

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *LEAFLET*
PADA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS V SISWA SDN. 013887
DESA ASAHAN MATI KECAMATAN
TANJUNG BALAI ASAHAN
KABUPATEN ASAHAN**

SKRIPSI

*Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat
Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada
program studi pendidikan Guru Sekolah Dasar*

Oleh

NURUL IZZATI
NPM. 1802090020



UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATRA UTARA
MEDAN**

2022

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 Selasa, Tanggal 29 November 2022, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama Lengkap : Nurul Izzati
NPM : 1802090020
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Leaflet* pada Pembelajaran Tematik

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



Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.

Sekretaris



Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, M.Hum.

ANGGOTA PENGUJI:


1. Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.

1. 

2. Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd.

2. 

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

3. 

2. 

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

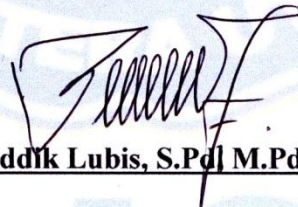
Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama Lengkap : Nurul Izzati
NPM : 1802090020
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Leaflet* pada Pembelajaran Tematik Kelas V Siswa SDN. 013887 Desa Asahan Mati Kecamatan Tanjung Balai Asahan Kabupaten Asahan
Sudah layak disidangkan.

Medan, November 2022

Disetujui oleh:

Pembimbing



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

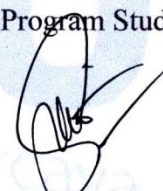
Diketahui oleh:



Dekan

Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.

Ketua Program Studi




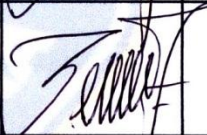
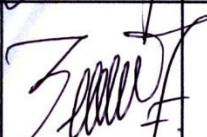



Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Lengkap : Nurul Izzati
NPM : 1802090020
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Leaflet* pada Pembelajaran Tematik Kelas V Siswa SDN. 013887 Desa Asahan Mati Kecamatan Tanjung Balai Asahan Kabupaten Asahan

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf	Keterangan
03. Oktober. 2022	Revisi bab IV Analisis		
05. Oktober. 2022	Revisi bab IV Tahap Desain		
24. Oktober. 2022	Revisi bab IV Tahap Desain		
27. Oktober. 2022	Revisi bab IV Pembahasan hasil		
07. November. 2022	Revisi bab V Kesimpulan		
11. November. 2022	Acc Sidang		

Medan, November 2022

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dosen Pembimbing


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


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

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Nurul Izzati
NPM : 1802090020
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul “**Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Leaflet pada Pembelajaran Tematik Kelas V Siswa SDN 013887 Desa Asahan Mati Kecamatan tanjung Balai Asahan Kabupaten Asahan**” 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.

Hormat saya
Yang membuat pernyataan,



NURUL IZZATI

ABSTRAK

Nurul Izzati, NPM. 1802090020. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Leaflet* Pada Pembelajaran Tematik Kelas V Siswa SDN. 013887 Desa Asahan Mati Kecamatan Tanjung Balai Asahan Kabupaten Asahan. Skripsi FKIP, UMSU 2022.

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*) yang menghasilkan suatu produk berupa media pembelajaran berbasis *leaflet* pada pembelajaran tematik kelas V siswa SDN 013887 Desa Asahan Mati. Penelitian ini dilatarbelakangi adanya keterbatasan sarana dan prasarana di Sekolah dan guru yang kurang kreatif dalam menyajikan materi dalam proses pembelajaran. Sebagai bentuk untuk mengoptimalkan pembelajaran tematik, maka dikembangkan media pembelajaran berbasis *leaflet* sebagai pendamping bahan ajar. Pengembangan media berbasis *leaflet* ini bertujuan untuk menambah keanekaragaman media pembelajaran tematik dan sebagai upaya untuk meningkatkan daya tarik siswa terhadap pembelajaran tematik. Pada penelitian ini, peneliti memilih menggunakan model ADDIE. Model ini merupakan singkatan dari *Analisis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*. Subjek yang digunakan dalam penelitian ini melibatkan satu kelas yang berjumlah 30 orang siswa kelas V SD Negeri 013887 Desa Asahan Mati, Kecamatan Tanjung Balai Asahan, Kabupaten Asahan. Instrumen penelitian menggunakan lembar angket yang terdiri dari angket validasi untuk 3 ahli dan angket kepraktisan untuk guru dan peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan pengembangan media valid untuk digunakan dalam proses pembelajaran dengan memperoleh nilai rata-rata 94% kategori valid berdasarkan validator materi, nilai 99% kategori sangat valid berdasarkan validator desain media dan nilai 93% kategori sangat valid berdasarkan validator bahasa. Hasil penelitian juga menunjukkan media layak digunakan berdasarkan nilai yang diperoleh dari hasil uji kepraktisan dengan nilai rata-rata 94,6% kategori sangat valid berdasarkan respon pendidik dan nilai 82,6% kategori baik berdasarkan peserta didik.

Kata Kunci: Pengembangan Media Pembelajaran, Berbasis *Leaflet*

KATA PENGANTAR



Puji dan syukur kehadiran Allah SWT atas limpahan ridha, rahmat dan karuniaNya penulis dapat menyelesaikan karya tulis ilmiah dalam bentuk skripsi yang diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan strata (S1) di Universitas Muhammadiyah Sumatera utara. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna dalam hal isi maupun pemakaian bahasa, sehingga penulis memohon kritikan yang membangun untuk penulisan selanjutnya.

Dengan pengetahuan dan pengalaman yang sangat terbatas akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Leaflet* Pada Pembelajaran Tematik Kelas V Siswa SDN. 013887 Desa Asahan Mati Kecamatan Tanjung Balai Asahan Kabupaten Asahan”**. Berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca serta dapat menambah ilmu pengetahuan bagi penulis sendiri.

Dalam penyusunan skripsi ini banyak sekali pihak yang telah berjasa membantu penulis, untuk itu penulis mengucapkan terimakasih kepada kedua orang tua penulis ayahanda Syaiful Khudri dan ibunda Wirda Wati serta Nenek tercinta ibu Sukmah yang telah membesarkan penulis dengan kasih sayang, memotivasi dan dengan doa kedua orang tua yang tiada henti- hentinya serta berkorban untuk penulis baik secara moril maupun materil. Dan berkat jerih payah

orang tua yang telah mendidik penulis dari kecil sehingga penulis dapat menyelesaikan pendidikan sampai tahap penyusunan skripsi ini.

Selanjutnya penulis ucapkan terima kasih kepada pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini, untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Agussani M.AP. selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Ibu Dra Hj. Syamsuyurnita, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Ibu Dr Dewi Kesuma Nasution, S.S., M.Hum. selaku Wakil Dekan I
4. Bapak Mandra Saragih, S.Pd., M.Hum. selaku Wakil Dekan III
5. Ibu Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd. selaku Kepala Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. Bapak Ismail Saleh Nasution, S. Pd., M. Pd. selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara,
7. Bapak Baihaqi Siddik Lubis, S.Pd., M.Pd. selaku Dosen Pembimbing yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing peneliti.
8. Seluruh Staff pengajar Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang telah memberikan pembelajaran dan pengarahan kepada penulis.
9. Sahabat saya Adinda Salsabila Pjt, Febry Shopiana Lubis dan Hanifia Sugira yang telah memberikan support kepada penulis dalam mengerjakan skripsi ini.

Jika ada tulisan dalam skripsi ini yang kurang jelas atau salah ketik, penulis mohon maaf lahir dan batin, karena setiap insan pasti ada salah dan khilaf. Semoga Allah SWT. senantiasa memberikan rahmat serta hidayah-Nya kepada kita semua. Akhir kata diharapkan skripsi ini bermanfaat bagi pembaca dan menambah wawasan bagi penulis. Aaaminn

Medan, November 2022

Penulis,

NURUL IZZATI

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
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	7
BAB II LANDASAN TEORI	9
A. Kerangka Teori	9
1. Media Pembelajaran.....	9
a. Pengertian Media Pembelajaran	9
b. Landasan Penggunaan Media	10
c. Peran Media Pembelajaran	14

d. Fungsi Media Pembelajaran	14
e. Manfaat Media Pembelajaran.....	16
f. Jenis-Jenis Media Pembelajaran.....	17
g. Kriteria pemilihan media	18
2. Hakikat <i>Leaflet</i>	20
a. Pengertian <i>Leaflet</i>	20
b. Syarat Pembuatan <i>Leaflet</i>	21
c. Tahap Pembuatan <i>Leaflet</i>	22
d. Kelebihan dan Kekurangan <i>Leaflet</i>	23
e. Cara Pembuatan <i>Leaflet</i>	25
3. Pembelajaran Tematik.....	25
a. Pengertian Tematik.....	25
b. Karakteristik Pembelajaran Tematik	26
c. Prinsip Pembelajaran Tema	29
d. Kelebihan dan Kelemahan Pembelajaran Tematik.....	30
B. Kerangka Konseptual	32
C. Hipotesis Penelitian	34
BAB III METODE PENELITIAN	35
A. Lokasi dan Waktu Penelitian	34
B. Subjek dan Objek Penelitian	36
1. Subjek Penelitian.....	36
2. Objek Penelitian	36
C. Jenis Penelitian.....	36

D. Model Penelitian	37
E. Instrumen Penelitian	40
F. Teknik Analisis Data.....	44
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	47
A. Hasil Penelitian	47
1. Tahap Analisis.....	47
2. Tahap Desain.....	51
3. Tahap Pengembangan.....	56
4. Tahap Implementasi	63
5. Tahap Evaluasi	67
B. Pembahasan Hasil	70
1. Keterbatasan Penelitian Pengembangan Media Pembelajaran.....	73
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	77
A. Kesimpulan	77
B. Saran	78
DAFTAR PUSTAKA	80
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Waktu Pelaksanaan Penelitian	34
Tabel 3.2 Pedoman penilaian lembar kevalidan media <i>Leaflet</i>	41
Tabel 3.3 Kisi-kisi Angket Materi	41
Tabel 3.4 Kisi-kisi Angket Bahasa.....	42
Tabel 3.5 Kisi-kisi Angket Media.....	43
Tabel 3.6 Kisi-kisi angket untuk respon guru	43
Tabel 3.7 Kisi-kisi angket untuk respon siswa.....	44
Tabel 3.8 Kriteria kevalidan.....	45
Tabel 3.9 Kategori presentase respon siswa	46
Tabel 4.1 Analisis Kompetensi	48
Tabel 4.2 Rancangan <i>leaflet</i>	51
Tabel 4.3 Hasil Data Validasi Ahli Materi.....	59
Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Desain Media	61
Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Desain Media	63
Tabel 4.6 Hasil Uji Coba Perorangan (Kepraktisan)	65
Tabel 4.7 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil	66
Tabel 4.8 Hasil Analisis Data.....	68

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerucut Pengalaman (<i>cone of experience</i>) Edgar Dale.....	12
Gambar 2.2 Kerangka Konseptual	33
Gambar 3.1 Bagan Model Pengembangan ADDIE	37

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Silabus Pembelajaran

Lampiran 2 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Lampiran 3 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Lampiran 4 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Lampiran 5 Lembar Validasi Ahli Materi

Lampiran 6 Lembar Validasi Ahli Desain Media

Lampiran 7 Lembar Validasi Ahli Bahasa

Lampiran 8 Lembar Instrumen Respons Guru Terhadap Media Pembelajaran

Lampiran 9 Lembar Angket Respons Siswa Terhadap Media Pembelajaran

Lampiran 10 Lembar Angket Respons Siswa Terhadap Media Pembelajaran

Lampiran 11 Lembar Angket Respons Siswa Terhadap Media Pembelajaran

Lampiran 12 Lembar Angket Respons Siswa Terhadap Media Pembelajaran

Lampiran 13 Lembar Rekapitulasi Hasil Uji Kepraktisan Peserta Didik

Dokumentasi

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Belajar ialah suatu hal yang dirasakan sendiri oleh setiap individu yang berinepek pada pola yang berubah dari dirinya. Hal tersebut dipicu oleh keadaan sekitar belajar peserta didik. Lingkungan bisa terdapat di rumah, teman bermain, sekolah dan lainnya. Belajar juga dimaknai sebagai proses perubahan perilaku sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungannya. Menurut Dimiyati & Mudjiono, (2015: 10) Belajar adalah seperangkat proses kognitif yang mengubah sifat lingkungan, melewati pengolahan informasi, menjadi kapabilitas baru. Menurut Sani (2015: 2) Pembelajaran berarti upaya membelajarkan siswa.

Belajar membutuhkan media, media pembelajaran merupakan salah satu upaya untuk menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, guru dapat media sebagai wahana untuk menyampaikan informasi atau pesan pembelajaran yang diharapkan dapat membantu guru dalam meningkatkan pemahaman belajar siswa (Amir, 2016). Penggunaan media dapat menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih jelas, menarik dan interaktif serta dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar (Falahudin, 2014).

Penggunaan media pembelajaran sangatlah membantu pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran, Arsyad (2014:9) menyatakan bahwa, pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan

rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa.

Media pembelajaran sangat penting dalam proses belajar mengajar. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Umar (2013) media pembelajaran dapat membantu memudahkan belajar peserta didik dan juga memudahkan pengajaran bagi guru, memberikan pengalaman lebih nyata (abstrak menjadi kongkret), menarik perhatian peserta didik atau dengan kata lain pembelajaran tidak membosankan, semua indera peserta didik dapat diaktifkan, dapat membangkitkan dunia teori dengan realitanya. Jadi, dengan adanya media pembelajaran siswa dapat melihat langsung, mencari tahu dan belajar secara mandiri.

Himayatrohmah (2019), menjelaskan bahwa Guru dituntut untuk memiliki sepuluh kemampuan, yaitu: menguasai bahan, mengelola program belajar mengajar, mengelola kelas, penggunaan media atau sumber belajar, menguasai landasanlandasan pendidikan, mengelola interaksi-interaksi belajar mengajar, menilai prestasi siswa untuk kepentingan pembelajaran, mengenal fungsi bimbingan dan penyuluhan di sekolah, mengenal dan menyelenggarakan administrasi sekolah, serta memahami prinsip-prinsip dan menafsirkan hasil penelitian pendidikan guna keperluan pengajaran. Kurangnya pemanfaatan media pada pembelajaran dikelas sering menjadi permasalahan, pembelajaran dikelas kebanyakan masih menggunakan pendekatan *teacher centered* atau berpusat pada peranan guru semata. Dalam situasi kali ini peneliti menemukan masalah terkait guru yang belum mampu mengembangkan media pembelajaran dengan berbagai macam penyebab. Salah satunya adalah guru yang masih bingung mengaitkan

pembelajaran tematik kedalam sebuah media dengan keterbatasan sarana dan prasarana di Sekolah.

Hasil observasi yang telah dilakukan di SDN. 013887 Desa Asahan Mati, yang dilaksanakan pada bulan Agustus 2021 pada kegiatan Kampus Mengajar Angkatan 2, media yang digunakan oleh guru pada pembelajaran tematik lebih sering menggunakan media gambar, sehingga untuk penyampaian materi kurang dipahami, dimana diketahui materi dari gambar jadi tersebut disampaikan secara lisan oleh gurunya, hal ini membuat siswa kebanyakan malas untuk mencatat penjelasan secara luas mengenai materi yang diajarkan oleh guru, dengan alasan guru terlalu cepat saat menjelaskan sehingga tidak memiliki kesempatan mencatat hal-hal yang penting dari materi yang diajarkan. Selanjutnya terlihat indikasi kurangnya konsentrasi belajar siswa. Beberapa siswa mulai mengalihkan perhatiannya pada hal yang lain, seperti berbicara bersama teman sebangku, melamun bahkan mengantuk.

Media yang digunakan oleh guru selama ini belum dapat memenuhi kebutuhan belajar siswa. Siswa membutuhkan media yang memuat ringkasan-ringkasan materi pembelajaran sebagai pendamping buku cetak yang memiliki cakupan materi yang lebih ringkas, mudah dimengerti dan memiliki gambar-gambar sesuai dengan materi yang diajarkan. Menurut Latif et al (2013:155) pemilihan media pembelajaran sangatlah penting.

Solusi yang dapat dilakukan agar mempermudah proses pembelajaran yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran yang tepat. Penggunaan media pembelajaran yang tepat akan mengaktifkan siswa dalam pembelajaran. Salah

satunya menggunakan media pembelajaran berbasis *leaflet*. *Leaflet* adalah selebaran kertas berisikan berbagai macam informasi yang bisa digunakan oleh individu untuk memuat informasi hal mengenai pemasaran produk dan penyampaian pendidikan. Prastowo memaparkan *leaflet* merupakan sumber belajar yang memiliki empat bagian sama dengan brosur, yaitu ada judul, kompetensi dasar, informasi penunjang, serta penilaian (Prastowo, 2015: 66). Selanjutnya, Laksono dkk (2014) menyatakan bahwa media visual dapat membantu siswa belajar dalam keadaan senang, mempunyai perhatian dan kemauan terhadap pelajaran yang diminati.

Peneliti memilih media *leaflet* dalam penelitian ini karena dalam implementasi media *leaflet* tidak perlu menggunakan proyektor, sehingga sekolah yang minim fasilitas seperti proyektor tetap bisa menggunakan media. *Leaflet* juga memiliki kelebihan yaitu sederhana dan murah, siswa dapat belajar mandiri, pengguna dapat melihat isinya pada saat santai, dapat memberikan detail yang tidak mungkin bila disampaikan dengan lisan.

Media pembelajaran berbasis *leaflet* juga telah digunakan peneliti-peneliti terdahulu. Peneliti-peneliti terdahulu banyak menggunakan media *leaflet* untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik.

Muzakki (2016) menjelaskan dalam penelitiannya yang berjudul Pengaruh Penerapan Media Cetak berbasis *Leaflet* Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Sejarah. Hasil penelitiannya menyatakan bahwa dalam penerapan media *Leaflet* pada mata pelajaran sejarah terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan dari penggunaan media *leaflet*.

Media *leaflet* juga diteliti oleh Marwah Ahmad (2017) mengenai Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Leaflet* pada Materi Sistem Sirkulasi. Hasil dari penelitiannya menyatakan pembelajaran berbasis *leaflet* memperoleh nilai rata-rata dari hasil belajar siswa yaitu 73,25%. Maka dari itu media dinyatakan efektif bila digunakan dalam pembelajaran.

Alif Luganta Ramadhan (2020) juga menerapkan *leaflet* sebagai media pembelajaran, dalam penelitian ini dilatar belakangi dari minimnya fasilitas disekolah, sehingga penggunaan media pembelajaran hampir tidak pernah digunakan, kondisi ini mengakibatkan hasil belajar siswa dibawah kriteria ketuntasan minimum. Hasil penelitian menunjukkan: *leaflet* yang dikembangkan mendapatkan rerata dari ahli media 90% dan ahli materi 89,28%. Pengaruh penggunaan media pembelajaran *leaflet* pada kelas eksperimen sebesar 81,56 dan kelas kontrol sebesar 70,33. Sehingga disimpulkan *leaflet* sangat layak sebagai media pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa..

Dari hasil penelitian terdahulu, maka peneliti akan mengembangkan media pembelajaran berbasis *leaflet* pada pembelajaran tematik siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 013887 Desa Asahan Mati.

Sebagai bentuk untuk mengoptimalkan pembelajaran tematik, maka perlu dikembangkan media pembelajaran berbasis *leaflet* sebagai pendamping bahan ajar. Pengembangan media berbasis *leaflet* ini bertujuan untuk menambah keanekaragaman media pembelajaran tematik dan sebagai upaya untuk meningkatkan daya tarik siswa terhadap pembelajaran tematik.

Dengan demikian peneliti akan mengadakan penelitian yang komprehensif yang judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Leaflet* Pada Pembelajaran Tematik Kelas V Siswa SDN.013887 Desa Asahan Mati, Kecamatan Tanjung Balai Asahan, Kabupaten Asahan.”**

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi permasalahan dalam penelitian ini yaitu:

1. Kurangnya penggunaan media pembelajaran terhadap proses belajar mengajar sehingga kegiatan pembelajaran masih berpusat pada guru.
2. Siswa membutuhkan media pembelajaran yang memudahkan mereka untuk mempelajari materi-materi yang dimuat pada bahan ajar.
3. Siswa kurang memahami materi tematik pada pembelajaran sehingga berdampak pada menurunnya minat belajar siswa.
4. Pada media pembelajaran yang digunakan oleh guru, siswa kurang terlibat dalam proses pembelajaran di kelas.
5. Kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang kreatif masih kurang dan hanya mengandalkan gambar yang materinya disampaikan dengan lisan.
6. Sekolah yang masih terkendala dengan sarana dan prasarana yang seharusnya mendukung penggunaan media pembelajaran di kelas.

C. Batasan Masalah

Untuk memudahkan dan memfokuskan penelitian yang akan dilaksanakan, perlu adanya pembatas masalah. Maka batasan masalah dalam penelitian ini, yaitu

pengembangan media pembelajaran berbasis *Leaflet* pada pembelajaran tematik tema 2 subtema 3 pembelajaran 1,2,3 .

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis *Leaflet* di kelas V SDN. 013887 Desa Asahan Mati?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis *Leaflet* di kelas V SDN.013887 Desa Asahan Mati?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dilaksanakannya penelitian ini adalah:

1. Menghasilkan media pembelajaran berbasis *Leaflet* di kelas V SDN.013887 Desa Asahan Mati
2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis *Leaflet* di kelas V SDN.013887 Desa Asahan Mati.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Adapun manfaat teoritis dari penelitian ini yaitu, diharapkan dapat memberikan sumbangan ilmu pengetahuan dalam pengembangan media pendidikan.

2. Manfaat Praktis

Adapun manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini adalah :

- a. Bagi Pendidik, pendidik menjadi sosok yang kreatif dalam mengemas pembelajaran dengan bentuk media *leaflet*, serta suasana belajar yang

baru dan efisien.

- b. Bagi sekolah, dapat dijadikan masukan dalam upaya perbaikan mutu pendidikan dan prestasi peserta didik.
- c. Bagi peneliti, sebagai bahan acuan untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif.
- d. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya dan diharapkan bisa dikembangkan menjadi lebih sempurna

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kerangka Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Pengertian media, media berasal dari bahasa latin yakni Medius yang secara harfiah berarti “tengah” perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Azhari, 2015). Menurut Arsyad (2013:3) media yaitu sarana yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi. Sedangkan pembelajaran merupakan kegiatan yang melibatkan seseorang dalam upaya memperoleh pengetahuan dari berbagai sumber belajar. Menurut Wanda (2017:5) pembelajaran merupakan perpaduan dari aktivitas mengajar dan aktivitas belajar. .

Media sebagai perantara memiliki arti bahwa media sebagai alat yang dapat membantu menyalurkan pesan atau informasi dari sumber kepada penerima. Segala sesuatu dapat disebut sebagai media apabila memenuhi fungsi sebagai pengantar atau penyalur pesan. Selanjutnya, kegunaan media sebagai pengantar pesan menjadikan media sebagai alat bantu yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Media pembelajaran menurut (Surayya, 2012) yaitu alat yang mampu membantu proses belajar mengajar serta berfungsi untuk memperjelas makna pesan atau informasi yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan.

Media pembelajaran digunakan untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi pelajaran serta memudahkan siswa untuk memahami apa yang disampaikan.

Sanaky (2013: 4) mengartikan media pembelajaran sebagai sarana atau alat bantu pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk mempertinggi efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pengajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Rusman (2012) yang mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang memungkinkan siswa untuk mengerti dan memahami sesuatu dengan mudah dan mengingatnya dalam waktu yang lama dibanding dengan penyampaian materi dengan cara tatap muka dan ceramah tanpa alat bantu. Berdasarkan pengertian tersebut disimpulkan bahwa media sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai alat bantu untuk memudahkan penyampaian pesan dalam pembelajaran, serta merangsang pikiran dan memotivasi siswa agar memiliki minat dan motivasi belajar.

b. Landasan Penggunaan Media

Media pembelajaran merupakan komponen yang penting dalam pembelajaran dan berperan dalam membantu pencapaian tujuan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran didasarkan pada beberapa landasan, (Fahyuni, 2018) menyebutkan dua landasan penggunaan media pembelajaran yaitu landasan filosofis dan psikologis.

