

**DESAIN MEDIA KOTAK AJAIB BERBAHAN DAUR ULANG
PADA TEMA CUACA BAGI SISWA SD MUHAMMADIYAH 2
LANGSA**

SKRIPSI

Diajukan Oleh :

REIHAN DINDA AFIFAH
NIM : 1052018043

PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSITUT AGAMA ISLAM NEGERI LANGSA

2022 M / 1443 H

SKRIPSI

Diajukan Kepada Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Langsa
Untuk Melengkapi Tugas-Tugas Dan Memenuhi Sebagian
Syarat-Syarat Guna Mencapai Gelar Sarjana
Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Diajukan Oleh:

Reihan Dinda Afifah

**Mahasiswa Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Langsa
Program Strata Satu (S-1)**

Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

NIM 1052018043

Disetujui Oleh:

Pembimbing I



Rita Sari, M.Pd
NIDN. 2017108201

Pembimbing II



Fenny Anggrehi, M.Pd
NIDN. 2004018801

**DESAIN MEDIA KOTAK AJAIB BERBAHAN DAUR ULANG
PADA TEMA CUACA BAGI SISWA SD MUHAMMADIYAH 2
LANGSA**

SKRIPSI

Telah Diuji Oleh Panitia Sidang Munaqasyah Skripsi Fakultas Tarbiyah
dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Langsa dan
Dinyatakan Lulus serta Diterima Sebagai Salah Satu
Beban Studi Program Sarjana (S-1) Dalam
Ilmu Pendidikan dan Keguruan

**Pada Hari/Tanggal ;
Selasa, 2 Agustus 2022 M
4 Muharram 1444 H**

PANITIA UJIAN MUNAQASYAH SKRIPSI

Ketua



Rita Sari, M.Pd
NIDN. 2017108201

Sekretaris



Fenny Anggreni, M.Pd
NIDN. 2004018801

Anggota 1



Dr. Zainal Abidin, MA
NIDN. 2003067503

Anggota II



Junaidi, M.Pd.I
NIDN. 2001108303

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Langsa



PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Reihan Dinda Afifah
Tempat/Tanggal Lahir : Langsa/ 09 April 2001
Nomor Pokok : 1052018043
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK)
Alamat Asal : Jln. TM. Bahrum, Dusun Peutua Rahim, Desa PB
Beuramoe, Langsa Barat, Kota Langsa

Dengan ini menyatakan skripsi saya yang berjudul "**Desain Media Kotak Ajaib Berbahan Daur Ulang Pada Tema Cuaca Bagi Siswa SD Muhammadiyah 2 Langsa**" adalah benar hasil usaha sendiri. Apabila dikemudian hari ternyata/terbukti karya orang lain, maka akan dibatalkan dan saya siap menerima sanksi akademik dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Langsa,
Hormat saya,



Reihan Dinda Afifah

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur yang tak terhingga penulis ucapkan kepada Allah SWT, atas segala rahmat, nikmat, dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini. Penulisan skripsi ini dilakukan untuk memenuhi salah satu persyaratan akademik dalam rangka memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Langsa.

Shalawat dan salam penulis hantarkan kepada baginda Nabi Muhammad SAW yang telah membawa kita dari zaman kebodohan ke zaman yang penuh ilmu pengetahuan, sehingga dapat menjadi bekal hidup bagi kita selaku ummatnya baik di dunia maupun di akhirat kelak.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini tidak akan mungkin terwujud tanpa bantuan, saran, dan arahan dari berbagai pihak. Secara khusus kepada :

1. Bapak Dr. H. Basri Ibrahim selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri Langsa.
2. Bapak Dr. Zainal Abidin, S.Pd.I, MA selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan sekaligus dosen penguji 1.
3. Bapak Dr. Zulfitri, MA selaku Wakil Dekan Bidang Akademik Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan.
4. Ibu Rita Sari, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah dan pembimbing I yang telah banyak memberikan arahan, saran serta semangat kepada penulis demi kelancaran penulisan skripsi ini.
5. Ibu Fenny Anggreni, M.Pd selaku pembimbing II yang telah banyak memberikan arahan, saran serta semangat kepada penulis demi kelancaran penulisan skripsi ini.
6. Bapak Junaidi, M.Pd.I selaku dosen penguji 2.
7. Kedua orang tua, yaitu Bapak Jamaluddin dan Ibu Yuli Rifda yang telah mendukung, membiayai dan mendoakan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

8. Para dosen Pengajar, Staff Perpustakaan, Staf Akademik FTIK IAIN Langsa.
9. Bapak Taufiq Ridla M, SE selaku kepala sekolah SD Muhammadiyah 2 Langsa yang telah memberikan izin melaksanakan penelitian.
10. Saudara dan sahabat-sahabat yang selalu memberikan dukungan, semangat, dan mendoakan penulis.
11. Rekan-rekan Mahasiswa Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Langsa.

Sudah menjadi kewajiban bagi penulis untuk menyampaikan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu, saya ucapkan terimakasih atas dukungan, semangat dan doa yang diberikan sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Ini disebabkan karena keterbatasan kemampuan yang penulis miliki. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran untuk menyempurnakan skripsi ini. Dengan ucapan hamdalah “Alhamdulillah” penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pribadi penulis dan bermanfaat bagi pembaca.

Langsa,

Penulis



Reihan Dinda Afifah

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN SAMPUL	
LEMBAR PERSETUJUAN	
LEMBAR PENGESAHAN	
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	
KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR TABEL	v
DAFTAR GAMBAR.....	vi
ABSTRAK.....	viii
ABSTRAC	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian.....	5
F. Manfaat Penelitian.....	6
G. Definisi Operasional	7
BAB II KAJIAN TEORI	8
A. Penelitian dan Pengembangan (<i>R&D</i>)	8
B. Media Pembelajaran	10
C. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran	13
D. Tujuan Media Pembelajaran	15
E. Media Visual.....	15
F. Jenis-jenis Media Visual.....	16
G. Fungsi Media Visual	17
H. Media Kotak Ajaib	17

I. Cara Pembuatan	19
J. Langkah-Langkah Penggunaan.....	20
K. Daur Ulang.....	21
L. Pembelajaran Tematik	22
M. Pembelajaran B.indonesia Tema Cuaca	25
N. Penelitian Relevan.....	25
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	29
A. Lokasi dan Waktu Penelitian	29
B. Subjek dan Objek Penelitian.....	29
C. Jenis Penelitian.....	29
D. Prosedur Pengembangan.....	30
E. Teknik Pengumpulan Data	32
F. Instrumen Penelitian.....	33
G. Teknik Analisis Data	38
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	42
A. Hasil Penelitian	42
B. Pembahasan	71
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	76
A. Kesimpulan	76
B. Keterbatasan Penelitian	77
C. Saran.....	77
DAFTAR PUSTAKA.....	78

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Persamaan dan perbedaan penelitian relevan	27
Tabel 3.1 Kisi-kisi instrumen ahli materi.....	34
Tabel 3.2 Kisi-kisi instrumen ahli media	35
Tabel 3.3 Kisi-kisi instrumen guru	36
Tabel 3.4 Kisi-kisi angket respon siswa.....	37
Tabel 3.5 Pedoman Skor Penilaian	38
Tabel 3.6 Kriteria kelayakan media	39
Tabel 3.7 Kriteria kepraktisan media.....	39
Tabel 4.1 Instrumen penilaian ahli materi.....	53
Tabel 4.2 Instrumen penilaian ahli media	55
Tabel 4.3 Jadwal uji coba kotak ajaib	59
Tabel 4.4 Hasil instrumen respon guru	65
Tabel 4.5 Hasil instrumen respon siswa.....	66
Tabel 4.6 Skor hasil belajar dari 28 siswa pada saat Pre-test dan Post-test.....	67
Tabel 4.7 Uji Normalitas	69
Tabel 4.8 Paired Samples Statistic.....	69
Tabel 4.9 Uji Paired Samples Correlations	70
Tabel 4.10 Uji Paired Samples Test.....	71

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Media kotak ajaib	19
Gambar 3.1 Soal Tes.....	37
Gambar 4.1 Referensi gambar proses terjadinya hujan	46
Gambar 4.2 Urutan materi proses terjadinya hujan	47
Gambar 4.3 Cuaca cerah	49
Gambar 4.4 Cuaca mendung	49
Gambar 4.5 Cuaca hujan	50
Gambar 4.6 Gunung.....	50
Gambar 4.7 Bagian dalam kotak ajaib	51
Gambar 4.8 Kotak ajaib	51
Gambar 4.9 Soal I.....	52
Gambar 4.10 Soal II.....	52
Gambar 4.11 Sebelum revisi cuaca cerah	54
Gambar 4.12 Sesudah revisi cuaca cerah.....	54
Gambar 4.13 Sebelum revisi cuaca mendung	55
Gambar 4.14 Sesudah revisi cuaca mendung	55
Gambar 4.15 Sebelum revisi urutan 1.....	57
Gambar 4.16 Sesudah revisi urutan 1	57
Gambar 4.17 Sebelum revisi urutan 2.....	57
Gambar 4.18 Sesudah revisi urutan 2	57
Gambar 4.19 Sebelum revisi urutan 3.....	57
Gambar 4.20 Sesudah revisi urutan 3	57

Gambar 4.21 Sebelum revisi ikon gunung.....	58
Gambar 4.22 Sesudah revisi ikon gunung.....	58
Gambar 4.23 Sebelum revisi rumput laut	58
Gambar 4.24 Sesudah revisi rumput laut	58
Gambar 4.25 Sebelum revisi ikan laut	58
Gambar 4.26 Sesudah revisi ikan laut.....	58
Gambar 4.27 Kegiatan awal pembelajaran	60
Gambar 4.28 Kegiatan inti pembelajaran.....	60
Gambar 4.29 Siswa mengerjakan soal tes.....	61
Gambar 4.30 Menjelaskan kegiatan awal pertemuan kedua	62
Gambar 4.31 Siswa mengamati kotak ajaib	63
Gambar 4.32 Siswa menjelaskan informasi yang di dapatkan.....	63
Gambar 4.33 Meluruskan ulang jawaban siswa	64
Gambar 4.34 Siswa mengerjakan soal tes.....	64
Gambar 4.35 Merekatkan batu yang lepas.....	66
Gambar 4.36 Menambahkan kapas di awan hitam.....	66

ABSTRAK

Nama: Reihan Dinda Afifah, Tempat/Tanggal Lahir: Langsa, 09 April 2001, NIM: 1052018043, Judul Skripsi: Desain Media Kotak Ajaib Berbahan Daur Ulang Pada Tema Cuaca Bagi Siswa SD Muhammadiyah 2 Langsa.

Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan tahap pengembangan kotak ajaib berbahan daur ulang pada materi proses terjadinya hujan di SD Muhammadiyah 2 Langsa, untuk mengetahui kelayakan pengembangan media kotak ajaib, untuk mengetahui respon guru dan siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan media kotak ajaib dan untuk mengetahui hasil belajar yang diperoleh siswa setelah menggunakan media kotak ajaib. Subjek dalam penelitian ini ialah 1 dosen ahli materi, 1 dosen ahli media, 1 guru kelas, dan siswa kelas IIIC SD Muhammadiyah 2 Langsa. Instrumen penelitian ini yaitu angket atau kuesioner, dokumentasi, dan tes. Metode penelitian dan pengembangan ini yaitu *Research and Development (R&D)* dengan jenis pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan, yaitu *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Hasil penelitian ini yaitu validasi ahli materi sebesar 80% kategori “Layak” dan ahli media sebesar 98,88% kategori “Sangat Layak”. Hasil penilaian respon guru sebesar 95% kategori “Sangat Praktis” dan hasil penilaian respon siswa sebanyak 28 jumlah siswa sebesar 89,21% kategori “Sangat Praktis”. Hasil belajar pada penelitian dan pengembangan ini mengalami peningkatan yang signifikansi dibuktikan pada hasil rata-rata *posttest* sebesar 92,68, dibandingkan rata-rata *pretest* yaitu 66,14, $df=27$ dengan perolehan nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ dan $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $17,367 > 2,05$ (H_0 ditolak) yaitu terdapat peningkatan hasil belajar yang diperoleh siswa setelah menggunakan media kotak ajaib.

Kata Kunci: Media, Kotak Ajaib, Daur Ulang, Tema Cuaca, Siswa

ABSTRAC

This study aims to explain the stages of developing a magic box made from recycled materials in the process of raining at SD Muhammadiyah 2 Langsa, to find out the feasibility of developing magic box media, to find out the responses of teachers and students in learning using magic box media and to find out the learning outcomes achieved. obtained by students after using the magic box media. The subjects in this study were 1 material expert lecturer, 1 media expert lecturer, 1 class teacher, and third grade students of SD Muhammadiyah 2 Langsa. The research instrument is a questionnaire or questionnaire, documentation, and tests. This research and development method is Research and Development (R&D) with the type of ADDIE development consisting of 5 stages, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. The results of this study are the validation of material experts by 80% in the "Eligible" category and media experts by 98,88% in the "Very Eligible" category. The results of the teacher response assessment are 95% in the "Very Practical" category and the results of the assessment of student responses are 28, the number of students is 89,21% in the "Very Practical" category. Learning outcomes in this research and development have increased significantly, as evidenced by the posttest average result of 92,68, compared to the pretest average of 66,14, $df = 27$ with the acquisition of Sig. (2-tailed) is $0,000 < 0,05$ and $t_{count} > t_{table}$ is $17,367 > 2,05$ (H_0 is rejected), that is, there is an increase in student learning outcomes after using the magic box media.

Keywords: *Media, Magic Box, Recycling, Weather Theme, Students*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Media pembelajaran adalah penghubung serta penyalur pesan informasi yang bersumber dari guru kepada penerima pesan yaitu siswa pada saat belajar mengajar di dalam kelas.¹ Penerapan media pembelajaran dalam aktivitas pendidikan sangat besar pengaruhnya karena melalui media dapat memudahkan proses pembelajaran untuk mencapai hasil yang optimal. Indikator dalam materi pembelajaran lebih mudah dan bisa di pahami oleh siswa apabila di informasikan melalui media yang tepat atau sesuai. Tidak hanya itu media pendidikan menjadi sebuah alat bantu pelengkap dalam menjalankan pembelajaran bagi seorang guru ketika memberikan bahan ajar kepada murid nya. Melalui media pendidikan pun dapat mengembangkan kreatifitas dan keterampilan yang di miliki oleh seorang pendidik dan siswa sehingga memicu faktor keseriusan siswa untuk menanggapi materi pembelajaran. Motivasi dan imajinasi yang di miliki oleh siswa pun akan semakin menonjol jika dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran aktif mengoperasikan media ajar yang sesuai dengan materi, sehingga siswa lebih percaya diri untuk aktif dan berbicara saat saat proses belajar mengajar.

Media pembelajaran juga dapat membuat proses belajar mengajar lebih efektif dan efisien serta terjalin hubungan baik antara guru dan siswa. Selain itu, media dapat berperan untuk mengatasi kebosanan siswa dan kesulitan dalam

¹ Nunu Mahnun, “*Media Pembelajaran (kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran)*”, Jurnal Pemikiran Islam Vol. 37 No. 1 Januari, 2012, h. 28.

memahami materi dalam belajar di dalam kelas. Maka atas segala pertimbangan dalam menerapkan sebuah alat untuk menunjang aktivitas pembelajaran, seorang guru diwajibkan agar dapat memberi motivasi kepada siswa tentang memanfaatkan alat-alat yang ada di sekitar lingkungan sekolah bukan hanya sebatas alat maupun media yang hanya tersedia di dalam kelas. Jika hal tersebut terjadi maka tujuan pendidikan yang di harapkan kemungkinan besar akan tercapai.²

Berdasarkan hasil observasi atau pengamatan di lapangan yang peneliti lakukan selama masa PPL di SD Muhammadiyah 2 Langsa pada tanggal 01-September-2021 hingga 30-November-2021 di kelas IIIC, peneliti melihat bahwa masih minimnya penggunaan media pembelajaran di dalam kelas. Khususnya pada Tema Cuaca materi proses terjadinya hujan. Guru hanya memberikan materi melalui penjelasan atau ceramah saja, sehingga siswa beranggapan sulit untuk memahami hal penting yang seharusnya dia pahami ketika guru memberikan pelajaran. Dampak yang terjadi pada siswa di kelas ialah mudah bosan ketika mendengarkan guru mengajar, jenuh dalam kondisi pembelajaran, mengantuk, bahkan siswa pun terlihat ada yang tertidur. Keadaan tersebut terjadi karena minimnya antusias siswa untuk mengikuti pembelajaran pada materi tersebut. Maka dari itu akan berdampak pada pengetahuan yang siswa peroleh pun kurang maksimal. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan nilai yang diperoleh siswa ketika diberikan soal latihan masih banyak yang rendah.

