

**PENGEMBANGAN MEDIA KOBETIK (KOTAK BELAJAR TEMATIK)
TEMA MENYAYANGI TUMBUHAN DAN HEWAN DALAM AKTIVITAS
BELAJAR SISWA KELAS III SD AL-ITTIHADIAH
LAUT DENDANG KEC. PERCUT SEI TUAN**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Melengkapi Tugas dan Memenuhi Syarat
Guna Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*

Oleh :

NURUL ANNISA

NPM. 1802090137



UMSU

Unggul | Cerdas | Terpercaya

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**

MEDAN

2022



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext, 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata 1
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Sabtu, Tanggal 23 Juli 2022, pada pukul 09.00 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama : Nurul Annisa
NPM : 1802090137
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media KOBETIK (Kotak Belajar Tematik) Tema Menyayangi Tumbuhan dan Hewan dalam Aktivitas Belajar Siswa Kelas III SD Al-Ittihadiyah Laut Dendang Kec. Percut Sei Tuan

Dengan diterimanya skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Ditetapkan : (**A**) Lulus Yudisium
() Lulus Bersyarat
() Memperbaiki Skripsi
() Tidak Lulus

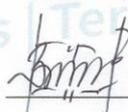
PANITIA PELAKSANA


Dr. Hj. Syamsuvarnita, M.Pd.


Dr. Hj. Dewi Kesuma Nasution, S.S., M.Hum.

ANGGOTA PENGUJI:

1. Chairunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd.
2. Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.
3. Melyani Sari Sitepu, S.Sos., M.Pd.

1. 
2. 
3. 



MAJLIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jalan Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400
Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail : fkip@umsu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi yang diajukan oleh mahasiswa dibawah ini :

Nama Mahasiswa : Nurul Annisa
NPM : 1802090137
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media KOBETIK (Kotak Belajar Tematik) Tema
Menyayangi Tumbuhan Dan Hewan Dalam Aktivitas Belajar
Siswa Kelas III SD Al- Ittihadiyah Laut Dendang Kec. Precut Sei
Tuan
Sudah layak di sidangkan.

Medan, 22 Juni 2022

Disetujui oleh :
Dosen Pembimbing

Melvani Sari Sitepu, S.Sos., M.Pd

Diketahui oleh :

Dekan

Dra. H. Syamsuvarnita, M.Pd

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd



MAJLIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jalan Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400
Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail : fkip@umsu.ac.id

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI



Saya yang bertandatangan di bawah ini :

Nama Lengkap : NURUL ANNISA
NPM : 1802090137
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul **“Pengembangan Media KOBETIK (Kotak Belajar Tematik) Tema Menyayangi Tumbuhan dan Hewan dalam Aktivitas Belajar Siswa Kelas III SD Al-Ittihadiyah Laut Dendang Kec. Percut Sei Tuan”** adalah bersifat asli (original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain.

Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan yang sebenar-benarnya.

Medan, Juli 2022

Hormat saya

Yang membuat pernyataan,



NURUL ANNISA



MAJLIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jalan Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400
Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail : fkip@umsu.ac.id



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Nama Mahasiswa : Nurul Annisa
NPM : 1802090137
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media KOBETIK (Kotak Belajar Tematik) Tema Menyayangi Tumbuhan dan Hewan Dalam Aktivitas Belajar Siswa Kelas Iii SD Al- Ittihadiyah Laut Dendang Kec. Percut Sei Tuan

Nama Pembimbing : Melyani Sari Sitepu, S.Sos., M.Pd.

Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Proposal	Paraf
18 Mei 2022	Draf BAB I, II, III, IV dan V	
23 Mei 2022	Perbaikan BAB III, IV dan V Hasil Penelitian dan Pembahasan	
27 Mei 2022	Perbaikan BAB III Perbaikan Daftar Isi	
2 Juni 2022	Perbaikan BAB III Instrumen Penelitian dan Teknik Analisis Data	
14 Juni 2022	Perbaikan Lampiran	
22 Juni 2022	ACC Skripsi	

Medan, 22 Juni 2022

Diketahui oleh:

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd

Dosen Pembimbing

Melyani Sari Sitepu S.Sos., M.Pd

ABSTRAK

Nurul Annisa (1802090137) : **Pengembangan Media KOBETIK (Kotak Belajar Tematik) Tema Menyayangi Tumbuhan dan Hewan Dalam Aktivitas Belajar Siswa Kelas III SD Al-Ittihadiyah Laut Dendang. Kec Percut Sei Tuan. 2022**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masih rendahnya aktivitas belajar siswa di SD Al- Ittihadiyah Laut Dendang Kec. Percut Sei Tuan. Tujuan penelitian ini adalah (1) mengetahui tingkat kevalidan media KOBETIK (kotak belajar tematik) tema menyayangi tumbuhan dan hewan, (2) mengetahui tingkat kepraktisan media KOBETIK (kotak belajar tematik) tema menyayangi tumbuhan dan hewan. (3) mengetahui aktivitas belajar siswa kelas III A SD Al-Ittihadiyah Laut Dendang Kec. Percut Sei Tuan saat proses pembelajaran menggunakan media KOBETIK (kotak belajar tematik). Dasar penelitian ini menggunakan model pengembangan *Research and Development* (R&D) dengan desain ADDIE, tahapan yang dilalui antara lain, (1) *analysis* yang meliputi analisis kinerja dan analisis kebutuhan, (2) *design* yang meliputi perancangan desain produk dan menyusun instrument penilaian produk, (3) *development* yang meliputi pembuatan produk, validasi, dan revisi produk, (4) *implementasi* yang meliputi uji coba produk pada kelompok kecil. Penelitian ini menghasilkan media KOBETIK (kotak belajar tematik) pada tema menyayangi tumbuhan dan hewan. Hasil penelitian media KOBETIK (kotak belajar tematik) yang dikembangkan tergolong dalam kategori sangat valid (92,63% untuk penilaian ahli materi, 89% untuk penilaian ahli desain media, 93,33% untuk penilaian ahli bahasa) dan sangat praktis (84% untuk penilaian guru dan 86% untuk penilaian siswa). Sedangkan aktivitas belajar siswa kelas III A SD Al-Ittihadiyah Laut Dendang Kec. Percut Sei Tuan saat proses pembelajaran menggunakan media KOBETIK (kotak belajar tematik) diperoleh hasil persentase 65,2%, tergolong dalam kategori tinggi. Hal tersebut menunjukkan media KOBETIK (kotak belajar tematik) pada tema menyayangi tumbuhan dan hewan telah valid, praktis dan dapat menimbulkan aktivitas belajar siswa.

Kata Kunci : Siswa, Tumbuhan, Sekolah, *Research and Development* (R&D)

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh.

Puji syukur alhamdulillah penulis ucapkan kepada Allah SWT yang telah memberikan Rahmat dan Hidayah-Nya kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini. Selanjutnya shalawat dan salam kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membawa risalahnya kepada seluruh umat manusia.

Penulis menyelesaikan skripsi ini guna memperoleh gelar sarjana Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Skripsi ini berisikan hasil penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media KOBETIK (Kotak Belajar Tematik) Tema Menyayangi Tumbuhan dan Hewan Dalam Aktivitas Belajar Siswa Kelas III SD Al- Ittihadiyah Laut Dendang Kec. Percut Sei Tuan”**

Dalam penulisan skripsi ini penulis menyadari bahwa banyak kesulitan yang dihadapi, namun berkat usaha dan bantuan dari berbagai pihak, akhirnya skripsi ini dapat penulis selesaikan, walaupun masih jauh dari kata sempurna. Untuk itu penulis dengan senang hati menerima kritik dan saran yang sifatnya untuk membangun kesempurnaan skripsi ini. Dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih sebesar-besarnya kepada Ayahanda **Bahari Ms**, ibunda **Laila Asliyani**, adik **M. Egi Syahputra** dan **M. Fahmi Yahya** tercinta, yang senantiasa mendoakan dan memberikan dukungan dengan penuh kasih sayang. Ucapan terimakasih juga kepada seluruh keluarga besar saya yang telah

membantu dan memberi semangat. Ucapan terimakasih juga penulis sampaikan kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Agussani, M.AP, Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
2. Ibu Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd, Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
3. Ibu Dr. Dewi Kesuma Nasution, S.S., M.Hum, Wakil Dekan I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
4. Bapak Mandra Saragih, S.Pd., M.Hum, Wakil Dekan III Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
5. Ibu Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
6. Bapak Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd, Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
7. Ibu Melyani Sari Sitepu, S,Sos., M.Pd, selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan arahan, masukan dan bimbingan dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.
8. Ibu Linda Siti Zulaikha, S.Pd, selaku kepala sekolah dari sekolah dasar Al- Ittihadiyah Laut dendang, yang telah memberikan kesempatan

untuk melakukan observasi, penelitian dan pengembangan media KOBETIK (kotak belajar tematik)

9. Ibu Nurlia Ayuni S.Pd, selaku wali kelas III-A dari sekolah dasar Al-Ittihadiyah Laut dendang, yang telah membantu memberikan informasi yang dibutuhkan dalam penulisan skripsi
10. Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar Angkatan 2018 yang selalu memberikan semangat dan motivasi
11. Sahabatku Meylisa Rebina Kaban, Intan Mutiara Kartika, Sundari Miladunka, Alvy Hayati Nur yang sangat aku sayangi. Terimakasih untuk selalu ada disampingku saat suka maupun duka, ketika aku kehilangan kepercayaan pada diriku sendiri, kalian di sini untuk percaya padaku. Terimakasih banyak telah menambahkan begitu banyak kenangan indah dan saat-saat bahagia dalam hidupku.
12. Teman-temanku Dinda Meylisa Putri, Diyan Maghfira Syafitri, Mufida Fadhila, Agustin Nabila yang sangat aku sayangi. Terimakasih untuk selalu ada di dekatku, terimakasih banyak telah menambah begitu banyak kenangan indah saat-saat bahagia dalam hidupku.
13. Semua pihak yang terkait dan tidak dapat dituliskan satu persatu. Semoga apa yang telah diberikan kepada peneliti, senantiasa mendapatkan balasan yang setimpal dari Allah SWT.
14. Skripsi ini saya dedikasikan untuk orang-orang yang saya sayangi

Penulis mengucapkan banyak terimakasih atas bantuan yang telah diberikan kepada penulis, sehingga penulis mampu menyelesaikan penulisan

skripsi ini dan semoga Allah SWT memberikan pahala yang berlipat. Aamiin ya Rabbal Alamin.

Wassalamua'alaikum warahmatullahi wabarakatuh.

Medan, Juli 2022

Penulis

NURUL ANNISA

NPM.180209013

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	v
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	8
BAB II LANDASAN TEORITIS	10
A. Kerangka Teoritis	10
1. Media Pembelajaran	10
a. Pengertian Media Pembelajaran	10
b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran	10
c. Jenis-Jenis Media Pembelajaran	13
d. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran	15
2. Media KOBETIK (Kotak Belajar Tematik)	16
a. Deskripsi Media KOBETIK	16
b. Karakteristik Media KOBETIK	17
c. Langkah-Langkah Penggunaan Media KOBETIK	18
d. Model Pembelajaran Menggunakan Media KOBETIK	21
e. Materi Pembelajaran Dalam Media KOBETIK	22
f. Fungsi Media KOBETIK	22
3. Aktivitas Belajar	23
a. Defenisi Aktivitas Belajar	23
b. Jenis-Jenis Aktivitas Belajar	24
c. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Aktivitas Belajar	27
d. Indikator Aktivitas Belajar	28
B. Kerangka Konseptual	28
C. Hipotesis Penelitian	31
BAB III METODE PENELITIAN	32
A. Lokasi dan Waktu Penelitian	32
1. Lokasi Penelitian	32
2. Waktu Penelitian	33
B. Populasi dan Sampel	33
1. Populasi	33

2. Sampel	34
C. Variabel Penelitian	34
D. Model Pengembangan	35
E. Prosedur Pengembangan	36
1. <i>Analysis</i> (Analisis)	36
2. <i>Design</i> (Perancangan)	37
3. <i>Development</i> (Pengembangan)	38
4. <i>Implementation</i> (Implementasi)	40
5. <i>Evaluation</i> (Evaluasi)	41
F. Teknik Pengumpulan Data	42
1. Angket	42
2. Observasi	42
G. Instrumen Penelitian	43
1. Instrumen Validasi Media Pembelajaran	44
2. Instrumen Keperaktisan Media Pembelajaran	45
H. Teknik Analisis Data	47
1. Analisis Hasil Lembar Angket Validasi Media Pembelajaran.....	47
2. Analisis Hasil Lembar Angket Penilaian Guru dan Siswa.....	49
3. Analisis Hasil Lembar Observasi Aktivitas Belajar Siswa.....	51
I. Spesifikasi Produk	52
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	53
A. Deskripsi Hasil Penelitian	53
1. Tahap <i>Analysis</i> (Analisis)	53
2. Tahap <i>Design</i> (Desain)	56
3. Tahap <i>Development</i> (Pengembangan)	62
4. Tahap <i>Implementation</i> (Implementasi)	73
B. Pembahasan Hasil Penelitian	84
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	92
A. Kesimpulan	92
B. Saran	93
DAFTAR PUSTAKA	95

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Konseptual Media KOBETIK	30
Gambar 3.1 Siklus Tahapan Model ADDIE	36
Gambar 4.1 Menu Utama Canva di Desktop	57
Gambar 4.2 Pilihan Untuk Mengatur Ukuran Kertas	57
Gambar 4.3 Tampilan Untuk Mulai Mendesain	58
Gambar 4.4 Pilihan Untuk Menambahkan Gambar dan Materi Pembelajaran	58
Gambar 4.5 Pilihan Jenis Ukuran dan Warna Font	59
Gambar 4.6 Desain Cover Media KOBETIK	59
Gambar 4.7 Desain Pembelajaran 1	60
Gambar 4.8 Desain Pembelajaran 2	60
Gambar 4.9 Desain Pembelajaran 3	60
Gambar 4.10 Desain Pembelajaran 4	61
Gambar 4.11 Desain Pembelajaran 5	61
Gambar 4.12 Desain Pembelajaran 6	61
Gambar 4.13 Grafik Hasil Validasi Dari Ahli Materi Desain Media Dan Bahasa	70
Gambar 4.14 Grafik Tingkat Keperaktisan Media KOBETIK Untuk Penilaian Siswa	77
Gambar 4.15 Grafik Tingkat Keperaktisan Media KOBETIK Untuk Penilaian Siswa dan Guru	80
Gambar 4.16 Grafik Aktivitas Belajar Siswa Kelas III A SD Al- Ittihadiyah Laut Dendang	83

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Indikator Aktivitas Belajar	28
Tabel 3.1 Kegiatan dan Pelaksanaan Penelitian	33
Tabel 3.2 Kategori Skala Likert	48
Tabel 3.3 Kriteria Kevalidan Media Pembelajaran	48
Tabel 3.4 Kategori Skala Likert	49
Tabel 3.5 Kriteria Keperaktisan Media Pembelajaran	50
Tabel 3.6 Kriteria Persentase Aktivitas Belajar	51
Table 4.1 Cara Pembuatan Media KOBETIK (kotak belajar tematik)	63
Table 4.2 Validitas Media Pembelajaran	64
Table 4.3 Hasil Validasi Ahli Materi	66
Tabel 4.4 Hasil Validas Ahli Desain Media	68
Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Bahasa	70
Tabel 4.6 Interpretasi Tingkat Kevalidan	71
Tabel 4.7 Perbaikan Media KOBETIK	73
Tabel 4.8 Hasil Penilaian Siswa Pada Uji Coba Kelompok Kecil	76
Tabel 4.9 Hasil Penilain Guru	79
Tabel 4.10 Interpretasi Tingkat Aktivitas Belajar Siswa Kelas III A SD Al- Ittihadiyah Laut Dendang	84

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Silabus	97
Lampiran 2 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	103
Lampiran 3 Rekapitulasi Penilaian Uji Kelompok Kecil Terhadap Media KOBETIK	124
Lampiran 4 Rekapitulasi Hasil Validasi Media KOBETIK	125
Lampiran 5 Lembar Angket Hasil Validasi Media KOBETIK	128
Lampiran 6 Revisi Media KOBETIK (kotak belajar tematik)	
Lampiran 7 Rekapitulasi Hasil Praktikalitas Media KOBETIK	143
Lampiran 8 Lembar Angket Hasil Keperaktisan Media KOBETIK	145
Lampiran 9 Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Kelas III A SD Al- Ittihadiyah Laut Dendang	153
Lampiran 10 Lembar Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Kelas III A SD Al- Ittihadiyah Laut Dendang	155
Lampiran 11 Dokumentasi	160

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan sebagai perantara ataupun yang menyalurkan pesan serta informasi dari sumber yang hendak diterima oleh penerima pesan yang berlangsung dalam proses pembelajaran. Menurut Mahnun, Nunu (2012: 31) pemanfaatan media pembelajaran dalam proses pembelajaran mesti sesuai dengan kebutuhan peserta didik sehingga tujuan yang hendak dicapai bisa dengan gampang tersampaikan dengan memakai media, proses pembelajaran jadi lebih baku, lebih menarik, interaktif, waktu pembelajaran bisa dipersingkat, dan bisa tingkatkan perilaku positif yang terdapat dalam diri siswa.

Penggunaan media dalam pembelajaran mempermudah guru dalam mengantarkan materi pelajaran, media diharapkan bisa meningkatkan kegiatan belajar siswa. dalam pembelajaran umumnya siswa merasa kurang tertarik ataupun tidak berminat akan materi yang diajarkan pada saat materi tersebut susah dimengerti.

Kegiatan pembelajaran dilakukan oleh dua orang pelaksana ialah, guru serta siswa. Sikap guru yakni membelajarkan serta sikap siswa ialah belajar. Belajar merupakan proses melihat, mengamati, serta menguasai suatu yang terdapat di dekat siswa. Cronbach (Wahab, 2015: 17) berpendapat jika belajar

merupakan transformasi dari tingkah laku peserta didik sebagai hasil dari pengalaman.

Peserta didik dapat dikatakan belajar apabila terdapat perubahan dalam dirinya baik sikap maupun tingkah lakunya, dengan demikian belajar yang berhasil mesti lewat bermacam berbagai kegiatan, baik secara fisik ataupun psikis. Rohani Ahmad, (2004: 6) menerangkan kegiatan fisik yakni peserta didik giat-aktif dengan anggota tubuhnya, bermain ataupun bekerja tidak cuma duduk, mencermati, dan memandang ataupun hanya pasif namun peserta didik yang aktif banyak berperan dalam proses pembelajaran.

Salah satu tanda seseorang sudah belajar ialah terdapatnya perubahan pada tingkatan pengetahuan, keahlian serta perilakunya. Dalam seluruh bidang pelajaran ketiga ranah tersebut tidak bisa dipisahkan sebab tiga ranah tersebut yang mesti dicapai oleh peserta didik, sehingga penerapan pembelajaran yang dirancang harus memperhatikan media, metode serta pendekatan yang sesuai.

Di sekolah dasar, peserta didik akan terdidik untuk berpikir secara kritis dan objektif, siswa dapat belajar secara mandiri melalui pengalaman yang didapat pada saat proses pembelajaran. Dengan adanya kebebasan siswa dapat memperoleh pengetahuannya berdasarkan pengalaman yang didapatnya yang tentunya mampu membangkitkan aktivitas siswa dalam belajar. Aktivitas belajar secara sederhana dapat dipahami sebagai runtutan kegiatan yang dilakukan siswa ketika berperan serta dalam pembelajaran sehingga menghasilkan perbaikan perilaku belajar pada diri siswa, dari yang awalnya tidak tahu menjadi tahu.

Media pembelajaran diharapkan mampu membangkitkan aktivitas belajar siswa dan siswa akan lebih mudah paham pada materi yang disampaikan. Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di SD AL-Ittihadiyah Laut Dendang Kec. Percut Sei Tuan pada tanggal 13 September 2021 khususnya di kelas III, dapat diketahui bahwa aktivitas belajar siswa masih terbilang rendah. Masih rendahnya aktivitas belajar siswa dapat dibuktikan pada saat guru menyampaikan pertanyaan kepada siswa masih sedikit siswa yang berani menjawab, pada saat diskusi bersama guru terdapat siswa yang tidak memiliki keberanian untuk menyampaikan pendapatnya padahal siswa tau jawabannya, saat guru menjelaskan materi pelajaran di depan kelas masih terdapat siswa yang bercerita dengan teman sebelahnya, siswa lebih suka membicarakan topik di luar materi pembelajaran akan tetapi apabila diberikan pertanyaan hanya sedikit siswa yang berani menjawab dan merespon gurunya.

Sebagai upaya untuk mengatasi hal tersebut guru sudah memberikan pembelajaran yang mengikutsertakan siswa yaitu dengan menerapkan metode diskusi dan tanya jawab. Namun kondisi pembelajaran tersebut belum menimbulkan aktivitas belajar siswa, maka untuk mengatasi masalah ini dilakukan pembaruan pembelajaran dengan penggunaan media pembelajaran sehingga pembelajaran akan menjadi aktif, inovatif, praktis dan menyenangkan. Sehingga diharapkan bisa membangkitkan aktivitas belajar siswa.

Melihat adanya kesenjangan seperti yang telah disebutkan di atas, maka perlu diadakan antisipasi dengan cara mencari alternatif pemecahannya yang dapat membantu guru dan siswa untuk melakukan perubahan dan perbaikan dalam

usaha membangkitkan aktivitas belajar siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan. penggunaan media yang merupakan salah satu kunci utama dalam berhasilnya proses pembelajaran, siswa tidak hanya membutuhkan penjelasan secara konvensional dari guru, tetapi juga siswa membutuhkan sebuah wadah untuk dapat mengembangkan potensi yang ada pada diri siswa masing-masing dengan adanya media. Adapun diperkuat dari pendapat Aghni, Ilyasa Rizky (2018:105) dengan adanya media siswa dapat memahami materi tidak hanya dari penjelasan guru tetapi juga dapat belajar secara mandiri.

Pada buku tematik siswa kelas III kurikulum 2013, salah satu materi yang sangat penting dikuasai oleh peserta didik adalah materi yang terdapat pada tema menyayangi tumbuhan dan hewan, khususnya pada subtema 1 manfaat tumbuhan bagi kehidupan manusia yang mencakup mata pelajaran Matematika, Bahasa Indonesia, SBdP, PJOK, dan PPKn. Materi ini tidak terlepas dari lingkungan sehari-hari. Untuk mempermudah siswa memahami materi yang dipelajari, diperlukannya adanya sebuah media pembelajaran yang mampu memudahkan siswa dalam belajar.

Hasil wawancara yang dilakukan dengan wali kelas III A yaitu ibu Nurlia Ayuni, S.Pd. Beliau mengatakan bahwa masih kurangnya penggunaan media saat kegiatan belajar mengajar di kelas, guru memanfaatkan media pembelajaran seadanya saja salah satunya yaitu papan tulis. Dengan demikian terdapat beberapa peserta didik yang masih kesulitan dalam memahami materi pembelajaran yang disampaikan guru. Selain itu terlihat kurangnya ketertarikan siswa dalam belajar, siswa mudah bosan dan tidak fokus dengan apa yang disampaikan oleh gurunya,

sebagian siswa asyik bermain saat guru menyampaikan materi pelajaran di depan kelas.

Berdasarkan permasalahan yang ada maka penulis tertarik mengembangkan sebuah media pembelajaran yaitu KOBETIK (kotak belajar tematik) untuk siswa kelas III Sekolah Dasar. Menurut Harnanto, Sugeng (2016:34) kotak belajar yaitu sebuah kotak yang dipergunakan untuk belajar atau mendapatkan ilmu yang bertujuan menumbuhkan perhatian siswa, kreativitas, hasil belajar yang memudahkan bagi siswa. Media KOBETIK (kotak belajar tematik) memiliki bentuk kotak yang terdiri atas empat sisi bagian yang didalamnya terdapat materi pembelajaran disertai gambar dan permainan sederhana berbentuk tiga dimensi yang diadaptasi dari *pop up* atau gambar timbul. Media ini didesain dengan menggunakan gambar-gambar yang berhubungan dengan materi pembelajaran. Adapun menurut Amir, Almira (2016:35) gambar dapat melewati ruang dan waktu, mengatasi keterbatasan pengamatan, memperjelas suatu masalah sehingga dapat menghindari kesalahpahaman. Dengan demikian media yang didesain dengan gambar dapat memperjelas penyampaian isi dari materi yang disampaikan. Maka dari itu, peneliti akan mengembangkan media KOBETIK (kotak belajar tematik) pada tema menyayangi tumbuhan dan hewan.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis akan melakukan penelitian dan pengembangan yang berjudul : Pengembangan Media KOBETIK (Kotak Belajar Tematik) Tema Menyayangi Tumbuhan dan Hewan Dalam Aktivitas Belajar Siswa Kelas III SD Al- Ittihadiyah Laut Dendang Kec. Percut Sei Tuan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas dapat diidentifikasi masalah yang relevan dengan penelitian ini, sebagai berikut :

1. Masih rendahnya aktivitas belajar siswa kelas III SD Al- Ittihadiyah Laut Dendang Kec. Percut Sei Tuan
2. Penggunaan metode diskusi dan tanya jawab belum mampu menimbulkan aktivitas belajar siswa
3. Kurangnya variasi penggunaan media dalam kegiatan belajar mengajar
4. Siswa kesulitan dalam memahami materi pembelajaran yang disampaikan guru
5. Kurangnya ketertarikan siswa dalam belajar, siswa gampang bosan dan tidak fokus dengan apa yang disampaikan oleh gurunya, sebagian siswa asyik bermain saat guru menyampaikan materi pelajaran di depan kelas.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah dan identifikasi masalah di atas, maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah pengembangan media KOBETIK (kotak belajar tematik) pada tema menyayangi tumbuhan dan hewan. Penelitian ini juga membahas aktivitas belajar siswa kelas III SD Al- Ittihadiyah Laut Dendang Kec. Percut Sei Tuan menggunakan media KOBETIK (kotak belajar tematik) saat proses pembelajaran.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat dirumuskan masalah, sebagai berikut:

1. Bagaimanakah tingkat kevalidan media KOBETIK (kotak belajar tematik) tema menyayangi tumbuhan dan hewan?
2. Bagaimanakah tingkat kepraktisan media KOBETIK (kotak belajar tematik) tema menyayangi tumbuhan dan hewan?
3. Bagaimanakah aktivitas belajar siswa kelas III SD Al- Ittihadiyah Laut Dendang Kec. Percut Sei Tuan saat proses pembelajaran menggunakan media KOBETIK (kotak belajar tematik)?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan dari rumusan masalah di atas, adapun tujuan pada penelitian ini adalah :

1. Mengetahui tingkat kevalidan media KOBETIK (kotak belajar tematik) tema menyayangi tumbuhan dan hewan.
2. Mengetahui tingkat kepraktisan media KOBETIK (kotak belajar tematik) tema menyayangi tumbuhan dan hewan.
3. Mengetahui aktivitas belajar siswa kelas III SD Al- Ittihadiyah Laut Dendang Kec. Percut Sei Tuan saat proses pembelajaran menggunakan media KOBETIK (kotak belajar tematik).

F. Manfaat Penelitian dan Pengembangan

Dengan terlaksananya tujuan penelitian tersebut, diharapkan hasil penelitian dan pengembangan ini memiliki beberapa manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti diharapkan dapat dijadikan sebagai materi kajian dan rujukan dalam peningkatan keilmuan dalam bidang pendidikan khususnya di sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

A. Bagi pihak sekolah

- 1) Sebagai bahan peninjauan dalam pengembangan mutu sekolah yang lebih baik lagi.
- 2) Dapat dijadikan sebagai tambahan ilmu dan pengetahuan serta keterampilan dalam pengembangan media pembelajaran.

B. Bagi guru

- 1) Dapat dijadikan salah satu preferensi media pengajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar.
- 2) Memberi masukan untuk guru tentang pengembangan media pembelajaran yang dapat dilakukan pada pembelajaran tematik.

C. Bagi peserta didik

- 1) Dengan adanya media KOBETIK (kotak belajar tematik) dapat memfasilitasi belajar siswa khususnya pada tema menyayangi tumbuhan dan hewan.

- 2) Dengan adanya media KOBETIK (kotak belajar tematik) diharapkan dapat menarik perhatian siswa dalam belajar.

D. Bagi peneliti

- 1) Dapat dijadikan tambahan ilmu dan pengetahuan baru serta pengalaman dalam mengembangkan media KOBETIK (kotak belajar tematik).
- 2) Media KOBETIK (kotak belajar tematik) yang dikembangkan dapat memotivasi peneliti untuk menjadi guru profesional (kreatif, inovatif, dan inspiratif).

BAB II

LANDASAN TEORITIS

A. Kerangka Teoritis

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Mais, Asrorul (2016: 9) menyatakan bahwa media berasal dari bahasa Latin yaitu *medius* yang secara harfiah memiliki arti 'tengah', 'perantara' atau 'pengantar'. Adapun pengertian media dalam bahasa Arab ialah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Dengan menggunakan media pembelajaran materi berupa pesan akan mudah disampaikan dari pengirim pesan yaitu guru kepada si penerima pesan yaitu siswa. Tidak semua materi dapat disampaikan secara lisan saja, akan tetapi perlu juga adanya alat bantu dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa melalui media pembelajaran.

Pengertian media menurut Amka (2018: 13) merupakan segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan atau bahan pembelajaran sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, minat peserta didik dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar. Saat pelaksanaan pembelajaran siswa tentunya membutuhkan sesuatu yang menarik untuk dilihat, didengarkan dan yang bisa dirasakan dengan melakukan aktivitas.

Pembelajaran yang hanya menerapkan metode ceramah saja dan berpusat pada guru mengakibatkan siswa akan merasa bosan dan pembelajaran menjadi tidak menarik. Penggunaan media pembelajaran selain tujuannya untuk menarik

perhatian siswa agar bersemangat dalam proses pembelajaran, media juga bertujuan untuk memudahkan guru dalam menyampaikan isi materi kepada siswa. Media yang secara fisik dapat digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran menurut Gagne dan Briggs dalam Azhar, Arsyad (2020:4) antara lain buku, computer, televise, film, *slide* (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, tape recorder, kaset, video camera dan video recorder.

Ketepatan dalam pemilihan media mempunyai peran penting sehingga dapat mempengaruhi kualitas, proses serta hasil pembelajaran yang hendak dicapai karena media media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peran penting. Pemanfaatan media seharusnya merupakan bagian yang harus mendapat perhatian guru dalam setiap kegiatan pembelajaran dengan demikian, guru perlu mempelajari bagaimana memilih serta menggunakan media pembelajaran agar tercapainya tujuan pembelajaran yang efektif.

Berdasarkan definisi media pembelajaran menurut beberapa ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa pengertian media pembelajaran merupakan alat yang digunakan dalam proses pembelajaran berupa pengantar pesan kepada penerima pesan dengan tujuan untuk memudahkan pembelajaran.

b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Adapun fungsi media pembelajaran menurut Fadjarajani, Siti & Indrianeu, (2020:8) sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran dapat memperlancar dan memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat meningkatkan proses dan hasil belajar.
- 2) Media pembelajaran dapat menimbulkan interaksi yang lebih langsung antara peserta didik, guru dan lingkungannya dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- 3) Media pembelajaran dapat mengarahkan perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi siswa dalam belajar
- 4) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka.

Manurung, Purbatua & Tumiyem et al. (2016:30) mengemukakan manfaat media pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran dapat mengatasi berbagai keterbatasan pengalaman peserta didik
- 2) Memungkinkan adanya interaksi langsung antara peserta didik dengan lingkungannya
- 3) Menghasilkan keseragaman pengamatan
- 4) Dapat membangkitkan keinginan dan minat baru
- 5) Dapat membangkitkan motivasi dan merangsang peserta didik untuk belajar

Ada beberapa hal penting yang hendaknya harus dipertimbangkan dalam pemanfaatan media pembelajaran antara lain:

- 1) Karakteristik siswa
- 2) Tujuan yang akan dicapai
- 3) Ketersediaan sarana prasarana
- 4) Kesesuaian media dengan materi bahan ajar

c. Jenis – jenis Media Pembelajaran

Manurung, Purbatua & Tumiyem (2016:32) menyatakan bahwa jenis-jenis media pembelajaran sebagai berikut :

- 1) Media grafik, sering juga disebut dengan sebutan grafika ataupun grafis media ini termasuk diagram, bagan (chart), grafik, poster, kartun dan komik.
- 2) Media Audio, meliputi pembacaan sajak, pengajaran musik, bahasa dan pengajaran melalui radio dan dokumentasi .
- 3) Media proyeksi, meliputi *slide* atau film strip yang dapat menayangkan, mentransmisikan ataupun mentransparankan satu bentuk kepada bentuk lain.
- 4) Media audiovisual, adalah media yang dapat didengar, diamati, dipandang, diperhatikan dan dapat mempresentasikan nada-nada suara tertentu dan gerakan untuk keperluan belajar.
- 5) Media visual, adalah media pembelajaran yang mengkombinasikan gagasan dan fakta-fakta secara jelas dan kuat melalui perpaduan berbagai ungkapan kata-kata, gambar, angka, grafik, poster dan komik.

- 6) Media tiga dimensi, yang sering digunakan adalah boneka atau model tiruan berbentuk padat, penampang, *mock-up* dan diorama yang mempunyai ukuran yang sama atau lebih besar, maupun lebih kecil dengan benda sesungguhnya.

