

**PENGEMBANGAN MEDIA PAKAPIN (PAPAN KANTONG
PINTAR) UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR
SISWA KELAS III DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK DI
MI AL-MUNAWWARAH KOTA JAMBI**

SKRIPSI



**Disusun Oleh:
RINDIANI
NIM 204172715**

**PRODI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN THAHA
SAIFUDDIN JAMBI
2023**

@ Hak cipta milik UIN Surtha Jambi

State Islamic University of Sulthhan Thaha Saifuddin Jambi



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SULTHAN THAHA SAIFUDDIN
J A M B I

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:
1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Surtha Jambi
 2. Dilarang memperbanyak sebagaiian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Surtha Jambi



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
SULTHAN THAHA SYAIFUDDIN JAMBI
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat. Jl Jambi-Ma Bulian KM 16 Simp. Sungai Duren Kab. Muaro Jambi 36365

NOTA DINAS

Kode Dokumen	Kode Formulir	Berlaku Tgl	No Revisi	Tgl Revisi	Hal
In.08-PS-05	In.08-FM-PS-05-01		R-0	-	1 dari 1

Hal : Nota Dinas

Lampiran : -

Kepada
Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Syaifuddin Jambi
Di Jambi

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Setelah membaca, meneliti memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi saudara:

Nama : Rindiani

NIM : 204172715

Judul Skripsi : Pengembangan Media PAKAPIN (Papan Kantong Pintar) Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas III dalam Pembelajaran Tematik di MI Al-Munawwarah Kota Jambi.

Sudah dapat diajukan kembali kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Syaifuddin Jambi. Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu dalam dunia pendidikan Guru Kelas Madrasah Ibtidaiyah.

Dengan ini kami mengharapkan agar skripsi/tugas akhir saudara di atas dapat segera dimunaqasahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terimakasih.

Jambi, 2021
Mengetahui
Pembimbing I

Dra. Umil Muhsinin, M. Pd
NIP. 1968040519950322002



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
SULTHAN THAHA SYAIFUDDIN JAMBI
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat. Jl Jambi-Ma Bulian KM 16 Simp. Sungai Duren Kab. Muaro Jambi 36365

NOTA DINAS

Kode Dokumen	Kode Formulir	Berlaku Tgl	No Revisi	Tgl Revisi	Hal
In.08-PS-05	In.08-FM-PS-05-01		R-0	-	1 dari 1

Hal : Nota Dinas

Lampiran : -

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Syaifuddin Jambi

Di Jambi

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Setelah membaca, meneliti memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi saudara:

Nama : Rindiani

NIM : 204172715

Judul Skripsi : Pengembangan Media PAKAPIN (Papan Kantong Pintar) Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas III dalam Pembelajaran Tematik di MI Al-Munawwarah Kota Jambi.

Sudah dapat diajukan kembali kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Syaifuddin Jambi. Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu dalam dunia pendidikan Guru Kelas Madrasah Ibtidaiyah.

Dengan ini kami mengharapkan agar skripsi/tugas akhir saudara di atas dapat segera dimunaqasahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terimakasih.

Jambi, 2021

Mengetahui
Pembimbing II

Fauzan Azim, M.Pd.I

NIDN. 2024079101

PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya susun sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana dari Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Sultan Thaha Saifuddin Jambi seluruhnya merupakan hasil karya saya sendiri.

Apabila kemudian hasil ditemukan seluruh atau sebagian skripsi bukan hasil karya sendiri atau terindikasi adanya unsur plagiat dalm bagian-bagian tertentu, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan peraturan dan perundang-undang yang berlaku.

Jambi, Januari 2023
Penulis



Rindiani
204172715

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Surtha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Surtha Jambi



KEMENTERIAN AGAMA RI
UIN SULTHAN THAHA SAIFUDDIN JAMBI
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN

Alamat: Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN STS Jambi. Jl. Jambi-Ma-Bulian Km.16 Simp. Sungai Duren Kab. Muaro Jambi 36363

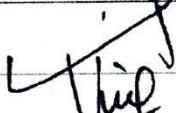
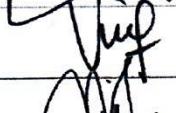
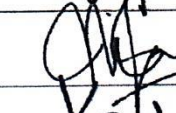

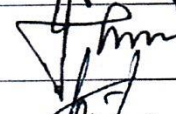
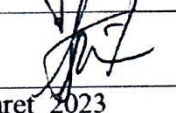
PENGESAHAN PERBAIKAN SKRIPSI

Nomor : B - /D-I/KP.01.2/ / 2023

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pakapin (Papan Kantong Pintar) Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas III dalam Pembelajaran Tematik Di MI Al-Munawwarah Kota Jambi” Yang telah dimunaqasahkan oleh sidang Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK) UIN Sultan Thaha Saifuddin Jambi pada:

Hari : Rabu
Tanggal : 01 Maret 2023
Jam : 09.00 Wib
Tempat : Ruang Munaqasah (02)
Nama : Rindiani
NIM : 204172715
Judul : Pengembangan Media Pakapin (Papan Kantong Pintar) Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas III dalam Pembelajaran Tematik Di MI Al-Munawwarah Kota Jambi

Telah diperbaiki sebagaimana hasil sidang diatas dan telah diterima sebagai bagian dari persyaratan pengesahan perbaikan skripsi.

PENGESAHAN PERBAIKAN SKRIPSI			
No.	Nama	Tanda Tangan	Tanggal
1.	Dr. A.A. Musyaffa, M.Pd.I (Ketua Sidang)		15-03-2023
2.	Vioni Saputri, M.Pd (Sekretaris Sidang)		15-03-2023
3.	Nisa Aulia, M.Pd (Penguji I)		15-03-2023
4.	Kiki Fatmawati, M.Pd (Penguji II)		15-03-2023
5.	Dra. Umil Muhsinin, M.Pd I (Pembimbing I)		27-03-2023
6.	Fauzan Azim, M.Pd.I (Pembimbing II)		15-03-2023

Jambi, Maret 2023

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
UIN STS Jambi



Dr. Hj. Fadlilah, M.Pd

19670711 1992 03 2004

“PERSEMBAHAN”

Sembah sujud serta syukur kepada Allah SWT, yang telah memberikanku kekuatan, membekaliku dengan ilmu, atas segala rahmat, karunia serta kemudahan yang engkau berikan akhirnya skripsi yang sangat-sangat sederhana ini dapat diselesaikan.

Shalawat beriring salam semoga selalu berlimpah dan tumpah ke pada Baginda Nabi Muhammad SAW.

Dengan rasa syukur dan bahagiaku persembahkan karya yang sangat sederhana ini untuk Ayahanda **Encik Roni** dan Ibunda **Rts. Erlina**. Terimakasih selalu membuatku termotivasi, selalu mendo'akan tanpa henti, selalu menasehatiku serta meridhoiku untuk melakukan hal yang lebih baik.

Untuk adik-adikku **Merinda Anjani, Muhammad Azka Raffasya dan Indah Qaireen Huda**, terimakasih telah memberikan kakak semangat inspirasi dan juga do'a dalam menyelesaikan tugas akhir ini.

Teruntuk Ibu **Dra. Umil Muhsinin, M. Pd** dan Bapak **Fauzan Azim, M. Pd. I**

Selaku dosen pembimbing skripsi saya, terimakasih banyak telah membantu, menasehati, mengajarkan dan memberikan arahan sehingga skripsi ini selesai.



MOTTO

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ
يَتَفَكَّرُونَ

Artinya: Keterangan-keterangan (mukjizat) dan kitab-kitab. Dan Kami turunkan kepadamu Al Quran, agar kamu menerangkan pada umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan supaya mereka memikirkan. (Surat An Nahl ayat 44)



KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji syukur kepada Allah SWT, Tuhan yang maha ‘Alim yang kita tidak mengetahui kecuali apa yang diajarkannya atas ridhanya hingga skripsi ini dapat terselesaikan. Shalawat dan salam Nabi Muhammad SAW pembawa risalah pencerahan bagi manusia.

Penulisan skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi salah satu syarat akademik guna mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Thaha Saifuddin Jambi. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa penyelesaian Studi ini banyak melibatkan pihak yang telah memberikan motivasi, baik moril maupun materi untuk itu, melalui kolom ini penulis ingin menyampaikan terimakasih dan penghargaan kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Su’aidi Asy’ari, MA, Ph.D selaku Rektor UIN Sultan Thaha Saifuddin Jambi.
2. Ibu Dr. Rofiqoh Ferawati, SE, M.El, Bapak Dr. As’ad Isma, M.Pd dan Bapak Dr. Bahrul Ulum, MA selaku Wakil Rektor 1, 2, dan 3 UIN Sultan Thaha Saifuddin Jambi.
3. Ibu Dr. Hj. Fadila, M,Pd, selaku Dekan Fakultas Tarbiyan dan Keguruan UIN Sultan Thaha Saifuddin Jambi.
4. Ibu Dr. Risnita, M.Pd, Bapak Dr. Najmul Hayat, M.Pd.I dan Ibu Dr. Yusria, M.Ag selaku Dekan 1, 2, dan 3 UIN Sultan Thaha Saifuddin Jambi.
5. Ibu Ikhtiati, M.Pd.I selaku ketua program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah dan Ibu Nasyariah Siregar, M.Pd.I selaku sekretaris program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Thaha Saifuddin Jambi.
6. Bapak Muhammad Azir, M.Pd Dosen UIN Sultan Thaha Saifudin Jambi selaku validator Ali Desain
7. Ibu Reni Damayanti, S.sos Guru MI Al-Munawwarah Kota Jambi selaku validator Ahli materi dan ibu Ibu Maysaroh, S.Pd selaku validator Ahli Pembelajaran.



8. Segenap Dosen dan Karyawan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Thaha Saifuddin Jambi.
9. Orang tua dan keluarga yang telah banyak memberikan motivasi, do'a sehingga menjadi pendorong bagi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
10. Sahabat-sahabat yang telah banyak memberikan motivasi, dukungan dan do'a dari kalian sangat membantu penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan karya ilmiah ini banyak terdapat kelemahan dan kekurangan, oleh karena itu penulis berharap kepada semua pihak untuk kiranya memberikan sumbang saran demi kesempurnaan karya ilmiah ini.

Jambi, 07 Desember 2022



Rindiani

NIM;20417271

ABSTRAK

Nama : Rindiani
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : Pengembangan Media PAKAPIN (Papan Kantong Pintar) Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas III Dalam Pembelajaran Tematik di MI Al-Munawwarah Kota Jambi

Penelitian ini merupakan penelitian Research and Development (R&D). Penelitian ini membahas tentang pembelajaran Tematik dengan menggunakan sebuah media yaitu media PAKAPIN (Papan Kantong Pintar). Penelitian ini dilakukan dikelas III dengan pembelajaran Tematik Tema 5 “Cuaca”. Tujuan dari penelitian ini ingin mengetahui langkah-langkah pengembangan Media PAKAPIN (Papan Kantong Pintar) pada pembelajaran Tematik, kepraktisan Media PAKAPIN (Papan Kantong Pintar) pada pembelajaran Tematik, dan efektifitas Media PAKAPIN (Papan Kantong Pintar) dalam pembelajaran Tematik. Pengembangan media PAKAPIN (Papan Kantong Pintar) dalam pembelajaran Tematik diperuntukkan untuk anak kelas III di Madrasah Ibtidaiyah Al-Munawwarah Kota Jambi.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE (1) analisis, (2) perancangan, (3) pengembangan, (4) implementasi, (5) evaluasi. Model pengembangan ini merupakan salah satu model prosedural yang bersifat deskriptif, model ini juga sesuai dengan karakteristik jenis penelitian Research and Development (R&D) yaitu untuk menghasilkan produk. Untuk dapat menghasilkan produk tersebut digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan.. Metode Research and Development (R&D) adlah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan, dan menguji keefektifan suatu produk. Sumber data penelitian ini adalah siswa kelas III Madrasah Ibtidaiyah Al-Munawwarah Kota Jambi. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitunmenggunakan angket. Validasi pengembangan media pembelajaran ini melibatkan 3 validator yaitu ahli materi, ahli media,dan ahli pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian, hasil validasi ahli materi menilai media ini masuk dalam kategori “Valid” dengan persentase penilaian 87,5%, dan hasil validasi desain media menilai ini masuk dalam kategori “sangat valid” dengan persentase penilaian 96,43%, artinya media PAKAPIN (Papan Kantong Pintar) ini layak untuk dijadikan media pembelajaran. Validator ahli pembelajaran menilai media ini masuk dalam kategori “sangat valid” dengan persentase 96,43%

Kata Kunci : Media PAKAPIN, Minat Belajar, Pembelajaran Tematik

ABSTRACT

Nama : Rindiani
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : Pengembangan Media PAKAPIN (Papan Kantong Pintar) Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas III Dalam Pembelajaran Tematik di MI Al-Munawwarah Kota Jambi

This research is a Research and Development (R&D) study. This study discusses thematic learning using a medium, namely PAKAPIN media (Smart Pocket Board). This research was conducted in class III with thematic learning Theme 5 "Weather". The purpose of this study was to find out the steps for developing PAKAPIN Media (Smart Pocket Boards) in Thematic learning, the practicality of PAKAPIN Media (Smart Pocket Boards) in Thematic learning, and the effectiveness of PAKAPIN Media (Smart Pocket Boards) in Thematic learning. The development of PAKAPIN media (Smart Pocket Boards) in Thematic learning is intended for class III children at Madrasah Ibtidaiyah Al-Munawwarah, Jambi City.

The development model used in this study uses the ADDIE development model (1) analysis, (2) design, (3) development, (4) implementation, (5) evaluation. This development model is one of the procedural models that is descriptive in nature, this model is also in accordance with the characteristics of Research and Development (R&D) types of research, namely to produce products. To be able to produce these products, needs analysis research is used. The Research and Development (R&D) method is a research method used to produce and test the effectiveness of a product. The data source for this research was third grade students at Madrasah Ibtidaiyah Al-Munawwarah, Jambi City. The data collection technique used is using a questionnaire. The validation of the development of learning media involves 3 validators, namely material experts, media experts, and learning experts.

Based on the results of the research, the validation results of the material experts rated this media in the "valid" category with an assessment percentage of 87.5%, and the results of the media design validation assessed this media as "very valid" with an assessment percentage of 96.43%, meaning pakapin media (smart pocket board) is suitable to be used as learning media. The learning expert validator rated this media in the "very valid" category with a percentage of 96.43%.

KEYWORDS: PAKAPIN MEDIA, LEARNING INTEREST, THEMATIC LEARNING

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL
NOTA DINAS.....	ii
PERNYATAAN ORISINALITAS.....	iv
PERSEMBAHAN.....	v
MOTTO	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
ABSTRAK	ix
ABSTRACT	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	3
C. Batasan Masalah.....	3
D. Rumusan Masalah.....	4
E. Tujuan dan Keguruan.....	4
F. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	7
A. Konsep Model Pengembangan Media PAKAPIN (Papan Kantong Pintar).....	7
1. Definisi Pengembangan	7
2. Hakikat Media Pembelajaran	8
B. Kajian Teoritik	17
1. PAKAPIN (Papan Kantong Pintar).....	17
2. Hakikat Pembelajaran Tematik Terpadu.....	20
3. Hakikat Minat Belajar	24
C. Penelitian yang Relevan	27

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:
1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sultha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sultha Jambi

BAB III METODOLOGI PENELITIAN	29
A. Tempat dan Waktu Penelitian	29
B. Karakteristik Sasaran Penelitian	30
C. Pendekatan dan Prosedur Pengembangan	30
1. Analisis Kebutuhan	31
2. Rancangan Pengembangan.....	32
3. Prosedur pengembangan	33
4. Uji Coba/validasi, Evaluasi dan Revisi Model	39
5. Implementasi Model.....	40
6. Pengumpulan Data dan Analisis Data.....	41
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	50
A. Hasil Pengembangan Model	50
1. Penumpulan Data Dan Hasil Kajian	50
2. Hasil Perencanaan	50
3. Hasil Pengembangan Produk	51
B. Kelayakan Model	52
1. Validasi Produk Media PAKAPIN (Papan Kantong Pintar).....	52
C. Efektifitas Model (Dalam Tahap Uji Coba).....	62
1. Data Uji Coba.....	62
D. Pembahasan	66
1. Pembahasan Hasil Penelitian	66
2. Faktor Pendukung dan Penghambat.....	68
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	69
A. Kesimpulan	69
B. Saran.....	69
DAFTAR PUSTAKA	71
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Surtha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Surtha Jambi

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Nama, Profesi dan Bidang Validator Produk.....	39
Tabel 3.2 Kisi-kisi Penilaian Ahli Materi	42
Tabel 3.3 Kisi-kisi Penilaian Ahli Media.....	43
Table 3.4 Kisi-kisi Penilaian Ahli Pembelajaran	44
Table 3.5 Kisi-kisi Penilaian Siswa	45
Table 3.6 Kriteria Penilaian Kelayakan Produk.....	48
Table 4.1 Hasil Penilaian Media PAKAPIN (Papan Kantong Pintar) oleh Ahli Materi.....	53
Table 4.2 Kritik dan Saran Media PAKAPIN (Papan Kantong Pintar) oleh Ahli Materi.....	56
Table 4.3 Hasil Penilaian Media PAKAPIN (Papan Kantong Pintar) oleh Ahli Desain	57
Table 4.4 Kritik dan Saran Media PAKAPIN (Papan Kantong Pintar) oleh Ahli Desain	59
Table 4.5 Hasil Penilaian Media PAKAPIN (Papan Kantong Pintar) oleh Ahli Pembelajaran	60
Table 4.6 Kritik dan Saran Media PAKAPIN (Papan Kantong Pintar) oleh Ahli Pembelajaran	62
Table 4.7 Hasil Uji Coba Pada Siswa	64
Table 4.8 Kritik dan Saran Media PAKAPIN (Papan Kantong Pintar) oleh Siswa	65

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:
 1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sultha Jambi
 2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sultha Jambi

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Model Pengembangan ADDIE.....	34
--	----

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:
1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suntho Jambi
 2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suntho Jambi

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran : 1 Rekapitulasi Data Validasi	73
Lampiran : 2 Rekapitulasi Data Penilaian Siswa Terhadap Produk Yang Dikembangkan	76
Lampiran : 3 Angket Siswa.....	78
Lampiran: 4 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	80
Lampiran : 5 Dokumentasi.....	88



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:
1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sulthha Jambi
 2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sulthha Jambi

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Semua tahapan landasan belajar terus menerus adalah pendidikan dasar. Mohammad Ali, mantan Dirjen Pendis Kemenag (2013 dalam Prastowo: 13) menunjukkan bahwa penyelenggaraan pendidikan dasar (SD/MI dan SMP/MTs) bertujuan untuk mempersiapkan peserta didik menjadi pribadi yang bermoral dan warga negara yang kompeten untuk memenuhi tanggung jawab mereka dan tumbuh berubah menjadi orang dewasa yang dapat menemukan pekerjaan baru. Tujuan utama pendidikan dasar adalah membantu peserta didik mengembangkan kemampuan intelektual dan mentalnya, menjadi makhluk sosial, menjadi individu yang mandiri, dan belajar bagaimana hidup dalam dunia yang terus berubah, dan meningkatkan kreativitas.

