun 2010 hutan sudah mulai gundul
--	--	----------------------------	--	--	---	--

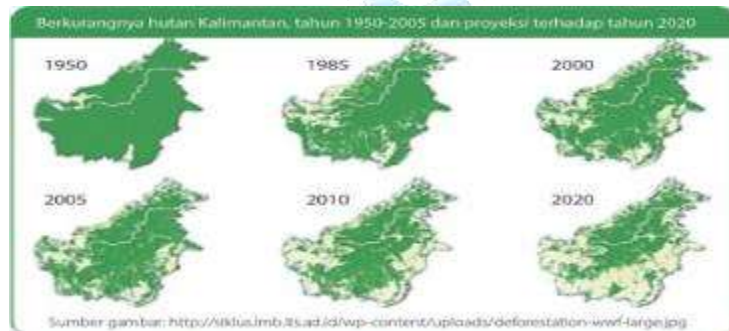
B. Soal Evaluasi

Nama :

Kelas :

Isilah Soal-soal dibawah ini dengan benar!

1. Cerita apa yang dapat kalian ambil dalam dongeng tersebut dan makanan apa yang diyakini Gabus untuk menyembuhkan penyakitnya ?
2. Apa saja proses yang terjadi sehingga meja dan kursi bisa sampai di rumah ?
3. Profesi apa saja yang terlibat agar meja dan kursi sampai di rumah ?
4. Sikap apa yang sebaiknya dimiliki oleh pengrajin kayu agar kelestarian hutan tetap terjaga ?
5. Perhatikan gambar dibawah ini !



Bandingkan kenampakan hutan pada tahun 1950 dan 2010!

Lampiran 5 (MEDIA PEMBELAJARAN)



Media pada pembelajaran ini menggunakan media PAKPINDO (Papan kantong pintar doraemon) dimana didalamnya terdapat materi kelas 4 tema 4 Subtema 3 pembelajaran 1.

Media PAKPINDO (Papan Kantong Pintar Doraemon) ini masuk pada media visual dan jenis media dua dimensi. Media ini menampilkan materi pembelajaran dalam bentuk sesuatu yang dapat dilihat dan diraba oleh manusia. Media PAKPINDO berbentuk doraemon yang terbuat dari kertas karton dan kertas manila sebagai papan pembelajaran di kelas.

Terdapat beberapa hal yang dapat kita ambil dalam kantong doraemon tersebut, mulai dari soal-soal yang telah pendidik siapkan, gambar beberapa pekerjaan yang ada di Indonesia serta materi-materi lainnya yang menarik. Dan kenyataannya media ini di dunia kartunnya yang sangat masyhur dikatakan bahwa dalam kantong doraemon memiliki banyak sekali alat atau ide untuk digunakan hal yang positif.

LAMPIRAN 8

Validasi Ahli Media

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Nama Komponen : Media Pakpindo (Papan kantong pintar doracemon)
Sasaran :
Peneliti : Alifatul Mawaddah
Nim : T20194003
Judul Penelitian : Pengembangan Media Pakpindo (Papan kantong pintar doracemon) pada Pembelajaran Tematik Tema 4 Subtema 3 Pembelajaran 1 Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Darul hikmah Tahun Pelajaran 2022/2023

Petunjuk Penilaian :

1. Mohon bapak/ibu kesediaannya untuk memberikan penilaian terhadap media yang telah disusun oleh peneliti.
2. Mohon bapak/ibu untuk memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom pilihan jawaban dengan memberikan penilaian yang dianggap sesuai. Skor penilaian adalah angka 1, 2, 3, dan 4 dengan kriteria bahwa semakin besar bilangan yang dipilih maka semakin baik/sesuai dengan aspek yang disebutkan.
3. Mohon bapak/ibu memberikan saran.

Keterangan Skala Penilaian :

- 1 = Sangat tidak valid
2 = Tidak valid
3 = Valid
4 = Sangat valid

Instrumen Angket Validasi


No	Aspek yang di Nilai	Alternatif Jawaban			
		1	2	3	4
1	Bahan yang digunakan dalam pembuatan media mudah dijumpai di lingkungan sekitar kita.				✓
2	Desain media sudah sesuai dengan konsep pendalaman materi tematik Tema 4 Subtema 3 Pembelajaran 1				✓
3	Desain media menarik untuk dipelajari				✓