Jenis-jenis media pembelajaran berdasarkan penggunaannya dikelompokkan menjadi tiga jenis yaitu media visual, media audio dan media kinestetik menurut Amka (2018: 44-59). Berikut ini penjelasan dari jenis media tersebut:

- 1) Media visual, yaitu media belajar yang dapat dipantau dengan mata atau indera penglihatan. Berbagai media visual yang sering digunakan dalam pembelajaran, diantaranya sebagai berikut :
 - a) Gambar atau foto
 - b) Sketsa
 - c) Diagram
 - d) Bagan
 - e) Grafik (*Graphs*)
 - f) Peta dan globe
 - g) Papan flanel
- 2) Media audio, yaitu media pembelajaran yang dapat dipantau dengan telinga atau indera pendengaran. Jenis-jenis media yang dikategorikan media audio adalah:
 - a) Radio
 - b) Laboratorium bahasa

3) Media kinestetik, yaitu media pembelajaran yang penggunaannya dan pemfungsinya memerlukan sentuhan (*Touching*) yang dilakukan oleh guru dan peserta didik. Jenis-jenis media yang dikategorikan media kinestetik adalah:

- a) Dramatisasi
- b) Demonstrasi

d. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Kriteria yang harus dipertimbangkan dalam pemilihan media pembelajaran, menurut Fadjarajani, Siti & Indrianeu (2020: 43) sebagai berikut:

- 1) Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, artinya media pembelajaran yang digunakan harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai sehingga terjadinya kesinambungan antar keduanya.
- 2) Daya dukung terhadap isi dan bahan pembelajaran, untuk menjadikan media pembelajaran sesuai dengan kriteria maka dukungan terhadap isi materi dan bahan pembelajaran harus terpenuhi.
- 3) Kemudahan dalam penggunaan dan perolehannya, pentingnya mengingat bagaimana kemudahan dalam pemerolehan media tentunya jika kemudian terjadi kerusakan dan penggantian maka akan dapat lebih mudah memperoleh media penggantinya.
- 4) Kesesuaian media dengan karakteristik peserta didik, media pembelajaran haruslah memiliki kesesuaian dengan cara berpikir

peserta didik karena dapat menarik minat peserta didik dalam proses pembelajaran

- 5) Kesesuaian dengan kemampuan pendidik, secanggih apapun media pembelajaran yang digunakan jika guru tak mampu menggunakannya maka manfaat yang seharusnya diperoleh tidak akan bisa didapatkan secara optimal.
- 6) Efektivitas penggunaan media, penggunaan media yang efektif dalam proses pembelajaran akan bisa memaksimalkan hasil pembelajaran.

2. Media KOBETIK (Kotak Belajar Tematik)

a. Deskripsi Media KOBETIK (Kotak Belajar Tematik)

Media KOBETIK (kotak belajar tematik) merupakan pengembangan dari media kobela (kotak belajar ajaib). Harnanto (2016:35) mengatakan bahwa yang dimaksud dengan kotak belajar adalah suatu kotak kecil yang digunakan untuk belajar atau memperoleh ilmu yang dianggap sebagai barang baru atau aneh yang di dalamnya ada alat yang digerakan oleh manusia.

Adapun menurut Dyani, Gita Aulia (2019) media kobela (kotak belajar ajaib) merupakan salah satu media yang didalamnya terdapat permainan dan gambar permainan yang digunakan dalam proses pembelajaran mengandung unsur mendidik atau nilai-nilai pendidikan pada materi sumber daya alam.

Berdasarkan definisi media kobela (kotak belajar ajaib) di atas maka dapat disimpulkan bahwa kobela (kotak belajar ajaib) merupakan sebuah media pembelajaran yang berbentuk kotak yang didalamnya terdapat gambar dan

permainan edukatif yang digunakan untuk belajar yang terdiri dari satu mata pelajaran tertentu.

Media KOBETIK atau singkatan dari kotak belajar tematik, merupakan media pembelajaran dengan bentuk kotak yang terdiri atas empat sisi bagian yang didalamnya memuat permainan edukatif yang berbentuk tiga dimensi yang diadaptasi dari *pop-up* atau gambar timbul. Biasanya *pop-up* berbentuk buku, sedangkan media KOBETIK (kotak belajar tematik) ini memiliki bentuk kotak dengan berbagai materi pendukung yang terdapat pada media.

Media KOBETIK (kotak belajar tematik) merupakan media pembelajaran yang mengkombinasikan media gambar dan miniatur dengan pembelajaran interaktif yang disertai dengan audio untuk mendengarkan lagu yang terdapat pada materi pada tema menyayangi tumbuhan dan hewan. Mata pelajaran yang terdapat pada media KOBETIK (kotak belajar tematik) ini yaitu Matematika, Bahasa Indonesia, SBdP, PJOK, dan PPKn yang tergabung dalam satu subtema dan enam pembelajaran.

b. Karakteristik Media KOBETIK (Kotak Belajar Tematik)

Sitepu & Sitepu, (2021) usia anak sekolah dasar sering dikatakan dengan masa *golden age*, dimana anak seperti fisik-motorik, kognitif-bahasa, dan sosial emosional berkembang sangat pesat sehingga guru harus memperhatikan tahap berpikir siswa dan menciptakan perantara atau media yang memudahkan siswa memahaminya. Khususnya materi pada tema menyayangi tumbuhan dan hewan yang mencakup beberapa mata pelajaran yaitu Matematika, Bahasa Indonesia,

SBdP, PJOK, dan PPKn. Seorang pendidik harus mampu memfasilitasi peserta didik dalam mengelola informasi yang didapat.

Salah satu media yang memuat materi yang terdapat pada tema menyayangi tumbuhan dan hewan adalah KOBETIK (kotak belajar tematik) Media pembelajaran KOBETIK (kotak belajar tematik) merupakan salah satu media yang memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran. Media ini merupakan inovasi yang dilakukan oleh penulis dalam memahami konsep pembelajaran pada tema menyayangi tumbuhan dan hewan. Media KOBETIK (kotak belajar tematik) merupakan media pembelajaran yang mengkombinasikan media gambar dan miniatur yang didalamnya memuat permainan edukatif yang berbentuk tiga dimensi yang diadaptasi dari *pop-up* atau gambar timbul dengan pembelajaran interaktif.

c. Langkah-Langkah Penggunaan Media KOBETIK (Kotak Belajar Tematik)

Alat dan bahan yang diperlukan dalam pembuatan media KOBETIK (kotak belajar tematik) adalah printer untuk cetak foto/ gambar, kertas art carton, pita kado, kertas origami, gambar dan miniatur yang sesuai dengan materi. Alat pendukung yang digunakan dalam pembuatan media KOBETIK (kotak belajar tematik) yaitu aplikasi Canva untuk mendesain gambar dan materi pembelajaran yang terdapat di dalam media. Adapun langkah-langkah dalam menggunakan media KOBETIK (kotak belajar tematik) adalah :

- 1) Media ini terdiri dari satu subtema yang terdiri dari enam pembelajaran.

- 2) Media ini memiliki tujuh bagian dan terdiri dari lima mata pelajaran yaitu Matematika, Bahasa Indonesia, SBdP, PJOK, dan PPKn.
- 3) Pada bagian depan terdapat judul media, tentang media, nama penciptanya dan langkah penggunaannya.
- 4) Bukalah media KOBETIK (kotak belajar tematik) dengan menarik pita yang terdapat pada media kemudian buka tutup bagian atas media.
- 5) Pada pembelajaran satu terdapat mata pelajaran Bahasa Indonesia, Matematika dan SBdP. siswa diminta untuk membacakan dongeng “Pohon Apel Yang Tulus” dan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan dongeng tersebut. kemudian siswa diminta untuk mengerjakan latihan soal-soal pertukaran pada penjumlahan. Setelah itu siswa diminta untuk menyanyikan lagu cemara ciptaan AT Mahmud dengan audio yang telah disiapkan.
- 6) Pada pembelajaran dua terdapat mata pelajaran PJOK, PPKn, dan Bahasa Indonesia. siswa diminta untuk membacakan dongeng “Pengembara dan Sebuah Pohon” dan menceritakan pesan moral yang terkandung pada dongeng pengembara dan sebuah pohon. Kemudian siswa diminta untuk membacakan sebuah dialog percakapan Beni dan Ayah disertai menjawab soal. Kemudian siswa diminta untuk menirukan gerakan yang ada pada gambar yaitu gerakan memutar dan meliuk.
- 7) Pada pembelajaran tiga terdapat mata pelajaran Matematika, SBdP, dan Bahasa Indonesia. siswa diminta untuk bernyanyi lagu “Tomat” bersama. Setelah bernyanyi siswa diminta untuk membacakan sebuah

dongeng “Asal Mula Buah Kelapa” dan menceritakan pesan yang terdapat pada dongeng asal mula buah kelapa. Kemudian siswa diminta untuk menyelesaikan soal latihan pertukaran pada penjumlahan dengan mencocokkan pada gambar.

- 8) Pada pembelajaran empat terdapat mata pelajaran PJOK, PPKn, dan Bahasa Indonesia. siswa diminta untuk membacakan dongeng “Bunga Melati Yang Baik Hati” serta mencocokkan karakter tokoh pada dongeng. Kemudian siswa diminta untuk mengamati gambar pada media dan kemudian menceritakan apa yang terjadi pada gambar tersebut dan sikap apa yang harus dilakukan apabila hal tersebut terjadi pada dirinya. Setelah itu siswa diminta untuk menirukan gerakan seperti pada gambar.
- 9) Pada pembelajaran lima terdapat mata pelajaran Matematika, PPKn, Bahasa Indonesia. siswa diminta untuk bermain peran dongeng “Bunga Melati Yang Baik Hati” bersama teman kelompoknya sesuai karakter tokoh pada dongeng. Setelah itu siswa menceritakan pesan yang terkandung pada dongeng bunga melati yang baik hati. Kemudian siswa diminta untuk bersikap baik pada tumbuhan. Setelah itu siswa diminta untuk mengerjakan soal cerita dengan benar.
- 10) Pada pembelajaran enam terdapat mata pelajaran Matematika, PPKn dan Bahasa Indonesia. siswa diminta untuk membacakan dongeng “Petani Yang Baik Hati” serta mencocokkan gambar sesuai dengan jalan cerita pada dongeng tersebut. setelah itu siswa diminta untuk melengkapi soal tentang perbuatan baik yang telah dilakukan petani. Kemudian siswa

diminta untuk mengisi tabel tentang mengapa kita harus baik kepada semua makhluk hidup. Kemudian siswa diminta untuk membuat penjumlahan bentuk pertukaran berdasarkan soal cerita.

d. Model Pembelajaran Menggunakan Media KOBETIK (Kotak Belajar Tematik)

Model pembelajaran menggunakan media KOBETIK (kotak belajar tematik) berlandaskan pembelajaran *cooperative learning*. Etin, Solihatin (2011:4) menyatakan *cooperative learning* adalah model pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja secara kolaboratif dalam kelompok-kelompok kecil yang anggotanya terdiri dari 4 sampai 6 orang, dengan struktur kelompoknya yang bersifat heterogen.

Pembelajaran *cooperative learning* yang digunakan dalam media KOBETIK (kotak belajar tematik) ini adalah *Teams Games Tournaments* (TGT) yang dikembangkan oleh Slavin, Robert & Tukiran, Taniredja, et al., (2015:68) menyatakan bahwa metode ini mendorong siswa untuk bekerja sama dalam belajar dan bermain dan sambil berpikir dan mengerjakan game atau lembar kerja.

Adapun cara kerja metode TGT yaitu diantaranya siswa dibagi dalam bentuk kelompok kecil dengan anggota 4-5 orang, setiap kelompok diberikan pertanyaan berbeda terkait materi. Setiap kelompok berperan aktif dalam memecahkan pertanyaan atau materi yang didapatkan dan terakhir skor dihitung berdasarkan seluruh skor anggota tim.

e. Materi Pembelajaran dalam Media KOBETIK (Kotak Belajar Tematik)

Materi pembelajaran menggunakan media KOBETIK (kotak belajar tematik) adalah materi yang terdapat pada buku tematik siswa kurikulum 2013 yaitu tema 2 menyayangi tumbuhan dan hewan subtema 1 manfaat tumbuhan bagi kehidupan manusia yang diajarkan di kelas III Sekolah Dasar. Media KOBETIK (kotak belajar tematik) untuk menjelaskan materi yang terdapat pada tema menyayangi tumbuhan dan hewan yang terdiri dari mata pelajaran Matematika, Bahasa Indonesia, SBdP, PJOK dan PPKn. di dalam mata pelajaran Matematika membahas tentang operasi hitung pada bilangan cacah, Bahasa Indonesia membahas tentang kosakata baku dan kalimat efektif, SBdP membahas tentang bentuk dan variasi pola irama dalam lagu, PJOK membahas kombinasi gerakan dasar non-lokomotor, dan PPKn membahas lambang Negara “Garuda Pancasila”.

Dengan adanya media KOBETIK (kotak belajar tematik) siswa diharapkan memiliki ketertarikan terhadap materi yang diajarkan. Selain mendukung aktivitas belajar siswa penggunaan media KOBETIK (kotak belajar tematik) diharapkan mampu menambah pengetahuan siswa mengenai materi yang terdapat pada tema menyayangi tumbuhan dan hewan dan mampu mengintegrasikan dalam kehidupan sehari-hari.

f. Fungsi Media KOBETIK (Kotak Belajar Tematik)

Media KOBETIK (kotak belajar tematik) memiliki fungsi sebagai berikut:

- 1) Meningkatkan kreativitas peserta didik dalam proses pembelajaran

- 2) Menarik perhatian peserta didik
- 3) Untuk menunjukkan bahwa pembelajaran tematik itu menyenangkan apabila guru tepat dalam memilih media pembelajaran
- 4) Mengurangi kebosanan peserta didik dalam proses pembelajaran
- 5) Membantu dan memudahkan guru dalam menjelaskan materi
- 6) Sebagai upaya meningkatkan aktivitas siswa dalam belajar

3. Aktivitas Belajar

a. Definisi Aktivitas Belajar

Aprida & Darwis, Muhammad (2017:334) mengartikan belajar sebagai proses perubahan perilaku yang berasal dari hasil interaksi individu dengan lingkungannya sedangkan aktivitas merupakan penggerak yang menjamin terjadinya kelangsungan kegiatan belajar sehingga tujuan yang diinginkan dapat terpenuhi. Proses dalam belajar yaitu melihat, mengamati, dan memahami sesuatu yang ada di sekitar.

Cronbach (Wahab, 2015:17) berpendapat bahwa belajar adalah suatu aktivitas yang merupakan perubahan tingkah laku yang didapat dari pengalaman. Seseorang yang belajar dapat melakukan kegiatan secara sadar dalam mencapai tujuan perubahan tertentu. Dalam kegiatan belajar tidak dapat berlangsung baik apabila tidak adanya aktivitas dalam proses pembelajaran. Aktivitas merupakan keinginan yang tampak dari dalam diri peserta didik maupun dari keluarga, guru dan lingkungan sekitar. Aktivitas siswa merupakan salah satu faktor yang berasal dari dalam diri siswa dan dari luar yang menentukan keberhasilan belajar siswa

Ariaten et al., (2019) mengartikan aktivitas dalam belajar adalah segenap rangkaian kegiatan atau aktivitas yang mengakibatkan adanya perubahan dan kemahiran yang secara sadar dilakukan dalam proses pembelajaran dengan cara keterlibatan secara aktif dibandingkan hanya menerima materi atau konsep dalam pembelajaran agar peserta didik dapat memperoleh lebih banyak pengalaman. Adapun Fitriana et al., (2015:90) menyatakan aktivitas belajar adalah kegiatan pengamatan, penyelidikan, pengalaman yang dimiliki dan dilakukan sendiri oleh siswa yang bertujuan untuk memperoleh pengetahuan.

Berdasarkan pengertian aktivitas dan belajar tersebut maka dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar adalah dorongan dalam diri siswa yang menjadikan penggerak untuk terjadinya kegiatan belajar sehingga adanya perubahan perilaku dari kegiatan belajar tersebut sehingga tujuan yang diinginkan dapat terpenuhi.

b. Jenis – Jenis Aktivitas Belajar

Wahab, Rohmalina (2015:24) dalam proses belajar mengajar kita akan melakukan beberapa kegiatan atau aktivitas-aktivitasnya, yang mana aktivitas-aktivitas belajar tersebut adalah sebagai berikut:

1) Mendengarkan

Mendengarkan ialah suatu aktivitas belajar disekolah yang setiap orang yang melalau proses belajar pasti ada aktivitas mendengarkan. Aktivitas belajar dengan mendengarkan seseorang harus memperhatikan dan mendengarkan dengan baik karena kegiatan ini memberikan kesempatan kepada seseorang untuk belajar.

2) Memandang

Memandang alam sekitar kita juga termasuk sekolah dengan segala aktivitasnya merupakan objek-objek yang memberikan kesempatan untuk belajar.

3) Meraba, membau, dan mencicipi atau mengecap

Aktivitas meraba, membau, mengecap dapat memberikan kesempatan bagi seseorang untuk belajar. Aktivitas belajar ini dapat dikatakan belajar apabila semua aktivitas tersebut didorong oleh kebutuhan, motivasi untuk mencapai tujuan dengan menggunakan situasi tertentu untuk perubahan tingkah laku.

4) Menulis atau mencatat

Dalam dunia pendidikan kegiatan mencatat merupakan aktivitas yang sering dilakukan. Akan tetapi, tidak setiap mencatat adalah belajar. Dalam aktivitas mencatat juga tidak sekedar mencatat, tetapi mencatat yang dapat menunjang pencapaian tujuan belajar.

5) Membaca

Membaca ialah aktivitas yang paling banyak dilakukan di sekolah selama belajar. Menurut Winaputra (2006) belajar adalah jalan menuju ke pintu ilmu pengetahuan maka untuk mendapatkan ilmu pengetahuan cara yang dilakukan adalah dengan banyak membaca.

Paul D. Dierich (Oemar Hamalik, 2016:172) membagi kegiatan belajar dalam 8 kelompok, yaitu :

1) Kegiatan-kegiatan visual

Kegiatan visual yaitu membaca buku, melihat gambar, mengamati eksperimen, demonstrasi, pameran dan mengamati orang lain bekerja atau bermain.

2) Kegiatan-kegiatan lisan (*Oral*)

Kegiatan lisan yaitu mengajukan pertanyaan, mengemukakan pendapat, memberi saran, wawancara dan diskusi.

3) Kegiatan-kegiatan mendengarkan

Kegiatan mendengarkan yaitu mendengarkan percakapan, mendengarkan radio, dan diskusi kelompok

4) Kegiatan-kegiatan menulis

Kegiatan menulis yaitu membuat cerita, membuat laporan, menulis rangkuman materi pembelajaran, mengerjakan tes dan mengisi angket.

5) Kegiatan-kegiatan menggambar

Kegiatan menggambar yaitu membuat lukisan, membuat desain, membuat diagram, grafik dan *chart*.

6) Kegiatan-kegiatan metrik

Kegiatan metrik yaitu membuat percobaan, melaksanakan kegiatan berupa pameran, bermain, berinteraksi, menari dan berkebun.

7) Kegiatan-kegiatan metal

Kegiatan metal yaitu menganalisis, membuat suatu keputusan, mengingat pembelajaran, mampu memecahkan permasalahan.

8) Kegiatan-kegiatan Emosional

Kegiatan emosional yaitu minat untuk belajar, berani untuk bertanya maupun menjawab pertanyaan, dan merasa bersemangat untuk belajar.

c. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Aktivitas Belajar

Wahab, Rohmalina (2015:26) faktor-faktor yang mempengaruhi aktivitas belajar adalah sebagai berikut:

1) Faktor internal

Faktor internal adalah faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar individu yang berasal dari dalam diri individu yang terdiri dari faktor fisiologis seperti faktor kesehatan dan cacat tubuh, dan faktor psikologis seperti kecerdasan/intelegensi siswa, motivasi, minat, sikap dan bakat.

2) Faktor eksternal

Faktor internal adalah yang mempengaruhi hasil belajar individu yang berasal dari luar diri individu yang terdiri dari faktor lingkungan sosial masyarakat, lingkungan sosial keluarga, lingkungan sosial sekolah, lingkungan alamiah dan faktor instrumental.

d. Indikator Aktivitas Belajar

Dalam penelitian ini penulis menggunakan indikator aktivitas belajar berdasarkan jenis-jenis kegiatan belajar menurut Paul D. Dierich, yaitu :

Tabel 2.1 Indikator Aktivitas Belajar

No	Jenis Aktivitas	Indikator Yang di Teliti
1.	Kegiatan Visual	Siswa memperhatikan ketika guru menerangkan materi
2.	Kegiatan Lisan	Siswa aktif bertanya
3.	Kegiatan Mendengarkan	Siswa mendengarkan guru menyampaikan materi pembelajaran
4.	Kegiatan Menulis	Siswa mengerjakan tes dan angket
5.	Kegiatan Metal	Kemampuan siswa bekerjasama dalam kelompok
6.	Kegiatan Emosional	Keantusiasan siswa mengikuti pembelajaran

Sumber : Paul D. Dierich (Oemar Hamalik, 2016:172)

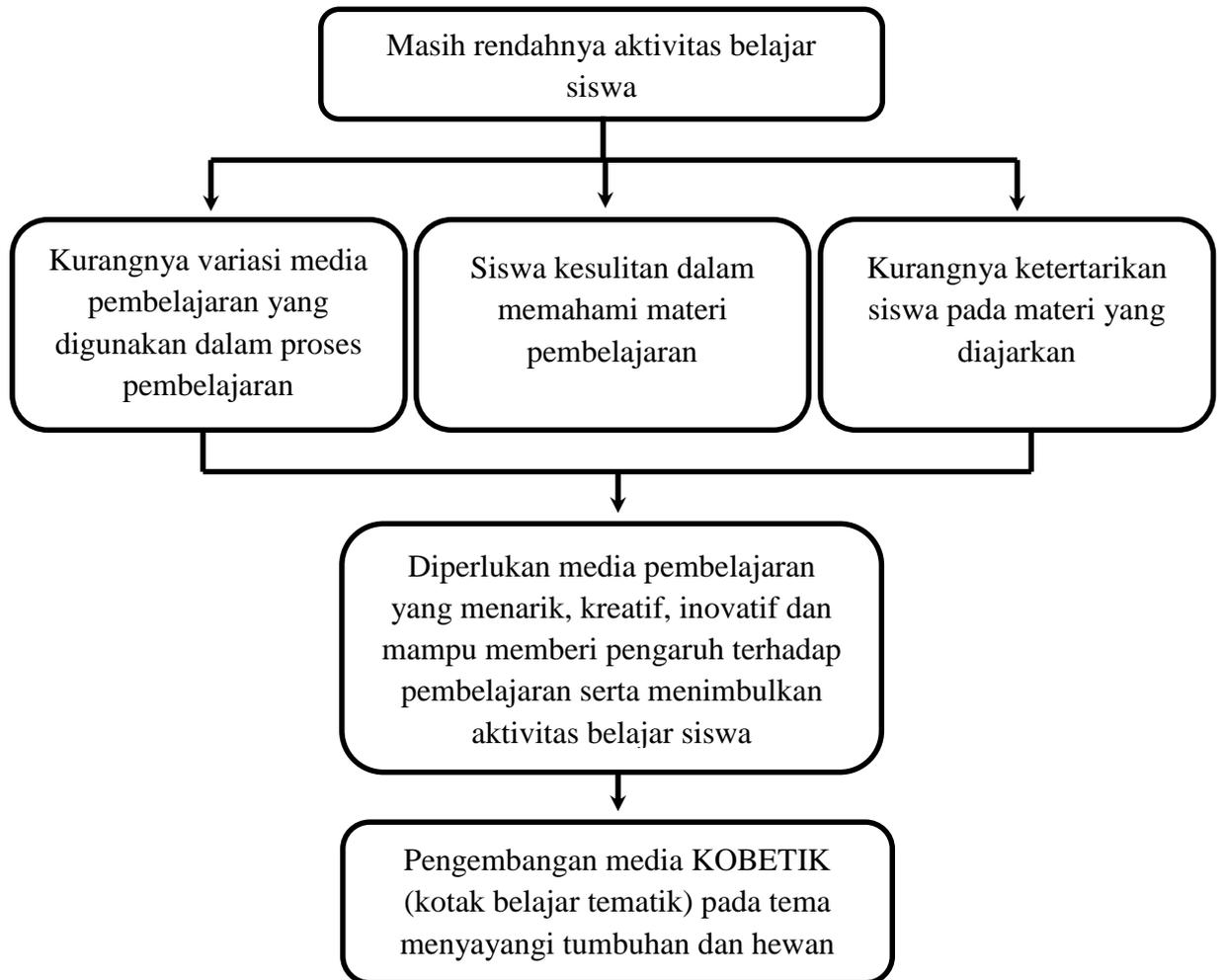
B. Kerangka Konseptual

Proses pembelajaran ialah interaksi antara siswa dan guru yang berdampak kepada hasil pembelajaran karena adanya stimulus dan respon yang terjadi. Agar dapat meningkatnya hasil pembelajaran dan proses pembelajaran dapat berjalan dengan semestinya maka diperlukan sebuah media yang dapat mendukung proses pembelajaran agar menjadi lebih baik dan efisien. Pemilihan media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran harus sesuai dengan kebutuhan peserta didik agar mudah tersampainya tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.

Tapi nyatanya kondisi dilapangan saat ini masih banyak guru yang tidak menggunakan media pembelajaran saat mengajar, sehingga membuat siswa kurang tertarik dalam belajar, siswa tidak ada ketertarikan terhadap materi yang diajarkan sehingga siswa tidak paham dengan apa yang sedang dipelajari. Dalam

proses pembelajaran guru seharusnya mempertimbangkan dalam pemilihan media yang akan digunakan yang telah memenuhi persyaratan untuk digunakan, baik baik dari efisiensinya, isi, tampilan maupun kemudahannya, jadi guru tidak terfokus pada metode ceramah dan buku paket saja pada saat mengajar.

Berdasarkan uraian tersebut, perlu dikembangkan sebuah media pembelajaran yang menarik, kreatif, inovatif dan mampu memberi pengaruh terhadap pembelajaran serta menimbulkan aktivitas belajar siswa saat menggunakan media KOBETIK (kotak belajar tematik) pada materi yang terdapat pada tema menyayangi tumbuhan dan hewan. Dengan penggunaan media KOBETIK (kotak belajar tematik), siswa akan bersemangat untuk belajar, siswa lebih mudah memahami materi. Media ini diharapkan dapat menumbuhkan aktivitas belajar siswa terhadap materi yang dipelajarinya. Berikut disajikan bagan kerangka konseptual pada gambar 2.1 berikut.



**Gambar 2.1 Kerangka Konseptual Pengembangan Media KOBETIK
(kotak belajar tematik)**

C. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian diatas, maka hipotesis pada penelitian ini sebagai berikut:

- 1) Tingkat kevalidan media KOBETIK (kotak belajar tematik) tema menyayangi tumbuhan dan hewan dapat valid digunakan sebagai media pembelajaran.
- 2) Tingkat kepraktisan media KOBETIK (kotak belajar tematik) tema menyayangi tumbuhan dan hewan dapat praktis digunakan sebagai media pembelajaran.
- 3) Tingkat aktivitas belajar siswa kelas III SD Al- Ittihadiyah Laut Dendang Kec. Percut Sei Tuan saat proses pembelajaran menggunakan media KOBETIK (kotak belajar tematik)

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Menentukan lokasi penelitian merupakan hal pertama yang dilakukan sebelum dilakukan penelitian, orientasi tempat dilakukan untuk mengetahui letak dan kondisi tempat penelitian. Penelitian dilaksanakan di SD Al- Ittihadiyah Laut Dendang Kec. Percut Sei Tuan, terletak di atas sebidang tanah seluas 1772 m² yang ada di Jl. Mt Haryono. Terdapat dua unit bangunan sekolah yang memiliki enam ruangan kelas, satu perpustakaan, satu ruang guru dan ruang kepala sekolah, satu ruang kamar mandi yang terdiri dari enam pintu dan memiliki satu arena baca yang ada di pekarangan sekolah.

Sekolah ini memiliki visi yaitu sebagai wadah untuk terwujudnya peserta didik yang terampil, bertaqwa, berbudi pekerti luhur dan berdaya saing serta peningkatan profesionalisme guru. Misi sekolah yaitu dapat memberikan dasar-dasar keimanan dan ketakwaan terhadap Tuhan yang Maha Esa, menumbuh kembangkan rasa cinta terhadap sesama manusia dan lingkungannya, membiasakan siswa hidup bersih, menerapkan sikap disiplin dan bertanggung jawab, mengembangkan nilai-nilai budi pekerti luhur dan meningkatkan profesionalisme guru.

2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian dilaksanakan pada semester 2 (Genap) tahun ajaran 2021/2022, dimulai dari bulan Maret 2022 sampai dengan selesai. Penentuan waktu penelitian mengacu pada kalender akademik dari sekolah. Adapun pelaksanaan penelitian yang memuat kegiatan dan pelaksanaan penelitian dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 3.1 Kegiatan dan Pelaksanaan Penelitian

Kegiatan	Bulan/ Tahun 2021-2022						
	Desember 2021	Januari 2021	Februari 2021	Maret 2022	April 2022	Mei 2022	Juni 2022
Penulisan Proposal							
Bimbingan Proposal							
Pengesahan Proposal							
Seminar Proposal							
Perbaikan Proposal							
Desain Produk							
Pengembangan Produk							
Validasi Produk							
Pelaksanaan Penelitian							
Pengumpulan Data							
Penyusunan Skripsi							
Revisi Skripsi							
Pengesahan Skripsi							
Sidang Meja Hijau							

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi merupakan objek yang mencakup seluruh karakteristik atau sifat yang dimiliki oleh subjek atau objek yang diteliti. Hamzah, (2019:85) mengatakan bahwa populasi adalah area penyamarataan yang terdiri dari objek atau subjek yang mempunyai ciri tersendiri yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan

kemudian ditarik kesimpulannya. Dalam penelitian ini, populasinya yaitu keseluruhan peserta didik kelas III SD Al- Ittihadiyah laut dendang yang berjumlah 73 peserta didik.

2. Sampel

Sampel adalah adalah sebagian dari jumlah populasi yang dijadikan subjek pada penelitian. Hamzah, (2019:86) mengatakan bahwa sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tertentu. Dalam menentukan sampel langkah yang dapat dilakukan oleh peneliti yaitu memisahkan jenis populasi atau menentukan populasi target. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas III A sebanyak 12 orang siswa. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teknik *Probability Sampling*. Hamzah, (2019:87) mengatakan bahwa *Probability Sampling* merupakan teknik pengambilan sampel yang memberikan kesempatan setiap anggota populasi yang sama untuk dipilih menjadi sampel. Sampling yang digunakan yaitu *Simple Random Sampling*. Hamzah, (2019:87) mengatakan bahwa *Simple Random Sampling* adalah pengambilan anggota sampel yang dilakukan tanpa harus memperhatikan strata yang ada pada populasi tersebut.

C. Variabel Penelitian

Variabel adalah segala hal yang digunakan dalam penelitian yang memiliki sifat dan nilai yang bervariasi. Hamzah, (2019:74) mengatakan bahwa variabel adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang variabel tersebut sesuai tujuan

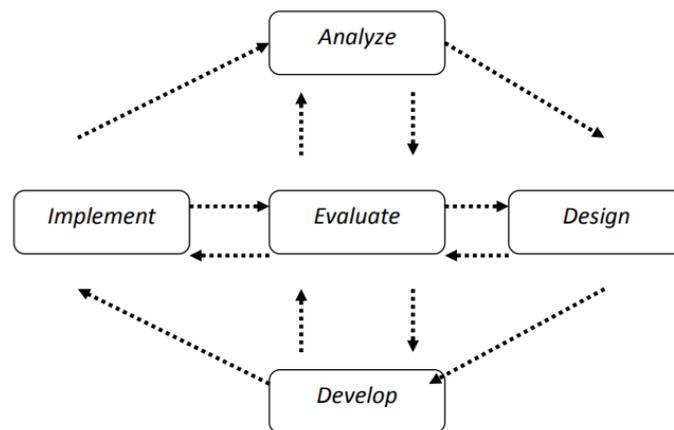
penelitian, kemudian ditarik kesimpulannya. Pada penelitian ini terdapat dua variabel yaitu :

1. Pengembangan media KOBETIK (kotak belajar tematik) tema menyayangi tumbuhan dan hewan
2. Aktivitas belajar siswa kelas III Sekolah Dasar Al-Ittihadiyah Laut Dendang Kec. Percut Sei Tuan

D. Model Pengembangan

Pengembangan dalam penelitian ini menggunakan model (*Research and Development*) R & D melalui desain ADDIE. Hamzah, (2019:33) mengatakan bahwa pengembangan model ADDIE digunakan untuk pengembangan sistem pembelajaran dengan proses pengembangan yang berurutan dan interaktif. Model ADDIE merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran.

Model ADDIE dipilih oleh peneliti karena mudah dilaksanakan dan memiliki tahapan yang runtut dan sangat jelas dalam pengerjaannya. Model ADDIE terdiri dari lima tahapan, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Adapun tahapan model ADDIE dapat dilihat pada Gambar 3.1. berikut:



Gambar 3.1 Siklus Tahapan Model ADDIE

Sukmadinata, Syaodih Nana (2013:14) Penelitian dan pengembangan adalah suatu proses untuk membuat suatu produk yang belum pernah ada atau menyempurnakan produk yang sudah ada yang dapat di pertanggung jawabkan. Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran yaitu media KOBETIK (kotak belajar tematik) yang di uji kevalidan dan keperaktisannya oleh validator.

E. Prosedur Pengembangan

Menurut Dicky dan Carry dalam Mulyatiningsih Endang, (2014:200) ada lima tahapan dalam model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Tahapan-tahapan tersebut antara lain:

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Pribadi, Benny A (2010:125) mengemukakan langkah analisis terdiri dari dua tahap, yaitu analisis kinerja atau *performance analysis* dan analisis kebutuhan atau *need analysis*. Adapun tahapan ini dijelaskan secara rinci yaitu:

a. Analisis Kinerja

Analisis kinerja dilakukan untuk menjelaskan masalah kinerja yang didapat apakah memerlukan pemecahan berupa pengelolaan program pembelajaran atau pembenahan dalam pembelajaran. Dalam penelitian, analisis kinerja ini bertujuan untuk menguraikan masalah dasar yang dihadapi dalam proses pembelajaran.

Permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran yaitu masih rendahnya aktivitas belajar siswa saat proses belajar mengajar, dari masalah tersebut diperlukan sebuah penyelesaian berupa penyempurnaan proses pembelajaran, penyelesaian yang dapat dilakukan yaitu melakukan sebuah inovasi dalam proses pembelajaran dengan membangkitkan aktivitas belajar siswa dengan cara membuat pembelajaran menjadi lebih aktif menggunakan media KOBETIK (kotak belajar tematik).

b. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan merupakan tindakan yang diperlukan untuk menentukan kemampuan-kemampuan atau kompetensi yang perlu dipelajari oleh siswa. analisis ini dilakukan dengan cara melakukan wawancara pada guru dan siswa kelas III yang akan menggunakan media pembelajaran KOBETIK (kotak belajar tematik).

2. Tahap Desain (*Design*)

Berdasarkan hasil analisis, selanjutnya dilakukan tahap desain atau perancangan produk yang meliputi tiga tahap berikut:

a. Perancangan Desain Produk

Peneliti mulai membuat rancangan desain media KOBETIK (kotak belajar tematik) dengan konsep sesuai dengan materi dan kompetensi dasar yang telah ditetapkan. Tahap perancangan ini juga dilakukan untuk merancang desain media yang cocok untuk siswa sekolah dasar dan kompetensi yang digunakan. Pemilihan gambar, jenis huruf dan warna dasar yang digunakan dalam media yang akan dikembangkan nantinya.

b. Menyusun Instrumen Penilaian Produk

Pada tahap ini peneliti mulai membuat instrumen penilaian media pembelajaran. Instrumen penilaian pada penelitian ini untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan media KOBETIK (kotak belajar tematik) yang dikembangkan berupa angket yang ditujukan kepada para ahli yaitu ahli media, ahli materi dan ahli bahasa dan angket yang diberikan kepada pengguna media yaitu guru dan siswa.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Langkah pengembangan merupakan kegiatan mewujudkan rancangan produk. pada tahap ini, kerangka media KOBETIK (kotak belajar tematik) yang telah di desain diwujudkan menjadi media pembelajaran yang siap untuk digunakan. Pada tahap pengembangan ini, kegiatan yang dilakukan adalah:

a. Pembuatan produk

Pada tahap ini, desain media KOBETIK (kotak belajar tematik) yang telah selesai, kemudian dilakukan pencetakan. Semua komponen yang telah dipersiapkan pada tahap desain dirangkai menjadi satu kesatuan

yang utuh dengan alat-alat pendukung pada media KOBETIK (kotak belajar tematik).

b. Validasi

Pada tahap ini media KOBETIK (kotak belajar tematik) divalidasi oleh ahli materi dosen mata kuliah Pendidikan Matematika SD/MI yaitu Bapak Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd. yang bertugas di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, ahli media yaitu Bapak Baihaqi Siddik Lubis, S.Pd.I., M.Pd. sebagai dosen mata kuliah media pembelajaran dan ICT SD/MI di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara dan ahli bahasa yaitu bapak Amin Basri S.Pd.I., M.Pd. sebagai dosen mata kuliah pendidikan bahasa dan sastra SD/MI di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Hasil validasi media KOBETIK (kotak belajar tematik) berupa masukan, saran dan komentar dijadikan sebagai dasar untuk melakukan revisi I.

c. Revisi I

Pada tahap ini media KOBETIK (kotak belajar tematik) direvisi berdasarkan masukan, saran dan komentar dari ahli materi (dosen mata kuliah pendidikan matematika SD), ahli media (dosen matakuliah media pembelajaran dan ICT SD) dan ahli bahasa (dosen mata kuliah pendidikan bahasa indonesia dan sastra SD).

Sari et al., (2021) jika hasil media pembelajaran tidak sesuai apa yang diharapkan atau belum bisa digunakan di lapangan, maka langkah pada tahap pengembangan (*development*) harus diulang atau kembali ke desain (*design*), artinya rancangan pembelajaran tersebut terdapat kesalahan pada saat merancang dan tidak perlu mengulang pada tahap analisis.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi (*implementation*) merupakan perwujudan setelah tahap desain (*design*) dan pengembangan (*development*). Media yang akan diimplementasikan sudah dinyatakan valid oleh validator dan layak untuk di uji cobakan ke siswa. Pada tahapan ini, dilakukan uji coba media KOBETIK (kotak belajar tematik) kepada siswa dan guru. Implementasi dilakukan untuk mendapatkan data kepraktisan dan aktivitas siswa saat proses pembelajaran menggunakan media. Adapun kegiatan yang dilakukan pada tahap implementasi:

a. Uji Coba Kelompok Kecil

Pada tahapan ini media KOBETIK (kotak belajar tematik) diujicobakan kepada 12 siswa dari kelas III A SD Al- Ittihadiyah Laut Dendang Kec. Percut Sei Tuan. Pada uji coba kelompok kecil dilakukan penilaian untuk melihat tingkat kepraktisan media KOBETIK (kotak belajar tematik) dan melakukan pengamatan untuk melihat aktivitas belajar siswa saat proses pembelajaran menggunakan media KOBETIK (kotak belajar tematik).

b. Penilaian oleh Guru

Media KOBETIK (kotak belajar tematik) yang sudah di uji cobakan pada siswa selanjutnya diberikan kepada guru untuk mendapatkan penilaian yang menyatakan keperaktisan media.

c. Penilaian Aktivitas Belajar Siswa

Hasil penilaian aktivitas belajar diperoleh berdasarkan lembar observasi atau pengamatan yang diisi oleh observer saat proses pembelajaran berlangsung tanpa menggunakan media KOBETIK (kotak belajar tematik) dan proses pembelajaran dengan menggunakan media KOBETIK (kotak belajar tematik). Proses pengamatan aktivitas belajar siswa dilakukan di kelas III A SD Al- Ittihadiyah Laut Dendang.

d. Revisi II

Revisi dilakukan berdasarkan kekurangan yang ditemukan pada saat uji coba kelompok kecil dan penilaian oleh guru. Revisi ini untuk memperbaiki kekurangan pada media maupun instrumen yang digunakan.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi merupakan tahapan terakhir yang dilakukan, dalam tahap ini dilakukan analisis kualitas dari pengembangan media yang dilakukan untuk dapat diberikan penilaian terhadap media yang telah dikembangkan. Akan tetapi dalam penelitian dan pengembangan ini peneliti membatasi hanya sampai pada tahap implementasi hal tersebut dikarenakan keterbatasan waktu, tenaga dan biaya.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dilakukan untuk menjawab permasalahan penelitian. Hamzah, (2019:105) mengatakan bahwa teknik pengumpulan data penting untuk dilakukan supaya data yang diperoleh menghasilkan kesimpulan yang logis. Teknik pengumpulan data yang diperlukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Angket (Kuesioner)

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan beberapa pertanyaan tertulis kepada subjek peneliti terkait dengan topik yang akan diteliti. Teknik ini dilakukan untuk mengetahui kevalidan dan keperaktisan media KOBETIK (kotak belajar tematik) berdasarkan dari ahli media, ahli materi dan ahli bahasa dan untuk mengetahui keperaktisan media berdasarkan angket penilaian siswa dan guru terhadap media KOBETIK (kotak belajar tematik) yang telah dikembangkan untuk digunakan di sekolah dasar pada pembelajaran tema menyayangi tumbuhan dan hewan.

2. Observasi

Observasi atau pengumpulan data menggunakan cara pengamatan langsung terhadap pembelajaran yang dilakukan dalam kelas. Observasi dilakukan untuk melihat aktivitas belajar siswa saat pelaksanaan pembelajaran pada tema menyayangi tumbuhan dan hewan tidak menggunakan media dan dengan menggunakan media KOBETIK (kotak belajar tematik). Peneliti melakukan Observasi terstruktur. Sugiyono, (2013:146) mengatakan bahwa observasi secara terstruktur proses pelaksanaannya yang telah dirancang secara sistematis, tentang

apa yang akan diamati, kapan dan di mana tempatnya. Jadi observasi terstruktur dilakukan apabila peneliti telah tahu dengan pasti tentang variabel apa yang akan diamati.

G. Instrumen Penelitian

Sugiyono (2013:92) mengatakan instrumen penelitian digunakan untuk mengukur variabel yang diteliti. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan media KOBETIK (kotak belajar tematik) ini berupa instrumen validitas dan instrumen kepraktisan media.

Instrumen validitas dan instrumen kepraktisan yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket/kuesioner dan lembar observasi. Angket yang digunakan oleh peneliti adalah jenis angket tertutup. Hamzah, (2019:108) mengatakan bahwa kuesioner tertutup responden memilih jawaban yang telah disediakan, bentuknya sama dengan kuesioner pilihan ganda. Jenis angket tertutup ini digunakan untuk mengukur apakah media yang dikembangkan telah valid dan praktis untuk digunakan.

Lembar angket diberikan kepada para ahli yaitu ahli materi, ahli media dan ahli bahasa yang digunakan untuk memvalidasi media hasil pengembangan, selanjutnya angket diberikan kepada siswa dan guru untuk mendapatkan penilaian dari kepraktisan media KOBETIK (kotak belajar tematik) yang telah dikembangkan. Angket untuk validasi ahli materi pembelajaran diberikan kepada validator ahli materi untuk memperoleh data yang menyatakan kevalidan materi dari media yang dikembangkan. Angket untuk validasi ahli desain media diberikan kepada ahli validator desain media untuk memperoleh data yang

menyatakan kevalidan media KOBETIK (kotak belajar tematik) yang dikembangkan. Angket untuk validitas ahli bahasa diberikan kepada validator ahli bahasa untuk memperoleh data yang menyatakan kevalidan bahasa yang digunakan dari media yang dikembangkan. Angket kepraktisan digunakan untuk memperoleh data yang menyatakan kepraktisan media KOBETIK (kotak belajar tematik) yang dikembangkan. Angket kepraktisan media diberikan kepada siswa dan guru sebagai pengguna media, agar memperoleh data yang menyatakan kepraktisan dari media yang dikembangkan.

Lembar observasi digunakan mengetahui tingkat aktivitas belajar siswa saat proses pembelajaran menggunakan media KOBETIK (kotak belajar tematik). Observasi dilakukan oleh peneliti di kelas III A SD Al- Ittihadiyah Laut Dendang.

1. Instrumen Validasi Media Pembelajaran

Instrumen validasi media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket atau kuesioner. Angket validasi media KOBETIK (kotak belajar tematik) pada penelitian ini terdiri dari :

a) Lembar Angket Validasi Ahli Materi

Lembar angket validasi ahli materi digunakan untuk melakukan penilaian terhadap aspek kelayakan materi, penilaian aspek kelayakan penyajian, penilaian kelayakan efek media terhadap pembelajaran, penilaian kelayakan tampilan menyeluruh untuk mengukur media pembelajaran sudah valid atau tidak, serta untuk mengetahui saran atau masukan validator dari segi materi dan penyajian terhadap media yang telah dikembangkan. Adapun lembar angket validasi media KOBETIK

(kotak belajar tematik) untuk ahli materi dapat dilihat pada lampiran 5 halaman 128.

b) Lembar Angket Validasi Ahli Desain Media

Lembar angket validasi ahli media digunakan untuk mengetahui apakah media yang telah dikembangkan sudah sesuai dengan aspek rekayasa media, aspek komunikasi visual dan komunikasi audio serta untuk mengetahui masukan atau saran dari validator dari segi desain media yang telah dikembangkan. Adapun lembar angket validasi media KOBETIK (kotak belajar tematik) untuk ahli desain media dapat dilihat pada lampiran 5 halaman 133.

c) Lembar Angket Validasi Ahli Bahasa

Lembar angket validasi ahli bahasa digunakan untuk mengetahui apakah bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran sudah sesuai dengan aspek bahasa, dan juga untuk mengetahui masukan atau saran dari validator dari segi bahasa terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan. Adapun lembar angket validasi media KOBETIK (kotak belajar tematik) untuk ahli bahasa dapat dilihat pada lampiran 5 halaman 137.

2. Instrumen Kepraktisan Media Pembelajaran

Instrumen kepraktisan media yang digunakan dalam penelitian ini berupa lembar angket dan lembar observasi. Lembar angket digunakan menilai kepraktisan media berdasarkan penilaian guru dan penilaian siswa. Lembar observasi digunakan untuk menilai aktivitas belajar siswa menggunakan media

KOBETIK (kotak belajar tematik) saat proses pembelajaran pada tema menyayangi tumbuhan dan hewan. Angket kepraktisan media KOBETIK (kotak belajar tematik) pada penelitian ini terdiri dari:

a) Lembar Angket Kepraktisan Penilaian Guru

Lembar angket penilaian guru diberikan kepada guru pada saat uji coba produk. Penilaian guru dilakukan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media KOBETIK (kotak belajar tematik) serta untuk mengetahui saran atau masukan dari media pembelajaran yang telah dikembangkan. Adapun lembar angket kepraktisan media KOBETIK (kotak belajar tematik) untuk penilaian guru dapat dilihat pada lampiran 8 halaman 145.

b) Lembar Angket Kepraktisan Penilaian Siswa

Lembar angket penilaian siswa diberikan kepada siswa pada saat uji coba produk. Penilaian siswa dilakukan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media KOBETIK (kotak belajar tematik). Adapun lembar angket validasi media KOBETIK (kotak belajar tematik) untuk penilaian siswa dapat dilihat pada lampiran 8 halaman 149.

c) Lembar Observasi Aktivitas Belajar Siswa

Lembar observasi aktivitas belajar digunakan untuk mengukur aktivitas belajar siswa kelas III A SD Al-Ittihadiyah dengan menggunakan media KOBETIK (kotak belajar tematik) saat proses pembelajaran. Adapun lembar observasi aktivitas belajar siswa kelas III A dapat dilihat pada lampiran 10 halaman 155.

H. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah kegiatan pengolahan data yang diperoleh dari hasil penghitungan menggunakan rumus-rumus atau aturan yang ada. Sugiyono, (2013:207) mengatakan bahwa analisis data penelitian merupakan tindakan yang dilakukan oleh peneliti setelah data dari seluruh responden terkumpul yaitu dengan mengumpulkan data berdasarkan variabel dan jenis responden dan kemudian mentabulasikan data dari seluruh responden dan menyajikan data yang diteliti dan melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah. Penelitian ini menganalisis data dari angket hasil validasi media berdasarkan penilaian dari ahli materi, ahli media dan ahli bahasa serta hasil analisis angket berdasarkan penilaian guru dan penilaiaan siswa dan analisis hasil observasi aktivitas belajar siswa.

1. Analisis Hasil Lembar Angket Validasi Media Pembelajaran

Analisis hasil validasi media dilakukan dengan menganalisis data yang diperoleh dari lembar angket. Angket yang digunakan dalam melihat kelayakan media menggunakan *skala likert*. Skala pengukuran *skala likert* tipe ini terdiri dari jawaban berupa sangat baik, baik, cukup baik, kurang baik, tidak baik. *Skala likert* memiliki rentang 1-5, dengan nilai terbesar yakni 5. Analisis kevalidan media bertujuan untuk mengetahui apakah media pembelajaran yang digunakan telah layak dan sesuai untuk digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar.

Tabel 3.2
Kategori Skala Likert

Jawaban Item Instrumen	Skor
Sangat baik	5
Baik	4
Cukup baik	3
Kurang baik	2
Tidak baik	1

Sumber : Sugiyono, 2013

Analisis data yang diperoleh dari angket dengan *skala likert* dihitung dengan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan :

P = persentase skor

$\sum x$ = jumlah jawaban yang diberikan

n = jumlah skor maksimal

Dasar yang digunakan untuk melakukan analisis hasil kevalidan media pembelajaran disesuaikan dengan kriteria yang dikemukakan oleh Arikunto dalam Iis Ernawati, (2017:207) sebagai berikut:

Tabel 3.3
Kriteria Kevalidan Media Pembelajaran

Skor Dalam Persen (%)	Kategori Kevalidan Media
81% - 100%	Sangat Valid
61% - 80%	Valid
41% - 60%	Cukup Valid
21% - 40%	Tidak Valid
0 - 21%	Sangat Tidak Valid

Jika hasil menunjukkan persentase kurang dari 60%, maka media KOBETIK (kotak belajar tematik) yang telah dikembangkan dinyatakan tidak valid dan perlu dilakukan perbaikan, agar dapat digunakan. Apabila hasil evaluasi menunjukkan persentase lebih dari 60%, maka produk tersebut dinyatakan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

2. Analisis Hasil Lembar Angket Penilaian Guru dan Siswa

Analisis hasil penilaian guru dan siswa dilakukan dengan menganalisis data yang diperoleh dari lembar angket penilaian guru dan penilaian siswa terhadap media KOBETIK (kotak belajar tematik) pada saat uji coba produk pada skala kecil.

Analisis hasil angket penilaian guru dan siswa dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui apakah media KOBETIK (kotak belajar tematik) yang digunakan praktis dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. Skala pengukuran yang digunakan pada analisis angket penilaian guru dan penilaian siswa yaitu dengan menggunakan *skala likert*. Skala pengukuran *skala likert* tipe ini terdiri dari jawaban berupa sangat setuju, setuju, ragu-ragu, tidak setuju, sangat tidak setuju. *Skala likert* memiliki rentang 1-5, dengan nilai terbesar yakni 5.

Tabel 3.4
Kategori Skala Likert

Jawaban Item Instrumen	Skor
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Ragu-Ragu	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Sumber : Sugiyono, 2013

Analisis data yang diperoleh dari angket dengan *skala likert* dihitung dengan rumus sebagai berikut :

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

Keterangan :

P = persentase skor

$\sum x$ = jumlah jawaban yang diberikan

n = jumlah skor maksimal

Dasar yang digunakan untuk melakukan analisis hasil angket penilaian guru dan siswa disesuaikan dengan kriteria yang dikemukakan oleh Arikunto dalam Iis Ernawati, (2017:207) sebagai berikut:

Tabel 3.5
Kriteria Kepraktisan Media Pembelajaran

Skor Dalam Persen (%)	Kategori Kepraktisan Media
81% - 100%	Sangat Praktis
61% - 80%	Praktis
41% - 60%	Cukup Praktis
21% - 40%	Tidak Praktis
0% - 21%	Sangat Tidak Praktis

Jika hasil menunjukkan persentase kurang dari 60%, maka media KOBETIK (kotak belajar tematik) yang dikembangkan dinyatakan tidak praktis dan perlu dilakukan perbaikan, agar dapat digunakan. Apabila hasil evaluasi menunjukkan persentase lebih dari 60%, maka produk tersebut dinyatakan praktis untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

3. Analisis Hasil Lembar Observasi Aktivitas Belajar Siswa

Analisis hasil aktivitas belajar diperoleh dari lembar observasi saat proses pembelajaran tanpa menggunakan media KOBETIK (kotak belajar tematik) dan proses pembelajaran dengan menggunakan media KOBETIK (kotak belajar tematik). Analisis aktivitas belajar siswa bertujuan untuk mengetahui seberapa besar aktivitas siswa selama kegiatan pembelajaran dengan tidak menggunakan media dan dengan menggunakan media KOBETIK (kotak belajar tematik). Analisis dilakukan dengan lembar pengamatan dengan menggunakan rumus-rumus melalui persentase. Adapun perhitungan persentase aktivitas siswa dalam mengikuti proses pembelajaran setelah diterapkannya media pembelajaran sebagai berikut :

Persentase klasikal aktivitas siswa menurut Yonny (Susilo & Reffiane et.al., 2021):

$$\sum \frac{\text{skor keseluruhan yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Kriteria persentase aktivitas belajar siswa dalam saat kegiatan pembelajaran seperti pada tabel 3.6 berikut ini :

Tabel 3.6
Kriteria Persentase Aktivitas Belajar Siswa

Persentase	Kriteria
75% - 100%	Sangat Tinggi
50% - 74,99%	Tinggi
25% - 49,99%	Sedang
0% - 24,99%	Rendah

Sumber : Susilo & Reffiane,et al., 2021

Jika hasil menunjukkan persentase kurang dari 25%, maka aktivitas belajar siswa tergolong rendah, apabila hasil evaluasi menunjukkan persentase lebih dari 25% maka aktivitas belajar siswa tergolong sedang sampai dengan sangat tinggi.

I. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran ini berbentuk kotak yang pada setiap sisinya terdapat gambar beserta materi pelajaran
2. Terdapat latihan dan soal pada setiap pembelajaran pada media
3. Materi pelajaran yang terdapat pada sisi media ini yaitu Matematika, Bahasa Indonesia, SBdP, PJOK, dan PPKn.
4. Media pembelajaran ini memiliki ukuran lebar 8.27 cm x 11.9 cm
5. Media pembelajaran ini di dalamnya terdapat media gambar dan miniatur yang dimodifikasi berbentuk gambar timbul
6. Media pembelajaran ini dilengkapi dengan audio untuk mendengarkan lagu yang ada pada materi pelajaran siswa pada buku tematik
7. Media ini merupakan produk pengembangan media pembelajaran untuk digunakan sebagai media bagi guru dan siswa dalam belajar

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

Jenis penelitian ini ialah penelitian dan pengembangan atau disebut dengan istilah *Research and Development* (R&D) yang difokuskan untuk penelitian dan pengembangan produk berupa media KOBETIK (kotak belajar tematik) tema menyayangi tumbuhan dan hewan. Hasil produk media KOBETIK (kotak belajar tematik) ini telah divalidasi oleh dosen ahli yaitu ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Setelah produk dinyatakan valid maka dilakukan uji coba kelompok kecil yaitu 12 orang peserta didik kelas III A SD Al- Ittihadiyah Laut Dendang. Pengembangan media pembelajaran ini menggunakan model ADDIE yaitu tahap *Analysis* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi) dan tahap *Evaluation* (evaluasi). Namun dalam penelitian dan pengembangan ini, peneliti membatasi hanya sampai pada tahap *Implementation* (implementasi), hal tersebut dikarenakan keterbatasan waktu, tenaga dan biaya.

1. Tahap Analysis (analisis)

Pada tahap *Analysis* (analisis) terdiri dari dua tahap, yaitu analisis kinerja atau *performance analysis* dan analisis kebutuhan atau *need analysis*. Tahapan ini dijelaskan secara rinci yaitu :

a. Analisis Kinerja

Analisis kinerja bertujuan untuk mengetahui dan mengklasifikasikan masalah dasar yang dihadapi saat proses pembelajaran. Analisis kinerja dilakukan dengan cara melakukan observasi pada saat proses pembelajaran berlangsung agar dapat menetapkan masalah dasar yang dihadapi pada saat proses pembelajaran. Berdasarkan analisis kinerja yang dilakukan dengan pengamatan secara langsung pada saat proses pembelajaran di kelas III SD Al- Ittihadiyah pada hari Senin 13 September 2021 terdapat permasalahan yang dihadapi yaitu masih kurangnya aktivitas belajar siswa pada saat pembelajaran di dalam kelas.

Kurangnya aktivitas siswa dapat dibuktikan pada saat guru memberikan pertanyaan kepada siswa masih sedikit siswa yang berani menjawab, saat diskusi bersama guru masih banyak siswa yang tidak memiliki keberanian untuk menyampaikan pendapatnya padahal siswa tau jawabannya, saat guru menjelaskan materi pelajaran di depan kelas masih adanya siswa yang berbicara dengan teman sebelahnya, siswa lebih suka membicarakan topik di luar materi pembelajaran tetapi apabila diberikan pertanyaan hanya sedikit siswa yang menjawab dan merespon gurunya.

Berdasarkan analisis tersebut, dapat diperoleh kesimpulan bahwa perlu adanya perbaikan pembelajaran yang harus dilakukan dengan melakukan inovasi dengan cara membuat pembelajaran menjadi lebih aktif dan menyenangkan dengan bermain dengan menggunakan media KOBETIK (kotak belajar tematik).

b. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan ini dilakukan dengan cara wawancara ke guru dan siswa yang akan menggunakan media pembelajaran KOBETIK (kotak belajar tematik). Berdasarkan analisis kebutuhan yang dilakukan dengan mewawancarai guru dan siswa kelas III A yaitu ibu Nurlia Ayuni, S.Pd pada hari Selasa 14 September 2021 dan siswa kelas III A yaitu Adibah Mey Safirina, Zio Ananda, Mada Al Fatih, dan Rara Irdina diperoleh informasi bahwa dalam proses belajar mengajar hanya menggunakan media pembelajaran seadanya saja yaitu salah satunya papan tulis yang terdapat di dalam ruang kelas. Guru masih jarang menggunakan media pembelajaran dan sejauh ini belum pernah adanya media pembelajaran yang digunakan guru pada pembelajaran tematik khususnya pada tema menyayangi tumbuhan dan hewan, sehingga terdapat beberapa peserta didik yang masih kesulitan dalam memahami materi pembelajaran yang disampaikan guru.

Terdapat beberapa kendala yang dihadapi seperti terlihat masih kurangnya ketertarikan siswa dalam belajar, siswa mudah bosan dan tidak fokus dengan apa yang disampaikan oleh gurunya dan sebagian siswa asyik bermain saat guru menyampaikan materi pelajaran di depan kelas. Berdasarkan analisis tersebut, diperoleh kesimpulan bahwa perlu adanya media pembelajaran pendukung, salah satunya yaitu media KOBETIK (kotak belajar tematik) yang dapat membantu guru dalam menjelaskan materi pembelajaran pada tema 2 menyayangi tumbuhan dan hewan

subtema 1 manfaat tumbuhan bagi kehidupan manusia, sehingga mempermudah pemahaman sekaligus membantu siswa tertarik terhadap materi yang sedang diajarkan.

2. Tahap *Design* (desain)

Pada tahap ini dihasilkan rancangan sebuah media pembelajaran. Tahap perancangan bertujuan untuk menyiapkan desain media pembelajaran yang akan dikembangkan dengan dua tahapan, yaitu:

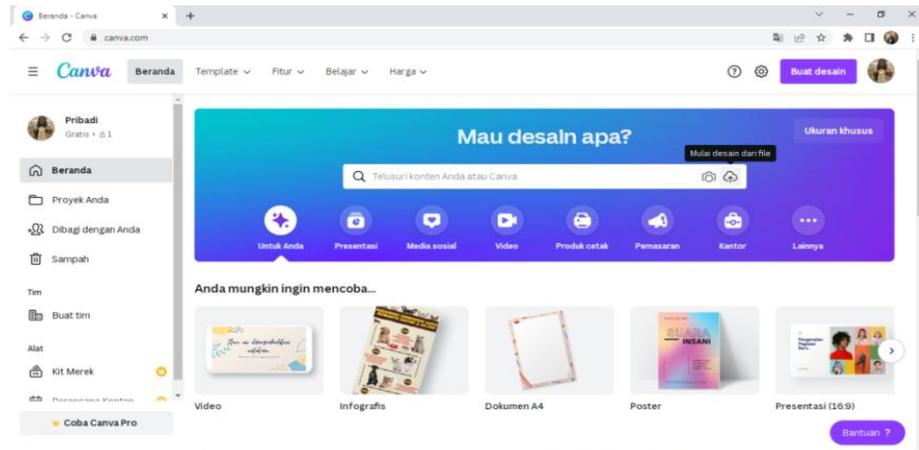
a. Perancangan Desain Produk

Langkah-langkah perancangan desain produk yang dilakukan pada tahap ini adalah menyusun materi pembelajaran dengan mengembangkan pokok bahasan yang sudah ada pada buku siswa kelas III SD/MI tema 2 menyayangi tumbuhan dan hewan subtema 1 manfaat tumbuhan bagi kehidupan manusia yang kemudian disusun di dalam media pembelajaran. Setelah materi pembelajaran sudah disusun tahap selanjutnya adalah membuat rancangan desain produk media KOBETIK (kotak belajar tematik).

Produk media KOBETIK (kotak belajar tematik) berbentuk kotak yang berukuran lebar 8.27 cm dan tinggi 11.9 cm yang terdiri dari empat sisi yang didalamnya terdapat gambar yang digunakan untuk mengilustrasikan materi yang akan diajarkan yang berbentuk tiga dimensi yang diadaptasi dari *pop-up* atau gambar timbul. Materi yang akan diajarkan pada media disesuaikan dengan materi pembelajaran yang terdapat pada buku siswa SD/MI kelas III tema menyayangi tumbuhan dan

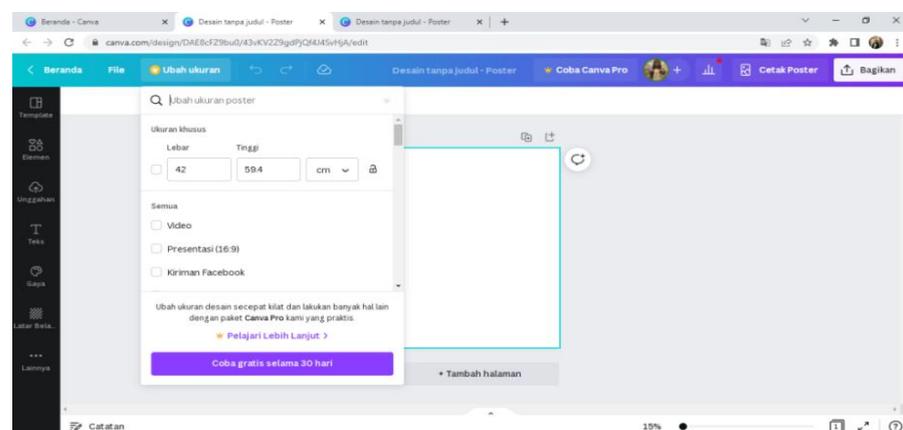
hewan. Media KOBETIK (kotak belajar tematik) di desain menggunakan Canva, adapun langkah-langkah mendesain media KOBETIK (kotak belajar tematik) sebagai berikut :

1. Buka Canva di desktop atau buka aplikasinya untuk memulai.



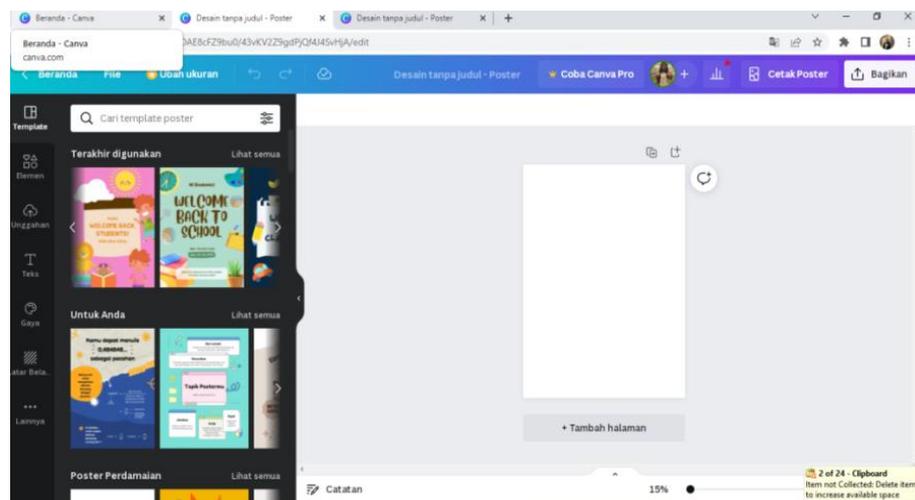
Gambar 4.1 Menu Utama Canva di Desktop

2. Kemudian klik “buat desain”, pilih jenis desain yang ingin dibuat, disini jenis desain yang dipilih yaitu poster
3. Kemudian pilih ukuran yang akan dibuat yang sesuai. Di canva sudah disediakan banyak pilihan ukuran selain itu dapat diatur sendiri ukurannya sesuai kebutuhan.



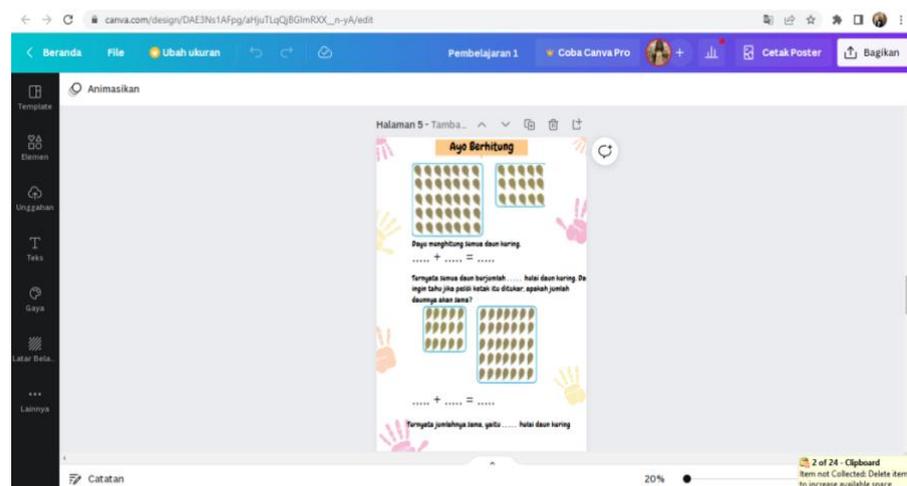
Gambar 4.2 Pilihan Untuk Mengatur Ukuran Kertas

4. Langkah selanjutnya adalah memulai mendesain media KOBETIK (kotak belajar tematik) dengan membuat desain sendiri ataupun dapat menggunakan template yang tersedia di Canva.



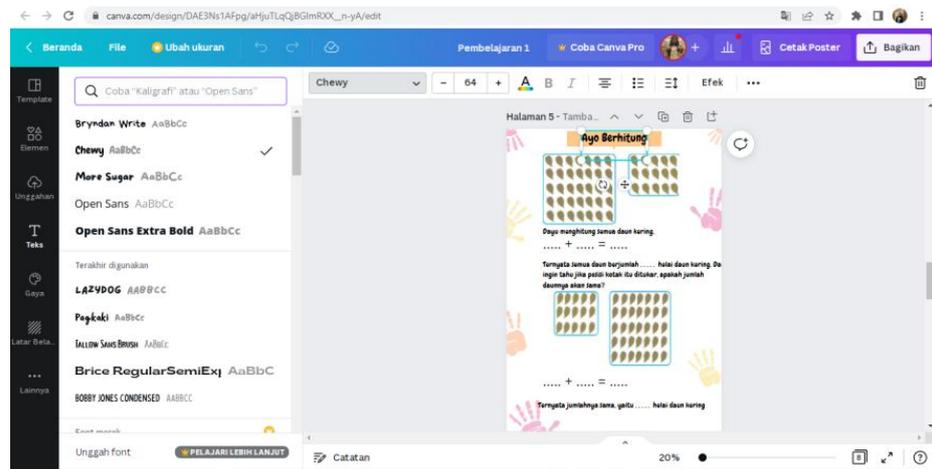
Gambar 4.3 Tampilan Untuk Mulai Mendesain

5. Selanjutnya adalah menambahkan materi pembelajaran dan gambar sesuai dengan kebutuhan. jika ingin mengambil gambar dari internet maka klik fitur “unggah” untuk menyisipkan gambar pada desain.