Landasan filosofis mempertimbangkan penggunaan media dengan menilai bahwa siswa memiliki kepribadian, harga diri, motivasi, dan

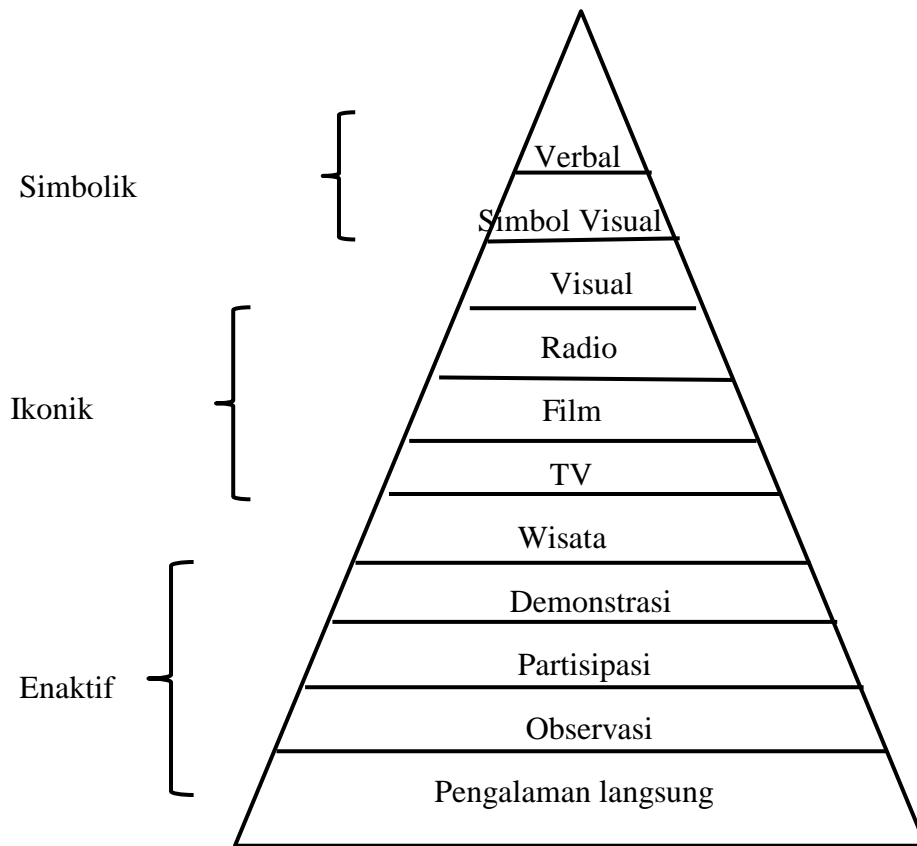
kemampuan yang berbeda satu sama lain. Sedangkan landasan psikologis menilai bahwa anak akan lebih mudah mempelajari hal yang bersifat konkret dibandingkan abstrak. Disisi lain, Asyhar (2012: 18-23) menyebutkan tiga landasan penggunaan media yaitu landasan empiris, psikologis, dan teknologis.

Landasan empiris didasarkan pada hasil penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan media berpengaruh terhadap hasil dan proses belajar. Selanjutnya, landasan psikologis didasarkan pada fakta bahwa pengetahuan dan pengalaman diperoleh melalui indera siswa. Selain itu proses belajar terjadi secara individual, dalam artian tingkat pemahaman yang diperoleh siswa berbeda-beda sehingga diperlukan adanya rangsangan dan informasi yang diorganisasikan dengan berbagai macam cara agar siswa memperoleh pengalaman belajar yang sama.

Adapun landasan teknologis didasarkan pada perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi informasi dan komunikasi yang membantu guru dan siswa dalam pembelajaran. Perkembangan teknologi memungkinkan terjadinya pembelajaran jarak jauh, selain itu penggunaan internet memungkinkan guru dan siswa mengakses materi pembelajaran secara tak terbatas.

Selain itu, menurut Arsyad, (2013) mengatakan bahwa salah satu gambaran yang paling banyak di jadikan acuan sebagai landasan teori penggunaan media dalam proses belajar adalah *Dale's Cone of Experience* (Kerucut pengalaman *Dale*). Penggunaan media disesuaikan pada tingkat

belajar siswa yang digambarkan dalam kerucut pengalaman oleh *Edgar Dale* sebagai berikut:



Gambar 2.1
Kerucut Pengalaman (*cone of experience*) Edgar Dale

Kerucut pengalaman tersebut menunjukkan tingkat belajar dan pemahaman siswa yang dimulai dari pemahaman konsep konkret menuju konsep abstrak. Siswa sekolah dasar berada pada tingkat pemahaman konkret, sehingga dalam proses belajar diperlukan adanya media pembelajaran untuk membantu mengkonkretkan konsep yang bersifat abstrak. Semakin ke atas di puncak kerucut adalah semakin abstrak sehingga pesan utama yang konkret dapat tersampaikan dengan mudah,

terutama dalam penerapannya terhadap materi pembelajaran dengan adanya pengembangan teknologi pembelajaran. Kesimpulan yang dapat kita peroleh dari kerucut pengalaman belajar tersebut adalah proses pembelajaran dapat berhasil jika kita dapat menampilkan stimulasi yang dapat diproses dari berbagai indera, baik pengalaman secara langsung, melalui benda-benda tiruan, drama, demonstrasi wisata, maupun pameran. Dari hal ini, maka kedudukan media pembelajaran pada proses belajar dan mengajar adalah sangat penting. Media dapat digunakan sebagai sarana penyampaian informasi atau materi pembelajaran yang berupa pengetahuan secara nyata dan membantu peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang tidak dapat diperoleh secara langsung.

Penggunaan media didasarkan pada fakta bahwa siswa memiliki tingkatan berpikir dari tahap konkret ke abstrak serta siswa memiliki tingkat pemahaman yang berbeda-beda. Sehingga media pembelajaran diperlukan untuk membantu siswa memahami materi yang dipelajari serta memungkinkan siswa memperoleh pemahaman yang sama. Hal tersebut didukung dengan adanya penelitian yang menunjukkan bahwa pengembangan media berpengaruh terhadap proses dan hasil belajar. Secara umum apabila memadukan pendapat ahli terdapat empat landasan yang mendasari penggunaan media pembelajaran yaitu landasan filosofis, empiris, psikologis, dan teknologis. Keempat landasan tersebut memperkuat perlunya penggunaan media dalam pembelajaran berdasarkan pertimbangan banyaknya aspek kebermanfaatan bagi guru dan siswa.

c. Peran Media Pembelajaran

Peran penggunaan media sangat berpengaruh dalam menunjang proses pembelajaran. Menurut Umar (2013) peran media pembelajaran yang bersifat sebagai bahan ajar antara lain:

- 1) Mengaktifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan peserta didik, antara peserta didik dengan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar.
- 2) Merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan peserta didik agar dapat mendorong kegiatan belajar, sehingga pengalaman belajar yang diperoleh akan lebih bermakna.
- 3) Membangkitkan keinginan dan minat belajar peserta didik sehingga perhatian peserta didik dapat terpusat pada bahan pelajaran yang diberikan guru.
- 4) Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar, sehingga membuat pelajaran lebih lama diingat.
- 5) Memberikan pengalaman nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan mandiri dikalangan peserta didik.

d. Fungsi Media Pembelajaran

Media dalam pembelajaran berfungsi untuk memperjelas pesan yang disampaikan oleh guru (Primasari, 2014). Sementara itu menurut Sanaky (2013: 7) media pembelajaran berfungsi untuk merangsang pembelajaran dengan menghadirkan objek sebenarnya dan objek yang langka; membuat duplikasi dari objek yang sebenarnya; membuat konsep abstrak ke konsep

konkrit; memberi kesamaan persepsi; mengatasi hambatan waktu, tempat, jumlah, dan jarak; menyajikan ulang informasi secara konsisten; serta memberi suasana belajar yang menyenangkan, tidak tertekan, santai, dan menarik, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Adapun menurut Wina Sanjaya (2012: 73-75), fungsi media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Fungsi komunikatif. Media pembelajaran digunakan untuk memudahkan komunikasi antara penyampai pesan dan penerima pesan.
- 2) Fungsi motivasi. Dengan menggunakan media pembelajaran, diharapkan siswa akan lebih termotivasi dalam belajar.
- 3) Fungsi penyamaan persepsi. Melalui pemanfaatan media pembelajaran, diharapkan dapat menyamakan persepsi setiap siswa, sehingga setiap siswa memiliki pandangan yang sama terhadap informasi yang disuguhkan.
- 4) Fungsi kebermaknaan. Melalui penggunaan media, pembelajaran dapat lebih bermakna, yakni pembelajaran bukan hanya dapat meningkatkan penambahan informasi berupa data dan fakta sebagai pengembangan aspek kognitif tahap rendah, akan tetapi dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk menganalisis dan mencipta sebagai aspek kognitif tahap tinggi. Bahkan lebih dari itu dapat meningkatkan aspek sikap dan keterampilan.

- 5) Fungsi individualitas. Pemanfaatan media pembelajaran berfungsi untuk dapat melayani kebutuhan setiap individu yang memiliki minat dan gaya belajar yang berbeda.

Meskipun terdapat sedikit perbedaan diantara para ahli dalam mengemukakan fungsi media pembelajaran, namun pada intinya media pembelajaran berfungsi untuk mempermudah proses belajar mengajar.

e. Manfaat Media Pembelajaran

Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien Fauzi, (2012: 266). Adapun secara lebih rinci manfaat media pembelajaran menurut Sanaky (2013:6) dapat dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Manfaat media pembelajaran bagi pengajar
 - a) Memberikan pedoman, arah untuk mencapai tujuan pembelajaran
 - b) Menjelaskan struktur dan urutan pengajaran secara baik
 - c) Memberikan kerangka sistematis mengajar secara baik
 - d) Memudahkan kendali pengajar terhadap materi pelajaran
 - e) Membantu kecermatan, ketelitian dalam penyajian materi pelajaran
 - f) Membangkitkan rasa percaya diri seorang pengajar
 - g) Meningkatkan kualitas pengajaran
 - h) Memberikan dan meningkatkan variasi belajar
 - i) Menyajikan inti informasi, pokok-pokok secara sistematis, sehingga memudahkan penyampaian, dan

- j) Menciptakan kondisi dan situasi belajar yang menyenangkan dan tanpa tekanan
- 2) Manfaat media pembelajaran bagi pembelajar
- a) Meningkatkan motivasi belajar pembelajar
 - b) Memberikan dan meningkatkan variasi belajar bagi pembelajar
 - c) Memudahkan pembelajar untuk belajar
 - d) Merangsang pembelajar untuk berfikir dan beranalisis
 - e) Pembelajar belajar dalam kondisi dan situasi belajar yang menyenangkan dan tanpa tekanan
 - f) Pembelajar dapat memahami materi pelajaran secara sistematis

f. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Pemilihan media di dalam pembelajaran harus disesuaikan dengan tingkat kebutuhan, karena terdapat beberapa jenis media pembelajaran. Jenis-jenis media yang dapat digunakan dalam pembelajaran menurut Latri (2017) yaitu media grafis (gambar, foto, bagan, poster, dan lain-lain), media tiga dimensi (model kerja, mock up, diorama), dan media proyeksi (slide, film, OHP, dan lain-lain), serta penggunaan lingkungan sebagai media pembelajaran. Jenis-jenis media berdasarkan fungsi pembelajaran dari klasifikasi Gagne yaitu media demonstrasi, penyampaian lisan, media cetak, gambar gerak, gambar diam, film dengan suara, dan mesin pembelajaran (Primasari, dkk 2014). Disisi lain Asyhar (2012: 44) mengelompokkan media pembelajaran berdasarkan perkembangan teknologi yang dibedakan menjadi

empat kelompok yaitu media visual, audio, audio-visual, dan multimedia.

Pengelompokan media tersebut yaitu,

- 1) Media visual merupakan media yang hanya melibatkan indera penglihatan, antara lain media cetak, prototipe, serta media realitas alam sekitar.
- 2) Media audio merupakan jenis media yang hanya melibatkan indera pendengaran, antara lain tape recorder, radio, dan CD player.
- 3) Media audio-visual merupakan jenis media yang melibatkan indera penglihatan dan pendengaran, antara lain televisi, film, dan video.
- 4) Media multimedia merupakan jenis media interaktif berbasis komputer dan teknologi informasi dan komunikasi.

Senada dengan pendapat tersebut Kustandi dan Sutjipto (2012: 29-31) juga mengelompokkan media pembelajaran berdasarkan hasil perkembangan teknologi ke dalam empat kelompok yaitu media cetak, media audio-visual, media hasil teknologi komputer, dan media hasil gabungan teknologi cetak dan computer.

g. Kriteria pemilihan media

Media merupakan salah satu sarana untuk meningkatkan kegiatan belajar mengajar. Karena beraneka ragamnya media tersebut, maka masing-masing media mempunyai karakteristik yang berbeda-beda. Memilih media hendaknya dilakukan secara cermat dan pertimbangan yang matang. Pertimbangan tersebut didasarkan atas kriteria-kriteria tertentu (Rayandra Asyhar, 2012: 81). Beberapa kriteria yang harus dipertimbangkan dalam memilih media pembelajaran adalah sebagai berikut:

1) Tujuan

Kriteria yang paling utama dalam pemilihan media bahwa media harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran atau kompetensi yang ingin dicapai (Munadi, 2013: 190).

2) Bahan pelajaran / materi

Aspek materi menjadi pertimbangan yang dianggap penting dalam memilih media. Sesuai atau tidaknya antara materi dengan media yang digunakan akan berdampak pada hasil pembelajaran siswa

3) Sasaran didik

Siapakah sasaran didik yang akan menggunakan media? bagaimana karakteristik mereka, berapa jumlahnya, bagaimana latar belakang sosialnya, bagaimana motivasi dan minat belajarnya? dan seterusnya. Apabila kita mengabaikan kriteria ini, maka media yang akan kita pilih atau kita buat tentu tak akan banyak gunanya. Karena pada akhirnya sasaran inilah yang akan mengambil manfaat dari media pilihan kita itu. Oleh karena itu, media harus sesuai benar dengan kondisi mereka (Fauzi, 2012: 262-263).

4) Mutu teknis

Pengembangan visual baik gambar maupun fotograf harus memenuhi persyaratan teknis tertentu. Misalnya, visual pada slide harus jelas dan informasi atau pesan yang ditonjolkan dan ingin disampaikan tidak boleh terganggu oleh elemen lain yang berupa latar belakang

5) Biaya

Biaya yang akan dikeluarkan dalam pemanfaatan media harus seimbang dengan hasil yang akan dicapai. Pemanfaatan media yang sederhana mungkin lebih menguntungkan daripada menggunakan media yang canggih (teknologi tinggi) bilamana hasil yang dicapai tidak sebanding dengan dana yang dikeluarkan

6) Praktis, luwes, dan tahan

Kriteria ini menuntun para guru/instruktur untuk memilih media yang ada, mudah diperoleh, atau mudah dibuat sendiri oleh guru. Media yang dipilih sebaiknya dapat digunakan dimanapun dan kapanpun dengan peralatan yang tersedia disekitarnya, serta mudah dipindahkan dan dibawa kemana-mana.

2. Hakikat *Leaflet*

a. Pengertian *Leaflet*

Leaflet adalah selebaran kertas cetak tertulis berupa lembaran yang dilipat tetapi tidak dimatikan atau dijahit, *leaflet* biasanya terdiri dari 2-3 halaman. *Leaflet* merupakan media penyampai informasi dan himbuan. Penggunaan gambar, warna, layout, dan informasi yang disampaikan merupakan hal-hal yang perlu diperhatikan dalam *leaflet* (Fitriah, 2018).

Menurut Suiraoaka (2012) *Leaflet* adalah selebaran kertas yang menjadi sarana publikasi singkat dalam suatu kegiatan promosi yang mana biasanya berisi tulisan cetak dan beberapa gambar tertentu dan menggunakan bahasa yang sederhana, singkat serta mudah dipahami. .

Leaflet juga merupakan suatu informasi yang dapat berpengaruh terhadap pengetahuan seseorang. *Leaflet* juga dapat menjadi sebuah media pembelajaran didalam dunia pendidikan. Penggunaan leaflet sebagai media pembelajaran diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran.

Agar terlihat menarik biasanya *leaflet* didesain secara cermat dilengkapi dengan ilustrasi dan menggunakan bahasa yang sederhana, singkat serta mudah dipahami. *Leaflet* sebagai media ajar juga harus memuat materi yang dapat menggiring peserta didik untuk menguasai satu atau lebih kompetensi dasar (Majid, 2013:177-178).

Leaflet disusun dari berbagai sumber belajar, dengan bahasa yang sederhana dan mudah dimengerti siswa, serta ditambahkan ilustrasi yang mendukung materi pembelajaran, sehingga dalam proses pembelajaran siswa dapat tertarik untuk membacanya. Selain itu perpaduan teks dan gambar menjadi daya tarik tersendiri sehingga hasil belajar peserta didik dapat meningkat sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan (Majid, 2012:177-178). Siswa diharapkan akan termotivasi untuk belajar dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi (Futriyah et al: 2013).

b. Syarat Pembuatan *Leaflet*

Syarat pembuatan *leaflet* menurut Agustiansyah (2019) antara lain:

- a) *leaflet* harus dibuat menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dimengerti pembaca,

- b) Pemberian judul harus dibuat semenarik mungkin untuk menarik minat pembaca,
- c) Tidak banyak tulisan yang nantinya akan membuat bosan pembaca,
- d) Mengkombinasikan antara tulisan, gambar, dan tampilan agar menimbulkan kesan menarik bagi pembaca,
- e) Materi harus sesuai dengan target sasaran yang dituju

c. Tahap Pengembangan Media *Leaflet*

Secara umum, terdapat empat langkah dalam pengembangan media pembelajaran menurut Rusman, dkk (2012: 178-181), yaitu identifikasi kebutuhan dan karakteristik siswa, perumusan tujuan, perumusan materi, dan perumusan alat ukur keberhasilan. Berikut penjelasannya:

- 1) Identifikasi karakter siswa Pembuatan media pembelajaran harus didasarkan atas kebutuhan siswa dan disesuaikan dengan karakteristik siswa. Artinya tidak semua media cocok untuk segala situasi, melainkan harus disesuaikan dengan kebutuhan siswa, usia siswa, interest siswa, tingkatan dan jenjang pendidikan siswa dan seterusnya.
- 2) Perumusan tujuan Dalam pembuatan media pembelajaran, seorang guru sebelum merancang media pembelajaran, terlebih dahulu menganalisis tujuan pembelajaran yang diharapkan, sehingga media yang akan dikembangkan benar-benar sesuai dan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang diharapkan. Jadi sebelum membuat media pembelajaran kita harus merumuskan tujuan terlebih dahulu, untuk apa media tersebut dibuat.

3) Perumusan materi Dalam pengembangan materi terdapat kriteria penyusunan materi, diantaranya: shahih/valid, tingkat kepentingan (*significant*), kebermanfaatan (*utility*), kesesuaian dengan siswa (*learnability*), menarik minat (*interest*).

4) Pengembangan alat ukur media itu berkenaan dengan apa yang dapat dilihat, untuk mengetahui efektivitas media yang kita gunakan tentunya perlu dilakukan uji keberhasilan suatu media pembelajaran yang kita gunakan.

d. Kelebihan dan Kekurangan *Leaflet*

Kelebihan *leaflet* dalam dunia pendidikan yaitu, *leaflet* merupakan salah satu bahan ajar yang lebih menarik dari buku paket, karena bahan ajar *leaflet* sangatlah sederhana dan lebih menarik dalam segi tampilan (Septiani et al., 2014).

Adapun kelebihan lain *Leaflet* menurut Sutrisno (2012):

- a) Menggunakan bahasa yang singkat dan jelas sehingga mudah dipahami isinya.
- b) Didesain secara sistematis dengan ilustrasi sehingga menarik perhatian pembacanya.
- c) Karena bentuknya yang kecil, mudah dibawa kemana-mana.
- d) Jenis media ini praktis, mudah dibawa, dan mudah disimpan. Bila sewaktu-waktu dibutuhkan.
- e) Sudah sering dilihat oleh masyarakat banyak, sehingga mempermudah penerimaan pesan pada target audience.
- f) Mudah penyebarannya dalam waktu yang sama sekaligus.

- g) Mudah dibaca di manapun dalam waktu lama.
- h) Mampu memuat informasi tentang perusahaan/lembaga lebih detail.
- i) Dapat disimpan lama
- j) Sebagai referensi
- k) Jangkauan dapat jauh
- l) Membantu media lain
- m) Isi dapat dicetak kembali
- n) Dapat digunakan sebagai bahan diskusi / pembelajaran

Adapun kekurangan leaflet :

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan guru untuk meningkatkan hasil belajar selama proses pembelajaran. Setiap media yang digunakan guru pasti memiliki kelemahan. Adapun kelemahan media cetak *leaflet* menurut Arsyad (2014: 40-43) antara lain yaitu :

- 1) Sulit menampilkan gerak;
- 2) Biaya percetakan mahal apabila ingin menampilkan gambar atau foto berwarna;
- 3) Proses percetakan membutuhkan waktu yang lama;
- 4) Perbagian unit-unit pelajaran dalam media cetakan harus dirancang sedemikian rupa agar siswa tidak mudah cepat bosan;
- 5) Umumnya media cetakan dapat membawa hasil yang baik jika tujuan pelajaran itu bersifat kognitif;
- 6) Jika tidak dirawat dengan baik , media cetakan cepat rusak atau hilang.

e. Cara Pembuatan Leaflet

Langkah- langkah membuat leaflet dengan Microsoft Word 2007

- a) Buka Ms office 2007 kemudian pilih new >>broucheres dan boooklets, liat gambar di bawah ini
- b) Pilih template yang anda ingin buat, misalnya Business brochure (lavel desain) kemudian anda klik donwload pada bagian kanan akan terbuka 2 layer baru, liat gambar di bawah
- c) Selanjutnya anda tinggal edit teks sesuai apa yang anda inginkan

3. Pembelajaran Tematik

a. Pengertian Tematik

Pendekatan pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran dapat menentukan hasil pembelajaran. Pada tahun 2014 mulai diberlakukan kurikulum 2013 untuk setiap setiap jenjang pendidikan dan khusus di sekolah dasar diberlakukan pembelajaran tematik. Hal ini berdasarkan Kemendikbud (2012: 137) yang menyatakan bahwa kurikulum SD/MI menggunakan pendekatan pembelajaran tematik integratif dari kelas I sampai kelas VI.

Menurut Kemendikbud (2013: 193) pembelajaran tematik dilaksanakan dengan menggunakan prinsip pembelajaran terpadu. Pembelajaran terpadu menggunakan tema sebagai pemersatu kegiatan pembelajaran yang memadukan beberapa mata pelajaran sekaligus dalam satu kali tatap muka, untuk memberikan pengalaman yang bermakna bagi peserta didik. Karena peserta didik dalam memahami sebuah konsep yang mereka

pelajari selalu melalui pengalaman langsung dan menghubungkannya dengan konsep lain yang telah dikuasainya.

Menurut (Majid 2014 : 87) Pembelajaran tematik yaitu pembelajaran yang menggabungkan suatu konsep dalam beberapa bidang studi yang berbeda dengan harapan siswa akan belajar lebih baik dan bermakna. Pernyataan tersebut sejalan dengan apa yang dikatakan oleh Sholehah (2017) yang menyatakan bahwa pembelajaran tematik dapat diartikan sebagai suatu kegiatan pembelajaran yang mengintegrasikan materi dari beberapa mata pelajaran menjadi satu tema atau topik pembahasan tertentu.