Media adalah wadah pesan yang perlu dikirim dari sumber atau distributor ke audiens atau penerima yang dituju. Pesan adalah informasi yang perlu dibagikan, dan proses pembelajaran adalah tujuan akhir. Semua alat yang diperlukan untuk berkomunikasi dengan siswa sudah termasuk dalam media (Trianto, 2011: 227). Penggunaan media pembelajaran dalam orientasi pembelajaran akan sangat meningkatkan efektifitas proses pembelajaran serta penyampaian pesan dan isi pada saat itu. Dengan menarik dan memadatkan informasi, media pembelajaran dapat membantu siswa dalam meningkatkan pemahamannya, menyajikan data secara menarik dan dapat dipercaya, serta memudahkan siswa dalam menginterpretasikan data.

Agar siswa menguasai materi dalam pelaksanaan pembelajaran, maka pendidik atau guru harus mampu memilih dan memanfaatkan media pembelajaran. tematik.



Prastowo menegaskan (2013: 398) Ketiadaan materi pembelajaran di kelas mengakibatkan keterlibatan dan kebosanan siswa berkurang karena alternatifnya mayoritas guru menggunakan metode ceramah, dan guru tetap berpedoman pada buku teks atau buku tematik dengan menyajikan materi. kepada siswa hanya menggunakan papan tulis sebagai sarana menjelaskan materi. Akibatnya, siswa mengalami kejenuhan dalam proses pembelajaran, kemampuan berpikirnya kurang berkembang, mudah mengantuk ketika guru menyampaikan materi, dan proses pembelajaran menjadi tidak kondusif.

Kebutuhan akan media pembelajaran tematik ditunjukkan dari hasil analisis kebutuhan tersebut di atas. sehingga peneliti dapat membuat media PAKAPIN (Papan Kantong Pintar) sebagai media pembelajaran. Media PAKAPIN (Papan Kantong Pintar) merupakan salah satu media pembelajaran tematik yang menggunakan papan saku sebagai media visualnya. Menurut Arsyad (2014):121, papan saku merupakan alat yang dapat dibuat dengan mudah oleh setiap guru. Kayu lapis, yaitu kayu tipis, atau karton tebal dapat digunakan untuk membuat papan saku. Plywood dan karton tebal masing-masing berukuran 60 cm dan 90 cm. Menggunakan lem, staples, atau perekat lainnya, beberapa baris tas setinggi 5 sentimeter diletakkan di atas papan atau karton ini. Papan saku terbuat dari busa dan memiliki saku yang terbuat dari kain flanel dan plastik untuk melengkapi pembelajaran tematik tentang kondisi cuaca. Siswa akan lebih tertarik dan termotivasi untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran mudah menyelesaikan tugas jika desainnya menarik.

Pemanfaatan pengembangan media sekolah dasar diharapkan dapat menginspirasi siswa untuk mengikuti pembelajaran tematik. selain membantu siswa dalam menyerap informasi dan pengetahuan pembelajaran tematik secara efektif. Penelitian yang berjudul “Pengembangan Media PAKAPIN (Papan Kantong Pintar) Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas III Pada Pembelajaran Tematik



Di MI Al-Munawwarah Kota Jambi” ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran tematik.

B. Identifikasi Masalah

Berikut adalah bagaimana masalah dapat diidentifikasi berdasarkan uraian latar belakang sebelumnya:

1. Mengajar pembelajaran tematik terus menjadi tantangan bagi para pendidik.
2. Siswa yang kurang berpartisipasi dalam proses pembelajaran.
3. Sebagai media pembelajaran jenis baru belum tersedia PAKAPIN (Papan Kantong Pintar).

C. Batasan Masalah

Batasan masalah perlu ditetapkan berdasarkan konteks penelitian perbaikan ini sehingga lebih terkoordinasi dan sesuai tujuan normal. Adapun batasan masalahnya adalah sebagai berikut:

- A. Pengembangan Media PAKAPIN yang juga dikenal dengan (Papan Kantong Pintar) Hal ini hanya berlaku bagi siswa di Kota Jambi kelas III MI Al-Munawwarah yang berminat belajar.
- B. Hanya Media PAKAPIN (Papan Kantong Pintar) yang menjadi fokus objek penelitian Al-Munawwarah Kota Jambi merupakan kelas III MI.
- C. Pengembangan Media PAKAPIN disebut juga (Papan Kantong Pintar) dibatasi hanya pada materi Tema 5 subtema 1 pembelajaran 1 Cuaca.
- D. Penyisihan lapangan dalam penelitian ini dibatasi pada penyisihan kelompok besar, khususnya kelas III MI Al-Munawwarah Kota Jambi.



D. Rumusan Masalah

Penulis dapat menyajikan masalah sebagai berikut, berdasarkan uraian di atas:

1. Apa saja tahapan perkembangan media PAKAPIN (Papan Knatong Pintar) Pembelajaran tematik terpadu kelas III berbasis materi tematik 5 subtema 1 pembelajaran 1 Cuaca?
2. Bagaimanakah kelayakan pembelajaran Tematik Terpadu Kelas III Pada Papan Kantong Pintar (Media PAKAPIN) materi Tema 5 subtema 1 pembelajaran 1 Cuaca?
3. Apakah Media PAKAPIN (Papan Kanting Pintar) cocok digunakan pada mata pelajaran Tema 5 Cuaca pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas III subtema 1 pembelajaran 1?

E. Tujuan dan Kegunaan

Berdasarkan bagian sebelumnya, penelitian peningkatan item memiliki tujuan dan kegunaan, antara lain sebagai berikut:

1. Tujuan

- a. Untuk mengetahui tahapan perkembangan pembelajaran Tematik Terpadu Kelas III Pada Papan kantong Pintar (Media PAKAPIN) materi Tema 5 subtema 1 pembelajaran 1 Cuaca.
- b. Untuk mengetahui kepraktisan PAKAPIN Media (Papan Kantong Pintar) dalam Pembelajaran Tematik Terpadu kelas III pada materi Tema 5 subtema 1 pembelajaran 1 Cuaca.
- c. Untuk mengetahui efektifitas PAKAPIN Media (Papan Kantong Pintar) untuk Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas III materi Tema 5 subtema 1 pembelajaran 1 Cuaca.



2. Kegunaan

- a. Untuk murid
 - 1) mengatasi kelebihan informasi.
 - 2) Siswa lebih mampu memahami pelajaran.
 - 3) Meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa.
 - 4) Memanfaatkan media pembelajaran agar pembelajaran pelajaran Tematik Terpadu menjadi menyenangkan.
 - 5) Meningkatkan semangat belajar siswa.
- b. Untuk Guru
 - 1) Profesional pengajar dapat maju dengan mendemonstrasikan kemampuannya mengevaluasi dan meningkatkan pembelajaran yang dibimbingnya.
 - 2) Instruktur dapat secara aktif berkontribusi pada pertumbuhan kemampuan dan pengetahuannya sendiri.
 - 3) Dengan menggunakan alat peraga, pendidik dapat memperoleh wawasan dan gambaran baru tentang pembelajaran.
 - 4) Mengerjakan pengalaman mendidik dan mendidik contoh Topik Terkoordinasi di Madrasah Ibtidaiyah.
 - 5) Meningkatkan kreativitas dan kualitas guru kelas.
- c. Untuk Madrasah atau Sekolah
 - 1) Berkontribusi positif kepada media pendidikan.
 - 2) Membuat sekolah dan peneliti bekerja sama secara produktif untuk meningkatkan pendidikan.
 - 3) Konsekuensi kajian ini dapat dimanfaatkan sebagai salah satu cara pandang atau sumber daya pendidikan untuk sekolah memberdayakan semangat belajar siswa untuk lebih mengembangkan hasil belajar dan semangat belajar siswa.
 - 4) Meningkatkan kualitas lembaga pendidikan.
 - 5) Berkontribusi pada peningkatan kinerja lembaga.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suntho Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagai dokumen dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suntho Jambi



d. Untuk Peneliti

Dapat memberikan peneliti wawasan dan pengalaman yang diperlukan untuk segera memasuki bidang pendidikan, sehingga meningkatkan manfaat penelitian bagi peneliti.

F. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Media PAKAPIN ulasan ini merupakan sebuah permainan yang berfungsi sebagai sarana pembelajaran tematik bagi siswa kelas III MI Al-Munawarah Kota Jambi. Huruf “PA” yang artinya papan, “KA” yang artinya kantong, dan “PIN” yang artinya pintar, adalah asal muasal nama PAKAPIN. Sumber daya pendidikan tas nomor menjadi inspirasi bagi PAKAPIN merupakan media pembelajaran tematik. Pemerolehan media dari PAKAPIN digunakan sebagai perangkat pada Topik 5, mata pelajaran 1 pembelajaran 1 Cuaca.

Persyaratan khusus berikut harus dipenuhi oleh perancang media PAKAPIN yang sedang berkembang ini agar dapat menghasilkan media PAKAPIN yang bermanfaat dan menarik untuk pembelajaran:

1. Dalam pembelajaran tematik ini, media PAKAPIN berbentuk 50 x 50 cm dan berkantong bersusun yang terbuat dari gelas aqua berwarna, seperti papan yang terbuat dari triplek atau karton. Dengan rancangan yang menarik akan menumbuhkan keunggulan siswa dalam belajar.
2. Pembelajaran tematik dengan media PAKAPIN dapat digunakan untuk pembelajaran tentang mengidentifikasi informasi mengenai keadaan cuaca, mengidentifikasi pecahan sebagai bagian dari sesuatu yang lebih besar, seperti objek nyata dan menuntukan tinggi rendahnya bunyi dalam lagu..



BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Konsep Model Pengembangan Media PAKAPIN (Papan Kantong Pintar)

1. Definisi Pengembangan

Metode penelitian ini adalah penelitian Research and Development yang biasa disingkat (R&D) penelitian research and development merupakan metode penelitian yang menghasilkan produk dapat berupa model atau modul yang lainnya, dan terdapat efektifitas dari sebuah produk tersebut. Metode research & development ini dapat digunakan oleh peneliti diantaranya dalam menemukan sebuah model maupun mengembangkan sebuah model. Menurut Sukmadinata (2008) Research & Development adalah pendekatan penelitian untuk menghasilkan suatu produk atau menyempurnakan produk yang sudah ada. Menurut Sugiyono (2009:407) metode research & development adalah pendekatan penelitian untuk menghasilkan sebuah produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. (Budiyono Saputro, 2017, hal. 7-8) Berdasarkan pengertian beberapa ahli di atas penulis menyimpulkan bahwa Metode Research & Development (R&D) adalah metode penelitian yang menghasilkan sebuah produk dalam bidang keahlian tertentu, yang diikuti produk sampingan tertentu serta memiliki efektifitas dari sebuah produk tersebut.

Model yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini yaitu model diambil dari buku tegeh, dkk (2014:42) sebagai literature. Sesuai dengan namanya, model ADDIE terdiri atas lima langkah, yaitu : (1) analisis, (2) perancangan, (3) pengembangan, (4) implementasi, (5) evaluasi. Tahap analisis meliputi kegiatan melakukan analisis kompetensi yang dituntut kepada peserta didik, melakukan analisis karakteristik, dan melakukan analisis materi sesuai dengan dengan



tuntutan kompetensi. Tahap perancangan dilakukan dengan kerangka acuan peserta didik, kompetensi, strategi belajar, asesmen dan evaluasi. Tahap pengembangan adalah kegiatan 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.

2. Hakikat Media Pembelajaran

a. Definisi Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Menurut Sadiman, dkk (2010:6) media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Sedangkan menurut Gerlach & Ely (dalam Arsyad, 2014:3) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Di samping itu, menurut Asyhar (2012:8) 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.



Berdasarkan beberapa pengertian dari beberapa ahli di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran merupakan sebuah alat bantu perantara yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi kepada siswa yang bertujuan untuk mempermudah proses pembelajaran dengan desain yang menarik untuk mengefektifkan suatu pembelajaran demi tercapainya tujuan pembelajaran di sekolah.

b. Pentingnya Media Pembelajaran

Meningkatkan minat belajar siswa secara didaktis psikologis media pembelajaran sangat membantu perkembangan psikologis anak dalam hal belajar. Dikatakan demikian sebab secara psikologis alat bantu mengajar berupa media pembelajaran sangat memudahkan siswa dalam hal belajar karena media dapat membuat hal-hal yang bersifat abstrak menjadi lebih konkrit (nyata). (Supriyono, 2018) Merancang media pembelajarannya yang efektif dan efisien.

Untuk memahami peranan media dalam proses mendapatkan pengalaman belajar bagi siswa, Edgar Dale melukiskannya dalam sebuah kerucut yang kemudian dinamakan kerucut pengalaman (cone of experience). Kerucut pengalaman Edgar Dale, menggambarkan tingkat pengalaman dan alat-alat yang diperlukan untuk memperoleh pengalaman. Menurutnya pengalaman berlangsung dari tingkat yang kongkret naik menuju ke tingkat yang lebih abstrak (Hujair, 2009, hal. 40-41).

c. Karakteristik Media Pembelajaran

1) Media Audio

Karakteristik media audio berdasarkan kemampuan media dalam membangkitkan rangsangan indra pendengaran. Ciri utama dari media ini adalah pesan yang disalurkan melalui media audio dituangkan dalam lambang auditif, baik verba



(kedalam kata-kat/bahasa lisan) maupun nonverbal (Sadiman, 2009, Hal. 4). Beberapa jenis dari media yang dapat dikelompokkan dalam media audio antara lain : Radio, alat perekam pita magnetic. Piringan hitam, dan laboratorium bahasa.

2) Media Visual

Karakteristik dari media visual adalah unsure-unsur terdiri dari garis, bentuk, warna, dan tekstur. Media visual terbagi dua, yaitu : media visual non-proyeksi dan media visual proyeksi (Asyhar, 2010, Hal. 61).

3) Media Audio-Visual

Karakteristik yang menonjol dari media audio-visual adalah menggunakan alat keras selama proses belajar mengajar. Karena media ini dapat menggunakan gambar (visual) dan suara (audio), atau yang mampu menampilkan gambar bergerak. Media ini dapat menampilkan unsur gambar dan suara secara bersamaan pada saat mengkomunikasikan pesan. Media audio-visual terbagi dua macam yaitu: audio visual murni adalah unsur suara dan unsur gambar berasal dari satu sumber, misalnya, video dan kaset. Dan audio visual tidak murni yaitu unsur suara dan unsur gambar berasal dari sumber yang berbeda. Misalnya film bingkai suara yang unsur gambarnya berasal dari slide proyektor dan unsur suaranya dari tape recorder.