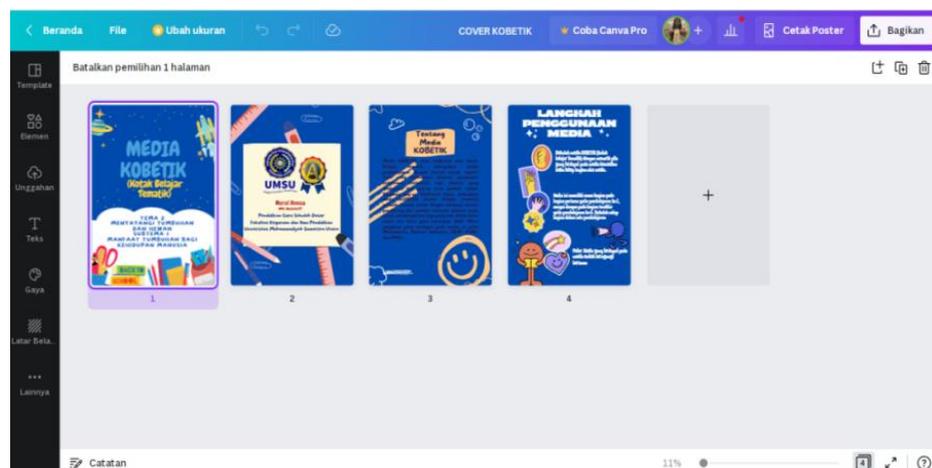
Gambar 4.4 Pilihan Untuk Menambahkan Gambar dan Materi Pembelajaran

6. Selanjutnya yaitu menentukan jenis huruf dan warna font. Ada banyak pilihan font dengan berbagai ukuran yang dapat disesuaikan dengan keinginan

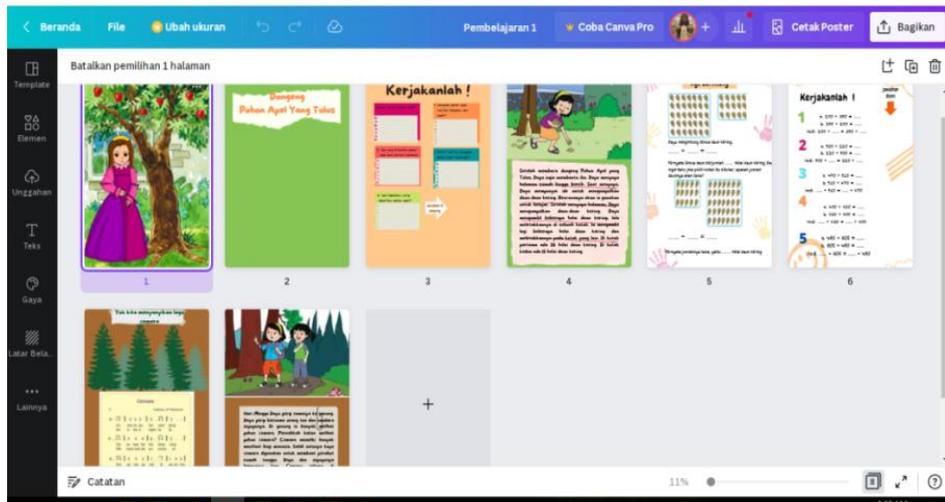


Gambar 4.5 Pilihan Jenis Ukuran dan Warna Font

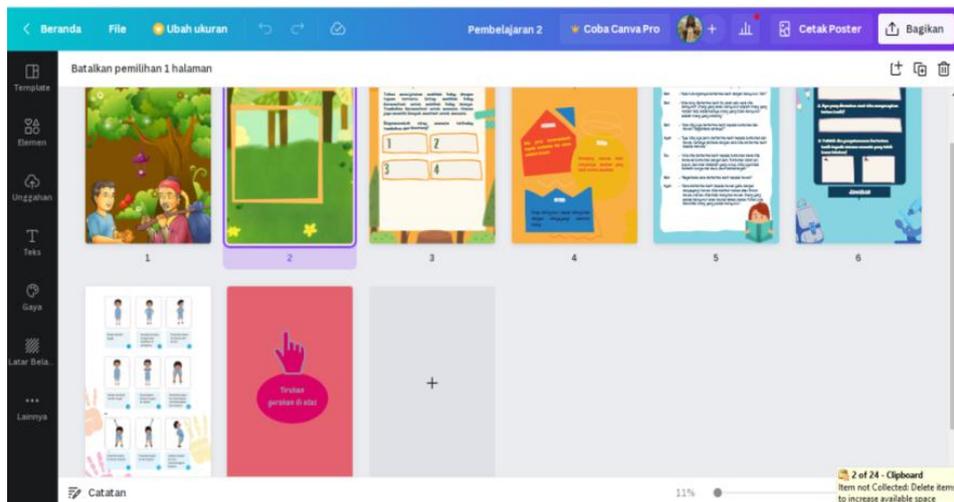
7. Setelah semua tahap mendesain selesai selanjutnya proses mencetak desain media KOBETIK (kotak belajar tematik) dengan mengunduhnya terlebih dahulu dalam bentuk format PNG, hasil tahapan ini berupa desain awal media KOBETIK (kotak belajar tematik) yang meliputi satu subtema pembelajaran, sebagai berikut :



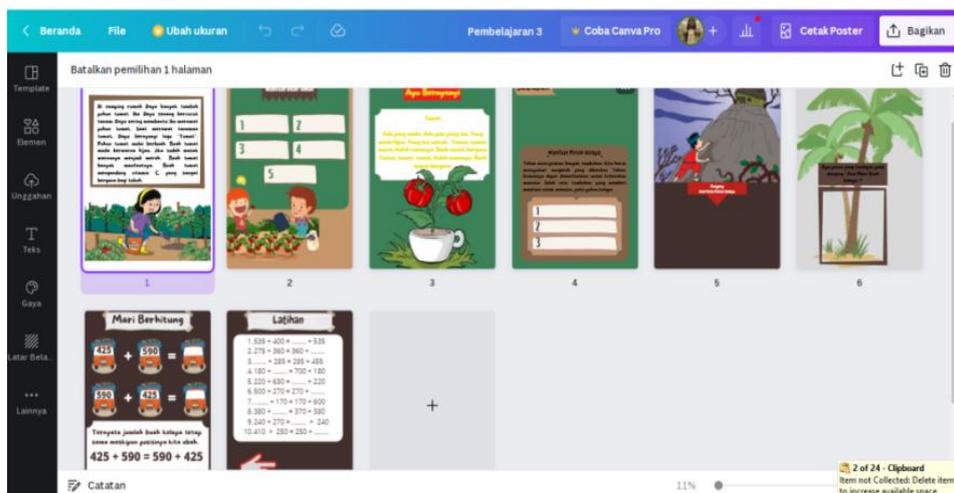
Gambar 4.6 Desain Cover media KOBETIK



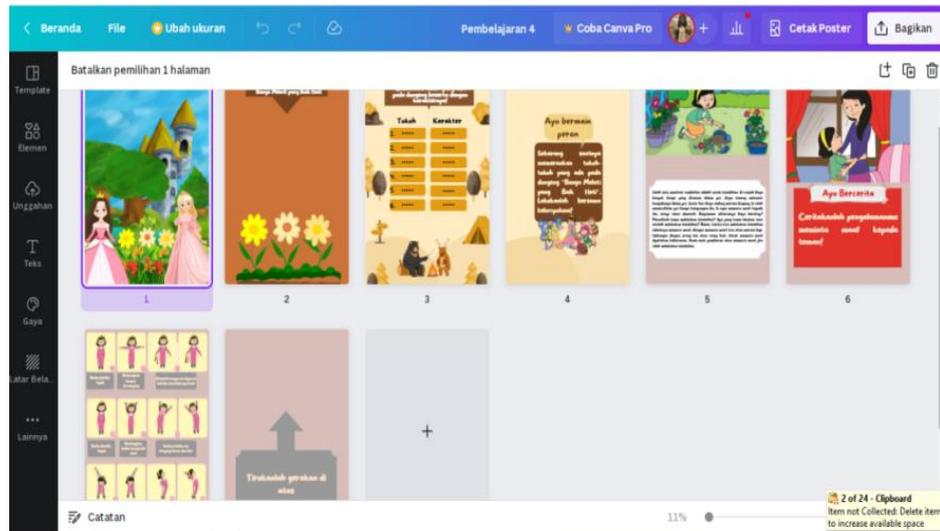
Gambar 4.7 Desain Pembelajaran 1



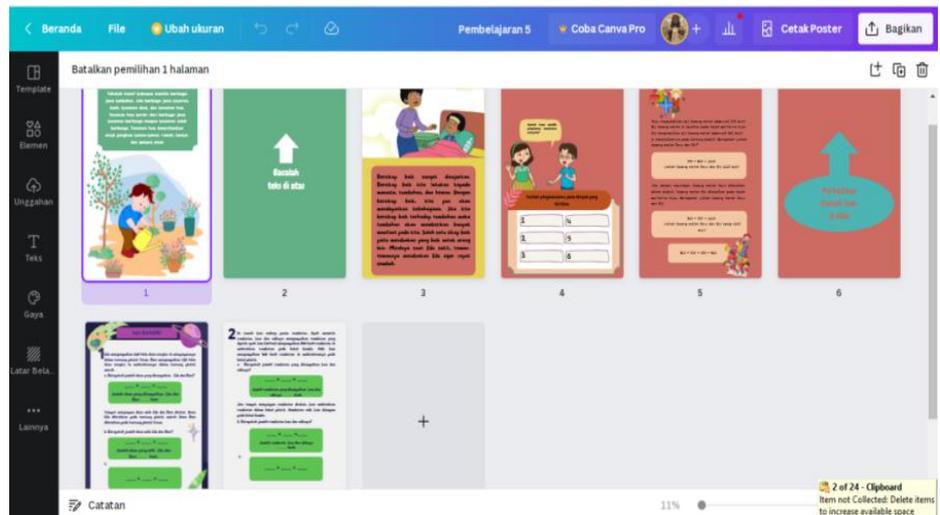
Gambar 4.8 Desain Pembelajaran 2



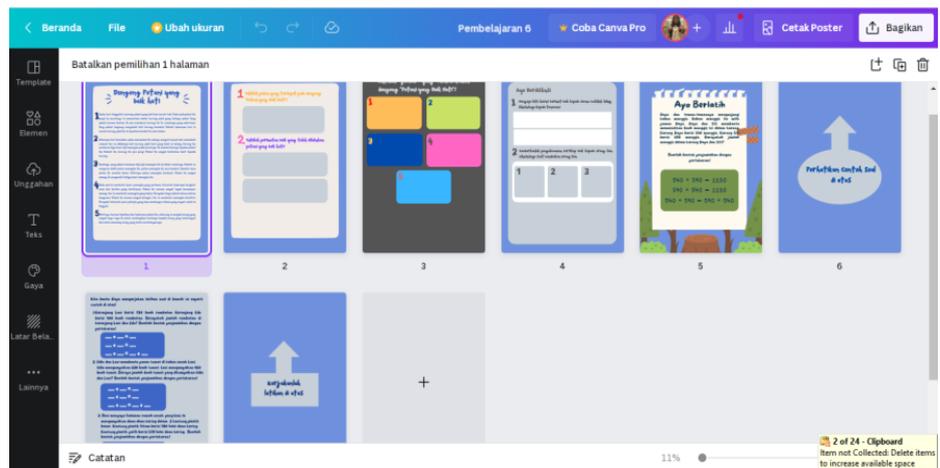
Gambar 4.9 Desain Pembelajaran 3



Gambar 4.10 Desain Pembelajaran 4



Gambar 4.11 Desain Pembelajaran 5



Gambar 4.12 Desain Pembelajaran 6

b. Menyusun Instrumen Penilaian Produk

Pada tahap ini yang dilakukan adalah membuat instrumen penilaian produk media KOBETIK (kotak belajar tematik) yaitu berupa angket yang ditujukan untuk ahli materi, ahli media dan ahli bahasa untuk penilaian validitas media dan angket yang ditujukan untuk pengguna media yaitu siswa dan guru untuk penilaian kepraktisan media.

3. Tahap *Development* (Pengembangan)

Tahap pengembangan merupakan tahap lanjutan dari desain yang telah dirancang untuk menjadi sebuah produk berupa media KOBETIK (kotak belajar tematik). pada tahap ini, kerangka yang masih konseptual diwujudkan menjadi produk yang siap diimplementasikan. Produk yang telah dibuat harus melalui tahap uji validasi agar produk tersebut layak untuk digunakan. Pada tahap pengembangan ini untuk menghasilkan bentuk akhir yaitu berupa media KOBETIK (kotak belajar tematik) setelah melalui revisi produk. Adapun langkah-langkah yang dilakukan pada tahap ini adalah sebagai berikut:

a. Pembuatan Produk

Desain media KOBETIK (kotak belajar tematik) yang telah selesai dirancang, kemudian dilakukan pencetakan produk. Semua komponen yang telah dipersiapkan pada tahap desain dirangkai menjadi satu kesatuan yang utuh dengan alat-alat pendukung pada media KOBETIK (kotak belajar tematik). Langkah-langkah dalam melakukan pembuatan produk media KOBETIK (kotak belajar tematik) adalah sebagai berikut:

Tabel 4.1
Cara Pembuatan Media KOBETIK (kotak belajar tematik)

No	Cara Pembuatan	Gambar
1	Susun gambar yang sudah dicetak sesuai subtema pembelajaran	
2	Potong hasil pencetakan dengan ukuran lebar 8.27 cm dan tinggi 11.9 cm	
3	Potong kertas bergambar yang akan dijadikan gambar timbul pada media	
4	Tempelkan potongan kertas bergambar pada setiap sisi media	
5	Sambunglah setiap sisi bagian media yang sudah dipotong berbentuk kotak	
6	Gabunglah setiap sisi bagian media yang telah disambung	
7	Setelah media berbentuk kotak, ikat menggunakan pita	
8	Buatlah tutup untuk media	
9	Buatlah tempat untuk mengambil jawaban untuk latihan yang ada pada media	
10	Media KOBETIK (kotak belajar tematik) siap digunakan	

b. Validasi

Media KOBETIK (kotak belajar tematik) yang telah selesai pada tahap pembuatan produk, selanjutnya divalidasi kepada tiga validator yang meliputi validator ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Validasi produk dilakukan oleh dosen validator yang telah ditentukan, hasil validasi digunakan sebagai landasan untuk melakukan revisi dan perbaikan akan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Dalam hal ini peneliti mengacu pada saran-saran serta petunjuk dari para ahli.

Tabel 4.2 Validator Media Pembelajaran

No	Nama	Validator
1.	Ismail saleh nasution, S.Pd., M.Pd	Materi
2.	Baihaqi Siddik Lubis, S.Pd.I., M.Pd	Desain media
3.	Amin Basri, S.Pd.I., M.Pd	Bahasa

1) Validasi ahli materi

Validasi ahli materi merupakan penilaian yang dilakukan untuk melihat kelayakan materi yang digunakan dalam mengembangkan media KOBETIK (kotak belajar tematik). Validasi ahli materi memiliki tujuan agar dapat diketahui apakah materi yang digunakan pada pengembangan media KOBETIK (kotak belajar tematik) sudah sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan, serta untuk mengetahui masukan dan saran sebagai bahan perbaikan media KOBETIK (kotak belajar tematik). Validasi ahli materi divalidasi oleh bapak Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd. dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas

Muhammadiyah Sumatera Utara yang dilakukan pada tanggal 14 Maret 2022.

Penilaian dilakukan dengan memberikan produk berupa media pembelajaran KOBETIK (kotak belajar tematik) beserta angket ahli materi yang terdiri dari 4 aspek yaitu penilaian aspek materi, penilaian aspek kelayakan penyajian, penilaian kelayakan efek media terhadap pembelajaran, dan penilaian kelayakan tampilan menyeluruh.

Proses validasi pada ahli materi dilakukan sebanyak satu kali. Validasi materi oleh validator dilakukan dengan menjumpai dan memperlihatkan media yang telah dibuat kemudian memberikan angket lembar penilaian kepada ahli materi. Untuk rekapitulasi hasil validasi ahli materi dapat dilihat pada lampiran 4 halaman 125.

Berdasarkan rekapitulasi hasil validasi oleh ahli materi dapat diketahui bahwa jumlah skor yang diperoleh yaitu 88 dan jumlah skor maksimal yaitu 95. Sehingga persentase hasil penilaian media KOBETIK (kotak belajar tematik) dari ahli materi sebagai berikut.

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

$$P = \frac{88}{95} \times 100\%$$

$$= 92,63\%$$

Berdasarkan perhitungan di atas maka penilaian yang dilakukan oleh ahli materi terhadap media KOBETIK (kotak belajar tematik) keseluruhan mencapai 92,63%. Hasil validasi ahli materi terhadap media KOBETIK (kotak belajar tematik) dapat dilihat pada tabel 4.3 berikut.

Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Materi

Validator	Total Skor	Persentase	Kriteria	Keterangan
Ismail Saleh Nasution S.Pd., M.Pd.	88	92,63%	Sangat valid	Tidak perlu revisi

Apabila disesuaikan dengan kriteria kevalidan media berdasarkan tabel 3.10, maka hasil validasi media KOBETIK (kotak belajar tematik) oleh ahli materi yaitu Bapak Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd. diperoleh skor 88 dengan persentase 92,63% termasuk dalam kriteria “sangat valid” dan keterangan tidak perlu revisi. Adapun untuk angket hasil validasi ahli materi dapat dilihat pada lampiran 5 halaman 128.

2) Validasi desain ahli media

Validasi desain ahli media merupakan penilaian yang dilakukan untuk melihat kelayakan desain media KOBETIK (kotak belajar tematik). Validasi yang dilakukan oleh ahli desain media memiliki tujuan agar dapat diketahui apakah desain media yang digunakan pada media KOBETIK (kotak belajar tematik) sudah sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan, serta untuk

mengetahui masukan dan saran sebagai bahan perbaikan media KOBETIK (kotak belajar tematik). Untuk validasi desain media dilakukan oleh dosen ahli desain media yaitu Bapak Baihaqi Siddik Lubis, S.Pd.I., M.Pd. pada tanggal 15 Maret 2022. Proses penilaian dilakukan dengan menyerahkan produk berupa media KOBETIK (kotak belajar tematik) beserta angket penilaian untuk diisi oleh ahli media. Proses validasi dilakukan sebanyak satu kali, validasi desain media oleh validator dilakukan dengan menunjukkan produk media KOBETIK (kotak belajar tematik) dan memberikan angket lembar penilaian kepada dosen ahli media. Untuk rekapitulasi hasil validasi ahli desain media dapat dilihat pada lampiran 4 halaman 126.

Berdasarkan rekapitulasi hasil validasi oleh ahli desain media dapat diketahui bahwa jumlah skor yang diperoleh yaitu 89 dan jumlah skor maksimal yaitu 100. Sehingga persentase hasil penilaian media KOBETIK (kotak belajar tematik) dari ahli desain media sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum x}{n} \times 100\%$$
$$P = \frac{89}{100} \times 100\%$$
$$= 89\%$$

Berdasarkan perhitungan di atas maka penilaian yang dilakukan oleh ahli desain media terhadap media KOBETIK (kotak

belajar tematik) keseluruhan mencapai 89%. Hasil validasi ahli desain media terhadap media KOBETIK (kotak belajar tematik) dapat dilihat pada tabel 4.4 berikut.

Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Desain Media

Validator	Total Skor	Persentase	Kriteria	Keterangan
Baihaqi Siddik Lubis S.Pd.I., M.Pd.	89	89%	Sangat valid	Tidak perlu revisi

Apabila disesuaikan dengan kriteria kevalidan media berdasarkan tabel 3.10, maka hasil validasi media KOBETIK (kotak belajar tematik) yang dilakukan dosen ahli desain media yaitu Bapak Bahaqi Siddik Lubis, S,Pd.I., M.Pd. diperoleh skor 89 dengan persentase 89% termasuk dalam kriteria “sangat valid” dan keterangan tidak perlu revisi. Adapun untuk angket hasil validasi ahli desain media dapat dilihat pada lampiran 5 halaman 133.

3) Validasi ahli bahasa

Validasi ahli bahasa merupakan penilaian yang dilakukan untuk dapat melihat kelayakan bahasa yang digunakan pada pengembangan media KOBETIK (kotak belajar tematik). Validasi ahli bahasa memiliki tujuan untuk dapat diketahui apakah bahasa yang digunakan di media KOBETIK (kotak belajar tematik) sudah sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan, serta untuk dapat diketahui masukan dan saran sebagai bahan untuk perbaikan pada media KOBETIK (kotak belajar tematik). Validasi bahasa

dilakukan oleh dosen ahli bahasa yaitu Bapak Amin Basri S.Pd.I M.Pd yang dilakukan pada tanggal 15 Maret 2022. Penilaian dilakukan dengan menyerahkan produk berupa media KOBETIK (kotak belajar tematik) beserta angket penilaian, proses validasi dilakukan sebanyak satu kali. Untuk rekapitulasi hasil validasi ahli bahasa dapat dilihat pada lampiran 4 halaman 127.

Berdasarkan rekapitulasi hasil validasi oleh ahli bahasa dapat diketahui bahwa jumlah skor yang diperoleh yaitu 56 dan jumlah skor maksimal yaitu 60. Sehingga persentase hasil penilaian media KOBETIK (kotak belajar tematik) dari ahli bahasa sebagai berikut.

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

$$P = \frac{56}{60} \times 100\%$$

$$= 93,33\%$$

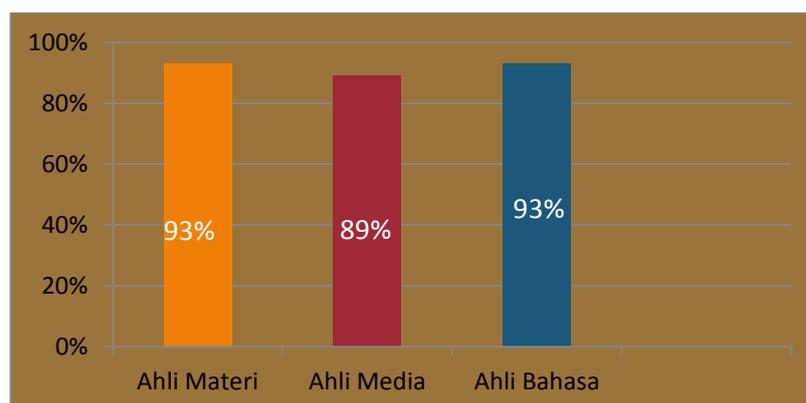
Berdasarkan perhitungan di atas maka penilaian yang dilakukan oleh ahli bahasa terhadap media KOBETIK (kotak belajar tematik) keseluruhan mencapai 93,33%. Hasil validasi ahli bahasa terhadap media KOBETIK (kotak belajar tematik) dapat dilihat pada tabel 4.5 berikut.

Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Bahasa

Validator	Total Skor	Persentase	Kriteria	Keterangan
Amin Basri S.Pd.I., M.Pd.	56	93,33%	Sangat valid	Tidak perlu revisi

Apabila disesuaikan dengan kriteria kevalidan media berdasarkan tabel 3.10, maka hasil validasi media KOBETIK (kotak belajar tematik) yang dilakukan oleh dosen ahli bahasa yaitu Bapak Amin Basri, S.Pd.I., M.Pd. diperoleh skor 56 dengan persentase 93,33% termasuk dalam kriteria “sangat valid” dan keterangan tidak perlu revisi. Adapun untuk angket hasil validasi ahli bahasa dapat dilihat pada lampiran 5 halaman 137.

Persentase tingkat kevalidan media KOBETIK (kotak belajar tematik) berdasarkan penilaian dari ahli materi, ahli desain media dan ahli bahasa dapat dilihat pada gambar grafik 4.13 berikut.

**Gambar 4.13**

Grafik Hasil Validasi dari Ahli Materi, Desain Media, dan Bahasa

Dilihat dari grafik persentase hasil validasi tersebut maka interpretasi kevalidan media KOBETIK (kotak belajar tematik) dapat dilihat pada tabel 4.6 berikut.

Table 4.6 Interpretasi Tingkat Kevalidan

Aspek validasi	Persentase yang diperoleh	Interpretasi
Materi	93%	Sangat valid
Desian media	89%	Sangat valid
Bahasa	93%	Sangat valid

Media yang telah divalidasi sebanyak tiga kali yaitu pada validasi materi, desain media, dan bahasa. Satu kali revisi pada validasi desain media. Dari aspek validasi materi persentase yang diperoleh 93% dengan interpretasi sangat valid, kemudian aspek desain media persentase yang diperoleh 89% dengan interpretasi sangat valid, kemudian aspek validasi bahasa persentase diperoleh yaitu 93% dengan interpretasi sangat valid.

c. Revisi produk

Produk media KOBETIK (kotak belajar tematik) yang telah selesai divalidasi oleh validator ahli materi, desain media, dan bahasa kemudian direvisi sesuai dengan masukan dan saran yang telah diberikan oleh ketiga validator tersebut. Revisi dilakukan untuk memperbaiki kesalahan yang terdapat pada media agar media yang telah dikembangkan dapat layak untuk digunakan, serta sebagai rangka dalam penyempurnaan produk pengembangan yang dihasilkan. Adapun hasil revisi produk media KOBETIK (kotak belajar tematik) adalah sebagai berikut.

1) Revisi ahli materi

Berdasarkan pendapat ahli materi, media KOBETIK (kotak belajar tematik) sudah baik sesuai dengan materi yang terdapat pada buku siswa kelas III SD/MI tema menyayangi tumbuhan dan hewan. Untuk penyajiannya sudah baik dan menarik sesuai dengan materi pembelajaran.

2) Revisi ahli desain media

Berdasarkan komentar dan saran dari ahli desain media, terdapat beberapa hal yang perlu diperbaiki pada media KOBETIK (kotak belajar tematik). Untuk lembar angket validasi oleh ahli desain media yang terdapat komentar dan saran yang telah diisi oleh ahli desain media sebagai perbaikan media KOBETIK (kotak belajar tematik) terdapat pada lampiran 6 halaman 140.

3) Revisi ahli bahasa

Berdasarkan pendapat ahli bahasa, media KOBETIK (kotak belajar tematik) sudah baik secara keseluruhan.

Tabel 4.7 Perbaikan Media KOBETIK (kotak belajar tematik)

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi	Keterangan
Media KOBETIK (kotak belajar tematik) belum dilengkapi audio		Saat uji coba produk menggunakan speaker untuk mendengarkan lagu pada media
Petunjuk penggunaan media belum ada		Media pembelajaran harus terdapat langkah penggunaan media
Perhatikan kembali gambar yang terdapat pada media		Gambar yang digunakan pada media sebaiknya menggunakan jenis gambar vektor agar ketika dicetak hasilnya tidak pecah

4. Tahap *Implementation* (Implementasi)

Tahap implementasi (*implementation*) merupakan perwujudan dari tahap desain dan pengembangan. Pada tahap ini media KOBETIK (kotak belajar tematik) di uji cobakan pada kelompok kecil, media yang akan diimplementasikan harus sudah dinyatakan valid oleh validator dan layak untuk di uji cobakan. Implementasi dilakukan untuk mendapat data kepraktisan media KOBETIK (kotak belajar tematik) berdasarkan uji coba kelompok kecil, penilaian dari guru

dan aktivitas belajar siswa saat menggunakan media. Adapun kegiatan yang dilakukan pada tahap implementasi sebagai berikut.

a. Uji Coba Kelompok Kecil

Produk yang telah melewati tahapan validasi dan telah selesai direvisi selanjutnya diujicobakan di kelas III SD Al- Ittihadiyah Laut Dendang, Kec. Percut Sei Tuan. Tujuan uji coba kelompok kecil yaitu untuk mengetahui respon ketertarikan peserta didik terhadap media KOBETIK (kotak belajar tematik). Uji coba kelompok kecil dilakukan dengan melibatkan siswa III A untuk mendapatkan data kepraktisan media KOBETIK (kotak belajar tematik).

Uji coba kelompok kecil dilakukan dengan melibatkan 12 siswa yang dipilih secara heterogen berdasarkan kemampuan di kelas dan jenis kelamin. Uji coba dilakukan dengan membagi siswa menjadi empat kelompok belajar, kemudian setiap kelompok diberikan undian sebagai urutan untuk maju kedepan kelas menggunakan media KOBETIK (kotak belajar tematik) kemudian siswa diberi angket untuk memberikan penilaian terhadap media tersebut.

Analisis data uji coba kelompok kecil diperoleh dari instrumen angket kepraktisan media untuk penilaian siswa. siswa juga diberikan kesempatan untuk memberikan kritikan dan saran mengenai hasil produk yang telah digunakan dalam pembelajaran apabila terdapat pengoreksian terhadap media tersebut. Untuk rekapitulasi penilaian hasil uji coba

kelompok kecil terhadap media KOBETIK (kotak belajar tematik) di SD Al-Ittihadiyah dapat dilihat pada lampiran 3 halaman 124.

Berdasarkan hasil rekapitulasi uji coba kelompok kecil oleh 12 siswa kelas III A SD Al- Ittihadiyah Laut Dendang Kec. Percut Sei Tuan diketahui bahwa jumlah skor yang diperoleh 1.042 dan skor maksimal yaitu 1.200. Sehingga persentase hasil uji coba kelompok kecil terhadap media KOBETIK (kotak belajar tematik) sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum x}{n} \times 100\%$$
$$P = \frac{1.042}{1.200} \times 100\%$$
$$= 86\%$$

Berdasarkan perhitungan di atas maka penilaian hasil uji coba kelompok kecil media KOBETIK (kotak belajar tematik) di kelas III A SD Al-Ittihadiyah, nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 86%. Selain itu, setelah melakukan uji coba kelompok kecil peneliti melakukan tanya jawab pada siswa mengenai tanggapan mereka pada produk yang diuji cobakan.

Respon siswa pada media mengatakan bahwa media KOBETIK (kotak belajar tematik) ini sangat menarik sebagai media pembelajaran. Hal ini berarti media KOBETIK (kotak belajar tematik) yang dikembangkan oleh peneliti sangat menarik sebagai media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar pada materi pada buku siswa kelas III

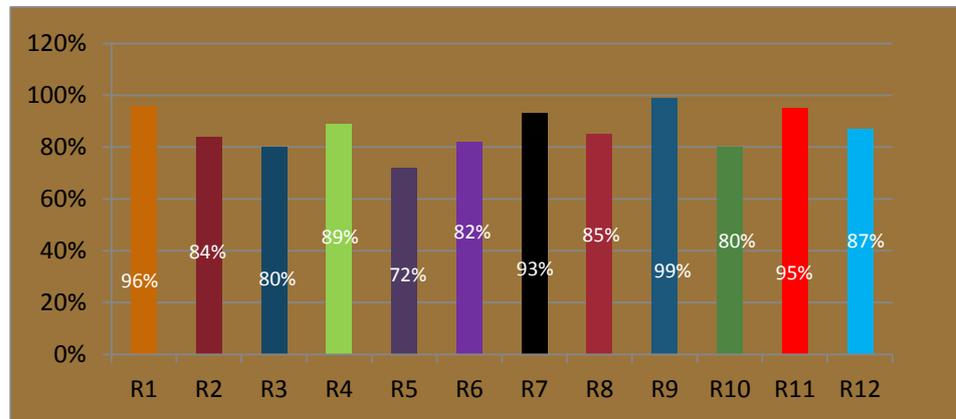
tema menyayangi tumbuhan dan hewan. Hasil uji coba kelompok kecil terhadap media KOBETIK (kotak belajar tematik) dapat dilihat pada tabel 4.8 berikut.

Tabel 4.8
Hasil Penilaian Siswa Pada Uji Coba Kelompok Kecil

Total Skor	Persentase	Kriteria	Keterangan
1.042	86%	Sangat praktis	Tidak perlu revisi

Jika disesuaikan dengan kriteria kepraktisan media pembelajaran berdasarkan tabel 3.11 maka hasil penilaian pada saat uji coba kelompok kecil di kelas III A SD Al- Ittihadiyah Laut Dendang diperoleh skor 1.042 dengan persentase 86% termasuk dalam kriteria sangat praktis dan keterangan tidak perlu revisi. Adapun untuk angket hasil penilaian siswa pada saat uji coba kelompok kecil dapat dilihat pada lampiran 8 halaman 149.

Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil tersebut tidak ditemukan pengoreksian pada uji coba tahap ini, sehingga produk media KOBETIK (kotak belajar tematik) tidak memerlukan tahap revisi produk. Grafik tingkat kepraktisan media KOBETIK (kotak belajar tematik) untuk penilaian siswa pada saat uji coba kelompok kecil sebagai berikut dapat dilihat pada gambar 4.14 berikut.



Gambar 4.14
Grafik Tingkat Kepraktisan Media KOBETIK (Kotak Belajar Tematik) Untuk Penilaian Siswa

Dari hasil grafik tingkat kepraktisan media KOBETIK (kotak belajar tematik) untuk penilaian siswa dapat disimpulkan bahwa tingkat persentase kepraktisan media KOBETIK (kotak belajar tematik) untuk penilaian siswa dari persentase paling tinggi yaitu Responden 1 diperoleh hasil 96%, Responden 2 diperoleh hasil 84%, Responden 3 diperoleh hasil 80%, Responden 4 diperoleh hasil 89%, Responden 5 diperoleh hasil 72%, Responden 6 diperoleh hasil 82%, Responden 8 diperoleh hasil 85%, Responden 9 diperoleh hasil 99%, Responden 10 diperoleh hasil 80%, Responden 11 diperoleh hasil 95%, Responden 12 diperoleh hasil 87%. diperoleh tingkat persentase yaitu sebesar 100%. Responden 5, Responden Persentase tertinggi yaitu pada Responden 9 diperoleh tingkat persentase 99 % dan persentase terendah yaitu pada Responden 5 diperoleh tingkat persentase yaitu 72%. Dari hasil grafik untuk penilaian siswa diketahui R₁, R₂, R₃, R₄, R₅, R₆, R₇, R₈, R₉, R₁₀, R₁₁, R₁₂ hasil penilaian siswa terhadap

media KOBETIK (kotak belajar tematik) diperoleh interpretasi “media sangat praktis”.

b. Penilaian Media oleh Guru

Media pembelajaran yang telah melewati tahap uji coba kelompok kecil selanjutnya diberikan kepada guru kelas III SD Al- Ittihadiyah Laut Dendang. Tujuan dari penilaian guru terhadap media KOBETIK (kotak belajar tematik) adalah untuk mengetahui respon guru terhadap penggunaan media KOBETIK (kotak belajar tematik) dalam proses pembelajaran. Penilaian guru terhadap media KOBETIK (kotak belajar tematik) digunakan untuk mendapatkan data kepraktisan media.