4	Media pembelajaran (papan kantong Pintar Doraemon) sudah sesuai dengan fungsi media tersebut			✓	
5	Media Papan Kantong Pintar Doraemon memiliki bentuk yang sederhana sehingga mudah untuk digunakan				✓
6	Pembuatan media ini mudah dan bahan-bahan yang diperlukan mudah untuk dijumpai di sekitar kita				✓
7	Desain media yang tidak membutuhkan banyak biaya dalam proses pembuatan				✓
8	Penggunaan media Papan Kantong Pintar Doraemon tidak membahayakan				✓
9	Media Papan Kantong Pintar dapat disimpan dan digunakan berulang-ulang				✓
10	Penyajian media Papan Kantong pintar Doraemon dapat mengembangkan minat belajar peserta didik			✓	

Kolom Saran dan Perbaikan


Tolong dalam penggunaan nantinya dibuatkan panduan yang menarik.

Validator Ahli Media


M. HOSYAHUDDIN AHMAD
 NIP. 197210172019031006

Jember, 2023

Peneliti


Alifatul Mawaddah
 NIM. T20194003

LAMPIRAN 9

Validasi Ahli Materi

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Nama Komponen : Media Pakpindo (Papan kantong pintar doraemon)

Sasaran :

Peneliti : Alfani Mawaddah

Nim : T20194063

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pakpindo (Papan kantong pintar doraemon) pada Pembelajaran Tematik Tema 4 Subtema 3 Pembelajaran 1 Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Darul hikmah Tahun Pelajaran 2022/2023

Petunjuk Penilaian :

1. Mohon bapak/ibu kesediaannya untuk memberikan penilaian terhadap media yang telah disusun oleh peneliti.
2. Mohon bapak/ibu untuk memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom pilihan jawaban dengan memberikan penilaian yang dianggap sesuai. Skor penilaian adalah angka 1, 2, 3, dan 4 dengan kriteria bahwa semakin besar bilangan yang dipilih maka semakin baik/sesuai dengan aspek yang disebutkan.
3. Mohon bapak/ibu memberikan saran.

Keterangan Skala Penilaian :

1 = Sangat tidak valid

2 = Tidak valid

3 = Valid

4 = Sangat valid

Instrumen Angket Validasi

No	Aspek yang di Nilai	Alternatif Jawaban			
		1	2	3	4
1	Kesesuaian media pembelajaran papan kantong Pintar doraemon dengan kompetensi inti				✓
2	Media Papan kantong pintar doraemon relevan dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai oleh peserta didik				✓

3	Materi relevan dengan media pembelajaran sehingga mudah dikuasai oleh peserta didik			✓	
4	Kualitas kemenarikan pada materi			✓	
5	Media membantu dalam penyampaian materi sehingga lebih mudah dipahami peserta didik				✓
6	Dengan menggunakan media pembelajaran akan lebih bermakna				✓
7	Mendorong peserta didik untuk dapat membangun pengetahuannya sendiri			✓	
8	Mendorong peserta didik untuk dapat bekerja sama dalam belajar kelompok			✓	
9	Mendorong peserta didik pada keadaan rasa ingin tahu				✓
10	Mendorong peserta didik tidak bosan terhadap materi tematik				✓

Kolom Saran dan Perbaikan

Jember, _____ 2023

Validator Ahli Materi

Peneliti

Dr. Ahmad Bayan, M.Pd.

Alifani Mawaddah

NIDN. 207.04.8302

NIM. T20194003

LAMPIRAN 10

Validasi Ahli Pembelajaran

LEMBAR VALIDASI AHLI PEMBELAJARAN

Nama Komponen : Media Pakpindo (Papan kantong pintar doraemon)

Sasaran : Intan Zuhriyah, S.Pd

Peneliti : Alifiatul Mawaddah

Nim : T20194003

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pakpindo (Papan kantong pintar doraemon) pada Pembelajaran Tematik Tema 4 Subtema 3 Pembelajaran 1 Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Darul hikmah Tahun Pelajaran 2022/2023

Petunjuk Penilaian :

1. Mohon bapak/ibu kesediaannya untuk memberikan penilaian terhadap media yang telah disusun oleh peneliti.
2. Mohon bapak/ibu untuk memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom pilihan jawaban dengan memberikan penilaian yang dianggap sesuai. Skor penilaian adalah angka 1, 2, 3, dan 4 dengan kriteria bahwa semakin besar bilangan yang dipilih maka semakin baik/sesuai dengan aspek yang disebutkan.
3. Mohon bapak/ibu memberikan saran.