4) Multimedia

Multimedia merupakan media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam suatu proses atau kegiatan pembelajaran. Pembelajaran multimedia melibatkan indera penglihatan dan pendengaran melalui media teks, visual diam, visual gerak, dan audio serta media interaktif berbasis computer dan teknologi komunikasi dan informasi.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sulthha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sulthha Jambi

d. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Berikut ini beberapa kriteria yang patut diperhatikan dalam pemilihan media:

- 1) Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Media dipilih berdasarkan tujuan instruksional yang telah ditetapkan yang secara umum mengacu pada salah satu atau gabungan dari dua atau tiga ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.
- 2) Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip atau generalisasi. Media yang berbeda, misalnya film dan grafik memerlukan simbol yang berbeda dan kode yang berbeda, dan oleh karena itu memerlukan proses dan keterampilan mental yang berbeda untuk memahaminya. Agar dapat membantu dalam proses pembelajaran secara efektif, media pembelajaran harus selaras dan sesuai dengan kebutuhan tugas pembelajaran dan kemampuan mental siswa.
- 3) Praktis, luwes, dan bertahan. Jika tidak tersedia waktu, daya atau sumber daya lainnya untuk memproduksi, tidak perlu dipaksakan. Media yang mahal dan memakan waktu yang lama untuk produksinya bukanlah jaminan sebagai media yang terbaik. Media yang dipilih sebaiknya dapat digunakan dimanapun dan kapanpun dengan peralatan yang tersedia di sekitarnya serta mudah dipindahkan dan dibawa kemana-mana.
- 4) Guru terampil dalam menggunakannya. Ini merupakan kriteria utama. Apapun media itu, guru harus mampu menggunakannya dalam proses pembelajaran. Nilai dan manfaat media amat ditentukan oleh guru yang menggunakannya.
- 5) Pengelompokkan sasaran. Media yang efektif untuk kelompok besar belum tentu sama efektifnya jika digunakan pada kelompok kecil atau perorangan. Ada media yang tepat untuk jenis kelompok besar, kelompok kecil, dan perorangan.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suntho Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagai bahan dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suntho Jambi

- 6) Mutu teknis. Pengembangan visual baik gambar maupun fotografi harus memenuhi persyaratan teknis tertentu (Arsyad, 2016, Hal 73-74).

e. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Dalam suatu proses belajar mengajar, dua unsur yang amat penting adalah metode mengajar dan media pembelajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan memengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain tujuan pembelajaran, jenis tugas dan respon yang diharapkan siswa kuasai setelah pembelajaran berlangsung, dan konteks pembelajaran termasuk karakteristik siswa. Meskipun demikian, dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru (Arsyad, 2013, hal. 19).

Hamalik (1986) dalam Arsyad, (2013) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi (Arsyad, 2013, hal. 19-20).



1) Fungsi Media Pembelajaran

Levie & Lentz (1982) dalam Arsyad, (2013) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu: (a) fungsi, atensi, (b) fungsi afektif, (c) fungsi kognitif, dan (d) fungsi kompensatoris.

a) Fungsi Atensi

Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. Seringkali pada awal pelajaran siswa tidak tertarik dengan materi pelajaran atau mata pelajaran itu merupakan salah satu pelajaran yang tidak disenangi oleh mereka sehingga mereka tidak memperhatikan. Media gambar khususnya gambar yang diproyeksikan melalui overhead projector dapat menenangkan dan mengarahkan perhatian mereka kepada pelajaran yang akan mereka terima. Dengan demikian, kemungkinan untuk memperoleh dan mengingat isi pelajaran semakin besar.

b) Fungsi Afektif

Media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut masalah social atau ras.

c) Fungsi Kognitif

Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sulthha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sulthha Jambi

memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

d) Fungsi Kompensatoris

Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali. Dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasikan siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal. Media pembelajaran, menurut Kemp & Dayton (1985, hal. 28), dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya, yaitu:

- 1) Memotivasi minat atau tindakan,
- 2) Menyajikan informasi,
- 3) Memberi instruksi

Untuk memenuhi fungsi motivasi, media pembelajaran dapat direalisasikan dengan teknik drama atau hiburan. Hasil yang diharapkan adalah melahirkan minat dan merangsang para siswa atau pendengar untuk bertindak (turut memikul tanggung jawab, melayani secara sukarela, atau memberikan subangan material). Pencapaian tujuan ini akan mempengaruhi sikap, nilai, dan emosi.

Media berfungsi untuk tujuan instruksi di mana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan siswa baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Surtha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Surtha Jambi

Materi harus dirancang secara lebih sistematis dan psikologis dilihat dari segi prinsip-prinsip belajar agar dapat menyiapkan instruksi yang efektif. Di samping menyenangkan, media pembelajaran harus dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan siswa. (Arsyad, 2013, Hal 19-25).

2) Manfaat Media Pembelajaran

Sudjana & Rivai (1992, hal. 2) dalam Arsyad (2013) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu :

- a) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar,
- b) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dalam memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran,
- c) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran.
- d) Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain (Arsyad, 2013, hal.28).

Encyclopedia of educational research dalam Hamalik (1994, hal. 15) merincikan manfaat media pendidikan sebagai berikut :



- a) Meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berfikir, oleh karena itu mengurangi verbalisme.
- b) Memperbesar perhatian siswa.
- c) Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar, oleh karena itu membuat pelajaran lebih mantap.
- d) Memberikan pengalaman nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri di kalangan siswa.
- e) Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinyu, terutama melalui gambar hidup
- f) Membantu tumbuhnya pengertian yang dapat membantu perkembangan kemampuan berbahasa.
- g) Memberikan pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain, dan membantu efisiensi dan keragaman yang lebih banyak dalam belajar (Arsyad, 2013, hal. 28-29).

Secara ringkas, proses pembelajaran memerlukan media yang penggunaannya diintegrasikan dengan tujuan dan isi atau materi pelajaran yang dimaksudkan untuk mengoptimalkan pencapaian suatu tujuan pengajaran yang telah ditetapkan. Fungsi media pembelajaran dimaksudkan agar komunikasi antara guru dan siswa dalam hal penyampaian pesan, siswa lebih memahami dan mengerti tentang yang diinformasikan kepadanya. Siswa yang diajar lebih mudah memahami materi pelajaran jika ditunjang dengan media pembelajaran



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sultha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sultha Jambi

B. Kajian Teoritik

1. PAKAPIN (Papan Kantong Pintar) Tematik

a. Definisi PAKAPIN (Papan Kantong Pintar)

PAKAPIN (Papan Kantong Pintar) merupakan media pembelajaran tematik yang dikembangkan untuk mempermudah siswa dalam memahami materi. Media ini memiliki kantong yang berfungsi sebagai tempat pertanyaan dan jawaban. Sehingga ketika siswa ingin menggunakan media ini, siswa harus mengambil terlebih dahulu pertanyaan yang ada dikantong, kemudian jawabannya di kertas yang sudah di sediakan kemudian di praktekkan menggunakan media PAKAPIN (Papan Kantong Pintar). Apabila bisa menjawab dengan benar maka berhak mendapatkan bintang dan lanjut main. Tetapi jika tidak bisa menjawab maka pemain harus menyerahkan bintangnya kepada pemain selanjutnya. Apabila bintang habis berarti kalah dan yang dapat mengumpulkan bintang terbanyak maka pemain tersebut memenangkan permainannya dan dapat dikatakan siswa sudah menguasai materi tema tersebut tau pintar.

Pengaturan tempat menaruh jawabannya sudah ditempatkan pada tempat masing-masing sesuai dengan muatan mata pelajaran yang dipadukan dalam pembelajaran tematik, oleh karenanya siswa dengan sedikit penjelasan dari guru mampu menggunakan media ini dengan mudah. Di samping itu, bahan yang di gunakan juga ramah terhadap siswa-siswi yang dalam hal ini kecil kemungkinan anak akan terluka dalam penggunaan media ini mampu di gunakan secara individu maupun kelompok. Adapun kelompok yang lebih efektif dalam penggunaan media ini adalah 3-4 siswa.

Dalam permainan PAKAPIN (Papan Kantong Pintar) yang menang adalah yang mendapatkan bintang terbanyak. Diawal permainan 3 bintang akan diberikan kepada setiap kelompok.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suntho Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suntho Jambi



Bintang ini diibaratkan nyawa pemain (kelompok), jika bintang habis maka pemain (kelompok) tersebut kalah dan yang mendapatkan bintang terbanyak itulah pemenangnya. Bintang didapat dari pemain (kelompok) yang dapat menjawab pertanyaan di kantong pintar.

b. Langkah – langkah Pembuatan Media PAKAPIN (Papan Kantong Pintar)

Dalam penelitian ini, peneliti mengembangkan Media PAKAPIN (Papan Kantong Pintar) yang didesain semenarik mungkin agar perhatian dan minat belajar siswa terhadap suatu proses pembelajaran agar dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang di sampaikan.

Berikut ini adalah langkah-langkah pembuatan PAKAPIN (Papan Kantong Pintar) :

- a) Sebelum pembuatan media PAKAPIN (Papan Kantong Pintar) terlebih dahulu mempersiapkan beberapa alat dan bahan. Adapun alat dan bahan pembuatan media PAKAPIN (Papan Kantong Pintar) antara lain: triplek/kardus, kain flanel, lem pelekat, gunting, penggaris, pensil, gambar bintang.
- b) Cara membuat media PAKAPIN (Papan Kantong Pintar) yang pertama yaitu menyediakan triplek/kardus yang akan dibentuk seperti papan berkantong dengan ukuran yang ditentukan.
- c) Mendesain triplek/kardus semenarik mungkin.
- d) Menempelkan kain flanel sesuai kebutuhan warna dan desain yang telah ditentukan.
- e) Membentuk kantong-kantong dari gelas aqua mini dengan ukuran yang dibutuhkan dan memotong kertas origami tersebut lalu di tempelkan di bagian papan yang sudah disediakan.



- f) Kemudian menaruh soal-soal pada kantong yang terbuat dari kain flanel tentang Tema 5 subtema 1 pembelajaran 1 Cuaca. Media PAKAPIN (Papan Kantong Pintar) siap dirangkai sebagai media pembelajaran yang menarik.
- c. **Langkah-langkah Penggunaan Media PAKAPIN (Papan Kantong Pintar)**

Media pembelajaran dapat digunakan dengan cara individu maupun kelompok (3-4 siswa). Langkah-langkah media pembelajaran PAKAPIN (Papan Kantong Pintar) pada pembelajaran tematik, yaitu:

- a) Guru memberikan pemahaman konsep materi membaca cerita tentang keadaan cuaca, mengidentifikasi pecahan sebagai bagian dari benda-benda konkret dan bernyanyi sambil menunjukkan pola irama pada lagu.
- b) Guru memberikan penjelasan dan pengarahan cara penggunaan media pembelajaran PAKAPIN (Papan Kantong Pintar).
- c) Siswa membentuk kelompok dan mempraktikkan menggunakan media PAKAPIN (Papan Kantong Pintar) dengan bimbingan dari guru. Guru membimbing siswa dengan langkah-langkah penggunaan media PAKAPIN (Papan Kantong Pintar) yaitu :

(Kelompok Kecil)

1. Siswa dibagi menjadi 4 kelompok secara heterogen, dimana setiap kelompok terdiri dari 3 siswa.
2. Siswa memperhatikan guru ketika menjelaskan tentang tentang menganalisis ungkapan atau kalimat saran, masukan, dan penyelesaian masalah.
3. Siswa memperhatikan guru dalam menjelaskan penggunaan media PAKAPIN (Papan Kantong Pintar).



4. Siswa praktik ke depan dengan salah satu perwakilan kelompok menjelaskan ungkapan atau kalimat saran apa yang terdapat pada teks tersebut.
5. Kemudian siswa mencari angka bilangan pecahan yang dipilih agar sesuai dengan hasil yang tersedia di papan kantong pintar.
6. Siswa menempelkan angka tersebut di papan kantong pintar sesuai dengan hasilnya.
7. Setiap kelompok mengamati beberapa keadaan cuaca pada gambar.
8. Masing-masing kelompok bernyanyi sambil menunjukkan pola irama yang sama pada lagu.

2. Hakikat Pembelajaran Tematik Terpadu

a. Pengertian Pembelajaran Tematik Terpadu

Pembelajaran tematik terpadu merupakan pembelajaran yang menggunakan tema pada proses pembelajaran. Pembelajaran tematik terpadu adalah pembelajaran dengan memadukan beberapa mata pelajaran melalui penggunaan tema, dimana siswa tidak mempelajari materi mata pelajaran secara terpisah, semua mata pelajaran yang ada di sekolah dasar sudah melebur menjadi satu kegiatan pembelajaran yang diikat dengan tema (Kemendikbud, 2013, hal. 7).

Pembelajaran tematik terpadu merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai kompetensi dari berbagai mata pelajaran ke dalam berbagai tema (Prastowo, 2013, hal. 223). Pembelajaran tematik terpadu adalah pembelajaran yang diterapkan pada tingkatan pendidikan dasar yang menyuguhkan proses belajar berdasarkan tema untuk kemudian dikombinasikan dengan mata pelajaran lainnya (Mulyasa, 2013, hal. 170).



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sulthha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagai bahan dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sulthha Jambi

Berdasarkan beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik terpadu merupakan pembelajaran yang mengaitkan beberapa mata pelajaran dalam satu tema tertentu, pembelajaran ini dapat menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien.

b. Tujuan Pembelajaran Tematik Terpadu

Pembelajaran tematik terpadu merupakan pembelajaran yang diterapkan pada kurikulum 2013. Tematik terpadu memiliki beberapa tujuan, Kemendikbud (2013, hal. 193) tujuan tematik terpadu sebagai berikut:

- 1) Mudah memusatkan perhatian pada satu tema atau topik tertentu.
- 2) Mempelajari pengetahuan dan mengembangkan berbagai kompetensi mata pelajaran dalam tema yang sama.
- 3) Memiliki pemahaman terhadap materi pelajaran lebih mendalam dan berkesan.
- 4) Mengembangkan kompetensi berbahasa lebih baik dengan mengaitkan berbagai mata pelajaran lain dengan pengalaman pribadi siswa.
- 5) Lebih bergairah belajar karena mereka dapat berkomunikasi dalam situasi nyata, seperti: bercerita, bertanya, menulis sekaligus mempelajari pelajaran yang lain.
- 6) Lebih merasakan manfaat dan makna belajar karena materi yang disajikan dalam konteks tema yang jelas.
- 7) Guru dapat menghemat waktu, karena mata pelajaran yang disajikan secara terpadu dapat dipersiapkan sekaligus dan diberikan dalam 2 atau 3 pertemuan bahkan lebih dan atau pengayaan.



- 8) Budi pekerti dan moral siswa dapat ditumbuh kembangkan dengan mengangkat sejumlah nilai budi pekerti sesuai dengan situasi dan kondisi.

c. Tahap – tahap Pembelajaran Tematik Terpadu

1) Menentukan Tema

Tema dapat ditetapkan oleh pengambil kebijakan guru atau ditetapkan bersama dengan siswa.

2) Mengintegrasikan tema dengan kurikulum

Pada tahap ini guru harus mampu mendesain tema pembelajaran dengan cara terintegrasi sejalan dengan tuntutan kurikulum, dengan mengedepankan dimensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan.

3) Mendesain rencana pembelajaran

Tahapan ini mencakup pengorganisasian sumber belajar, bahan belajar, media belajar, termasuk kegiatan ekstrakurikuler yang bertujuan untuk menunjukkan suatu tema pembelajaran terjadi dalam kehidupan nyata. Melaksanakan aktivitas belajar (Abdul Majid, 2014, hal. 85).

d. Manfaat Pembelajaran Tematik Terpadu

Abdul Majid (2014, hal. 92-93) Sebagai suatu model pembelajaran di SD/MI, pembelajaran tematik memiliki manfaat sebagai berikut:

- 1) Menyenangkan karena berangkat dari minat dan kebutuhan anak didik.
- 2) Memberikan pengalaman langsung dan kegiatan belajar-mengajar yang relevan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan anak didik.
- 3) Hasil belajar dapat bertahan lama karena lebih berkesan dan bermakna.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suntho Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suntho Jambi

- 4) Mengembangkan keterampilan berpikir anak didik sesuai dengan persoalan yang dihadapi.
- 5) Membutuhkan keterampilan social melalui kerja sama.
- 6) Memiliki sikap toleransi, komunikasi, dan tanggap terhadap gagasan orang lain.
- 7) Menyajikan kegiatan yang bersifat nyata sesuai dengan persoalan yang dihadapi dalam lingkungan anak didik.

e. Karakteristik Pemelajaran Tematik Terpadu

Depdiknas (dalam Munasik, 2014, hal. 108) Di samping itu pembelajaran tematik memiliki karakteristik yang berpihak kepada para siswa, sebagai berikut:

- 1) Berpusat pada siswa. Pembelajaran tematik berpusat pada siswa (student centered)
- 2) Pembelajaran tematik dapat memberikan pengalaman langsung kepada siswa (direct experiences).
- 3) Pemisahan matapelajaran tidak begitu jelas.
- 4) Menyajikan konsep dari berbagai matapelajaran dalam suatu proses pembelajaran.
- 5) Hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa.
- 6) Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan.
- 7) Pembelajaran tematik berpusat pada siswa (student centered).
- 8) Hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa.
- 9) Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan.