² Talizaro Tafonao, "Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa", Jurnal Komunikasi Pendidikan, Vol. 2 No. 2, Juli 2018, h. 103

Salah satu metode buat menanggulangi kasus tersebut, dibutuhkan pemakaian media pendidikan yang baru. Media pembelajaran dapat diperoleh dengan membuat sendiri. Dalam pembuatan media pembelajaran terdapat poin yang perlu diperhatikan salah satunya ialah mengenai biaya yang akan dikeluarkan dan juga ketersediaan sumber setempat. Ketersediaan sumber setempat artinya ialah bila media tidak terdapat pada sumber yang ada maka harus dibeli atau dibuat sendiri. Sehingga dalam pembuatan media pembelajaran yang dibuat sendiri dapat digunakan dengan memanfaatkan barang bekas yang ada disekitar lingkungan. Ditinjau dari cara pembuatan dan penggunaannya, media pembelajaran yang sederhana memiliki ciri-ciri umum yaitu seperti dapat dengan mudah dibuat sendiri oleh guru bahkan dapat dibuat bersama-sama dengan siswa di sekolah menggunakan bahan-bahan yang mudah diperoleh di lingkungan sekitar.³

Membuat media dari bahan bekas dalam proses pembelajaran semakin meminimalkan biaya karena sebagian besar bahan berasal dari bahan bekas. Selain itu juga dapat membantu siswa memahami materi pelajaran. Hal ini dikarenakan siswa dapat secara langsung membayangkan proses turunnya hujan melalui media kotak ajaib. Pengembangan media pembelajaran berupa model kotak ajaib proses terjadinya hujan dari penggunaan barang bekas ini dilatar belakangi oleh kurangnya ketersediaan alat maupun media di sekolah yang praktis dan mudah untuk di bawa oleh siswa. Pembelajaran yang dilakukan dengan hanya menyampaikan materi tanpa adanya media langsung membuat siswa kesulitan dalam menanggapi

³ Usep Kustiawan, *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Malang: Gunung Samudera, 2016), h. 17

dan memahami materi pelajaran yang di sampaikan oleh guru di kelas. Sehingga nanti nya berdampak pada hasil belajar yang di peroleh siswa kurang maksimal dan afektif.⁴

Berangkat dari latar belakang masalah di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan dengan mengangkat judul “**Desain Media Kotak Ajaib Berbahan Daur Ulang Pada Tema Cuaca Bagi Siswa SD Muhammadiyah 2 Langsa**”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi permasalahan-permasalahn sebagai berikut :

1. Peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran
2. Minimnya menggunakan media pembelajaran berbasis daur ulang
3. Masih kurangnya penggunaan media yang berfungsi sebagai pendamping belajar peserta didik, yang dapat mendorong pembelajaran.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan di atas, maka peneliti membatasi masalah yang muncul dalam pembelajaran bahasa Indonesia, yaitu :

⁴ Bayu Pambudi, dkk. “*Pengembangan Alat Peraga IPA dari Brang Bekas untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Pemahaman Siswa Sekolah Dasar*” dalam *jurnal Primary Education* Vol. 2 No. 2 (Universitas Muhammadiyah Purworejo, 28 Desember 2018), h. 28

1. Penelitian ini akan dilaksanakan di SD Muhammadiyah 2 Langsa dengan melibatkan siswa kelas III C
2. Pengembangan media kotak ajaib ini difokuskan pada masalah yang berkaitan dengan materi proses terjadinya hujan
3. Ajaib yang dimaksud dalam media ialah sebuah kotak yang di dalam nya memuat gambaran materi namun disajikan seperti kotak kado ulang tahun.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi dan pembatasan masalah, maka rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana pengembangan kotak ajaib berbahan daur ulang pada materi proses terjadinya hujan di SD Muhammadiyah 2 Langsa?
2. Bagaimana kelayakan pengembangan media kotak ajaib ajaib berbahan daur ulang pada materi proses terjadinya hujan?
3. Bagaimana respon siswa dan guru dalam pembelajaran dengan menggunakan media kotak ajaib?
4. Bagaimanakah peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media kotak ajaib?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka dalam penulisan skripsi ini peneliti mengemukakan tujuan penelitian sebagai berikut :

1. Menjelaskan tahap pengembangan kotak ajaib berbahan daur ulang pada materi proses terjadinya hujan di SD Muhammadiyah 2 Langsa

2. Mengetahui kelayakan pengembangan media kotak ajaib ajaib berbahan daur ulang pada materi proses terjadinya hujan
3. Mengetahui respon siswa dan guru dalam pembelajaran dengan menggunakan media kotak ajaib
4. Mengetahui peningkatan hasil belajar yang diperoleh siswa setelah menggunakan media kotak ajaib

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian diharapkan dapat memberi kontribusi bagi :

1. Siswa
 - a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa yang ditumbuhkan dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik.
 - b. Untuk menambah wawasan siswa dalam materi proses terjadinya hujan pada pelajaran B.Indonesia.
2. Guru
 - a. Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan media yang kreatif dan praktis dalam meningkatkan kualitas pada pembelajaran B.Indonesia.
 - b. Memudahkan guru dalam menyampaikan materi proses terjadinya hujan kepada siswa.
3. Sekolah
 - a. Membantu mengembangkan komponen media pembelajaran di sekolah khususnya MI/SD.

b. Menambah referensi pendidikan dalam kegiatan pembelajaran.

G. Definisi Operasional

1. Media Kotak Ajaib

Suatu media pendidikan berbentuk kotak yang memiliki tampilan gambar pada masing-masing sisi nya. Media ini mengandung unsur 3 dimensi dengan visualisasi yang unik, menarik serta bermakna.

2. Daur ulang

Daur ulang merupakan aktivitas pengolahan bahan sisa menjadi bahan baru sebagai salah satu bentuk upaya memperkecil tumpukan sampah dengan menghasilkan barang yang memberi manfaat.

3. Tema cuaca

Tema cuaca merupakan suatu materi buku pembelajaran Tematik K-13 dengan bertemakan cuaca.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Penelitian dan Pengembangan (*R&D*)

Pada umumnya penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) ialah riset yang sifatnya menciptakan produk dan mengembangkan produk yang sebelumnya telah ada. Sebelum membuat atau mengembangkan produk, analisis kebutuhan perlu dilakukan agar keefektifan produk terlihat dan bermanfaat bagi penggunaannya. Metode penelitian dan pengembangan ini faktanya sudah banyak digunakan dan menghasilkan sebuah produk dalam bidang pengembangan media pendidikan.⁵

Pengembangan media pendidikan yakni suatu usaha penataan program media pendidikan yang teruju pada perencanaan-perencanaan yang sebelumnya telah dirancang sesuai dengan analisis kebutuhan lapangan. Kemudian media yang di hasilkan juga memerhatikan karakteristik yang sesuai dengan materi yang akan di terapkan pada media tersebut. Apakah cocok serta sesuai dengan indikator-indikator yang berlaku dalam materi pembelajaran. Pengembangan media pendidikan tentunya memiliki beberapa poin penting yang perlu di perhatikan dalam mempersiapkan segala kebutuhan pembuatannya, antara lain :

- a. Apakah terdapat kaitan antara media yang dikembangkan dengan proses belajar mengajar dalam menggapai tujuan pendidikan?
- b. Siapa sasaran yang dituju dalam pengembangan program media pendidikan?

⁵ Sudaryono, Metode Penelitian Pendidikan, (Jakarta: Kencana, 2016), h. 15

- c. Bagaimana karakteristik sasaran pengembangan media pendidikan?
- d. Apakah media yang dihasilkan nantinya sesuai dengan analisis kebutuhan pengguna dalam belajar mengajar?
- e. Apa poin yang diharapkan setelah belajar menggunakan media yang dikembangkan?
- f. Apakah siswa menerima dampak buruk jika pembelajaran dilaksanakan tanpa menggunakan media?
- g. Apakah ada keterkaitan antara materi dan media yang di gunakan sehingga menghasilkan sebuah perubahan?
- h. Bagaimana kesesuaian materi ajar yang disampaikan melalui media?⁶

Adapun pernyataan di atas menjadi suatu acuan dalam menanggapi perlu atau tidaknya pengembangan media pendidikan atau melakukan suatu kegiatan alternatif yang dapat mendukung pembuatan media secara efektif. Sejalan dengan penelitian pengembangan ini, Arief Sadiman, dkk mengemukakan bahwa terdapat beberapa tahapan yang penting dalam mengembangkan media pendidikan, diantaranya :

- a. Analisis kebutuhan dan karakteristik siswa
- b. Merumuskan tujuan secara operasional dan jelas
- c. Merumuskan materi spesifik yang dapat mendukung pencapaian tujuan
- d. Mengembangkan alat untuk mengukur keberhasilan

⁶ M Basyiruddin Usman & Anwar, "*Media Pembelajaran*", (Jakarta: PT. Intermasa, 2002), h. 136

- e. Membuat rancangan media
- f. Mengadakan tes⁷

B. Media Pembelajaran

Pada hakikatnya media ialah sebuah komponen dasar dalam sistem pendidikan yang terselenggara di sekolah. menjadi sebuah komponen dalam pendidikan, tentunya media menjadi suatu bagian yang tidak dapat dipisahkan dari proses pendidikan yang memiliki tujuan sebagai faktor penting dalam mendukung tercapainya indikator pembelajaran. Dalam pemilihan media, guru diwajibkan untuk selektif dalam memilih. Sebab pemilihan media yang tepat dengan materi ajar akan berpengaruh terhadap interaksi yang dihasilkan siswa ketika menggunakan nya.

Kata media berasal dari bahasa latin *medius*, yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara”, atau pengantar pesan dari pengirim pesan kepada penerima. Dengan demikian, media adalah, secara umum, seseorang, materi, atau peristiwa yang dapat menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Menurut Wina Sanjaya, media diterapkan dalam berbagai kegiatan dan bisnis seperti media untuk menyampaikan pesan, media untuk memasukkan magnet, dan panas di bidang teknik. Karena media digunakan untuk pendidikan, maka istilah tersebut menjadi media pendidikan.⁸ *Association for Education and Communication Technology (AECT)*, mengartikan

⁷ Ibid, h. 137

⁸ Wina Sanjaya, “*Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*”, (Jakarta: Prenada Media, 2011), h. 163

kata media sebagai segala bentuk dan saluran yang dipergunakan untuk proses informasi.

National Education Association (NEA) mendefinisikan media sebagai objek yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca, di diskusikan hingga menjadi sebuah alat penting yang patut di pergunakan dalam menjalankan proses pendidikan. Oleh karena itu, media adalah penghubung berupa teks, gambar, suara, animasi, dan video untuk memudahkan pengirim memberikan informasi kepada penerima. Jika media tersebut menyampaikan berita atau informasi untuk tujuan pendidikan atau mengandung tujuan pendidikan, maka media tersebut disebut media pembelajaran. Sehingga dapat di artikan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima dengan cara yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sedemikian rupa sehingga terjadi pembelajaran atau proses pembelajaran.⁹

Media pembelajaran merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari sistem pembelajaran. Terdapat beberapa jenis media pembelajaran dengan kelebihan dan kekurangan nya masing-masing, sehingga dapat di sesuaikan dengan kebutuhan dan mewujudkan pengalaman belajar yang baik pada siswa. Penerapan media juga bisa membangkitkan motivasi dan memberikan ransangan kepada siswa untuk fokus dalam menanggapi materi ajar bahkan media juga berpengaruh terhadap psikologis siswa.

⁹ Wulandari Adi Putri Kusumadewi, “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Pemograman Dasar Kelas X di SMK Negeri 3 Surabaya*”, Jurnal IT-Edu 1 No. 1 2016, h. 104

Salah satu sarana pendidikan yang dapat menunjang tujuan dan peningkatan mutu pendidikan yakni media pembelajaran. Media ialah wahana yang dapat digunakan sebagai perantara atau penyalur pesan dalam rangka meningkatkan efektivitas dan efisiensi tujuan. Berdasarkan konsepsi tersebut, maka penggunaan media dalam pembelajaran dapat memberikan manfaat bagi guru maupun bagi siswa.¹⁰

Contoh media yang digunakan sebagai alat pendukung keberhasilan dalam pencapaian belajar, diantaranya:

- a. Audio (pita audio/kaset, piringan audio, dan radio/rekaman siaran)
- b. Cetak (buku teks, buku pegangan, buku tugas)
- c. Audio cetak (buku latihan dilengkapi kaset, gambar/poster dilengkapi audio)
- d. Proyeksi visual diam (slide)
- e. Proyeksi visual diam dengan audio (slide suara)
- f. Visual gerak (film bisu)
- g. Visual gerak dengan audio (film suara, vcd)
- h. Benda (benda nyata, model tiruan) dan komputer¹¹

Persepsi diatas menyatakan bahwa media pendidikan bisa berupa manusia maupun alat yang dapat memproyeksikan serta mengkomunikasikan informasi berupa bentuk tulisan, gambar, maupun suara sesuai dengan jenis nya dalam mencapai tujuan pendidikan.

¹⁰ Ruban Masykur, “*Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Dengan Macromedia Flash*”, Jurnal Al-Jabar 3 No. 2 2017, h. 179

¹¹ Zahara Mustika, “*Urgenitas Media Dalam Mendukung Proses Pembelajaran yang Kondusif*”, Jurnal Ilmiah CIRCUIT 1 No. 1 2015, h. 65

C. Fungsi dan manfaat media pembelajaran

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam menjalankan fungsi dan manfaatnya, alasan utama yang menguatkan pernyataan tersebut ialah melalui media guru bisa memaparkan materi yang akan di sampaikan dan menjadikan media sebagai alat bantu dalam mengajar. Guru tidak hanya memberikan materi melalui ceramah di depan saja, namun guru juga bisa melibatkan langsung siswa untuk ikut berpartisipasi dalam penggunaan media, sehingga nantinya siswa pun mendapat gambaran nyata tentang apa yang disampaikan oleh guru nya. Wina sanjaya mengungkapkan dalam tulisan nya beberapa fungsi media, diantaranya :

a. Fungsi komunikatif

Memberikan kemudahan siswa dan guru dalam berkomunikasi penyaluran pesan. Sehingga dapat meminimalisir kesulitan penyampaian bahasa verbal dan salah persepsi dalam menyampaikan pesan.

b. Fungsi motivasi

Dapat memberikan motivasi siswa melalui media yang unik sehingga membuat siswa tertarik untuk melihat, mencoba, dan memperhatikan proses penggunaan media tersebut.

c. Fungsi kebermaknaan

Penggunaan media pembelajaran yang baik dapat memberikan makna yang luas, bukan hanya sekedar menambah informasi tetapi media juga dapat mengembangkan kemampuan analisis siswa.

d. Fungsi penyamaan persepsi

Persepsi setiap siswa dapat diseimbangkan sehingga informasi yang disampaikan terlihat sama

e. Fungsi individualitas

Masing-masing siswa memiliki latar belakang yang berbeda, salah satunya dari pengalaman, gaya belajar hingga kemampuan yang dimiliki siswa. Melalui media maka dapat melayani kebutuhan setiap individu untuk memahami materi dengan ciri gaya belajar nya..¹²

Adapun manfaat dari media pembelajaran ialah :¹³

- a. Bagi guru, yaitu : menjadi pedoman dalam mencapai tujuan pembelajaran, guru menyajikan materi tersistematis sehingga menarik perhatian dan dapat meningkatkan kualitas belajar.
- b. Bagi siswa, yaitu : mengembangkan motivasi dan minat dalam belajar, membantu siswa untuk berfikir dengan benar dan menganalisis materi yang diberikan oleh guru dalam suasana pembelajaran yang kondusif sehingga siswa lebih mudah untuk menanggapi materi ajar.

Ketika media pembelajaran digunakan secara tepat saat proses belajar mengajar, maka efek yang didapatkan pun juga tepat sasaran dan diterima dengan baik. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil belajar yang diperoleh siswa telah mencapai nilai KKM yang ditentukan. Selain itu, media pembelajaran juga

¹² Wina Sanjaya, "*Media Komunikasi Pembelajaran*", (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2014), h. 73-75

¹³ Teni Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa", *Jurnat Misykat* Vol. 03 No. 01 Juni 2018, h. 178

memberikan dorongan kepada siswa untuk belajar aktif dan berkognitif secara mandiri.