Sumber lain juga mengatakan bahwa pembelajaran tematik merupakan sistem pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga siswa memiliki pengalaman yang bermakna (Pebriana dkk : 2017).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran tematik yaitu pembelajaran yang mengintegrasikan materi dari beberapa mata pelajaran dalam satu topik pembicaraan yang disebut tema sehingga dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna kepada peserta didik.

b. Karakteristik Pembelajaran Tematik

Setiap pembelajaran memiliki karakteristik tersendiri, termasuk pembelajaran tematik. Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang menjadikan kegiatan bermakna dan utuh bagi peserta didik. Menurut Prastowo (2013: 118) pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang

menjadikan aktivitas pembelajaran itu relevan dan bermakna. Hal itu dimulai dengan memberdayakan pengetahuan dan pengalaman peserta didik untuk membantunya mengerti dan memahami dunia kehidupannya. Berdasarkan materi Pelatihan Implementasi Kurikulum 2013 Kemendikbud, (2013: 15) pembelajaran tematik terpadu berfungsi untuk memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam memahami konsep materi yang tergabung dalam tema serta dapat menambah semangat belajar karena materi yang dipelajari merupakan materi yang nyata (kontekstual) dan bermakna bagi peserta didik.

Karakteristik pembelajaran tematik juga secara rinci dijabarkan oleh Majid (2014: 89). Penjabaran karakteristik pembelajaran tematik tersebut sebagai berikut.

1. Berpusat pada siswa

Pembelajaran tematik berpusat pada siswa (*student centered*). Siswa sebagai subyek belajar. Sementara guru bertindak sebagai fasilitator dengan memberi kemudahan pada siswa untuk melakukan proses belajar

2. Memberikan pengalaman langsung

Pembelajaran tematik dapat memberikan pengalaman langsung (*direct experiences*). Siswa dihadapkan pada sesuatu hal yang nyata (*konkret*) untuk memahami suatu hal yang abstrak.

3. Pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas

Pemisahan mata pelajaran dalam pembelajaran tematik tidak begitu jelas. Siswa belajar dengan diarahkan pada tema yang dekat dengan siswa.

4. Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran

Pembelajaran tematik menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran dalam satu proses pembelajaran. Dengan demikian, siswa dapat memahami konsep-konsep tersebut secara utuh.

5. Bersifat fleksibel

Pembelajaran tematik bersifat fleksibel. Dengan demikian guru dapat mengkaitkan berbagai mata pelajaran dan juga mengkaitkannya dengan kehidupan sehari-hari.

6. Menggunakan prinsip belajar yang menyenangkan

Pembelajaran tematik menggunakan prinsip belajar sambil bermain. Siswa belajar dari pengalaman langsung akan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

Karakteristik pembelajaran tematik bertujuan untuk memberikan pengalaman bermakna secara utuh kepada peserta didik. Karakteristik pembelajaran tematik yang dapat memperkuat alasan mengapa pembelajaran tematik dapat memberikan pengalaman bermakna secara utuh menurut Hosnan (2014:366) sebagai berikut: (a) pembelajaran tematik menempatkan peserta didik sebagai subjek belajar. (b) peserta didik dihadapkan langsung pada suatu yang nyata (konkret) sebagai dasar untuk memahami hal-hal yang lebih abstrak. (c) fokus pembelajaran di arahkan kepada pembahasan tema yang berkaitan dengan kehidupan peserta didik sesuai dengan kurikulum. (d) pembelajaran tematik menyajikan konsep-konsep dari berbagai mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran. (e) pembelajaran tematik bersifat luwes, dimana pendidik dapat mengaitkan mata pelajaran dengan mata

pelajaran yang lain maupun dengan kehidupan peserta didik dan lingkungannya. (f) hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan peserta didik. Peserta didik diberi kesempatan untuk mengoptimalkan potensi yang dimilikinya sesuai dengan minat dan kebutuhannya. (g) menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan. Pendidik lebih banyak menggunakan teknik bermain yang membuat suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa, karakteristik pembelajaran tematik yaitu pembelajaran karakteristik terpusat pada siswa-siswi, memberikan pengalaman langsung, pemisahan antar mata pelajaran tidak begitu jelas, menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran, bersifat fleksibel (luwes), hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa-siswi, menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan.

c. Prinsip Pembelajaran Tematik

Adapun prinsip pembelajaran tematik menurut Majid, (2014:89) yang berkenaan dengan pembelajaran tematik integratif sebagai berikut :

- a) Pembelajaran tematik integratif memiliki satu tema yang aktual, dekat dengan dunia siswa dan ada dala kehidupan sehari-hari. Tema ini menjadi alat pemersatu materi yang beragam dari beberapa mata pelajaran.
- b) Pembelajaran tematik integratif perlu memilih materi beberapa mata pelajaran yang mungkin saling terkait. Dengan demikian, materi-materi yang dipilih dapat mengungkapkan tema secara bermakna. Mungkin terjadi, ada

materi pengayaan horizontal dalam bentuk contoh aplikasi yang tidak termuat dalam standar isi. Namun, perlu diingat bahwa penyajian materi pengayaan seperti ini perlu dibatasi dengan mengacu kepada tujuan pembelajaran.

c) Pembelajaran tematik integratif tidak boleh bertentangan dengan tujuan kurikulum yang berlaku tetapi sebaliknya pembelajaran tematik integrative harus mendukung pencapaian tujuan utuh kegiatan pembelajaran yang termuat dalam kurikulum.

d) Materi pembelajaran yang dapat dipadukan dalam satu tema selalu mempertimbangkan karakteristik siswa seperti minat, kemampuan, kebutuhan, dan pengetahuan awal.

e) Materi pembelajaran yang dipadukan tidak terlalu dipaksakan. Artinya, materi yang tidak mungkin dipadukan tidak usah dipadukan.

d. Kelebihan dan Kelemahan Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik memiliki beberapa kelebihan dan juga kelemahan. Menurut kadir dkk, (2014), pembelajaran tematik memiliki kelebihan antara lain:

a). Memudahkan pemusatan perhatian pada satu tema tertentu.

b). Anak didik mempelajari pengetahuan dan mengembangkan berbagai kompetensi dasar antara isi mata pelajaran dalam tema yang sama.

c). Pemahaman materi mata pelajaran lebih mendalam dan berkesan.

d). Kompetensi dasar dapat dikembangkan lebih baik dengan mengaitkan mata pelajaran lain dengan pengalaman pribadi siswa.

- e). Lebih dapat dirasakan manfaat dan makna belajar karena materi disajikan dalam konteks tema yang jelas.
- f). Siswa lebih bergairah karena dapat berkomunikasi dalam situasi nyata, untuk mengembangkan suatu kemampuan dalam suatu mata pelajaran dan sekaligus dapat mempelajari mata pelajaran lain.
- g). Guru dapat menghemat waktu sebab mata pelajaran yang disajikan secara tematik dapat dipersiapkan sekaligus, dan diberikan dalam dua atau tiga pertemuan, dan waktu selebihnya dapat dimanfaatkan untuk kegiatan remedial, pemantapan, atau pengayaan materi.

Kelemahan pembelajaran tematik menurut kadir dkk, (2014) sebagai berikut :

- a) Pembelajaran menjadi lebih kompleks dan menuntut guru untuk mempersiapkan diri sedemikian rupa supaya ia dapat melaksanakannya dengan baik.
- b) Persiapan yang harus dilakukan oleh guru pun lebih lama. Guru harus merancang pembelajaran tematik dengan memperhatikan keterkaitan antara berbagai pokok materi tersebar di beberapa mata pelajaran.
- c) Menuntut penyediaan alat, bahan, sarana dan prasarana untuk berbagai mata pelajaran yang dipadukan secara serentak. Pembelajaran tematik berlangsung dalam satu atau beberapa session. Pada tiap session dibahas beberapa pokok dari beberapa mata pelajaran, sehingga alat, bahan, sarana dan prasarana harus tersedia sesuai dengan pokok-pokok mata pelajaran yang disajikan.

Terlepas dari berbagai kelebihan dan kekurangan yang terdapat pada pembelajaran tematik, dalam pembelajarannya tematik mengharapkan agar anak didik mendapatkan hasil belajar yang optimal dan maksimal dan menghindari kegagalan pembelajaran yang masih banyak terjadi dengan model pembelajaran lain.

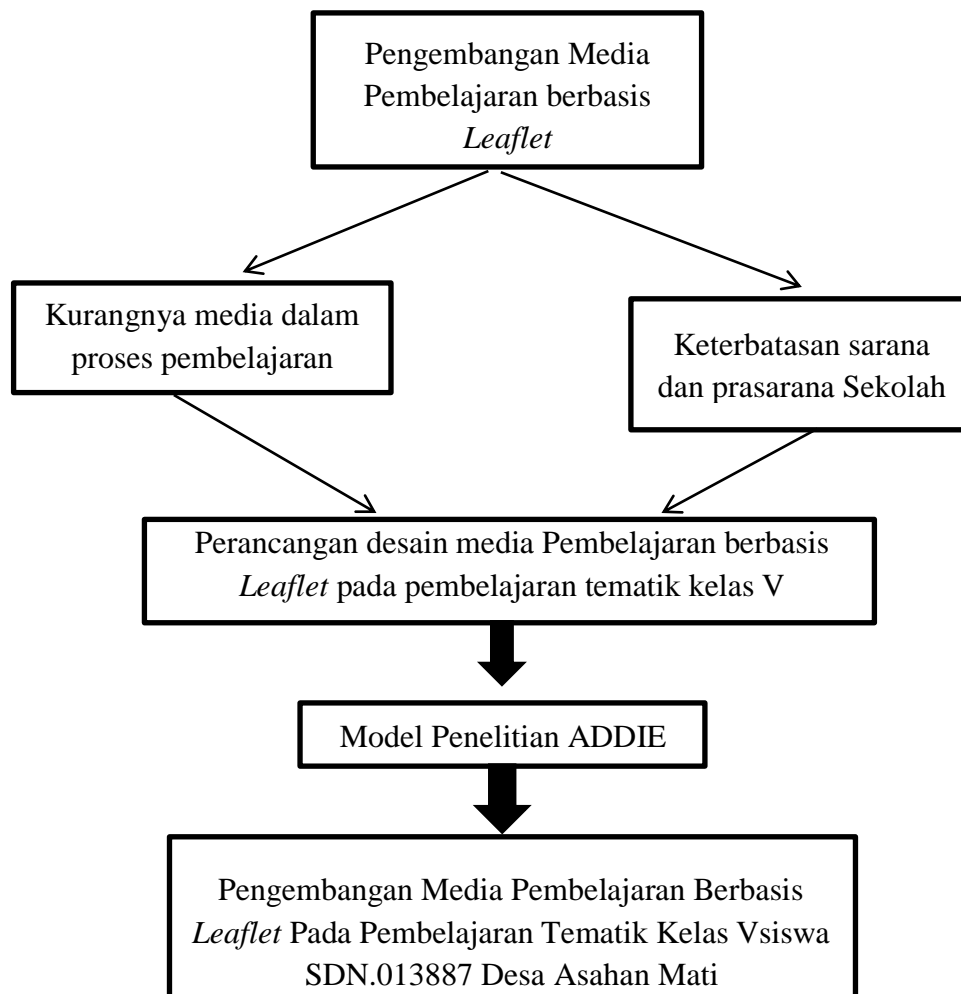
B. Kerangka Konseptual

Menurut Nursalam (2017) kerangka konseptual penelitian merupakan abstraksi dari suatu realitas sehingga dapat dikomunikasikan dan membentuk teori yang menjelaskan keterkaitan antara variable yang diteliti. Permasalahan yang terjadi adalah minimnya pemahaman materi tematik. Salah satu penyebab permasalahan tersebut adalah pelaksanaan pembelajaran tematik kelas V SDN 0138887 Desa Asahan Mati belum maksimal sebab media pembelajaran yang digunakan berupa gambar-gambar sederhana. Hal ini tidak seimbang dengan minimnya materi pembelajaran yang ada didalam buku cetak tematik. Tematik memiliki cakupan materi yang luas, sehingga tidak memungkinkan apabila ulasan materi dicantumkan dalam buku teks secara mendetail.

Berdasarkan hal tersebut peneliti mengembangkan media pembelajaran *leaflet*. Dalam media berbasis *Leaflet* memuat materi tematik. Pengembangan media leaflet dilakukan dengan menyusun rancangan pengembangan media berdasarkan hasil observasi. Penelitian ini dikembangkan menggunakan model pengembangan ADDIE, penelitian ini juga dikembangkan sesuai dengan kebutuhan belajar siswa yang dirujuk dari teori kerucut pengalaman *Edgar Dale*. Selanjutnya media yang disusun divalidasi oleh ahli media, ahli materi dan ahli

bahasa sebelum digunakan pada tahap uji coba produk. Tujuan pengembangan media leaflet adalah untuk mengetahui kelayakan dan keefektifan media leaflet pada muatan tematik kelas V.

Sebelum penelitian dilaksanakan, peneliti menyusun kerangka berpikir dengan beberapa tahap yang saling berkaitan. Sebelum mengembangkan media, peneliti lebih dulu menentukan jenis media serta model pengembangan yang digunakan untuk menentukan langkah-langkah pembuatan media berbasis leaflet, berikut adalah bagan kerangka berpikir dari penelitian:



Gambar 2.2 Kerangka Konseptual

C. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka berpikir dan untuk menjawab rumusan masalah, maka hipotesis pada penelitian adalah:

Media *leaflet* yang telah dikembangkan layak untuk digunakan dalam pembelajaran tematik kelas V SDN. 013887 Desa Asahan Mati Kecamatan Tanjung Balai Asahan Kabupaten Asahan.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di kelas V SDN.013887 yang beralamatkan di Desa Asahan Mati, Kecamatan Tanjung Balai Asahan, Kabupaten Asahan.

2. Waktu Pelaksanaan Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2021-2022 yaitu dimulai dari bulan Agustus sampai Oktober 2022. Adapun rincian waktunya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.1 Waktu Pelaksanaan Penelitian.

No	Jenis Kegiatan	Juni				Juli				Agustus				Sept				Oktober				November			
		1	2	3	4	1	2	3	4	5	6	7	8	1	2	3	4	4	5	6	7	1	2	3	4
1	Pengamatan ke Sekolah	■																							
2	Pengajuan Judul			■																					
3	Penyusunan Proposal			■	■																				
4	Bimbingan Proposal			■	■	■																			
5	Seminar Proposal							■																	
6	Riset									■	■	■	■	■	■	■	■								
7	Pengumpulan Data																	■							
8	Pengolahan Skripsi																	■							
9	Bimbingan Skripsi																		■	■	■	■	■	■	■
10	Sidang Meja Hijau																								■

B. Subjek dan Objek Penelitian

1. Subjek Penelitian

Menurut Arikunto (2016:26) subjek penelitian adalah memberi batasan subjek penelitian sebagai benda, hal atau orang tempat data untuk variabel penelitian melekat, dan yang dipermasalahkan.

Adapun subjek yang digunakan dalam penelitian ini melibatkan seluruh siswa kelas V yang berjumlah 30 orang siswa SD Negeri 013887 Desa Asahan Mati, Kecamatan Tanjung Balai Asahan, Kabupaten Asahan.

2. Objek Penelitian

Menurut Sugiyono (2013), objek atau kegiatan yang mempunyai variabel tertentu yang ditetapkan untuk dipelajari dan ditarik kesimpulan. Objek dalam penelitian adalah pengembangan media pembelajaran berbasis *leaflet* untuk siswa kelas V SD Negeri 013887 Desa Asahan Mati, Kecamatan Tanjung Balai Asaha, Kabupaten Asahan.

C. Jenis Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode R&D (*Research and Development*). Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Menurut Sugiyono (2016: 407), *Research and Development* (R&D) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.

Menurut *Amile and Reesnes (2015:297)*, *Research and Development (R&D)* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Berdasarkan definisi di atas dapat dijelaskan bahwa metode R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan untuk menyempurnakan suatu produk yang sesuai dengan acuan dan kriteria dari produk yang dibuat sehingga menghasilkan produk yang baru melalui berbagai tahapan dan validasi atau pengujian. Peneliti melakukan penelitian terlebih dahulu untuk mengumpulkan sejumlah data yang dibutuhkan selanjutnya dilakukan pengembangan sistem dan melakukan pengujian dan evaluasi terhadap sistem yang dibuat.

Produk yang dihasilkan penelitian ini adalah media ajar cetak berupa selebaran kertas berisi materi tematik kelas V.

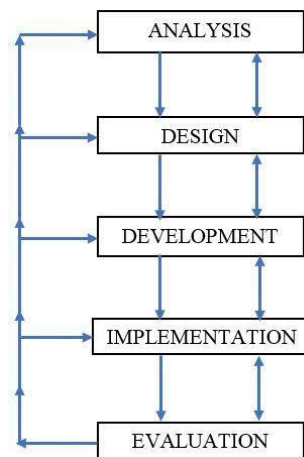
D. Model Penelitian

Endang (2013:1) menyatakan bahwa penelitian merupakan sebuah cara menemukan jawaban dari pertanyaan-pertanyaan atau rumusan masalah dengan menggunakan prosedur yang sistematis dan ilmiah.

Pada penelitian ini, peneliti memilih menggunakan model ADDIE. Model ini merupakan singkatan dari *Analysis Design Development Implementation* dan *Evaluation*. ADDIE muncul pada tahun 1990-an dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda. Mulyatiningsih (2016) mengemukakan Model ini dapat digunakan untuk berbagai macam bentuk pengembangan produk dalam kegiatan pembelajaran seperti model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media dan bahan ajar. Salah satu fungsi ADDIE yaitu menjadi pedoman dalam

membangun perangkat dan infrastruktur program pelatihan yang efektif, dinamis dan mendukung kinerja pelatihan itu sendiri.

Model pengembangan yang menjadi acuan peneliti dalam mengembangkan media *Leaflet* pembelajaran ini yaitu ADDIE model. Alasan peneliti menggunakan model pengembangan ini, dikarenakan memiliki keunggulan yaitu dilihat dari prosedur kerjanya yang sistematis yakni pada setiap langkah yang akan dilalui selalu mengacu pada langkah sebelumnya yang sudah diperbaiki sehingga diperoleh produk yang efektif. Berikut bagan dari langkah-langkah pengembangan perangkat pembelajaran model ADDIE menurut Mulyatiningsih (2012:200-201).



Gambar 3.1 Bagan Model Pengembangan ADDIE

1. *Analysis* (Analisis)

Pada tahap ini, kegiatan utama adalah menganalisis perlunya pengembangan media pembelajaran baru dan menganalisis kelayakan dan syarat-syarat pengembangan media pembelajaran baru (Sugiyono, 2015:200).

Adapun beberapa hal yang perlu dianalisis yaitu:

a. Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum meliputi, analisis Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar yang sesuai dengan kurikulum yang berlaku, dalam penelitian ini adalah Kurikulum 2013, yang akan dikembangkan atau dicapai melalui pengembangan media pembelajaran. Hasil analisis ini kemudian akan digunakan sebagai dasar dalam pengembangan media pembelajaran yang dikembangkan.

b. Analisis Materi

Materi tematik kelas V tema 2 subtema 3 yang mana di dalam proses pembelajaran siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi tersebut apabila di dalam penyampaiannya guru menggunakan metode pembelajaran konvensional saja. Oleh karena itu penulis tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran di sekolah agar dapat membantu proses belajar mengajar.

c. Analisis Karakteristik Siswa

Analisis karakteristik siswa dilakukan dengan melakukan identifikasi karakter siswa pengguna media yang dikembangkan, yaitu siswa kelas V. Analisis karakter siswa dilakukan untuk mengetahui kompetensi yang dimiliki peserta didik dapat diketahui melalui proses analisis karakter peserta didik, yaitu meliputi : (a) karakteristik khusus seperti pengetahuan, keterampilan, dan sikap awal peserta didik. (b) karakteristik umum, seperti kelas berapa, jenis kelamin apa, latar belakang budaya apa, kebiasaan dan sebagainya. Hasil analisis tersebut kemudian akan digunakan sebagai dasar dalam pengembangan perangkat pembelajaran agar sesuai dengan karakteristik penggunaannya.

2. *Design* (Perancangan)

Pada tahap desain, dibuat rancangan konsep produk secara rinci (Mulyatiningsih, 2012: 185). Tahapan ini meliputi pembuatan rancangan media pembelajaran berbasis leaflet. Rancangan ini masih bersifat konseptual dan akan mendasari proses pengembangan berikutnya. Selain itu, pada tahap ini dibuat juga rancangan instrumen yang digunakan untuk mengukur kinerja produk yang telah dikembangkan yaitu angket untuk mengukur kevalidan, kepraktisan dan keefektifan dari produk.

3. *Development* (Pengembangan)

Rancangan produk yang telah disusun dalam tahap perencanaan direalisasikan menjadi produk yang siap untuk di implementasikan dalam tahap ini. Selain itu, dibuat instrumen yang digunakan untuk mengukur kinerja produk yang telah dikembangkan. Instrumen yang dibuat untuk mengukur kinerja produk yaitu angket untuk mengukur kevalidan, kepraktisan dan keefektifan media pembelajaran.

Menurut Akbar (2017) validasi produk dapat dilakukan oleh seorang ahli saja pada masing-masing ahli pembelajaran. Pada materi tematik kelas V yang telah dikembangkan kemudian dikonsultasikan kepada dosen ahli untuk divalidasi atau dinilai kelayakannya. Oleh karena itu, tahap ini akan menghasilkan data yang digunakan untuk mengukur kevalidan produk yang dikembangkan. Selain itu, pada tahap ini juga diperoleh saran-saran yang diberikan oleh dosen ahli yang akan digunakan untuk memperbaiki produk yang telah disusun sebelum produk diimplementasikan.

4. *Implementation* (Implementasi)

Pada tahap implementasi, produk yang telah dikembangkan diujicobakan pada situasi yang nyata di kelas (Mulyatiningsih, 2012: 185). Uji coba dilakukan pada siswa yang dijadikan subjek penelitian untuk menguji kualitas produk berupa leaflet pada materi tematik. Materi dalam pembelajaran akan disampaikan menggunakan produk. Tahap implementasi akan menghasilkan data yang digunakan untuk mengukur kepraktisan dan keefektifan produk yang dikembangkan. Selain itu, tahap implementasi menyediakan umpan balik yang akan digunakan dalam tahap evaluasi.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Pada tahap ini untuk mengevaluasi efektifitas penggunaan media pembelajaran yang telah dikembangkan, untuk melihat apakah sistem pembelajaran yang sedang dibangun berhasil, sesuai dengan harapan awal atau tidak. Dalam tahap ini, kepraktisan dan keefektifan media pembelajaran berbasis *leaflet* yang dikembangkan akan diukur. Selain pengukuran ketercapaian tujuan pengembangan produk yang dikembangkan, dilakukan juga revisi terhadap produk sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum dapat dipenuhi oleh produk tersebut.

E. Instrumen Penelitian

Menurut Arikunto (2019) instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah diolah. Maka, untuk memperoleh data-data yang diperlukan dalam

penelitian ini, peneliti harus menggunakan instrumen penelitian. Dalam penelitian ini, yang dijadikan sebagai instrumen penelitian adalah lembar angket.

Menurut Sugiyono (2017:142) angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Angket merupakan suatu teknik atau cara pengumpulan data secara tidak langsung (tidak langsung tanya-jawab dengan responden). Tujuan pembuatan angket adalah untuk memperoleh informasi yang relevan dengan penelitian dan kesahan yang cukup tinggi.

Adapun angket dalam penelitian ini adalah menggunakan *skala likert*. Angkat *skala likert* ini menggunakan 5 alternatif jawaban yang menyatakan *Fovourable* (mendukung), dan *Non Favourable* (tidak mendukung) masing-masing alternatif jawaban dalam bentuk skor, yaitu:

Tabel 3.2 Pedoman penilaian lembar kevalidan media *Leaflet*

Skor	Kriteria
1	Sangat Kurang
2	Kurang
3	Cukup
4	Baik
5	Sangat Baik

Angket yang digunakan oleh peneliti adalah jenis angket tertutup untuk mengukur apakah bahan ajar yang telah dikembangkan valid atau tidak. Instrumen validasi ahli pada penelitian ini terdiri dari 3 macam, yaitu:

1) Angket Materi

Instrumen validasi ahli materi digunakan untuk mengukur kelayakan isi (materi), untuk mengukur apakah materi yang disampaikan dalam media pembelajaran berbasis *leaflet* valid atau tidak, serta untuk mengetahui saran atau

masukan validator dari segi materi terhadap media yang telah dikembangkan.