Abdul Majid (2014, hal. 87-88) Sebagai suatu model pembelajaran di SD/MI, pembelajaran tematik memiliki karakteristik sebagai berikut:



- 1) Berpusat pada siswa
- 2) Memberikan pengalaman langsung
- 3) Pemisahan mata pelajaran
- 4) Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran
- 5) Bersifat fleksibel
- 6) Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan

3. Hakikat Minat Belajar

a. Pengertian Minat Belajar

Pengertian minat menurut Slameto (2010:180). Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa kaitan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat diimplementasikan melalui partisipasi aktif dalam suatu kegiatan. Berdasarkan pendapat di atas apabila siswa berminat terhadap sesuatu maka siswa tersebut cenderung untuk memberi perhatian yang lebih besar terhadap sesuatu yang di minatnya dan mengikuti kegiatan yang dilakukan dengan rasa senang.

Menurut Suyono (2011 : 9) belajar adalah suatu aktivitas atau suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap dan memperkokoh pengetahuan. Berdasarkan uraian diatas belajar adalah sebagai suatu usaha yang dilakukan oleh seseorang untuk tujuan perubahan tingkah laku melalui interaksi dengan lingkungan.

Belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman (learning is defined as the modification or strengthening of behavior through experiencing) hamalik Oemar (2001:27). Berkaitan dengan pendapat di atas bahwa yang di peroleh melalui interaksi antara individu dengan lingkungannya. Belajar merupakan suatu proses yang dilakukan siswa untuk melakukan kegiatan. Dengan kata lain belajar adalah suatu proses



perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungan pengalaman belajarnya.

b. Fungsi Minat Dalam Belajar

Minat berhubungan erat dengan sikap kebutuhan seseorang dan mempunyai fungsi sebagai berikut (Hidayat, 2013:88).

- 1) Sumber motivasi yang kuat untuk belajar. Anak yang berminat terhadap sebuah kegiatan baik permainan maupun pekerjaan akan Jurnal Pujangga Volume 1, Nomor 2, Desember 2015 89 berusaha lebih keras untuk belajar dibandingkan anak yang kurang berminat.
- 2) Minat memengaruhi bentuk intensitas apresiasi anak. Ketika anak mulai berpikir tentang pekerjaan mereka di masa yang akan datang, semakin besar minat mereka terhadap kegiatan di kelas atau di luar kelas yang mendukung tercapainya aspirasi itu.
- 3) Menambah kegairahan pada setiap kegiatan yang ditekuni seseorang. Anak yang berminat terhadap suatu pekerjaan atau kegiatan, pengalaman mereka jauh lebih menyenangkan dari pada mereka yang merasa bosan.

c. Indikator Minat Belajar

Dalam kamus besar bahasa Indonesia indikator adalah alat pemantau (sesuatu) yang dapat memberikan petunjuk atau keterangan. Kaitannya dengan minat belajar siswa maka indikator adalah sebagai alat pemantau yang dapat memberikan petunjuk kearah minat belajar. Ada beberapa indikator siswa yang memiliki minat belajar yang tinggi hal ini dapat diketahui melalui proses belajar dikelas dan dirumah. (Depdikbud, Op, Cit, hal. 329).

- 1) Kesiapan siswa dalam menerima pelajaran
- 2) Kehadiran siswa bagi yang mengikuti pembelajaran
- 3) Kemampuan siswa dalam menjawab pertanyaan



- 4) Semangat siswa dalam menjawab pertanyaan
- 5) Perhatian siswa dalam pembelajaran
- 6) Ketekunan siswa dalam mengerjakan soal-soal latihan
- 7) Rasa ketertarikan siswa untuk menjawab pertanyaan

Menurut Djaali (2007, hal. 5). Menjelaskan bahwa minat adalah rasa lebih suka dan rasa keterikatan pada sesuatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh. Hal senada diungkapkan pula oleh Slameto (2010,hal. 2) menjelaskan bahwa, minat sebagai kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan terus-menerus yang disertai rasa senang. Dari pernyataan tersebut mengindikasikan bahwa minat dirincikan dengan rasa lebih suka, rasa tertarik atau rasa senang sebagai bentuk ekspresi terhadap sesuatu hal yang diminati.

Melihat beberapa pendapat dari para ahli diatas, dapat diketahui ciri- ciri adanya minat pada seseorang dari beberapa hal, antara lain : adanya perasaan senang, adanya perhatian, adanya aktivitas yang merupakan akibat dari rasa senang dan perhatian.

Selain itu menurut Syaiful Bahri Djamarah (2008, hal. 132) mengungkapkan bahwa minat dapat diekspresikan anak didik melalui :

- 1) Pernyataan lebih menyukai sesuatu dari pada yang lainnya,
- 2) Partisipasi aktif dalam suatu kegiatan yang diminati, serta
- 3) Memberikan perhatian yang lebih besar terhadap sesuatu yang diminatinya tanpa menghiruakan yang lain (fokus)

Dari beberapa definisi yang dikemukakan mengenai indikator minat belajar tersebut diatas, indikator minat yaitu:

- 1) Perasaan senang Apabila seorang siswa memiliki perasaan senang terhadap pelajaran tertentu maka tidak akan ada rasa



terpaksa untuk belajar. Contoh yaitu senang mengikuti pelajaran, tidak ada perasaan bosan, dan hadir saat pelajaran.

- 2) Keterlibatan siswa Keterlibatan seseorang akan obyek yang mengakibatkan orang tersebut senang dan tertarik untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan dari obyek tersebut. Contoh: aktif dalam diskusi, aktif bertanya, dan aktif menjawab pertanyaan dari guru.
- 3) Ketertarikan Berhubungan dengan daya dorong siswa terhadap ketertarikan pada sesuatu benda, orang, kegiatan atau bias berupa pengalaman afektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri. Contoh: antusias dalam mengikuti pelajaran, tidak menunda tugas dari guru.
- 4) Perhatian siswa Minat dan perhatian merupakan dua hal yang dianggap sama dalam penggunaan sehari-hari, perhatian siswa merupakan konsentrasi siswa terhadap pengamatan dan pengertian, dengan mengesampingkan yang lain. Siswa memiliki minat pada obyek tersebut. Contoh: mendengarkan penjelasan guru dan mencatat materi. (www.silabus.web.id/minat/ diakses pada tanggal 14 Mei 2019 Pukul 15:32 WIB).

C. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan merupakan penelitian terdahulu yang telah dilakukan sebelum penelitian ini. Penelitian terdahulu berfungsi sebagai pendukung untuk melakukan penelitian. Adapun penelitian terdahulu yang telah dilakukan adalah :

1. Skripsi yang di tulis oleh Ringgana Rizki Romadhoni dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Stik Pada Materi Operasi Hitung Perkalian Siswa Kelas II MI Al-Ikhsan Turen Kabupaten Malang”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil uji coba pengembangan media papan stik ini memiliki tingkat kevalidan yang tinggi dengan persentase 100%, perbedaan hasil tes uji coba produk



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Surtha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Surtha Jambi

pada kelas II A sebagai kelas eksperimen menunjukkan rata-rata 95,00, sedangkan hasil tes kelas II B sebagai kelas kontrol menunjukkan rata-rata 62,75. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa kualitas pengembangan media papan stik sangat baik dan dapat digunakan di kelas II SD MI Al-Ikhsan Turen Kabupaten Malang.

2. Skripsi yang di tulis oleh Dyah Galih Rizki Wulandari 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 IIA dengan persentase 85%, dan kelompok besar kelas IIIA 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.
3. Skripsi yang ditulis oleh Vina Meykasari dengan judul “Pengembangan Media PAKAPIN (Papan Kantong Pintar) Kelas 1 SD Dalam Pembelajaran Tematik”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil uji coba dari pengembangan media Pakapin ini mengalami peningkatan khususnya dalam Tematik. Hasil tes menunjukkan bahwa pada kelas 1 sebelumnya 54,5%, setelah divalidasi menjadi 88,5%, sehingga rata-rata dari keseluruhannya mencapai nilai 89,00. Hal ini membuktikan bahwa media pakapin ini berhasil digunkakan untuk siswa kelas I SD khususnya pembelajaran Tematik.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Surtha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Surtha Jambi

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian Research and Development ini akan dilaksanakan di MI Al-Munawwarah Kota Jambi yang akan penulis sajikan dalam uraian deskripsi lokasi dan waktu penelitian sebagai berikut:

1. Deskripsi Lokasi Penelitian

Madrasah Ibtidaiyah Al – Munawwarah Kota Jambi berdiri pada tahun 2009. Di Madrasah ini memiliki tempat ruang belajar yang sangat dikit di bandingkan dengan siswa yang bersekolah di madrasah ini, sehingga kelas 1,2,3, dan 4 memulai kegiatan pembelajaran dari pukul 07.15 s/d 12.30 dan kelas 5 dan 6 masuk di siang hari pada pukul 12.50 s/d 17.00 WIB. Kondisi Madrasah cukup kondusif untuk kegiatan belajar mengajar. Di madrasah ini terdapat halaman yang cukup luas $\pm 264 M_2$ yang di fungsikan sebagai sarana bermain bagi siswa dan siswi, yang berfungsi sebagai lapangan upacara bendera, olahraga dan kegiatan pramuka. Dilihat dari segi fisik bangunan Madrasah Ibtidaiyah Al – Munawwarah sudah cukup bagus dan memiliki luas bangunan $\pm 369 M_2$ begitu juga dengan fasilitasnya pun sangat memadai hal ini dapat dilihat penataan dan pemeliharaan ruang, termasuk halaman sekolah.

2. Letak Geografis

Sekolah Madrasah Ibtidaiyah Al – Munawwarah Kota Jambi ini berlokasi di Perumnas Aurduri Indah. Jalan Aurduri Raya, Desa/Kelurahan : Penyengat Rendah, Kecamatan : Telanaipura, Kabupaten/Kota : Jambi dengan luas tanah keseluruhan $2000 M_2$. Letak sekolah ini tepat di tepi jalan sehingga sangat strategis dan dekat dengan perumahan warga. Hal ini memudahkan akses siswa ketika berangkat sekolah dan pulang sekolah. Madrasah Ibtidaiyah Al –

Munawwarah di pimpin oleh seorang Kepala Sekolah yaitu Ibu Suryani, S.Pd.I yang telah menjabat menjadi Kepala Sekolah tahun 2019.

3. Waktu Penelitian

Adapun waktu penelitian ini akan dilaksanakan pada bulan Maret hingga Mei 2021.

B. Karakteristik Sasaran Penelitian

Dalam penelitian ini ada beberapa karakteristik yang menjadi sasaran penelitian. Penelitian ini penulis lakukan untuk mengembangkan Media Pembelajaran. Media Pembelajaran yang dikembangkan adalah media PAKAPIN (Papan Kantong Pintar) yang berfungsi sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Tematik Terpadu kelas III Madrasah Ibtidaiyah Al-Munawwarah Kota Jambi. Untuk uji coba akan dilakukan untuk kelompok eksperimen yaitu kelas III Madrasah Ibtidaiyah Al-Munawwarah Kota Jambi, yang mana pada uji coba ini proses pembelajaran dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran yang sebagaimana peneliti deskripsikan yaitu dengan menggunakan media PAKAPIN (Papan Kantong Pintar).

C. Pendekatan dan Prosedur Pengembangan

Adapun jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian Research and Development (R&D). Penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2016, hal. 407). Penelitian dan pengembangan atau yang lebih dikenal dengan Research and Development (R&D) ini berorientasi pada produk dalam bidang pendidikan. Adapun kegunaannya adalah untuk membantu guru dalam menyampaikan materi ajar kepada siswa. Jenis penelitian dan pengembangan adalah jenis penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji produk tersebut.



Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE Model pengembangan ini merupakan salah satu model prosedural yang bersifat deskriptif, model ini juga sesuai dengan karakteristik jenis penelitian Research and Development (R&D) yaitu untuk menghasilkan produk. Untuk dapat menghasilkan produk tersebut digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan. (Setyosari, 2015, hal. 292).

Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan berbentuk benda. Pada penelitian ini peneliti menghasilkan produk berbentuk benda, adapun produk yang dimaksud adalah berbentuk media PAKAPIN (Papan Kantong Pintar) yang diperuntukkan bagi siswa kelas III Madrasah Ibtidaiyah pada mata pelajaran Tematik Terpadu pada materi Tema 5 Cuaca. Hal ini dilakukan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa dan peneliti berharap siswa juga mampu lebih mudah dalam memahami materi pelajaran.

1. Analisis Kebutuhan

Analisis merupakan penelitian terhadap sesuatu untuk meraih kebenaran atas sesuatu yang ingin dicapai. Dalam penelitian data yang diperoleh dengan teknik observasi dan wawancara langsung dengan siswa dan unsur-unsur lingkungan siswa yang akan turut berperan dalam proses belajar. Sebagaimana problem yang penulis temukan dalam pelaksanaan penelitian di Madrasah Ibtidaiyah Al-Munawwarah Kota Jambi yang telah diuraikan dalam pembahasan sebelumnya, kurang menariknya pembelajaran siswa pada pelajaran Tematik Terpadu dan kurangnya media pembelajaran yang dapat menarik belajar siswa pada pelajaran Tematik Terpadu.

Berdasarkan hasil observasi dan pengamatan penulis ketika meneliti ialah kurang menariknya pelajaran Tematik Terpadu dikarenakan belum adanya penggunaan media pembelajaran yang



menarik. Menurut kebutuhannya, siswa lebih suka belajar menggunakan media pembelajaran dibandingkan dengan pembelajaran yang konvensional. Dengan adanya media pembelajaran pada pelajaran Tematik Terpadu dapat menjadi daya tarik siswa dalam pelajaran tersebut dan memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran. Maka dari itu, berdasarkan data yang diperoleh oleh peneliti dalam penelitian ini, menurut analisis kebutuhannya siswa membutuhkan media pembelajaran dengan desain yang menarik yang disertakan dengan gambar di dalamnya. Selain desain, siswa juga lebih membutuhkan media yang praktis agar siswa lebih tertarik dalam proses pembelajaran dan mempermudah siswa dalam memahami pelajaran yang akan diterimanya khususnya pada pelajaran Tematik Terpadu pada materi Tema Kewajiban dan Hakku.

2. Rancangan Pengembangan

Berikut adalah rancangan pengembangan media pembelajaran yang akan peneliti kembangkan berdasarkan penelitian yang telah dilakukan :

- a. Mencari materi mengenai Tema Keadaan Cuaca yang akan digunakan pada permainan media PAKAPIN (Papan Kantong Pintar) berdasarkan kesesuaian KI, KD, dan RPP, yang digunakan serta berkonsultasi kepada guru kelas III Madrasah Ibtidaiyah Al-Munawwarah Kota Jambi.
- b. Merumuskan pertanyaan-pertanyaan dan pengetahuan lainnya terkait pada materi tema Keadaan Cuaca dengan kalimat-kalimat yang mudah dipahami oleh siswa kelas III atau dengan kalimat yang semiformal.
- c. Merumuskan aturan permainan yang akan dimuat dalam buku petunjuk penggunaan media PAKAPIN (Papan Kantong Pintar) yang bertema “Keadaan Cuaca”



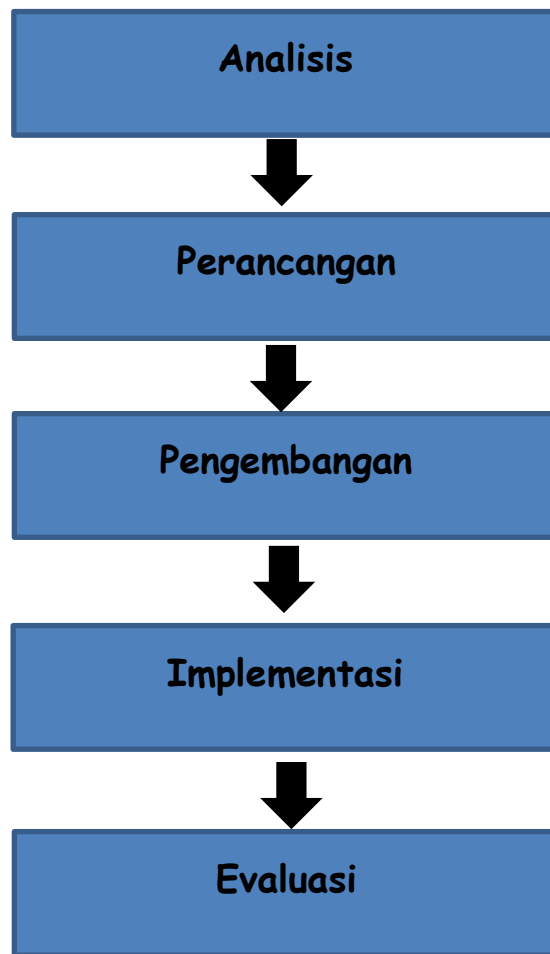
d. Penyediaan alat dan bahan yang akan digunakan dalam pembuatan produk media PAKAPIN (Papan Kantong Pintar) yang bertema “Keadaan Cuaca”. Berikut alat dan bahan yang akan digunakan antara lain :