D. Tujuan media pembelajaran

Sanaky (2013:4) mengemukakan bahwa ditinjau dari tujuan media pembelajaran memberi dampak seperti di bawah ini :

- a. Mendorong aktivitas belajar agar lebih kondusif
- b. Proses pembelajaran yang efisien
- c. Menjaga relevansi antara bahan ajar dan tujuan belajar
- d. Memperkuat konsentrasi siswa dalam proses pembelajaran

E. Media Visual

Menurut Sukiman media pembelajaran berbasis visual adalah media pembelajaran yang mengkomunikasikan isi dan pesan melalui indra penglihatan.¹⁴ Sedangkan menurut Arsyad, media visual adalah suatu model media yang nyata sehingga dapat dilihat secara langsung dalam pemahaman pesan informasi yang disampaikan. Dari kedua pendapat tersebut, maka peneliti dapat pahami bahwa media pembelajaran visual ialah media yang memberikan informasi melalui sesuatu yang nyata dan dapat langsung dilihat sehingga memungkinkan siswa untuk lebih cepat menafsirkan tentang materi yang diajarkan.

¹⁴ Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Pedagog, 2012), h. 85

F. Jenis-jenis Media Visual

Media visual terbagi atas media yang dapat diproyeksikan dan media yang tidak dapat diproyeksikan.¹⁵ Media visual yang diproyeksikan adalah sebuah media yang menggunakan alat proyeksi sehingga gambar atau tulisan tampak pada layar. Media ini dapat berbentuk media proyeksi diam seperti gambar diam (*still pictures*) dan media proyeksi gerak seperti gambar bergerak (*motion pictures*). Perkembangan dunia media visual saat ini sudah berkembang sangat pesat. Sehingga saat ini kegiatan pembelajaran di beberapa sekolah sudah menggunakan media bantu alat proyeksi LCD dengan berbantuan komputer. Pada sekolah yang memiliki kemampuan untuk menggunakan alat proyeksi LCD, tentunya bisa mengatur kehiatan pembelajaran dengan lebih menarik, karena bisa menampilkan berbagai hal yang terkait dengan pencapaian kompetensi atau tujuan pembelajaran jika dibanding dengan alat proyeksi lainnya.

Sedangkan, media visual yang tidak diproyeksikan (*Non Projected Visual*) diantaranya, gambar fotografik dan media grafis. Gambar fotografik atau seperti fotografik termasuk dalam gambar diam (*still pictures*), contohnya gambar tentang manusia, binatang, tempat atau objek lainnya yang berkaitan dengan materi pembelajaran yang disampaikan kepada siswa. Sedangkan media grafis merupakan suatu penyajian secara visual yang menggunakan titik-tik, garis-garis, gambar-gambar, tulisan atau simbol visual lain dengan maksud untuk menggambarkan dan merangkum suatu ide, data atau kejadian. Ada beberapa jenis media grafis yang

¹⁵ Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2013), h. 108

biasanya dipakai dalam proses pembelajaran di sekolah yaitu diantaranya sketsa, gambar, grafik, bagan, poster, karikatur, dan peta.¹⁶

G. Fungsi Media Visual

Levie & Lents mengemukakan 4 fungsi media pembelajaran berbasis visual ialah :

1. Menanamkan konsentrasi siswa untuk fokus saat aktivitas belajar
2. Kemudahan siswa menyerap materi melalui tampilan gambar
3. Melancarkan pengetahuan siswa saat menerima informasi
4. Membantu anak yang memiliki kemampuan rendah dalam menanggapi informasi melalui penjelasan, namun dengan mengikuti pembelajaran melalui gambaran langsung siswa dapat berfikir lebih baik.¹⁷

H. Media Kotak Ajaib

Kotak ajaib adalah sebuah media grafis berjenis visual. Sebagaimana namanya, kotak ajaib yaitu berupa kotak misterius sehingga ketika di buka akan menampilkan gambaran materi yang akan diajarkan kepada siswa sesuai dengan tema nya. Kotak ajaib merupakan media yang berbentuk kotak dari kardus bekas yang ketika kotak tersebut dibuka, keempat sisi dari kotak tersebut akan membentuk jaring-jaring kotak dan memunculkan tulisan atau gambar menurut masing-masing bagian nya. RA (2016:6) mengatakan bahwa ketika membuka media kotak ajaib

¹⁶ Taseman, *Pemanfaatan Media Visual Pada Pembelajaran IPS di MI Darul Mutaalimin Sidoarjo*, dalam Jurnal BADA'A : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, Vol. 2 No. 1, Juni 2020, h. 86-97

¹⁷ Cit., h. 20

maka setiap sisi dari kotak pun akan terbuka menjadi 5 sisi bagian dengan tiap sisinya memiliki komponen berupa gambar, hiasan, tulisan materi yang berwarna sehingga indah dan menarik perhatian bagi penggunanya.

Video-video pembelajaran mengenai kotak ajaib tentang tema dan materi lainnya dapat dijumpai di *youtube*, tetapi masih sedikit yang mengembangkan media kotak ajaib menjadi sebuah media pembelajaran yang bermakna. Kotak ajaib umumnya banyak dijadikan sebagai sebuah kotak kado ulangtahun, hari ibu, maupun hari-hari spesial lainnya. Hal ini dikarenakan kotak ajaib sendiri memiliki bentuk yang unik seperti kado dengan dilengkapi pita pada bagian luarnya. Namun pada penelitian dan pengembangan ini, peneliti memanfaatkannya menjadi sebuah media alat bantu mengajar untuk guru dan siswa dengan harapan dapat menarik perhatian dan fokus belajar siswa melalui keunikan media ini. Adapun fungsi yang tertuang dalam kotak ajaib ini ialah dapat memuat gambaran dan materi yang dirangkum semenarik mungkin.

Cara membuatnya pun juga relatif mudah, hemat, dan tidak membutuhkan jangka waktu yang lama. Dimulai dengan membuat desain, menentukan bahan, ukuran hingga konsep materi yang disajikan. Bahan utamanya yaitu dari kardus bekasnya dan adapun bahan lainnya yang bisa kita peroleh dari barang bekas di lingkungan sekitar. Hal ini tentunya akan lebih meminimalisir pengeluaran biaya.



Gambar 2.1 Media kotak ajaib

I. Cara pembuatan media kotak ajaib

Kotak ajaib di proses dengan manual yakni di buat oleh hasil karya peneliti yang menjadikan sebuah kaedus bekas menjadi barang yang bermakna. Kotak ajaib memiliki keunikan tersendiri, karna tampilan yang disajikan terlihat seperti kado surprise untuk menarik perhatian bagi pengguna nya. Namun hal tersebut dapat di bantah ketika kotak di buka maka akan memunculkan gambaran materi tentang proses terjadinya hujan hasil dari kreativitas peneliti yang dapat membedakan dengan penelitian media lainnya.

Bahan dasar pembuatan kotak ajaib sangat mudah untuk di cari, yaitu dari kardus bekas tebal yang memiliki 5 bagian sisi nya. Adapaun alat dan bahan yang peneliti butuhkan dlam pembuatan kotak ajaib dinataranta ialah :

1. Kardus bekas (sebagai kotak)
2. Kapas bekas (sebagai pembentuk awan)
3. Sterofom bekas
4. Sedotan bekas kuning
5. Sedotan bekas ungu
6. Kain fanel

7. Origami
8. Gambaran penghias
9. Lem, gunting

Pola dasar dalam pembuatan media ini peneliti menggunakan pola bentuk segi empat, kemudian kotak dilapisi dengan kertas warna yang tujuannya untuk mempercantik kotak dari kardus bekas. Lalu buatlah skema tentang siklus hujan pada dalaman kotak dengan menggunakan bahan-bahan diatas. Sehingga kotak ketika dibuka akan mekar dan menampilkan skema proses terjadinya hujan. Hal tersebut berdasarkan kemudahan pembuatan dan penggunaan media untuk dikelola dengan baik.

J. Langkah-langkah penggunaan

Adapun langkah-langkah dalam menggunakan media kotak ajaib sangatlah mudah di barengi dengan menggunakan buku pegangan siswa yaitu buku tematik kelas 3, tema 5 (cuaca), sub tema 3 (pengaruh perubahan cuaca terhadap kehidupan manusia) pada pembelajaran 2 di halaman 135-137 tentang materi proses terjadinya hujan. Sehingga adanya penggunaan media kotak ajaib ini dapat membantu guru dalam menyampaikan materi proses terjadinya hujan dengan menampilkan gambaran sesungguhnya tentang hujan pada siswa.

Langkah awal dalam menggunakan media ini guru membuka kotak ajaib tersebut, setelah kotak terbuka maka akan muncul atau mekar lah gambaran-gambaran siklus hujan yang sudah tertempel di bagian dalam kotak, guru mulai menjelaskan materi dan mengaitkan dengan gambaran yang sudah tersedia di kotak

tersebut sedangkan murid menyimak dan mengamati gambar. Setelah guru selesai menjelaskan maka murid diminta untuk mendemonstrasikan media tersebut dengan menjelaskan maknanya. Guru meminta murid untuk menceritakan ulang menggunakan media tentang materi yang sudah dijelaskan. Kemudian guru memberikan soal tentang materi proses terjadinya hujan yang ada pada buku tematik dengan mengurutkan bagaimana siklus hujan yang benar dan menuliskan proses terjadinya hujan menggunakan kalimat efektif sehingga lebih mudah dipahami. Setelah selesai pembelajaran, tutup kembali kotak ajaib dengan rapi.

K. Daur Ulang

Media pembelajaran anak yang diterapkan saat kegiatan belajar mengajar tidak hanya media yang tersedia di dalam kelas saja, melainkan media pembelajaran dapat dibuat dan dirancang oleh guru sekolah dengan memanfaatkan segala bahan yang ada dilingkungan sekitar. Sumber belajar siswa yang dibuat dari bahan daur ulang akan lebih meminimalisir pengeluaran biaya karena bahan-bahan yang digunakan umumnya diperoleh dari hasil memanfaatkan bahan yang tersedia di lingkungan sekitar yang kemudian di olah dan dikreasikan oleh guru maupun siswa menjadi sebuah barang yang bernilai dan bermakna dengan tujuan dapat membantu proses pembelajaran maupun aktivitas pendidikan di sekolah menjadi mudah.

Chintya dan Kusuma menerangkan bahwa aktivitas pengolahan bahan daur ulang merupakan sebuah aktivitas yang patut di contoh, sebab melalui kegiatan tersebut guru serta siswa mendapatkan sebuah pengalaman baru yang menarik. Kegiatan itu pun membutuhkan kreatifitas dan keberanian dalam mencoba, artinya

berani mencoba hal baru yang sbelumnya belum pernah dilakukan.¹⁸ Sedangkan menurut KBBI daur ulang ialah proses pengolahan bahan yang telah digunakan menjadi sebuah barang baru. Contohnya kertas bekas, serat, hingga kardus bekas.

L. Pembelajaran Tematik

Pendidikan yang terjadi pada anak kelas awal adalah proses yang mendorong pertumbuhan dan perkembangan dan ditujukan untuk anak-anak antara usia 6-9 tahun. Pendidikan bersifat komprehensif, mencakup aspek fisik dan non fisik, dan disampaikan melalui pemberian insentif pendidikan untuk mendukung pertumbuhan dan perkembangan. Anak siap untuk pendidikan lebih lanjut karena perkembangannya sesuai dan sesuai secara fisik, mental, atletik, intelektual, emosional dan sosial.¹⁹

Penting untuk diingat bahwa setiap anak dalam perkembangannya memiliki struktur kognitif yang berbeda-beda. Skurtur yang dimaksud merupakan sebuah sistem dalam pengonsepan yang dimiliki oleh setiap anak tentang hasil pemikiran yang dia peroleh tentang suatu objek yang diterima dari lingkungan sekitar. Pemahaman tentang suatu objek dapat terjadi melalui beberapa aspek, diantaranya ialah mengasosiasikan objek tersebut dengan konsep yang sudah terfikirkan dlama pikiran. Kemudian aspek dalam proses menggunakan pemahaman dalam pikiran untuk menginterpretasikan objek.

¹⁸ Chintya, A. & Kusuma H.B., “Meningkatkan Kreativitas Seni Melalui Pelatihan Membuat Karya Dengan Memanfaatkan Botol Plastik Bekas”, Jurnal Pengabdian dan Kewirausahaan Vol. 2 No. 1 (2018), h. 10-16

¹⁹ Supratiningsih, dkk. “*Tematik*”, (Jakarta: Kemendiknas, 2010),h. 8

Ketika proses diatas terjadi terus menerus, pengetahuan lama dan pengetahuan baru akan menjadi lebih seimbang. Dengan cara ini, anak secara bertahap dapat membangun pengetahuannya melalui interaksi dengan lingkungan. Oleh karena itu, perilaku belajar anak sangat dipengaruhi oleh aspek diri dan lingkungannya. Proses belajar berlangsung dalam konteks interaksi anak dengan lingkungannya, sehingga kedua hal tersebut tidak dapat dipisahkan. Dengan mempertimbangkan perkembangan ini, pembelajaran berfokus pada melibatkan siswa dalam proses pembelajaran aktif, sehingga siswa memiliki pengalaman langsung dan menemukan sendiri berbagai pengetahuan yang telah mereka pelajari. Melalui pengalaman langsung, siswa memahami konsep yang dipelajarinya dan menghubungkannya dengan konsep lain yang dipahaminya.

Pembelajaran tematik berfokus pada penerapan konsep *learning by doing*. Oleh karena itu guru perlu mengemas atau merancang pengalaman belajar yang mempengaruhi makna belajar siswa. Pengalaman belajar yang menunjukkan keterkaitan antar elemen konseptual membuat proses belajar menjadi lebih efektif. Hubungan konseptual antara mata pelajaran yang dipelajari membentuk skema bagi siswa untuk memperoleh kelengkapan dan kebutuhan akan pengetahuan. Selain itu, penerapan pembelajaran tematik di sekolah dasar sangat bermanfaat bagi siswa karena mengacu pada tingkat perkembangan mereka dalam melihat segala sesuatu secara keseluruhan.

Sebagiann ciri-ciri pembelajaran tematik ialah sebagai berikut :

1. Pengalaman dan kegiatan belajar sangat relevan dengan tingkatan perkembangan dan kebutuhan anak usia sekolah dasar (SD)

2. Kegiatan yang di pilih untuk pelaksanaan pembelajaran tematik didasarkan pada minat dan kebutuhan siswa
3. Aktivitas pembelajaran menjadi lebih berkesan serta bermakna yang membuat hasil belajar siswa mencapai nilai KKM dan bertahan lama
4. Menunjang aspek kognitif siswa
5. Memperkenalkan aktivitas belajar yang bersifat pragmatis sehingga cocok dengan kasus yang kerap ditemui siswa dalam lingkungannya.
6. Meningkatkan keahlian sosial siswa, salahsatunya kerjasama, toleransi, komunikasi, serta paham terhadap gagasan orang lain.²⁰

Pembelajaran tematik yang dikenal sebagai pembelajaran dengan suatu model yang mengaitkan beberapa mata pelajaran dalam satu tema memiliki tujuan dalam aktivitas pendidikan, diantaranya ialah :

1. Siswa lebih mudah fokus pada topik tertentu karena materi disajikan dalam konteks topik yang jelas
2. Siswa dapat memperoleh pengetahuan yang berbeda dan mengembangkan keterampilan dasar yang berbeda di seluruh mata pelajaran dengan topik yang sama
3. Memperdalam pemahaman siswa tentang topik dan membuatnya daya ingat siswa bertahan lama
4. Kompetensi dasar dapat dikembangkan lebih baik karena menghubungkan topik yang berbeda dengan pengalaman pribadi dalam situasi kehidupan nyata yang terkait dengan topik tertentu

²⁰ Ibid, h. 10

5. Guru bisa mengirit waktu sebab mata pelajaran yang disajikan secara tematik bisa dipersiapkan sekalian serta diberikan dalam 2 ataupun 3 pertemuan , waktu selebihnya bisa digunakan buat aktivitas remedial , pematapan , ataupun

M. Pembelajaran B.indonesia tema cuaca

Buku tematik kelas 3 terdiri atas 8 tema. Setiap tema terdiri atas 4 subtema. Setiap subtema diuraikan ke dalam 6 pembelajaran. Satu pembelajaran dialokasikan untuk satu hari. Dalam buku ini lebih dirincikan tentang aktivitas pembelajaran dengan mengaitkan aktivitas sehari-hari dalam berbagai mata pelajaran yaitu Matematika, B.Indonesia, PPKN, SBdP, dan PJOK. Mata pelajaran yang peneliti gunakan dalam penelitian ini yaitu mata pelajaran B.Indonesia pada subtema 3 pengaruh perubahan cuaca terhadap kehidupan manusia, pembelajaran 2. Pada pembelajaran ini membahas tentang musim penghujan.

N. Penelitian Relevan

Penelitian relevan perlu dilaksanakan sebagai bentuk untuk melihat dan menghindari duplikasi pada desain dan rancangan penelitian. Selain itu pembahasan mengenai penelitian relevan ini dapat membuktikan bahwa keaslian topik dalam penelitian ini belum pernah diteliti oleh peneliti lainnya. Sehingga hal ini juga dapat membantu peneliti dalam menentukan desain penelitian yang akan dilaksanakan melalui penelitian relevan peneliti bisa membandingkan tentang gambaran penelitian sebelumnya.