Adapun kisi-kisi instrument untuk validasi ahli materi sebagai berikut:

Tabel 3.3 Kisi-kisi Angket Materi

No	Indikator	Item
1	Kesesuaian materi dengan SK dan KD	1,2,3
2	Keakuratan materi	4,5,6,7,8,9,10,11
3	Pendukung materi pembelajaran	12,13,14,15,16,17
4	Kemutakhiran materi	18,19,20

Sumber: Prasetyo dan Perwiraningtyas (2017:21)

2) Angket Bahasa

Instrumen validasi ahli bahasa digunakan untuk mengukur apakah bahasa yang digunakan dalam pengembangan media ajar valid atau tidak, untuk mengetahui apakah bahasa yang digunakan dalam media sudah sesuai aspek bahasa dan juga untuk mengetahui masukan atau saran validator dari segi bahasa terhadap media ajar yang telah dikembangkan. Kisi-kisi instrument untuk validasi ahli bahasa dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.4 Kisi-kisi Angket Bahasa

No	Indikator	Item
1	Ketepatan struktur kalimat	1
2	Keefektifan kalimat	2
3	Kebakuan istilah	3
4	Pemahaman terhadap pesan atau informasi	4
5	Kemampuan memotivasi peserta didik	5
6	Kemampuan mendorong berpikir kritis	6
7	Kesesuaian dengan tingkat intelektual peserta didik	7
8	Kesesuaian dengan tingkat perkembangan emosional peserta didik	8
9	Ketepatan bahasa	9
10	Ketepatan ejaan	10
11	Konsistensi penggunaan istilah	11
12	Konsistensi penggunaan symbol atau ikon	12

Sumber: Prasetyo dan Perwiraningtyas (2017:21)

3) Angket Desain Media

Instrumen validasi ahli desain media digunakan untuk mengukur kelayakan kegrafikan dari media ajar Tematik berbasis *leaflet* valid atau tidak, serta untuk mengetahui saran atau masukan validator dari segi desain media dari media ajar yang telah dikembangkan. Kisi-kisi instrument untuk validasi ahli desain media dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.5 Kisi-kisi Angket Media

No	Indikator	Item
1	Ukuran fisik media	1,2
2	Tata letak sampul media	3,4,5,6
3	Huruf yang digunakan menarik dan mudah dibaca	7,8,9
4	Ilustrasi sampul bahan ajar	10,11
5	Konsistensi tata letak	12,13
6	Unsur tata letak harmonis	14,15,16
7	Unsur tata letak lengkap	17,18
8	Tata letak mempercepat pemahaman	19,20
9	Tipografi media sederhana	21,22
10	Tipografi isi media mudah dibaca	23,24,25
11	Ilustrasi isi	26,27,28,29

Sumber: Prasetyo dan Perwiraningtyas (2017:21)

a. Instrumen Kepraktisan Media Pembelajaran

Instrumen kepraktisan media ajar yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket. Angket yang digunakan peneliti adalah jenis angket tertutup yang digunakan untuk mengukur apakah bahan ajar yang telah dikembangkan praktis dalam proses pembelajaran. Instrumen kepraktisan pada penelitian ini terdiri dari dua jenis, yaitu:

1) Angket untuk respon guru, angket ini diberikan kepada guru pada saat uji coba produk. Instrumen respon guru digunakan untuk mengetahui tingkat

kepraktisan media ajar berbasis *leaflet*. Adapun kisi-kisi angket untuk respon guru adalah:

Tabel 3.6 Kisi-kisi angket untuk respon guru

Aspek	Indikator	Item
Tampilan bahan ajar	Tampilan bahan ajar menarik	1,2,3,4
	Dilengkapi gambar-gambar yang sesuai dengan materi	5,6
	Tata penulisan dan bahasa bersifat jelas dan mudah dipahami oleh siswa	7,8,9,10
Penyajian materi bahan ajar	Materi yang ada sesuai dengan materi pembelajaran, KD dan Indikator.	11,12
	Materi media ajar diuraikan dengan jelas	13,14
Penggunaan bahan ajar	Materi mudah dipahami siswa	15

Sumber: Prasetyo dan Perwiraningtyas (2017:21)

2) Angket respon siswa, angket ini diberikan kepada siswa pada saat uji coba produk. Instrumen respon siswa digunakan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media ajar berbasis *leaflet*. Adapun kisi-kisi angket untuk respon siswa adalah:

Tabel 3.7 Kisi-kisi angket untuk respon siswa

Aspek	Indikator	Item
Tampilan	Kejelasan teks	1
	Kejelasan gambar	2,3,4
	Kemenarikan gambar	5
	Kesesuaian gambar dengan materi	6
Penyajian Materi	Penyajian materi	7,8,9,10,11
	Kejelasan kalimat	12,13
	Kejelasan istilah	14
Manfaat	Kemudahan belajar	15,16

	Ketertarikan menggunakan media ajar	117
	Peningkatan motivasi belajar	18, 19,20

Sumber: Prasetyo dan Perwiraningtyas (2017:21)

F. Teknik Analisis Data

Analisis data menurut Sugiyono (2018:482) adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain. Sedangkan menurut Moleong (2017:280-281) analisis data adalah proses mengorganisasikan dan mengurutkan data ke dalam pola, kategori, dan satuan uraian dasar sehingga dapat ditemukan tema dan dapat dirumuskan hipotesis kerja seperti yang disarankan oleh data.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini diukur dengan instrumen berdasarkan aspek kualitas, antara lain:

1. Validitas berdasarkan *expert judgement* (validator)

Kevalidan media pembelajaran berbasis *leaflet* diperoleh berdasarkan hasil analisis data lembar penilaian media pembelajaran oleh Validator. Analisis kevalidan dilakukan sebagai berikut :

a. Tabulasi data oleh validator yang terdiri dari 1 dosen ahli media.. Tabulasi data dilakukan dengan memberikan penilaian pada aspek penilaian dengan memberikan skor 1, 2, 3, 4 dan 5 (skala Likert 1-5).

b. Kemudian konversi skor yang diperoleh menjadi nilai kualitatif sesuai kriteria penilaian. Skor maksimal ideal adalah 5, maka didapatkan klasifikasi penilaian media pembelajaran ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 3.8 Kriteria kevalidan

Rentang Nilai	Kriteria
76%-100%	Sangat Valid
56%-75%	Valid
40%-55%	Kurang Valid
0-39%	Tidak Valid

(Sumber:Radyan,2012)

2. Kepraktisan berdasarkan penilaian kelayakan media melalui respons siswa,.

Berikut rumus yang digunakan menurut Erman Suherman (2016:47)

$$\text{Persentasi nilai rata-rata (NR)} = \frac{\text{Nilai yang diperoleh}}{\text{NRS maksimum}} \times 100\%$$

Keterangan:

Nilai yang diperoleh = Total nilai respon siswa pada setiap item pertanyaan

NRS maksimum = Banyaknya seluruh responden

Tabel 3.9 Kategori presentase respon siswa

Kategori	Rentang Nilai	Keterangan
1	$81\% \leq NR \leq 100\%$	Sangat Baik
2	$61\% \leq NR \leq 80\%$	Baik
3	$41\% \leq NR \leq 60\%$	Cukup
4	$21\% \leq NR \leq 40\%$	Kurang
5	$0 \leq NR \leq 20\%$	Sangat Kurang

Kategori kelayakan berdasarkan kriteria sebagai berikut (Arikunto, 2014: 35).

Tabel Kategori Kelayakan

No	Skor dalam persen (%)	Kategori Kelayakan
1	<20%	Sangat Tidak Layak
2	21-40%	Tidak Layak
3	41-60%	Cukup Layak
4	61-80%	Layak
5	81-100%	Sangat Layak

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada kelas V di SD Negeri 013887 Desa Asahan Mati. Adapun pengembangan media pembelajaran interaktif ini dilakukan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan pengembangan, yaitu: (1) tahap analisis (*analysis*), (2) tahap desain (*design*), (3) tahap pengembangan (*development*), (4) tahap implementasi (*implementation*), dan (5) tahap evaluasi (*evaluation*).

1. Tahap Analisis (Analysis)

Pengembangan media pembelajaran ini dilaksanakan dengan tujuan untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran di SD Negeri 013887 Desa Asahan Mati pada pembelajaran tematik siswa kelas V. Pada tahap ini dilakukan kegiatan analisis yang mencakup tiga hal, yaitu: (a) analisis kurikulum, (b) analisis materi, dan (c) analisis karakteristik siswa.

a. Analisis Kurikulum

Pada tahap analisis kurikulum, peneliti melakukan analisis berbagai perangkat kurikulum yang berlaku. Analisis ini bertujuan untuk merumuskan indikator dan tujuan pembelajaran berdasarkan Kompetensi Dasar (KD) yang berlaku di SDN 013887 Desa Asahan Mati. Adapun kurikulum yang berlaku yaitu kurikulum 2013, adapun pemaparan rumusan indikator berdasarkan kompetensi dasar pada pembelajaran: (a) Tema 2 (Udara Bersih Bagi Kesehatan), subtema 3

(Memelihara Kesehatan Organ Pernapasan Manusia), serta pembelajaran 1,2 dan 3, yaitu sebagai berikut.

Tabel 4.1
Analisis Kompetensi (Tema 2, sub tema 3, pembelajaran 1,2 dan 3)

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
Pembelajaran 1	
B. Indonesia	
3.2 Mengklasifikasi informasi yang didapat dari buku ke dalam aspek: apa, di mana, kapan, siapa, kapan dan bagaimana.	3.2.1 Mengidentifikasi informasi dalam aspek apa, dimana, kapan, siapa, mengapa dan bagaimana
4.2 Menyajikan hasil klasifikasi informasi yang didapat dari buku yang dikelompokkan dalam aspek: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana menggunakan kosakata baku	4.2.1 Menyajikan hasil identifikasi
IPA	
3.2. Menjelaskan organ pernapasan dan fungsinya pada hewan dan manusia, serta cara memelihara kesehatan organ pernapasan manusia	3.2.1 Menjelaskan cara memelihara kesehatan organ pernapasan manusia
4.2. Membuat model sederhana organ pernapasan manusia	4.2.1 Menentukan organ pernapasan manusia
Pembelajaran 2	
SBdp	
3.1 Memahami gambar cerita	3.1.1. Menyebutkan pengertian gambar cerita 3.1.2 Menjelaskan tiga ciri-ciri gambar cerita
4.1 Membuat gambar cerita	4.1.1. Membuat gambar cerita
B.Indonesia	
3.2 Mengklasifikasi informasi yang didapat dari buku ke dalam aspek: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana	3.2 Membedakan penggunaan kata tanya berdasarkan informasi yang didapat
4.2 Menyajikan hasil klasifikasi informasi yang didapat dari	4.2 Mengklasifikasikan informasi yang didapat dari teks berdasarkan kata

<p>buku yang dikelompokkan dalam aspek: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana menggunakan kosakata baku</p> <p>IPA</p> <p>3.2. Menjelaskan organ pernapasan dan fungsinya pada hewan dan manusia, serta cara memelihara kesehatan organ pernapasan manusia</p> <p>4.2. Membuat model sederhana organ pernapasan manusia</p>	<p>tanya</p> <p>3.2.1 Menyebutkan minimal tiga cara mengobati penyakit pernapasan.</p> <p>3.2.2 Menjelaskan minimal lima cara memelihara kesehatan organ pernapasan manusia</p> <p>4.2.1 Membuat poster tentang cara memelihara kesehatan organ pernapasan</p>
Pembelajaran 3	
<p><u>Ilmu Pengetahuan Sosial</u></p> <p>3.3 Menganalisis peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa.</p> <p>4.3 Menyajikan hasil analisis tentang peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa.</p> <p><u>Bahasa Indonesia</u></p> <p>3.2 Mengklasifikasikan informasi yang didapat dari buku ke dalam aspek: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana.</p> <p>4.2 Menyajikan hasil klasifikasi informasi yang didapat dari buku yang dikelompokkan dalam aspek: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana menggunakan kosakata baku.</p>	<p>3.3.1 Memahami kaitan kegiatan ekonomi dan usaha dalam menghasilkan suatu produk (barang).</p> <p>3.3.2 Menelaah suatu produk (barang) untuk dicari kaitannya dengan berbagai kegiatan ekonomi dan usaha.</p> <p>4.3.1 Menyimpulkan tentang hubungan antar kegiatan ekonomi dan usaha.</p> <p>4.3.2 Mengemukakan hasil diskusi mengenai kaitan suatu produk (barang) dengan berbagai kegiatan ekonomi dan usaha</p> <p>3.2.1 Memahami teks bacaan mengenai hubungan antar kegiatan ekonomi.</p> <p>3.2.2 Menemukan jawaban dari pertanyaan teks bacaan.</p> <p>4.2.1 Membuat pertanyaan untuk kelompok lain.</p> <p>4.2.2 Mengajukan pertanyaan mengenai hasil diskusi yang disampaikan temannya</p>

b. Analisis Materi

Pada tahap ini peneliti menentukan materi apa saja yang akan dicantumkan dalam media pembelajaran. Materi-materi yang telah ditentukan kemudian dikembangkan sesuai dengan indikator pencapaian kompetensi yang ada. Berikut materi yang tercantum dalam media:

- 1) Menghargai kegiatan usaha ekonomi orang lain
- 2) Sembilan bahaya kabut asap dan cara mengatasi
- 3) Cara memelihara organ pernapasan
- 4) Gambar cerita

c. Analisis Karakteristik Siswa

Berdasarkan data hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti terhadap siswa kelas V SDN. 013887 Desa Asahan Mati yang berjumlah 30 siswa, dimana 18 siswa berjenis kelamin perempuan dan 12 siswa berjenis kelamin laki-laki yang rata-rata sudah mencapai umur 11 tahun. Dimana pada umur tersebut anak-anak telah memasuki tahap formal operasional. Menurut Desmita (2015: 156) pada tahap ini, anak sudah memiliki kemampuan menggunakan logikanya untuk menyelesaikan permasalahan, menarik kesimpulan dari informasi yang didapatnya.

Hasil observasi juga menyatakan bahwa mayoritas mata pencaharian orang tua siswa adalah seorang nelayan dan ibu mereka adalah buruh harian lepas sehingga sering berada diluar rumah. Hal ini mengakibatkan siswa kurang diperhatikan dan lebih banyak bermain diluar rumah. Siswa yang kesehariannya terbiasa bermain berdampak pada proses pembelajaran yang berakibat siswa

kurang fokus pada kegiatan pembelajaran di kelas. Maka dari itu, diperlukan pengembangan media-media yang beragam untuk menarik minat belajar siswa.

2. Tahap Desain (design)

Dalam mendesain atau merancang media pembelajaran dilakukan melalui empat tahapan yaitu:

a. Memilih dan Menetapkan Perangkat lunak/ *software*

Perangkat lunak yang digunakan adalah aplikasi Microsoft Word. Dalam mengembangkan media pembelajaran ini didukung juga dengan beberapa aplikasi/ *software* lain yang digunakan untuk mendisain gambar. Aplikasi lainnya yang dimaksud adalah corelDraw.

- 1) Siapkan Dokumen Baru (*New Document*) pada Word. Pertama, kamu perlu siapkan dokumen kosong pada Word atau mulai dengan salah satu *template* brosur. Di Word sendiri menawarkan *template* brosur yang bisa kamu pilih.
- 2) Sesuaikan Tata Letak, pertama tentukan *orientation* : jika memulai dengan halaman kosong, buat tata letak brosur dengan membuka tab '*Layout*'. Kemudian pilih '*Orientation*' dan ubahlah dari *potrait* ke *landscape*. Kemudian untuk menentukan margin : klik '*Margin*' dan sesuaikan ke 0,5" atau yang lebih kecil. Perlu diingat, Margin di sini untuk menciptakan ruang putih di sekitar batas pada brosur. Jadi, kalau kamu menggunakan latar belakang berwarna, dan kamu ingin membuat margin yang lebih kecil, bisa lakukan *Margin > Margin Custom*. Disarankan untuk 25" kanan dan kiri, dan 31" atas dan bawah. Namun kamu bisa lewatkan langkah ini jika menggunakan *template*.

- 3) Pilih Tema. Selanjutnya, ke tab '*Design*' dan pilih '*Theme*' sesuai dengan selera yang diinginkan. Tema akan otomatis mengisi ke bagian laman kerja.
- 4) Buat Struktur Dasar : (a) *Ruler* dan *Gridlines*, lanjut ke tab '*View*' kemudian pilih '*Ruler*' dan '*Gridlines*'. Gunakan pilihan tersebut untuk membuat jarak yang akurat. (b) *Text Box*, kalau tadi menggunakan *margin 0.5"*, buatlah kotak teks yang lebarnya sebesar 3". Namun ini bisa dibuat lebih pendek atau sebaliknya, tergantung dari teks yang ingin disajikan. Misalnya, cukup gunakan kotak pendek untuk membuat judul, dan kotak panjang untuk menambahkan beberapa paragraf teks. Untuk menyisipkan kotak teks, buka tab Sisipkan > Kotak teks. (c) *Columns*, peneliti membutuhkan dua halaman dengan tiga kolom. Halaman pertama untuk lipatan depan, belakang, dan dalam brosur. Sedangkan halaman kedua akan menjadi bagian dalam brosur. Gunakan *Ruler* dan *Gridlines* untuk menempatkan kotak teks menjadi tiga kolom.
- 5) Masukkan konten, setelah memiliki enam kolom pada desain brosur. Kemudian masukkan konten tentang materi. Tak hanya menambahkan teks tentang konten materi saja, di sini juga bisa menambahkan gambar, bentuk, dan bagan.
- 6) Buat grup konten. Konten akan masuk ke dalam grup konten seperti header dan subjudul, atau sekumpulan bentuk yang membentuk desain tadi. Pilih masing-masing objek ini dan ubah ke dalam '*Group*'. Hal ini memudahkan untuk memindahkan masing-masing komponen tersebut secara bersamaan saat ingin mengeditnya.

b. Merancang *leaflet*

Pada tahap awal, peneliti menentukan materi yang akan digunakan pada media yang akan dikembangkan, kemudian merancang desain *leaflet*, menentukan letak-letak gambar untuk mendukung tampilan *leaflet* serta tidak lupa untuk memperhatikan ukuran kertas yang akan digunakan.

Tahap ini merupakan tahap produksi dalam mengembangkan produk berupa media pembelajaran dari bentuk desain menjadi produk sesungguhnya sesuai dengan draft yang telah dirancang. Pertama dengan mengumpulkan bahan dan materi ajar, adapun bahan Tematik Kelas V SD dan sumber dari buku yang relevan.

Pada tahap ini, media pembelajaran yang masih berbentuk draft kemudian dikembangkan menjadi produk yang sesungguhnya. Pada tahap ini akan dihasilkan produk berupa media pembelajaran. Kegiatan pertama yang dilakukan pada tahap ini adalah mengumpulkan bahan data pembuatan media pembelajaran misalnya: materi dan gambar-gambar yang berkaitan dengan materi. Gambar-gambar dan jenis tulisan pada judul dikembangkan menggunakan aplikasi corelDraw. Adapun tata letak materi dikembangkan menggunakan aplikasi Microsoft Word. Semua bahan yang telah terkumpul kemudian digabungkan dengan bantuan aplikasi Microsoft word. Berikut ini hasil pengembangan media pembelajaran. Tampilan awal media pembelajaran dapat dilihat sebagai berikut.

Tabel 4.2 Rancangan *Leaflet*

No.	Gambar	Keterangan
		<p>Tampilan awal media pada pembelajaran 1 yang berisikan cover (tema, sub tema dan pembelajaran), kompetensi inti, kompetensi dasar dan indikator</p>
		<p>Tampilan halaman pertama jika dibuka berisikan cover (tema, sub tema dan pembelajaran), kompetensi inti, kompetensi dasar dan indikator pada kiri kanan halaman. Ditengah ada sambungan materi dan jika dilipat sambungan materi berada di halaman belakang.</p>
		<p>Tampilan halaman kedua yang berisikan materi pembelajaran, tugas harian dan evaluasi pembelajaran</p>
		<p>Tampilan awal media pada pembelajaran 2 yang berisikan cover (tema, sub tema dan pembelajaran), kompetensi inti, kompetensi dasar dan indikator. Brosur pembelajaran 2 menggunakan model lipat gerbang</p>

		<p>Tampilan halaman pertama jika dibuka berisikan cover (tema, sub tema dan pembelajaran), kompetensi inti,,kompetensi dasar dan indikator pada kiri kanan halaman. Ditengah ada sambungan materi dan jika dilipat, sambungan materi berada di halaman belakang.</p>
		<p>Tampilan halaman kedua yang berisikan materi pembelajaran, tugas harian dan evaluasi pembelajaran</p>
		<p>Tampilan awal media pada pembelajaran 3 yang berisikan cover (tema, sub tema dan pembelajaran) dan kompetensi inti</p>
		<p>Tampilan halaman pertama jika dibuka berisikan cover (tema, sub tema dan pembelajaran), kompetensi inti, kompetensi dasar dan indikator pada kiri kanan halaman. Ditengah ada evaluasi pembelajaran dan jika dilipat, evaluasi pembelajaran berada di halaman belakang</p>

		<p>Tampilan halaman kedua yang berisikan materi pembelajaran dan tugas harian</p>
--	-----------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------

c. Menyusun Instrumen Penilaian Media

Instrumen dibuat untuk mengetahui dan mengevaluasi secara sistematis produk media yang akan dikembangkan sesuai dengan tujuan, adapun instrument yang divalidasi yaitu; (a) instrumen ahli materi, (b) instrumen ahli desain media, (c) instrumen ahli bahasa dan instrument keefektifan media, yaitu: (a) angket respon guru dan (b) angket respon siswa.

d. Menyusun Silabus dan Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Penyusunan silabus dan rancangan pelaksanaan pembelajaran (RPP) bertujuan untuk mengarahkan kegiatan pembelajaran di kelas yang diintegrasikan dengan pengimplikasian media pembelajaran. Adapun RPP yang telah disusun terlampir (lampiran 1,2,3 dan 4).

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada sub bab ini dipaparkan tiga hal pokok yang meliputi validitas media *leaflet* menurut: (1) ahli isi materi, (2) ahli desain media, dan (3) ahli bahasa. Ketiga data tersebut disajikan secara sistematis.

a. Validasi ahli materi pembelajaran

Validasi isi materi melibatkan satu orang ahli yaitu dosen di program studi PGSD FKIP UMSU. Validasi isi materi terhadap media pembelajaran yang telah

dikembangkan bertujuan untuk menilai kesesuaian isi materi pada media pembelajaran. Validasi isi materi terhadap media pembelajaran ini menggunakan instrument berupa angket dengan rentang skala setiap komponen penilaian menggunakan skala 5, dengan ketentuan “Sangat Baik = 5”, “Baik = 4”, “Cukup = 3”, “Kurang = 2”, dan “Sangat Kurang = 1”. Adapun penilaian dari ahli isi materi melalui angket sebagai berikut.

Sebelum melakukan validasi, validator ahli materi melakukan revisi terlebih dahulu pada pertemuan 1 mengenai media pembelajaran berbasis *leaflet* yang dibuat peneliti.

No.	Revisi Materi	Pertemuan
1.	Memperbaiki soal evaluasi (membuat soal rujukan HOTS)	1
2.	Memperbaiki susunan materi pada tiap halaman media	1

Setelah direvisi, pertemuan 2 validasi data yang dilakukan oleh ahli media menunjukkan bahwa hasil data validasi ahli media untuk media pembelajaran mendapatkan kategori baik.