Analisis data penilaian guru terhadap media KOBETIK (kotak belajar tematik) diperoleh dari instrumen angket kepraktisan media untuk penilaian guru. Guru juga diberikan kesempatan untuk memberikan kritikan dan saran mengenai hasil produk yang telah digunakan dalam pembelajaran. Rekapitulasi penilaian guru terhadap media KOBETIK (kotak belajar tematik) dapat dilihat pada lampiran lampiran 7 halaman 143. Berdasarkan hasil rekapitulasi penilaian guru terhadap media KOBETIK (kotak belajar tematik) dapat diketahui bahwa jumlah skor yang diperoleh yaitu 63 dan jumlah skor maksimal yaitu 75. Sehingga persentase hasil penilaian guru terhadap media KOBETIK (kotak belajar tematik) sebagai berikut.

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

$$P = \frac{63}{75} \times 100\%$$

$$= 84\%$$

Berdasarkan perhitungan di atas maka penilaian yang dilakukan oleh guru terhadap media KOBETIK (kotak belajar tematik) keseluruhan mencapai 84%. Hasil penilaian guru terhadap media KOBETIK (kotak belajar tematik) dapat dilihat pada tabel 4.9 berikut.

Tabel 4.9 Hasil Penilaian Guru

Total Skor	Persentase	Kriteria	Keterangan
63	84%	Sangat praktis	Tidak perlu revisi

Jika disesuaikan dengan kriteria kepraktisan media berdasarkan tabel 3.10 maka hasil penilaian guru terhadap media KOBETIK (kotak belajar tematik) diperoleh skor 63 dengan persentase 84% termasuk dalam kriteria sangat praktis dan keterangan tidak perlu revisi. Adapun untuk angket hasil penilaian guru dapat dilihat pada lampiran 8 halaman 145.

Grafik tingkat kepraktisan media KOBETIK (kotak belajar tematik) berdasarkan penilaian guru dan penilaian siswa dapat dilihat pada gambar 4.15 berikut.



Gambar 4.15 Grafik Tingkat Kepraktisan Media KOBETIK (kotak belajar tematik) Untuk Penilaian Guru dan Penilaian Siswa

Berdasarkan gambar grafik 4.18 di atas hasil persentase tingkat kepraktisan media KOBETIK (kotak belajar tematik) untuk penilaian guru diperoleh hasil persentase sebesar 84% dan tingkat kepraktisan media KOBETIK (kotak belajar tematik) untuk penilaian siswa diperoleh nilai sebesar 86%. Artinya media KOBETIK (kotak belajar tematik) termasuk dalam kriteria “media sangat praktis” digunakan dalam pembelajaran pada tema 2 menyanggahi tumbuhan dan hewan subtema 1 manfaat tumbuhan bagi kehidupan manusia.

c. Penilaian Aktivitas Belajar Siswa

Hasil penilaian Aktivitas belajar siswa dapat dilihat dari lembar observasi atau pengamatan yang diisi oleh observer saat proses pembelajaran berlangsung dengan tidak menggunakan media KOBETIK (kotak belajar tematik) dan proses pembelajaran dengan menggunakan media KOBETIK (kotak belajar tematik). Proses pengamatan dilakukan di kelas III A SD Al-Ittihadiyah Laut Dendang Kec. Percut Sei Tuan yang berjumlah 12 orang siswa.

Lembar observasi yang digunakan untuk menilai aktivitas belajar siswa yang ditinjau dari aspek kegiatan visual yaitu siswa memperhatikan ketika guru menerangkan materi, kegiatan lisan yaitu siswa aktif bertanya, kegiatan mendengarkan yaitu siswa mendengarkan materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru, kegiatan menulis yaitu siswa aktif untuk mengerjakan tes dan mengisi angket, kegiatan metal yaitu kemampuan siswa bekerjasama dalam kelompok, kegiatan emosional yaitu keantusiasan siswa mengikuti pembelajaran. Data yang terkumpul dari hasil observasi atau pengamatan aktivitas belajar siswa selanjutnya diolah dan dihitung untuk mendapatkan persentase dalam setiap kategorinya.

- 1) Aktivitas belajar siswa tidak menggunakan media KOBETIK (kotak belajar tematik)

Berdasarkan rekapitulasi hasil observasi aktivitas belajar siswa kelas III A SD AL-Ittihadiyah Laut Dendang dengan tidak menggunakan media KOBETIK (kotak belajar tematik) dapat dilihat pada lampiran 9 halaman 153. Persentase hasil penilaian aktivitas belajar siswa diperoleh hasil sebagai berikut.

$$\begin{aligned} & \sum \frac{\text{skor keseluruhan yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\% \\ &= \sum \frac{51}{288} \times 100\% \\ &= 17,7\% \end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan di atas maka penilaian aktivitas belajar siswa kelas III A saat pembelajaran tidak menggunakan

media KOBETIK (kotak belajar tematik) diperoleh hasil persentase yaitu 17,7%. Jika disesuaikan dengan kriteria persentase aktivitas belajar siswa pada tabel 3.6, maka 17,7% termasuk dalam kriteria aktivitas belajar siswa kelas III A SD Al- Ittihadiyah tergolong “rendah”. Hal tersebut dilihat dari hasil observasi atau pengamatan terhadap berbagai aspek penilaian aktivitas belajar siswa. Adapun untuk lembar hasil observasi aktivitas belajar siswa kelas III A SD AL- Ittihadiyah Laut Dendang dengan tidak menggunakan media KOBETIK (kotak belajar tematik) dapat dilihat pada lampiran 10 halaman 155.

2) Aktivitas belajar siswa dengan menggunakan media KOBETIK (kotak belajar tematik)

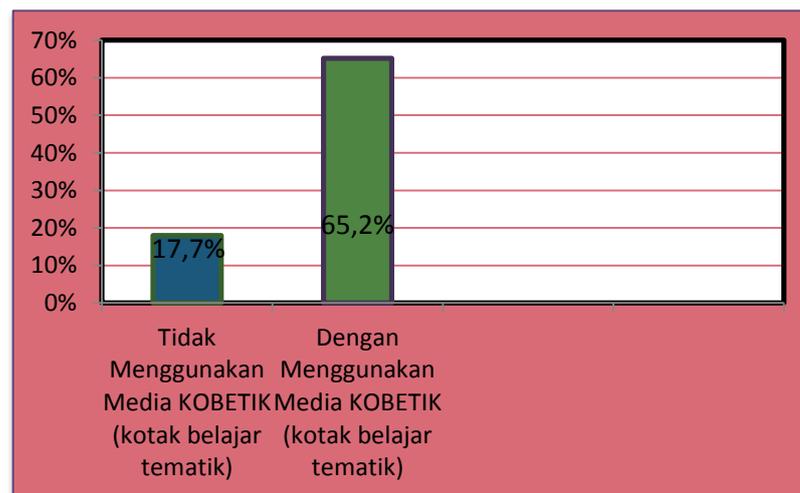
Berdasarkan rekapitulasi hasil observasi aktivitas belajar siswa kelas III A SD AL-Ittihadiyah Laut Dendang dengan menggunakan media KOBETIK (kotak belajar tematik) dapat dilihat pada lampiran 9 halaman 154. Persentase hasil penilaian aktivitas belajar siswa diperoleh hasil sebagai berikut.

$$\begin{aligned} & \sum \frac{\text{skor keseluruhan yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\% \\ & = \sum \frac{188}{288} \times 100\% \\ & = 65,2\% \end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan di atas maka penilaian aktivitas belajar siswa kelas III A saat pembelajaran dengan menggunakan

media KOBETIK (kotak belajar tematik) diperoleh hasil persentase yaitu 65,2%. Jika disesuaikan dengan kriteria persentase aktivitas belajar siswa pada tabel 3.6, maka 65,2% termasuk dalam kriteria aktivitas belajar siswa kelas III A SD Al- Ittihadiyah tergolong “tinggi”. Hal tersebut dilihat dari hasil observasi atau pengamatan terhadap berbagai aspek penilaian aktivitas belajar siswa. Adapun untuk lembar hasil observasi aktivitas belajar siswa kelas III A SD AL- Ittihadiyah Laut Dendang dengan menggunakan media KOBETIK (kotak belajar tematik) dapat dilihat pada lampiran 10 halaman 156.

Grafik hasil penilaian aktivitas belajar siswa kelas III A saat pembelajaran tidak menggunakan media KOBETIK (kotak belajar tematik) dan dengan menggunakan media KOBETIK (kotak belajar tematik) dapat dilihat pada gambar 4.16 berikut.



Gambar 4.16
Grafik Aktivitas Belajar Siswa Kelas III A
SD Al- Ittihadiyah Laut Dendang

Dilihat dari hasil grafik aktivitas belajar siswa kelas III A SD Al-Ittihadiyah Laut Dendang maka interpretasi aktivitas belajar siswa dapat dilihat pada tabel 4.10 berikut

**Tabel 4.10 Interpretasi Tingkat Aktivitas Belajar Siswa
Kelas III A SD Al- Ittihadiyah Laut Dendang**

Kelas	Persentase yang diperoleh	Interpretasi
Aktivitas belajar siswa tidak menggunakan media KOBETIK (kotak belajar tematik)	17,7%	Rendah
Aktivitas belajar siswa dengan menggunakan media KOBETIK (kotak belajar tematik)	65,2%	Tinggi

Aktivitas belajar siswa saat proses pembelajaran dengan tidak menggunakan media KOBETIK (kotak belajar tematik) tingkat persentase diperoleh sebesar 17,7% termasuk dalam kategori “rendah”. Kemudian untuk penilaian aktivitas belajar siswa saat proses pembelajaran dengan menggunakan media KOBETIK (kotak belajar tematik) tingkat persentase diperoleh sebesar 65,2% termasuk dalam kategori “tinggi”. Dengan demikian penggunaan media KOBETIK (kotak belajar tematik) dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas III A SD Al- Ittihadiyah Laut Dendang.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran yaitu media KOBETIK (kotak belajar tematik) pada tema menyayangi tumbuhan dan hewan dengan kriteria valid dan praktis, pengembangan media ini dibuat atas dasar pada kebutuhan guru dan siswa di SD

Al-Ittihadiyah Laut Dendang. Fadjarajani et al., (2020:8) penggunaan media dapat memperjelas penyampaian materi pembelajaran sehingga dapat mempercepat proses dan hasil belajar, selain itu penggunaan media pembelajaran dapat mengembangkan dan mengarahkan perhatian siswa sehingga dapat menjadi salah satu alternatif timbulnya motivasi belajar dalam diri siswa. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat menimbulkan interaksi yang lebih langsung antara peserta didik, guru dan lingkungannya, dan memungkinkan bagi siswa untuk belajar secara mandiri sesuai dengan minat dan kemampuannya.

Pengembangan media KOBETIK (kotak belajar tematik) menyesuaikan dengan karakteristik peserta didik, media yang dikembangkan haruslah memiliki kesesuaian dengan cara berpikir peserta didik karena penggunaan media dapat menarik minat peserta didik dalam belajar, selain itu media yang dikembangkan disesuaikan dengan kemampuan pendidik karena secanggih apapun media pembelajaran yang digunakan jika guru tak mampu menggunakannya maka manfaat yang seharusnya diperoleh tidak bias didapatkan secara optimal.

Pengembangan dalam penelitian ini menggunakan model (*Research and Development*) R & D melalui desain ADDIE. Hamzah, (2019:33) mengatakan bahwa pengembangan model ADDIE digunakan untuk pengembangan sistem pembelajaran dengan proses pengembangan yang berurutan dan interaktif. Model ADDIE terdiri dari tahapan yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi) dan *Evaluation* (evaluasi).

Pengembangan media KOBETIK (kotak belajar tematik) dimulai dari tahap *analysis* (analisis), dimana kegiatan yang dilakukan oleh peneliti adalah analisis kinerja dan analisis kebutuhan. Analisis kinerja dilakukan dengan cara melakukan observasi pada saat proses pembelajaran berlangsung agar dapat menetapkan masalah dasar yang dihadapi pada saat proses pembelajaran. Analisis kebutuhan dilakukan dengan cara wawancara ke guru dan siswa yang akan menggunakan media pembelajaran KOBETIK (kotak belajar tematik). Berdasarkan analisis tersebut, diperoleh kesimpulan bahwa perlu adanya media pembelajaran pendukung, salah satunya yaitu media KOBETIK (kotak belajar tematik).

Pada tahap *design* (desain) terdiri dari tahap perancangan desain produk dan menyusun instrumen penilaian produk. Pada tahap perancangan desain produk yang dilakukan adalah menyusun materi pembelajaran dengan mengembangkan pokok bahasan yang sudah ada pada buku siswa kelas III SD/MI tema 2 menyayangi tumbuhan dan hewan subtema 1 manfaat tumbuhan bagi kehidupan manusia, setelah materi pembelajaran sudah disusun tahap selanjutnya adalah membuat rancangan desain produk media KOBETIK (kotak belajar tematik) dengan menggunakan aplikasi canva, kemudian pada tahap menyusun instrument penilaian produk yang dilakukan adalah membuat instrumen penilaian produk media KOBETIK (kotak belajar tematik) yaitu berupa angket yang ditujukan untuk ahli materi, ahli desain media, dan ahli bahasa untuk penilaian kevalidan media dan angket yang ditujukan untuk penggunaan media yaitu guru dan siswa untuk penilaian kepraktisan media.

Pada tahap *development* (pengembangan) kerangka yang masih konseptual diwujudkan menjadi produk yang siap diimplementasikan. Pada tahap ini terdiri dari tahap pembuatan produk, validasi, revisi produk. Pada tahap pembuatan produk desain produk yang telah dirancang, kemudian dilakukan pencetakan produk, semua komponen yang telah dipersiapkan pada tahap desain dirangkai menjadi satu kesatuan produk yang utuh. Media pembelajaran yang telah selesai selanjutnya divalidasi yang dilakukan oleh dosen validator, yaitu ahli materi, ahli desain media dan ahli bahasa. Data hasil validasi media diperoleh peneliti dari validator ahli materi, ahli desain media dan ahli bahasa. Setelah data validasi diperoleh, peneliti melakukan revisi sesuai dengan kritik dan saran yang diberikan oleh validator ahli materi, ahli desain media dan ahli bahasa. Setelah melakukan revisi diperoleh persentase skor validitas yang diberikan oleh ahli materi sebesar 93% dengan kriteria “sangat valid”, persentase skor validitas yang diberikan oleh ahli desain media sebesar 89% dengan kriteria “sangat valid”, validitas yang diberikan oleh ahli bahasa sebesar 93% dengan kriteria “sangat valid”. Berdasarkan nilai persentase yang diperoleh dari validasi ahli materi, desain media dan ahli bahasa yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa media KOBETIK (kotak belajar tematik) termasuk pada kriteria “sangat valid” untuk digunakan dalam pembelajaran khususnya pada tema menyayangi tumbuhan dan hewan.

Tahap *implementation* (implementasi) merupakan perwujudan dari tahap desain dan pengembangan, tahap ini dilakukan untuk mendapat data kepraktisan media KOBETIK (kotak belajar tematik) berdasarkan uji coba kelompok kecil,

penilaian guru dan aktivitas belajar siswa saat menggunakan media. Media KOBETIK (kotak belajar tematik) yang telah dinyatakan valid selanjutnya diujicobakan di kelas III SD AL- Ittihadiyah Laut Dendang, Kec. Percut Sei Tuan. Uji coba kelompok kecil dilakukan dengan melibatkan 12 siswa, persentase skor yang diperoleh dari hasil uji coba kelompok kecil sebesar 86% dengan kriteria “sangat praktis”. Persentase skor yang diperoleh dari penilaian guru sebesar 84% dengan kriteria “sangat praktis”, dan hasil penilaian aktivitas belajar siswa kelas III A SD AL- Ittihadiyah Laut Dendang diperoleh persentase sebesar 65,2% termasuk dalam kriteria aktivitas belajar siswa kelas III A tergolong “tinggi”. Berdasarkan nilai persentase yang diperoleh dari penilaian kepraktisan media KOBETIK (kotak belajar tematik) yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa media KOBETIK (kotak belajar tematik) termasuk pada kriteria “sangat praktis” untuk digunakan dalam pembelajaran dan penggunaan media KOBETIK (kotak belajar tematik) dapat menumbuhkan aktivitas belajar siswa kelas III A SD AL- Ittihadiyah Laut Dendang dalam proses pembelajaran khususnya pada tema menyayangi tumbuhan dan hewan.

Berdasarkan paparan di atas dapat disimpulkan bahwa media KOBETIK (kotak belajar tematik) telah memenuhi kriteria “sangat valid” dan “sangat praktis” dan dapat menumbuhkan aktivitas belajar siswa kelas III A SD AL- Ittihadiyah Laut Dendang pada kriteria “tinggi”. Media KOBETIK (kotak belajar tematik) memiliki beberapa keunggulan yaitu memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran yang terdapat pada buku siswa SD/MI tema menyayangi tumbuhan dan hewan, selain itu media KOBETIK (kotak belajar

tematik) memiliki bentuk yang menarik berupa kotak yang didalamnya terdapat materi pembelajaran yang disertai gambar-gambar timbul yang bervariasi dalam bentuk pernyataan, perintah dan pertanyaan. Gambar-gambar yang terdapat pada media menjadi salah satu daya tarik serta berfungsi dalam memperjelas penyampaian materi pembelajaran.

Hasil penelitian ini diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh :

1. Tarwiti, C., & Wijayanti, (2018) dengan judul penelitian “Pengembangan Media Kotak Ajaib Pada Mata Pelajaran IPA Materi Pesawat Sederhana Siswa Kelas V Sekolah Dasar” (2018) bahwa media kotak ajaib ini layak digunakan pada mata pelajaran IPA materi pesawat sederhana siswa kelas V di sekolah dasar yaitu memenuhi kriteria valid dan praktis dengan perolehan hasil validasi produk oleh ahli media pembelajaran sebesar 90,5% dengan kriteria sangat layak, validasi ahli materi 91,95% dengan kriteria sangat layak dan memenuhi kriteria praktis berdasarkan tanggapan guru 98% dengan kriteria sangat layak, dan tanggapan siswa 92,82% dengan kriteria sangat layak.
2. Nasution et al., n.d. (2015) dengan judul penelitian “Penggunaan Media Pembelajaran Kotak dan Kartu Misterius (Kokami) Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Ketuntasan Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Hidrokarbon dan Minyak Bumi di Kelas X. 8 SMAN 9 Pekanbaru” dapat disimpulkan bahwa media kokami (kotak kartu misterius) dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas X 8 di

SMA Negeri 9 Pekanbaru. Penelitian ini dilakukan dengan metode observasi, hasil penelitian ini menunjukkan ada peningkatan pada aktivitas belajar siswa pada siklus I 72,53% dan siklus II 88,81%. Maka dapat disimpulkan bahwa media kokami dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas X 8 di SMA Negeri 9 Pekanbaru, peningkatan aktivitas siswa dapat dilihat dari aktivitas belajar siswa selama

3. Nurmarina et al., (2018) dengan judul penelitian “Pengembangan Media Kotak CILUKBA Tema 1 Diriku Subtema 2 Tubuhku Kelas 1 SD” (2018) dimana diperoleh hasil validasi oleh ahli media dengan hasil persentase 89,6% dan hasil validasi oleh ahli materi dengan hasil persentase 94,2% sehingga media pembelajaran kotak cilukba dinyatakan “sangat valid”, dan hasil kepraktisan media dengan perolehan persentase sebanyak 96, 05% untuk respon guru yang termasuk dalam kategori “sangat baik” dan respon siswa memperoleh persentase sebesar 96, 66% dengan kategori “sangat baik” sehingga media kotak cilukba dinyatakan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran tematik materi tema 1 diriku subtema 2 tubuhku kelas 1 sekolah dasar.
4. Febriana et al., (2016) dengan judul penelitian “Pengaruh Media Kokami Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif dan Aktivitas Belajar Tema Bahan Kimia” menunjukkan bahwa media kokami (kotak dan kartu misterius) berpengaruh terhadap peningkatan aktivitas belajar

siswa dengan perolehan persentase sebesar 82,08% terkategori aktivitas belajar sangat tinggi. Maka dapat disimpulkan bahwa media kokami berpengaruh terhadap peningkatan aktivitas belajar siswa.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan pada bab pembahasan maka dapat diambil kesimpulan bahwa penelitian ini telah menghasilkan media pembelajaran yaitu KOBETIK (kotak belajar tematik) pada tema menyayangi tumbuhan dan hewan dalam aktivitas belajar siswa kelas III SD Al-Ittihadiyah Laut Dendang Kec. Percut Sei Tuan. Hal ini berarti bahwa rumusan masalah penelitian ini telah terjawab, yaitu sebagai berikut.

1. Media KOBETIK (kotak belajar tematik) pada tema menyayangi tumbuhan dan hewan dinyatakan **“sangat valid”** pada uji validitas dengan persentase (92,63% untuk penilaian ahli materi, 89% untuk penilaian ahli desain media, 93,33% untuk penilaian ahli bahasa). Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi aspek kelayakan materi, kelayakan penyajian, kelayakan efek media terhadap pembelajaran, kelayakan tampilan menyeluruh, rekayasa media, komunikasi visual, komunikasi audio, lugas, komunikatif, dialogis dan interaktif, kesesuaian dengan perkembangan peserta didik, kesesuaian dengan kaidah bahasa, penggunaan istilah, symbol atau ikon.
2. Media KOBETIK (kotak belajar tematik) pada tema menyayangi tumbuhan dan hewan dinyatakan **“sangat praktis”** pada uji

keperaktisan media dengan persentase (84% penilaian guru dan 86% penilaian siswa). Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi aspek kemudahan penggunaan media, efisiensi waktu, mudah diinterpretasikan, kesesuaian dengan materi, memiliki daya tarik, dapat digunakan sebagai pembelajaran mandiri, kemenarikan tampilan media, penyajian materi, manfaat media.

3. Hasil aktivitas belajar siswa kelas III A SD Al-Ittihadiyah Laut Dendang Kec. Percut Sei Tuan saat proses pembelajaran menggunakan media KOBETIK (kotak belajar tematik) diperoleh hasil persentase 65,2%, tergolong dalam “**kategori tinggi**”. Hal tersebut menunjukkan media KOBETIK (kotak belajar tematik) pada tema menyayangi tumbuhan dan hewan telah valid, praktis dan dapat menimbulkan aktivitas belajar siswa.

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, peneliti menyarankan hal-hal sebagai berikut:

1. Peneliti menyarankan agar media KOBETIK (kotak belajar tematik) ini digunakan dalam pembelajaran pada materi yang terdapat pada buku tematik siswa kelas III tema menyayangi tumbuhan dan hewan subtema 1 manfaat tumbuhan bagi kehidupan manusia
2. Peneliti menyarankan untuk peneliti selanjutnya dapat mengembangkan media KOBETIK (kotak belajar tematik) pada materi

yang berbeda atau mengkolaborasikan dengan kemampuan atau metode lainnya.

3. Peneliti menyarankan untuk peneliti selanjutnya dapat menambahkan banyak inovasi dan ide-ide kreatif terhadap media KOBETIK (kotak belajar tematik) agar menjadi lebih sempurna lagi

DAFTAR PUSTAKA

- Aghni, R. I. (2018). Fungsi dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi. Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia, 16(1).
- Amir, A. (2016). Penggunaan Media Gambar dalam Pembelajaran Matematika. Jurnal Eksakta, 2(1), 34–40.
- Amka. (2018). *Media Pembelajaran Inklusi*. Banjarmasin: Nizamia Learning Center.
- Aprida, P (2017). Belajar dan Pembelajaran. FITRAH Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman, 3(2), 333.
- Ariaten, Reni Kanti (2019). Pengaruh Kemandirian dan Aktivitas Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran TIK. Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Pendidikan, 1(1), 33–38.
- Azhar Arsyad. (2020). *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Dyani, G. A. (2019). Pengembangan Media Kotak Belajar Ajaib (Kobela) Pada Materi Sumber Daya Alam Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Muhammadiyah 019 Bengkinang Kota Kabupaten Kampar. Tesis. Tidak diterbitkan. Universitas Islam Sultan Syarif Kasim.
- Etin Solihatin, R. (2011). *Cooperative Learning*. PT Bumi Aksara.
- Fadjarajani, Siti (2020). *Media Pembelajaran Transformatif*. Gorontalo: Ideas Publishing.
- Febriana, I., Widiyatmoko, A., & Wusqo, U. I. (2016). Pengaruh Media Kokami Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif dan Aktivitas Belajar Tema Bahan Kimia. Unnes Science Education Journal. 5(2), 1217–1226.
- Fitriana, Sitti (2015). Pengaruh Efikasi Diri, Aktivitas, Kemandirian Belajar dan Kemampuan Berpikir Logis Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri. Journal of Educational Science and Technology (EST), 1(2), 86–101.
- Hamzah, A. (2019). *Metode Penelitian dan Pengembangan Research & Development*. Malang : Literasi Nusantara.
- Harnanto, S. (2016). Alat Peraga Kotak Belajar Ajaib (Kobela) Dalam Pembelajaran Matematika Materi Perkalian dan Pembagian Sekolah Dasar. Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar UNISSULA, 3(1), 33–42.
- Iis, Ernawati (2017). Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server. Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)
- Mais, A. (2016). *Media Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus*. Jember : CV Pustaka Abadi.
- Manurung (2016). *Media Pembelajaran dan Pelayanan BK*. Medan : Perdana Publishing.
- Milda, Asti Widiastika (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android pada Konsep Sistem Peredaran Darah di Sekolah Dasar. Jurnal Basicedu, 5(3).
- Mulyatiningsih Endang. (2014). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung : ALFABETA, cv.
- Nasution, novitasari wirda, Susilawati, & Haryati, S. (n.d.). The Use Of

- Mysterious Card And Box Learning Media To Improve Students ' Learning Activity And Completeness In Hydrocarbons And Crude Oil Topic At X.8 Grade Of Sman 9 Pekanbaru.
- Nurmarina, A., Wakhyudin, H., Priyanto, W., Pendidikan, F. I., & Semarang, U. P. (2018). Pengembangan Media Kotak Cilukba Tema 1 Diriku Subtema 2 Tubuhku Kelas I SD. Jurnal Sinektik 1(2), 139–151.
- Nunu, M. (2012). Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran). Jurnal Pemikiran Islam. 37(1).
- Oemar Hamalik. (2016). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : PT Bumi Aksara.
- Perwiraningtyas, P. (2017). Pengembangan Buku Ajar Berbasis Lingkungan Hidup Pada Matakuliah Biologi di Universitas Tribhuwana Tungadewi. Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia. 3(1), 19–27.
- Pribadi, B. A. (2010). *Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi*. Jakarta : Dian Rakyat.
- Putri, P. (2020). Multimedia Interaktif Berbasis Game Edukasi sebagai Media Pembelajaran Materi Sistem Pernapasan di Kelas XI SMA. Jurnal Pendidikan Sains Indonesia, 8(1), 141–151.
- Rohani Ahmad. (2004). *Pengelolaan Pengajaran*. Jakarta : PT Rineka Cipta.
- Rohmalina, W. (2015). *Psikologi Belajar*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Rusman. (2015). *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Sari, S. P., Siregar, E. F. S., & Lubis, B. S. (2021). Pengembangan Pembelajaran Blended Learning Berbasis Model Flipped Learning untuk Meningkatkan 6C For HOTS Mahasiswa PGSD UMSU. Jurnal Basicedu, 5(5), 3460–3471.
- Sitepu, juli maini, & Sitepu, melyani sari. (2021). Perkembangan Konsep Diri Anak Usia Dini di Masa Pandemic. Seminar Nasional Teknologi Edukasi dan Humaniora. (1)
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan*. Bandung : ALFABETA, cv.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif , Kualitatif dan R&D)*. Bandung : ALFABETA, cv.
- Sukmadinata, S. N. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Susilo, Hapsari Novika. dkk, (2021). Penerapan Model Discovery Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. LITERASI Jurnal Pendidikan Dasar. 1(1), 1–11.
- Tarwiti, C., & Wijayanti, A. (2018). Pengembangan Media Kotak Ajaib Pada Mata Pelajaran IPA Materi Pesawat Sederhana Siswa Kelas V Sekolah Dasar. Jurnal Sekolah (JS), 2(4), 308–314.
- Tukiran, Taniredja (2015). *Model-Model Pembelajaran Inovatif dan Efektif*. Bandung : ALFABETA, cv.
- Wijaya, R. (2015). Hubungan Kemandirian Dengan Aktivitas Belajar Siswa. Jurnal Penelitian Tindakan Bimbingan & Konseling, 1(3), 40–45.
- Yanto, D. T. P. (2019). Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik. INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional dan Teknologi, 19(1), 75–82.

Lampiran 1 : Silabus

SILABUS TEMATIK TERPADU
SD AL - ITTIHADYAH LAUT DENDANG
KELAS III TEMA 2

Nama sekolah : SD Al- Ittihadiyah
Kelas : III (Tiga)
Semester : I (Satu)
Tema 2 : Menyayangi Tumbuhan dan Hewan

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan	1.1 menerima arti bintang, rantai, pohon beringin, kepala banteng, dan padi kapas pada lambang negara “garuda pancasila” sebagai anugerah	1.1.1 meyakini arti bintang, rantai, pohon beringin, kepala banteng, dan padi kapas pada lambang negara “Garuda	<ul style="list-style-type: none">● Memahami arti lambang negara “Garuda	<ul style="list-style-type: none">● Menuliskan pengalaman berterimakasih	Sikap : <ul style="list-style-type: none">● Jujur● Disiplin● Tanggung jawab● Santun	24 JP	<ul style="list-style-type: none">● Buku guru● Buku siswa● Lingkungan sekolah

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	Tuhan Yang Maha Esa.	Pancasila” sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa	Pancasila”		<ul style="list-style-type: none"> ● Peduli ● Percaya diri ● Kerja sama 		<ul style="list-style-type: none"> ● Sumber lain yang relevan ● Media KOBETIK (kotak belajar tematik)
	2.1 bersikap jujur, peduli, kasih sayang sesuai dengan sila-sila Pancasila dalam lambang negara Garuda Pancasila	2.1.1 bersikap jujur, peduli, kasih sayang sesuai dengan sila-sila pancasila dalam lambang negara “Garuda Pancasila	<ul style="list-style-type: none"> ● Menceritakan pengalaman mendoakan orang lain dengan gambar sebagai perwujudan pengamalan sila pancasila yang dilambangkan dalam “Garuda Pancasila” 	<ul style="list-style-type: none"> ● Menceritakan pengalaman meminta maaf 	<p>Jurnal :</p> <ul style="list-style-type: none"> ● catatan pendidik tentang sikap peserta didik saat di sekolah maupun informasi dari orang lain 		

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	<p>3.1 memahami arti gambar pada lambang negara “Garuda Pancasila”</p> <p>4.1 menceritakan arti gambar pada lambang negara “Garuda Pancasila”</p>	<p>3.1.1 mengetahui makna simbol sila-sila pancasila dengan benar</p> <p>3.1.2 memahami arti penting bersikap baik kepada sesama sebagai perwujudan pengamalan sila-sila pancasila yang dilambangkan dalam “Garuda Pancasila”</p> <p>4.1.1 menyajikan contoh perilaku yang sesuai dengan salah satu sila pancasila dengan benar</p> <p>4.1.2 menceritakan pengalaman mendoakan orang lain dengan gambar sebagai perwujudan pengamalan sila pancasila dilambangkan dalam “Garuda Pancasila”</p>		<ul style="list-style-type: none"> Menuliskan pengalaman mendoakan orang lain 	<p>Penilaian diri :</p> <ul style="list-style-type: none"> Peserta didik mengisi daftar cek tentang sikap peserta didik saat di rumah, dan di sekolah 		

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
Bahasa Indonesia	3.8 menguraikan pesan dalam dongeng yang disajikan secara lisan, tulisan, dan visual dengan tujuan untuk kesenangan	3.8.1 mengidentifikasi informasi isi dongeng yang didengar dengan tepat 3.8.2 memahami tanda baca yang terdapat pada sebuah dongeng.	<ul style="list-style-type: none"> ● Membaca dongeng 	<ul style="list-style-type: none"> ● Membaca dongeng dengan nyaring 	Pengetahuan tes tertulis : <ul style="list-style-type: none"> ● Mengidentifikasi informasi isi dongeng ● Sifat pertukaran pada penjumlahan ● Lagu dengan pola irama sederhana ● Pesan moral pada dongeng ● Pentingnya berterima kasih kepada sesama manusia 		
	4.8 memeragakan pesan dalam dongeng sebagai bentuk ungkapan diri menggunakan kosa kata baku dan kalimat efektif	4.8.1 membaca dongeng dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat. 4.8.2 menyajikan	<ul style="list-style-type: none"> ● Menyajikan pesan yang terdapat dalam dongeng dengan 	<ul style="list-style-type: none"> ● Menyajikan pesan yang terdapat dalam dongeng dengan menggunakan kosakata yang 			

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		pesan yang terdapat pada sebuah dongeng dengan menggunakan kosakata yang tepat	menggunakan kosakata yang tepat	tepat			
Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan	3.2 memahami kombinasi gerak dasar non-lokomotor sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional.	3.2.1 mengetahui kombinasi gerak dasar non lokomotor 3.2.2 menjelaskan prosedur kombinasi gerakan memutar dan menekuk	<ul style="list-style-type: none"> Melakukan gerakan memutar dan meliuk dengan tepat 	<ul style="list-style-type: none"> Melakukan gerakan memutar dan meliuk dengan tepat 			
Matematika	3.1 menjelaskan sifat-sifat operasi hitung pada bilangan cacah	3.1.1 mengetahui sifat-sifat operasi hitung bilangan cacah 3.1.2 memahami cara menemukan sifat pertukaran pada penjumlahan dengan tepat	<ul style="list-style-type: none"> Menyelesaikan penjumlahan untuk menyelesaikan masalah dengan tepat 	<ul style="list-style-type: none"> Menyelesaikan soal-soal pertukaran pada penjumlahan Menyelesaikan soal-soal yang bersifat pertukaran pada penjumlahan 			

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	4.1 menyelesaikan masalah yang melibatkan penggunaan sifat-sifat operasi hitung pada bilangan cacah	4.1.1 menggunakan sifat pertukaran pada penjumlahan untuk menyelesaikan masalah dengan tepat 4.1.2 mengidentifikasi sifat pertukaran pada penjumlahan	<ul style="list-style-type: none"> Menyelesaikan soal yang bersifat pertukaran pada penjumlahan 	<ul style="list-style-type: none"> Menyelesaikan soal-soal yang bersifat pertukaran pada penjumlahan Membuat bentuk penjumlahan yang memiliki sifat pertukaran 			
Seni Budaya dan Prakarya	3.2 Mengetahui bentuk dan variasi pola irama dalam lagu	3.2.1 memahami bentuk dan variasi pola irama dalam sebuah lagu 3.2.2 mengidentifikasi bentuk pola irama sederhana pada sebuah lagu	<ul style="list-style-type: none"> Memperagakan variasi pola irama dalam lagu 	<ul style="list-style-type: none"> Bernyanyi lagu dengan pola irama sederhana 			

Mengetahui
Kepala Sekolah



Medan, Maret 2022
Guru Kelas 3A

Nurlia Ayuni S.Pd

Lampiran 2 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
KURIKULUM 2013
(Sesuai Edaran Mendikbud Nomor 14 Tahun 2019)**

Satuan Pendidikan : SD Al-Ittihadiyah Laut Dendang
Kelas / Semester : 3 /1
Tema : Menyayangi Tumbuhan dan Hewan (Tema
Sub Tema : Manfaat Tumbuhan bagi Kehidupan Manusia (Sub Tema 1)
Muatan Terpadu : Bahasa Indonesia, Matematika, SBdP
Pembelajaran ke : 1
Alokasi waktu : 1 hari

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Setelah memperhatikan tanda baca siswa dapat membaca dongeng dengan lafal, intonasi dan ekspresi dengan tepat
2. Setelah menjawab pertanyaan, siswa dapat mengidentifikasi informasi isi dongeng dengan tepat.
3. Setelah mengamati penjelasan guru, siswa dapat menemukan sifat pertukaran pada penjumlahan dengan tepat.
4. Setelah mengamati penjelasan guru, siswa dapat menggunakan sifat pertukaran pada penjumlahan untuk menyelesaikan masalah dengan tepat.
5. Setelah mengamati penjelasan guru, siswa dapat mengidentifikasi bentuk pola irama sederhana dengan bernyanyi dengan tepat.
6. Melalui kegiatan bersama-sama, siswa dapat memperagakan pola irama sederhana pada lagu "Cemara" dengan tepat.
7. Setelah menggunakan media KOBETIK (kotak belajar tematik) siswa dapat memahami materi pembelajaran dengan baik.