1. Media kotak ajaib ini sebelumnya sudah pernah diteliti dan dikembangkan oleh peneliti sebelumnya. Rahmania Diniyati pada tahun 2017 telah melakukan penelitian dengan judul penelitian "*Pengembangan Media Kotak Ajaib pada Materi Pokok Mengenal Pola Bilangan Melalui Gambar/Benda Dalam SubTema Gemar Membaca Untuk Siswa Kelas I Sekolah Dasar*". Metodologi penelitian yang digunakan pada penelitian pengembangan ini yaitu R & D (*Research and Development*) dengan mengikuti 5 tahap prosedur pengembangan diantaranya analisis kebutuhan, pengumpulan data, pengembangan produk, validasi produk, dan revisi produk. Validasi produk dilakukan oleh dua pakar media dan dua guru kelas. Skor rata-rata perolehan dari dua pakar validasi media kotak ajaib Ibu M.M, yaitu 3,87 dengan kategori "baik" dan Bapak G.K, yaitu 4,07 dengan kategori "baik". Kemudian dari dua orang guru kelas yaitu Ibu F.H yaitu 4,27 dengan kategori "sangat baik" dan Ibu S.R yaitu 4,27 dengan kategori "sangat baik".
2. Pada tahun 2018, Cicik Tarwiti dan Arfilia Wijayanti melakukan penelitian dengan judul "*Pengembangan Kotak Ajaib Pada Mata Pelajaran IPA Materi Pesawat Sederhana Siswa Kelas V Sekolah Dasar*". Metodologi penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*) dengan metode deskriptif kuantitatif. Adapun data hasil dari penelitian ini di peroleh dari validasi ahli media pembelajaran sebesar 90,5% dengan kategori "sangat layak", validasi ahli materi 91,95% dengan kategori "sangat layak", tanggapan guru 98%

dengan kategori “sangat layak”, nilai *pretest* 42,30% dengan kategori “cukup layak”, nilai *posttest* dengan kategori 88,46% dengan kategori sangat layak, dan tanggapan siswa 92,82% dengan kategori “sangat layak”.

3. Pada tahun 2021, Indah Irmandia melakukan penelitian yang berjudul, “*Pengembangan Media Kotak Cerita Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas III Sekolah Dasar Tema 5 Sub Tema 4 Cuaca*”. Penelitian pengembangan ini menggunakan metode penelitian pengembangan Borg & Gall yang terdiri dari 10 tahap, namun dalam penelitian ini hanya menggunakan 9 tahapan saja dikarenakan hanya pada satu sekolah saja. Hasil penelitian ini berupa nilai validasi ahli media sebesar 76,7% “valid” dan validasi ahli materi sebesar 90,3% “sangat valid”, sedangkan uji coba terbatas respon siswa memperoleh nilai sebesar 88,69% “sangat praktis” dan uji coba lapangan menggunakan nilai *n-gain* skor *pretest* dan *posttest* sebesar 79,94% yang termasuk kategori tinggi.

Tabel 2.1 Persamaan dan perbedaan penelitian relevan

No	Judul Skripsi	Persamaan	Perbedaan
1	Pengembangan Media Kotak Ajaib pada Materi Pokok Mengenal Pola Bilangan Melalui Gambar/Benda Dalam SubTema Gemar Membaca Untuk Siswa Kelas I Sekolah Dasar	Mengikuti prosedur pengembangan model ADDIE	Media kotak berbahan dasar stik yang diberi warna, bagian dalam kotak menampilkan materi melalui plastisin yang dibentuk.
2	Pengembangan Kotak Ajaib Pada Mata Pelajaran IPA Materi Pesawat Sederhana Siswa Kelas V Sekolah Dasar	Hasil penelitian merujuk kepada skor nilai validasi	Media kotak ajaib berbahan dasar kertas duplex, di dalam kotak

		dan hasil nilai <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>	terdapat materi yang disajikan dalam bentuk gambar pop-up beserta keterangannya pada masing-masing sisi
3	Pengembangan Media Kotak Cerita Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas III Sekolah Dasar Tema 5 Sub Tema 4 Cuaca	Hasil penelitian merujuk kepada skor nilai validasi dan hasil nilai <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>	Prosedur penelitian dan pengembangan mengikuti tahapan Borg & Gall yaitu 10 tahap. Namun dalam penelitian ini hanya melalui 9 tahapan saja.

BAB III

METODELOGI PENELITIAN

A. Lokasi & Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Muhammadiyah 2 Langsa yang beralamat di Jl. T. Nyak Arif, Kec. Langsa Kota, Kota Langsa. SD Muhammadiyah 2 Langsa dipilih sebagai tempat dilaksanakan penelitian, karena sekolah tersebut tempat peneliti melaksanakan PPL. Penelitian di lakukan pada bulan Januari 2022.

B. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek yang terlibat dalam dalam penelitian ini diantaranya dua orang dosen IAIN Langsa yaitu Ibu Chery Julida Panjaitan, M.Pd sebagai ahli media dan Ibu Nur Balqis Mutia, M.Pd sebagai ahli materi. Kemudian juga warga SD Muhammadiyah 2 Langsa yaitu Ibu Sri Handayani, S.Pd sebagai guru kelas IIIC dan siswa kelas IIIC untuk melihat respon dalam penggunaan media kotak ajaib yang dikembangkan. Objek yang diteliti pada penelitian ini adalah media kotak ajaib yang akan digunakan dalam mata pelajaran bahasa Indonesia pada materi proses terjadinya hujan.

C. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*research and development*). Penelitian dan pengembangan merupakan proses atau metode yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk. Produk yang dikembangkan pada penelitian ini adalah media kotak ajaib berbahan daur ulang pada tema cuaca tentang proses terjadinya hujan.

Model pengembangan yang efektif membuat kesesuaian antara pendekatan yang digunakan dengan produk yang akan dihasilkan. Model pengembangan pada penelitian ini mengikuti alur dari ADDIE yang dikembangkan oleh Robert Branch (2009). ADDIE merupakan singkatan dari *analysis, design, development, implementation*, dan *evaluation*.

D. Prosedur Pengembangan

Model pengembangan yang akan direncanakan ini mengikuti alur Robert Maribe Branch (2009), berikut diuraikan kegiatan yang akan dilakukan pada tiap-tiap tahap fase pengembangan :

1. Analysis

Analysis merupakan tahap awal yang berkaitan dengan analisis lingkungan dan situasi. Menurut Sugiono (2016: 38) yaitu. “Analisis berkaitan dengan kegiatan analisis terhadap situasi kerja dan lingkungan sehingga dapat ditemukan produk apa yang perlu dikembangkan”. Pada tahap awal penelitian pengembangan ini dimulai dengan menganalisis masalah yang terjadi di SD Muhammadiyah 2 Langsa yaitu menganalisis kebutuhan siswa dan penggunaan media pembelajaran sehingga ditemukan beberapa kendala yaitu :

- a. Siswa mengalami kesulitan memahami proses terjadinya hujan karena guru tidak menggunakan media pembelajaran
- b. Penyampaian materi hanya melalui buku tematik saja
- c. Siswa mudah bosan, ribut, dan mengantuk di kelas

2. *Design*

Design merupakan kegiatan merancang suatu produk sesuai kebutuhan yang diinginkan. Pada tahap ini, kotak ajaib yang dikembangkan didesain semenarik mungkin dengan tahapan :

- a. Menentukan bahan dan ukuran kotak ajaib
- b. Memilih referensi gambar proses terjadinya hujan di google
- c. Menyusun letak gambar dalam kotak ajaib
- d. Menyusun materi dan uji pembelajaran
- e. Membuat sketsa kotak ajaib
- f. Menyusun instrumen penelitian

3. *Development*

Development adalah tahap pembuatan media yang telah dirancang dan membuat instrumen untuk mengukur kelayakan dan kualitas produk. Hasil pengembangan media kotak ajaib yang telah dibuat disesuaikan dengan karakteristik kotak ajaib yaitu, sederhana, menyajikan satu ide pokok, berwarna, dan menarik. Dari hasil pengembangan kemudian divalidasi oleh ahli media dan ahli materi agar dapat dievaluasi sehingga media layak atau tidak untuk diuji cobakan.

4. *Implementation*

Langkah ini yaitu melakukan implementasi atau menerapkan media pembelajaran setelah dinyatakan layak oleh validator ahli materi dan media untuk diterapkan dalam proses belajar di kelas 3 SD Muhammadiyah 2 Langsa dengan melibatkan peserta didik untuk mengetahui respon dan kemenarikan pembelajaran.

Tahap ini dilakukan selama 2x pertemuan yaitu pada tanggal 21-Januari-2022 sebelum menggunakan media (pre test) dan 24-Januari-2022 sesudah menggunakan media (post test) di kelas IIIC SD Muhammadiyah 2 Langsa.

5. *Evaluation*

Berdasarkan tahapan implementasi, media kotak ajaib perlu dievaluasi. Pada tahap evaluasi dilakukan revisi akhir terhadap produk yang dikembangkan, peneliti memberikan angket kepada peserta didik dan guru agar dapat memberikan saran dan masukan terhadap media yang peneliti kembangkan selama tahap implementasi.

E. Teknik pengumpulan data

Pengumpulan data dalam penelitian diperlukan untuk memperoleh data atau informasi. Teknik pengumpulan data adalah cara maupun prosedur untuk mengumpulkan data. Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian pengembangan ini menggunakan lembar validasi, angket atau kuesioner, dan dokumentasi.

1. Angket/kuesioner, berupa lembaran yang berisikan sejumlah pertanyaan yang harus dijawab oleh responden. Tujuan dari pengisian angket kuesioner untuk mencari data-data informasi dengan pilihan jawaban dalam bentuk skala sangat setuju, setuju, cukup setuju, kurang setuju, dan sangat kurang

setuju.²¹ Lembar angket kuesioner dalam penelitian ini ditujukan kepada ahli materi, ahli media, guru dan siswa.

2. Dokumentasi ialah kegiatan pendukung penelitian dalam melengkapi dan mengumpulkan segala data-data informasi yang di dapatkan ketika aktivitas penelitian berlangsung, sehingga informasi yang di dapatkan lebih akurat dan relevan.²²
3. Tes

Tes adalah cara yang digunakan untuk mengukur dan penilaian di bidang pendidikan yang berbentuk pemberian tugas atau soal. Adapun tes yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah *pre-test* dan *post-test*. Tujuan pemberian tes adalah untuk memperoleh data peningkatan tentang hasil belajar siswa menggunakan media kotak ajaib pada materi proses terjadinya hujan.

Tes dalam penelitian ini berupa soal berbentuk gambar yang ditempelkan sesuai dengan urutan proses terjadinya hujan dan soal menuliskan dengan kalimat efektif tentang analisis pemahaman materi yang telah di pahami tentang proses terjadinya hujan yang ditetapkan pada RPP.

F. Instrumen penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan adalah *non test* berupa angket, lembar penilaian ahli materi, lembar penilaian ahli media, dan angket respon guru serta siswa untuk mengevaluasi media pembelajaran kotak ajaib pada tema cuaca materi

²¹ Hamdan Husein BatuBara, "Penggunaan *Google Form* Sebagai Alat Penilaian Kinerja Dosen di Prodi PGMI UNISKA Muhammad Arsyad Al Banjari" *Al-Bidayah : Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, Vol. 8 No. 1 Juni 2016, h. 44

²² Wardah Anggraini dan Anggi Darma Putri, "Penerapan Metode Bermain Peran (*Role Playing*) dalam Mengembangkn kognitif Anak Usia 5-6 Tahun" *JECED* Vol. 1 No. 2 Desember 2019, h. 108

proses terjadinya hujan kelas III²³. Pengumpulan data berupa angket menggunakan skala pengukuran *likert* yang bertujuan untuk mengukur pendapat dan persepsi seseorang tentang produk yang akan dikembangkan. Dalam penelitian pengembangan ini menggunakan pengukuran skala likert dengan 5 pilihan.

a. Instrumen uji kelayakan ahli materi

Uji kelayakan materi bertujuan untuk mengetahui seberapa layak media kotak ajaib berbahan daur ulang pada materi proses terjadinya hujan yang dikembangkan. Validasi ahli materi dilakukan dalam dua aspek yaitu aspek isi dan aspek penyajian dalam memperoleh data penelitian sebagai bahan dalam merevisi media yang dikembangkan. Adapun kisi-kisi instrumen penilaian ahli materi pada tabel 3.1 di bawah ini.

Tabel 3.1 Kisi-kisi instrumen ahli materi

No	Aspek penilaian	Indikator	Nomor soal
1	Isi	Kesesuaian dengan tema	1
		Kebenaran gambar dan materi pembelajaran	2,3,4,5
		Kebenaran susunan tata letak gambar	6
		Meningkatkan motivasi siswa	7
2	Penyajian	Kejelasan informasi	8,9
		Kesesuaian soal	10,11
		Gambar sesuai dengan karakteristik siswa	12

²³ Mamik, *Metodologi Kualitatif*, (Zifatama, 2015), h. 76

b. Validasi ahli media

Validasi yang dimaksud dalam bagian ini adalah validasi isi. validasi isi merupakan derajat yang perlu dicapai oleh sebuah alat ukur untuk dapat mengukur cakupan substansi yang hendak diukur. Validasi digunakan untuk menunjukkan adanya tingkat kevalidan suatu media.²⁴ Berikut aspek penilaian media oleh ahli media dapat dilihat pada tabel 3.2.

Tabel 3.2 Kisi-kisi instrumen ahli media

No	Aspek penilaian	Indikator	Nomor soal
1	Tampilan desain kotak	Visualisasi media menarik perhatian	1
		Keefektifan media	2
		Kejelasan simbol gambar	3
		Pemilihan bahan media	4
		Keawetan media	5
		Kreativitas media	6
		Kesesuaian tata letak gambar	7
		Ukuran media	8
		Kontras warna media menarik	9
		Meningkatkan motivasi siswa	10
		Gambar sesuai karakteristik siswa	11
		Kesuaian gambar dengan materi	12
2	Kemudahan penggunaan	Media kotak sederhana dan mudah digunakan	13
		Kesesuaian urutan gambar proses terjadinya hujan	14
3	Kemanfaatan	Mempermudah guru & siswa belajar	15,16
		Dapat menarik perhatian siswa	17
4	Kegrafikan	Kesesuaian warna	18

²⁴ Suryo Hartanto, Mobaleon Maning (Model Pembelajaran Berbasis Lean Manufacturing), (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2020), h. 53

c. Angket respon guru

Angket ini ditujukan kepada guru B.Indonesia guna mengetahui tingkat kepraktisan dari media kotak ajaib untuk memperoleh data tentang keterbacaan produk yang dikembangkan. Angket dalam penelitian pengembangan ini memiliki 5 aspek, diantaranya ialah aspek isi, aspek penyajian, aspek manfaat, aspek aspek kebahasaan, dan aspek kegrafikan. Berikut kisi-kisi instrumen guru:

Tabel 3.3 Kisi-kisi instrumen guru

No	Aspek penilaian	Indikator	Nomor soal
1	Aspek isi	Materi sesuai dengan RPP	1,2,3,4
		Kesesuaian gambar dengan materi	5
2	Aspek penyajian	Kemudahan penggunaan media	6
		Kesesuaian urutan materi	7
		Kemenarikan media	8
		Kelengkapan informasi materi	9
		Kesesuaian media dengan buku tematik	10
3	Aspek manfaat	Guru lebih mudah mengajar	11
		Siswa lebih aktif	12
		Memotivasi siswa belajar	13
		Memenuhi kebutuhan belajar	14
4	Aspek kebahasaan	Bahasa mudah dipahami siswa	15
		Kalimat sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia	16
5	Aspek kegrafikan	Ukuran media	17
		Penggunaan warna dan gambar menarik	18,19
		Kejelasan gambar	20

d. Angket respon siswa

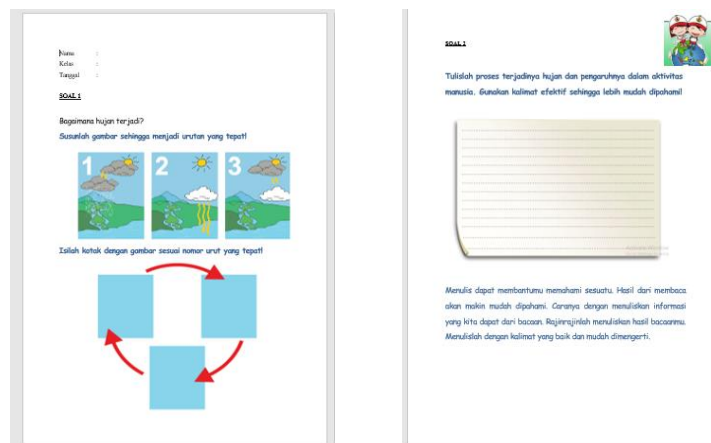
Angket respon siswa digunakan untuk memperoleh data mengenai respon siswa terhadap komponen dan kelayakan media kotak ajaib. Adapun kisi-kisi instrumen dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 3.4 Kisi-kisi angket respon siswa