Tabel 4.3 Hasil Data Validasi Ahli Materi

Indikator	Aspek yang dinilai	Pertemuan	
		1	2
Kesesuaian materi dengan SK dan KD	1. Kelengkapan materi	3	3
	2. Keluasan materi	2	4
	3. Kedalaman materi	2	4
Keakuratan materi	4. Keakuratan konsep dan defenisi	2	4
	5. Keakuratan prinsip	2	4

	6. Keakuratan fakta dan data	1	3
	7. Keakuratan contoh	1	3
	8. Keakuratan soal	2	4
	9. Keakuratan gambar	2	4
	10. Keakuratan notasi dan symbol	1	3
	11. Keakuratan acuan pustaka	2	4
Pendukung materi pembelajaran	12. Penalaran (<i>reasoning</i>)	2	5
	13. Keterkaitan	2	5
	14. Komunikasi (<i>write and talk</i>)	2	5
	15. Penerapan	2	5
	16. Kemenarikan materi	3	5
Kemutakhiran materi	17. Mendorong untuk mencari informasi lebih jauh	2	5
	18. Kesesuaian materi dengan perkembangan ilmu	3	5
	19. Gambar dan ilustrasi actual	2	5
	20. Kemutakhiran pustaka	2	5
Jumlah		40	94

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah nilai yang diperoleh}}{\text{Jumlah nilai maksimum}} \times 100\%$$

$$\text{Persentase} = \frac{94}{100} \times 100\%$$

$$\text{Persentase} = 94\%$$

Berdasarkan hasil validasi materi diatas yang sudah diberikan oleh ahli materi pada pertemuan kedua menunjukkan bahwa materi yang ditampilkan valid dengan persentase nilai 94% kategori sangat valid.

Dengan demikian materi pada pengembangan media berhasil mencapai tujuannya untuk melihat respons ahli materi untuk diterapkan dan layak digunakan sebagai media dalam proses belajar mengajar.

b. Validasi ahli desain media

Sebelum melakukan validasi, validator ahli desain media melakukan revisi terlebih dahulu pada pertemuan 1 mengenai media pembelajaran berbasis *leaflet* yang dibuat peneliti.

No.	Revisi Produk	Pertemuan
1.	Memperbaiki tampilan materi dibuat dalam bentuk poin-poin	1
2.	Memperbaiki warna media	1
3.	Memperbaiki tata letak gambar media	1

Setelah direvisi, pertemuan 2 validasi data yang dilakukan oleh ahli media menunjukkan bahwa hasil data validasi ahli media untuk media pembelajaran mendapatkan kategori baik.

Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Desain Media

Indikator	Aspek yang dinilai	Pertemuan	
		1	2
Ukuran fisik media	1. Kesesuaian ukuran media dengan standar ISO	2	5
	2. Kesesuaian ukuran dengan materi isi media	3	5
Tata letak sampul media	3. Penampilan unsur tata letak pada sampul muka, belakang secara harmonis memiliki irama dan kesatuan (<i>unity</i>) serta konsisten	4	5
	4. Menampilkan pusat pandang (<i>cover point</i>) yang baik	3	5
	5. Komposisi dan ukuran unsur tata letak (judul, ilustrasi, logo, dll) proporsional, seimbang dan seirama dengan tata letak isi (sesuai pola)	3	5

	6. Warna unsur tata letak harmonis dan memperjelas fungsi	3	5
Huruf yang digunakan menarik dan mudah dibaca	7. Ukuran huruf judul media lebih dominan dan proporsional	4	5
	8. Warna judul media kontras dengan warna latar belakang	2	4
	9. Tidak menggunakan terlalu banyak kombinasi jenis huruf	2	5
Ilustrasi sampul media	10. Menggambarkan isi/materi ajar dan mengungkapkan karakter objek	3	5
	11. Bentuk, warna, ukuran, proporsi objek sesuai dengan realita	2	5
Konsistensi tata letak	12. Penempatan unsur tata letak konsisten berdasarkan pola	3	5
	13. Pemisahan antar paragraph jelas	3	5
Unsur tata letak harmonis	14. Bidang cetak dan margin proporsional	3	5
	15. Margin dua halaman yang berdampingan proporsional	2	5
	16. Spasi antar teks dan ilustrasi sesuai	2	5
Unsur tata letak lengkap	17. Penempatan judul kegiatan belajar, sub judul kegiatan belajar dan angka halaman tidak mengganggu pemahaman	2	5
	18. Penempatan ilustrasi dan keterangan gambar (<i>caption</i>) tidak mengganggu pemahaman	2	5
Tata letak mempercepat pemahaman	19. Penempatan hiasan/ilustrasi sebagai latar belakang tidak mengganggu judul, teks dan angka halaman	4	5
	20. Penempatan judul, subjudul, ilustrasi dan keterangan gambar tidak mengganggu pemahaman	3	5
Tipografi media sederhana	21. Tidak menggunakan terlalu banyak jenis huruf	2	5
	22. Penggunaan variasi huruf (<i>bold, italic, all capital, small capital</i>) tidak berlebihan	4	5
Tipografi isi media mudah dibaca	23. Lebar susunan teks normal	3	5
	24. Spasi antar baris susunan teks normal	3	5

	25. Spasi antar huruf normal	4	5
Ilustrasi isi	26. Jenjang judul-judulnya jelas, konsisten dan proporsional	4	5
	27. Mampu mengungkapkan makna/arti dari objek	3	5
	28. Penyajian keseluruhan ilustrasi serasi	3	5
	29. Kreatif dan dinamis	2	5
Jumlah		83	144

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah nilai yang diperoleh}}{\text{Jumlah nilai maksimum}} \times 100\%$$

$$\text{Persentase} = \frac{144}{145} \times 100\%$$

$$\text{Persentase} = 99\%$$

Berdasarkan hasil validasi media diatas yang sudah diberikan oleh ahli desain media pada pertemuan kedua menunjukkan bahwa media yang ditampilkan sangat valid dengan persentase nilai 99% kategori sangat valid.

Dengan demikian pengembangan media berhasil mencapai tujuannya untuk melihat respons ahli desain media untuk diterapkan dan layak digunakan sebagai media dalam proses belajar mengajar.

c. Validasi ahli bahasa

Sebelum melakukan validasi, validator ahli bahasa media melakukan revisi terlebih dahulu pada pertemuan 1 mengenai media pembelajaran berbasis *leaflet* yang dibuat peneliti.

No.	Revisi Produk	Pertemuan
1.	Memperbaiki tanda baca pada media	1
2.	Memperbaiki beberapa kalimat agar lebih sederhana	1

Setelah direvisi, pertemuan 2 validasi data yang dilakukan oleh ahli media menunjukkan bahwa hasil data validasi ahli media untuk media pembelajaran mendapatkan kategori baik.

Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Desain Media

Indikator	Aspek yang dinilai	Pertemuan	
		1	2
Ketetapan struktur kalimat	1. Kalimat yang digunakan mewakili isi pesan/informasi	3	4
Keefektifan kalimat	2. Menggunakan kalimat yang sederhana dan langsung ke sasaran	2	5
Kebakuan istilah	3. Sesuai dengan Kamus Besar Bahasa Indonesia	3	5
Pemahaman terhadap pesan atau informasi	4. Informasi yang disampaikan dengan bahasa yang menarik	2	4
Kemampuan memotivasi peserta didik	5. Memotivasi peserta didik untuk membaca dan mendorong mereka untuk mempelajari materi	3	5
Kesesuaian dengan perkembangan intelektual peserta didik	6. Menggunakan bahasa yang sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif peserta didik	2	5
Kesesuaian dengan perkembangan emosional peserta didik	7. Menggunakan bahasa yang sesuai dengan tingkat emosional peserta didik	2	4
Ketetapan bahasa	8. Tata kalimat mengacu pada kaidah tata Bahasa Indonesia yang baik dan benar	3	5
Ketepatan ejaan	9. Mengacu pada ejaan yang disempurnakan	3	5
Konsistensi penggunaan istilah	10. Menggambarkan suatu konsep konsisten antar-bagian dalam media	3	4
Konsistensi penggunaan symbol atau ikon	11. Penggambaran symbol atau ikon konsisten antar-bagian dalam bahan ajar	3	5
Jumlah		29	51

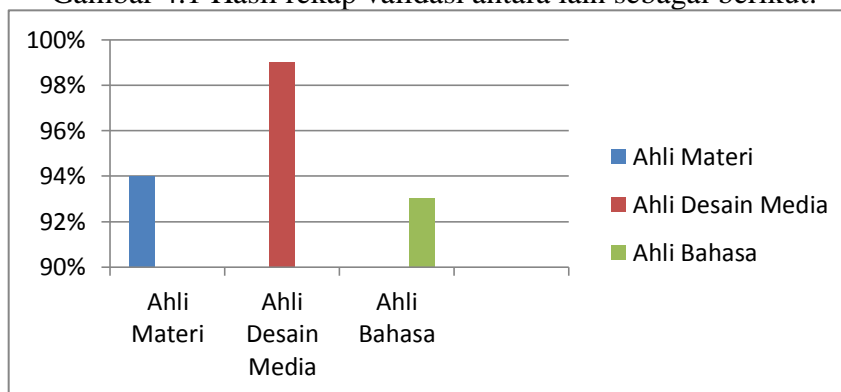
$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah nilai yang diperoleh}}{\text{Jumlah nilai maksimum}} \times 100\%$$

$$\text{Persentase} = \frac{51}{55} \times 100\%$$

$$\text{Persentase} = 93\%$$

Berdasarkan hasil validasi bahasa diatas yang sudah diberikan oleh ahli bahasa pada pertemuan kedua menunjukkan bahwa bahasa yang ditampilkan sangat valid dengan persentase nilai 93% kategori sangat valid.

Gambar 4.1 Hasil rekap validasi antara lain sebagai berikut:



Dari gambar 4.1 menunjukkan bahwa presentase kelayakan ditinjau dari aspek validasi ahli materi memperoleh rata-rata 94% dikategorikan sangat layak untuk digunakan. Validasi ahli desain media memperoleh rata-rata 99% dikategorikan sangat layak untuk digunakan. Validasi ahli bahasa memperoleh rata-rata 93% dikategorikan sangat layak untuk digunakan.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah melakukan implementasi media. Implementasi dalam hal ini dimaksudkan untuk menguji kepraktisan produk yang telah dikembangkan. Beberapa tahap implemetasi produk yaitu sebagai berikut. 1) Uji coba produk meliputi uji coba kepraktisan pendidik dengan

mengambil 1 responden guru kelas. 2) Uji coba kepraktisan siswa dengan jumlah responden sebanyak 30 (tiga puluh) orang siswa yang diambil dari kelas V SD Negeri 013887 Desa Asahan Mati. Adapun hasil dari instrument uji coba kepraktisan sebagai berikut:

a. Hasil Uji Coba Kepraktisan Pendidik

Uji coba kepraktisan media pembelajaran ini dilakukan oleh 1 orang guru, yaitu wali kelas V. Hasil uji coba kepraktisan pendidik terhadap media pembelajaran ini menggunakan instrument berupa angket, sebagai berikut:

Tabel 4.6 Hasil Uji Coba Kepraktisan Pendidik

No	Aspek yang dinilai	Penilaian
1.	Tampilan halaman cover media menarik	4
2.	Setiap judul dalam media ditampilkan dengan jelas sehingga dapat menggambarkan isi media	5
3.	Penempatan tata letak (judul, subjudul, teks, gambar)	4
4.	Pemilihan jenis huruf, ukuran serta spasi yang digunakan sesuai sehingga mempermudah siswa dalam membaca media	5
5.	Keberadaan gambar dalam media dapat menyampaikan isi materi	5
6.	Perpaduan antar gambar dan tulisan dalam media menarik perhatian siswa	5
7.	Media menggunakan bahasa sesuai dengan tingkat pemahaman siswa	5
8.	Media menggunakan bahasa yang komunikatif	4
9.	Media menggunakan struktur kalimat yang jelas	4
10.	Media menggunakan kalimat yang sederhana dan mudah dipahami siswa	5
11.	Materi yang disajikan dalam media mencakup semua materi yang terkandung dalam Standar Kompetensi (SK)	5
12.	Indikator pembelajaran pada media sesuai dengan SK dan KD	5
13.	Materi yang disajikan dalam media sesuai dengan tingkat kemampuan siswa	5
14.	Media membantu siswa untuk menemukan konsep materi	5
15.	Materi pada media mudah dipahami siswa	5
Jumlah		71

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah nilai yang diperoleh}}{\text{Jumlah nilai maksimum}} \times 100\%$$

$$\text{Persentase} = \frac{71}{75} \times 100\%$$

$$\text{Persentase} = 94,6\%$$

Berdasarkan hasil uji coba pendidik diatas yang sudah diberikan kepada wali kelas V menunjukkan bahwa media pembelajaran valid dengan persentase nilai 94,6% kategori sangat valid.

Dengan demikian media pembelajaran berhasil mencapai tujuannya untuk melihat respons wali kelas V untuk diterapkan dan sangat layak digunakan sebagai media dalam proses belajar mengajar.

b. Hasil Uji Coba Kepraktisan Siswa

Uji coba peserta didik pada media pembelajaran ini dilakukan oleh 4 orang siswa kelas V. Hasil uji coba siswa terhadap media pembelajaran ini menggunakan instrument berupa angket, sebagai berikut:

Tabel 4.7 Hasil Uji Kepraktisan Siswa

No	Siswa	Data Mentah	Nilai	Persentase	Kriteria
1.	AB	43	0,86	86%	Sangat Baik
2.	AS	44	0,88	88%	Sangat Baik
3.	AP	44	0,88	88%	Sangat Baik
4.	AR	44	0,88	88%	Sangat Baik
5.	AFI	35	0,7	70%	Baik
6.	ANP	46	0,92	92%	Sangat Baik
7.	ASA	42	0,84	84%	Sangat Baik
8.	ASA	45	0,9	90%	Sangat Baik
9.	ANT	42	0,84	84%	Sangat Baik

10.	AF	38	0,76	76%	Sangat Baik
11.	AYP	40	0,8	80%	Sangat Baik
12.	ASA	38	0,76	76%	Sangat Baik
13.	AKA	42	0,84	84%	Sangat Baik
14.	DFR	41	0,82	82%	Sangat Baik
15.	DAPD	33	0,66	66%	Baik
16.	EDJ	45	0,9	90%	Sangat Baik
17.	EAM	38	0,76	76%	Sangat Baik
18.	FNKH	42	0,84	84%	Sangat Baik
19.	GFF	39	0,78	78%	Sangat Baik
20.	GAC	42	0,84	84%	Sangat Baik
21.	INV	35	0,7	70%	Baik
22.	KSK	47	0,94	94%	Sangat Baik
23.	MDA	45	0,9	90%	Sangat Baik
24.	NKR	42	0,84	84%	Sangat Baik
25.	RS	37	0,74	74%	Baik
26.	RFF	44	0,88	88%	Sangat Baik
27.	RDPR	48	0,96	96%	Sangat Baik
28.	RAI	35	0,7	70%	Baik
29.	SP	40	0,8	80%	Sangat Baik
30.	SCA	44	0,88	88%	Sangat Baik
Jumlah			2480	82,6%	Sangat Baik

Berdasarkan hasil penilaian uji coba kepraktisan siswa yang disajikan pada tabel 4.5 dapat dihitung rata-rata penilaian produk media pembelajaran sebagai berikut.

$$\text{Rata-rata} = \frac{2480}{30}$$

$$\text{Rata-rata} = 82.6\%$$

Hasil uji coba kepraktisan siswa yang dilakukan oleh 30 orang siswa dari kelas V SD Negeri 013887 Desa Asahan Mati, diketahui bahwa media pembelajaran berbasis *leaflet* mendapatkan penilaian 2480 dengan persentase 82,6% kategori sangat baik dan media dapat digunakan. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media dapat dikategorikan sangat layak digunakan untuk pembelajaran tematik di kelas V SDN. 013887 Desa Asahan Mati.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap ini dilakukan revisi produk, revisi produk dilakukan untuk perbaikan dalam kondisi sebenarnya. Saat menguji penggunaan suatu produk, peneliti sebagai produsen produk harus selalu mengevaluasi bagaimana kinerja produk sesuai dengan sistem kerja dalam hal ini. Adapun pembahasan mengenai revisi produk yang dilakukan dengan menyesuaikan dari komentar dan masukan dari validator sebagai berikut:

- a. Revisi produk berdasarkan ahli materi, ahli desain media dan ahli bahasa.

Adapun beberapa komentar dan saran perbaikan dari 3 validator, sebagai berikut:

- 1) Validator materi memberikan komentar dan saran terkait materi yang disajikan pada produk yang terlalu memuat materi tidak penting, sehingga validator meminta untuk mengkaji ulang materi menjadi lebih rinci dan sesuai pada kompetensi yang digunakan. Kemudian, soal yang digunakan kurang

mengasah kemampuan berpikir siswa. Validator menyarankan untuk menggunakan soal-soal yang dibuat berdasarkan HOTS (Higher Order Thinking Skill)

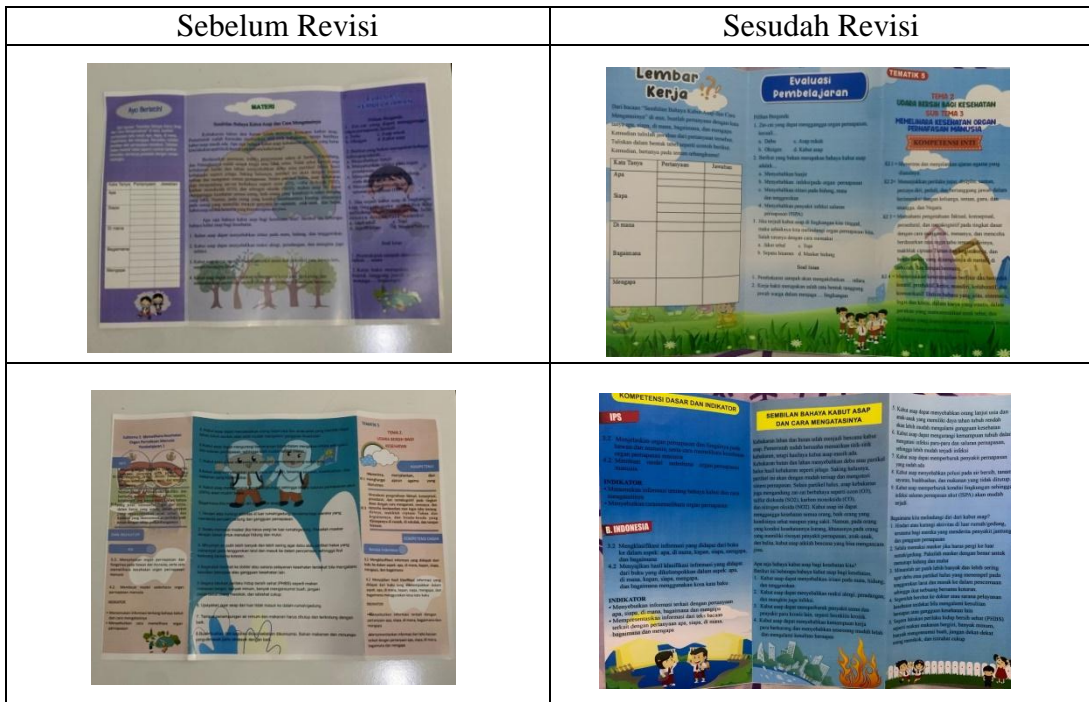
2) Validator desain media memberikan komentar dan saran terkait susunan lipatan *leaflet* yang kurang tepat, validator juga menyarankan untuk mengganti beberapa perpaduan warna yang kurang sesuai untuk siswa Sekolah Dasar. Selain itu, validator juga meminta untuk lebih memperhatikan penyajian materi pada produk, materi akan lebih menarik bila disajikan dengan tampilan singkat serta dalam bentuk poin-poin agar siswa tidak jenuh dalam membaca materi.

3) Validator bahasa menyarankan untuk memperbaiki kalimat-kalimat pada *leaflet* yang kurang sesuai untuk pemahaman siswa Sekolah Dasar. Validator juga memberikan komentar terkait tanda baca yang tidak sesuai dengan EYD.

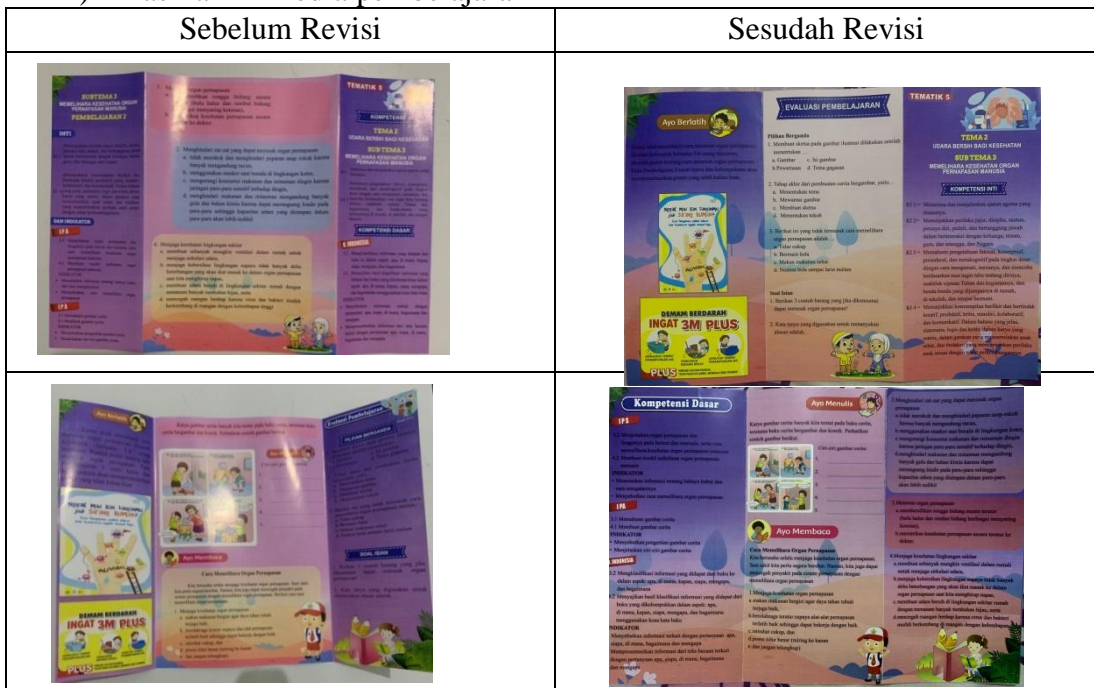
b. Hasil revisi produk

Berikut hasil akhir produk setelah melakukan revisi.

1) Hasil akhir media pembelajaran 1



2) Hasil akhir media pembelajaran 2



3) Hasil akhir media pembelajaran 3

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi

B. Pembahasan Hasil

Berdasarkan dari hasil penelitian, maka pada bagian ini dikemukakan pembahasan hasil penelitian terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan. Media yang telah dikembangkan tersebut berupa media pembelajaran berbasis *Leaflet* dimana media ini disusun berdasarkan pada kebutuhan guru dan siswa di SDN. 013887 Desa Asahan Mati, sebagai berikut:

Pada tahap pengembangan (*development*) yang meliputi validasi dari 3 dosen ahli, yaitu; ahli materi, ahli media dan ahli bahasa, dapat diketahui hasil validasi dari ahli materi sebesar 94% (sangat baik), hasil validasi ahli media sebesar 99% (sangat baik) dan hasil validasi ahli bahasa sebesar 93% (sangat baik). Maka dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media yang telah dikembangkan layak

untuk digunakan sebagai media pembelajaran di Sekolah.

Selain itu, pada tahap implementasi (*implementation*) dapat diketahui juga bahwa hasil uji coba kepraktisan pendidik mendapat persentase sebesar 94,6% (sangat baik) dan hasil uji coba kepraktisan siswa sebesar 70% (baik). Hasil uji coba dengan guru dan siswa secara keseluruhan menunjukkan tanggapan yang baik terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis *leaflet* dalam pembelajaran tematik.

Hasil penelitian ini sejalan dengan teori yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini, yaitu teori kerucut pengalaman (*cone of experience*) yang dikemukakan oleh Edgar Dale . Arsyad (2014:8) menyatakan bahwa teori Edgar Dale mengklasifikasikan pengalaman menurut tingkat dari yang paling kongkrit ke yang paling abstrak. Klasifikasi tersebut kemudian dikenal dengan nama kerucut pengalaman (*cone of experience*). Kerucut pengalaman Edgar dale untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 2.1.