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan	1. Melakukan Pembukaan dengan Salam dan Dilanjutkan Dengan Membaca Doa (Orientasi) 2. Mengaitkan Materi Sebelumnya dengan Materi yang akan dipelajari dan diharapkan dikaitkan dengan pengalaman peserta didik (Apersepsi) 3. Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. (Motivasi)	15 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Inti	<p>4. Siswa dibagi dalam 3 kelompok. Satu kelompok terdiri dari 4 siswa. (Gotong Royong)</p> <p>5. Guru menyiapkan media KOBETIK (kotak belajar tematik) untuk menambah pemahaman siswa mengenai materi yang akan dipelajari.</p> <p>Ayo Membaca</p> <p>6. Setiap Kelompok akan maju kedepan kelas untuk melakukan perintah yang ada pada media, yaitu membacakan dongeng “Pohon Apel Yang Tulus” dan menjawab pertanyaan berdasarkan isi dongeng yang telah dibacanya.</p> <p>Ayo Berhitung</p> <p>7. Setelah pertanyaan dijawab, guru menjelaskan tentang sifat pertukaran pada penjumlahan dengan menggunakan media.</p> <p>8. Pada media KOBETIK (kotak belajar tematik) terdapat latihan soal berupa pertukaran pada penjumlahan, siswa menyimak penjelasan guru tentang sifat pertukaran pada penjumlahan.</p> <p>9. Guru menjelaskan pertukaran pada penjumlahan dengan menunjukan gambar kotak pertama berisi 35 helai daun kering. Kotak kedua berisi 15 helai daun kering. Guru dan siswa menghitung bersama banyaknya daun kering di kotak pertama dan kedua. Setiap kelompok menjawab hasil penjumlahan berdasarkan banyaknya daun kering di kedua kotak dengan menempelkan jawaban sesuai perintah yang terdapat pada media.</p> <p>15 = 50</p>	140 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>Jadi, $35 + 15 = 15 + 35$</p> <p>10. Guru memberikan contoh lagi dengan penjumlahan lain: $120 + 930 = 1050$ $930 + 120 = 1050$ Jadi, $120 + 930 = 930 + 120$</p> <p>11. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya jika ada hal yang ingin ditanyakan.</p> <p>12. Guru menjawab pertanyaan-pertanyaan siswa.</p> <p>13. Siswa mengerjakan latihan soal-soal yang terdapat pada media dengan memperhatikan sifat pertukaran pada penjumlahan. Guru menilai hasil pekerjaan siswa. <i>(Critical Thinking and Problem Formulation)</i></p> <p>Ayo Bernyanyi</p> <p>14. Siswa dan guru mendiskusikan pohon cemara sebagai tumbuhan yang banyak memiliki manfaat.</p> <p>15. Kayu cemara dapat digunakan untuk membuat perabot rumah tangga. Daun cemara dapat dijadikan teh yang banyak mengandung vitamin C. Pohon cemara dapat diolah menjadi minyak yang dapat digunakan untuk mengobati penyakit sinus dan juga batuk.</p> <p>16. Guru mencontohkan cara menyanyi lagu Cemara ciptaan AT Mahmud dengan menggunakan speaker yang terdapat pada media yang diikuti oleh siswa.</p> <p>17. Saat guru menyanyikan bait pertama, guru mengenalkan pola irama yang ada pada lagu cemara, begitu juga pada bait kedua, ketiga dan keempat</p>	

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p style="text-align: center;">Cemara</p> <p style="text-align: center;">¾ Ciptaan: AT Mahmud</p> <p>0 . $\overline{12}$ 3 3 3 5 . $\overline{43}$ 2 . . Ce ma ra po ho ram ping Ke ti ka a ngin la lu</p> <p>0 . $\overline{23}$ 4 4 4 6 . $\overline{54}$ 3 . . Da un nya ha lus lang sing Me nyen tuh da un cema ra</p> <p>0 . $\overline{34}$ 5 3 2 1 . $\overline{.1}$ 1 4 5 Ber ge rak ge rak ki an ke ma Ter de ngar de sir di te li nga</p> <p>6 . 5 5 5 2 2 3 2 1 . . ri Se per ti ta ngan pe na ri ku Se bu ah la gu mer du</p> <p>18. Siswa menyanyikan lagu Cemara bersama-sama yang dipandu oleh guru 19. Guru membimbing siswa menyanyikan lagu</p>	
Kegiatan Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mapu mengemukakan hasil belajar hari ini 2. Guru memberikan penguatan dan kesimpulan 3. Siswa diberikan kesempatan berbicara /bertanya dan menambahkan informasi dari siswa lainnya 4. Salam dan do'a penutup di pimpin oleh salah satu siswa. 	15 menit

C. PENILAIAN/ ASSESMEN

Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan dan presentasi unjuk kerja atau hasil karya/projek dengan rubric penilaian.

Mengetahui
Kepala Sekolah



Linda Siti Zulaikha S.Pd



Medan, Maret 2022
Guru Kelas 3A



Nurlia Ayuni S.Pd

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
KURIKULUM 2013
(Sesuai Edaran Mendikbud Nomor 14 Tahun 2019)

Satuan Pendidikan : SD Al-Ittihadiyah Laut Dendang
 Kelas / Semester : 3 /1
 Tema : Menyayangi Tumbuhan dan Hewan (Tema 2)
 Sub Tema : Manfaat Tumbuhan bagi Kehidupan Manusia (Sub Tema 1)
 Muatan Terpadu : Bahasa Indonesia, PPkN, PJOK
 Pembelajaran ke : 2
 Alokasi waktu : 1 hari

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Setelah mendengarkan teks dongeng yang berjudul Pengembara dan Sebuah Pohon, siswa dapat menemukan pesan yang terdapat dalam dongeng yang didengar.
2. Setelah mendengarkan teks dongeng, siswa dapat menceritakan kembali isi dongeng dengan bahasa sendiri secara lisan.
3. Setelah kegiatan diskusi, siswa dapat menemukan arti penting berterima kasih kepada sesama manusia sebagai wujud pengamalan sila Pancasila yang dilambangkan dalam “Garuda Pancasila”.
4. Setelah kegiatan diskusi, siswa dapat menuliskan dua pengalaman berterima kasih pada sesama manusia sebagai wujud pengamalan sila Pancasila yang dilambangkan dalam “Garuda Pancasila”.
5. Setelah mengamati penjelasan guru, siswa dapat menjelaskan prosedur kombinasi gerakan memutar dan meliuk.
6. Setelah mengamati guru, siswa dapat mempraktikkan prosedur kombinasi gerakan memutar dan meliuk dengan tepat.
7. Setelah menggunakan media KOBETIK (kotak belajar tematik) siswa dapat memahami materi pembelajaran dengan baik.

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan Pembukaan dengan Salam dan Dilanjutkan Dengan Membaca Doa (Orientasi) 2. Mengaitkan Materi Sebelumnya dengan Materi yang akan dipelajari dan diharapkan dikaitkan dengan pengalaman peserta didik (Apersepsi) 3. Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. (Motivasi) 	15 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Inti	<p>Ayo Mengamati</p> <p>4. Siswa dibagi dalam 3 kelompok. Satu kelompok terdiri dari 4 siswa. (Gotong Royong)</p> <p>5. Guru menyiapkan media KOBETIK (kotak belajar tematik) untuk menambah pemahaman siswa mengenai materi yang akan dipelajari.</p> <p>6. Dalam tiap kelompok ada satu siswa yang bertugas membacakan teks dongeng Pengembara dan Sebuah Pohon sementara siswa lainnya menyimak.</p> <p>Ayo Bercerita</p> <p>7. Tiap siswa dalam kelompok kemudian menceritakan pesan moral yang terkandung dalam dongeng Pengembara dan Sebuah Pohon.</p> <p>8. Guru dan siswa mendiskusikan pesan moral yang terkandung pada dongeng Pengembara dan Sebuah Pohon. (<i>Collaboration</i>)</p> <p>Ayo Mengamati</p> <p>9. Dari diskusi pesan moral yang terkandung pada dongeng, guru mengaitkan bahan diskusi dengan pentingnya arti berterima kasih kepada sesama makhluk Tuhan. Kita perlu menunjukkan perilaku berterima kasih kepada tumbuhan, binatang, dan khususnya kepada sesama manusia.</p> <p>10. Siswa menyimak dialog tentang cara berterima kasih kepada tumbuhan, binatang, dan manusia. Contoh cara berterima kasih kepada tumbuhan yaitu dengan merawat tanaman. Contoh berterima kasih kepada binatang yaitu dengan melindunginya atau memberinya makan. Cara berterima kasih kepada sesama manusia yaitu dengan tidak lupa selalu mengucapkan terima kasih setelah dibantu atau ditolong.</p> <p>Ayo Menulis</p> <p>11. Siswa juga menjawab pertanyaan tentang fungsi kata terima kasih dan perasaan ketika mengucapkan terima kasih.</p> <p>12. Siswa menuliskan dua pengalaman berterima kasih pada tempat yang tersedia di buku siswa. (<i>Creativity and Innovation</i>)</p> <p>Ayo Mencoba</p> <p>Siswa bersiap-siap melakukan aktivitas olahraga yaitu melakukan gerakan kombinasi memutar dan meliuk.</p>	140 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>13. Guru memberi contoh gerakan-gerakan kombinasi memutar dan meliuk seperti gambar yang terdapat pada media KOBETIK (kotak belajar tematik).</p> <p>14. Gerakan kombinasi memutar dan meliuk dilakukan berdasarkan urutan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Badan berdiri tegak. 2. Kedua tangan dikepalkan dan disimpan di pinggang. 3. Badan diputar ke kanan dan ke kiri. 4. Badan kembali berdiri tegak. 5. Kedua tangan direntangkan ke depan. 6. Badan diputar ke bawah (dibungkukkan). 7. Badan diputar ke kanan bawah. 8. Badan diputar ke kiri bawah. 9. Meliukkan badan ke atas (melentingkan badan). <p>15. Gerakan di atas dilakukan berulang-ulang.</p> <p>16. Setelah semua siswa dapat melakukan gerakan kombinasi memutar dan meliuk, guru dan siswa melakukan gerakan pendinginan yang dicontohkan guru.</p> <p><i>(Creativity and Innovation)</i></p>	
Kegiatan Penutup	<p>17. Siswa mampu mengemukakan hasil belajar hari ini</p> <p>18. Guru memberikan penguatan dan kesimpulan</p> <p>19. Siswa diberikan kesempatan berbicara /bertanya dan menambahkan informasi dari siswa lainnya.</p> <p>20. Salam dan do'a penutup di pimpin oleh salah satu siswa.</p>	15 menit

C. PENILAIAN (ASSESMEN)

Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan dan presentasi unjuk kerja atau hasil karya/projek dengan rubric penilaian.

Mengetahui
Kepala Sekolah



Linda Siti Zulaikha S.Pd

Medan, Maret 2022
Guru Kelas 3A



Nurlia Ayuni S.Pd

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
KURIKULUM 2013
(Sesuai Edaran Mendikbud Nomor 14 Tahun 2019)

Satuan Pendidikan : SD Al- Ittihadiyah Laut Dendang
 Kelas / Semester : 3 /1
 Tema : Menyayangi Tumbuhan dan Hewan (Tema 2)
 Sub Tema : Manfaat Tumbuhan bagi Kehidupan Manusia (Sub Tema 1)
 Muatan Terpadu : Bahasa Indonesia, Matematika, SBdP
 Pembelajaran ke : 3
 Alokasi waktu : 1 hari

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Setelah memperhatikan penjelasan guru, siswa dapat mengidentifikasi bentuk pola irama dengan bernyanyi dengan tepat.
2. Setelah membaca lirik lagu, siswa dapat menyanyikan lagu Tomat yang memiliki pola irama sederhana dengan tepat.
3. Setelah menyimak teks dongeng yang dibacakan, siswa menemukan pesan yang terdapat dalam dongeng yang didengar dengan tepat.
4. Setelah kegiatan diskusi, siswa dapat menceritakan kembali isi dongeng dengan bahasa sendiri secara lisan.
5. Setelah kegiatan review, siswa dapat menemukan sifat pertukaran pada penjumlahan dengan tepat.
6. Setelah mengamati sifat pertukaran pada penjumlahan, siswa dapat menggunakan sifat pertukaran pada penjumlahan untuk menyelesaikan soal-soal dengan tepat.
7. Setelah menggunakan media KOBETIK (kotak belajar tematik) siswa dapat memahami materi pembelajaran dengan baik.

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan Pembukaan dengan Salam dan Dilanjutkan Dengan Membaca Doa (Orientasi) 2. Mengaitkan Materi Sebelumnya dengan Materi yang akan dipelajari dan diharapkan dikaitkan dengan pengalaman peserta didik (Apersepsi) 3. Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. (Motivasi) 4. Siswa dibagi dalam 3 kelompok. Satu kelompok terdiri dari 4 siswa. (Gotong Royong) 	15 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	5. Guru menyiapkan media KOBETIK (kotak belajar tematik) untuk menambah pemahaman siswa mengenai materi yang akan dipelajari.	
Kegiatan Inti	<p>Ayo Bernyanyi</p> <p>6. Siswa dan guru mendiskusikan tentang manfaat Tomat bagi kehidupan manusia. Siswa didorong untuk mengajukan pertanyaan seputar tomat dan manfaatnya. (<i>Creativity and Innovation</i>)</p> <p>7. Siswa bersama-sama membaca lirik lagu berjudul “Tomat.”</p> <p>8. Siswa menyimak guru yang mencontohkan cara bernyanyi lagu berjudul Tomat yang memiliki pola irama sederhana.</p> <p>9. Siswa menyanyikan lagu Tomat bersama-sama yang dipandu oleh guru.</p> <p>10. Guru membimbing siswa menyanyikan lagu Tomat dimana syairnya diganti dengan senandung la...la...la...la.....la sambil menepuk meja. Siswa melakukan kegiatan ini untuk memeragakan pola irama sederhana pada lagu.</p> <p>11. Siswa dibagi dalam beberapa kelompok. Tiap kelompok menyanyikan lagu Tomat secara bergantian. (Gotong Royong)</p> <p>12. Siswa menyanyikan lagu Tomat secara individual bila waktu masih tersedia.</p> <p>13. Guru mengamati siswa saat bernyanyi.</p> <p>Ayo Berdiskusi</p> <p>14. Siswa dan guru mendiskusikan anugerah Tuhan untuk manusia yaitu tumbuhan yang berbagai jenis ragamnya. Semuanya itu Tuhan ciptakan untuk kesejahteraan manusia. Salah satu tumbuhan yang memberi manfaat untuk manusia, yaitu pohon kelapa. Siswa dan guru mendiskusikan manfaat pohon kelapa bagi kehidupan manusia.</p> <p>15. Setiap siswa membaca dongeng yang berjudul Asal Mula Buah Kelapa secara bergantian.</p> <p>16. Siswa dalam kelompok secara bergiliran menceritakan kembali isi dongeng. Siswa yang lain menyimak dan mengisi lembar</p>	140 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>pengamatan.</p> <p>17. Guru juga mengamati kegiatan bercerita dengan berkeliling kelas. Setelah kegiatan ini selesai, siswa mengumpulkan lembar pengamatan. <i>(Critical Thinking and Problem Formulation)</i></p> <p>Ayo Menulis</p> <p>18. Siswa mendiskusikan pesan yang terdapat dalam isi dongeng. Setiap kelompok menuliskan pesan yang terkandung pada isi dongeng yang terdapat pada media.</p> <p>19. Selanjutnya guru dan siswa mendiskusikan hasil kerja tiap kelompok hingga disimpulkan pesan moral yang terkandung pada isi dongeng. <i>(Creativity and Innovation, Critical Thinking and Problem Formulation)</i></p> <p>Ayo Berlatih</p> <p>20. Siswa menyimak review tentang sifat pertukaran pada penjumlahan yang dilakukan guru.</p> <p>21. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya jika ada hal-hal yang kurang dimengerti.</p> <p>22. Siswa mengerjakan latihan yang menerapkan sifat pertukaran pada penjumlahan.</p> <p>23. Setelah semua siswa menyelesaikan soal-soal latihan, guru dan siswa membahas jawaban tiap-tiap soal. <i>(Critical Thinking and Problem Formulation)</i></p>	
Kegiatan Penutup	<p>24. Siswa mampu mengemukakan hasil belajar hari ini</p> <p>25. Guru memberikan penguatan dan kesimpulan</p> <p>26. Siswa diberikan kesempatan berbicara /bertanya dan menambahkan informasi dari siswa lainnya.</p> <p>27. Salam dan do'a penutup di pimpin oleh salah satu siswa.</p>	15 menit

C. PENILAIAN/ ASSESMEN

Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan dan presentasi unjuk kerja atau hasil karya/projek dengan rubric penilaian.



Medan, Maret 2022
Guru Kelas 3A



Nurlia Ayuni S.Pd

The image shows a handwritten signature in black ink, which appears to be "Nurlia Ayuni". Below the signature, the name "Nurlia Ayuni S.Pd" is printed.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
KURIKULUM 2013
(Sesuai Edaran Mendikbud Nomor 14 Tahun 2019)

Satuan Pendidikan : SD Al- Ittihadiyah Laut Dendang
Kelas / Semester : 3 /1
Tema : Menyayangi Tumbuhan dan Hewan (Tema 2)
Sub Tema : Manfaat Tumbuhan bagi Kehidupan Manusia (Sub Tema 1)
Muatan Terpadu : Bahasa Indonesia, PPkN, PJOK
Pembelajaran ke : 4
Alokasi waktu : 1 hari

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Setelah kegiatan diskusi, siswa dapat menjelaskan isi pesan yang terdapat dalam dongeng secara lisan dengan tepat.
2. Setelah membaca teks dongeng, siswa dapat memerankan tokoh dongeng dengan ekspresi yang tepat.
3. Setelah kegiatan diskusi, siswa dapat menyebutkan arti penting meminta maaf kepada sesama manusia sebagai perwujudan pengamalan sila Pancasila yang dilambangkan dalam “Garuda Pancasila”.
4. Setelah mengingat kembali peristiwa yang telah dialami, siswa dapat menceritakan pengalaman meminta maaf kepada teman dengan lancar sebagai perwujudan pengamalan sila Pancasila yang dilambangkan dalam “Garuda Pancasila”.
5. Setelah memperhatikan gerakan guru, siswa dapat menjelaskan prosedur kombinasi gerakan memutar dan meliuk dengan tepat.
6. Setelah memperhatikan gerakan guru, siswa dapat mempraktikkan prosedur kombinasi gerakan memutar dan meliuk.
7. Setelah menggunakan media KOBETIK (kotak belajar tematik) siswa dapat memahami materi pembelajaran dengan baik.

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan Pembukaan dengan Salam dan Dilanjutkan Dengan Membaca Doa (Orientasi) 2. Mengaitkan Materi Sebelumnya dengan Materi yang akan dipelajari dan diharapkan dikaitkan dengan pengalaman peserta didik (Apersepsi) 3. Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. (Motivasi) 4. Siswa dibagi dalam 3 kelompok. Satu kelompok terdiri dari 4 siswa. (Gotong Royong) 5. Guru menyiapkan media KOBETIK (kotak belajar 	15 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	tematik) untuk menambah pemahaman siswa mengenai materi yang akan dipelajari.	
Kegiatan Inti	<p>Ayo Berdiskusi</p> <p>6. Semua siswa membaca dongeng yang ada pada media KOBETIK (kotak belajar tematik).</p> <p>7. Setiap kelompok mendiskusikan pesan yang terdapat pada dongeng. Mereka juga mendiskusikan karakter yang ada dalam dongeng.</p> <p>Ayo Menulis</p> <p>8. Setiap siswa menuliskan tokoh-tokoh dan karakter yang terdapat pada dongeng “Bunga Melati yang Baik Hati” yang terdapat pada media. (<i>Creativity and Innovation</i>)</p> <p>Ayo Bermain Peran</p> <p>9. Setiap kelompok memerankan cerita yang ada pada dongeng “Bunga Melati yang Baik Hati”. Sebagian kelompok bermain peran pada hari itu. Sebagian kelompok bermain peran pada esok hari.</p> <p>10. Guru mengamati penampilan setiap kelompok.</p> <p>11. Guru mengulas penampilan tiap-tiap kelompok, serta tidak lupa memuji penampilan para siswa. (<i>Creativity and Innovation</i>)</p> <p>Ayo Bercerita</p> <p>12. Salah satu siswa diminta untuk membaca buku siswa di Pembelajaran 4 bagian Ayo Mencoba.</p> <p>13. Guru dan siswa mendiskusikan tentang arti penting meminta maaf, apa dampak meminta maaf pada hubungan pertemanan, dan bagaimana perasaan orang yang meminta maaf/orang yang memberi maaf. (<i>Critical Thinking and Problem Formulation</i>)</p> <p>14. Siswa dibagi dalam beberapa kelompok. Setiap siswa menceritakan pengalamannya meminta maaf kepada orang lain. (Gotong Royong, Mandiri)</p> <p>Ayo Mencoba</p> <p>15. Setelah kegiatan bercerita, siswa akan melakukan</p>	140 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>kegiatan olahraga. Sebelum berolahraga, siswa mengganti pakaian seragam sekolah dengan pakaian olahraga.</p> <p>16. Sebelum melakukan kegiatan olahraga, siswa melakukan pemanasan.</p> <p>17. Setelah melakukan pemanasan, siswa berbaris untuk memperhatikan guru. Memeragakan gerakan memutar lengan dan meliukkan badan. Gambar gerakan-gerakan ada pada media KOBETIK (kotak belajar tematik).</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Badan berdiri tegak. 2. Merentangkan tangan ke samping. 3. Memutar tangan ke depan 3 kali dan ke belakang 3 kali. 4. Badan kembali berdiri tegak. 5. Merentangkan kedua tangan ke atas. 6. Meliukkan badan ke samping kanan dan kiri. 7. Meliukkan badan ke kanan atas. 8. Meliukkan badan ke kiri atas. 9. Meliukkan badan ke atas (melentingkan badan). <p>18. Siswa melakukan gerakan memutar lengan dan meliukkan badan. Setelah semua siswa dapat menghafal dan melakukan gerakan memutar lengan dan meliukkan badan, guru meminta salah satu siswa memimpin gerakan di depan siswa lainnya. Mereka melakukan gerakan beberapa kali. Guru mengamati gerakan-gerakan siswa.</p> <p>19. Guru memimpin siswa untuk melakukan gerakan pendinginan.</p> <p>20. Kegiatan berolahraga siswa mengganti pakaian olahraganya dengan pakaian seragam sekolah. <i>(Creativity and Innovation)</i></p>	
Kegiatan Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 21. Siswa mapu mengemukakan hasil belajar hari ini 22. Guru memberikan penguatan dan kesimpulan 23. Siswa diberikan kesempatan berbicara /bertanya dan menambahkan informasi dari siswa lainnya. 24. Salam dan do'a penutup di pimpin oleh salah satu siswa. 	15 menit

C. PENILAIAN/AESMEN

Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan dan presentasi unjuk kerja atau hasil karya/projek dengan rubric penilaian.



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
KURIKULUM 2013
(Sesuai Edaran Mendikbud Nomor 14 Tahun 2019)

Satuan Pendidikan : SD Al- Ittihadiyah Laut Dendang
 Kelas / Semester : 3 /1
 Tema : Menyayangi Tumbuhan dan Hewan (Tema 2)
 Sub Tema : Manfaat Tumbuhan bagi Kehidupan Manusia (Sub Tema 1)
 Muatan Terpadu : Bahasa Indonesia, PPkN, Matematika
 Pembelajaran ke : 5
 Alokasi waktu : 1 hari

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Setelah membaca teks dongeng, siswa dapat memerankan tokoh dongeng dengan ekspresi yang tepat.
2. Setelah kegiatan diskusi, siswa dapat menjelaskan isi pesan yang terdapat dalam dongeng melalui tulisan dengan tepat.
3. Setelah kegiatan diskusi, siswa dapat menyebutkan arti penting bersikap baik kepada sesama manusia sebagai wujud pengamalan sila Pancasila yang dilambangkan dalam “Garuda Pancasila”.
4. Setelah mengingat kembali peristiwa yang telah dialami, siswa dapat menceritakan pengalaman mendoakan orang lain sebagai perwujudan pengamalan sila Pancasila yang dilambangkan dalam “Garuda Pancasila”.
5. Setelah kegiatan review, siswa dapat menemukan sifat pertukaran pada penjumlahan dengan tepat.
6. Setelah kegiatan review, siswa dapat menggunakan sifat pertukaran pada penjumlahan untuk menyelesaikan soal-soal dengan tepat.
7. Setelah menggunakan media KOBETIK (kotak belajar tematik) siswa dapat memahami materi pembelajaran dengan baik.

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan Pembukaan dengan Salam dan Dilanjutkan Dengan Membaca Doa (Orientasi) 2. Mengaitkan Materi Sebelumnya dengan Materi yang akan dipelajari dan diharapkan dikaitkan dengan pengalaman peserta didik (Apersepsi) 3. Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. (Motivasi) 4. Siswa dibagi dalam 3 kelompok. Satu kelompok terdiri dari 4 siswa. (Gotong Royong) 5. Guru menyiapkan media KOBETIK (kotak belajar tematik) untuk menambah pemahaman siswa mengenai materi yang akan dipelajari. 	15 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Inti	<p>Ayo Bermain Peran</p> <ol style="list-style-type: none"> 6. Guru mereview kegiatan bermain peran pada pertemuan sebelumnya. 7. Kelompok yang belum tampil pada hari itu memerankan tokoh-tokoh yang ada pada dongeng. 8. Guru mengamati penampilan setiap kelompok. 9. Guru mengulas penampilan tiap-tiap kelompok serta tidak lupa memuji penampilan para siswa. <i>(Creativity and Innovation)</i> <p style="text-align: center;">  </p> <p style="text-align: center;">Ayo Bermain Peran</p> <p>Tahukah kamu? Indonesia memiliki berbagai jenis tumbuhan. Ada berbagai jenis sayuran, buah, tanaman obat, dan tanaman hias. Tanaman hias terdiri dari berbagai jenis tanaman berbunga maupun tanaman tidak berbunga. Tanaman hias dimanfaatkan untuk penghias taman-taman, rumah, kantor, dan tempat umum.</p> <p>Hari ini kegiatan di sekolah melanjutkan bermain peran. Ceritanya berasal dari dongeng “Bunga Melati yang Baik Hati”. Ada beberapa kelompok yang belum tampil dalam bermain peran, termasuk kelompok Dayu.</p> <p>Ayo Menulis</p> <ol style="list-style-type: none"> 10. Setelah kegiatan bermain peran, siswa mendiskusikan pesan yang terkandung dalam dongeng “Bunga Melati yang Baik Hati”. <i>(Critical Thinking and Problem Formulation)</i> 11. Siswa menuliskan hasil diskusi tentang pesan yang terkandung dalam dongeng “Bunga Melati yang Baik Hati” yang terdapat pada media KOBETIK (kotak belajar tematik). <i>(Creativity and Innovation)</i> <p>Ayo Mencoba</p> <ol style="list-style-type: none"> 12. Siswa masih tetap dalam kelompoknya masing-masing. Mereka mendiskusikan arti pentingnya bersikap baik, yaitu mendoakan orang lain. 13. Siswa mencoba menuliskan pengalamannya mendoakan orang lain. (Mandiri) 	140 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	Siswa kemudian membacakan pengalamannya yang telah ditulis di depan teman-teman kelompoknya. Ayo Berlatih 14. Selanjutnya, guru mereview konsep sifat pertukaran pada penjumlahan. 15. Siswa mengerjakan soal-soal latihan. 16. Guru dan siswa mendiskusikan jawaban dari latihan. (<i>Critical ThinkinG and Problem Formulation</i>)	
Kegiatan Penutup	17. Siswa mapu mengemukakan hasil belajar hari ini 18. Guru memberikan penguatan dan kesimpulan 19. Siswa diberikan kesempatan berbicara /bertanya dan menambahkan informasi dari siswa lainnya. 20. Salam dan do'a penutup di pimpin oleh salah satu siswa.	15 menit

C. PENILAIAN/AESMEN

Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan dan presentasi unjuk kerja atau hasil karya/projek dengan rubric penilaian.

Mengetahui
Kepala Sekolah



Linda Siti Zulaikha S.Pd

Medan, Maret 2022
Guru Kelas 3A



Nurlia Ayuni S.Pd

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
KURIKULUM 2013
(Sesuai Edaran Mendikbud Nomor 14 Tahun 2019)

Satuan Pendidikan : SD Al- Ittihadiyah Laut Dendang
 Kelas / Semester : 3 /1
 Tema : Menyayangi Tumbuhan dan Hewan (Tema 2)
 Sub Tema : Manfaat Tumbuhan bagi Kehidupan Manusia (Sub Tema 1)
 Muatan Terpadu : Bahasa Indonesia, PPkN, Matematika
 Pembelajaran ke : 6
 Alokasi waktu : 1 hari

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Setelah mengamati teks dongeng, siswa dapat menceritakan kembali isi dongeng dengan gambar.
2. Setelah membaca teks dongeng, siswa dapat menemukan pesan yang terdapat dalam dongeng dengan tepat.
3. Setelah mengamati teks dongeng, siswa dapat menuliskan perbuatan baik yang dilakukan oleh tokoh dongeng.
4. Setelah kegiatan diskusi, siswa dapat menyebutkan arti penting bersikap baik kepada sesama sebagai perwujudan pengamalan sila Pancasila yang dilambangkan dalam “Garuda Pancasila”.
5. Setelah mengingat peristiwa yang telah dialami, siswa dapat menceritakan pengalaman mendoakan orang lain dengan gambar sebagai perwujudan pengamalan sila Pancasila yang dilambangkan dalam “Garuda Pancasila”.
6. Setelah kegiatan review, siswa dapat menemukan sifat pertukaran pada penjumlahan dengan tepat.
7. Setelah kegiatan review, siswa dapat menggunakan sifat pertukaran pada penjumlahan untuk menyelesaikan soal-soal dengan tepat.
8. Setelah menggunakan media KOBETIK (kotak belajar tematik) siswa dapat memahami materi pembelajaran dengan baik.