Keterangan Skala Penilaian :

1 = Sangat tidak valid

2 = Tidak valid

3 = Valid

4 = Sangat valid

Instrumen Angket Validasi

No	Aspek yang di Nilai	Alternatif Jawaban			
		1	2	3	4
1	Desain media pembelajaran papan kantong pintar doraemon sangat menarik				✓
2	Tampilan media papan kantong pintar doraemon mudah untuk dioperasikan			✓	
3	Tampilan media papan kantong pintar doraemon membantu peserta didik memahami materi				✓
4	Desain media papan kantong pintar doraemon mudah untuk dipraktikkan sendiri oleh peserta didik			✓	


5	Media papan kantong pintar doraemon sesuai dengan materi pembelajaran				✓
6	Media papan kantong pintar doraemon sesuai dengan kompetensi dasar yang akan dicapai oleh peserta didik				✓
7	Dengan menggunakan media papan kantong pintar doraemon pembelajaran lebih bermakna				✓
8	Media papan kantong pintar doraemon membantu peserta didik memahami materi pembelajaran				✓
9	Dengan menggunakan media papan kantong pintar doraemon pembelajaran lebih aktif				✓
10	Dengan menggunakan media papan kantong pintar doraemon dapat melatih peserta didik bertanggung jawab oleh kelompok masing-masing			✓	

Kolom Saran dan Perbaikan

Sebaiknya soal yang di berikan kepada anak-anak ditulis saja. Agar memudah anak-anak memahami soal-soal yang telah di berikan.

Lumajang, 2023

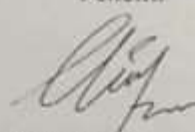
Validator Ahli Pembelajaran



Intan Zuhriyah, S.Pd

NIP.

Peneliti



Alifatul Mawaddah

NIM. T20194003

LAMPIRAN 11

Angket respon peserta didik

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK TERHADAP MEDIA PAKPINDO (PAPAN KANTONG PINTAR DORAEMON) PADA PEMBELAJARAN TEMATIK

Nama: *Nova*

Kelas: *4 (empat)*

Petunjuk Pengisian :

Berdasarkan penilaian dari anda, berilah tanda centang (✓) pada salah satu kolom yang tersedia?

SS: Sangat setuju

S: Setuju

TS: Tidak setuju

STS: Sangat tidak setuju

No	Pernyataan	Respon				
		SS	S	RG	TS	STS
1	Media PAKPINDO memudahkan saya memahami materi yang diajarkan		✓			
2	Media PAKPINDO sulit untuk dipahami			✓		
3	Soal-soal yang berada di kantong media PAKPINDO menggunakan bahasa yang mudah dipahami			✓		
4	Setelah saya menggunakan media PAKPINDO saya lebih memahami materi			✓		
5	Terdapat beberapa hal yang tidak saya pahami				✓	
6	Petunjuk belajar media PAKPINDO tidak jelas, sehingga saya sulit untuk memahami materi				✓	
7	Dengan menggunakan media PAKPINDO saya merasa pembelajaran tematik mudah dan tidak bertele-tele, serta menyenangkan			✓		
8	Media PAKPINDO menjadi motivasi saya untuk lebih giat belajar kedepannya			✓		
9	Pilihan warna dan tema sudah tepat, media lebih menarik				✓	
10	Media ini membantu saya dalam menyelesaikan soal-soal yang diberikan oleh guru		✓			

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK TERHADAP MEDIA PAKPINDO (PAPAN KANTONG PINTAR DORAEMON) PADA PEMBELAJARAN TEMATIK

Nama : Torik

Kelas : IV

Petunjuk Pengisian :

Berdasarkan penilaian dari anda, berilah tanda centang () pada salah satu kolom yang tersedia!