Arsyad (2013:13) mengatakan bahwa “hasil belajar seseorang diperoleh melalui pengalaman langsung (konkrit), kenyataan yang ada di lingkungan kehidupan seseorang kemudian melalui benda tiruan, sampai kepada lambang verbal (abstrak). Semakin ke atas puncak kerucut semakin abstrak media penyampaian pesan itu. Proses belajar dan interaksi mengajar tidak harus dari pengalaman langsung, tetapi dimulai dengan jenis pengalaman yang paling sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan kelompok siswa yang dihadapi dengan mempertimbangkan situasi belajar. Pengalaman langsung akan memberikan informasi dan gagasan yang terkandung dalam pengalaman itu, oleh karena ia melibatkan indera penglihatan, pendengaran, perasaan, penciuman dan perabaan”.

Stimulus visual membuahkan hasil belajar lebih baik untuk tugas-tugas seperti mengingat, mengenali, dan menghubungkan-hubungkan kembali fakta dan konsep. Gambaran diatas sejalan dengan gambaran yang dibuat oleh Edgar Dale.

Dale memperkirakan bahwa pemerolehan hasil belajar melalui indera pandang sekitar 30%. Berdasarkan teori tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *leaflet* (visual) dapat membantu proses pembelajaran peserta didik karena dalam tampilan *leaflet* memuat materi dan gambar mengenai materi yang dipelajari siswa.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Marwah Ahmad Maulana (2017) yang menyatakan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis *leaflet* ini dikategorikan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Sedangkan perbedaannya, pada proses pengembangan media pembelajaran berbasis *Leaflet*, peneliti terdahulu menggunakan model pengembangan 4-D modifikasi Thiagarajan yaitu terdiri dari empat tahap yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*dessiminate*). Sedangkan penelitian yang sekarang menggunakan model pengembangan ADDIE yaitu, (1) tahap analisis (*analysis*), (2) tahap desain (*design*), (3) tahap pengembangan (*development*), (4) tahap implementasi (*implementation*), dan (5) tahap evaluasi (*evaluation*).

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Alif Luganta Ramadhani(2020) hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa menggunakan media *leaflet*. Sedangkan pada penelitian ini hanya memfokuskan pengembangan pada media *leaflet*.

Dengan demikian, berdasarkan pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan beberapa keunggulan dari media pembelajaran *leaflet*, yaitu memudahkan guru dalam penyajian materi yang tidak perlu menggunakan

proyektor. Selain itu media *leaflet* menurut Notoatmojo (2013) yaitu tahan lama, menjangkau banyak orang, dalam segi biaya terbilang rendah, mudah dibawa kemanamana, menampilkan estetika keindahan, mempermudah pemahaman dengan bahasa yang singkat, dan juga dapat meningkatkan. Kelebihan lain dalam dunia pendidikan, *leaflet* merupakan salah satu bahan ajar yang lebih menarik dari buku paket, karena media *leaflet* sangatlah sederhana dan lebih menarik dalam segi tampilan (Septiani et al., 2014).

1. Keterbatasan Penelitian Pengembangan Media Pembelajaran

Didalam melaksanakan penelitian ini, penulis merasa masih banyak mengalami kekurangan dan keterbatasan. Penulisan skripsi belum dikatakan sempurna, karena sebagai penulis pemula, peneliti tidak terlepas dari kesilapan yang disebabkan keterbatasan yang peneliti miliki baik secara moril maupun materil. Dalam menyelesaikan penelitian ini banyak sekali kendala-kendala yang dihadapi sejak pembuatan proposal, rangkaian pelaksanaan penelitian sampai penolahan data.

Disamping itu, ada keterbatasan lain seperti buku literatur, waktu serta keterbatasan ilmu yang peneliti miliki. Begitu pula keterbatasan dalam instrument yang digunakan, dilihat dari penggunaan angket yang tidak semua siswa mengisinya dengan bersungguh-sungguh.

- a. melaksanakan daring maupun luring sehingga guru tidak menggunakan metode konvensional.

- b. Penelitian pengembangan ini berdampak untuk meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam belajar dan bisa memanfaatkan smartphone atau handphone dengan baik khususnya di masa pandemi sekarang.
- c. Penelitian pengembangan ini mendorong atau memotivasi guru untuk memanfaatkan sarana dan prasarana yang ada di sekolah dan dapat menggunakannya dengan baik karena media yang sangat penting dalam menunjang proses pembelajaran yang lebih menarik.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran ini dapat disimpulkan bahwa:

1. Pengembangan ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran berbasis *leaflet* materi tematik kelas V di SDN. 013887 Desa Asahan Mati. Tahapan yang dilakukan untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis *leaflet* sebagai berikut: Pada tahap pertama yaitu tahap analisis (*analysis*) merupakan tahapan untuk mengetahui kebutuhan dan permasalahan yang ada di sekolah terkait dengan proses pembelajaran. Tahap ini dilakukan dengan cara melaksanakan observasi langsung di kelas V di sekolah yang dituju. Setelah hasil observasi diperoleh kemudian dirangkum dan dianalisis kekurangan dalam proses pembelajaran. Tahap kedua yaitu tahap perencanaan (*design*), merupakan tahapan perencanaan dan proses pembuatan rancangan produk atau media pembelajaran. Pada tahap ini produk atau media dirancang atau direncanakan dengan menyesuaikan data kebutuhan yang telah didapat pada saat observasi. Pada tahap ini media atau produk didesain dengan bantuan aplikasi *Microsoft Word* guna mempermudah dalam pembuatan produk. Pada tahap ketiga, yaitu tahap pengembangan (*development*), merupakan tahapan pembuatan, pengujian, dan penilaian produk atau media yang telah dikembangkan. Pada tahap ini produk akan dimulai dinilai oleh 3 (tiga) orang ahli yaitu dosen yang berkompeten dalam

bidangnya, Tahapan yang keempat yaitu tahap implementasi (*implementation*) dengan melakukan uji kepraktisan yang terdiri dari satu orang guru kelas V SD, dan 30 orang siswa kelas V SD untuk mendapatkan respon mengenai produk yang dikembangkan. Adapun tahap terakhir yaitu tahap evaluasi (*evaluation*). Pada tahap ini dilakukan revisi produk, revisi produk dilakukan untuk perbaikan dalam kondisi sebenarnya.

2. Berdasarkan validasi ahli materi, ahli media dan ahli bahasa, dapat diketahui hasil validasi ahli materi sebesar 94% (sangat baik), hasil validasi ahli media sebesar 99% (sangat baik) dan hasil validasi ahli bahasa sebesar 93%. Selain itu, dapat diketahui juga bahwa hasil uji coba kepraktisan pendidik mendapat persentase sebesar 94,6% (sangat baik) dan hasil uji coba kepraktisan siswa sebesar 82,6% (sangat baik). Hasil uji coba dengan guru dan siswa secara keseluruhan menunjukkan tanggapan yang baik terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis *leaflet* dalam pembelajaran tematik. Dengan hasil instrument rata-rata sangat valid maka media yang dikembangkan dapat dikatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran ini, maka dapat disarankan hal-hal sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah

Berdasarkan hasil penelitian ini disarankan agar proses belajar mengajar dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *leaflet* ini dikembangkan para guru untuk dapat digunakan saat pembelajaran di kelas.

2. Bagi Pendidik

Media pembelajaran berbasis *leaflet* hasil pengembangan diharapkan dapat digunakan untuk pembelajaran tematik, sehingga akan mempermudah siswa dalam memahami materi yang disajikan.

3. Bagi Peneliti

Perlunya penambahan evaluasi soal yang lebih beragam. Perlunya dilakukan pengembangan lebih lanjut terhadap media pembelajaran berbasis *leaflet* untuk meningkatkan kualitas pembelajaran tematik di Sekolah Dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Amir, M. T. (2016). *Inovasi Pendidikan Melalui Problem Based Learning: Bagaimana Pendidik Memberdayakan Pemelajar Di Era Pengetahuan*. Kencana.
- Antari, L. (2015). Penggunaan Bahan Ajar Tematik Pembagian Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Di Kelas IIA MI Ahliyah II Palembang. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 4(2).
- Amir, A. (2016). Penggunaan media gambar dalam pembelajaran matematika. *Jurnal eksakta*, 2(1), 34-40.
- Apriyani, F. Pengembangan Media Dadu Dan Papan Flanel Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Geometri Dan Konsep Berhitung Pada Anak Kelompok A Ra Perwanida I Cluring Tahun 2017/2018.
- Arikunto, S. (2014). *Anggaran Perusahaan*. Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Raja Grafindo Persada.
- Asnawir, U. B. (2017). *Media Pembelajaran, Ciputat Pers*. Ciputat Pers.
- Asyhar, R. (2016). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Referens.
- Darmadi, H. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Sosial*. Alfabet.
- Dimiyati, dan M. (2015). *Belajar dan Pembelajaran*. Rineka Cipta.
- Djamarah, S. B. (2015). *Psikologi Belajar*. Rineka Cipta.
- Falahudin, I. (2014). Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widyaishwara*, 1(4), 104–117.
- Fauzi, A. (2013). *Manajemen Pembelajaran*. Deepublish.
- Hamdani. (2013). *Strategi Belajar Mengajar*. Pustaka Cipta.
- Harini, W. D. (2016). Pengembangan Leaflet Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Materi Hidrosfer Berbasis 3D Pop-Up Untuk Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 01 Pujon. *Jurnal English Academy*, 6(4), 1–14.
- Himayaturohmah, E. (2019). Penguasaan Materi Media Pembelajaran Dalam Upaya Menyiapkan Guru Yang Mampu Menyelenggarakan Pembelajaran Yang Mendidik. *Jurnal Penjaminan Mutu*, 5(1), 10-21.

- Kurniasari, A. S., & Istianah, F. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Gambar Tempel terhadap Hasil Belajar Siswa Tema 5 dalam Muatan Pelajaran IPA Kelas V Sdn Kutorejo 1 Kertosono. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(3), 254568.
- Kuswanto, J., & Radiansah, F. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI. *Jurnal Media Infotama*, 14(1).
- Laksono, A. (2014). Pengembangan Media Audio Visual dalam Pembelajaran Budaya Hidup Sehat khususnya Kebersihan Tangan dan Kaki pada Peserta Didik Kelas II SD Negeri Semen Kecamatan Windusari Kabupaten Magelang Provinsi Jawa Tengah. *Jurnal Pendidikan Insan Mandiri*, 3(2), 36–47.
- Maria, F. (2018). *Komunikasi Pemasaran Melalui Desain Visual*. Deepublish.
- Maulana, M. A. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Leaflet pada Materi Sistem Sirkulasi. *Jurnal Pendidikan Guru*, 3(2), 1–14.
- Mukhtar, L. (2013). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Kencana Prenada.
- Muzakki, A. (2017). Penerapan Media Cetak berbasis Leaflet Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Sejarah. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 6(2), 1–20.
- Nordin, N. A. H. M., Racha, S. M., Matsuura, T., Misdan, N., Sani, N. A. A., Ismail, A. F., & Mustafa, A. (2015). Facile modification of ZIF-8 mixed matrix membrane for CO₂/CH₄ separation: synthesis and preparation. *Rsc Advances*, 5(54), 43110-43120.
- Nugraha, D., & Octavianah, D. (2020). Diskursus literasi abad 21 di indonesia. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 7(1), 107-126.
- Prastowo, A. (2015). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Diva Press.
- Rasyid, N., & Yogica, R. (2022). Analisis Kebutuhan: Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbentuk Apk (Android Packaging Kit) Untuk Sma/Ma. *Biodidaktika: Jurnal Biologi Dan Pembelajarannya*, 17(2).
- Rivai, V. (2018). *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Rajagrafindo Persada.
- Sadiman. (2016). *Media Pendidikan Pengertian Pengembangan dan. Manfaatnya*. Raja Grafindo.
- Sanaky, H. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Kaubaka Dipantara.
- Sani, A. (2019). *Strategi Belajar Mengajar*. Rajawali Pers.
- Sanjaya, W. (2013). *Penelitian Tindakan Kelas*. Kencana.

- Sugiyono, S. (2017). *Metode Penelitian Administrasi*. Alfabeta.
- Susilana. (2017). *Pengertian Media Powerpoint*. Rineka Cipta.
- Sutjipto, C. K. dan B. (2011). *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Ghalia Indonesia.
- Umar. (2013). Media Pendidikan: Peran dan Fungsinya dalam Pembelajaran. *Jurnal Accounting Review Tarbawiyah*, 10(2), 1–11.
- Uno, H. B. (2012). *Teori motivasi dan pengukurannya*. Bumi Aksara.
- Wanda, R. (2014). Pengembangan Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Flash CS3 Pada Kelas 1 SDN Bancaran 3 Bangkalan. *Universitas Trunojoyo Madura*, 1–13

LAMPIRAN

Lampiran 1

SILABUS PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : SDN. 013887 Desa Asahan Mati

Kelas / Semester : V / 1 (Satu).

Tema 2 : Udara Bersih Bagi Kesehatan

Subtema 3 : Memelihara Kesehatan Organ Pernapasan Manusia

Kompetensi Inti :

KI-1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.

KI-2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.

KI-3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan bertanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.

KI-4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
Pendidikan Pancasila dan Kewargane	1.2 Menghargai kewajiban, hak, dan tanggung	1.2.1 Melaksanakan hak, kewajiban, dan tanggung jawab sebagi	• Kewajiban, hak dan tanggung jawab sebagai	• Menjawab pertanyaan dari teks yang berkaitan	Sikap: • Jujur • Disiplin • Tanggung	24 JP	• Buku Guru • Buku Siswa • Media

garaan	<p>jawab sebagai warga masyarakat dan umat beragama dalam kehidupan sehari-hari</p> <p>2.2 Menunjukkan sikap tanggung jawab dalam memenuhi kewajiban dan hak sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari</p> <p>3.2 Memahami hak, kewajiban dan tanggung</p>	<p>warga masyarakat.</p> <p>2.2.1 Menerapkan sikap tanggung jawab sebagai warga masyarakat.</p> <p>3.2.1 Mengetahui dampak tidak melaksanakan tanggung jawab.</p> <p>4.3.1 Menunjukkan hak, kewajiban, dan tanggung jawab masyarakat.</p>	warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari	dengan memelihara kesehatan	<p>Jawab</p> <ul style="list-style-type: none"> • Santun • Peduli • Percaya diri • Kerja Sama <p>• Mendiskusikan dan menjelaskan akibat yang terjadi jika tanggung jawab tidak dilaksanakan</p> <p>• Mendiskusikan dan menyebutkan cara memelihara organ pernapasan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mencermati teks bacaan yang disajikan, siswa 	<p>Pembelajaran berbasis <i>leaflet</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Lingkungan
--------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------	-----------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------

	<p>jawab sebagai warga dalam kehidupan sehari-hari</p> <p>4.2 Menjelaskan hak, kewajiban, dan tanggung jawab sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari</p>				<p>mampu menemukan informasi tentang bahaya kabut dan cara mengatasinya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mendiskusikan dan menjelaskan sikap pelaku usaha kegiatan ekonomi dalam menjalin hubungan dengan pesaingnya • Menyimak penjelasan guru membaca informasi, siswa dapat 		
Bahasa Indonesia	<p>3.2 Mengklasifikasi informasi yang didapat dari buku ke dalam aspek: apa, di mana, kapan,</p>	<p>3.2.1 Menjelaskan Informasi yang didapat dari buku terkait apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana.</p> <p>4.2.1 Menuliskan informasi yang</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Teks/informasi terkait dengan pertanyaan: <i>apa, di mana, kapan, dan siapa</i> • Wawancara 	<ul style="list-style-type: none"> • Mencari ciri-ciri dari karya gambar cerita • Membuat poster tentang cara merawat organ pernapasan 			

	<p>siapa, mengapa, dan bagaimana</p> <p>4.2 Menyajikan hasil klasifikasi informasi yang didapat dari buku yang dikelompokkan dalam aspek: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana menggunakan kosakata baku</p>	<p>didapat dari buku terkait apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana.</p>			<p>menjelaskan pentingnya sikap tanggung jawab di lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengamati poster, siswa menceritakan kembali tentang cara merawat organ pernapasan pada manusia 		
<p>Ilmu Pengetahuan Alam</p>	<p>3.2 Menjelaskan organ pernapasan dan fungsinya</p>	<p>3.2.1 Menceritakan cara merawat organ pernapasan pada manusia.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Organ pernapasan pada manusia • Organ 	<ul style="list-style-type: none"> • Membaca teks yang berkaitan dengan hal-hal yang menyebabkan 	<p>Keterampilan Praktik/Kinerja</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membaca 		

	<p>pada hewan dan manusia, serta cara memelihara kesehatan organ pernapasan manusia</p> <p>4.2 Membuat model sederhana organ pernapasan manusia</p>	<p>4.2.1 Membuat bagan cara merawat organ pernapasan manusia.</p>	<p>pernapasan pada hewan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cara memelihara organ pernapasan pada manusia 	<p>kerusakan organ pernapasan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat gambar cerita tentang cara memelihara organ pernapasan manusia • Membaca teks berkaitan dengan cara memelihara organ pernapasan 	<p>dan menyebutkan an informasi terkait dengan pertanyaan apa, siapa, di mana, bagaimana, dan mengapa</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membaca dan membuat poster tentang cara merawat organ pernapasan • Membaca dan menjelaskan informasi yang terkait dengan pertanyaan 		
<p>Ilmu Pengetahuan Sosial</p>	<p>3.3 Menganalisis peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat di bidang sosial dan</p>	<p>3.3.1 Menjelaskan cara menghargai kegiatan usaha ekonomi orang lain.</p> <p>3.3.2 Menjelaskan sikap pelaku usaha kegiatan ekonomi dalam menjalin hubungan</p>	<p>Kegiatan ekonomi untuk meningkatkan kesejahteraan bangsa Indonesia dalam bidang:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pertanian • Peternakan • Perkebunan dan kehutanan 	<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan pemanfaatan barang bekas 	<p>dan menyebutkan an informasi terkait dengan pertanyaan apa, siapa, di mana, bagaimana, dan mengapa</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membaca dan membuat poster tentang cara merawat organ pernapasan • Membaca dan menjelaskan informasi yang terkait dengan pertanyaan 		

	<p>budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa</p> <p>4.3 Menyajikan hasil analisis tentang peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa</p>	<p>dengan pesaingnya.</p> <p>4.3.2 Melakukan diskusi tentang sikap pelaku usaha ekonomi dalam menjalin hubungan dengan pesaingnya.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Perikanan • Pertambangan • Perindustrian 		<p>apa, di mana, bagaimana, dan mengapa</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membaca teks bacaan, menyimak penjelasan guru, dan berdiskusi, siswa mampu menjelaskan cara menghargai usaha ekonomi orang lain • Membaca teks dan menyimak penjelasan guru, siswa dapat menjelaskan cara 		
--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--

Seni Budaya dan Prakarya	3.1 Memahami gambar cerita 4.1 Membuat gambar cerita	3.1.1 Menceritakan gambar cerita 4.1.1 Membuat sketsa gambar cerita.	<ul style="list-style-type: none"> • Gambar ilustrasi (komik, karikatur, kartun) • Tangga nada • Lagu-lagu berbagai tangga nada dengan iringan musik • Pola lantai tari kreasi daerah 	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat cerita bergambar diwarnai • Melakukan teknik pewarnaan gambar • Memantulkan dan menantulkan bola kecil 	menghargai kegiatan usaha ekonomi orang lain	
--------------------------	---------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------	--

Mengetahui

Kepala Sekolah,



 SUPARMAN S.Pd.i
 NIP. 13740627200811003

Senin, 19 September 2022

Guru Kelas 5



 Ade Suryani Nasution, S.Pd

NIP.....

Lampiran 2

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SD Negeri 013887 Desa Asahan Mati
Tema : Udara Bersih bagi Kesehatan (2)
Subtema : Memelihara Kesehatan Organ Pernapasan Manusia (3)
Kelas /Semester : 5/1(satu)
Pembelajaran ke : 1
Alokasi Waktu : (1x35menit)

A. KOMPETENSI INTI (KI)

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

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

Bahasa Indonesia

Kompetensi Dasar	Indikator
3.2 Mengklasifikasi informasi yang didapat dari buku ke dalam aspek: apa, di mana, kapan, siapa, kapan	3.2.1 Mengidentifikasi informasi dalam aspek apa, dimana, kapan, siapa, mengapa dan bagaimana

dan bagaimana.	
4.2 Menyajikan hasil klasifikasi informasi yang didapat dari buku yang dikelompokkan dalam aspek: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana menggunakan kosakata baku	4.2.1 Menyajikan hasil identifikasi

IPA

Kompetensi Dasar	Indikator
3.2.Menjelaskan organ pernapasan dan fungsinya pada hewan dan manusia, serta cara memelihara kesehatan organ pernapasan manusia	3.2.1 Menjelaskan cara memelihara kesehatan organ pernapasan manusia
4.2.Membuat model sederhana organ pernapasan manusia	4.2.1 Menentukan organ pernapasan manusia

SBDP

Kompetensi Dasar	Indikator
3.1 Memahami gambar cerita	3.3.1 Menjelaskan ciri-ciri poster.
4.1 Membuat gambar cerita	4.3.2 Membuat poster tentang cara merawat organ pernapasan

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan membaca teks bacaan, peserta didik dapat menentukan informasi tentang isi teks bacaan dengan benar.
2. Dengan membaca teks bacaan, peserta didik dapat menyebutkan informasi terkait dengan pertanyaan apa, siapa, di mana, bagaimana, dan mengapa dengan tepat.

3. Dengan diskusi kelompok, peserta didik dapat menyajikan informasi dari teks bacaan terkait dengan pertanyaan apa, siapa, di mana, bagaimana, dan mengapa dalam bentuk tabel dengan percaya diri.
4. Dengan mengamati media *leaflet*, peserta didik dapat menyebutkan cara memelihara organ pernapasan dengan benar.
5. Dengan berdiskusi, peserta didik dapat menuliskan berbagai upaya untuk memelihara kesehatan organ pernapasan manusia dengan benar.
6. Dengan mengamati contoh poster, peserta didik dapat menyebutkan ciri-ciri poster dengan benar.
7. Dengan kegiatan kerja kelompok, peserta didik dapat membuat poster tentang cara merawat organ pernapasan dengan percaya diri.