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan	1. Melakukan Pembukaan dengan Salam dan Dilanjutkan Dengan Membaca Doa (Orientasi) 2. Mengaitkan Materi Sebelumnya dengan Materi yang akan dipelajari dan diharapkan dikaitkan dengan pengalaman peserta didik (Apersepsi) 3. Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. (Motivasi)	15 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	4. Siswa dibagi dalam 3 kelompok. Satu kelompok terdiri dari 4 siswa. (Gotong Royong)	
Kegiatan Inti	<p>Ayo Bercerita</p> <p>5. Siswa membaca teks dongeng “Petani yang Baik Hati” yang ada pada media KOBETIK (kotak belajar tematik).</p> <p>6. Siswa menceritakan kembali isi dongeng dengan menggambarannya pada tempat yang tersedia. (<i>Creativity and Innovation</i>)</p> <div style="text-align: center;">  <p>Ayo Bercerita</p> </div> <p>Dayu senang dengan dongeng yang menceritakan kebaikan.</p> <p>Kali ini Dayu membaca dongeng tentang kebaikan seorang petani.</p> <p>Ayah Dayu pernah bercerita tentang pekerjaan petani.</p> <p>Petani menanam benih tanaman di sawah atau ladang.</p> <p>Setiap hari petani menyiram dan merawat tana yang ditanamnya.</p> <p>Hingga akhirnya tanaman-tanaman tersebut si dipanen.</p> <p>Ayo Menulis</p> <p>7. Siswa menuliskan pesan yang terdapat pada dongeng “Petani yang Baik Hati”.</p> <p>8. Siswa mengamati perbuatan baik yang dilakukan oleh tokoh pada dongeng dan menuliskannya pada tempat yang tersedia. (Mandiri, Creativity and Innovation)</p> <p>Ayo Berdiskusi</p> <p>9. Setiap kelompok mendiskusikan pertanyaan “Mengapa kita harus berbuat baik kepada semua makhluk hidup, khususnya kepada tanaman?” dan perbuatan baik yang telah mereka lakukan. Perbuatan baik yang didiskusikan adalah saat</p>	140 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>mendoakan orang lain.</p> <p>10. Selama siswa berdiskusi, guru mengamati proses diskusi yang terjadi pada setiap kelompok. Sese kali bergabung pada beberapa kelompok yang memerlukan penengah dalam berdiskusi.</p> <p>11. Setiap siswa menuliskan hasil diskusinya pada tempat yang tersedia pada media KOBETIK (kotak belajar tematik).</p> <p>12. Siswa menggambarkan perbuatan baik yang pernah dilakukannya, yaitu saat mendoakan orang lain. <i>(Critical Thinking and Problem Formulation)</i></p> <p>Ayo Berlatih</p> <p>13. Setelah semua siswa menyelesaikan menggambar, siswa memperhatikan review dari guru tentang konsep pertukaran pada penjumlahan.</p> <p>14. Siswa mengerjakan latihan membuat bentuk penjumlahan yang memiliki sifat pertukaran berdasarkan cerita pada soal. <i>(Critical Thinking and Problem Formulation)</i></p> <p>15. Siswa yang telah selesai menunjukan hasil pekerjaannya kepada guru untuk dinilai.</p>	
Kegiatan Penutup	<p>16. Siswa mapu mengemukakan hasil belajar hari ini</p> <p>17. Guru memberikan penguatan dan kesimpulan</p> <p>18. Siswa diberikan kesempatan berbicara /bertanya dan menambahkan informasi dari siswa lainnya.</p> <p>19. Salam dan do'a penutup di pimpin oleh salah satu siswa.</p>	15 menit

C. PENILAIAN/ASASMEN

Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan dan presentasi unjuk kerja atau hasil karya/projek dengan rubric penilaian.

Mengetahui
Kepala Sekolah



Linda Siti Zulaikha S.Pd



Medan, Maret 2022
Guru Kelas 3A



Nurlia Ayuni S.Pd

Lampiran 3 : Rekapitulasi Penilaian Uji Kelompok Kecil Terhadap Media KOBETIK (kotak belajar tematik)

Praktisi	Butir Pertanyaan																				Skor	Persentase
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20		
Adiba Mey Safarina	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	96	96%
Afifah Mahira	3	4	4	4	4	4	5	5	5	4	4	5	2	4	4	3	5	5	5	5	84	84%
Bunga Khairunnisa	4	4	4	4	5	5	5	2	4	4	4	5	4	4	4	5	5	4	4	4	80	80%
Eza Al Vino	3	3	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	4	3	4	89	89%
Mada Al Fatih	4	2	2	4	3	2	4	4	4	4	3	5	5	4	4	4	4	3	4	3	72	72%
Muhammad Al Hafizi	4	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	3	3	2	3	3	4	5	5	2	82	82%
Muhammad Al Duwin	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	2	93	93%
Najla Dwi Bintang	4	4	5	4	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	2	85	85%
Padli Fadilah	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	99	99%
Rara Irdina	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	3	2	80	80%
Yusandi Brama Adnaja	4	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	95	95%
Zio Ananda	5	5	5	4	3	5	5	3	4	5	5	3	4	5	5	5	3	5	5	3	87	87%
Jumlah																				1042	86%	

Lampiran 4 : Rekapitulasi Hasil Validasi Media KOBETIK (Kotak Belajar Tematik)

1. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek Validitas	Nomor Butir	Skor diperoleh	Skor Maksimal	Persentase	Kriteria	Total Peraspek	Rataan	Kriteria Peraspek
1.	Penilaian Aspek Materi	1	5	5	100%	Sangat valid	46	92%	Sangat Valid
		2	5	5	100%	Sangat valid			
		3	5	5	100%	Sangat valid			
		4	4	5	80%	Sangat valid			
		5	5	5	100%	Sangat valid			
		6	5	5	100%	Sangat valid			
		7	5	5	100%	Sangat valid			
		8	4	5	80%	Sangat valid			
		9	4	5	80%	Sangat valid			
		10	4	5	80%	Sangat valid			
2.	Penilaian Aspek Kelayakan Penyajian	11	5	5	100%	Sangat valid	15	100%	Sangat Valid
		12	5	5	100%	Sangat valid			
		13	5	5	100%	Sangat valid			
3.	Penilaian Kelayakan Efek Media Terhadap Pembelajaran	14	4	5	80%	Sangat valid	22	88%	Sangat Valid
		15	5	5	100%	Sangat valid			
		16	4	5	80%	Sangat valid			
		17	4	5	80%	Sangat valid			
		18	5	5	100%	Sangat valid			
4.	Penilaian Kelayakan Tampilan Menyeluruh	19	5	5	100%	Sangat valid	5	100%	Sangat Valid
Hasil			88	95	92,63%	Sangat Valid			

2. Hasil Validasi Desain Ahli Media

No	Aspek Validitas	Nomor Butir	Skor diperoleh	Skor Maksimal	Persentase	Kriteria	Total Peraspek	Rataan	Kriteria Peraspek
1.	Aspek Rekayasa Media	1	5	5	100%	Sangat valid	30	85,71%	Sangat Valid
		2	4	5	80%	Sangat valid			
		3	4	5	80%	Sangat valid			
		4	4	5	80%	Sangat valid			
		5	5	5	100%	Sangat valid			
		6	4	5	80%	Sangat valid			
		7	4	5	80%	Sangat valid			
2.	Aspek Komunikasi Visual	8	5	5	100%	Sangat valid	55	91,66%	Sangat Valid
		9	5	5	100%	Sangat valid			
		10	4	5	80%	Sangat valid			
		11	5	5	100%	Sangat valid			
		12	5	5	100%	Sangat valid			
		13	5	5	100%	Sangat valid			
		14	4	5	80%	Sangat valid			
		15	4	5	80%	Sangat valid			
		16	4	5	80%	Sangat valid			
		17	5	5	100%	Sangat valid			
		18	4	5	80%	Sangat valid			
19	5	5	100%	Sangat valid					
3.	Aspek Komunikasi Audio	20	4	5	80%	Sangat valid	4	80%	Valid
Hasil			89	100	89%	Sangat Valid			

3. Hasil Validasi Ahli Bahasa

No	Aspek Validitas	Nomor Butir	Skor diperoleh	Skor Maksimal	Persentase	Kriteria	Total Peraspek	Rataan	Kriteria Peraspek
1.	Lugas	1	5	5	100%	Sangat valid	15	100%	Sangat Valid
		2	5	5	100%	Sangat valid			
		3	5	5	100%	Sangat valid			
2.	Komunikatif	4	5	5	100%	Sangat valid	5	100%	Sangat Valid
3.	Dialogis	5	5	5	100%	Sangat valid	10	100%	Sangat Valid
		6	5	5	100%	Sangat valid			
4.	Kesesuain dengan Perkembangan peser	7	4	5	80%	Sangat valid	8	80%	Valid
		8	4	5	80%	Sangat valid			
5.	Kesesuaian dengan Kaidah bahasa	9	5	5	100%	Sangat valid	5	100%	Sangat Valid
6.	Penggunaan istilah, simbol atau ikon	10	5	5	100%	Sangat valid	13	86%	Sangat Valid
		11	4	5	80%	Sangat valid			
		12	4	5	80%	Sangat valid			
Hasil			56	60	93,33%	Sangat Valid			

Lampiran 5 : Lembar Angket Hasil Validasi Media KOBETIK (kotak belajar tematik)

1. Lembar Angket Untuk Ahli Materi

**LEMBAR VALIDASI
MEDIA KOBETIK (KOTAK BELAJAR TEMATIK)
UNTUK AHLI MATERI**

Materi Pelajaran : Tema 2 Menyayangi Tumbuhan dan Hewan Subtema 1 Manfaat Tumbuhan Bagi Kehidupan Manusia

Sasaran Program : Siswa SD Kelas III

Judul Penelitian : Pengembangan Media KOBETIK (Kotak Belajar Tematik) Tema Menyayangi Tumbuhan dan Hewan Dalam Aktivitas Belajar Siswa Kelas III SD Al- Ittihadiyah Laut Dendang Kec. Percut Sei Tuan

Peneliti : Nurul Annisa

Ahli Materi :

Petunjuk Pengisian :

1. Lembar evaluasi ini dimaksud untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu sebagai Ahli Materi tentang kualitas materi pembelajaran yang sedang dikembangkan dengan media KOBETIK (Kotak Belajar Tematik)
2. Lembar evaluasi ini terdiri dari penilaian aspek materi, penilaian aspek kelayakan penyajian, penilaian kelayakan efek media terhadap pembelajaran, penilaian kelayakan tampilan menyeluruh.
3. Pendapat, saran, penilaian dan kritik yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai Ahli Materi akan sangat bermanfaat untuk perbaikan dan peningkatan kualitas media KOBETIK (Kotak Belajar Tematik) ini.
4. Sehubungan dengan hal tersebut, mohon kiranya Bapak/Ibu dapat memberikan tanda “√” untuk setiap pendapat Bapak/Ibu pada kolom di bawah skala 5,4,3,2, atau 1.

Contoh :

No	INDIKATOR	5	4	3	2	1
1.	Kebenaran konsep materi ditinjau dari aspek keilmuan					
2.	Kemampuan media menambah pengetahuan					

Skala Penilaian :

CS Scanned with CamScanner

- 5 = 80-100% kriteria telah terpenuhi
 4 = 60-79% kriteria telah terpenuhi
 3 = 40-59% kriteria telah terpenuhi
 2 = 20-39% kriteria telah terpenuhi
 1 = kriteria yang terpenuhi kurang dari 20%

5. Apabila Bapak/Ibu menilai kurang, mohon untuk memberikan tanda pada bagian yang kurang pada media KOBETIK (Kotak Belajar Tematik) dan memberikan saran perbaikan agar dapat saya perbaiki
6. Mohon untuk memberikan kesimpulan umum hasil dari penilaian terhadap media KOBETIK (Kotak Belajar Tematik) ini
7. Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terimakasih

A. Penilaian Aspek Materi

No	Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian					Kritik dan Saran
			5	4	3	2	1	
1.	Kesesuaian isi media dengan kompetensi dasar (KD)	Materi yang disampaikan pada media sesuai/relevan dengan kompetensi dasar	✓					
2.	Kesesuaian isi media dengan tujuan pembelajaran	Materi yang disampaikan pada media sesuai/relevan dengan tujuan pembelajaran	✓					
3.	Kebenaran konsep materi ditinjau dari aspek keilmuan	Konsep dan penjelasan yang disajikan sesuai dengan konsep dan definisi yang berlaku dalam bidang ilmu	✓					
4.	Kejelasan topik pembelajaran	Topik yang dibahas pada media dapat dimengerti dengan jelas		✓				
5.	Cakupan materi	Materi yang terdapat pada media mencakup mata pelajaran Bahasa Indonesia, Matematika, SBdP, PPKn, dan PJOK	✓					
6.	Ketuntasan materi	Materi pada tema menyayangi tumbuhan dan hewan subtema manfaat tumbuhan bagi kehidupan manusia dibahas secara tuntas	✓					

7.	Kesesuaian tingkat kesulitan dan keabstrakan konsep dengan perkembangan kognitif siswa SD kelas III	Tingkat kesulitan dan keabstrakan konsep sesuai dengan tingkat berfikir siswa SD kelas III, sehingga dapat dipahami dengan mudah	✓					
8.	Terdapat muatan aspek kognitif pada materi yang terdapat pada media	Aspek kognitif telah pada dalam materi	✓					
9.	Terdapat muatan aspek psikomotorik pada materi yang terdapat pada media	Aspek psikomotorik telah padu dalam materi	✓					
10.	Terdapat muatan afektif pada materi yang terdapat pada media	Aspek afektif telah padu dalam materi	✓					

B. Penilaian Aspek Kelayakan Penyajian

No	Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian					Kritik dan Saran
			5	4	3	2	1	
11.	Dukungan media KOBETIK (kotak belajar tematik) terhadap keterlibatan siswa pada proses pembelajaran	Penyajian materi mendorong aktivitas siswa dalam proses pembelajaran	✓					
12.	Kesesuaian Penyajian gambar tumbuhan dan hewan	Penyajian gambar tumbuhan dan hewan menarik dan proporsional	✓					
13.	Kejelasan gambar untuk mendukung memahami materi	Penjelasan materi dengan gambar yang disajikan mendukung kemudahan pembaca untuk memahami materi	✓					



C. Penilaian Kelayakan Efek Media Terhadap Pembelajaran

No	Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian					Kritik dan Saran
			5	4	3	2	1	
14.	Kemudahan penggunaan	Media KOBETIK (kotak belajar tematik) mudah untuk digunakan dalam proses pembelajaran siswa di dalam kelas		✓				
15.	Dukungan media bagi kemandirian belajar siswa	Media KOBETIK (kotak belajar tematik) mendukung siswa untuk dapat belajar pada materi menyayangi tumbuhan dan hewan secara mandiri	✓					
16.	Kemampuan media untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam mempelajari materi menyayangi tumbuhan dan hewan	Media KOBETIK (kotak belajar tematik) mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam mempelajari materi menyayangi tumbuhan dan hewan			✓			
17.	Kemampuan media memperluas wawasan siswa	Kemampuan media KOBETIK (kotak belajar tematik) dalam memperluas wawasan siswa		✓				
18.	Kemampuan media untuk menambah pengetahuan	Media KOBETIK (kotak belajar tematik) meningkatkan pengetahuan siswa	✓					



D. Penilaian Kelayakan Tampilan Menyeluruh

No	Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian					Kritik dan Saran
			5	4	3	2	1	
19.	Kemenarikan tampilan media KOBETIK (kotak belajar tematik) dan kelengkapannya	Tampilan media KOBETIK (kotak belajar tematik) dapat menarik keinginan tahu siswa	✓					

E. Komentar Bapak/Ibu secara keseluruhan media KOBETIK (kotak belajar tematik)

Produk media pembelajaran KOBETIK dari segi penyajian materi sudah baik dan Menarik.

F. Kesimpulan Umum

Berdasarkan penilaian kelayakan materi, kebahasaan, penyajian, kelayakan efek media terhadap pembelajaran, maka media KOBETIK (kotak belajar tematik) ini dinyatakan:

1. Layak untuk selanjutnya digunakan dalam pembelajaran di SD/MI tanpa revisi
2. Layak untuk selanjutnya digunakan dalam pembelajaran SD/MI dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak produksi maupun digunakan dalam pembelajaran di SD/MI

Nama Validator : Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

Instansi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

Medan, 11 Maret 2022



Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd

2. Lembar Angket Untuk Ahli Desain Media Pembelajaran

LEMBAR VALIDASI
MEDIA KOBETIK (KOTAK BELAJAR TEMATIK)
UNTUK AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan Media KOBETIK (Kotak Belajar Tematik)
 Tema Menyayangi Tumbuhan dan Hewan Dalam Aktivitas
 Belajar Siswa Kelas III SD Al- Ittihadiyah Laut Dendang Kec.
 Percut Sei Tuan

Sasaran Program : Siswa Kelas III Sekolah Dasar Al-Ittihadiyah Laut Dendang

Mata Pelajaran : Tema Menyayangi Tumbuhan dan Hewan

Peneliti : Nurul Annisa

Ahli Media : **Baihaqi Siddik Lubis, S.Pd.I., M.Pd**

Petunjuk :

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli media terhadap kelayakan produk media KOBETIK (kotak belajar tematik) tema menyayangi tumbuhan dan hewan untuk siswa kelas III sekolah dasar Al- Ittihadiyah laut dendang ditinjau aspek rekayasa media, komunikasi visual dan komunikasi audio
2. Pendapat, saran, penilaian, dan kritik yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai ahli media akan sangat membantu dan bermanfaat untuk peningkatan kualitas media
3. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan pendapat pada setiap pernyataan lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda cek (√) pada kolom yang telah disediakan.

Keterangan :

5 = Sangat Layak
 4 = Layak
 3 = Cukup
 2 = Kurang Layak
 1 = Sangat Kurang Layak

4. Komentar Bapak/Ibu dimohon untuk ditulis pada kolom yang telah disediakan. Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini saya ucapkan terima kasih.

 Scanned with
CamScanner

A. Penilaian Media oleh Ahli Media

a. Aspek Rekayasa Media

No	Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian					Kritik dan Saran
			5	4	3	2	1	
1.	Kemudahan Bahan	Bahan dasar yang digunakan dalam pembuatan media mudah ditemukan	✓					
2.	Mudah Disimpan	Media mudah disimpan dan tidak memakan tempat		✓				
3.	Mudah Digunakan	Media mudah digunakan pada saat pembelajaran pada materi tema menyayangi tumbuhan dan hewan		✓				
4.	Ketepatan Pemilihan Alat Untuk Pengembangan	Alat yang digunakan dalam pengembangan media tidak berbahaya untuk anak sekolah dasar		✓				
5.	Kejelasan Petunjuk Penggunaan Media	Petunjuk penggunaan media jelas dan mudah dipahami oleh pengguna	✓					
6.	Pengemasan media	Media berbentuk kotak dengan ukuran 8.27 x 11.9			✓			
7.	Tingkat Keawetan Media	Media dapat digunakan dalam jangka panjang			✓			

b. Aspek Komunikasi Visual

No	Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian					Kritik dan Saran
			5	4	3	2	1	
8.	Komunikatif (bahasa mudah dipahami, baik, benar dan efektif)	Penggunaan bahasa yang komunikatif dan sesuai dengan pedoman ejaan bahasa indonesia		✓				

9.	Kesederhanaan tampilan media	Tampilan media yang sederhana dan memiliki daya tarik dalam pembelajaran	✓						
10.	Pemilihan jenis dan ukuran huruf yang digunakan	Pemilihan jenis dan ukuran huruf pada media disesuaikan dengan kebutuhan pengguna		✓					
11.	Pengaturan jarak (huruf, baris, karakter)	Pengaturan jarak (huruf, baris, karakter) disesuaikan dengan media	✓						
12.	Keterbacaan teks	Teks mudah untuk dibaca oleh pengguna	✓						
13.	Tampilan gambar yang disajikan	Tampilan gambar yang disajikan disesuaikan dengan karakteristik anak sekolah dasar	✓						
14.	Keseimbangan proporsi gambar	Penyajian gambar yang terdapat pada media seimbang dengan materi		✓					
15.	Kesesuaian gambar yang mendukung materi	Penyajian gambar sesuai dengan materi yang terdapat pada tema menyayangi tumbuhan dan hewan		✓					
16.	Pengaturan tata letak	Pengaturan tata letak materi, gambar dan latihan pada media sudah sesuai		✓					
17.	Komposisi warna	Penggabungan warna media bagus dan menarik	✓						
18.	Kerapihan desain	Desain media rapih dan menraik		✓					
19.	Kemenarikan desain	Desain media memiliki daya tarik pengguna media	✓						

c. Aspek Komunikasi Audio

No	Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian					Kritik dan Saran
			5	4	3	2	1	
20.	Back Sound	Back sound yang digunakan sesuai dengan materi pelajaran yang terdapat pada tema menyayangi tumbuhan dan hewan		✓				

B. Kebenaran Aspek Media

Petunjuk :

1. Apabila ada kesalahan pada media, mohon untuk dituliskan jenis kesalahan atau kekurangan pada kolom (A)
2. Mohon berikan saran perbaikan pada kolom (B)

No	Jenis Kesalahan (A)	Saran Perbaikan (B)
1	Dilengkapi audio	
2	petunjuk penggunaan media di buat	

C. Komentar/Saran

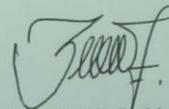
Perhatikan kembali gambar-gambar yang belum sesuai

Kesimpulan :

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan :

1. Layak untuk diujicobakan
- ② 2. Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk diujicobakan

Medan, 15 Maret 2022



Baihaqi Siddik Lubis, S.Pd.I., M.Pd

3. Lembar Angket Untuk Ahli Bahasa

LEMBAR VALIDASI
MEDIA KOBETIK (KOTAK BELAJAR TEMATIK)
UNTUK AHLI BAHASA

Materi Pelajaran : Tema 2 Subtema 1

Sasaran Program : Siswa SD Kelas III

Judul Penelitian : Pengembangan Media KOBETIK (Kotak Belajar Tematik) Tema Menyayangi Tumbuhan dan Hewan Dalam Aktivitas Belajar Siswa Kelas III SD Al-Ittihadiyah Laut Dendang Kec. Percut Sei Tuan

Peneliti : Nurul Annisa

Petunjuk Pengisian :

1. Lembar evaluasi ini dimaksud untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu sebagai Ahli Bahasa tentang kelayakan bahasa yang digunakan pada media KOBETIK (Kotak Belajar Tematik)
2. Lembar evaluasi ini terdiri dari penilaian aspek lugas, komunikatif, dialogis dan interaktif, kesesuaian dengan perkembangan peserta didik, kesesuaian dengan kaidah bahasa, penggunaan istilah simbol atau ikon.
3. Pendapat, saran, penilaian dan kritik yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai Ahli Bahasa akan sangat bermanfaat untuk perbaikan dan peningkatan kualitas media KOBETIK (Kotak Belajar Tematik) ini.
4. Sehubungan dengan hal tersebut, mohon kiranya Bapak/Ibu dapat memberikan tanda ceklist “√” untuk setiap pendapat Bapak/Ibu pada kolom di bawah skala 5,4,3,2, atau 1.

Contoh :

No	INDIKATOR	5	4	3	2	1
1.	Kesesuaian dengan kaidah bahasa					
2.	Penggunaan istilah, symbol, atau ikon					

Skala Penilaian :

5 = 80-100% kriteria telah terpenuhi
 4 = 60-79% kriteria telah terpenuhi
 3 = 40-59% kriteria telah terpenuhi
 2 = 20-39% kriteria telah terpenuhi
 1 = kriteria yang terpenuhi kurang dari 20%

CS Scanned with CamScanner

5. Apabila Bapak/Ibu menilai kurang, mohon untuk memberikan tanda pada bagian yang kurang pada media KOBETIK (Kotak Belajar Tematik) dan memberikan saran perbaikan agar dapat saya perbaiki
6. Mohon untuk memberikan kesimpulan umum hasil dari penilaian terhadap media KOBETIK (Kotak Belajar Tematik) ini
7. Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terimakasih

Aspek	Indikator	Butir Penilaian	Skala Penilaian					Kritikan dan Saran
			5	4	3	2	1	
Lugas	Ketepatan struktur kalimat	1. Kalimat yang digunakan mewakili isi pesan/informasi	✓					
	Keefektifan kalimat	2. Menggunakan kalimat yang sederhana dan langsung kesasaran	✓					
	Kebakuan istilah	3. Sesuai dengan kamus besar bahasa indonesia	✓					
Komunikatif	Pemahaman terhadap pesan atau informasi	4. Informasi disampaikan dengan bahasa yang menarik	✓					
Dialogis dan komunikatif	Kemampuan memotivasi peserta didik	5. Memotivasi peserta didik membacanya dan mendorong mereka untuk mempelajarinya	✓					
	Kemampuan mendorong berpikir kritis	6. Peserta didik mampu mencari jawaban secara mandiri	✓					
Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik	Kesesuaian dengan perkembangan intelektual peserta didik	7. Menggunakan bahasa yang sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif peserta didik	✓					
	Kesesuaian dengan tingkat perkembangan emosional peserta didik	8. Menggunakan bahasa yang sesuai dengan tingkat emosional peserta didik	✓					

Kesesuaian dengan kaidah bahasa	Ketepatan bahasa	9. Tata kalimat mengacu pada kaidah tata bahasa indonesia yang baik dan benar	✓					
Penggunaan istilah, simbol, atau ikon	Ketepatan ejaan	10. Mengacu pada ejaan yang disempurnakan	✓					
	Konsistensi penggunaan istilah	11. Menggambarkan suatu konsep konsisten antar bagian dalam bahan ajar	✓					
	Konsistensi penggunaan simbol atau ikon	12. Penggambaran simbol atau ikon konsisten antar bagian dalam bahan ajar	✓					

A. Komentar Bapak/Ibu secara keseluruhan media KOBETIK (kotak belajar tematik)

Sangat Bagus Untuk Peningkatan media guru
dan Peningkatan serta Peningkatan yang lebih baik.

B. Kesimpulan Umum

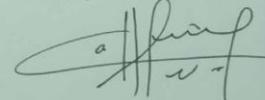
Berdasarkan penilaian kelayakan kebahasaan pada media KOBETIK (kotak belajar tematik) ini dinyatakan:

1. Layak untuk selanjutnya digunakan dalam pembelajaran di SD/MI tanpa revisi
- ② Layak untuk selanjutnya digunakan dalam pembelajaran SD/MI dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak produksi maupun digunakan dalam pembelajaran di SD/MI

Nama Validator : Amin Basri, S.Pd.I., M.Pd

Instansi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

Medan, 15 Maret 2022



Amin Basri S.Pd.I., M.Pd

Lampiran 6 Revisi Media KOBETIK (kotak belajar tematik)

1. Revisi oleh ahli desain media

A. Penilaian Media oleh Ahli Media

a. Aspek Rekayasa Media

No	Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian					Kritik dan Saran
			5	4	3	2	1	
1.	Kemudahan Bahan	Bahan dasar yang digunakan dalam pembuatan media mudah ditemukan	✓					
2.	Mudah Disimpan	Media mudah disimpan dan tidak memakan tempat		✓				
3.	Mudah Digunakan	Media mudah digunakan pada saat pembelajaran pada materi tema menyayangi tumbuhan dan hewan		✓				
4.	Ketepatan Pemilihan Alat Untuk Pengembangan	Alat yang digunakan dalam pengembangan media tidak berbahaya untuk anak sekolah dasar	✓					
5.	Kejelasan Petunjuk Penggunaan Media	Petunjuk penggunaan media jelas dan mudah dipahami oleh pengguna		✓				
6.	Pengemasan media	Media berbentuk kotak dengan ukuran 8.27 x 11.9			✓			
7.	Tingkat Keawetan Media	Media dapat digunakan dalam jangka panjang			✓			

b. Aspek Komunikasi Visual

No	Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian					Kritik dan Saran
			5	4	3	2	1	
8.	Komunikatif (bahasa mudah dipahami, baik, benar dan efektif)	Penggunaan bahasa yang komunikatif dan sesuai dengan pedoman ejaan bahasa indonesia	✓					
9.	Kesederhanaan tampilan media	Tampilan media yang sederhana dan memiliki daya tarik dalam pembelajaran	✓					
10.	Pemilihan jenis dan ukuran huruf yang digunakan	Pemilihan jenis dan ukuran huruf pada media disesuaikan dengan kebutuhan pengguna		✓				
11.	Pengaturan jarak (huruf, baris, karakter)	Pengaturan jarak (huruf, baris, karakter) disesuaikan dengan media	✓					
12.	Keterbacaan teks	Teks mudah untuk dibaca oleh pengguna	✓					
13.	Tampilan gambar yang disajikan	Tampilan gambar yang disajikan disesuaikan dengan karakteristik anak sekolah dasar	✓					
14.	Keseimbangan proporsi gambar	Penyajian gambar yang terdapat pada media seimbang dengan materi		✓				
15.	Kesesuaian gambar yang mendukung materi	Penyajian gambar sesuai dengan materi yang terdapat pada tema menyayangi tumbuhan dan hewan		✓				
16.	Pengaturan tata letak	Pengaturan tata letak materi, gambar dan latihan pada media sudah sesuai		✓				
17.	Komposisi warna	Penggabungan warna media bagus dan menarik	✓					
18.	Kerapihan desain	Desain media rapih dan menraik		✓				
19.	Kemenarikan desain	Desain media memiliki daya tarik pengguna media	✓					

c. Aspek Komunikasi Audio

No	Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian					Kritik dan Saran
			5	4	3	2	1	
20.	Back Sound	Back sound yang digunakan sesuai dengan materi pelajaran yang terdapat pada tema menyayangi tumbuhan dan hewan				✓		

B. Kebenaran Aspek Media

Petunjuk :

1. Apabila ada kesalahan pada media, mohon untuk dituliskan jenis kesalahan atau kekurangan pada kolom (A)
2. Mohon berikan saran perbaikan pada kolom (B)

No	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
1.	Perhatikan kembali gambar-gambar yang belum sesuai	
2.	Buku petunjuk penggunaan media.	
3.	Ditenghapi audio	
4.	Glosarium & Rangkuman	
5.	Latihan	

Lampiran 7 : Rekapitulasi Hasil Praktikalitas Media KOBETIK (Kotak Belajar Tematik)

2. Untuk Penilaian Guru

Indikator	Butir Penilaian	Skor
Kemudahan penggunaan media	1. Cara penggunaan media	4
	2. Pengoprasian media	3
	3. Media mudah digunakan pada pembelajaran pada tema menyayangi tumbuhan dan hewan	4
	4. Media mudah digunakan saat proses pembelajaran	4
Efisiensi waktu	5. Apakah penggunaan media KOBETIK (kotak belajar tematik) membutuhkan waktu relatif lama	3
	6. Apakah penggunaan media KOBETIK (kotak belajar tematik) memakan waktu waktu relatif lama	3
Mudah diinterpretasikan	7. Mudah diinterpretasikan saat pembelajaran	4
Kesesuaian dengan materi	8. Isi materi sesuai dengan dengan KI dan KD	5
	9. Isi materi sesuai dengan tujuan pembelajaran	5
	10. Isi materi sesuai dengan buku siswa dan guru tema menyayangi tumbuhan dan hewan	5
	11. Isi materi mencakup mata pelajaran Bahasa Indonesia, Matematika, SBDp, PPKn, dan PJOK	5
Daya tarik	12. Kemenarikan media	4
	13. Media dapat menarik perhatian siswa	5
	14. Penggunaan media dapat menimbulkan aktivitas belajar siswa	4
Dapat digunakan sebagai pembelajaran mandiri	15. Media dapat digunakan dalam pembelajaran mandiri	5
Jumlah		63
Persentase		84%
Interpretasi		Sangat Praktis

3. Untuk Penilaian Siswa

No	Nama	Responden	Skor	Persentase	Interpretasi
1.	Adiba Mey Safarina	R ₁	96	96%	Media sangat praktis
2.	Afifah Mahira	R ₂	84	84%	Media sangat praktis
3.	Bunga Khairunnisa	R ₃	80	80%	Media sangat praktis
4.	Eza Al Vino	R ₄	89	89%	Media sangat praktis
5.	Mada Al Fatih	R ₅	72	72%	Media sangat praktis
6.	Muhammad Al Hafizi	R ₆	82	82%	Media sangat praktis
7.	Muhammad Al Duwin	R ₇	93	93%	Media sangat praktis
8.	Najla Dwi Bintang	R ₈	85	85%	Media sangat praktis
9.	Padli Fadilah	R ₉	99	99%	Media sangat praktis
10.	Rara Irdina	R ₁₀	80	80%	Media sangat praktis
11.	Yusandi Brama Adnaja	R ₁₁	95	95%	Media sangat praktis
12.	Zio Ananda	R ₁₂	87	87%	Media sangat praktis
Jumlah			1042	86%	Media sangat praktis

Lampiran 8 : Lembar Angket Hasil Keperaktisan Media KOBETIK (Kotak Belajar Tematik)

1. Lembar Angket Keperaktisan Media KOBETIK (Kotak Belajar Tematik) Untuk Penilaian Guru

**ANGKET PENILAIAN GURU TERHADAP PENGGUNAAN MEDIA KOBETIK
(KOTAK BELAJAR TEMATIK) TEMA MENYAYANGI TUMBUHAN DAN HEWAN
DI KELAS III SEKOLAH DASAR**

A. Petunjuk Pengisian :

- Lembar angket ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku guru untuk memberikan penilaian terhadap kelayakan produk media KOBETIK (kotak belajar tematik) tema menyayangi tumbuhan dan hewan untuk siswa kelas III sekolah dasar Al-Ittihadiyah laut dendang
- Pendapat, saran, penilaian, dan kritik yang membangun dari Bapak/Ibu akan sangat membantu dan bermanfaat untuk peningkatan kualitas media
- Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan pendapat pada setiap pernyataan lembar angket ini dengan memberikan tanda cek (√) pada kolom yang telah disediakan.

Keterangan :

5 = Sangat Setuju
4 = Setuju
3 = Ragu-Ragu
2 = Tidak Setuju
1 = Sangat Tidak Setuju

- Komentar Bapak/Ibu dimohon untuk ditulis pada kolom yang telah disediakan. Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar angket ini saya ucapkan terima kasih.