SS : Sangat setuju

S : Setuju

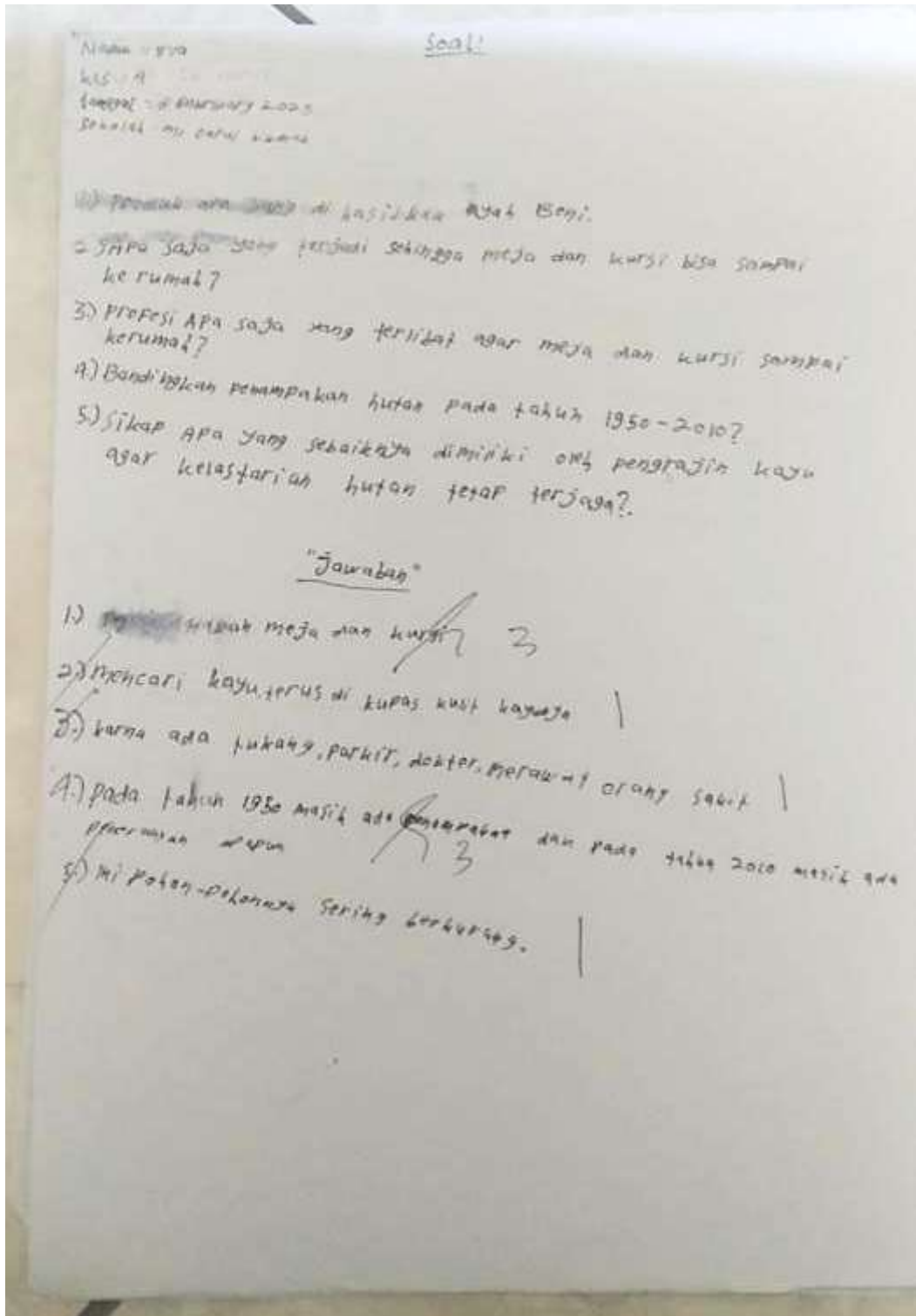
TS : Tidak setuju

STS : Sangat tidak setuju

No	Pernyataan	Respon				
		SS	S	RG	TS	STS
1	Media PAKPINDO memudahkan saya memahami materi yang diajarkan		✓			
2	Media PAKPINDO sulit untuk dipahami			✓		
3	Soal-soal yang berada di kantong media PAKPINDO menggunakan bahasa yang mudah dipahami			✓		
4	Setelah saya menggunakan media PAKPINDO saya lebih memahami materi	✓				
5	Terdapat beberapa hal yang tidak saya pahami	✓				
6	Petunjuk belajar media PAKPINDO tidak jelas, sehingga saya sulit untuk memahami materi			✓		
7	Dengan menggunakan media PAKPINDO saya merasa pembelajaran tematik mudah dan tidak bertele-tele, serta menyenangkan	✓				
8	Media PAKPINDO menjadi motivasi saya untuk lebih giat belajar kedepannya		✓			
9	Pilihan warna dan tema sudah tepat, media lebih menarik		✓			
10	Media ini membantu saya dalam menyelesaikan soal-soal yang diberikan oleh guru		✓			

LAMPIRAN 12

Bukti Pretest



Nama : Irya
Kls : 9
Tanggal : 8 February 2025
Sekolah : MTs Darul Uloom

Soal:

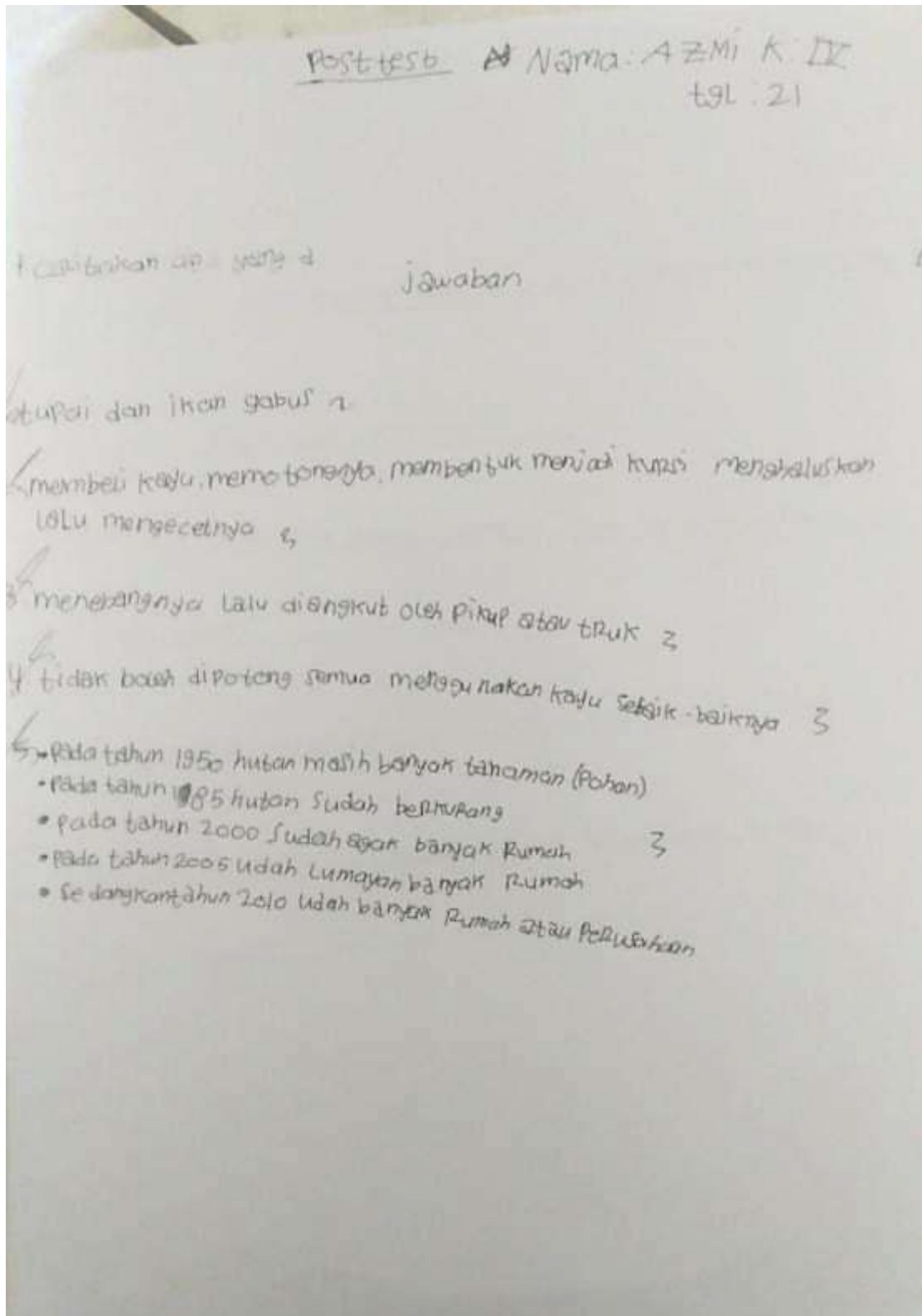
- 1) Produk apa saja di kasihkan Nyak Beni.
- 2) Apa saja yang terjadi sehingga meja dan kursi bisa sampai ke rumah?
- 3) Profesi apa saja yang terlibat agar meja dan kursi sampai ke rumah?
- 4) Bandingkan pemampakan hutan pada tahun 1950-2010?
- 5) Sikap apa yang sebaiknya dimiliki oleh pengrajin kayu agar kelastarian hutan tetap terjaga?