D. MATERI AJAR

- a. Mengidentifikasi teks menggunakan 4W+1H
- b. Cara memelihara kesehatan organ pernapasan
- c. Membuat poster

E. PENDEKATAN DAN METODE PEMBELAJARAN

Pendekatan Pembelajaran : Saintifik

Metode Pembelajaran : Diskusi, tanya jawab, penugasan

F. MEDIA/ALAT, BAHAN, DAN SUMBER BELAJAR

Media/Alat :

1. Teks bacaan
2. Media Pembelajaran berbasis *leaflet*

Bahan : -

Sumber Belajar : *Buku Peserta didik Kelas 5, Tema 2: Udara Bersih bagi Kesehatan. Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 (Revisi 2017). Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Halaman 93-102*

G. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pembelajaran dibuka dengan salam, menanyakan kabar, dan memeriksa kerapian diri dan kebersihan kelas. “Asslamu’alaikum warrahmatullahi wabarakatuh, selamat pagi anak-anak. Bagaimana kabarnya hari ini? Siapa yang bertugas piket ? Sudah dibersihkan kelasnya? Coba dirapikan dulu tempat duduknya, sampah yang ada dikolong meja dibuang terlebih dahulu ke tempat sampah.” 2. Menyanyikan yel-yel 3. Pembacaan do’a yang dipimpin oleh salah seorang peserta didik dan dilanjutkan dengan mengecek kehadiran peserta didik (absen) . “Ketua kelas silahkan pimpin teman-temannya untuk berdo’a. Siapa yang tidak hadir hari ini ?”. 4. Peserta didik difasilitasi untuk bertanya jawab mengenai pentingnya mengawali setiap kegiatan dengan doa. Selain berdo’a, guru dapat memberikan penguatan tentang sikap syukur. Sebelum kita memulai pelajaran, ibu mau bertanya, adakah diantara kalian yang tidak berdo’a ? Kenapa kita harus berdo’a sebelum belajar ? Kita harus berdo’a sebelum belajar untuk meminta agar Tuhan, memberi kita kemudahan dalam menerima pelajaran yang akan kita pelajari. 5. Peserta didik diarahkan guru untuk mengingat kembali materi pelajaran sebelumnya dan 	5 menit

	<p>mengaitkannya dengan materi yang akan dipelajari (apersepsi).</p> <p>6. Peserta didik menyimak penjelasan guru mengenai kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan pada hari ini.</p> <p>“Pada kegiatan pembelajaran hari ini, ibu akan membagi kalian dalam kelompok kecil beranggota 2 orang dalam satu kelompok, kita akan bersama-sama belajar untuk mengemukakan pendapat tentang sosok yang berkaitan dengan isi teks bacaan, menentukan upaya pelestarian alam sekitar serta menjelaskan perbedaan kegiatan ekonomi di lingkungan sekitar”.</p> <p>7. Peserta didik memperhatikan penjelasan guru tentang tujuan pembelajaran yang akan dilakukan.</p> <p>“Sehingga, diakhir pembelajaran nanti ,ibu harap kalian dapat mengemukakan pendapat tentang sosok yang berkaitan dengan isi teks bacaan, menentukan upaya pelestarian alam sekitar serta menjelaskan perbedaan kegiatan ekonomi di lingkungan sekitar”.</p>	
<p>Kegiatan Inti</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik diberi bacaan tentang Bahaya Kabut Asap dan Cara Mengatasinya. 2. Peserta didik dibagi dalam beberapa kelompok kecil beranggotakan 2 orang dalam setiap kelompok. 3. Peserta didik diberi kesempatan untuk berbicara dalam kelompok untuk menyampaikan pendapatnya mengenai informasi yang diperoleh. 4. Peserta didik dibimbing untuk membuat pertanyaan dengan kata tanya apa, siapa, di mana, bagaimana dan mengapa serta jawaban dari pertanyaannya serta menuliskan jawaban terkait informasi yang diperoleh 	<p>25 menit</p>

	<p>berdasarkan hasil diskusi sesuai dengan isi teks bacaan.</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. Peserta didik berdiskusi untuk merangkum pendapat masing-masing anggota. 6. Peserta didik dibimbing untuk berdiskusi dan berpartisipasi aktif dalam kelompok. 7. Peserta didik diberi kesempatan untuk menyajikan informasi yang diperoleh mengenai bacaan Bahaya Kabut asap dan Cara Mengatasinya. 8. Peserta didik mengamati media <i>leaflet</i> 9. Peserta didik berdiskusi untuk menentukan cara memelihara organ pernapasan pada manusia . 10. Peserta didik menyampaikan hasil diskusi mengenai cara memelihara organ pernapasan ada manusia. 11. Peserta didik mengamati contoh poster dan mengamati ciri-ciri poster. 12. Secara bersama-sama dalam kelompok, peserta didik membuat poster tentang cara memelihara kesehatan organ pernapasan manusia. 13. Peserta didik yang mewakili kelompok, menampilkan hasil kerja kelompoknya didepan kelas. 	
<p>Penutup</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik bersama guru merangkum hasil pembelajaran pada hari ini. “Apa saja yang telah dipelajari pada hari ini?” 2. Evaluasi pembelajaran yang telah disediakan dalam media <i>leaflet</i>. 3. Peserta didik bersama guru melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung. 4. Peserta didik menyimak penjelasan guru tentang 	<p>5 menit</p>

	aktivitas pembelajaran pada pertemuan selanjutnya.	
	5. Kelas ditutup dengan doa bersama dipimpin salah seorang peserta didik.	

Mengetahui

Kepala Sekolah,



Senin, 19 September 2022

Guru Kelas 5

Ade Suryani Nasution, S.Pd

NIP.....

Peneliti

Nurul Izzati

1802090020

Lampiran 3

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SD Negeri 013887 Desa Asahan Mati
Tema : Udara Bersih bagi Kesehatan (2)
Subtema : Memelihara Kesehatan Organ Pernapasan Manusia (3)
Kelas /Semester : 5/1(satu)
Pembelajaran ke : 2
Alokasi Waktu : (1x35menit)

A. KOMPETENSI INTI

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

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

Kompetensi Dasar	Indikator
SBdP	
3.1 Memahami gambar cerita	3.1.2. Menyebutkan pengertian gambar cerita 3.1.3. Menjelaskan tiga ciri-ciri gambar cerita

4.1 Membuat gambar cerita	4.1.1. Membuat gambar cerita
---------------------------	------------------------------

Bahasa Indonesia	
3.2 Mengklasifikasi informasi yang didapat dari buku ke dalam aspek: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana	3.2.1. Membedakan penggunaan kata tanya berdasarkan informasi yang didapat 3.2.2. Mengklasifikasikan informasi yang didapat dari teks berdasarkan kata tanya
4.2 Menyajikan hasil klasifikasi informasi yang didapat dari buku yang dikelompokkan dalam aspek: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana menggunakan kosakata baku	4.2.1. Menyajikan hasil klasifikasi informasi dari teks dengan tabel
IPA	
3.2. Menjelaskan organ pernapasan dan fungsinya pada hewan dan manusia, serta cara memelihara kesehatan organ pernapasan manusia	3.2.2 Menyebutkan minimal tiga cara mengobati penyakit pernapasan. 3.2.3 Menjelaskan minimal lima cara memelihara kesehatan organ pernapasan manusia
4.2. Membuat model sederhana organ pernapasan manusia	4.2.1 Membuat poster tentang cara memelihara kesehatan organ pernapasan

C. TUJUAN PEMBELAJARAN:

1. Melalui contoh gambar cerita yang ditampilkan guru, siswa dapat menyebutkan pengertian gambar cerita dengan tepat.
2. Melalui diskusi, siswa dapat menjelaskan tiga ciri-ciri gambar cerita dengan tepat.
3. Melalui contoh yang diberikan guru, siswa dapat membedakan penggunaan kata tanya berdasarkan informasi yang didapat dengan tepat.
4. Diberikan teks informasi, siswa dapat mengklasifikasikan informasi yang didapat dari teks berdasarkan kata tanya dengan tepat.
5. Diberikan kesempatan maju ke depan kelas, siswa dapat menyajikan hasil klasifikasi informasi dari teks dengan tabel.
6. Diberikan video, siswa dapat menyebutkan minimal tiga cara mengobati

penyakit pernapasan.

7. Diberikan teks informasi, siswa dapat menjelaskan minimal lima cara memelihara kesehatan organ pernapasan manusia.
8. Melalui kerja kelompok, siswa dapat membuat poster tentang cara memelihara kesehatan organ pernapasan.

D. MATERI PEMBELAJARAN

1. Gambar Cerita
2. Mengklasifikasikan Informasi Berdasarkan Kata Tanya
3. Memelihara Kesehatan Organ Pernapasan
4. Cara Membuat Poster

E. MEDIA PEMBELAJARAN

1. Media pembelajaran *leaflet*
2. Contoh poster

F. SUMBER BELAJAR

1. Kusumawati, Heny. 2017. *Buku Guru Kelas V Tema: 2 Udara Bersih Bagi Kesehatan. Tematik Terpadu Kurikulum 2013*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
2. Kusumawati, Heny. 2017: *Buku Guru Kelas V Tema: 2 Udara Bersih Bagi Kesehatan. Tematik Terpadu Kurikulum 2013*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
3. Lingkungan
4. Diri siswa

Kegiatan	Langkah Pembelajaran	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuka pelajaran dengan salam 2. Siswa dan guru berdoa bersama 3. Siswa menyanyikan lagu wajib nasional bersama 4. Pengecekan kehadiran siswa 5. “Kemarin kamu sudah mempelajari penyebab dan gejala-gejala penyakit pernapasan, siapa yang mau menyebutkan coba tunjuk tangan?” 6. Guru menerangkan bahwa penyakit-penyakit pernapasan akhir-akhir ini banyak muncul karena banyak sebab, termasuk faktor lingkungan. 7. Siswa mengamati media <i>leaflet</i> tentang penyakit pernapasan yang sering timbul. 8. Siswa dan guru melakukan tanya jawab terkait materi yang disajikan dalam <i>leaflet</i>. “bagaimana pendapatmu mengenai materi tadi??” “Bagaimana cara kita mengajak masyarakat agar lebih peduli terhadap lingkungan dan kesehatan pernapasan?” 9. Siswa menjawab pertanyaan tentang beberapa cara untuk mengajak masyarakat untuk peduli terhadap kesehatan, salah satunya dengan membuat poster kesehatan. 	10 menit

	<p>10. Siswa diberi penjelasan kompetensi dan tujuan pembelajaran.</p> <p>11. Siswa diberi penjelasan singkat mengenai kegiatan yang akan dilakukan.</p>	
Kegiatan Inti	<p>12. Siswa mengamati gambar cerita tentang pernapasan.</p> <p>13. Siswa menyebutkan ciri-ciri gambar cerita.</p> <p>14. Siswa diberi tugas membuat gambar cerita untuk dikerjakan di rumah.</p> <p>15. Siswa membaca teks informasi dalam media <i>leaflet</i> mengenai cara memelihara kesehatan pernapasan.</p> <p>16. Siswa mengklasifikasi kan informasi berdasarkan kata apa, mengapa, bagaimana.</p> <p>17. Siswa diminta membentuk kelompok sesuai arahan guru. Satu kelompok terdiri dari 4-5 siswa.</p> <p>18. Siswa mengamati cara membuat poster yang benar.</p> <p>19. Siswa secara berkelompok membuat sebuah perencanaan tentang poster yang akan mereka buat.</p> <p>20. Siswa menyiapkan alat dan bahan yang digunakan, yaitu: buku gambar, pensil, penghapus, pensil warna, dll.</p> <p>21. Siswa berdiskusi dengan guru untuk memperkirakan lamanya waktu yang diperlukan untuk membuat poster.</p>	15 menit

	<p>22. Siswa bekerja membuat poster tentang upaya memelihara kesehatan pernapasan.</p> <p>23. Siswa dalam pengerjaan poster dipantau oleh guru.</p> <p>24. Siswa mempresentasikan hasil karya yang telah dibuat.</p>	
Penutup	<p>25. Siswa saling memberi tanggapan terhadap hasil karya yang mereka buat.</p> <p>26. Siswa mendapat saran untuk perbaikan</p> <p>27. Siswa bersama guru membuat kesimpulan mengenai materi</p> <p>28. Siswa dan guru melakukan refleksi.</p> <p>29. Siswa diberi kesempatan untuk bertanya</p> <p>30. Siswa mengerjakan soal formatif.</p> <p>31. Tindak lanjut.</p> <p>32. Siswa dan guru berdoa</p> <p>33. Salam penutup</p>	10 menit

Mengetahui

Kepala Sekolah,



Senin, 19 September 2022

Guru Kelas 5

Ade Suryani Nasution, S.Pd.
 NIP.....

Peneliti

Nurul Izzati

1802090020

Lampiran 4

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SD Negeri 013887 Desa Asahan Mati
Tema : Udara Bersih bagi Kesehatan (2)
Subtema : Memelihara Kesehatan Organ Pernapasan
Manusia (3)
Kelas /Semester : 5/1(satu)
Pembelajaran ke: 3
Alokasi Waktu : (1x35menit)

A. Kompetensi Inti

KI 1 Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.

KI 2 Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangganya serta cinta tanah air

KI 3 Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah

KI 4 Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

B. Kompetensi Dasar

Ilmu Pengetahuan Sosial

KD 3.3 Menganalisis peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa.

KD 4.3 Menyajikan hasil analisis tentang peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa.

Bahasa Indonesia

KD 3.2 Mengklasifikasikan informasi yang didapat dari buku ke dalam aspek: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana.

KD 4.2 Menyajikan hasil klasifikasi informasi yang didapat dari buku yang dikelompokkan dalam aspek: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana menggunakan kosakata baku.

C. Indikator Pencapaian Kompetensi dan Tujuan Pembelajaran

Ilmu Pengetahuan Sosial

Indikator Pencapaian Kompetensi	Tujuan Pembelajaran
Kompetensi Dasar 3 1. Memahami kaitan kegiatan ekonomi dan usaha dalam menghasilkan suatu produk (barang). 2. Menelaah suatu produk (barang) untuk dicari kaitannya dengan berbagai kegiatan ekonomi dan	Kompetensi Dasar 3 1. Melalui kegiatan literasi dan penjelasan guru, peserta didik dapat memahami kaitan kegiatan ekonomi dan usaha dalam menghasilkan suatu produk (barang), secara baik dan benar. 2. Melalui kegiatan diskusi kelompok,

usaha.	peserta didik dapat menelaah dua barang untuk dicari kaitannya dengan berbagai kegiatan ekonomi dan usaha, secara teliti dan benar.
<p>Kompetensi Dasar 4</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menyimpulkan tentang hubungan antar kegiatan ekonomi dan usaha. 2. Mengemukakan hasil diskusi mengenai kaitan suatu produk (barang) dengan berbagai kegiatan ekonomi dan usaha 	<p>Kompetensi Dasar 4</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Melalui kegiatan diskusi kelompok, peserta didik dapat menyimpulkan tentang hubungan antar kegiatan ekonomi dan usaha, dengan baik dan benar. 2. Melalui kegiatan presentasi kelompok, peserta didik dapat mengemukakan hasil diskusi mengenai kaitan suatu produk (barang) dengan berbagai kegiatan ekonomi dan usaha, dengan jelas dan benar.

Bahasa Indonesia

Indikator Pencapaian Kompetensi	Tujuan Pembelajaran
<p>Kompetensi Dasar 3</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Memahami teks bacaan mengenai hubungan antar kegiatan ekonomi. 2. Menemukan jawaban dari pertanyaan teks bacaan. 	<p>Kompetensi Dasar 3</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Melalui kegiatan literasi, peserta didik dapat memahami teks bacaan mengenai hubungan kegiatan antar ekonomi, secara baik dan benar. 2. Melalui kegiatan permainan mencari pasangan, peserta didik dapat

	menemukan jawaban dari pertanyaan teks bacaan yang telah dibaca, dengan cepat dan mudah
<p>Kompetensi Dasar 4</p> <p>Membuat pertanyaan untuk kelompok lain.</p> <p>Mengajukan pertanyaan mengenai hasil diskusi yang disampaikan temannya.</p>	<p>Kompetensi Dasar 4</p> <p>Melalui kegiatan diskusi kelompok, peserta didik dapat membuat tiga buah pertanyaan untuk kelompok lain, secara jelas dan benar.</p> <p>Melalui kegiatan diskusi kelompok, peserta didik dapat mengajukan satu buah pertanyaan mengenai hasil diskusi yang disampaikan temannya, secara jelas dan benar.</p>

D. Materi Ajar

- Muatan Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

Kegiatan ekonomi sangat bermanfaat bagi yang melakukan dan orang lain yaitu dapat membuat yang melakukan kegiatan ekonomi mendapatkan penghasilan untuk kebutuhan hidup. Dan bagi orang lain dapat memenuhi kebutuhan hidup. Usaha-usaha dalam kegiatan ekonomi saling berhubungan satu sama lain untuk mencukupi kebutuhan manusia. Contohnya roti gandum yang kita makan yaitu berasal dari usaha dagang (penjual roti), usaha pertanian (petani gandum), usaha pertambangan (pertambangan gas), dan industri (pembuat peralatan masakan).

- Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia

Kalimat tanya adalah kalimat untuk menanyakan sebuah informasi. Kalimat tanya ini pada intinya terbentuk dari kata-kata tanya yakni Apa, Siapa, Kapan, Dimana, Mengapa, dan Bagaimana. Simbol dari kata tanya yaitu “?” (tanda tanya). Kata tanya apa untuk menanyakan benda, keadaan, dan perbuatan. Kata tanya siapa untuk menanyakan orang (subjek). Kata tanya kapan untuk menanyakan waktu. Kata tanya dimana untuk menanyakan tempat. Kata tanya mengapa untuk menanyakan sebuah alasan. Kata tanya bagaimana untuk menanyakan cara, proses, dan keadaan.

E. Alat dan Bahan/ Media/ Sumber Belajar

1. Alat dan Bahan yang Digunakan

Spidol-Penghapus, Papan Tulis, Kertas/Karton.

2. Media yang Digunakan

Media *Leaflet*

3. Sumber Belajar

Buku: Saptorini, D., & Nurlaili, L. (2017). *Seri Tematik 5B Udara Bersih bagi Kesehatan SD Kelas V*. (hlm. 122-123). Jakarta Timur: Yudhistira.

Kusmawati, H. (2017). *Tema 2 Udara Bersih bagi Kesehatan Buku Guru Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Kelas V*. (hlm. 104). Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

2. Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none">1. Guru mengucapkan salam. Kemudian mengajak peserta didik untuk berdoa bersama sebelum melakukan kegiatan pembelajaran. (Religius).2. Guru mengecek kehadiran peserta didik. Jika ada yang tidak masuk sekolah karena sakit, guru mengajak peserta didik untuk mendoakan teman yang sakit, agar cepat sembuh dan bisa mengikuti kegiatan belajar mengajar kembali di kelas. (Religius dan Peduli terhadap sesama).3. Guru memotivasi peserta didik untuk menghilangkan rasa malas dalam belajar dan meningkatkan konsentrasi belajar, dengan berteriak mengucapkan semangat, menyanyikan sebuah lagu nasional, ataupun tepuk-tepuk semangat.4. Guru mengondisikan peserta didik kearah kegiatan pembelajaran yang kondusif (merapihkan baju, meja, dan mempersiapkan buku belajar). (Disiplin).5. Guru melakukan apersepsi dengan melakukan tanya jawab dengan peserta didik. Contoh pertanyaan: Tentunya kalian pernah memakan roti bukan? Darimana kalian mendapatkan roti tersebut? Kemudian tukang roti itu mendapatkan dari mana?6. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran pada hari ini yaitu peserta didik diharapkan dapat memahami hubungan antara suatu usaha dengan usaha lain dalam kegiatan ekonomi untuk menghasilkan suatu produk serta manfaat dari hubungan tersebut. Kemudian guru memberikan	5 menit

	penjiwaan agama kepada peserta didik yang berhubungan dengan materi ini	
Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik melakukan kegiatan membaca pemahaman terhadap sebuah teks bacaan “Hubungan antar Usaha dalam Kegiatan Ekonomi” (ada pada hlm. 122-123). 2. Setelah itu peserta didik mendiskusikan dengan temannya tentang teks bacaan. 3. Peserta didik menyimak penjelasan dari guru mengenai teks bacaan tersebut 4. Peserta didik dibagi ke dalam kelompok, satu kelompok terdiri dari tiga orang peserta didik dengan cara bermain membuat pasangan dari kartu jawaban dan pertanyaan mengenai teks bacaan. 5. Setiap kelompok diberikan media pembelajaran <i>leaflet</i> yang berisi tentang menjelaskan kegiatan ekonomi dan usaha yang berkaitan dalam proses menghasilkan beberapa barang untuk dirangkum 6. Setiap kelompok membaca dengan tertib. (Teliti, Jujur, Kerjasama, dan Percaya diri). ± 25 menit 7. Setiap kelompok membacakan hasil di depan kelas, sedangkan kelompok lain melakukan apresiasi dengan memberikan pertanyaan. 8. Guru menegaskan kembali tentang materi yang diajarkan. 9. Peserta didik diberi kesempatan untuk bertanya, apabila ada materi yang belum dipahami. 	25 menit
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik bersama dengan guru membuat kesimpulan dari pembelajaran hari ini. 2. Guru juga menyampaikan manfaat dari materi yang telah disampaikan atau dipelajari 	5 menit

	<p>bersama.</p> <p>3. Peserta didik mengerjakan beberapa soal latihan sebagai bahan pengukur ketercapaian pembelajaran.</p> <p>4. Guru mengondisikan peserta didik untuk kembali tertib dan merapikan meja.</p> <p>5. Menutup pelajaran sebagai kegiatan akhir dalam pembelajaran dengan mengucapkan hamdalah. Kemudian guru mengucapkan salam</p>	
--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

Mengetahui


Kepala Sekolah,



SUPARMAWI S.Pd.i
NIP. 13740627200811003

Senin, 19. September ... 2022....

Guru Kelas 5



Ade Suryani Nasution, S.Pd
NIP.....

Peneliti



Nurul Izzati

1802090020

Lampiran 5

INSTRUMEN PENILAIAN MEDIA PEMBELAJARAN OLEH AHLI MATERI

Nama Mahasiswa : Nurul Izzati

Materi Pokok : Memelihara Kesehatan Organ Pernafasan Manusia

Nama Validator : Ibu Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

Hari/Tanggal : Senin, 12 September 2022

Petunjuk:

- a. Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang pengembangan media pembelajaran berbasis leaflet pada pembelajaran tematik kelas V siswa SDN. 013887 Desa Asahan Mati
- b. Pendapat, kritik, penilaian, komentar, saran, dan koreksi dari Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki/meningkatkan kualitas media ini. Bapak/Ibu dapat memberi tanda “√” di bawah skor penilaian berikut sesuai pendapat Bapak/Ibu.

Keterangan	Skor
Sangat Kurang (SK)	1
Kurang (K)	2
Cukup (C)	3
Baik (B)	4
Sangat Baik (SB)	5

3. Kami juga berharap Bapak/Ibu berkenan memberikan komentar/saran secara tertulis pada kolom yang tersedia. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, kami ucapkan terima kasih.

Indikator	Aspek yang dinilai	Alternatif Pilihan					
		SK	K	C	B	SB	
Kesesuaian materi dengan SK dan KD	1. Kelengkapan materi			✓			
	2. Keluasan materi				✓		
	3. Kedalaman materi				✓		
Keakuratan materi	4. Keakuratan konsep dan defenisi				✓		
	5. Keakuratan prinsip				✓		
	6. Keakuratan fakta dan data					✓	
	7. Keakuratan contoh					✓	
	8. Keakuratan soal					✓	
	9. Keakuratan gambar					✓	
	10. Keakuratan notasi dan symbol					✓	
	11. Keakuratan acuan pustaka					✓	
	Pendukung materi pembelajaran	12. Penalaran (<i>reasoning</i>)					✓
		13. Keterkaitan					✓
14. Komunikasi (<i>write and talk</i>)						✓	
15. Penerapan						✓	
16. Kemenarikan materi						✓	
17. Mendorong untuk mencari informasi lebih jauh						✓	
Kemutakhiran materi	18. Kesesuaian materi dengan perkembangan ilmu					✓	
	19. Gambar dan ilustrasi actual					✓	
	20. Kemutakhiran pustaka					✓	

Medan, Oktober 2022

Validator



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

Lampiran 6

INSTRUMEN PENILAIAN MEDIA PEMBELAJARAN

OLEH AHLI MEDIA

Nama Mahasiswa : Nurul Izzati

Materi Pokok : Memelihara Kesehatan Organ Pernafasan Manusia

Nama Validator : Ibu Karina Wanda, S.Pd., M.Pd.

Hari/Tanggal : Senin, 12 September 2022

1. Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang pengembangan media pembelajaran berbasis leaflet pada pembelajaran tematik kelas V siswa SDN. 013887 Desa Asahan Mati
2. Pendapat, kritik, penilaian, komentar, saran, dan koreksi dari Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki/meningkatkan kualitas media ini. Bapak/Ibu dapat memberi tanda “√” di bawah skor penilaian berikut sesuai pendapat Bapak/Ibu.

Keterangan	Skor
Sangat Kurang (SK)	1
Kurang (K)	2
Cukup (C)	3
Baik (B)	4
Sangat Baik (SB)	5

3. Kami juga berharap Bapak/Ibu berkenan memberikan komentar/saran secara tertulis pada kolom yang tersedia. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, kami ucapkan terima kasih.