- 1) Alat
 - a) Triplek / Kardus
 - b) Alat Tulis
 - c) Lem
- 2) Bahan
 - a) Kain Flanel.
 - b) Kertas Origami.
 - c) Bintang dari kardus yang ditempelkan kertas origami.
- 3) Pelaksanaan pembuatan
 - a) Membuat desain media PAKAPIN (Papan Kantong Pintar) dengan menggunakan alat tulis. Jenis kain yang digunakan adalah kain flanel dengan ukuran PAKAPIN (Papan Kantong Pintar) 50cm x 50cm
 - b) Menentukan jenis dan ukuran font yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas III. Dengan menggunakan jenis “Comic Soon Sm” dan ukuran font nya yaitu 18
 - c) Melakukan penentuan pilihan warna yang menarik dalam PAKAPIN (Papan Kantong Pintar).
 - d) Selanjutnya melakukan pencetakan desain utama PAKAPIN (Papan Kantong Pintar) yang digunakan yaitu triplek/kardus dan dengan menggunakan kain flanel

3. Prosedur pengembangan

Berdasarkan model pengembangan yang dikembangkan oleh ADDIE, maka prosedur pengembangan dalam penelitian ini dilakukan sesuai dengan Langkah-langkah sebagai berikut :





Gambar 3.1 model pengembangan ADDIE

a. Analisis

Analisis kebutuhan dari penelitian ini adalah pada saat proses pembelajaran berlangsung terutama pada pembelajaran tematik yang terkait dengan keterpaduan antar muatan mata pelajaran masih terpacu pada Buku Siswa dan Buku Guru. Guru pernah menggunakan media saat pembelajaran berlangsung sesuai dengan materi yang akan diajarkan tetapi hanya materi tertentu saja, namun masih lebih banyak menggunakan metode ceramah. Sehingga menimbulkan: (a) Siswa cenderung pasif dalam bekerja kelompok, (b) Guru terlalu formal, (c) Kurangnya kreatifitas guru dalam

menggunakan media pembelajaran membuat siswa menjadi bosan, (d) Siswa kurang aktif dalam berkomunikasi terkait pembelajaran.

b. Perancangan

Produk ini dirancang untuk siswa kelas III Madrasah Ibtidaiyah Al-Munawwarah Kota Jambi. Produk pengembangan ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang pembelajaran tematik khususnya Tema 5 Subtema 1 Pembelajaran 1 serta kerjasama antar teman dan berkomunikasi terkait pembelajaran. Untuk materi membuat paragraf deskripsi tentang hewan-hewan sirkus kemudian menentukan gagasan utamanya secara lisan dan operasi hitung penjumlahan dan pengurangan pada satuan konversi waktu dengan menggunakan media PAKAPIN (Papan Kantong Pintar) pada pembelajaran tematik Tema 5 subtema 1 pembelajaran 1 dianggap menyenangkan, menarik dan siswa tidak merasa bosan. Pada pemilihan media yang tepat dapat merangsang siswa untuk lebih aktif pada pembelajaran, memberikan kesempatan siswa untuk berkomunikasi dalam memecahkan masalah yang dikaji antar individu dalam kelompoknya sesuai dengan pengalamannya untuk memperoleh kesepakatan dalam penyelesaian permasalahan yang diberikan oleh guru.

Selain itu, dalam produk ini menghasilkan RPP yang berisi tentang rencana pelaksanaan pembelajaran pada kelas III MI yang dapat memudahkan guru untuk menyampaikan materi kepada siswa dan memenuhi kriteria pendekatan saintifik meliputi mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasi, dan mengkomunikasikan.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suntha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suntha Jambi

c. Pengembangan

Produk yang dihasilkan adalah sebuah media pembelajaran yang dalam hal ini siswa dapat membantu memecahkan masalah dari sebuah permasalahan yang mengarah pada materi pembelajaran. Di samping itu, siswa melakukan kerjasama dan berdiskusi untuk menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru dengan baik. Oleh karena itu, dalam berkelompok perwakilan dari salah satu siswa mengambil beberapa pertanyaan tentang tema 5 subtema 1 pembelajaran 1 yang terdapat pada media PAKAPIN (Papan Kantong Pintar) kemudian didiskusikan dengan kelompok masing-masing, setelah selesai berdiskusi perwakilan dari kelompok tampil kedepan untuk membacakan hasil laporannya dan mengoperasikan media PAKAPIN (Papan Kantong Pintar) dengan benar.

d. Implementasi

Pada implementasi pembelajarannya, pengembangan media PAKAPIN (Papan Kantong Pintar) pada pembelajaran tematik akan diterapkan di MI Al-Munawwarah dengan sebanyak 17 siswa. Kegiatan ini akan di uji cobakan kepada 4 siswa (Kelompok Kecil) dan 6 siswa (Kelompok Besar) Berikut langkah-langkah kegiatan pada produk ini yaitu, sebagai berikut:

- a. Guru memberikan pemahaman konsep materi tentang menganalisis ungkapan atau kalimat saran, masukan, dan penyelesaian masalah, merumuskan dua bilangan cacah yang selisihnya diketahui dengan tepat dan menganalisis gerakan kaki dalam suatu tari.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sulthan Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sulthan Jambi

- b. Siswa membentuk kelompok dan mempraktikkan menggunakan media PAKAPIN (Papan Kantong Pintar) dengan bimbingan dari guru. Guru membimbing siswa dengan langkah-langkah penggunaan media PAKAPIN (Papan Kantong Pintar), yaitu :

(Kelompok Kecil)

1. Siswa dibagi menjadi 4 kelompok secara heterogen, dimana setiap kelompok terdiri dari 3 siswa.
2. Siswa memperhatikan guru ketika menjelaskan tentang tentang menganalisis ungkapan atau kalimat saran, masukan, dan penyelesaian masalah.
3. Siswa memperhatikan guru dalam menjelaskan penggunaan media PAKAPIN (Papan Kantong Pintar).
4. Siswa praktik ke depan dengan salah satu perwakilan kelompok menjelaskan ungkapan atau kalimat saran apa yang terdapat pada teks tersebut.
5. Kemudian siswa mencari angka bilangan pecahan yang dipilih agar sesuai dengan hasil yang tersedia di papan kantong pintar.
6. Siswa menempelkan angka tersebut di papan kantong pintar sesuai dengan hasilnya.
7. Setiap kelompok mengamati beberapa gerakan kaki pada gambar.
8. Masing-masing kelompok mempraktikkan bagaimana gerakan kaki yang terdapat pada gambar.

(Kelompok Besar)

1. Siswa dibagi menjadi 5 kelompok secara heterogen, dimana setiap kelompok terdiri dari 4 siswa.
2. Siswa memperhatikan guru ketika menjelaskan tentang tentang menganalisis ungkapan atau kalimat saran, masukan, dan penyelesaian masalah.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suntho Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suntho Jambi

3. Siswa memperhatikan guru dalam menjelaskan penggunaan media PAKAPIN (Papan Kantong Pintar).
 4. Perwakilan dari kelompok 2 siswa menjelaskan ungkapan atau kalimat saran apa yang terdapat pada teks tersebut.
 5. Siswa berdiskusi dengan kelompok tentang penjumlahan/pengurangan apa yang hasilnya sama dengan hasil di PAKAPIN (Papan Kantong Pintar).
 6. Setelah itu, setiap perwakilan kelompok ada 2 siswa untuk praktik kedepan mengambil angka yang pas.
 7. Siswa menempelkan angka tersebut di papan kantong pintar sesuai dengan tempatnya.
 8. Setiap kelompok mengamati gerakan yang ada pada gambar.
 9. Masing-masing kelompok mempraktikkan gerakan kedepan.
- e. Evaluasi**

Dalam menentukan kevalidan produk ini, jenis data dalam penelitian pengembangan ini adalah menggunakan data kualitatif dan data kuantitatif. 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 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.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sulthha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sulthha Jambi

4. Uji Coba/Validasi, Evaluasi dan Revisi Model

a. Telaah Pakar

Telaah pakar dibutuhkan untuk menguji kevalidan media ajar yang dikembangkan. Untuk itu, perlu adanya kriteria validator, kriteria tersebut adalah minimal pendidikan S1 dan menguasai bidang yang akan divalidasinya. Sehingga memudahkan validator untuk memvalidasi produk yang penulis kembangkan. Validator penelitian pengembangan ini adalah pakar ahli materi, ahli media/desain produk dan ahli pembelajaran. Berikut adalah nama dan profesi validator yang akan memvalidasi produk yang akan dikembangkan oleh peneliti:

Tabel 3.1

Nama, profesi, dan bidang validator produk

No	Nama	Profesi	Validator
1.	Reni Damayanti, S.Sos	Guru	Ahli Materi
2.	M. Azir, M.Pd	Dosen	Ahli Desain
3.	Siti Aminah, S.Pd	Guru	Ahli Pembelajaran

Langkah-langkah yang dilakukan dalam validasi produk adalah sebagai berikut:

- 1) Penulis meminta kesediaan validator untuk memvalidasi produk yang dikembangkan.
- 2) Penulis meminta validator untuk memvalidasi produk sesuai dengan bidangnya dengan mengisi kuesioner (angket).
- 3) Pertanyaan-pertanyaan pada kuesioner diajukan kepada validator untuk menguji kevalidan produk yang dihasilkan.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sultha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagai bahan dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sultha Jambi

- 4) Setelah mengisi kuesioner, validator diminta untuk menyampaikan sarannya pada baris di bawah kolom kuesioner.

b. Uji Coba Lapangan

Pada uji lapangan ini, penulis menerapkan produk dilapangan. Uji coba ini dilaksanakan di kelas III MI Al-Munawwarah Kota Jambi. Setelah melakukan uji coba berdasarkan prosedur yang ada, peneliti mengidentifikasi (hasil produk yang di uji coba) kelemahan dan kelebihan produk, sehingga nantinya dapat di revisi dan dijadikan produk masal. Setelah media pembelajaran divalidasi, maka hasil validasi akan dianalisis untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran yang dikembangkan. Jika hasil analisis validasi menunjukkan belum mencapai skor kevalidan maka penulis melakukan revisi sesuai dengan saran yang disampaikan oleh validator.

5. Implementasi Model

Pada penelitian pengembangan ini peneliti melakukan dengan menggunakan model sebagai berikut:

a. Model Addie

Model pengembangan ADDIE dengan langkah dan tahapan yang akan menjadi petunjuk peneliti dalam mengembangkan produk. Prosedur dan tahapan tersebut akan penulis korelasikan dan sinkronkan dengan kegiatan penelitian pengembangan, diantaranya adalah sebagai berikut:

- 1) Analisis, pada tahap awal peneliti mencari problematika pembelajaran Tematik Terpadu di MI Al-Munawwarah Kota Jambi untuk dijadikan subjek penelitian pengembangan.
- 2) Perancangan, setelah menemukan problematika pembelajaran Tematik Terpadu pada Tema 5 Cuaca, peneliti menyusun



rancangan media pembelajaran yang disesuaikan dengan kurikulum.

- 3) Pengembangan, Peneliti mulai mengembangkan produk berupa media PAKAPIN (Papan Kantong Pintar). Media tersebut terdiri dari papan yang disediakan materi .
- 4) Implementasi, Pada tahap ini peneliti mengujikan produk pengembangannya di lapangan untuk mengetahui pengaruhnya terhadap kualitas pembelajaran.
- 5) Evaluasi, Setelah melakukan implementasi, peneliti bisa melakukan evaluasi. Evaluasi

6. Pengumpulan dan Analisis Data

Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data penelitian dan pengembangan ini adalah:

a. Pengumpulan Data

Pengumpulan data adalah bagian terpenting dalam penelitian. Data yang valid dan lengkap sangat menentukan kualitas penelitian. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan kuesioner, observasi serta dokumentasi dalam mengumpulkan data yang peneliti cari, berikut lebih jelas tentang teknik tersebut:

1) Kuesioner (Angket)

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan-pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu teknik dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden. Selain itu, kuesioner juga cocok digunakan bila jumlah responden cukup besar atau tersebar di wilayah luas. Kuesioner dapat berupa pertanyaan-pertanyaan tertutup atau terbuka, dapat diberikan



kepada responden secara langsung atau dikirim melalui pos, atau internet. (Sugiono, 2016, hal. 199).

Pada penelitian pengembangan ini, angket digunakan oleh penulis pada bagian validasi produk. Angket yang digunakan berupa angket likert. Sehingga untuk memperoleh informasi secara tertulis penulis menggunakan angket sebagai teknik pengumpulan data.

Angket yang di sajikan juga tidak memberatkan validator untuk mengisinya. Dalam angket tersebut validator hanya di pinta untuk mengamati produk lalu memberikannya penilaian sesuai dengan kriteria pilihan, dengan memberikannya tanda checklist (√) pada penilaian yang dikehendaki serta kritik dan saran.

Adapun angket yang dibutuhkan adalah:

a) Angket Penilaian Ahli Materi

Table 3.2 Kisi-kisi Penilaian Ahli Materi

No.	Pertanyaan	Skor			
		1	2	3	4
1.	Isi Materi yang terdapat pada media pembelajaran PAKAPIN (Papan Kantong Pintar) ini sesuai dengan kurikulum 2013				
2.	Isi materi yang terdapat pada media pembelajaran PAKAPIN (Papan Kantong Pintar) ini sudah mewakili materi pada KI dan KD				
3.	Media pembelajaran PAKAPIN (Papan Kantong Pintar) ini sudah sesuai dengan indikator dan tujuan pembelajaran				
4.	Penyampaian materi dengan PAKAPIN (Papan Kantong Pintar) ini mudah dipahami				
5.	Media pembelajaran PAKAPIN (Papan Kantong				



	Pintar) ini menyajikan materi yang menarik				
6.	Media monopoli tematik ini sesuai dengan perkembangan kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa kelas IV MI/SD				
7.	Tampilan media menarik				
8.	Contoh yang di sajikan mudah di pahami				

Lembar Kritik dan Saran :

.....

.....

.....

b) Angket Penilaian Ahli Media

Tabel 3.3 Kisi-kisi Ahli Media

No.	Pertanyaan	Skor			
		1	2	3	4
1.	Tampilan media pembelajaran PAKAPIN (Papan Kantong Pintar) menarik				
2.	Desain warna pada media pembelajaran PAKAPIN (Papan Kantong Pintar) menarik				
3.	Desain pada media pembelajaran PAKAPIN (Papan Kantong Pintar) sudah sesuai dengan usia perkembangan siswa kelas III MI/SD				
4.	Media pembelajaran PAKAPIN (Papan Kantong Pintar) sesuai dengan materi				
5.	Media pembelajaran PAKAPIN (Papan Kantong Pintar) mudah di operasikan				
6.	Keserasian desain dengan format penulisan				
7.	Kesesuaian warna font yang digunakan				



8.	Ketepatan ukuran font				
9.	Kesesuaian desain dengan tulisan				

Lembar Kritik dan Saran :

.....

.....

.....

c) Angket Penilaian Pembelajaran

Table 3.4 Kisi-kisi Penilaian Ahli Pembelajaran

No.	Pertanyaan	Skor			
		1	2	3	4
1.	Media pembelajaran PAKAPIN (Papan Kantong Pintar) mudah di operasikan				
2.	Desain warna dan gambar pada media pembelajaran PAKAPIN (Papan Kantong Pintar) sudah sesuai dengan usia perkembangan siswa kelas III MI/SD				
3.	Kesesuaian dengan kurikulum				
4.	Kesesuaian dengan silabus				
5.	Isi materi pada media pembelajaran PAKAPIN (Papan Kantong Pintar) ini mewakili materi pada KI/KD				
6.	Sesuai dengan tujuan indikator pembelajaran				
7.	Kesesuaian dengan RPP				
8.	Tampilan media pembelajaran PAKAPIN (Papan Kantong Pintar) ini menarik				
9.	Penyampaian materi pada media pembelajaran PAKAPIN (Papan Kantong Pintar) ini mudah dipahami				



10.	Kemudahan dalam menggunakan media				
11.	Kejelasan petunjuk menggunakan media				

Lembar Kritik dan Saran :

.....

.....

.....

d) Angket Penilaian Siswa

Table 3.5 Kisi-kisi Penilaian siswa

No.	Aspek yang dinilai	Penilaian			
		Kurang (1)	Cukup (2)	Baik (3)	Baik Sekali (4)
1.	Bagaimana kemenarikan PAKAPIN (Papan Kantong Pintar)				
2.	Bagaimana petunjuk penggunaan PAKAPIN (Papan Kantong Pintar)				
3.	Bagaimana keterbacaan teks/tulisan Media PAKAPIN (Papan Kantong Pintar)				
4.	Bagaimana komposisi warna Media PAKAPIN (Papan Kantong Pintar)				
5.	Bagaimana ketepatan pemilihan gambar Media PAKAPIN (Papan Kantong Pintar)				
6.	Bagaimana ketepatan urutan pembelajaran Media PAKAPIN (Papan Kantong Pintar)				
7.	Bagaimana kesesuaian materi				



pembelajaran Media PAKAPIN (Papan Kantong Pintar)				
--	--	--	--	--

Kritik dan Saran :

.....

2) Wawancara

Wawancara adalah proses interaksi antara pewawancara (interviewer) dan yang diwawancarai (interviewee) secara langsung atau dapat juga dikatakan sebagai proses percakapan tatap muka antara interviewer dan interviewee dimana pewawancara bertanya tentang suatu aspek yang dinilai dan telah dirancang sebelumnya (Yusuf, 2015, hal. 108).