"Jawaban"

- 1) Produk kayu meja dan kursi 3
- 2) Mencari kayu terus di kupas kulit kayunya 1
- 3) karna ada tukang, parkir, dokter, perawat orang sakit 1
- 4) pada tahun 1950 masih ada pemampakan dan pada tahun 2010 masih ada pemampakan 3
- 5) Mi pohon-pohonnya sering berkurang. 1

LAMPIRAN 13

Bukti Posttest



Nama: Johro
Kelas: W (Empat)
Setelah: Mr. Darul Hikmah

Jude
Post test

1. hobi ikan hias berusaha mencoba betaban
2. awalnya adalah membeli kayu memotongnya. Membentuknya. Menjadi barang lain
3. Mengambil kayu dan membuat kursi. Membuat ke Lela mabel
Setelah kayu diantar ke orangnya. Mada terus membuatnya dan setelah
4. Menghasilkan kayu sebagai bahan. Tidak memotong pohon dengan seandainya
5. 1950 Pohonnya masih baik dan besar Pohonnya
1985 mulai berkurang. Tetapi masih baik dan besar
2000 mulai berantakan Pohonnya tetapi masih baik.
2005 mulai berkurang dan baik Pohonnya
2010 mulai berantakan dan tidak di rawat Pohonnya

LAMPIRAN 14

Jurnal Penelitian

JURNAL PENELITIAN

No	Tanggal	Kegiatan	Sasaran	Paraf
1	17/1/2023	Meminta izin penelitian dan memberikan surat permohonan ijin penelitian kepada kepala madrasah	Kepala madrasah : Bpk. Zaimul, S.Ag	[Signature]
2	20/1/2023	Wawancara dan observasi kepada guru kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Darul Hikmah Purworejo Senduro	Guru Kelas IV : Ibu. Intan Zuhriyah, S.Pd	[Signature]
3	30/1/2023	Observasi Pembelajaran bersama guru kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Darul Hikmah Purworejo Senduro	Guru Kelas IV : Ibu. Intan Zuhriyah, S.Pd	[Signature]
4	28/1/2023	Melaksanakan Pembelajaran di kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Darul Hikmah Purworejo Senduro	Siswa-siswi kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Darul Hikmah	[Signature]
5	5/2/2023	Wawancara kepada beberapa siswa-siswi kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Darul Hikmah Purworejo Senduro	1. N. Hira Rizka 2. Siti Faridha H	1. [Signature] 2. [Signature]
6	10/2/2023	Melakukan <i>Pretest</i> di kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Darul Hikmah Purworejo Senduro	Siswa-siswi kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Darul Hikmah	[Signature] M. Thoni, d.
7	19/2/2023	Melakukan uji coba kelompok kecil pengembangan media PAKPINDO di kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Darul Hikmah Purworejo Senduro	Siswa-siswi kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Darul Hikmah	[Signature] Furqan
8	12/02/2023	Wawancara kepada beberapa siswa-siswi kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Darul Hikmah Purworejo Senduro	1. Ghina Azzahra A 2. Rifa A	[Signature] [Signature]
9	20/02/2023	Melakukan uji coba kelompok besar pengembangan media PAKPINDO di kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Darul Hikmah Purworejo Senduro	Siswa-siswi kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Darul Hikmah	[Signature] K. Rizka S
10	25/02/2023	Melakukan <i>Posttest</i> di kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Darul Hikmah Purworejo Senduro	Siswa-siswi kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Darul Hikmah	[Signature] M. Thoni, d.

11	27/2023 L	Menerima surat selesai penelitian di kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Darul Hikmah Purworejo Senduro oleh kepala madrasah	Kepala madrasah : Dpk. Zainuri, S.Ag	
----	--------------	---	---	---

Lusrojang, 2023

Mengetahui

Kepala Madrasah



LAMPIRAN 15

Surat Ijin Penelitian



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp. (0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136
Website: [www.http://itik.uinkhas-jember.ac.id](http://itik.uinkhas-jember.ac.id) Email: tarbiyah.sainjember@gmail.com

Nomor : B-6136/In.20/3.a/PP.009/01/2023

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala MI DARUL HIKMAH
Purworejo Senduro

Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :

NIM : T20194003
Nama : ALIFATUL MAWADDAH
Semester : Semester delapan
Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "Pengembangan Media PAKPINDO (Papan Kantong Pintar Doraemon) pada Pembelajaran Tematik Tema 4 Subtema 3 Pembelajaran 1 Kelas 4 MI DARUL HIKMAH Purworejo Senduro Tahun Pelajaran 2022-2023" selama 60 (enam puluh) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Zainuri, S.Ag