Indikator	Aspek yang dinilai	Alternatif Pilihan				
		SK	K	C	B	SB
Ukuran fisik media	1. Kesesuaian ukuran media dengan standar ISO					✓
	2. Kesesuaian ukuran dengan materi isi media					✓
Tata letak sampul media	3. Penampilan unsur tata letak pada sampul muka, belakang secara harmonis memiliki irama dan kesatuan (<i>unity</i>) serta konsisten					✓
	4. Menampilkan pusat pandang (<i>cover point</i>) yang baik					✓
	5. Komposisi dan ukuran unsur tata letak (judul, ilustrasi, logo, dll) proporsional, seimbang dan seirama dengan tata letak isi (sesuai pola)					✓
	6. Warna unsur tata letak harmonis dan memperjelas fungsi					✓
Huruf yang digunakan menarik dan mudah dibaca	7. Ukuran huruf judul media lebih dominan dan proporsional					✓
	8. Warna judul media kontras dengan warna latar belakang				✓	
	9. Tidak menggunakan terlalu banyak kombinasi jenis huruf					✓
Ilustrasi sampul media	10. Menggambarkan isi/materi ajar dan mengungkapkan karakter objek					✓
	11. Bentuk, warna, ukuran, proporsi objek sesuai dengan realita					✓
Konsistensi tata	12. Penempatan unsur tata					✓

letak	letak konsisten berdasarkan pola						✓
	13. Pemisahan antar paragraph jelas						✓
Unsur tata letak harmonis	14. Bidang cetak dan margin proporsional						✓
	15. Margin dua halaman yang berdampingan proporsional						✓
	16. Spasi antar teks dan ilustrasi sesuai						✓
Unsur tata letak lengkap	17. Penempatan judul kegiatan belajar, sub judul kegiatan belajar dan angka halaman tidak mengganggu pemahaman						✓
	18. Penempatan ilustrasi dan keterangan gambar (<i>caption</i>) tidak mengganggu pemahaman						✓
Tata letak mempercepat pemahaman	19. Penempatan hiasan/ilustrasi sebagai latar belakang tidak mengganggu judul, teks dan angka halaman						✓
	20. Penempatan judul, subjudul, ilustrasi dan keterangan gambar tidak mengganggu pemahaman						✓
Tipografi media sederhana	21. Tidak menggunakan terlalu banyak jenis huruf						✓
	22. Penggunaan variasi huruf (<i>bold, italic, all capital, small capital</i>) tidak berlebihan						✓
Tipografi isi media mudah dibaca	23. Lebar susunan teks normal						✓
	24. Spasi antar baris						✓

	susunan teks normal						
	25. Spasi antar huruf normal						✓
Ilustrasi isi	26. Jenjang judul-judulnya jelas, konsisten dan proporsional						✓
	27. Mampu mengungkapkan makna/arti dari objek						✓
	28. Penyajian keseluruhan ilustrasi serasi						✓
	29. Kreatif dan dinamis						✓

Medan, September 2022

Validator


Karina Wanda, S.Pd., M.Pd.

acc

Lampiran 7

INSTRUMEN PENILAIAN MEDIA PEMBELAJARAN

OLEH AHLI BAHASA

Nama Mahasiswa : Nurul Izzati

Materi Pokok : Memelihara Kesehatan Organ Pernafasan Manusia

Nama Validator : Bapak Amin Basri, S.PdI., M.Pd.

Hari/Tanggal : Senin, 12 September 2022

1. Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang pengembangan media pembelajaran berbasis leaflet pada pembelajaran tematik kelas V siswa SDN. 013887 Desa Asahan Mati
2. Pendapat, kritik, penilaian, komentar, saran, dan koreksi dari Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki/meningkatkan kualitas media ini. Bapak/Ibu dapat memberi tanda “√” di bawah skor penilaian berikut sesuai pendapat Bapak/Ibu.

Keterangan	Skor
Sangat Kurang (SK)	1
Kurang (K)	2
Cukup (C)	3
Baik (B)	4
Sangat Baik (SB)	5

3. Kami juga berharap Bapak/Ibu berkenan memberikan komentar/saran secara tertulis pada kolom yang tersedia. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, kami ucapkan terima kasih.

Tabel penilaian oleh validator

Indikator	Aspek yang dinilai	Alternatif Pilihan				
		SK	K	C	B	SB
Ketetapan struktur kalimat	1. Kalimat yang digunakan mewakili isi pesan/informasi				✓	
Keefektifan kalimat	2. Menggunakan kalimat yang sederhana dan langsung ke sasaran					✓
Kebakuan istilah	3. Sesuai dengan Kamus Besar Bahasa Indonesia					✓
Pemahaman terhadap pesan atau informasi	4. Informasi yang disampaikan dengan bahasa yang menarik				✓	
Kemampuan memotivasi peserta didik	5. Memotivasi peserta didik untuk membaca dan mendorong mereka untuk mempelajari materi					✓
Kesesuaian dengan perkembangan intelektual peserta didik	6. Menggunakan bahasa yang sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif peserta didik					✓
Kesesuaian dengan perkembangan emosional peserta didik	7. Menggunakan bahasa yang sesuai dengan tingkat emosional peserta didik				✓	
Ketetapan bahasa	8. Tata kalimat mengacu pada kaidah tata Bahasa Indonesia yang baik dan benar					✓
Ketepatan ejaan	9. Mengacu pada ejaan yang disempurnakan					✓
Konsistensi penggunaan istilah	10. Menggambarkan suatu konsep konsisten antar-bagian dalam media				✓	
Konsistensi penggunaan symbol atau ikon	11. Penggambaran simbol atau ikon konsisten antar-bagian dalam bahan ajar					✓

Komentar dan Saran oleh Bapak/Ibu validator

Copy dengan dengan indikator
dan aspek penilaian.

Medan, September 2022

Validator



Amin Basri, S.PdI., M.Pd

Lampiran 8

INSTRUMEN RESPON GURU TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN TEMATIK BERBASIS *LEAFLET* KELAS V SISWA SDN.013887 DESA ASAHAN MATI

Tema :

Subtema :

Nama :

Hari/Tanggal :

Dalam rangka pengembangan pembelajaran tematik dikelas V, peneliti mohon tanggapan Bapak/Ibu terhadap media pembelajaran berbasis *leaflet* yang telah dikembangkan.

Petunjuk:

1. Angket ini terdapat 15 pertanyaan. Pertimbangkanlah setiap pertanyaan dalam kaitannya dengan media yang telah dikembangkan
2. Bapak/Ibu dapat memberi tanda “√” di bawah skor penilaian berikut sesuai pendapat Bapak/Ibu.

Keterangan	Skor
Sangat Kurang (SK)	1
Kurang (K)	2
Cukup (C)	3
Baik (B)	4
Sangat Baik (SB)	5

Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, kami ucapkan terima kasih.

Indikator	Aspek yang dinilai	Alternatif Pilihan				
		SK	K	C	B	SB
Tampilan bahan ajar menarik	1. Tampilan halaman cover media menarik				✓	
	2. Setiap judul dalam media ditampilkan dengan jelas sehingga dapat menggambarkan isi media					✓
	3. Penempatan tata letak (judul, subjudul, teks, gambar)				✓	
	4. Pemilihan jenis huruf, ukuran serta spasi yang digunakan sesuai sehingga mempermudah siswa dalam membaca media					✓
Dilengkapi gambar-gambar yang sesuai materi	5. Keberadaan gambar dalam media dapat menyampaikan isi materi					✓
	6. Perpaduan antar gambar dan tulisan dalam media menarik perhatian siswa					✓
Tata tulisan bersifat jelas dan mudah difahami oleh siswa	7. Media menggunakan bahasa sesuai dengan tingkat pemahaman siswa					✓
	8. Media menggunakan bahasa yang komunikatif				✓	
	9. Media menggunakan				✓	

	struktur kalimat yang jelas					
	10. Media menggunakan kalimat yang sederhana dan mudah dipahami siswa					✓
Materi yang ada sesuai dengan materi pembelajaran, KD dan Indikator	11. Materi yang disajikan dalam media mencakup semua materi yang terkandung dalam Standar Kompetensi (SK)					✓
	12. Indikator pembelajaran pada media sesuai dengan SK dan KD					✓
Materi media ajar diuraikan dengan jelas	13. Materi yang disajikan dalam media sesuai dengan tingkat kemampuan siswa					✓
	14. Media membantu siswa untuk menemukan konsep materi					✓
Materi mudah dipahami siswa	15. Materi pada media mudah dipahami siswa					✓

Senin, 19 Sep., 2022

Guru Kelas 5



Ade Suryani Nasution, S.Pd

NIP.....

Aisa Syah Fitri

Lampiran 9

ANGKET RESPON SISWA
TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *LEAFLET* PADA
PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS V SISWA SDN.013887 DESA
ASAHAN MATI

Berilah tanda “√” pada kolom yang tersedia sesuai dengan pendapat anda!

Keterangan:

- SK = Sangat Kurang
- K = Kurang
- C = Cukup
- B = Baik
- SB = Sangat Baik

No	Aspek yang dinilai	Alternatif Pilihan				
		SK	K	C	B	SB
1.	Saya dapat membaca materi dengan mudah				√	
2.	Media memiliki gambar yang menarik					√
3.	Saya menyukai media karena terdapat gambar dan warna-warni			√		
4.	Saya senang belajar menggunakan media					√
5.	Saya lebih tertarik belajar menggunakan media <i>leaflet</i>					√
6.	Belajar menggunakan media seperti ini sesuai dengan keinginan saya					√
7.	Belajar menggunakan media <i>leaflet</i> adalah pengalaman baru untuk saya				√	
8.	Saya lebih mudah memahami materi dengan media					√
9.	Belajar menggunakan media membuat saya lebih bersemangat				√	
10.	Saya ingin setiap pembelajaran menggunakan media				√	

Lampiran 10

ANGKET RESPON SISWA
TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *LEAFLET* PADA
PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS V SISWA SDN.013887 DESA
ASAHAN MATI

Berilah tanda “√” pada kolom yang tersedia sesuai dengan pendapat anda!

Keterangan:

SK = Sangat Kurang

K = Kurang

C = Cukup

B = Baik

SB = Sangat Baik

No	Aspek yang dinilai	Alternatif Pilihan				
		SK	K	C	B	SB
11.	Saya dapat membaca materi dengan mudah					√
12.	Media memiliki gambar yang menarik			√		
13.	Saya menyukai media karena terdapat gambar dan warna-warni					√
14.	Saya senang belajar menggunakan media				√	
15.	Saya lebih tertarik belajar menggunakan media <i>leaflet</i>					√
16.	Belajar menggunakan media seperti ini sesuai dengan keinginan saya				√	
17.	Belajar menggunakan media <i>leaflet</i> adalah pengalaman baru untuk saya					√
18.	Saya lebih mudah memahami materi dengan media				√	
19.	Belajar menggunakan media membuat saya lebih bersemangat					√
20.	Saya ingin setiap pembelajaran menggunakan media				√	

Lampiran 11

**ANGKET RESPON SISWA
TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *LEAFLET* PADA
PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS V SISWA SDN.013887 DESA
ASAHAN MATI**

Berilah tanda “√” pada kolom yang tersedia sesuai dengan pendapat anda!

Keterangan:

SK = Sangat Kurang

K = Kurang

C = Cukup

B = Baik

SB = Sangat Baik

No	Aspek yang dinilai	Alternatif Pilihan				
		SK	K	C	B	SB
21.	Saya dapat membaca materi dengan mudah				✓	
22.	Media memiliki gambar yang menarik				✓	
23.	Saya menyukai media karena terdapat gambar dan warna-warni				✓	
24.	Saya senang belajar menggunakan media					✓
25.	Saya lebih tertarik belajar menggunakan media <i>leaflet</i>				✓	
26.	Belajar menggunakan media seperti ini sesuai dengan keinginan saya			✓		
27.	Belajar menggunakan media <i>leaflet</i> adalah pengalaman baru untuk saya					✓
28.	Saya lebih mudah memahami materi dengan media					✓
29.	Belajar menggunakan media membuat saya lebih bersemangat					✓
30.	Saya ingin setiap pembelajaran menggunakan media					✓

Abdul Bimansyah

Lampiran 12

ANGKET RESPON SISWA
TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *LEAFLET* PADA
PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS V SISWA SDN.013887 DESA
ASAHAN MATI

Berilah tanda “√” pada kolom yang tersedia sesuai dengan pendapat anda!

Keterangan:

SK = Sangat Kurang

K = Kurang

C = Cukup

B = Baik

SB = Sangat Baik

No	Aspek yang dinilai	Alternatif Pilihan				
		SK	K	C	B	SB
31.	Saya dapat membaca materi dengan mudah					√
32.	Media memiliki gambar yang menarik				√	
33.	Saya menyukai media karena terdapat gambar dan warna-warni				√	
34.	Saya senang belajar menggunakan media				√	
35.	Saya lebih tertarik belajar menggunakan media <i>leaflet</i>					√
36.	Belajar menggunakan media seperti ini sesuai dengan keinginan saya					√
37.	Belajar menggunakan media <i>leaflet</i> adalah pengalaman baru untuk saya				√	
38.	Saya lebih mudah memahami materi dengan media			√		
39.	Belajar menggunakan media membuat saya lebih bersemangat					√
40.	Saya ingin setiap pembelajaran menggunakan media				√	

Lampiran 13

Rekapitulasi Nilai Hasil Uji Kepraktisan Media pada Peserta Didik

No	Nama Siswa	Nilai										
1	AB	5	4	4	4	5	5	4	3	5	4	43
2	AS	4	5	3	5	5	5	4	5	4	4	44
3	AP	4	4	4	5	4	3	5	5	5	5	44
4	AR	5	3	5	4	5	4	5	4	5	4	44
5	AFI	2	1	3	3	4	5	5	5	3	4	35
6	ANP	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	46
7	ASA	5	5	5	3	3	4	4	4	5	4	42
8	ASA	5	5	5	5	5	5	4	3	4	4	45
9	ANT	4	3	4	4	4	4	5	5	4	5	42
10	AF	5	5	5	4	5	2	3	3	3	3	38
11	AYP	5	4	5	3	4	5	3	4	4	3	40
12	ASA	3	5	5	1	4	4	4	4	5	3	38
13	AKA	4	2	4	5	5	4	4	5	4	5	42
14	DFR	3	3	3	3	4	5	5	5	5	5	41
15	DAPD	3	3	3	2	4	5	5	2	2	4	33
16	ADJ	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	45
17	EAM	3	3	2	5	5	4	5	3	4	4	38
18	FNKH	4	2	4	4	4	5	5	5	4	5	42
19	GFF	4	3	4	3	3	4	4	4	5	5	39
20	GAC	5	5	1	4	5	5	5	4	4	4	42
21	INV	4	5	4	1	4	4	4	2	3	4	35
22	KSK	5	5	5	5	5	5	3	4	5	5	47
23	MDA	4	4	4	5	5	5	5	4	4	5	45
24	NKR	3	3	4	5	4	5	5	4	4	5	42
25	RS	5	4	2	4	3	3	3	3	5	5	37
26	RFF	4	5	4	4	4	4	4	5	5	5	44
27	RDPR	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	48
28	RAI	4	4	3	4	3	1	3	4	4	5	35
29	SP	5	5	5	4	4	4	3	3	4	3	40
30	SCA	5	5	4	5	5	4	4	4	4	4	44

Dokumentasi



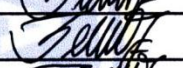



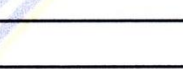






BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 Nama Lengkap : Nurul Izzati
 N.P.M : 1802090020
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Proposal : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Leaflet* pada Pembelajaran Tematik Kelas V Siswa SDN 013887 Desa Asahan Mati, Kecamatan Tanjung Balai Asahan, Kabupaten Asahan

Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Proposal	Tanda Tangan
09-02-2022	Revisi Bab I, Latar belakang	
02-03-2022	Revisi Bab I, Rumusan masalah dan Identifikasi	
20-04-2022	Revisi Bab II, pada bagian materi	
07-06-2022	Revisi Bab II, Kerangka berpikir	
10-06-2022	Revisi Bab III, Instrumen penelitian	
16-06-2022	Revisi Bab III, Teknis analisis data	
29-07-2022	Revisi draft media	

Medan, Agustus 2022

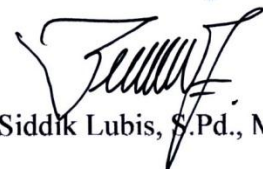
Diketahui oleh:

Ketua Prodi



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

Dosen Pembimbing



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



LEMBAR PENGESAHAN PROPOSAL

Proposal yang diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama Lengkap : Nurul Izzati
N.P.M : 1802090020
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Leaflet* pada Pembelajaran Tematik Kelas V Siswa SDN 013887 Desa Asahan Mati, Kecamatan Tanjung Balai Asahan, Kabupaten Asahan

Dengan diterimanya proposal ini, maka mahasiswa tersebut sudah layak melakukan seminar proposal.


Diteujui oleh:

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Pembimbing



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



Baihaqi Siddik Lubis, 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

Form : K - 1




Kepada Yth: Bapak Ketua & 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 Izzati
NPM : 1802090020
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Kredit Kumulatif : 119 SKS

IPK = 3.76

Persetujuan Ket./Sekret. Prog. Studi	Judul yang Diajukan	Disahkan oleh Dekan Fakultas
	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis <i>Leaflet</i> Pada Pembelajaran Tematik Kelas V Siswa SDN. 013887 Desa Asahan Mati, Kecamatan Tanjung Balai Asahan, Kabupaten Asahan	 
	Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Materi Keliling Dan Luas Bangun Datar Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa Kelas V Siswa SDN. 013887 Desa Asahan Mati, Kecamatan Tanjung Balai Asahan, Kabupaten Asahan	
	Analisis Efektivitas Penggunaan media interaktif animasi terhadap minat belajar pada mata pelajaran IPS Kelas III Siswa SDN. 013887 Desa Asahan Mati	

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

Medan, Agustus 2022
Hormat Pemohon,



Nurul Izzati

Keterangan:

- Dibuat rangkap 3 : - Untuk Dekan/Fakultas
- Untuk Ketua/Sekretaris Program Studi
- Untuk Mahasiswa yang bersangkutan



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

Form K-2

Kepada : Yth. Bapak Ketua/Sekretaris
Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia
FKIP UMSU

Assalamu 'alaikum Wr. Wb

Dengan hormat, yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama Mahasiswa : Nurul Izzati
NPM : 1802090020
Prog. 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 Berbasis *Leaflet* Pada Pembelajaran Tematik Kelas V Siswa SDN. 013887 Desa Asahan Mati, Kecamatan Tanjung Balai Asahan, Kabupaten Asahan

Sekaligus saya mengusulkan/ menunjuk Bapak/ Ibu:

Baihaqi Siddik Lubis, S.Pd, 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/ Ibu saya ucapkan terima kasih.

Medan, 01 Agustus 2022
Hormat Pemohon,

Nurul Izzati

Keterangan

Dibuat rangkap 3 :
- Untuk Dekan / Fakultas
- Untuk Ketua / Sekretaris Prog. Studi
- Untuk Mahasiswa yang Bersangkutan

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**
Jln. Mukthar Basri BA No. 3 Telp. 6622400 Medan 20217 Form : K3

=====

Nomor : 1552/II.3.AU /UMSU-02/F/2022
Lamp : ---
Hal : **Pengesahan Proyek Proposal
Dan Dosen Pembimbing**

*Bismillahirrahmanirrahim
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 di bawah ini :

Nama : Nurul Izzati
NPM : 1802090020
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Leaflet Pada Pembelajaran Tematik Kelas V Siswa SDN 013887 DESA asahan Mati Kecamatan Tanjung Balai Asahan , Kabupaten Asahan

Pembimbing : Baihaqqi Siddik Lubis.,S.Pdi.,M.Pd

Dengan demikian mahasiswa tersebut di atas diizinkan menulis proposal/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 sesuai dengan jangka waktu yang telah ditentukan
3. Masa daluwarsa tanggal : 2 Agustus 2023

Medan, 04 Muharram 1444 H
02 Agustus 2022 M



Dra. Hj. Syamsuyurnita.,M.Pd.
NIDN 0004066701

Dibuat rangkap 4 (Empat) :

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

WAJIB MENGIKUTI SEMINAR





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

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

Bila menjawab surat ini agar disebutkan nomor dan tanggalnya

Nomor : 1851/II.3.AU/UMSU-02/F/2022 Medan, 06 Shafar 1444 H
Lamp : --- 03 September 2022 M
Hal : **Permohonan Izin Riset**

Kepada Yth, Bapak/ Ibu Kepala
Sd N 013887 Desa Asahan Mati Kec. Tanjung Balai Kab. Asahan
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 memberikan izin kepada mahasiswa untuk melakukan penelitian/riset di tempat Bapak/Ibu pimpin. Adapun data mahasiswa kami tersebut sebagai berikut :

Nama : Nurul Izzati
NPM : 1802090020
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Leaflet* Pada Pembelajaran Tematik Kelas V Siswa SDN 013887 Desa Asahan Mati Kec. Tanjung Balai Asahan Kab. Asahan

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.



Dekan


Dra. H. Syamsuyurnita, M.Pd
NIDN 0004066701

****Pertinggal****





DINAS PENDIDIKAN
KABUPATEN ASAHAN
UPTD SD NEGERI NO. 013887 ASAHAN MATI
KEC. TANJUNG BALAI



Jln. Besar Bagan Asahan Desa Asahan Mati Kecamatan Tanjungbalai Kabupaten Asahan Kode Pos : 21352

SURAT KETERANGAN
Nomor : 422/ 13/SD-87/2022

Yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : SUPARMAN, S.Pd.I
NIP : 19740627200811003
Jabatan : Kepala Sekolah
Tempat Tugas : UPTD SDN. 013887 Asahan Mati Kabupaten Asahan

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Nurul Izzati
Npm : 1802090020
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Leaflet* pada Pembelajaran Tematik Kelas V Siswa Sdn. 013887 Desa Asahan Mati Kecamatan Tanjung Balai Asahan Kabupaten Asahan

Benar telah menyelesaikan penelitian di UPTD SDN. 013887 Asahan Mati Kecamatan Tanjung Balai Asahan Kabupaten Asahan Provinsi Sumatera Utara
Demikian Surat Keterangan ini di buat dan di berikan kepada yang bersangkutan untuk dapat dipergunakan sebagai mana mestinya.

Asahan Mati, 19 September 2022
Kepala UPTD SDN. 013887 Asahan Mati
Kabupaten Asahan



Nurul Izzati : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Leaflet Pada Pembelajaran Tematik Kelas V Siswa SDN. 013887 Desa Asahan Mati Kecamatan Tanjung Balai Asahan Kabupaten Asahan

ORIGINALITY REPORT

15% SIMILARITY INDEX	14% INTERNET SOURCES	5% PUBLICATIONS	5% STUDENT PAPERS
--------------------------------	--------------------------------	---------------------------	-----------------------------

PRIMARY SOURCES

1	repositori.umsu.ac.id Internet Source	1%
2	repo.undiksha.ac.id Internet Source	1%
3	repository.umsu.ac.id Internet Source	1%
4	eprints.uny.ac.id Internet Source	1%
5	repository.radenintan.ac.id Internet Source	1%
6	Submitted to Sriwijaya University Student Paper	1%
7	Submitted to ppmsom Student Paper	1%
8	docplayer.info Internet Source	<1%

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Data Pribadi

Nama : Nurul Izzati
Npm : 1802090020
Tempat dan Tanggal Lahir : Tanjung Balai, 27 Juli 2000
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Kewarganegaraan : Indonesia
Alamat : Asahan Mati Dusun VII, Kecamatan
Tanjung Balai Asahan

Nama Orang Tua

Nama Ayah : Syaiful Khudry
Nama Ibu : Wirda Wati
Alamat : Asahan Mati Dusun VII, Kecamatan
Tanjung Balai Asahan

Pendidikan Formal

1. SD Negeri 016540 Asahan Mati Tamat Tahun 2012
2. MTs.S Muhammadiyah Sei. Apung Jaya Tamat Tahun 2015
3. M.A.S Muhammadiyah Sei. Apung Jaya Tamat Tahun 2018
4. Tahun 2018 – 2022, Tercatat Sebagai Mahasiswa Pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

Medan, 11 November 2022

Hormat saya

Nurul Izzati