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden sedikit/kecil. Teknik pengumpulan data ini mendasarkan diri pada laporan tentang diri sendiri atau self-report (Sugiyono, 2016, hal. 194). Wawancara dilakukan kepada guru kelas III untuk memperoleh data kualitatif yang meliputi keadaan siswa kelas III, tanggapan guru terhadap media yang dikembangkan dan diterapkan dikelas eksperimen.

3) Observasi

Observasi sebagai teknik pengumpulan data mempunyai ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan teknik lain, yaitu wawancara dan kuisisioner (angket). Kalau wawancara dan kuisisioner selalu berkomunikasi dengan orang, maka observasi tidak terbatas pada orang, tetapi juga obyek-obyek alam yang lain. Teknik



pengumpulan data dengan observasi digunakan bila, penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar (Sugiyono, 2016, hal. 203).

Selain observasi yang dilakukan dengan pedoman, peneliti juga melakukan observasi tak berstruktur, maksudnya observasi yang tidak dipersiapkan secara sistematis tentang apa yang akan diobservasi. Hal ini dilakukan karena peneliti tidak tahu secara pasti tentang apa yang akan diamati. Dalam melakukan pengamatan peneliti tidak mempersiapkan instrument observasi yang baku melainkan hanya rambu-rambu pengamatan, karena peneliti belum tahu pasti apa yang akan terjadi, jenis data apa yang akan berkembang dan dengan cara apa data baru itu paling sesuai untuk di eksplorasi (Sugiono, 2015, hal. 228).

Observasi ini dilakukan oleh peneliti dalam mengumpulkan informasi-informasi tentang hal-hal yang dibutuhkan untuk penelitian yang peneliti lakukan. Pada kesempatan ini penulis akan melakukan observasi untuk mengumpulkan informasi terkait dengan penelitian pengembangan media PAKAPIN (Papan Kantong Pintar) untuk meningkatkan keaktifan siswa pada pembelajaran Tematik kelas III Madrasah Ibtidaiyah Al-Munawwarah Kota Jambi.

4) Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. dokumentasi bisa berbentuk tulisan, gambar atau karya-karya monumental dari seseorang (Sugiyono, 2016, hal. 240). Dokumen yang berbentuk tulisan misalnya catatan harian, sejarah kehidupan (life histories), ceritera, biografi, peraturan, kebijakan. Dokumen yang berbentuk gambar, misalnya foto, gambar hidup, sketsa dan lain-lain. Dokumen yang berbentuk karya misalnya karya seni, yang dapat berupa gambar, patung, film, dan lain-lain.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Surtha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Surtha Jambi

Studi dokumen merupakan perlengkapan dari penggunaan metode wawancara, kuesioner, dan observasi. (Sugiono, 2016, hal. 329)

b. Teknik Analisis Data

1) Analisis Data

Teknik yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah analisis dan deskriptif kuantitatif, digunakan untuk mengolah data dari hasil validasi ahli materi, desain, dan materi pembelajaran. Data yang telah selesai divalidasi oleh validator dianalisis dalam bentuk analisis presentase. Data yang telah dikumpulkan pada lebar validasi uji coba terlebih dahulu diubah kedalam kuantitatif sesuai dengan bobot skor. Untuk mengetahui tingkat kevalidan maka data kuantitatif dianalisis dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan :

P : persentase kelayakan

$\sum x$: jumlah total jawaban skor validator (nilai nyata)

$\sum xi$: jumlah total skor jawaban tertinggi (nilai harapan)

Sedangkan kriteria penilaian kelayakan produk media pembelajaran menggunakan prinsip nilai sebagai berikut :

Tabel 3.6 Kriteria penilaian kelayakan produk

Presentase (%)	Kriteria Kelayakkan Produk
80-100	Sangat baik, tidak perlu ada revisi
60-79	Baik, tidak perlu ada revisi
40-59	Cukup, perlu ada revisi
<40	Kurang, perlu revisi



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Surtha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Surtha Jambi

	semua
--	-------

5) Jadwal Penelitian

Rencana waktu penelitian akan dilakukan selama 3 bulan yaitu mulai maret sampai dengan mei 2021. Rencana waktu ini masih bersifat tentative, artinya dapat berubah berdasarkan situasi dan kondisi secara teknis administrative maupun lapangan.



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan Model

1. Pengumpulan Data dan Hasil Kajian

Melalui pengamatan langsung terhadap kegiatan belajar mengajar, melakukan wawancara dengan guru dan siswa, serta mengumpulkan data di Madrasah Ibtidaiyah Al-Munawarah Kota Jambi dengan tujuan untuk mengumpulkan informasi awal tentang hambatan belajar. Guru kelas diwawancarai tentang proses pembelajaran, kesulitan belajar, dan topik penelitian tanpa menggunakan media apapun.

Wawancara dan observasi dilakukan di Madrasah Ibtidaiyah Al-Munawrah Kota Jambi mengungkapkan hal-hal sebagai berikut:

- a. Saat pembelajaran berlangsung, murid tidak memperhatikan.
- b. Tidak ada materi pembelajaran berbasis permainan yang cukup.
- c. Pendidik mengalami kendala dalam memberikan media pendukung yang tepat dalam menumbuhkan minat belajar siswa dan menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan.

Dari permasalahan di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis gagasan belajar sambil bermain harus dikembangkan untuk mendukung proses pembelajaran, membuat pembelajaran menjadi menyenangkan, dan menghasilkan hasil belajar yang lebih baik.

2. Hasil Perencanaan

Untuk mengatasi masalah yang ada, tahap perencanaan ini didasarkan pada temuan penelitian awal. Dari hasil penelusuran yang mendasari, terlihat bahwa terdapat beberapa permasalahan di Madrasah Ibtidaiyah Al-Munawarah Kota Jambi. Peneliti mencoba merancang Papan Kantong Pintar untuk media PAKAPIN langkah-langkah berikut untuk mengatasi masalah tersebut:



- a. Tahap pertama, perancangan desain media PAKAPIN (Papan Kantong Pintar) awal memanfaatkan kardus dan kain flannel.
- b. Pada tahap kedua digunakan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Kompetensi Inti, dan Kompetensi Dasar untuk merencanakan isi pengembangan media PAKAPIN (Papan Kantong Pintar).
- c. Langkah ketiga, mencari gambar yang sesuai dengan informasi pada subjek “cuaca”.
- d. Tahap keempat, yaitu persiapan penggunaan dan penetapan pedoman penggunaan permainan pada media PAKAPIN (Papan Kantong Pintar).

3. Hasil Pengembangan Produk Awal

- a. Berkonsultasi dengan guru kelas III Madrasah Ibtidaiyah Al-Munawwarah Kota Jambi, membuat konten untuk materi pembelajaran terkait tema “Cuaca”.
- b. Kumpulkan persediaan yang diperlukan.
 - 1) Kardus
Komponen utama media PAKAPIN (Papan Kantong Pintar) adalah papan yang terbuat dari kardus.
 - 2) Kain Flannel
Kain Flannel digunakan untuk memperindah bahan utama dalam media PAKAPIN (Papan Kantong Pintar)
 - 3) Gelas Aqua
Gelas Aqua digunakan untuk tempat kantong pada media PAKAPIN (Papan Kantong Pintar).
 - 4) Kertas Origami
Kantong tersebut dihias dengan kertas origami di atas media PAKAPIN (Papan Kantong Pintar).



5) Stick Es Krim

Stick Es Krim digunakan untuk alat bermain media dari PAKAPIN (Papan Saku Pintar).

6) Masker

Masker digunakan sebagai kantong stick eskrim dan kantong pertanyaan media PAKAPIN (Papan Kantong Pintar).

7) Lem Tembak

Pada saat menempelkan bahan lain pada media PAKAPIN (Papan Kantong Pintar) digunakan Lem Tembak.

c. Pelaksanaan Pengembangan Produk

PAKAPIN Papan Kantong Pintar terbuat dari kardus dan kain flanel. Kain flanel ukuran 50 X 50 digunakan sebagai papan. Terdapat angka-angka disetiap kantong, angka-angka tersebut melambangkan soal dan tantangan.

B. Kelayakan Model

Berdasarkan model ADDIE dan tata cara pengembangan bahan ajar sesuai dengan program pendidikan, Kemampuan Inti, dan Kemampuan Dasar, pencipta mengembangkan Materi pembelajaran tematik terpadu untuk siswa kelas III ini berupa Smart Pocket Board. Media melayani kebutuhan pendidik dan siswa. pembelajaran ini dirancang secara konkrit.

1. Validasi Produk Media PAKAPIN (Papan Kantong Pintar)**a. Data untuk Validasi Ahli Materi**

Ahli bidang Tematik Terpadu menjadi ahli materi untuk evaluasi uji validitas produk. Guru Tematik Terpadu Madrasah Ibtidaiyah Al-Munawwarah Kota Jambi menjadi validator konten pada media PAKAPIN (Papan Kantong Pintar) Tematik. Ibu Reni Damayanti S. Sos. Baik data kuantitatif maupun kualitatif merupakan keluaran validasi ahli materi.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Surtha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Surtha Jambi

Informasi kuantitatif berasal dari jajak pendapat evaluasi skala Likert, dan informasi subjektif berasal dari survei sebagai analisis dan ide dari validator. Penjelasan berikutnya adalah efek lanjutan dari persetujuan pakar materi/konten.

a) Data kuantitatif

Data kuantitatif yang diperoleh dari Materi dan hasil validasi isi akan disajikan di bawah ini dalam bentuk tabel:

Tabel 4.1

Evaluasi Pakar Materi terhadap media PAKAPIN (Papan Kantong Pintar).

No.	Penyataan	X	X1	P %	Tingkat Kevalidan	Ket.
1.	Apakah informasi seperti Papan Kantong Pintar yang disajikan dalam media pembelajaran PAKAPIN sudah sesuai kurikulum 2013?	4	4	100%	Sangat Benar	Tidak perlu diedit
2.	Apakah media untuk isi pembelajaran PAKAPIN (Papan Kantong Pintar) sudah akurat mewakili	4	4	100%	Sangat Benar	Tidak perlu diedit



	isi KI dan KD?					
3.	Apakah Indikator dan tujuan pembelajaran dipenuhi oleh bahan ajar PAKAPIN (Papan Kantong Pintar)?	4	4	100%	Sangat Benar	Tidak perlu diedit
4.	Apakah mudah untuk memahami informasi yang disajikan dengan PAKAPIN (Papan Kantong Pintar)?	4	4	100%	Sangat Benar	Tidak perlu diedit
5.	Media pembelajaran PAKAPIN (Papan Kantong Pintar) ini memberikan konten yang menarik?	4	4	100%	Sangat Benar	Tidak perlu diedit
6.	Apakah bahan ajar PAKAPIN (Papan Kantong Pintar) sejalan	3	4	100%	Benar	Tidak perlu diedit

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suntho Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suntho Jambi

	dengan perkembangan kognitif, afektif, dan psikomotor siswa MI/SD kelas III?					
7.	Apakah tayangan media yang menarik?	4	4	100%	Sangat Benar	Tidak perlu diedit
8.	Sangat mudah untuk memahami contoh-contoh yang disajikan?	4	4	100%	Sangat Benar	Tidak perlu diedit

Rumus berikut digunakan untuk menghasilkan data tersebut selama proses perhitungan:

$$\text{Rumusnya : } P = \frac{\sum x}{\sum x_1} \times 100\%$$

Keterangannya:

P = Tingkat tingkat legitimasi

X = Skor responden

X1= Skor jawaban

Yang jika dihitung paling penting.

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{4+4+4+4+4+3+4+4}{32} \times 100\% \\
 &= \frac{28}{32} \times 100\% \\
 &= 87,5\%
 \end{aligned}$$



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sultha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sultha Jambi

Dapat disimpulkan bahwa media PAKAPIN (Papan Kantong Pintar) yang dikembangkan berdasarkan hasil validasi ahli materi/isi, memiliki tingkat validitas yang sangat tinggi. Hal ini ditunjukkan oleh skor keseluruhan validator media PAKAPIN (Papan Saku Pintar) sebesar 28 pada pertanyaan 1 sampai 8 survei, yang menunjukkan tingkat legitimasi 87,5%.

b) Data kualitatif

Validasi ahli materi/isi memberikan peneliti data kualitatif berupa komentar dan saran.

Tabel 4.2

Pengamatan dan saran dari Pakar Materi Media PAKAPIN

Nama Validator	Kritik & Saran
Reni Damayanti, S.sos	Menjadikannya sebagai media yang dapat dimanfaatkan dalam pendidikan selanjutnya, sangat kreatif, dan dapat mendorong siswa untuk lebih aktif.



b. Data dari Validasi Ahli Desain

Di UIN STS Jambi, Bapak Muhammad Azir, M.Pd mengajar validasi ahli desain. Validasi yang dilakukan oleh ahli desain menghasilkan data kuantitatif dan kualitatif. Kedua informasi ini diperoleh para ilmuwan dari survei evaluasi. Penjelasan tentang temuan validasi ahli desain media PAKAPIN (Papan Kantong Pintar) disajikan di bawah ini.

a) Data Kuantitatif

Tabel akan digunakan untuk menampilkan data kuantitatif dari kuesioner skala Likert. Informasinya tercantum sebagai berikut.

Tabel 4.3

*Evaluasi Media oleh Pakar Desain untuk PAKAPIN
(Papan Kantong Pintar)*

No.	Pertanyaan	X	X1	P (%)	Tingkat kevalidan	Keterangan
1.	Penyajian PAKAPIN (Papan Kantong Pintar) menarik untuk media pembelajaran	4	4	100%	Sangat Benar	Tidak perlu diedit
2.	Skema warna pada materi pendidikan PAKAPIN (Papan Kantong Pintar) menarik	4	4	100%	Sangat Benar	Tidak perlu diedit
3.	Rancangan perangkat pendidikan	3	4	100%	Benar	Tidak perlu diedit

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sultha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sultha Jambi

	PAKAPIN (Papan Saku Pintar) sesuai dengan tahapan perkembangan yang dialami siswa kelas III MI/SD.					
4.	Materi pembelajaran PAKAPIN (Papan Kantong Pintar) sesuai dengan materi pelajaran	3	4	100%	Benar	Tidak perlu diedit
5.	Media pembelajaran PAKAPIN (Papan Kantong Pintar)	4	4	100%	Sangat Benar	Tidak perlu diedit
6.	Minat media	4	4	100%	Sangat Benar	Tidak perlu diedit

Rumus berikut digunakan untuk menghasilkan data tersebut selama proses perhitungan:

$$\text{Rumusnya : } P = \frac{\sum x}{\sum x_1} \times 100\%$$

Keterangannya:

P = Tingkat legitimasi

X = Skor responden

X1= Skor jawaban

Yang jika dihitung paling penting.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sunthra Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagai bahan dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sunthra Jambi

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{4+4+3+3+4+4}{24} \times 100\% \\
 &= \frac{22}{24} \times 100\% \\
 &= 91,6 \%
 \end{aligned}$$

Mengingat persetujuan ahli media, dapat dikatakan bahwa media PAKAPIN (Papan Kantong Pintar) didistribusikan dalam versi ini memiliki validasi valid. Hal ini ditunjukkan dengan tingkat persetujuan mereka sebesar 91,6 persen dan skor 26 pada pertanyaan 1-6 kuesioner validator media PAKAPIN (Papan Kantong Pintar).

b) Data Kualitatif

Data kualitatif yang peneliti kumpulkan dari validasi ahli media berupa kritik dan saran disajikan pada tabel berikut ini..