No	Indikator	Nomor soal
1	Senang menggunakan kotak ajaib	1
2	Kemudahan belajar	2,3
3	Tampilan gambar menarik	4
4	Penggunaan warna	5
5	Keseuaian gambar	6
6	Materi mudah dipahami	7
7	Semangat mengerjakan soal	8
8	Kreatif menempelkan jawaban soal	9
9	Semangat untuk belajar	10

e. Soal tes

Soal tes digunakan untuk memperoleh data mengenai hasil belajar siswa sebelum dan sesudah melakukan pembelajaran menggunakan media kotak ajaib



Gambar 3.1 Soal Tes

G. Teknik analisis data

Teknik menganalisis data dalam penelitian ini diklasifikasikan menjadi dua, yaitu :

1. Data kualitatif yang berupa masukan, kritik, dan saran yang dikemukakan ahli media, ahli materi, dan tanggapan siswa untuk memperbaiki media.
2. Data kuantitatif di dapat dari jawaban angket yang kemudian jawaban dikonversikan ke dalam data kualitatif dengan cara memberi skor menggunakan *skala likert* untuk menilai kelayakan media pembelajaran dengan uraian sebagai berikut :

Tabel 3.5 Pedoman Skor Penilaian

Kriteria kualitatif	Skor
Sangat Baik (SB)	5
Baik (B)	4
Cukup Baik (CB)	3
Kurang (K)	2
Sangat Kurang (SK)	1

Sumber: Ulfah, 2014²⁵

3. Menghitung presentase kelayakan dari setiap aspek dengan rumus *skala likert*.

$$P = \frac{\Sigma S}{maks} \times 100\%$$

Ket :

P = Presentase

²⁵ Alifah ulfah, "Pengembangan Media Audio Visual pada Kompetensi Penerapan Teknik Perlakuan Kimiawi Enzimatis di SMKN 2 Indramayu", (Bandung: 2014) Universitas Pendidikan Indonesia

ΣS = Jumlah skor jawaban

maks = jumlah skor maksimum

Hasil dari perhitungan tersebut kemudian digunakan untuk menentukan kelayakan media. Berikut merupakan pembagian rentang kategori kelayakan media.

Tabel 3.6 Kriteria kelayakan media²⁶

Skor kelayakan media pembelajaran	Kriteria
81% - 100%	Sangat layak
80% - 61%	Layak
60% - 41%	Cukup layak
40% - 21%	Kurang layak
20% - 0	Sangat kurang layak

4. Menghitung presentase kepraktisan dari setiap aspek dengan rumus *skala likert*. Berikut merupakan pembagian rentang kategori kepraktisan media.

Tabel 3.7 Kriteria kepraktisan media²⁷

Skor kepraktisan media pembelajaran	Kriteria
81% - 100%	Sangat praktis
80% - 61%	Praktis
60% - 41%	Cukup praktis
40% - 21%	Kurang praktis
20% - 0	Sangat kurang praktis

²⁶ Regita Anesia, dkk. "Pengembangan Media Komik Berbasis Android Pada Pokok Bahasan Gerak Lurus" *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education* Vol. 1 No. 1, Juli 2018 h. 53-57

²⁷ Hidayati Adzkiya, Ilya Husna, and Rike Anggreni Ade, "Pengembangan Modul Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Inkuiri Siswa Kelas IV SDN 34 Air Pacah Padang", 2019

6. Uji Paired Samples Test

Untuk melihat perbedaan hasil belajar siswa yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan media kotak ajaib maka perlu dilakukan uji hipotesis. Uji hipotesis yang sesuai digunakan adalah uji t dua sampel dengan n kurang dari 30 dan kedua sampel kecil ini satu sama lain mempunyai hubungan dengan menggunakan rumus :

$$t = \frac{\Sigma D/n}{s/\sqrt{n}}$$

$$s = \sqrt{\frac{1}{n-1} \left\{ \Sigma D^2 - \left(\frac{\Sigma D}{n} \right)^2 \right\}}$$

Keterangan :

t = nilai t hitung

ΣD = x1 - x2

n = jumlah sampel

Melakukan perbandingan antara t_{hitung} dengan t_{tabel} dengan patokan sebagai berikut :

$$t_0 \geq t_t = H_a$$

$$t_0 \leq t_t = H_0$$

Analisis data untuk uji-t, hipotesis yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

H_a = Terdapat peningkatan hasil belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan media kotak ajaib dan dengan hasil belajar siswa yang diajarkan tidak menggunakan media kotak ajaib.

H_0 = Tidak terdapat peningkatan hasil belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan media kotak ajaib dan dengan hasil belajar siswa yang diajarkan tidak menggunakan media kotak ajaib.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini berupa pengembangan media kotak ajaib pada tema cuaca mata pelajaran bahasa Indonesia untuk materi proses terjadinya hujan di kelas IIC yang dikembangkan melalui penggunaan bahan-bahan yang ada lingkungan sekitar dan membuatnya secara manual dengan pengerjaan tangan sendiri. Media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan model pengembangan ADDIE yang memiliki tahapan-tahapan guna menghasilkan sebuah produk yang berkualitas. Adapaun tahapan-tahapan tersebut dapat di jabarkan sebagai berikut :

1. Analysis

Pada tahap ini peneliti melakukan analisis terkait permasalahan yang ada di SD Muhammadiyah Langsa dengan mencari tau dan berkonsultasi bersama wali kelas dan asisten wali kelas hingga siswa kelas IIC. Adapun permasalahan dan kendala yang sering di hadapi selama proses pembelajaran yang peneliti dapatkan yaitu : 1) kondisi pembelajaran yang kurang efektif karena guru mengajar melalui penjelasan ceramah saja sehingga membuat siswa ribut, bosan dan tertidur di kelas, 2) minim penggunaan media pembelajaran karna kurangnya ketersediaan media pembelajaran dari sekolah, 3) materi yang diajarkan hanya melalui buku tematik saja.

Adapun data atau informasi lain yang peneliti dapatkan antara lain yaitu :

a. Silabus dan RPP

Langkah yang dilakukan peneliti dalam menganalisis kebutuhan siswa adalah silabus. Tujuan analisis ini agar mudah menentukan KI, KD, indikator, dan tujuan pembelajaran sehingga kotak ajaib yang dirancang sesuai dengan kebutuhan siswa.

1) Kompetensi Inti

KI-1 : Menerima dan menjalankan agama yang dianutnya

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

KI-3 : Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.

KI-4 : Menunjukkan keterampilan berfikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

2) Kompetensi Dasar

3.3 Menggali informasi tentang perubahan cuaca pada hujan dan pengaruhnya terhadap kehidupan manusia

4.3 Menyajikan hasil penggalan informasi tentang konsep perubahan cuaca pada hujan dan pengaruhnya terhadap kehidupan manusia dalam bentuk tulis menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif

3) Indikator

3.3.1 Mengidentifikasi informasi terkait perubahan cuaca pada hujan dan pengaruhnya pada aktivitas manusia dengan benar

4.3.1 Menuliskan pokok-pokok informasi yang berkaitan dengan perubahan cuaca pada hujan dan pengaruhnya pada aktivitas manusia dengan baik

4) Tujuan pembelajaran

- a) Siswa dapat menggali informasi perubahan cuaca pada hujan
- b) Siswa dapat mengidentifikasi proses terjadinya hujan melalui kotak ajaib
- c) Siswa menempelkan gambar urutan proses terjadinya hujan dengan benar
- d) Siswa dapat menuliskan pokok-pokok informasi menggunakan kalimat afektif

b. Sumber belajar siswa

Dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas guru hanya menggunakan buku tematik saja dalam memberikan materi ajar dan melihat gambaran yang terdapat dalam buku tematik kepada siswa. Namun, pemberian informasi hanya melalui gambar yang ada di buku tematik saja siswa belum mampu untuk memahami secara benar dan menarik kesimpulan dari penjelasan yang guru berikan, kemudian media pembelajaran yang dapat mendukung pembelajaran tidak tersedia di sekolah.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka diperlukan pengembangan media pembelajaran berupa kotak ajaib yang layak, menarik, praktis, sederhana, dan inovatif untuk mendorong, mempermudah, dan menarik perhatian siswa untuk memperhatikan guru, melalui kotak ajaib siswa lebih fokus belajar karena kotak ajaib dirancang menggunakan gambar dan warna-warna yang menarik, disamping itu kotak ajaib juga dirancang sesuai dengan KD, materi, indikator, tujuan pembelajaran, dan evaluasi untuk mengukur kemampuan siswa.

2. *Design*

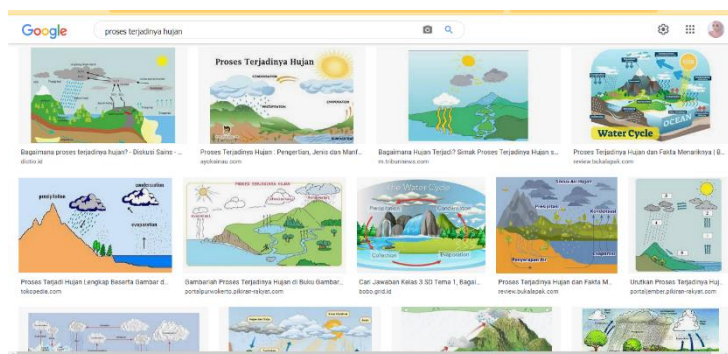
Pada tahap desain, peneliti menyiapkan beberapa tahapan persiapan sebelum melakukan pengembangan media. Berikut tahapan dalam mendesain media kotak ajaib :

a. Menentukan bahan dan ukuran kotak ajaib

Desain awal model dimulai dengan menentukan bahan untuk membuat kotak ajaib. Kotak ajaib akan dibuat menggunakan kardus bekas yang telah dipotong dan disesuaikan. Adapun ukuran media kotak ajaib yaitu 35cm x 40cm.

b. Memilih beberapa referensi gambar yang sesuai dengan perubahan cuaca pada materi proses terjadinya hujan

Pemilihan gambar yang akan dijadikan sebagai referensi dalam mendesain harus disesuaikan dengan materi proses terjadinya hujan, sehingga dapat membantu meningkatkan kemampuan mendeskripsikan proses terjadinya hujan dan bagaimana perubahan cuaca yang terjadi di dalamnya. Berikut beberapa gambar yang telah dipilih untuk media kotak ajaib dengan materi perubahan cuaca dalam proses terjadinya hujan.



Gambar 4.1 Referensi gambar proses terjadinya hujan

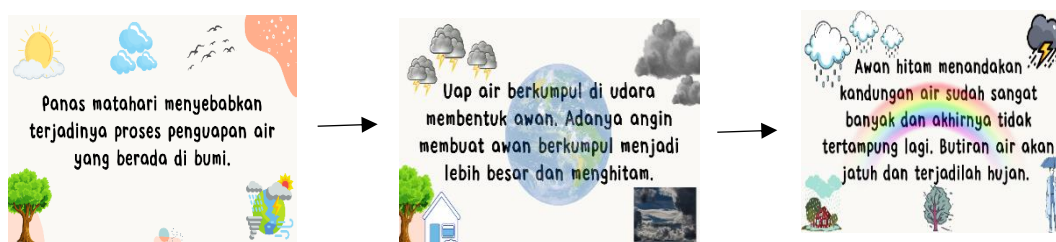
c. Menyusun letak gambar dalam kotak ajaib

Pada bagian ini peneliti menyusun gambar dan materi yang terdiri dari 5 bagian, yaitu bagian gunung dikelilingi hutan, bagian tengah di rancang membuat laut, bagian matahari sebagai cuaca cerah, bagian awan

keabuan serta angin sebagai cuaca mendung, dan bagian terakhir awan hitam serta rintik air sebagai cuaca hujan.

d. Menyusun materi dan uji pembelajaran

Pada bagian ini, peneliti membuat materi yang akan di sampaikan melalui kotak ajaib yaitu tentang urutan proses terjadinya hujan pada bagian bawah gambar setiap keadaan cuaca.



Gambar 4.2 Urutan materi proses terjadinya hujan

e. Membuat sketsa desain media kotak ajaib

Desain media pertama dibuat dengan sketsa pada kertas HVS. dalam sketsa yang dibuat akan digunakan untuk mengatur tata letak gambar dan desain pada media kotak ajaib yang akan dibuat.

f. Menyusun instrumen penelitian

Pada bagian ini peneliti menyusun segala instrumen yang diperlukan dalam penelitian pengembangan ini untuk mengukur kelayakan yang telah di desain menggunakan likert 5 jawaban, yaitu SS (sangat setuju), S (setuju), KS (kurang setuju), TS (tidak setuju), dan STS (sangat tidak setuju) dengan skor dimulai dari 5,4,3,2,1.

Instrumen penilaian oleh ahli materi terdiri dari 12 butir soal yang mencakup aspek isi dan aspek penyajian. Instrumen penilaian oleh ahli media

terdiri dari 18 butir soal yang mencakup aspek tampilan desain kotak, aspek kemudahan penggunaan, aspek kemanfaatan, dan aspek kegrafikan.

3. *Development*

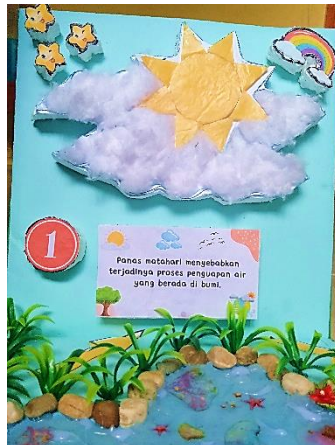
Pada tahap ini peneliti melakukan pengembangan kotak ajaib sesuai desain yang telah dirancang pada tahap sebelumnya, tahap pengembangan ini terdiri atas 2 tahapan, yaitu :

a. Tahap pengembangan kotak ajaib

Dalam mengembangkan kotak ajaib, peneliti menyiapkan segala bahan-bahan yang diperlukan salah satunya ialah kardus bekas, sterofom bekas, sedotan bekas, kertas karton, kapas, dan bahan maupun alat lainnya. Proses pembuatan kotak ajaib peneliti mengerjakannya dengan manual atau dengan pengerjaan yang dilakukan oleh tangan sendiri. Adapun langkah-langkah pengembangan kotak ajaib dijabarkan sebagai berikut :

1) Cuaca cerah

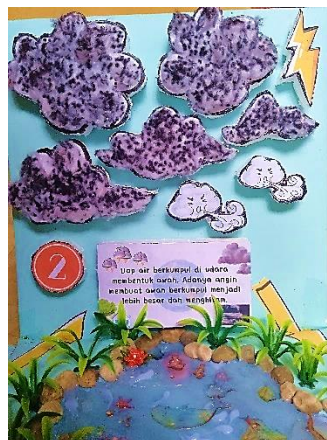
Pada bagian ini akan menampilkan gambaran tentang proses terjadinya hujan pada urutan pertama yaitu tentang penguapan sinar matahari.



Gambar 4.3 Cuaca cerah

2) Cuaca mendung

Pada bagian ini akan menampilkan gambaran tentang proses terjadinya hujan pada urutan kedua yaitu tentang awan yang mulai berubah warna kehitaman.



Gambar 4.4 Cuaca mendung

3) Cuaca hujan

Pada bagian ini akan menampilkan gambaran tentang proses terjadinya hujan pada urutan ketiga yaitu awan mendung yang telah mengeluarkan butiran-butiran air ke bumi (hujan).



Gambar 4.5 Cuaca hujan

4) Air hujan turun dari gunung

Pada bagian ini akan menampilkan gambaran tentang air hujan jatuh dari gunung atau dataran tinggi yang mengalir ke dataran rendah melalui alur, parit, sungai, hingga ke laut. Kemudian air-air yang berada di bumi kembali menguap karena terkena sinar matahari pada tahap 1.



Gambar 4.6 Gunung



Gambar 4.7 Bagian dalam kotak ajaib

5) Proses finishing

Proses finishing meliputi proses penyempurnaan produk awal yaitu dilakukan dengan membuat penutup pada bagian atas desain media kotak ajaib agar media dapat di buka tutup, sehingga menjadi produk yang siap digunakan dan siap diuji cobakan. Berikut hasil akhir produk media kotak ajaib.