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 02 Januari 2023

Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akademik,



MASHUDI

LAMPIRAN 16

Surat Selesai Penelitian



LEMBAGA PENDIDIKAN MA'ARIF NU
MI DARUL HIKMAH PURWOREJO
NIM. 111 235 000 014 | AKREDITASI B | NPSP. 20521086
Jalan Raya Desa Pruworejo, Senduro, Lumajang 67361

SURAT KETERANGAN

No:117/B.2-A.1/II/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Sekolah MI Darul Hikmah Purworejo, Menerangkan bahwa sesungguhnya Saudara:

Nama : Alifatul Mawaddah
Nim : T20194003
Universitas : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan
Keterangan : Telah melakukan penelitian dengan menggunakan PAKPINDO (Papan Kantong Pintar Doraemon)

Mahasiswa tersebut benar-benar Telah melaksanakan kegiatan penelitian di MI DARUL HIKMAH PURWOREJO pada tanggal 17 Januari - 27 Februari 2023 dengan judul penelitian :
"Pengembangan media PAKPINDO (Papan Kantong Pintar Doraemon) pada pembelajaran Tematik Tema 4 Subtema 3 Pembelajaran 1 Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Darul Hikmah Purworej, Senduro Tahun Pelajaran 2022/2023"

Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sebenarnya, agar digunakan sebagaimana mestinya.

Purworejo, 28 februari 2023



LAMPIRAN 17

Hasil Wawancara

a. Dengan Kepala Madrasah

Adapun hasil wawancara kepada kepala Madrasah Ibtidaiyah Darul Hikmah Purworejo Senduro.

1. Keunggulan Sekolah

Berikut penjelasan bapak kepala madrasah yaitu bapak Zainuri, S.Ag terhadap keunggulan madrasah disana. “Jadi bicara tentang keunggulan madrasah ini merupakan madrasah yang baik dimana banyak sekali dukungan dari masyarakat sekitar dan banyaknya wakil-wakil anak didik di madrasah ini yang bisa lanjut dijenjang berikutnya yang terfavorit bahkan banyak anak didik kita yang sudah memenangkan berbagai cabang lomba sampai tingkat provinsi. Di madrasah ini juga menganut sistem pesantren dimana anak didik disini kita didik dengan keunggulan agama mulai dari pembiasaan sholat duha, pembacaan asmaulhusna, surat-surat pendek, dll”

2. Media Pembelajaran

Berikut penjelasan bapak kepala madrasah yaitu bapak Zainuri, S.Ag terhadap media pembelajaran. “ Media pembelajaran menurut saya sangat penting, karena media ini merupakan alat perantara seorang guru dalam memberi materi pembelajaran kepada peserta didik, saya sangat menganjurkan kepada guru yang ada disini untuk membuat dan mengaplikasikan media untuk pembelajaran berlangsung, akan tetapi memang penggunaannya masih kurang tapi sudah ada.

3. Media pakpindo

Berikut penjelasan bapak kepala madrasah yaitu bapak Zainuri, S.Ag terhadap media pembelajaran yang peneliti aplikasikan. “Nah ini media yang baik, karena apa karena dapat menarik peserta didik, pemilihan temanya juga bagus menyusung tema doraemon sebagai media saya yakin peserta didik disini akan lebih aktif dan giat lagi belajarnya.

b. Dengan Wali Kelas IV

Adapun hasil wawancara kepada wali kelas IV terhadap media pembelajaran tematik berupa media pakpindo (papan kantong pintar doraemon)

1. Persiapan Peneliti

Berikut komentar penyampaian media peneliti oleh ibu Intan Zuhriyah, S.Pd selaku wali kelas IV beliau untuk media pakpindo “ Mbaknya saya rasa persiapannya sudah baik mulai dari menyiapkan media, mengondisikan kelas dengan baik dan afektif, akan tetapi alangkah baiknya waktu memberi soal ditulis dipapan jadi tidak dengan di dekte”.