Nama :

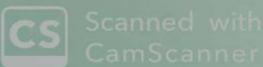
Instansi :

- Apakah cara penggunaan media KOBETIK (kotak belajar tematik) mudah dipahami siswa dalam pembelajaran

Sangat Setuju Setuju Ragu-Ragu Tidak Setuju Sangat Tidak Setuju

- Apakah pengoperasian media KOBETIK (kotak belajar tematik) mudah digunakan saat pembelajaran

Sangat Setuju Setuju Ragu-Ragu Tidak Setuju Sangat Tidak Setuju



3. Apakah media KOBETIK (kotak belajar tematik) mudah digunakan pada saat pelaksanaan pembelajaran materi tema menyayangi tumbuhan dan hewan

Sangat Setuju Setuju Ragu-Ragu Tidak Setuju Sangat Tidak Setuju

4. Apakah media KOBETIK (kotak belajar tematik) mudah penggunaannya saat pembelajaran

Sangat Setuju Setuju Ragu-Ragu Tidak Setuju Sangat Tidak Setuju

5. Apakah pembelajaran menggunakan media KOBETIK (kotak belajar tematik) memakan waktu yang relatif lama

Sangat Setuju Setuju Ragu-Ragu Tidak Setuju Sangat Tidak Setuju

6. Apakah pelaksanaan pembelajaran menggunakan media KOBETIK (kotak belajar tematik) membutuhkan waktu yang relatif lama

Sangat Setuju Setuju Ragu-Ragu Tidak Setuju Sangat Tidak Setuju

7. Apakah media KOBETIK (kotak belajar tematik) mudah diinterpretasikan saat pembelajaran

Sangat Setuju Setuju Ragu-Ragu Tidak Setuju Sangat Tidak Setuju

8. Apakah isi materi pada media KOBETIK (kotak belajar tematik) sesuai dengan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar

Sangat Setuju Setuju Ragu-Ragu Tidak Setuju Sangat Tidak Setuju

9. Apakah isi materi pada media KOBETIK (kota belajar tematik) sesuai dengan tujuan pembelajaran

Sangat Setuju Setuju Ragu-Ragu Tidak Setuju Sangat Tidak Setuju

10. Apakah isi materi pada media KOBETIK (kotak belajar tematik) sudah sesuai dengan buku siswa dan guru tema menyayangi tumbuhan dan hewan

Sangat Setuju Setuju Ragu-Ragu Tidak Setuju Sangat Tidak Setuju

11. Apakah isi materi pada media KOBETIK (kotak belajar tematik) sudah mencakup mata pelajaran Bahasa Indonesia, Matematika, SBDP, PPKn dan PJOK

Sangat Setuju Setuju Ragu-Ragu Tidak Setuju Sangat Tidak Setuju

12. Apakah media KOBETIK (kotak belajar tematik) memiliki keunikan untuk digunakan dalam pembelajaran

Sangat Setuju Setuju Ragu-Ragu Tidak Setuju Sangat Tidak Setuju

13. Apakah dengan adanya media KOBETIK (kotak belajar tematik) menarik perhatian siswa dalam pembelajaran

Sangat Setuju Setuju Ragu-Ragu Tidak Setuju Sangat Tidak Setuju

14. Apakah dengan adanya media KOBETIK (kotak belajar tematik) meningkatkan aktivitas siswa saat belajar

Sangat Setuju Setuju Ragu-Ragu Tidak Setuju Sangat Tidak Setuju

15. Apakah media KOBETIK (kotak belajar tematik) dapat digunakan sebagai pembelajaran mandiri

Sangat Setuju Setuju Ragu-Ragu Tidak Setuju Sangat Tidak Setuju



B. Komentar Bapak/Ibu secara keseluruhan media KOBETIK (kotak belajar tematik)

Bagus, menyenangkan dan mudah dipahami dalam pembelajaran

C. Kesimpulan Umum

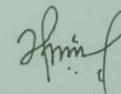
Berdasarkan penilaian kelayakan kebahasaan pada media KOBETIK (kotak belajar tematik) ini dinyatakan:

1. Layak untuk selanjutnya digunakan dalam pembelajaran di SD/MI tanpa revisi
2. Layak untuk selanjutnya digunakan dalam pembelajaran SD/MI dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak produksi maupun digunakan dalam pembelajaran di SD/MI

Nama Validator : *Nurlia Afuni*

Instansi : *SD Al-Ittihadiah*

Praktisi



Medan, 22 Maret 2022

2. Lembar Angket Kepraktisan Media KOBETIK (Kotak Belajar Tematik) Untuk Penilaian siswa

F

**ANGKET PENILAIAN SISWA TERHADAP PENGGUNAAN MEDIA KOBETIK
(KOTAK BELAJAR TEMATIK) TEMA MENYAYANGI TUMBUHAN DAN
HEWAN**

Nama : rara idina

Kelas/No. Absen : 111 A

Petunjuk Pengisian :

Berilah penilaian dengan memberikan tanda checklist (√) pada kolom yang tersedia di bawah ini:

1. Saya merasa tingkat kejelasan teks pada media KOBETIK (kotak belajar tematik) mudah dilihat

Sangat Setuju Setuju Ragu-Ragu Tidak Setuju Sangat Tidak Setuju
2. Saya merasa kejelasan tampilan gambar pada media KOBETIK (kotak belajar tematik) mudah dipahami

Sangat Setuju Setuju Ragu-Ragu Tidak Setuju Sangat Tidak Setuju
3. Saya menyukai tampilan gambar yang terdapat pada media KOBETIK (kotak belajar tematik)

Sangat Setuju Setuju Ragu-Ragu Tidak Setuju Sangat Tidak Setuju
4. Saya merasa materi pelajaran pada media KOBETIK (kotak belajar tematik) sesuai dengan buku siswa tema menyayangi tumbuhan dan hewan

Sangat Setuju Setuju Ragu-Ragu Tidak Setuju Sangat Tidak Setuju
5. Saya merasa materi pelajaran pada media KOBETIK (kotak belajar tematik) sesuai dengan buku guru tema menyayangi tumbuhan dan hewan

Sangat Setuju Setuju Ragu-Ragu Tidak Setuju Sangat Tidak Setuju

CS Scanned with
CainScanner

6. Saya merasa cakupan materi pelajaran pada media KOBETIK (kotak belajar tematik) sudah sesuai dengan buku guru dan siwa tema menyayangi tumbuhan dan hewan

Sangat Setuju Setuju Ragu-Ragu Tidak Setuju Sangat Tidak Setuju

7. Saya merasa materi yang disajikan pada media KOBETIK (kotak belajar tematik) menarik rasa keingintahuan saya pada saat pembelajaran

Sangat Setuju Setuju Ragu-Ragu Tidak Setuju Sangat Tidak Setuju

8. Saya merasa materi yang disajikan pada media KOBETIK (kotak belajar tematik) menjadikan saya aktif pada saat pembelajaran

Sangat Setuju Setuju Ragu-Ragu Tidak Setuju Sangat Tidak Setuju

9. Media KOBETIK (kotak belajar tematik) membuat saya lebih mudah memahami materi pembelajaran pada tema menyayangi tumbuhan dan hewan

Sangat Setuju Setuju Ragu-Ragu Tidak Setuju Sangat Tidak Setuju

10. Dengan bantuan media KOBETIK (kotak belajar tematik) memudahkan saya dalam belajar

Sangat Setuju Setuju Ragu-Ragu Tidak Setuju Sangat Tidak Setuju

11. Dengan bantuan media KOBETIK (kotak belajar tematik) saya lebih memahami penjelasan materi terkait pembelajaran tema menyayangi tumbuhan dan hewan

Sangat Setuju Setuju Ragu-Ragu Tidak Setuju Sangat Tidak Setuju

12. Saya merasa materi pelajaran Bahasa Indonesia, SBDP, PPKn, Matematika dan PJOK sudah sesuai dengan sistematika dalam penyajian materi

Sangat Setuju Setuju Ragu-Ragu Tidak Setuju Sangat Tidak Setuju

13. Saya merasa kejelasan kalimat pada media KOBETIK (kotak belajar tematik) mudah dipahami

Sangat Setuju Setuju Ragu-Ragu Tidak Setuju Sangat Tidak Setuju

14. Saya merasa media KOBETIK (kotak belajar tematik) memiliki ciri khas

Sangat Setuju Setuju Ragu-Ragu Tidak Setuju Sangat Tidak Setuju

15. Saya merasa kejelasan istilah yang terdapat pada media KOBETIK (kotak belajar tematik) mudah dimengerti

Sangat Setuju Setuju Ragu-Ragu Tidak Setuju Sangat Tidak Setuju

16. Saya merasa kesesuaian contoh dengan materi pada pembelajaran tema menyayangi tumbuhan dan hewan mudah dipahami

Sangat Setuju Setuju Ragu-Ragu Tidak Setuju Sangat Tidak Setuju

17. Saya senang belajar materi tema menyayangi tumbuhan dan hewan dengan bantuan media KOBETIK (kotak belajar tematik)

Sangat Setuju Setuju Ragu-Ragu Tidak Setuju Sangat Tidak Setuju

18. Saya merasa lebih bersemangat belajar materi pada tema menyayangi tumbuhan dan hewan dengan bantuan media KOBETIK (kotak belajar tematik)

Sangat Setuju Setuju Ragu-Ragu Tidak Setuju Sangat Tidak Setuju

19. Saya merasa belajar dengan bantuan media KOBETIK (kotak belajar tematik) menambah pengetahuan saya saat pembelajaran

Sangat Setuju Setuju Ragu-Ragu Tidak Setuju Sangat Tidak Setuju

20. Saya merasa belajar dengan bantuan media KOBETIK (kotak belajar tematik) menambah wawasan dan pengalaman saya saat belajar

Sangat Setuju Setuju Ragu-Ragu Tidak Setuju Sangat Tidak Setuju

Lampiran 9 : Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Kelas III A SD Al- Ittihadiyah Laut Dendang

1. Proses pembelajaran tidak menggunakan media KOBETIK (kotak belajar tematik)

No	Nama	A				B				C				D				E				F				Skor	Persentase	Interpretasi
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4			
1.	Adibah Mey Safrina				√						√			√				√				√				6	25%	Sedang
2.	Afifah Mahira				√					√				√				√				√				6	25%	Sedang
3.	Bunga Khairunnisa	√				√				√				√				√				√				7	29%	Sedang
4.	Eza Al Vino						√			√				√								√				5	20%	Rendah
5.	Mada Al Fatih													√								√				2	8%	Rendah
6.	Muhammad Al Hafiiizhi									√												√				2	8%	Rendah
7.	Muhammad Al Duwin				√					√												√				3	12%	Rendah
8.	Najla Dwi Bintang			√		√				√				√								√				7	29%	Sedang
9.	Padli Fadilah				√					√												√				3	12%	Rendah
10.	Rara Irdina		√							√				√				√				√				8	33%	Sedang
11.	Yusandi Brama Adnaja									√												√				2	8%	Rendah
12.	Zio Ananda S									√												√				2	8%	Rendah
Jumlah		6				8				11				10				4				12				51		Rendah
Rata - rata		12%				16%				22%				20%				8%				25%				17,7%		

2. Proses pembelajaran dengan menggunakan media KOBETIK (kotak belajar tematik)

No	Nama	A				B				C				D				E				F				Skor	Persentase	Interpretasi
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4			
1.	Adibah Mey Safrina			√			√					√				√				√				√		22	91%	Sangat tinggi
2.	Afifah Mahira			√			√					√				√				√				√		21	87%	Sangat tinggi
3.	Bunga Khairunnisa			√			√					√				√				√				√		15	62%	Tinggi
4.	Eza Al Vino			√	√				√							√				√				√		17	70%	Tinggi
5.	Mada Al Fatih		√				√				√					√				√				√		16	66%	Tinggi
6.	Muhammad Al Hafiizhi	√					√				√				√				√				√			8	33%	Sedang
7.	Muhammad Al Duwin	√					√				√	√			√				√				√			10	41%	Sedang
8.	Najla Dwi Bintang		√				√				√				√				√				√			13	54%	Tinggi
9.	Padli Fadilah			√			√					√	√			√				√				√		16	66%	Tinggi
10.	Rara Irdina			√				√				√				√				√				√		19	79%	Sangat tinggi
11.	Yusandi Brama Adnaja		√					√			√				√				√				√			13	54%	Tinggi
12.	Zio Ananda S		√				√					√	√			√				√			√			14	58%	Tinggi
Jumlah		30				26				36				33				33				30				188		Tinggi
Rata - rata		62%				54%				75%				68%				68%				62%				65,2%		

**DESKRIPTOR
PEDOMAN OBSERVASI AKTIVITAS BELAJAR SISWA**

- A. Memperhatikan ketika guru menerangkan materi
Untuk menilai butir ini perlu diperhatikan deskriptor berikut :
- a. Siswa mencermati penjelasan, arahan dan bimbingan dari guru
 - b. Siswa menyimak secara seksama materi yang disampaikan oleh guru
 - c. Siswa memperhatikan guru ketika memberikan instruksi terkait pembelajaran
 - d. Siswa mengamati guru ketika pelaksanaan pembelajaran

Keterangan :

Skor Penilaian	Penjelasan
1	Satu deskriptor tampak
2	Dua deskriptor tampak
3	Tiga deskriptor tampak
4	Empat deskriptor tampak

- B. Siswa aktif bertanya saat kegiatan pembelajaran
Untuk menilai butir ini perlu diperhatikan deskriptor berikut :
- a. Siswa bertanya dengan menunjukan jari terlebih dahulu
 - b. Siswa menyampaikan pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran
 - c. Siswa menyampaikan pertanyaan dengan menggunakan Bahasa Indonesia yang baik dan benar
 - d. Siswa menyampaikan pertanyaan secara jelas dan singkat

Keterangan :

Skor Penilaian	Penjelasan
1	Satu deskriptor tampak
2	Dua deskriptor tampak
3	Tiga deskriptor tampak
4	Empat deskriptor tampak

- C. Siswa mendengarkan materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru
Untuk menilai butir ini perlu diperhatikan deskriptor berikut :
- a. Siswa mendengarkan penjelasan, arahan dan bimbingan dari guru
 - b. Siswa mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru
 - c. Siswa mendengarkan guru ketika memberikan instruksi terkait pembelajaran
 - d. Siswa mendengarkan audio yang terdapat pada media pembelajaran

Keterangan :

Skor Penilaian	Penjelasan
1	Satu deskriptor tampak
2	Dua deskriptor tampak
3	Tiga deskriptor tampak
4	Empat deskriptor tampak

- D. Kemampuan siswa untuk mengerjakan tes dan mengisi angket
Untuk menilai butir ini perlu diperhatikan deskriptor berikut :
- Siswa mengerjakan latihan dan soal yang terdapat pada media pembelajaran KOBETIK (kotak belajar tematik)
 - Siswa membuat rangkuman pembelajaran selama proses pembelajaran
 - Siswa menulis materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru
 - Siswa mengerjakan lembar angket yang diberikan oleh guru

Keterangan :

Skor Penilaian	Penjelasan
1	Satu deskriptor tampak
2	Dua deskriptor tampak
3	Tiga deskriptor tampak
4	Empat deskriptor tampak

- E. Kemampuan siswa bekerjasama dalam kelompok
Untuk menilai butir ini perlu diperhatikan deskriptor berikut :
- Siswa tidak membeda-bedakan teman
 - Siswa berdiskusi untuk memecahkan masalah
 - Siswa saling menerima dan memberi pendapat antar kelompok
 - Siswa mengutamakan kepentingan kelompok (tidak egois)

Keterangan :

Skor Penilaian	Penjelasan
1	Satu deskriptor tampak
2	Dua deskriptor tampak
3	Tiga deskriptor tampak
4	Empat deskriptor tampak

F. Keantusiasan siswa mengikuti pembelajaran

Untuk menilai butir ini perlu diperhatikan deskriptor berikut :

- a. Siswa mencermati penjelasan, arahan, dan bimbingan dari guru
- b. Siswa mencatat materi pelajaran yang diberikan
- c. Siswa tidak banyak mengobrol dengan temannya
- d. Siswa mengajukan pertanyaan bila merasa penjelasan guru belum jelas

Keterangan :

Skor Penilaian	Penjelasan
1	Satu deskriptor tampak
2	Dua deskriptor tampak
3	Tiga deskriptor tampak
4	Empat deskriptor tampak

Rumus Skor Aktivitas Siswa

$$SAS = \frac{A+B+C+D+E}{Skor\ Maksimal} \times 100\%$$

Lampiran 11 : Dokumentasi

Gambar diambil tanggal 13 Juli 2021

Keterangan : Observasi awal di SD Al- Ittihadiyah Laut Dendang Kec. Percut Sei Tuan



Gambar diambil tanggal 22 Maret 2022

Keterangan : Mengenalkan media KOBETIK (kotak belajar tematik) kepada siswa serta menjelaskan langkah-langkah penggunaan media



Gambar diambil tanggal 22 Maret 2022

Keterangan : Kegiatan visual siswa dapat diamati saat proses pembelajaran menggunakan media KOBETIK (kotak belajar tematik) pada tema menyayangi tumbuhan dan hewan yaitu siswa memperhatikan guru ketika menerangkan materi



Gambar diambil tanggal 22 Maret 2022

Keterangan : Kegiatan lisan siswa dapat diamati saat proses pembelajaran menggunakan media KOBETIK (kotak belajar tematik) yaitu siswa aktif bertanya dan menjawab pertanyaan



Gambar diambil tanggal 22 Maret 2022

Keterangan : Kegiatan metal dan kegiatan emosional siswa dapat diamati saat proses pembelajaran menggunakan media KOBETIK (kotak belajar tematik) yaitu keantusiasan siswa mengikuti pembelajaran dan kemampuan siswa dalam belajar kelompok



Gambar diambil tanggal 22 Maret 2022

Kegiatan mendengarkan siswa dapat diamati ketika mendengarkan cerita dongeng yang terdapat pada media KOBETIK (kotak belajar tematik) dengan spiker



Gambar diambil tanggal 22 Maret 2022

Kegiatan menulis dapat diamati saat proses pembelajaran menggunakan media KOBETIK (kotak belajar tematik) yaitu siswa berpartisipasi mengisi angket kepraktisan media KOBETIK (kotak belajar tematik)



Gambar diambil tanggal 22 Maret 2022

Foto bersama seluruh siswa kelas III A SD Al- Ittihadiyah Luat Dendang

Nurul Annisa : PENGEMBANGAN MEDIA KOBETIK (KOTAK BELAJAR TEMATIK) TEMANMENYAYANGISTUMBUHANUDAN HEWANADALAM AKTIVITAS BELAJAR SISWA KELAS III SD AL-ITTIHADIAH LAUTADENDANGAKEC. PERCUTISEITTUAN

ORIGINALITY REPORT

25%	24%	8%	8%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.uin-suska.ac.id Internet Source	8%
2	repository.umsu.ac.id Internet Source	6%
3	repository.radenintan.ac.id Internet Source	2%
4	123dok.com Internet Source	1%
5	core.ac.uk Internet Source	1%
6	eprints.umm.ac.id Internet Source	1%
7	Submitted to Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya Student Paper	1%
8	docplayer.info Internet Source	1%



FORM K 1

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
 Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

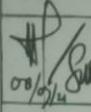
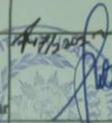
Yth : Ketua dan Sekretaris
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 FKIP UMSU

Perihal : PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : NURUL ANNISA
 NPM : 1802090137
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Kredit Kumulatif : 119 sks

IPK = 3,84

Persetujuan Ketua/ Sekretaris Prog. Studi	Judul yang diajukan	Disahkan Oleh Dekan Fakultas
	Pengembangan Media Pembelajaran Daring ASISUKA (Aplikasi Susun Kata) Untuk Siswa Berkesulitan Membaca Kelas I Sekolah Dasar	
 08/09/21	Pengembangan Media Pembelajaran KOBELA (Kotak Belajar) Dalam Pembelajaran Tematik Subtema 1 Manfaat Tumbuhan Bagi Kehidupan Manusia Kelas III Sekolah Dasar	 14/09/21
	Pengembangan Media Pembelajaran Kotak METUCA (Menulis, Berhitung dan Membaca) Untuk Siswa Kelas Rendah Sekolah Dasar	

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pemeriksaan dan persetujuan serta pengesahan, atas kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 5 September 2021

Hormat Pemohon,


 NURUL ANNISA

Dibuat Rangkap 3 :
 - Untuk Dekan/Fakultas
 - Untuk Ketua Prodi
 - Untuk Mahasiswa yang bersangkutan



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
 UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. KaptenMukhtarBasri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
 Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

FORM K 2

Kepada Yth : Ketua dan Sekretaris
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 FKIP UMSU

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : NURUL ANNISA
 NPM : 1802090137
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengajukan permohonan persetujuan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi sebagai tercantum di bawah ini dengan judul sebagai berikut :

"Pengembangan Media Pembelajaran KOBELA (Kotak Belajar) Dalam Pembelajaran Tematik Subtema 1 Manfaat Tumbuhan Bagi Kehidupan Manusia Pada Kelas III sekolah Dasar"

Sekaligus saya mengusulkan/menunjuk Bapak sebagai :

Dosen Pembimbing : Meylani Sari Sitepu. S.SOS., M.Pd.

Sebagai Dosen Pembimbing proposal/risalah/makalah/skripsi saya.
 Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya.
 Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 8 September 2021
 Hormat Pemohon,


 NURUL ANNISA

Dibuat Rangkap3 :
 - Untuk Dekan/Fakultas
 - Untuk Ketua Prodi
 - Untuk Mahasiswa yang bersangkutan

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**

Jln. Kap. Mukhtar Basri No.3 Telp.6622400 Medan20217 Form : K3

Nomor : 173 /II.3-AU/UMSU-02/F/2022
Lamp. : ---
Hal : **Pengesahan Proyek Proposal
Dan Dosen Pembimbing.**

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara menetapkan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dan dosen pembimbing bagi mahasiswa yang tersebut dibawah ini:

Nama : **Nurul Annisa**
N P M : 1802090137
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Penelitian : **Pengembangan Media Pembelajaran KOBELA (Kotak Belajar) dalam Pembelajaran Tematik Subtema I Manfaat Tumbuhan Bagi Kehidupan Manusia Kelas III Sekolah Dasar.**

Pembimbing : **Meylani Sari Sitepu,S.Sos,M.Pd.**

Dengan demikian mahasiswa tersebut diatas diizinkan

menulis/risalah/makalah/skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :

- 1 Penulis berpedoman kepada ketentuan yang telah ditetapkan oleh Dekan.
- 2 Proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dinyatakan **BATAL** apabila Tidak selesai dalam waktu yang telah ditentukan.
- 3 Masada luarsatanggal : **21 Januari 2023**

Medan, 17 Jum. Akhir 1443 H
21 Januari 2022 M



Dra. Samsu Vurnita, M.Pd.
NIP: 196706041993032002



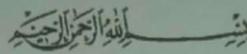
Dibuat rangkap 4 (empat)

1. Fakultas (Dekan)
2. Ketua Program Studi
3. Pembimbing
4. Mahasiswa yang bersangkutan:

WAJIB MENGIKUTI SEMINAR



MAJLIS PENDIDIKAN TINGGI
 UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jalan Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400
 Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail : fkip@umsu.ac.id



BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 Nama Mahasiswa : Nurul Annisa
 NPM : 1802090137
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Skripsi : Pengembangan Media KOBETIK (Kotak Belajar Tematik) Tema Menyayangi Tumbuhan dan Hewan Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Kelas III Sekolah Dasar

Nama Pembimbing : Melyani Sari Sitepu, S.Sos., M.Pd.

Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Proposal	Paraf
11/10-2021	Revisi sistematika penulisan sesuai pedoman penulisan skripsi FKIP UMSU	
26/10-2021	Revisi kata pengantar, BAB I, BAB II dan BAB III	
4/11-2021	Revisi BAB I penulisan tanggal observasi dan wawancara	
9/11-2021	Revisi BAB II tambahkan teori tentang Kobela (kotak belajar ajaib)	
6/12-2021	Revisi BAB III model pengembangan dan prosedur penelitian	
6/1-2022	Revisi BAB III instrument penelitian, Angket ahli materi, Ahi media, Penilaian guru dan penilaian siswa	
12/1-2022	Revisi BAB III Angket penilaian guru dan penilaian siswa	
20/1-2022	ACC Seminar Proposal	

Medan, 20 Januari 2022

Diketahui oleh:

a.n / Ketua Program Studi
 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd

Dosen Pembimbing

Melyani Sari Sitepu S.Sos., M.Pd



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061) 6619056 Medan 20238
 Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

LEMBAR PENGESAHAN HASIL SEMINAR PROPOSAL

Proposal yang sudah diseminarkan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Nurul Annisa
 N P M : 1802090137
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Proposal : Pengembangan Media KOBETIK (Kotak Belajar Tematik) Tema Menyayangi Tumbuhan dan Hewan Dalam Aktivitas Belajar Siswa Kelas III SD Al- Ittihadiyah Laut Dendang Kec. Percut Sei Tuan

Pada hari Sabtu, tanggal 29 Januari 2022 sudah layak menjadi proposal skripsi

Medan , 15 Februari 2022

Disetujui oleh :

Dosen Pembahas

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd

Dosen Pembimbing

Melyani Sari Sitepu, S.Sos., M.Pd

Diketahui Oleh :

a.n/ Ketua Program Studi
 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
 UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
 Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini, Sabtu 29 Januari 2022, diselenggarakan seminar proposal mahasiswa:

Nama : Nurul Annisa
 NPM : 1802090137
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
 Judul Proposal : Pengembangan Media KOBETIK (Kotak Belajar Tematik) Tema Menyayangi Tumbuhan dan Hewan Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Kelas III Sekolah Dasar

Masukan dan saran dari dosen pembahas/pembimbing*:

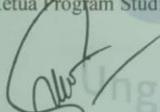
No	Masukan dan Saran
1.	Sesuai dengan panduan
2.	tata tulis, margin
3.	Instrumen
4.	
5.	
6.	

Proposal ini dinyatakan layak/tidak layak* dilanjutkan untuk penulisan skripsi.

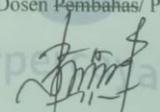
Medan, 29 Januari 2022

Diketahui oleh

a.n/ Ketua Program Studi,


 Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

Dosen Pembahas/ Pembimbing


 Melyani Sari Sitepu, S.Sos., M.Pd

*Coret yang tidak perlu





MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
 UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. KaptenMukhtarBasri No.3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
 Website :<http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini, Sabtu 29 Januari 2022, diselenggarakan seminar proposal mahasiswa:

Nama : Nurul Annisa
 NPM : 1802090137
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
 Judul Proposal : Pengembangan Media KOBETIK (Kotak Belajar Tematik) Tema Menyayangi Tumbuhan dan Hewan Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Kelas III Sekolah Dasar

Masukan dan saran dari dosen pembahas/pembimbing*:

No	Masukan dan Saran
1.	Perbanyak refrensi kemudian simpulkan
2.	Tambah Validasi ahli bahasa
3.	Instrumen Aktvitar belajar siswa diperjelas
4.	
5.	
6.	

Proposal ini dinyatakan layak/tidak layak* dilanjutkan untuk penulisan skripsi.

Medan, 29 Januari 2022

Diketahui oleh

a.n/ Ketua Program Studi,

Suci Perwita Sari, S.Pd.,M.Pd.

Dosen Pembahas/ Pembimbing

Suci Perwita Sari, S.Pd.,M.Pd.

*Coret yang tidak perlu



Universitas Muhammadiyah
 Sumatera Utara



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
 UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mochtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
 Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> Email: fkip@umsu.ac.id

SURAT KETERANGAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara dengan ini menerangkan bahwa :

Nama Mahasiswa : Nurul Annisa
 NPM : 1802090137
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Adalah benar telah melaksanakan Seminar Proposal Skripsi pada :

Hari : Sabtu
 Tanggal : 29 Januari 2022
 Dengan Judul Proposal : Pengembangan Media KOBETIK (Kotak Belajar Tematik) Tema Menyayangi Tumbuhan dan Hewan Dalam Aktivitas Belajar Siswa Kelas III SD Al-Ittihadiyah Laut Dendang Kec. Percut Sei Tuan

Demikianlah surat keterangan ini kami keluarkan/diberikan Kepada Mahasiswa yang bersangkutan, semoga Bapak/Ibu Pimpinan Fakultas dapat segera mengeluarkan surat izin riset mahasiswa tersebut. Atas kesediaan dan kerjasama yang baik kami ucapkan banyak terimakasih. Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya. Amin.

Dikeluarkan di Medan
 Pada Tanggal : 15 Februari 2022

Wassalam
 a.n/ Ketua Program Studi
 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Suci Perwita Sari, S.Pd.,M.Pd





MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
 UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061) 6619056 Medan 20238
 Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

Kepada Yth : Bapak/Ibu Ketua & Sekretaris
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 FKIP UMSU

Perihal : Permohonan Perubahan Judul Skripsi

Assalamua'alaikum Wr.Wb.

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Nurul Annisa
 NPM : 1802090137
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengajukan permohonan persetujuan perubahan judul Skripsi sebagaimana tercantum di bawah ini :

Pengembangan Media Pembelajaran KOBELA (Kotak Belajar) Dalam Pembelajaran Tematik Subtema 1 Manfaat Tumbuhan Bagi Kehidupan Manusia Kelas III Sekolah Dasar

Menjadi :

Pengembangan Media KOBETIK (Kotak Belajar Tematik) Tema Menyayangi Tumbuhan dan Hewan Dalam Aktivitas Belajar Siswa Kelas III SD Al-Ittihadiyah Laut Dendang Kec. Percut Sei Tuan

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya. Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu saya ucapkan terima kasih.

Medan, 15 Februari 2022

Dosen Pembimbing

Melyani Sari Sitepu, S.Sos., M.Pd

Hormat Pemohon,

Nurul Annisa

Diketahui :

a.n/ Ketua Perogram Studi
 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd



Scanned with
 CamScanner



Bila menjawab surat ini agar disebutkan nomor dan langganinya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jalan Kapten Mochtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400
 Website : <http://fkip.umsu.ac.id> E-mail : fkip@yahoo.co.id

Nomor : 464 /II.3-AU/UMSU-02/F/2022 Medan, 17 Rajab 1443 H
 Lamp : --- 18 Februari 2022 M
 Hal : **Permohonan Izin Riset**

Kepada Yth, Bapak/Ibu Kepala
 SD Al-Ittihadiyah Laut Dendang Kec. Percut Sei Tuan
 di
 Tempat

Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb

Wa ba'du, semoga kita semua sehat wal'afiat dalam melaksanakan kegiatan/aktifitas sehari-hari, sehubungan dengan semester akhir bagi mahasiswa wajib melakukan penelitian/riset untuk pembuatan Skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian Sarjana Pendidikan, maka kami mohon kepada Bapak/Ibu memberi izin kepada mahasiswa kami untuk melakukan penelitian/riset ditempat yang Bapak/Ibu pimpin. Adapun data mahasiswa tersebut sebagai berikut:

Nama : Nurul Annisa
 N P M : 1802090137
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Skripsi : Pengembangan Media KOBETIK (Kotak Belajar Tematik) Tema Menyayangi Tumbuhan dan Hewan Dalam Aktivitas Belajar Siswa Kelas III SD Al-Ittihadiyah Laut Dendang Kec. Percut Sei Tuan

Demikian hal ini kami sampaikan, atas perhatian dan kesediaan serta kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih. Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya, Amin.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb



Dekan

Dra. Hj. Syamsiyurnita, M.Pd
 NIP. 19670604199303 2 002

****Pertinggal****



**PERGURUAN AL - ITTIHADIAH
LAUT DENDANG
SD**

NSS : 104070106095
NPSN : 10213580

KEC. PERCUT SEI TUAN KAB. DELI SERDANG



Jalan Mesjid No. 21 Dusun 1 Kamboja - Laut Dendang

SURAT KETERANGAN
NOMOR : 112/PGR-AI/SD/LD/IV/2022

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : LINDA SITI ZULAIKHA, S.Pd
Jabatan : Kepala Sekolah SD Swasta Al-Ittihadiyah

Menerangkan bahwa :

Nama : NURUL ANNISA
NPM : 1802090137
Status/ Pekerjaan : Mahasiswa

Bahwa benar nama tersebut di atas telah selesai melaksanakan **Tugas Akhir Penelitian Skripsi** di SD Al-ittihadiyah Laut Dendang Kec. Percut Sei Tuan Kab. Deli Serdang pada tanggal 22 Maret s/d 3 Juni 2022 dengan penuh tanggung jawab.

Demikian surat keterangan ini diperbuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatian dan kerjasama yang baik diucapkan terima kasih.

Laut Dendang, 3 Juni 2022

Kepala Sekolah,

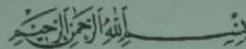


LINDA SITI ZULAIKHA, S.Pd





MAJLIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jalan Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400
Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail : fkip@umsu.ac.id



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Nama Mahasiswa : Nurul Annisa
NPM : 1802090137
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media KOBETIK (Kotak Belajar Tematik) Tema Menyayangi Tumbuhan dan Hewan Dalam Aktivitas Belajar Siswa Kelas III SD Al- Ittihadiyah Laut Dendang Kec. Percut Sei Tuan

Nama Pembimbing : Melyani Sari Sitepu, S.Sos., M.Pd.

Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Proposal	Paraf
18 Mei 2022	Draf BAB I, II, III, IV dan V	
23 Mei 2022	Perbaikan BAB III, IV dan V Hasil Penelitian dan Pembahasan	
27 Mei 2022	Perbaikan BAB III Perbaikan Daftar Isi	
2 Juni 2022	Perbaikan BAB III Instrumen Penelitian dan Teknik Analisis Data	
14 Juni 2022	Perbaikan Lampiran	
22 Juni 2022	ACC Skripsi	

Medan, 22 Juni 2022

Diketahui oleh:

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd

Dosen Pembimbing

Melyani Sari Sitepu S.Sos., M.Pd



Supported with
Creative Commons

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nama : Nurul Annisa

Jenis Kelamin : Perempuan

Agama : Islam

Tempat Tanggal Lahir : Sei Rampah, 16 Januari 2000

Tempat Tinggal : JL. Simpang Dartok, Rt 03 Rw 08, Kelurahan
Talang Mandi, Kecamatan Mandau, Kabupaten
Bengkalis

No Telepon/Hp : 082387262618

Email : nurulannisa.yahoo@gmail.com

Pendidikan Formal :

- | | |
|-------------------------------|------------------|
| 3. SDN 61 MANDAU | Tamat Tahun 2012 |
| 4. SMPN 11 MANDAU | Tamat Tahun 2016 |
| 5. MAS NAHDHATUL ISLAM MANDAU | Tamat Tahun 2018 |