Tabel 4.4

Komentar dan saran Pakar Desain untuk Media PAKAPIN (Papan Kantong Pintar)

Nama Validator	Kritik dan Saran
M. Azir, M.Pd	Jadikan Font yang digunakan pada media PAKAPIN (Papan Kantong Pintar) adalah lebih besar dan menarik.

c. Data Validasi Ahli Pembelajaran

Siti Aminah, S.Pd., yang mengajar validasi ahli, guru kelas III Madrasah Ibtidaiyah Al-Munawwarah Kota Jambi Persetujuan ahli pembelajaran memungkinkan pengumpulan data kuantitatif dan subyektif. Kedua informasi ini diperoleh para ilmuwan dari survei evaluasi. Penjelasan tentang temuan validasi ahli desain media disajikan di bawah ini.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sultha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sultha Jambi

a) Data Kuantitatif

Data kuantitatif yang diperoleh dari hasil validasi materi/isi akan disajikan dalam bentuk tabel di bawah ini:

Tabel 4.5

Penilaian Ahli Pembelajaran Media PAKAPIN (Papan Kantong Pintar)

No	Pernyataan	X	X1	P (%)	Tingkat Kevalidan	Keterangan
1	Penggunaan sumber daya pendidikan PAKAPIN (Papan Kantong Pintar) sangat mudah.	4	4	100%	Sangat Benar	Tidak perlu diedit
2	Rencana variasi sesuai dengan perkembangan murid kelas III MI/SD pada media PAKAPIN (Papan Kantong Pintar)	4	4	100%	Sangat Benar	Tidak perlu diedit
3	Indikator sesuai dengan tujuan pembelajaran	4	4	100%	Sangat Benar	Tidak perlu diedit
4	kepatuhan terhadap Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	4	4	100%	Sangat Benar	Tidak perlu diedit
5	Kepatuhan terhadap silabus	4	4	100%	Sangat Benar	Tidak perlu diedit
6	Kesesuaian terhadap kurikulum	4	4	100%	Sangat Benar	Tidak perlu diedit
7	Tampilan media pembelajaran PAKAPIN	4	4	100%	Sangat Benar	Tidak perlu diedit

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Surtha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Surtha Jambi

	(Papan Kantong Pintar) sangat menarik.					
8	Fasilitasi penggunaan media	4	4	100%	Sangat Benar	Tidak perlu diedit
9	petunjuk penggunaan media	4	4	100%	Sangat Benar	Tidak perlu diedit

Rumus berikut digunakan untuk menghasilkan data tersebut selama proses perhitungan:

$$\text{Rumus : } P = \frac{\sum x}{\sum x_1} \times 100\%$$

Keterangannya:

P = Tingkat tingkat legitimasi

X = Skor responden

X1= Skor jawaban

Yang jika dihitung paling penting

$$P = \frac{4+4+4+4+4+4+4+4+4}{24} \times 100\%$$

$$= \frac{36}{36} \times 100\%$$

$$= 100\%$$

Media PAKAPIN (Papan Kantong Pintar) yang dikembangkan oleh Madrasah Ibtidaiyah Al-Munawwarah Kota Jambi memiliki kredibilitas yang tinggi, ditunjukkan dengan data validasi yang diberikan kepada guru kelas III. Skor total pada pertanyaan 1 sampai 9 menunjukkan hal ini yang dapat mencapai 36 dengan tingkat 100%. Hal ini menunjukkan bahwa siswa kelas III di Madrasah Ibtidaiyah Al-



Munawwarah Kota Jambi dapat dengan mudah menggunakan Media PAKAPIN (Papan Kantong Pintar).

b) Data Kualitatif

Data kualitatif kajian guru kelas III Madrasah Ibtidaiyah Al-Munawwarah akan disajikan dalam bentuk saran dan kritik pada tabel berikut ini.

Tabel 4.6

*Saran dan Kritik Ahli Pembelajaran Media PAKAPIN
(Papan Kantong Pintar)*

Nama Validator	Kritik dan Saran
Siti Aminah,S.Pd	Anak muda menikmati dan menganggap media ini sangat menarik. Warna-warna cerah pada kartu menginspirasi anak-anak untuk belajar.

C. Efektifitas Model (Dalam Tahapan Pengujian)

Kelayakan belajar perbaikan seperti yang ditunjukkan oleh model ADDIE diperoleh dari hasil pendahuluan yang menggunakan model tersebut. Penulis juga memperoleh efikasi model dari prosedur pengembangan produk berbasis model ADDIE, yang meliputi langkah-langkah akuisisi data antara lain:

1. Data Uji Coba

Memanfaatkan media untuk belajar yang baru dikembangkan yaitu PAKAPIN (Papan Kantong Pintar), Penyisihan item terbatas dipimpin. Rencana awal ini untuk mencari tahu apakah media pembelajaran tersebut PAKAPIN (Papan Kantong Pintar) mana para ahli telah mengembangkan dan menemukan untuk menjadi valid efektif. Media pembelajaran yang

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suntho Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suntho Jambi

telah direvisi digunakan untuk pendahuluan dibatasi pada tahap ini. Pendahuluan ini berarti mencari tahu seberapa baik media pembelajaran PAKAPIN (Papan Kantong Pintar) memasukkan pelajaran tematik.

a) Meneliti Hasil Tes Siswa Menggunakan Data

Siswa adalah target audiens untuk media pembelajaran ini karena mereka melakukan uji keefektifan penggunaan produk. Dengan menggunakan media pembelajaran PAKAPIN (Papan Kantong Pintar), siswa Kelas III Madrasah Al-Munawwarah Ibtidaiyah Kota Jambi melakukan penilaian pembelajaran. Pemanfaatan Materi Edukasi PAKAPIN (Papan Kantong Pintar) menghasilkan informasi kuantitatif dan subyektif dari penilaian siswa. Data kuantitatif, di sisi lain, disediakan oleh kuesioner penilaian skala Likert. umpan balik dan saran siswa memberikan data kualitatif. Hasil uji coba lapangan disajikan dalam paragraf berikut.

No	Nama murid	Indikator dari Kuesioner Penilaian Siswa							X	X1
		N1	N2	N3	N4	N5	N6	N7		
1	AMW	4	4	4	4	4	4	4	28	28
2	ANI	4	4	4	4	4	4	3	27	28
3	CAP	4	4	4	4	4	4	4	28	28
4	FFF	3	4	4	3	4	4	4	25	28
5	KSR	4	4	4	4	4	4	4	28	28
6	MAP	4	4	4	4	4	4	4	28	28
7	HHM	4	4	4	4	4	4	4	28	28
8	MNL	4	3	3	4	3	4	4	26	28
9	NCC	4	3	4	4	4	4	3	26	28
10	BN	4	4	4	4	4	4	4	28	28
11	NR	4	3	4	3	4	4	4	26	28



12	NA	4	3	4	4	4	4	4	27	28
13	SLD	4	3	4	4	4	4	4	27	28
14	SL	4	4	4	4	4	4	3	27	28
15	NNM	4	3	4	4	4	4	4	27	28
16	RTS	4	4	3	3	4	4	4	26	28
17	PQW	4	4	3	4	4	4	4	27	28

1) Data Kuantitatif

Tabel 4.7 Hasil Tes Siswa

Hal ini dilakukan untuk melihat apakah konten memenuhi kebutuhan siswa. Hal itu berdasarkan hasil uji coba siswa. Faktor-faktor tersebut berkaitan dengan daya tarik media pembelajaran PAKAPIN (Papan Saku Pintar), petunjuk penggunaan media, tulisan yang mudah dibaca, teknik komposisi warna, cara mudah memahami mata pelajaran, dan pembelajaran yang akurat. urutan dan kesesuaian materi pembelajaran Setelah memutuskan untuk menggunakan media pendidikan topikal model bisnis yang mengesankan, siswa kemudian menyelesaikan survei yang berisi pengalaman yang berkembang.

Dengan menggunakan rumus berikut, proses perhitungan menghasilkan data yang tercantum di atas:

$$\text{Rumus : } P = \frac{\sum x}{\sum x_1} \times 100\%$$

Keterangannya:

P = Tingkat tingkat legitimasi

X = Skor responden

X1= Skor jawaban

Yang jika dihitung paling penting

$$P = \frac{28+27+28+25+28+28+28+26+26}{476} \times 100\%$$



$$= \frac{459}{479} \times 100\%$$

$$= 96,43\%$$

2) Data Kualitatif

Peneliti mengumpulkan informasi kualitatif dari siswa Kelas III Madrasah Al-Munawwarah Ibtidaiyah Kota Jambi dalam bentuk tabel saran dan komentar di bawah ini.

Tabel 4.8

Komentar dan saran terkait Media PAKAPIN

Nama Murid	Kritik dan Saran
AMP	Ayo bu main game lagi bu , game nya keren .
ANI	Kami senang bermain, bu, dan warnanya cantik.
CAP	Lumayan lah permainannya bu, suatu saat senang bisa bermain lagi bu
FFF	Ibu, permainan PAKAPIN menyenangkan.
KSR	Kami senang bermain, Bu permainannya menyenangkan, dan kami menyukai warna papan.
MAP	Permainannya bagus bu
HHM	Bu warnanya bagus, papan kantongnya lucu
MNL	PAKAPIN nya bagus ada bilangan pecahannya da nada warna warna yang cerah
NCC	Kami suka main PAKAPIN nya bud an kami suka ada gambar cuacanya
BN	Kami senang bermain PAKAPIN
NL	Kami ingin memainkannya lagi, Bu. Permainannya menyenangkan.
NA	Kami ingin untuk memainkannya sekali lagi,

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sultha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sultha Jambi

	buk Asyiknya memainkan game tersebut.
SLD	Permainan ini menyenangkan dan sederhana.
SL	PAKAPIN nya cantik warna dan gambarnya juga cantik-cantik
NNM	Permainannya seru bu.
RTS	Permainannya keren, menyenangkan, dan mudah dimengerti.

3) Observasi

Setelah menggunakan media PAKAPIN (Papan Kantong Pintar), pengamatan menunjukkan bahwa siswa menanggapi setiap pertanyaan yang diajukan guru dalam Pembelajaran Tematik Terpadu. Penggunaan belajar jadi lebih mudah dengan media PAKAPIN (Papan Kantong Pintar), lebih menarik, bermakna, dan aktif bagi siswa, menjadikannya pengalaman yang berbeda bagi mereka.

Melihat penemuan-penemuan tersebut, sangat beralasan bahwa media PAKAPIN, khususnya Papan Kantong Pintar, dapat menghidupkan kerangka pembelajaran sedemikian rupa sehingga tanpa disadari siswa memanfaatkan media pembelajaran untuk memperoleh pengetahuan. Penggunaan media PAKAPIN (Papan Kantong Pintar) dalam Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas III MI/SD juga berhasil dengan baik, terbukti dengan respon aktif dari siswa ketika pembelajaran berlangsung dengan media PAKAPIN (Papan Kantong Pintar).

D. Pembahasan

1. Pembahasan Hasil Penelitian

Alat Permainan Edukasi PAKAPIN (Papan Kantong Pintar) untuk media pembelajaran tematik merupakan produk yang dihasilkan dari penelitian ini. Alat permainan edukatif diharapkan dapat meningkatkan



kemampuan siswa, mengoptimalkan proses pembelajaran, dan menciptakan lingkungan belajar itu menyenangkan. "Permainan" adalah situasi atau keadaan di mana seseorang mencari kesenangan atau kepuasan berbasis aktivitas.

PAKAPIN (Papan Kantong Pintar) Tematik dibuat dengan tujuan untuk meningkatkan berbagai kecerdasan siswa, antara lain: kecerdasan verbal, yang meliputi kecerdasan bahasa, logika, matematika, dan kecerdasan visual, musikal, interpersonal, dan intrapersonal. Menurut Nana (2011), hlm. 4-5, media PAKAPIN (Papan Kantong Pintar) telah memenuhi persyaratan bahan ajar yang sesuai, seperti kesesuaian dengan tujuan pembelajaran dan dukungan materi pelajaran, kemudahan penggunaan, keterampilan guru, dan ketersediaan waktu. .

Menggunakan PAKAPIN(Papan Kantong Pintar), pengembangan media pembelajaran dikemas dalam bentuk kain flanel dan Papan Kantong.Bagi Siswa kelas III MI Al-Munawarah Kota Jambi dapat mempelajari “5 Tema Cuaca” dengan media pembelajaran ini. Ahli materi dan media telah mendukung media pembelajaran ini dan telah mengikutinya tahapan luar biasa yang semestinya. Dengan persentase sebesar 96,43 persen, hasil uji coba siswa memenuhi standar “sangat baik”.

Permainan PAKAPIN (Papan Kantong Pintar) harus dievaluasi oleh ahli yang berpengalaman agar menghasilkan produk yang layak dan berkualitas. Bapak M. Azir, dosen Universitas Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, turut serta dalam tahap validasi desain., Ibu Reni Damayanti dosen MI Al-Munawwarah, dan Ibu Siti Aminah validator ahli pembelajaran kelas III MI Al -Munawwarah, Kota Jambi, menilai kelayakan pengembangan permainan PAKAPIN (Papan Kantong Pintar).

Media pembelajaran yang menarik ini ditujukan untuk pengajaran individu atau kelompok. Namun, untuk mempercepat pemahaman siswa, guru harus terus memberikan penjelasan. Akibatnya, pendidik atau guru harus terus memberikan penjelasan kepada siswa untuk membantu mereka



memahami konsep dengan lebih cepat. Siswa akan dapat menggunakan media pembelajaran dengan lebih efektif sebagai hasilnya, dan hasil belajar mereka pada mata pelajaran Kurikulum Tematik Terpadu 2013 akan meningkat sebagai hasilnya..

2. Faktor Pendukung dan Penghambat

Penulis menemukan faktor pendorong dan penghambat selama berlangsungnya penelitian. Beberapa contoh faktor tersebut antara lain:

- a. Faktor yang membantu:
 - 1) Penulis siap untuk menggunakan karya yang telah selesai..
 - 2) Penulis mendapat kesempatan untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut; Terakhir.
 - 3) pendidik yang berkontribusi dalam pembuatan media pendidikan.
- b. Faktor Yang Hambatan:
 - 1) Siswanya banyak.
 - 2) Karakter siswa itu unik.
 - 3) kemampuan peneliti untuk membuat dan menggunakan produk terbatas atau kurang dalam beberapa hal.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Tematik terpadu ini merupakan pembelajaran yang mengaitkan beberapa mata pelajaran dalam satu tema tertentu, pembelajaran ini dapat menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Selain itu, dengan pembelajaran yang lebih efektif dan efisien peneliti menggunakan media yang berbasis PAKAPIN (Papan Kantong Pintar) yang dapat meningkatkan anak tersebut menjadi lebih aktif.

Maka dari itu mengacuh pada rumusan masalah peneliti menyimpulkan bahwa *Pertama*, peneliti merancang desain awal media PAKAPIN (Papan Kantong Pintar) dengan menggunakan kardus dan kain flannel, setelah itu peneliti merencanakan isi dari pengembangan media PAKAPIN (Papan Kantong Pintar) dengan pembelajaran Tematik Terpadu yang bertema “Cuaca” sesuai dengan Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). *Kedua*, untuk uji layak pengembangan media PAKAPIN (Papan Kantong Pintar) peneliti disini menggunakan 3 validasi yang berupa angket yang terdiri dari data validasi ahli materi 87,50%, data validasi ahli desain 91,60%, dan data validasi ahli pembelajaran 100%, dengan adanya 3 data validasi tersebut maka media PAKAPIN (Papan Kantong Pintar) ini dinyatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran Tematik Terpadu khususnya pada tema “Cuaca” kelas III di MI Al-Munawwarah Kota Jambi. *Ketiga*, menurut peneliti media PAKAPIN (Papan Kantong Pintar) ini efektif digunakan pada saat pembelajaran Tematik Terpadu hal ini telah diuji coba pada siswa sebagai landasan untuk mengetahui ketercakupan dan kesesuaian materi dengan kebutuhan siswa. Aspek tersebut berkaitan dengan kemenarikan media pembelajaran PAKAPIN (Papan Kantong Pintar) petunjuk penggunaan media, keterbacaan teks/tulisan, bagaimana komposisi warna, kemudahan memahami materi pelajaran, ketepatan urutan pembelajaran, dan kesesuaian materi pembelajaran.

B. Saran

Untuk proses pembelajaran Tematik Terpadu untuk meningkatkan keaktifan siswa dikelas III dengan menggunakan media PAKAPIN (Papan Kantong Pintar), peneliti memberikan saran sebaga berikut:



1. Bagi Guru
 - a. Diharapkan guru memanfaatkan media PAKAPIN (Papan Kantong Pintar) sebagai media pembelajaran Tematik Terpadu agar siswa belajar menjadi menyenangkan.
 - b. Diharapkan dengan adanya media PAKAPIN (Papan Kantong Pintar) ini muncul ide-ide baru bagi para guru tiap kelas.
2. Bagi Siswa
 - a. Diharapkan lebih aktif dalam setiap pembelajaran baik menggunakan media maupun tidak ada media.
 - b. Diharapkan media PAKAPIN (Papan Kantong Pintar) ini dimanfaatkan secara baik pada saat proses pembelajaran.
3. Bagi Peneliti

Bagi peneliti agar bisa mencontohkan hasil dari peneliti, dan peneliti lain dapat memberikan masukan yang baik kepada penulis. Serta peneliti lain agar lebih baik dari pada penulis sendiri.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sultha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sultha Jambi

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2013. Media Pembelajaran. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. 2014. Media Pembelajaran. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. 2016. Media Pembelajaran. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Asyhar, Rayandra. 2010. Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran. Jakarta: Gaung Persada.
- Asyhar, Rayandra. 2012. Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Dr. Budiyo Sapatro, M.Pd. 2017. Manajemen Penelitian Pengembangan (Research & Development) Yogyakarta: Aswaja Pressindo
- Hamalik, Umar. 2001. Proses Belajar Mengajar. Bandung: Bumi Aksara.
- Majid, Abdul. 2014. Pembelajaran Tematik Terpadu. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Prastowo, Andi. 2013. Pengembangan Bahan Ajar Tematik. Jogjakarta: Diva Press.
- Sadiman, Arif S., Dkk. 2010. Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatan. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sadiman, S. Arif 2009. Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan Dan Pemanfaatannya. Jakarta. PT. Rajagrafindo Persada.
- Slameto. 2010 Belajar Dan Faktor-Faktor Mempengaruhi. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono.(2009). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D. Bandung : Alfabeta.



Supriyono. 2018. Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sd. Jurnal Pendidikan Dasar, 2(1), 43-48.