2. **Penyampaian media**
Berikut komentar penyampaian media peneliti oleh ibu Intan Zuhriyah, S.Pd selaku wali kelas IV beliau memberi untuk media pakpindo “penyampaian media baik itu petunjuknya saya rasa sudah baik, peserta didik banyak yang paham bagaimana alur dari permainan media tersebut, mbak.nya juga sudah percaya diri untuk maju dan ceria dalam menyampaikan medianya”
 3. **Penyampaian Materi**
Berikut komentar oleh ibu Intan Zuhriyah, S.Pd selaku wali kelas IV beliau untuk media pakpindo “Materi sudah sesuai dengan SK KD karena yang terpenting itu dan sudah baik pula oleh mbaknya diberi tambahan gambar macam-macam pekerjaan, sehingga peserta didik merasa penasaran dan berebut menjawab pertanyaan.
 4. **Evaluasi**
Berikut evaluasi oleh ibu Intan Zuhriyah, S.Pd selaku wali kelas IV beliau untuk media pakpindo “Media sudah bagus, kalau evaluasinya nanti mungkin bisa ditambah hiasan-hiasan lain seperti baling-baling bambu, tapi ini sudah baik”.
 5. **Saran dan masukan ibu wali kelas**
Berikut saran dan masukan oleh ibu Intan Zuhriyah, S.Pd selaku wali kelas IV beliau memberi saran dan masukan untuk media pakpindo “Sejauh ini sudah bagus mbak, kalo bisa ditambah hal atau cerita yang mengacu pada pembelajaran sebelumnya agar peserta didik ingat bisa ingat kembali pembelajaran sebelumnya”.
- c. **Dengan salah satu peserta didik**
Adapun hasil wawancara kepada beberapa peserta didik sebagai penguat kelayakan media pakpindo (papan kantong pintar doraemon)
1. **Tanggapan salah satu peserta didik kelas IV tentang media pembelajaran tematik oleh Thoriq mengatakan bahwa** “ Saya lebih suka memakai media bu, karena lebih tertarik dan senang ketika pembelajaran dimulai”
 2. **Tanggapan salah satu peserta didik MI Darul Hikmah terhadap suka atau tidaknya media pakpindo, berikut tanggapan Khirza salah satu peserta didik kelas IV mengatakan bahwa** “ Suka dengan media doraemon karena saya juga sering melihat kartunya”
 3. **Apakah pernah sebelumnya ada media ini atau media yang lebih menarik dari ini, berikut tanggapan Khirza dan temannya salah satu peserta didik kelas IV MI Darul Hikmah bahwa** “ Tidak, saya lebih senang jika pembelajaran tematik ada media agar tidak bosan dan bisa menyenangkan”
 4. **Media pembelajaran apa saja yang biasa digunakan oleh guru MI Darul Hikmah, berikut tanggapannya** “ Seperti poster, gambar, papan tulis, dan mewarnai.

LAMPIRAN 18**Data Nama Peserta Didik**

NO	NOMOR INDUK	NAMA SISWA	L/P
1.	2020	AZMI NAUFAL S.G	L
2.	2022	MISBAHUL MUNIR	L
3.	2023	M. KHIRZA NIAMILLAH	L
4.	2025	M. NAZRIL FEBRIYAN	L
5.	2026	M. GILANG	L
6.	2027	AHMAD THORIQUL M	L
7.	2028	ASSYAM FATHIR AL ARAF	L
8.	2029	M. NASUDIN NIAM	L
9.	2030	IRFA RAMADHANI KHOLIQ	P
10.	2031	KEISHA DEVIKA NUR RIZQIA	P
11.	2033	CALLISTA SALSABYLLA	P
12.	2034	CLARISTA SALSABYLLA	P
13.	2035	SITI FAROHATUN NADIA	P
14.	2036	IRMA AULIA	P
15.	2037	NADIAH HALAWIYAH	P
16.	2038	INTAN QOMARIYAH	P
17.	2040	DWI NAUFATUL ARINI	P
18.	2041	INTAN NUR AINI	P
19.	2042	AZZAHROF AULIA R	P
20.	2043	ANISA NAILATUZ ZAHRA	P
21.	2044	NOVITA ANANDA PUTRI	P
22.	2045	GHIZA ASAD A.F	L
23.	2046	HAZAT ASSYAFAT FAUZI	L
24.	2047	M. ALIEF MA'LUEF HIZBILLAH	L
25.	2068	JUNISTIA IFDI NURINDRA PUTRI	P

BIODATA PENULIS



Data Diri

Nama : Alifatul Mawaddah
Nim : T20194003
TTL : Lumajang, 28 Juni 2001
Alamat : Jln. Agen susu kambing pak rus super, Lumajang
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK)
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Riwayat Pendidikan

- 1) Taman kanak-kanak : TK Muslimat NU Lumajang
- 2) Madrasah Ibtidaiyah : MI Darul Hikmah Lumajang
- 3) Madrasah Tsanawiyah : MTS Roudlotut Tholibin Probolinggo
- 4) Madrasah Aliyah : MA Wahid Hasyim Probolinggo
- 5) Perguruan Tinggi : UIN KH Achmad siddiq Jember