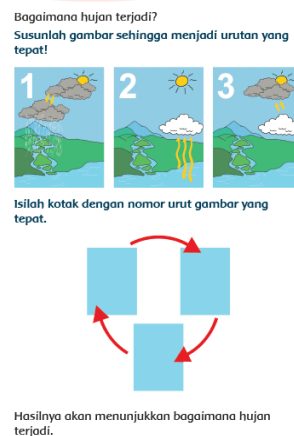


Gambar 4.8 Kotak ajaib

6) Latihan dan soal

Latihan dan soal diberikan dalam dua macam bentuk, menempelkan gambar proses terjadinya hujan sesuai urutannya kemudian siswa diminta untuk mendeskripsikan menggunakan kalimat efektif tentang proses terjadinya hujan

dan aktivitas manusia pada kolom yang telah diberikan. Adapaun tujuan pemberian soal ialah untuk mengukur keterampilan dan pengetahuan setelah menggunakan kotak ajaib yang telah peneliti kembangkan.



Gambar 4.9 Soal I



Gambar 4.10 Soal II

Setelah merancang kotak ajaib maka perlu dilakukan pengecekan oleh peneliti sendiri terhadap media yang dikembangkan. Setelah dirasa lengkap selanjutnya peneliti berkonsultasi kepada dosen pembimbing, kemudian dosen pembimbing memberikan masukan terhadap kotak ajaib yaitu dengan menambahkan gambaran-gambaran yang memperjelas tema cuaca dan revisi warna media. Setelah itu dosen pembimbing mengarahkan untuk melakukan tindak lanjut penilaian terhadap kotak ajaib kepada ahli materi dan ahli media.

b. Tahap pengembangan instrumen

Instrumen di rancang berdasarkan kisi-kisi yang telah dibuat dan telah berkonsultasi kepada dosen pembimbing. Instrumen yang dibuat terdiri penilaian materi, media, respon guru, dan respon siswa selanjutnya dilakukan validasi agar hasilnya valid sehingga

kotak ajaib yang peneliti kembangkan dapat dikategorikan sebagai media yang layak untuk digunakan. Adapun hasil-hasil validasi dari setiap validator dijelaskan sebagai berikut :

1) Hasil validasi ahli materi

Penilaian kotak ajaib pada materi proses terjadinya hujan dilakukan oleh ahli materi yaitu ibu NBM, M.Pd sebagai master IPA.

Tabel 4.1 Instrumen penilaian ahli materi

No	Kriteria	Jumlah
A. Aspek isi		
1	Media kotak ajaib disajikan sesuai dengan tema cuaca	4
2	Kesesuaian urutan materi pada proses terjadinya hujan	5
3	Media kotak ajaib yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran	5
4	Kesesuaian gambar dalam kotak ajaib dengan materi pembelajaran	3
5	Kebenaran konsep materi yang disajikan dalam kotak ajaib	4
6	Susunan tata letak gambar	4
7	Media dapat meningkatkan motivasi siswa	4
B. Aspek penyajian		
8	Media kotak ajaib dapat memberikan gambaran yang sesuai dengan keadaan yang sebenarnya	3
9	Tampilan gambaran dalam kotak ajaib dapat mempermudah siswa untuk memahami materi pelajaran	4
10	Kesesuaian soal latihan yang diberikan dengan KI dan KD	4

11	Soal latihan yang diberikan sesuai dengan tujuan pembelajaran	4
12	Gambaran yang disajikan dalam media sesuai dengan karakteristik siswa	4
Jumlah		48
Rata-rata		80
Kriteria		Layak

Penilaian kotak ajaib dilakukan oleh ahli materi dengan menghasilkan rata-rata nilai keseluruhan skor penilaian sebesar 80% dengan kriteria produk layak digunakan. Adapun saran dan masukan yang diterima oleh peneliti dari ahli materi yaitu :

a) Letak simbol cuaca cerah



Gambar 4.11 Sebelum revisi



Gambar 4.12 Sesudah revisi

Revisi letak simbol-simbol cuaca yang sesuai dengan keadaan cuaca pada cerah hari, yang awalnya ada simbol pelangi dirubah menjadi gambar burung-burung yang berterbangan ketika cuaca sedang cerah. Hal ini di revisi karena keberadaan simbol pelangi pada cuaca cerah di nilai kurang tepat.

b) Penambahan simbol cuaca hujan



Gambar 4.13 Sebelum revisi



Gambar 4.14 Sesudah revisi

Revisi dengan mengganti atau menambahkan simbol pelangi yang awalnya berada pada cuaca cerah dipindahkan ke cuaca hujan, karena munculnya pelangi biasanya saat kondisi cuaca hujan ataupun setelah hujan.

2) Hasil validasi ahli media

Penilaian kotak ajaib pada materi proses terjadinya hujan dilakukan oleh ahli media yaitu ibu CJP, M.Pd.

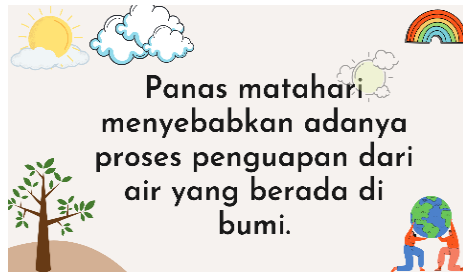
Tabel 4.2 Instrumen penilaian ahli media

No	Aspek	Jumlah
A. Tampilan desain kotak		
1	Visualisasi dalam kotak ajaib menarik perhatian peserta didik	5
2	Media efektif dan efisien	5
3	Kejelasan simbol gambaran proses terjadinya hujan	5
4	Kesesuaian pemilihan bahan media	4
5	Tingkat keawetan media	5
6	Kreatifitas dan inovatif	5
7	Susunan tata letak gambar sesuai dengan materi proses terjadinya hujan	5

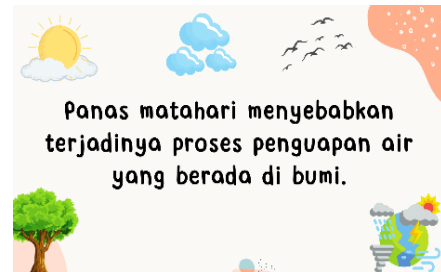
8	Ukuran media yang dibuat sesuai dengan kebutuhan	5
9	Kontras warna yang digunakan menarik perhatian	5
10	Media dapat meningkatkan motivasi siswa	5
11	Tampilan gambar yang disajikan sesuai karakteristik siswa	5
12	Kesesuaian gambar untuk memperjelas materi	5
B. Kemudahan penggunaan		
13	Media berbentuk kotak yang sederhana dan mudah digunakan	5
14	Media pembelajaran disajikan dengan menampilkan urutan-urutan dalam proses terjadinya hujan	5
C. Kemanfaatan		
15	Kotak ajaib mempermudah siswa dalam menerima materi yang diajarkan	5
16	Kemudahan penggunaan bagi guru dan siswa dalam berinteraksi dengan media kotak ajaib	5
17	Penggunaan media kotak ajaib dapat menarik fokus perhatian siswa belajar	5
D. Kegrafikan		
18	Penggunaan warna pada kotak ajaib sudah tepat dan tidak berlebihan	5
Jumlah		89
Rata-rata		98,88
Kriteria		Sangat layak

Penilaian kotak ajaib dilakukan oleh ahli materi dengan menghasilkan rata-rata nilai keseluruhan skor penilaian sebesar 98,88% dengan kriteria produk sangat layak digunakan. Adapun saran dan masukan yang diterima oleh peneliti dari ahli media sebagai berikut :

a) Revisi kalimat dalam media

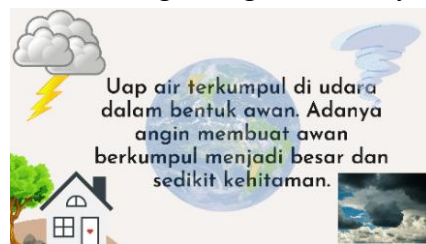


Gambar 4.15 Sebelum revisi

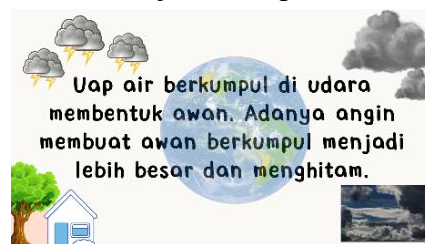


Gambar 4.16 Sesudah revisi

Revisi kalimat pada urutan gambar pertama dalam proses terjadinya hujan dengan merubah kata “adanya” menjadi “terjadinya”, kemudian kata “dari” dihilangkan agar kalimat yang tertera lebih jelas dan padat.

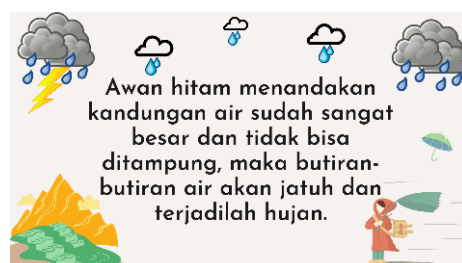


Gambar 4.17 Sebelum revisi



Gambar 4.18 Sesudah revisi

Revisi kalimat pada urutan gambar kedua dalam proses terjadinya hujan dengan merubah kata “terkumpul” menjadi “berkumpul”, menghilangkan kata “dalam”, menambahkan kata “lebih”, dan terakhir menghilangkan kata “sedikit”.



Gambar 4.19 Sebelum revisi



Gambar 4.20 Sesudah revisi

Revisi kalimat pada urutan gambar ketiga dalam proses terjadinya hujan dengan merubah kata “besar” menjadi “banyak”, kata “tidak bisa ditampung” menjadi “akhirnya tidak tertampung lagi”, menghilangkan kata “maka”, merubah kata “butiran-butiran” menjadi “butiran”.

b) Tambahkan bacaan ikon gunung



Gambar 4.21 Sebelum revisi



Gambar 4.22 Sesudah revisi

c) Tambahkan rumput di sekeliling laut



Gambar 4.23 Sebelum revisi



Gambar 4.24 Sesudah revisi

d) Tambahkan gambaran ikan di laut



Gambar 4.25 Sebelum revisi



Gambar 4.26 Sesudah revisi

4. *Implementation*

Setelah kotak ajaib melewati tahap validasi oleh ahli materi dan ahli media hingga kotak ajaib dinyatakan sangat layak oleh kedua validator maka tahap selanjutnya ialah kotak ajaib siap untuk di uji coba kepada guru dan siswa berjumlah 28 orang di kelas IIIC SD Muhammadiyah 2 Langsa. Pada tahap ini peneliti melakukan proses pembelajaran dengan dua kali pertemuan di kelas dengan melakukan pembelajaran tanpa media kotak ajaib dan menggunakan kotak ajaib yang di kembangkan. Adapun rincian waktu uji coba penelitian sebagai berikut :

Tabel 4.3 Jadwal uji coba kotak ajaib

Jumlah pertemuan	Kelas	Hari/tanggal	Materi	Lama pertemuan
1x	III C	Jum'at / 21-Januari-2022	Proses terjadinya hujan(tanpa media)	35 menit
1x	III C	Senin / 24-Januari-2022	Proses terjadinya hujan (media)	70 menit

a. Tahap implementasi tanpa media kotak ajaib

1) Kegiatan pendahuluan

- a) Kelas dibuka dengan salam
- b) Membaca doa sebelum belajar
- c) Memperkenalkan diri, menanyakan kabar, dan mengecek kehadiran siswa



Gambar 4.27 Kegiatan awal pembelajaran

d) Menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan dan tujuan belajar

2) Kegiatan inti

- a) Siswa membaca teks surat pada buku tematik
- b) Siswa mengamati buku tematik dan mencermati
- c) Siswa mengamati gambar proses terjadinya hujan pada buku tematik



Gambar 4.28 Kegiatan inti pembelajaran

- d) Setelah mengamati, siswa diminta untuk menjelaskan kembali proses terjadinya hujan
- e) Guru meluruskan ulang jawaban siswa mengenai penjelasan proses terjadinya hujan
- f) Melalui soal tes siswa diminta untuk menempelkan gambar proses terjadinya hujan sesuai urutannya
- g) Setelah mengurutkan gambar siswa diminta untuk menuliskan hasil pengamatannya menggunakan kalimat efektif
- h) Siswa menuliskan informasi pengaruh hujan pada aktivitas manusia pada tulisannya



Gambar 4.29 Siswa mengerjakan soal tes

- 3) Kegiatan penutup
 - a) Guru dan siswa melakukan refleksi kegiatan pembelajaran
 - b) Salam dan doa penutup pembelajaran
- b. Tahap implementasi menggunakan media kotak ajaib

1) Kegiatan pendahuluan

- a) Kelas dibuka dengan salam
- b) Membaca doa sebelum belajar
- c) Memperkenalkan diri, menanyakan kabar, dan mengecek kehadiran siswa
- d) Menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan dan tujuan belajar



Gambar 4.30 Menjelaskan kegiatan awal pertemuan kedua

2) Kegiatan inti

- a) Siswa membaca teks surat pada buku tematik
- b) Guru memberikan penjelasan materi proses terjadinya hujan menggunakan media kotak ajaib
- c) Siswa diminta kedepan untuk melihat kotak ajaib secara dekat



Gambar 4.31 Siswa mengamati kotak ajaib

- d) Siswa diminta memaparkan pemahaman proses terjadinya hujan melalui kotak ajaib dan meuliskan macam-macam cuaca di depan kelas



Gambar 4.32 Siswa menjelaskan informasi yang di dapatkan

- e) Guru meluruskan ulang jawaban siswa



Gambar 4.33 Meluruskan ulang jawaban siswa

- f) Siswa mengamati gambar proses terjadinya hujan pada buku tematik dan mengaitkannya dengan media kotak ajaib
- g) Siswa mengurutkan dengan benar melalui soal tes dengan menempelkan urutan proses terjadinya hujan
- h) Siswa menuliskan hasil pengamatannya menggunakan kalimat efektif pada soal tes yang telah dibagikan
- i) Siswa diminta untuk menambahkan pengaruh hujan pada aktivitas manusia di lembar tes



Gambar 4.34 Siswa mengerjakan soal tes

3) Kegiatan penutup

- a) Guru dan siswa melakukan refleksi kegiatan pembelajaran
- b) Salam dan doa penutup pembelajaran

Setelah selesai kegiatan pembelajaran, peneliti membagikan lembar angket instrumen penilaian kepada guru dan siswa yang bertujuan untuk mengetahui tingkat kepraktisan kotak ajaib yang di kembangkan. Hasil analisis penilaian respon guru dan siswa terhadap kotak ajaib yang dikembangkan pada materi proses terjadinya hujan ialah sebagai berikut :

1. Hasil analisis respon guru

Penilaian kotak ajaib pada materi proses terjadinya hujan dilakukan oleh guru kelas III C SD Muhammadiyah 2 Langsa yaitu ibu SH, S.Pd dengan perolehan nilai sebesar :

Tabel 4.4 Hasil instrumen respon guru

Jumlah	Rata-rata	Kriteria
95	95	Sangat Praktis

Penilaian yang diberikan oleh guru kelas IIIC ibu Sri Handayani, S.Pd memperoleh nilai rata-rata keseluruhan skor sebesar 95% dengan kriteria produk sangat praktis digunakan. Adapun komentar dan saran yang diterima oleh peneliti dari guru kelas III C SD Muhammadiyah 2 Langsa yaitu menempelkan ulang ikon batu yang terlepas saat kegiatan pembelajaran di kelas agar kuat merekat pada kotak ajaib.

2. Hasil analisis respon siswa

Penilaian terhadap kotak ajaib dilakukan oleh siswa kelas IIIC SD Muhammadiyah 2 Langsa, adapun hasil respon siswa terhadap kotak ajaib sebagai berikut :

Tabel 4.5 Hasil instrumen respon siswa

Jumlah	Rata-rata	Kriteria
1249	89,2142	Sangat Praktis

Perolehan nilai yang didapatkan dari respon siswa kelas IIIC SD Muhammadiyah 2 Langsa terhadap media kotak ajaib yaitu sebesar 89,21% dengan kriteria produk sangat praktis dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran siswa. Adapun saran dan masukan yang peneliti dapatkan ialah menambahkan kapas cuaca hujan pada bagian awan hitam nya.

5. *Evaluation*

Tahap evaluasi merupakan tahap akhir pada penelitian pengembangan ini setelah melewati tahap implementasi, peneliti menerima masukan dan saran yang di berikan oleh guru dan siswa, yaitu sebagai berikut :

a. Revisi masukan dan saran dari guru



Gambar 4.35 Merekatkan batu yang lepas

b. Revisi masukan dan saran dari siswa



Gambar 4.36 Menambahkan kapas di awan hitam

6. Hasil Belajar Siswa

Dalam hasil belajar siswa yang telah didapatkan dari 28 orang siswa kelas IIC SD Muhammadiyah 2 Langsa yang ditetapkan sebagai sampel penelitian, telah berhasil dihimpun data berupa skor hasil belajar mereka pada *Pre-test* (sebelum diterapkannya media kotak ajaib) dan skor hasil belajar mereka pada *Post-test* (setelah diterapkannya media kotak ajaib), sebagaimana tertera pada Tabel 4.28 dibawah ini.