Suyono. 2011. Belajar Dan Pembelajaran. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Tegeh, I Made. 2014. Model Penelitian Pengembangan. Yogyakarta: Graha Ilmu.

@ Hak cipta milik UIN Sunthra Jambi

State Islamic University of Sunthra Saifuddin Jambi



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SULTHAN THAHHA SAIFUDDIN
J A M B I

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:
1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sunthra Jambi
 2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sunthra Jambi

LAMPIRAN 1: Rekapitulasi Data Validasi

A. Validasi Ahli Materi

NO	Pernyataan	Nilai	Validator
1.	Isi materi yang terdapat pada media pembelajaran PAKAPIN (Papan Kantong Pintar) ini sesuai dengan kurikulum 2013	4	100% (sangat valid)
2.	Isi materi yang terdapat pada media pembelajaran PAKAPIN (Papan Kantong Pintar) sudah mewakili materi pada KI dan KD	4	100% (sangat valid)
3.	media pembelajaran PAKAPIN (Papan Kantong Pintar) sudah sesuai dengan indicator dan tujuan pembelajaran	4	100% (sangat valid)
4.	Penyampaian materi dengan media pembelajaran PAKAPIN (Papan Kantong Pintar) ini mudah di pahami	4	100% (sangat valid)
5.	media pembelajaran PAKAPIN (Papan Kantong Pintar) ini menyajikan materi yang menarik	4	100% (sangat valid)
6.	media pembelajaran PAKAPIN (Papan Kantong Pintar) ini sesuai dengan perkembangan kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa kelas III MI/SD	3	75% (valid)
7.	Apakah tampilan media menarik	4	100% (sangat valid)
8.	Contoh yang di sajikan mudah di pahami	4	100% (sangat valid)
Total skor		28	
Skor maksimal		32	
Validasi Keseluruhan		87,5%	

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Surtha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Surtha Jambi

B. Validasi Ahli Desain

No	Pernyataan	Nilai	Validator
1.	Tampilan media pembelajaran PAKAPIN (Papan Kantong Pintar) menarik	4	100% (sangat valid)
2.	Desain warna pada media pembelajaran PAKAPIN (Papan Kantong Pintar) menarik	4	100% (sangat valid)
3.	Desain pada media pembelajaran PAKAPIN (Papan Kantong Pintar) sudah sesuai dengan usia perkembangan siswa kelas III MI/SD	3	75% (valid)
4.	Media pembelajaran PAKAPIN (Papan Kantong Pintar) sesuai dengan materi	3	75% (valid)
5.	Media pembelajaran PAKAPIN (Papan Kantong Pintar)	4	100% (sangat valid)
6.	Kemenarikan media	4	100% (sangat valid)
Total skor		22	
Skor Maksimal		24	
Validasi Keseluruhan		91,6%	

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Surtha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Surtha Jambi

C. Validasi Ahli Pembelajaran

No.	Pernyataan	Nilai	Validator
1.	Media pembelajaran PAKAPIN (Papan Kantong Pintar) mudah dioperasikan	4	100% (sangat valid)
2.	Desain warna pada media pembelajaran PAKAPIN (Papan Kantong Pintar) sudah sesuai dengan perkembangan siswa kelas III MI/SD	4	100% (sangat valid)
3.	Kesesuaian dengan RPP	4	100% (sangat valid)
4.	Kesesuaian dengan silabus		
5.	Kesesuaian dengan kurikulum	4	100% (sangat valid)
6.	Sesuai dengan tujuan indicator pembelajaran	4	100% (sangat valid)
7.	Tampilan media pembelajaran PAKAPIN (Papan Kantong Pintar) ini menarik	4	100% (sangat valid)
8.	Kemudahan dalam menggunakan media	4	100% (sangat valid)
9.	Kejelasan petunjuk penggunaan media	4	100% (sangat valid)
Total skor		36	
Skor Maksimal		36	
Validasi Keseluruhan		100%	

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Surtha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Surtha Jambi

LAMPIRAN 2: Rekapitulasi Data Siswa Terhadap Produk yang dikembangkan

Rekapitulasi Data Penelitian Siswa Terhadap Produk Yang Dikembangkan Pada Uji Lapangan

NO	Aspek yang dinilai	Skor																	Validasi	
		N 1	N 2	N 3	N 4	N 5	N 6	N 7	N 8	N 9	N 10	N 11	N 12	N 13	N 14	N 15	N 16	N 17		
1.	Bagaimana kemenarikan PAKAPIN (Papan Kantong Pintar)	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	98,53% (Valid Tidak Perlu Revisi)
2.	Bagaimana petunjuk penggunaan PAKAPIN (Papan Kantong Pintar)	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	3	4	3	4	4	4	91,2% (Valid Tidak Perlu Revisi)
3.	Bagaimana keterbacaan teks/tulisan media PAKAPIN (Papan Kantong Pintar)	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	97,1% (Valid Tidak Perlu Revisi)
4.	Bagaimana komposisi warna media PAKAPIN (Papan Kantong Pintar)	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	94,12% (Valid Tidak Perlu Revisi)
5.	Bagaimana ketepatan pemilihan gambar media PAKAPIN (Papan Kantong Pintar)	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	100% (Valid Tidak Perlu Revisi)
6.	Bagaimana ketepatan urutan pembelajaran media PAKAPIN (Papan Kantong Pintar)	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	100% (Valid Tidak Perlu Revisi)

7.	Bagaimana kesesuaian materi pembelajaran media PAKAPIN (Papan Kantong Pintar)	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	95,58% (Valid Tidak Perlu Revisi)
Total Skor		459																	
Skor Maksimal		476																	
Validasi Keseluruhan		96,43%																	

Lampiran 3 : Angket Siswa

LEMBAR ANGKET SISWA

PENGEMBANGAN MEDIA PAKAPIN (PAPAN KANTONG PINTAR) UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS III DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK DI MI AL-MUNAWWARAH KOTA JAMBI

Nama :

Kelas :

Petunjuk pengisian

1. Jawablah pertanyaan-pertanyaan berikut dengan sebenar-benarnya
2. Angket ini tidak berpengaruh terhadap hasil belajar anda
3. Baca dengan seksama petunjuk dan pertanyaan di bawah ini sebelum anda mengisi
4. Pilih salah satu jawaban yang sesuai dengan kenyataan yang anda alami dengan cara memberi tanda (√)

4 = Sangat Baik	2 = Cukup
3 = Baik	1 = Kurang

No.	Aspek yang dinilai	Penilaian			
		Kurang (1)	Cukup (2)	Baik (3)	Baik Sekali (4)
1.	Bagaimana kemenarikan PAKAPIN (Papan Kantong Pintar)				
2.	Bagaimana petunjuk penggunaan PAKAPIN (Papan Kantong Pintar)				
3.	Bagaimana keterbacaan teks/tulisan Media PAKAPIN (Papan Kantong Pintar)				
4.	Bagaimana komposisi warna Media				

	PAKAPIN (Papan Kantong Pintar)				
5.	Bagaimana ketepatan pemilihan gambar Media PAKAPIN (Papan Kantong Pintar)				
6.	Bagaimana ketepatan urutan pembelajaran Media PAKAPIN (Papan Kantong Pintar)				
7.	Bagaimana kesesuaian materi pembelajaran Media PAKAPIN (Papan Kantong Pintar)				

Lembar Kritik dan Saran :

.....

.....

.....



Lampiran 4 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan	: MI Al-Munawwarah Kota Jambi
Kelas / Semester	: III / 2
Tema	: 5 (cuaca)
Sub Tema	: 1 (keadaan cuaca)
Muatan Terpadu	: Bahasa Indonesia, Matematika , SBdP
Pembelajaran	: 1
Alokasi Waktu	: 6 x 35 menit (1 pertemuan)

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 bertanya 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 yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.



B. KOMPETENSI DASAR**Bahasa Indonesia**

- 3.3 Menggali informasi tentang perubahan cuaca dan pengaruhnya terhadap kehidupan manusia yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan.
- 1.3 Menyajikan hasil penggalan informasi tentang konsep perubahan cuaca dan pengaruhnya terhadap kehidupan manusia dalam bentuk tulis menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif

Indicator

- 3.3.1 Mengidentifikasi informasi mengenai keadaan cuaca.
- 1.3.1 Menggunakan kosakata baku mengenai keadaan cuaca dalam kalimat yang efektif

Matematika

- 3.4 Menggeneralisasi ide pecahan sebagai bagian dari keseluruhan menggunakan benda benda konkret.
- 4.4 Menyajikan pecahan sebagai bagian dari keseluruhan menggunakan bendabenda konkret.

Indicator

- 3.4.1 Mengidentifikasi pecahan sebagai bagian dari sesuatu yang utuh dari benda konkret.
- 4.4.1 Menyajikan pecahan sebagai bagian dari sesuatu yang utuh menggunakan benda yang konkret.

SBdp

- a. Mengetahui bentuk dan variasi pola irama dalam lagu
- 4.2 Menampilkan bentuk dan variasi irama melalui lagu.



Indicator

3.2.1 Menentukan tinggi rendahnya bunyi dalam lagu.

C. Tujuan Pembelajaran

1. Dengan membaca teks, siswa dapat mengidentifikasi informasi mengenai keadaan cuaca dengan benar.
2. Dengan menuliskan pokok-pokok informasi dari teks, siswa dapat menggunakan kosakata baku mengenai keadaan cuaca dalam kalimat yang efektif.
3. Dengan kegiatan mengeksplorasi lingkungan, siswa dapat mengidentifikasi pecahan sebagai bagian dari sesuatu yang utuh dari benda konkret dengan tepat.
4. Dengan kegiatan mengamati benda, siswa dapat menyajikan pecahan sebagai bagian dari sesuatu yang utuh menggunakan benda konkret.
5. Dengan menyanyikan sebuah lagu, siswa dapat menentukan tinggi rendahnya bunyi dalam lagu.

D. Materi

1. **Bahasa Indonesia** : Membaca cerita tentang keadaan cuaca dan menuliskan pokokpokok informasi terkait cerita menggunakan kosakota baku.
2. **Matematika** : Melakukan aktivitas, mengidentifikasi, serta menyajikan pecahan sebagai bagian dari benda-benda konkret.
3. **SBdP** : Bernyanyi sambil menunjukkan pola irama yang sama pada lagu.

E. Media dan Sumber Belajar

Media : PAKAPIN (Papan Kantong Pintar)

Sumber Belajar : Buku Guru dan Buku Siswa Tematik Kelas 3 MI/SD

F. Model dan Metode Pembelajaran

Model : Student Team Achievement

Metode : Ceramah, Diskusi, Permainan, Pemberian Tugas.



G. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan salam 2. Meminta salah satu siswa untuk memimpin do'a 3. Guru mengecek kehadiran siswa 4. Apresiasi Bertanya keadaan siswa Bertanya kepada siswa tentang cuaca hari ini 5. Memberikan motivasi 6. Menyiapkan alat peraga 7. Menyampaikan tujuan pembelajaran 	
Inti	<p>Ayo Membaca</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengawali pembelajaran dengan bercerita tentang keadaan cuaca hari ini. Cuaca semalam atau kemarin juga dapat disampaikan. 2. Guru bertanya jawab dengan siswa tentang keadaan cuaca hingga siswa mendapat gambaran yang jelas tentang keadaan cuaca dan siswa dapat mengambil kesimpulan bahwa cuaca adalah keadaan yang berubah-ubah dan berlangsung hanya sebentar. (Kemandirian dalam mengembangkan wawasan melalui kegiatan literasi) <p>Ayo Mengamati</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru dan siswa mengamati gambar bersama dan menyampaikan simbol-simbol yang ada 2. Lalu guru menguatkan konsep tentang cuaca dengan menyempurnakan hasil 	

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sunthra Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sunthra Jambi

kesimpulan siswa dalam menyebutkan pengertian cuaca

3. Kemudian siswa diminta mencari kata-kata yang tepat untuk gambar keadaan cuaca yang ada pada buku siswa (Kemandirian dalam mengembangkan wawasan melalui kegiatan pengamatan)

Ayo Berlatih

1. Setelah siswa selesai menulis, guru meminta siswa untuk mengamati sebuah pisang yang dibawa guru dari rumah.
2. Guru memancing dengan pertanyaan-pertanyaan, “Siapa yang suka pisang?”
3. Ternyata ada 2 anak yang suka buah pisang. Lalu guru membagi roti menjadi dua. Satu bagian diberikan pada siswa A dan satu bagian diberikan pada siswa B. Guru memancing pengetahuan siswa dengan menjelaskan konsep pecahan. Satu pisang dibagi dua, dapat kita tulis $\frac{1}{2}$.
4. Pada buku siswa, contoh yang tertera ada satu loyang kue bolu cokelat. Jika memungkinkan membawa kue cokelat, guru pun dapat menjadikan ini sebagai contoh untuk menanamkan konsep pecahan sederhana pada siswa.
5. Satu loyang kue dipotong 2 bagian. Satu potong bagian



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suntho Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suntho Jambi

	<p>disebut $\frac{1}{2}$ dan satu potong bagian lainnya disebut $\frac{1}{2}$.</p> <ol style="list-style-type: none"> 6. Atau, guru dapat membawa contoh makanan/buah/benda lain sebagai contoh. Misalnya satu papan tempe, satu buah tahu putih, satu buah pepaya, dll. 7. Siswa mengerjakan latihan menuliskan pecahan sederhana berdasarkan gambar yang ada. 8. Guru mengingatkan siswa agar menulis dengan posisi yang benar. Menjaga jarak mata dan buku agar kesehatan mata tetap terjaga. 9. Guru berkeliling menghampiri siswa dan mengulang penjelasan secara individu pada siswa yang belum memahami dengan baik. 10. Penanaman sikap pada pembelajaran ini adalah kemandirian. Siswa dapat mengerjakan soal-soal secara mandiri dan penuh percaya diri. (Kemandirian dalam mengembangkan wawasan melalui kegiatan penerapan konsep) <p>Ayo Bernyanyi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menanyakan kondisi cuaca saat hujan pada siswa. 2. Kemudian, ajak siswa menyanyi lagu Ambilkan Bulan Bu ciptaan 	
--	--	--



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suntho Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suntho Jambi

	<p>A.T Mahmud. Jika memungkinkan, guru dapat memutarakan lagu ini melalui audio sehingga siswa lebih mudah mengikuti iramanya.</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Minta siswa mencermati tinggi rendah irama pada lagu. 4. Tandai teks lagu pada buku siswa, mana yang dinyanyikan dengan irama rendah dan mana yang dinyanyikan dengan irama tinggi. 5. Ajak pula siswa untuk merasakan tiap kalimat pada lagu tersebut. 6. Ajak siswa menyanyi dengan gembira dan ulangi sekali lagi. 7. Kemudian, siswa diminta tampil menyanyi lagu Ambilkan Bulan Bu di depan kelas bersama kelompoknya. 8. Usai tampil menyanyi dengan bimbingan guru, siswa menyimpulkan keadaan cuaca pada suatu tempat dan ciricirinya. (Kemandirian dalam mengembangkan wawasan melalui kegiatan penerapan konsep) 	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru bersama siswa memberikan kesimpulan 2. Menyampaikan rencana pertemuan berikutnya. 3. Proses pembelajaran ditutup dengan do'a bersama sebagai 	



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sunthra Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagai dokumen dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sunthra Jambi

	ungkapan syukur kepada tuhan atas semua yang sudah di pelajari hari ini.	
--	--	--

H. PENILAIAN

Penilaian terhadap proses dan hasil pembelajaran dilakukan oleh guru untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi peserta didik. Hasil penilaian digunakan sebagai bahan penyusunan laporan kemajuan hasil belajar dan memperbaiki proses pembelajaran dengan rubric penilaian.

Jambi, 13 Februari 2020

Mengetahui,

Kepala Sekolah

Suryani, S.Pd.I

Guru Kelas III

Reni Damayanti, S. Sos



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suntho Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suntho Jambi

LAMPIRAN 5 : Dokumentasi


DOKUMENTASI

1. Hak Cipta Dilif
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Surtha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Surtha Jambi





ahha Saifuddin Jambi


 UNIVERSITAS SUKA NEGERI
 SUKTHAHA SAIFUDDIN
 J. A. M. I.
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, pertukaran karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan artikel atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Surtha Jambi
 2. Dilarang memperbanyak sebagai bahan atau dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Surtha Jambi

DAFTAR RIWAYAT HIDUP (CURRICULUM VITAE)



A. Identitas Diri

Nama	: RINDIANI
Jenis Kelamin	: Perempuan
TTL	: Jambi, 25 Oktober 1999
NIM	: 204172715
Jurusan	: Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah
Alamat	: Jln, Lintas Timur, RT 12 Aurduri 1
Agama	: Islam
No. HP	: 088286422537
Nama Ayah	: Encik Roni
Nama Ibu	: Rts.Erlina

B. Riwayat Pendidikan

Sekolah Dasar	: SDN 208 Kota Jambi
Sekolah Menengah Pertama	: MTS AS'AD Olak Kemang Kota Jambi
Sekolah Menengah Atas	: MAS AS'AD Olak Kemang Kota Jambi
Perguruan Tinggi	: UIN Sultan Thaha Saifuddin Jambi