Tabel 4.6 Skor hasil belajar dari 28 siswa pada saat Pre-test dan Post-test

Nama Siswa	Skor hasil belajar	
	pretest	posttest
ZH	60	85
RZQ	73	95
HB	68	98
SYQ	70	95
CT	88	100
STN	65	97
ST	71	85
RSH	63	100
HFD	82	98
FRB	48	92
KNY	53	78

AQL	70	92
PCS	58	92
NND	62	95
TF	72	95
AMR	70	97
DF	69	100
HR	70	88
NDY	53	90
ANS	65	90
IZT	72	100
PTR	52	85
RF	70	87
MZN	73	100
FTN	80	92
FBN	60	96
ADZ	62	88
FTH	53	85
Jumlah	1.852	2.595
Rata-rata	66,14	92,68

Untuk melihat perbandingan hasil belajar siswa dengan melakukan pretest sebelum perlakuan menggunakan kotak ajaib dan dilanjutkan posttest maka peneliti menggunakan Uji Paired Sampel T Test yaitu pengujian yang digunakan untuk membandingkan selisih dua mean dari dua sampel yang berpasangan dengan asumsi data berdistribusi normal. Uji normalitas data dilakukan menggunakan aplikasi SPSS versi 28.

Tabel 4.7 Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
PRE TEST	,128	28	,200*	,965	28	,459
POST TEST	,153	28	,091	,930	28	,062

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil uji normalitas data Shapiro-Wilk yang dilakukan menggunakan aplikasi SPSS versi 28, nilai sig pretest sebesar $0,459 > 0,05$ dan post test $0,062 > 0,05$ dengan demikian kedua data tersebut berdistribusi normal.

Sampel berpasangan berasal dari subjek yang sama yaitu siswa kelas IIIC SD Muhammadiyah 2 Langsa dengan setiap variabel diambil saat situasi dan keadaan yang berbeda. Uji Paired Sampel T Test digunakan untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan rata-rata dua sampel yang berpasangan. Pengujian hasil belajar ini peneliti menggunakan aplikasi SPSS versi 28.

Tabel 4.8 Paired Samples Statistic

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	PRE TEST	66,14	28	9,486	1,793
	POST TEST	92,68	28	5,894	1,114

Berdasarkan hasil ringkasan statistik deskriptif dari kedua sampel atau data pretest dan posttest pada tabel diatas, data *posttest* mean adalah 92,68, Std. Deviation sebesar 5,894, memiliki rata-rata lebih besar dari *pretest* mean yaitu 66,14, Std. Deviation sebesar 9,486. Karena mean *posttest* lebih besar, dapat dikatakan bahwa penggunaan media kotak ajaib pada materi proses terjadinya hujan mengalami peningkatan.

Tabel 4.9 Uji Paired Samples Correlations

Paired Samples Correlations

	N	Correlation	Significance	
			One-Sided p	Two-Sided p
Pair 1 PRE TEST & POST TEST	28	,531	,002	,004

Berdasarkan hasil perhitungan dan pengolahan angka uji kolerasi atau hubungan antara kedua data variabel *pretest* dan *posttest* yang dilakukan dengan program SPSS versi 28, diperoleh nilai signifikansi $0,004 < 0,05$, maka dapat disimpulkan kedua kelompok memiliki hubungan.

Tabel 4.10 Uji Paired Samples Test

		Paired Differences					Significance			
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	One-Sided p	Two-Sided p
Pair					Lower	Upper				
1	PRE TEST - POST TEST	-26,536	8,085	1,528	-29,671	-23,401	-17,367	27	<,001	<,001

Tabel 4.10 menunjukkan jawaban pada penelitian ini melalui Uji Paired Samples Test dengan perolehan nilai Sig. (2-tailed) kurang dari 0,001 yaitu $0,000 < 0,05$. Adapun perolehan nilai $t_{tabel} = t(0,05; 27) = 2,05$. Hal ini berarti nilai $sig < \alpha$ yaitu $0,000 < 0,05$ dan $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $17,367 > 2,05$. Jadi, kesimpulan yang dapat diperoleh mengenai hipotesis yaitu H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest*. Hal ini berarti penggunaan media kotak ajaib dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi proses terjadinya hujan di kelas IIIC SD Muhammadiyah 2 Langsa.

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti dapatkan, maka dapat diperoleh dan menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran kotak ajaib materi proses terjadinya hujan pada mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas III. Pada penelitian ini untuk menghasilkan sebuah produk yang di harapkan, peneliti

menggunakan metode R&D dengan model pengembangan ADDIE yaitu *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*.

1. *Analysis*

Tahap analisis merupakan tahap awal dalam mengembangkan kotak ajaib, peneliti menganalisis segala permasalahan dan kebutuhan yang terjadi dengan mengacu kepada silabus dan RPP kelas III C semester 2 K-13 di SD Muhammadiyah 2 Langsa.

2. *Design*

Pada tahap mendesain kotak ajaib peneliti terlebih dahulu membuat sketsa gambaran bentuk dan isi dalam kotak ajaib yang bertujuan agar nantinya memudahkan peneliti ketika proses pengembangan atau pembuatan media. Setelah sketsa siap dibuat peneliti dapat mudah menentukan bahan-bahan yang sesuai dan praktis. Adapun bahan utama yang peneliti gunakan yaitu kardus bekas yang telah di gunting dan disesuaikan ukurannya, namun untuk menutupi bagian kardus agar terlihat menarik peneliti menggunakan kertas gliter yang mengkilat sehingga menarik perhatian fokus siswa nantinya ketika proses pembelajaran menggunakan kotak ajaib.

3. *Development*

Pada tahap ini peneliti mengembangkan kotak ajaib yang telah di desain sebelumnya sesuai dengan KI, KD, indikator, dan tujuan pembelajaran yang ada di RPP. Materi-materi yang dijelaskan dalam kotak ajaib meneliti rangkum dalam sebuah kalimat pada tiap proses terjadinya hujan sesuai urutannya agar siswa dapat lebih mudah memahami materi dengan melihat gambar disampingkan dengan

penjelasan materi yang tertera. Setelah kotak ajaib selesai maka pada tahap ini kotak ajaib di lakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media guna mengetahui kelayakan produk sebelum di implementasikan kepada siswa. Validasi dilakukan oleh dua orang dosen dengan mengisi instrumen atau lembar angket yang peneliti buat.

4. *Implementation*

Setelah melewati tahap validasi dan kotak ajaib yang dikembangkan dinyatakan layak maka kotak ajaib siap dilakukan uji coba kepada guru dan siswa kelas IIC SD Muhammadiyah 2 Langsa. Kemudian pada tahap ini juga peneliti memberikan instrumen atau lembar angket penilaian kepada guru dan siswa yang bertujuan untuk memperoleh data dan respon yang diberikan terhadap kotak ajaib yang dikembangkan.

5. *Evaluation*

Tahap evaluasi merupakan tahap akhir dalam mengembangkan kotak ajaib berdasarkan hasil saran dan komentar yang diperoleh dari angket respon guru dan siswa. Pada tahap ini peneliti melakukan perbaikan berdasarkan saran dan masukan dari guru dan siswa sebagai berikut :

Adapun hasil dari analisis data yang peneliti dapatkan dijelaskan secara rinci di bawah ini :

a. Analisis kelayakan produk oleh ahli materi dan ahli media

Media pembelajaran kotak ajaib pada mata pelajaran bahasa Indonesia telah di uji kelayakan oleh ibu NBM, M.Pd sebagai ahli materi dengan perolehan nilai rata-rata 80% dengan kriteria “layak”. Kemudian uji kelayakan juga dilakukan oleh

ibu CJP, M.Pd sebagai ahli media dengan perolehan nilai rata-rata 98,88% dengan kriteria “sangat layak”. Dari hasil analisis kelayakan produk tersebut maka dapat disimpulkan bahwa kotak ajaib yang telah dikembangkan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk kelas III SD.

b. Analisis kepraktisan oleh respon siswa dan guru

Respon guru dan siswa terhadap kotak ajaib diambil berdasarkan penilaian angket yang peneliti bagikan setelah melakukan uji coba pada hari senin 24-Januari-2022 di kelas III C SD Muhammadiyah 2 Langsa dengan jumlah subjek siswa sebanyak 28 orang dan diperoleh nilai rata-rata 89,21% dengan kriteria “sangat praktis”. Adapun respon guru di kelas IIIC dilakukan oleh ibu SH, S.Pd dengan perolehan nilai rata-rata 95% dengan kriteria “sangat praktis”. Dari hasil analisis kepraktisan produk tersebut maka dapat disimpulkan bahwa kotak ajaib yang telah dikembangkan sangat praktis atau layak digunakan sesuai kebutuhan siswa dan guru di kelas.

Adapun hasil belajar yang diperoleh siswa kelas IIIC SD Muhammadiyah 2 Langsa antara belajar dengan menggunakan media kotak ajaib dengan tidak menggunakan kotak ajaib memberikan pengaruh belajar yang signifikansi. Hal ini dibuktikan dengan perolehan nilai Uji Paired Samples Test dengan menggunakan program SPSS versi 17.0 sebesar $0,000 < 0,05$ dan perolehan nilai $t_{tabel} = t(0,05; 27) = 2,05$. Hal ini berarti nilai $sig < \alpha$ yaitu $0,000 < 0,05$ dan $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $17,367 > 2,05$. Jadi, kesimpulan yang dapat diperoleh mengenai hipotesis yaitu H_0 ditolak dan H_a diterima yaitu terdapat peningkatan yang signifikan terhadap hasil

belajar siswa menggunakan media kotak ajaib di kelas IIC SD Muhammadiyah 2

Langsa.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengembangan media kotak ajaib berbahan daur ulang pada tema cuaca dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Pengembangan kotak ajaib mengikuti 5 tahapan ADDIE, yaitu *analysis* (silabus/RPP dan sumber belajar), *design* (menentukan bahan dan ukuran media, memilih referensi gambar, menyusun letak gambar pada media, menyusun materi pada media, membuat sketsa desain media, dan menyusun instrumen penelitian), *development* (pengembangan kotak ajaib dan pengembangan instrumen), *implementation* (penerapan kotak ajaib di sekolah), *evaluation* (mengevaluasi hasil penilaian).
2. Pengembangan media kotak ajaib berbahan daur ulang pada tema cuaca ini memiliki hasil penilaian dari ahli materi sebesar 80% dengan kategori “Layak” dan ahli media sebesar 98,88% dengan kategori “Sangat Layak” sehingga kotak ajaib yang dikembangkan layak digunakan.
3. Hasil analisis respon siswa diperoleh nilai sebesar 89,21% dengan kategori “Sangat Praktis” dan perolehan nilai respon guru sebesar 95% dengan kategori “Sangat Praktis”.
4. Hasil belajar siswa yang diperoleh dari nilai *Pre-test* dan *Post-test* dan di uji cobakan melalui Uji Paired Samples Test menggunakan program aplikasi SPSS versi 17.0 memperoleh Sig. (2-Paired) sebesar $0,000 < 0,05$

dan $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $17,367 > 2,05$. Jadi, kesimpulan yang dapat diperoleh mengenai hipotesis yaitu H_0 ditolak dan H_a diterima yaitu terdapat peningkatan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa menggunakan media kotak ajaib di kelas IIIC SD Muhammadiyah 2 Langsa.

B. Keterbatasan Penelitian

Pengembangan kotak ajaib berbahan daur ulang pada tema cuaca yang peneliti lakukan tidak terlepas dari keterbatasan. Adapun keterbatasan dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Produk yang dihasilkan hanya dalam satu bidang mata pelajaran saja .
2. Produk yang dikembangkan hanya di implementasikan di kelas IIIC SD Muhammadiyah 2 Langsa.
3. Produk yang dikembangkan terbuat dari kardus bekas sehingga lambat laun kualitas produk akan rapuh.

C. Saran

1. Diharapkan media kotak ajaib ini dapat digunakan oleh guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung dan juga dapat digunakan oleh sekolah lain tingkat SD/MI.
2. Diharapkan peneliti lain bersedia melakukan pengembangan terhadap media kotak ajaib agar lebih menarik, efektif, dan inovatif agar memotivasi siswa belajar dan penelitian lain mengkaji lebih lanjut terhadap keefektifan kotak ajaib dalam pembelajaran di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

Adzkiya, Hidayati, Ilya Husna, dan Rike Anggreni Ade. 2019. *“Pengembangan Modul Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Inkuiri Siswa Kelas IV SDN 34 Air Pacah Padang”*.

Anesia, Regita, dkk. 2018. *“Pengembangan Media Komik Berbasis Android Pada Pokok Bahasan Gerak Lurus Indonesian”* Journal of Science and Mathematics Education Vol. 1 No. 1.

Anggraini, Wardah, Anggi Darma Putri. 2019. *“Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun”* JECED Vol. 1 No. 2.

Arsyad, Azhar. 2013. *“Media Pembelajaran”*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.

Batu Bara, Hamdan Husein. 2016. *“Penggunaan Google Form Sebagai Alat Penilaian Kinerja Dosen di Prodi PGMI UNISKA”* dalam Al-Bidayah : Jurnal Pendidikan Dasar Islam Vol. 8 No. 1.

Chintya, Kusuma. 2018. *“Meningkatkan Kreativitas Seni Melalui Pelatihan Membuat Karya Dengan Memanfaatkan Botol Plastik Bekas”* Jurnal Pengabdian dan Kewirausahaan Vol. 2 No. 1.

Hartanto, Suryo. 2020. *“Mobaleon Maning (Model Pembelajaran Berbasis Lean Manufacturing)”*. Yogyakarta: CV Budi Utama.

Kustiawan, Usep. 2016. *“Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini”*. Malang: Gunung Samudera.

Kusumadewi, Wulandari Adi Putri. 2016. "*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Pemograman Dasar Kelas X di SMK Negeri 3 Surabaya*". Jurnal IT-Edu 1 No. 1.

Mahnun, Nunu. 2012. , "*Media Pembelajaran (kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran*", Jurnal Pemikiran Islam Vol. 37 No. 1.

Mamik. 2015. "Metodologi Kualitatif". Zifatama.

Masykur. Ruban. 2017. "*Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Dengan Macromedia Flash*". Jurnal Al-Jabar 3 No. 2.

Mustika, Zahara. 2015. "*Urgenitas Media Dalam Mendukung Proses Pembelajaran yang Kondusif*". Jurnal Ilmiah CIRCUIT 1 No. 1.

Nurrita, Teni. 2018. "*Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*". Jurnal Misykat Vol. 03 No. 01.

Pambudi, Budi, dkk. 2018. "*Pengembangan Alat Peraga IPA dari Barang Bekas untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Pemahaman Siswa Sekolah Dasar*". Jurnal Primary Education Vol. 2 No. 2.

Sanjaya, Wina. 2011. "*Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*". Jakarta: Prenada Media.

Sanjaya, Wina. 2014. "*Media Komunikasi Pembelajaran*". Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Sudaryono. 2016. "*Metode Penelitian Pendidikan*". Jakarta: Kencana.

Sukiman. 2012. "*Pengembangan Media Pembelajaran*". Yogyakarta: Pedagog.

Supratiningsih, dkk. 2010. "*Tematik*". Jakarta: Kemendiknas.

Tafonao, Talizaro. 2018. "*Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa*". Jurnal Komunikasi Pendidikan Vol. 2 No. 2.

Taseman. 2020. "*Pemanfaatan Media Visual Pada Pembelajaran IPS di MI Darul Mutaalimin Sidoarjo*". Jurnal BADA'A :Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Vol. 2 No. 1.

Ulfah, Alifah. 2014. "*Pengembangan Media Audio Visual pada Kompetensi Penerapan Teknik Perlakuan Kimiawi Enzimatis di SMKN 2 Indramayu*". Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.

Usman, M. Basyiruddin, Anwar. 2002. "*Media Pembelajaran*". Jakarta: PT. Intermedia.

LAMPIRAN DOKUMENTASI





UZA KODAK FILM 34

24



25



FILM SERIES TX 03

TX 1920

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

A. Pengantar

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media kotak ajaib pada materi proses terjadinya hujan untuk siswa kelas III SD. Media kotak ajaib berbasis daur ulang dikembangkan dalam sebuah kotak yang di dalamnya berisikan gambaran bagaimana siklus proses terjadinya hujan. Bersamaan dengan ini, saya mohon kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian/evaluasi terhadap media pembelajaran yang telah saya kembangkan. Data-data penilaian/evaluasi yang Bapak/Ibu berikan akan saya gunakan sebagai bahan untuk merevisi kotak ajaib agar menjadi sebuah media pembelajaran yang valid. Atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu saya ucapkan terimakasih.

B. Identitas

Nama : Nur Bahis Mutia
Instansi : IAIN Langsa
Pendidikan : S2 Pendidikan IPA

C. Petunjuk Pengisian

1. Isilah terlebih dahulu identitas pada lembar validasi
2. Berikan tanda centang (✓) pada salah satu alternatif skor yang tersedia sesuai dengan penilaian anda.

Keterangan :

- 5 = Sangat Sesuai
- 4 = Sesuai
- 3 = Cukup Sesuai
- 2 = Kurang Sesuai
- 1 = Sangat Kurang Sesuai

D. Lembar Validasi

No	Kriteria	Skor				
		1	2	3	4	5
A. Aspek isi						
1	Media kotak ajaib disajikan sesuai dengan tema cuaca				✓	
2	Kesesuaian urutan materi pada proses terjadinya hujan					✓
3	Media kotak ajaib yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran					✓
4	Kesesuaian gambar dalam kotak ajaib dengan materi pembelajaran			✓		
5	Kebenaran konsep materi yang disajikan dalam kotak ajaib				✓	
6	Susunan tata letak gambar				✓	
7	Media dapat meningkatkan motivasi siswa				✓	
B. Aspek penyajian						
8	Media kotak ajaib dapat memberikan gambaran yang sesuai dengan keadaan yang sebenarnya			✓		
9	Tampilan gambaran dalam kotak ajaib dapat mempermudah siswa untuk memahami materi pelajaran				✓	
	Kesesuaian soal latihan yang diberikan dengan KI dan KD				✓	
10	Soal latihan yang diberikan sesuai dengan tujuan pembelajaran				✓	
11	Gambaran yang disajikan dalam media sesuai dengan karakteristik				✓	

	siswa						
--	-------	--	--	--	--	--	--

E. Komentar/saran

- Gantikan latar ~~ses~~ dengan warna yang sesuai saat cuaca tersebut terjadi
- Perhatikan letak simbol - simbol yang digunakan sesuaikan dengan ~~jenis~~ cuaca

F. Kesimpulan

Dari hasil evaluasi dapat disimpulkan bahwa media kotak ajaib ini:

- a. Layak digunakan tanpa revisi
- b. Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
- c. Belum layak digunakan

**Lingkari salah satu*

Langsa,
Validator



(Nur Bakris Murti)

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

A. Pengantar

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media kotak ajaib pada materi proses terjadinya hujan untuk siswa kelas III SD. Media kotak ajaib berbasis daur ulang dikembangkan dalam sebuah kotak yang di dalamnya berisikan gambaran bagaimana siklus proses terjadinya hujan. Bersamaan dengan ini, saya mohon kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian/evaluasi terhadap media pembelajaran yang telah saya kembangkan. Data-data penilaian/evaluasi yang Bapak/Ibu berikan akan saya gunakan sebagai bahan untuk merevisi kotak ajaib agar menjadi sebuah media pembelajaran yang valid. Atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu saya ucapkan terimakasih.

B. Identitas

Nama : Chery Julida Panjaitan, M. Pd.
Instansi : IAIN Langsa
Pendidikan : S-2 Pendidikan Bahasa Indonesia

C. Petunjuk Pengisian

1. Isilah terlebih dahulu identitas pada lembar validasi
2. Berikan tanda centang (✓) pada salah satu alternatif skor yang tersedia sesuai dengan penilaian anda.

Keterangan :

- 5 = Sangat Sesuai
- 4 = Sesuai
- 3 = Cukup Sesuai
- 2 = Kurang Sesuai
- 1 = Sangat Kurang Sesuai

D. Lembar Validasi

No	Aspek	Skor				
		1	2	3	4	5
A. Tampilan desain kotak						
1	Visualisasi dalam kotak ajaib menarik perhatian peserta didik					✓
2	Media efektif dan efisien					✓
3	Kejelasan simbol gambaran proses terjadinya hujan					✓
4	Kesesuaian pemilihan bahan media					✓
5	Tingkat keawetan media				✓	
6	Kreatifitas dan inovatif					✓
7	Susunan tata letak gambar sesuai dengan materi proses terjadinya hujan					✓
8	Ukuran media yang dibuat sesuai dengan kebutuhan					✓
9	Kontras warna yang digunakan menarik perhatian					✓
10	Media dapat meningkatkan motivasi siswa					✓
11	Tampilan gambar yang disajikan sesuai karakteristik siswa					✓
12	Kesesuaian gambar untuk memperjelas materi					✓
B. Kemudahan penggunaan						
13	Media berbentuk kotak yang sederhana dan mudah digunakan					✓
14	Media pembelajaran disajikan dengan menampilkan urutan-urutan					✓

	dalam proses terjadinya hujan					
C. Kemanfaatan						
15	Kotak ajaib mempermudah siswa dalam menerima materi yang diajarkan					✓
16	Kemudahan penggunaan bagi guru dan siswa dalam berinteraksi dengan media kotak ajaib					✓
17	Penggunaan media kotak ajaib dapat menarik fokus perhatian siswa belajar					✓
D. Kegrafikan						
18	Penggunaan warna pada kotak ajaib sudah tepat dan tidak berlebihan					✓

B. Komentor/saran

Perbaiki sesuai arahan. Kalimat dalam media direvisi.

.....

.....

.....

.....

C. Kesimpulan

Dari hasil evaluasi dapat disimpulkan bahwa media kotak ajaib ini:

- a. Layak digunakan tanpa revisi
- b. Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
- c. Belum layak digunakan

**Lingkari salah satu*

Langsa,
Validator



(Chery Julida P., M.Pd.)

ANGKET RESPON GURU

A. Pengantar

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media kotak ajaib pada materi proses terjadinya hujan untuk siswa kelas III SD. Media kotak ajaib berbasis daur ulang dikembangkan dalam sebuah kotak yang di dalamnya berisikan gambaran bagaimana siklus proses terjadinya hujan. Bersamaan dengan ini, saya mohon kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian/evaluasi terhadap media pembelajaran yang telah saya kembangkan. Data-data penilaian/evaluasi yang Bapak/Ibu berikan akan saya gunakan sebagai bahan untuk merevisi kotak ajaib agar menjadi sebuah media pembelajaran yang valid. Atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu saya ucapkan terimakasih.

B. Identitas

Nama : Sri Handayani, S.pd
Instansi : SD Muhammadiyah 2 Langsa
Pendidikan : S-1 PGSD

C. Petunjuk Pengisian

1. Isilah terlebih dahulu identitas pada lembar validasi
2. Berikan tanda centang (✓) pada salah satu alternatif skor yang tersedia sesuai dengan penilaian anda.

Keterangan :

- 5 = Sangat Sesuai
- 4 = Sesuai
- 3 = Cukup Sesuai
- 2 = Kurang Sesuai
- 1 = Sangat Kurang Sesuai

D. Lembar Validasi

No	Aspek penilaian	Jawaban				
		1	2	3	4	5
Aspek isi						
1	Kesesuaian materi dengan KI				✓	
2	Kesesuaian materi dengan KD				✓	
3	Kesesuaian materi dengan Indikator				✓	
4	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran					✓
5	Gambar tampilan yang disajikan berkaitan dengan materi					✓
Aspek penyajian						
6	Media kotak ajaib mudah digunakan					✓
7	Media disajikan sesuai urutan proses terjadinya hujan pada materi perubahan cuaca					✓
8	Media menarik digunakan					✓
9	Kelengkapan informasi dan materi					✓
10	Media sesuai dengan buku tematik siswa					✓
Aspek manfaat						
11	Dengan menggunakan media guru lebih mudah mengajar					✓
12	Dengan menggunakan media siswa lebih aktif					✓
13	Dengan menggunakan media dapat memotivasi siswa belajar				✓	
14	Dengan menggunakan kotak ajaib akan memenuhi kebutuhan belajar siswa					✓
Aspek kebahasaan						
15	Penjelasan bahasa mudah dipahami siswa					✓
16	Kalimat yang digunakan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia					✓

Aspek kegrafikan					
17	Ukuran media sesuai kebutuhan				✓
18	Penggunaan warna yang menarik				✓
19	Penggunaan gambar menarik				✓
20	Kejelasan gambar				✓

E. Komentar/saran

Keren !!! Media kalau bisa lebih besar lagi. Agar terlihat lebih jelas dari belakang.

F. Kesimpulan

Dari hasil evaluasi dapat disimpulkan bahwa media kotak ajaib proses terjadinya hujan dalam materi perubahan cuaca ini:

- a. Layak digunakan tanpa revisi
- b. Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
- c. Belum layak digunakan

*Lingkari salah satu

Langsa, 24 Januari 2022
Validator

(Sri Handayani, S.Pd)

ANGKET RESPON SISWA

A. Identitas

Nama :

Kelas :

B. Petunjuk pengisian

1. Isilah terlebih dahulu identitas pada lembar validasi
2. Berikan tanda centang (✓) pada salah satu kolom yang tersedia sesuai dengan penilaian anda

Keterangan :

SS (sangat setuju) = 5

S (setuju) = 4

CS (cukup setuju) = 3

TS (tidak setuju) = 2

STS (sangat tidak setuju) = 1

No	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	CS	TS	STS
1	Saya senang belajar menggunakan media kotak ajaib					
2	Saya dapat memahami materi pembelajaran dengan lebih mudah melalui media kotak ajaib					
3	Saya senang dengan media pembelajaran kotak ajaib karena lebih mudah pahami					
4	Tampilan gambar dalam media membuat saya tertarik untuk belajar					
5	Saya suka dengan warna yang digunakan dalam media					

6	Saya senang dengan pembelajaran menggunakan media kotak ajaib karena bisa mengamati langsung					
7	Materi perubahan cuaca pada proses terjadinya hujan dalam media kotak ajaib mudah saya pahami					
8	Latihan soal memudahkan saya dalam memahami materi					
9	Saya senang dengan latihan soal menempelkan gambar sesuai urutannya					
10	Media dengan materi perubahan cuaca proses terjadinya hujan membuat saya termotivasi untuk belajar menggunakan media					

Hasil instrumen penilaian respon guru

No	Aspek penilaian	Jawaban
Aspek isi		
1	Kesesuaian materi dengan KI	4
2	Kesesuaian materi dengan KD	4
3	Kesesuaian materi dengan Indikator	4
4	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	5
5	Gambar tampilan yang disajikan berkaitan dengan materi	5
Aspek penyajian		
6	Media kotak ajaib mudah digunakan	5
7	Media disajikan sesuai urutan proses terjadinya hujan pada materi perubahan cuaca	5
8	Media menarik digunakan	5
9	Kelengkapan informasi dan materi	5
10	Media sesuai dengan buku tematik siswa	5
Aspek manfaat		
11	Dengan menggunakan media guru lebih mudah mengajar	5
12	Dengan menggunakan media siswa lebih aktif	5
13	Dengan menggunakan media dapat memotivasi siswa belajar	4
14	Dengan menggunakan kotak ajaib akan memenuhi kebutuhan belajar siswa	5
Aspek kebahasaan		
15	Penjelasan bahasa mudah dipahami siswa	5
16	Kalimat yang digunakan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia	5
Aspek kegrafikan		

17	Ukuran media sesuai kebutuhan	4
18	Penggunaan warna yang menarik	5
19	Penggunaan gambar menarik	5
20	Kejelasan gambar	5
Jumlah		95
Rata-rata		95
Kriteria		Sangat praktis

Hasil instrumen penilaian respon siswa

No urut	Jumlah	Rata-rata	Kriteria
1	42	84	Praktis
2	42	84	Praktis
3	46	92	Sangat praktis
4	50	100	Sangat praktis
5	43	86	Sangat praktis
6	39	78	Praktis
7	41	82	Praktis
8	48	96	Sangat praktis
9	43	86	Sangat praktis
10	50	100	Sangat praktis
11	40	80	Praktis
12	44	88	Sangat praktis
13	44	88	Sangat praktis
14	44	88	Sangat praktis
15	45	90	Sangat praktis
16	48	96	Sangat praktis
17	45	90	Sangat praktis
18	46	92	Sangat praktis
19	49	98	Sangat praktis
20	46	92	Sangat praktis

21	47	94	Sangat praktis
22	38	76	Praktis
23	48	96	Sangat praktis
24	46	92	Sangat praktis
25	42	84	Praktis
26	45	90	Sangat praktis
27	47	94	Sangat praktis
28	41	82	Praktis
Jumlah	1.249		
Rata-rata		89,2142	
Kriteria			Sangat praktis

SILABUS KELAS 3

Tema 5 : Cuaca
 Subtema 3 : Pengaruh Perubahan Cuaca Terhadap Kehidupan Manusia

KOMPETENSI INTI

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

Mapel	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penguatan Pendidikan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
PPKN	1.4 Mensyukuri makna bersatu dalam keberagaman di lingkungan sekitar sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa. 2.4 Menampilkan sikap kerja sama sebagai wujud bersatu dalam keberagaman di	1.4.1 Menerima keberagaman di lingkungan sebagai anugerah Tuhan yang maha esa. 1.4.2 Mengamalkan makna bersatu dalam keragaman di lingkungan sekitar. 2.4.1 Menerapkan sikap kerja sama sebagai wujud bersatu dalam	<ul style="list-style-type: none"> • Contoh sikap bersatu dalam keberagaman dalam kehidupan sehari-hari. • Sikap bersatu dalam keberagaman yang dikaitkan dengan keadaan cuaca. 	<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan dan mensimulasi bagaimana cara menunjukkan sikap bersatu dalam keberagaman. 	<ul style="list-style-type: none"> • Religius • Nasionalis • Mandiri • Gotong Royong • Integritas 	Sikap <ul style="list-style-type: none"> • Jujur, Disiplin, Tanggung jawab, santun, Peduli, Percaya diri, Kerja sama Pengetahuan Tertulis PPKN	28 JP	<ul style="list-style-type: none"> • Buku siswa • Buku guru • Internet

Mapel	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penguatan Pendidikan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	<p>lingkungan sekitar</p> <p>3.4 Memahami makna bersatu dalam keberagaman di lingkungan sekitar.</p> <p>4.4 Menyajikan bentuk-bentuk kebersatuan dalam keberagaman di lingkungan sekitar.</p>	<p>keberagaman di lingkungan sekitar.</p> <p>2.4.2 Kerja sama dalam kehidupan sehari-hari.</p> <p>3.4.1 Mengetahui makna bersatu dalam keberagaman di lingkungan sekitar.</p> <p>3.4.2 Mengidentifikasi sikap bersatu dalam keberagaman lingkungan sekitar.</p> <p>4.4.1 Menyajikan daftar sikap bersatu dalam keberagaman di lingkungan sekitar.</p> <p>4.4.2 Mendiskusikan bentuk- bentuk sikap bersat yang ada d lingkungan sekitar.</p>				<ul style="list-style-type: none"> Menjelaskan bagaimana cara menunjukkan sikap bersatu dalam keberagaman dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan sekitar. <p>B. Indonesia</p> <ul style="list-style-type: none"> Mengidentifikasi informasi yang berkaitan dengan pengaruh perubahan cuaca 		

Mapel	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penguatan Pendidikan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
B.Indonesia	<p>3.3 Menggali informasi tentang perubahan cuaca pada hujan dan pengaruhnya terhadap kehidupan manusia</p> <p>4.3 Menyajikan hasil penggalan informasi tentang konsep perubahan cuaca pada hujan dan pengaruhnya terhadap kehidupan manusia dalam bentuk tulis menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif.</p>	<p>3.3.1 Mengidentifikasi informasi yang berkaitan dengan perubahan cuaca pada hujan dan pengaruhnya terhadap aktivitas manusia dengan baik dan benar</p> <p>4.3.1 Menuliskan pokok-pokok informasi yang berkaitan dengan perubahan cuaca pada hujan dan pengaruhnya pada aktivitas manusia dengan baik dan benar</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Teks bacaan tentang perubahan cuaca terhadap kehidupan manusia. • Teks percakapan tentang perubahan cuaca terhadap kehidupan manusia. • Informasi tentang perubahan cuaca terhadap kehidupan manusia. 	<ul style="list-style-type: none"> • Membaca cerita tentang perubahan keadaan cuaca dan mengidentifikasi informasi terkait pengaruh keadaan cuaca serta menuliskannya menggunakan kalimat efektif. • Menemukan kata/istilah khusus berkaitan dengan pengaruh perubahan cuaca dan menceritakannya dengan bahasa sendiri. • Menyusun informasi lisan berkaitan 	<ul style="list-style-type: none"> • Religius • Nasionalis • Mandiri • Gotong Royong • Integritas 	<p>terhadap kehidupan manusia melalui kegiatan membaca.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menemukan kata/istilah khusus berkaitan dengan keadaan cuaca yang terdapat dalam teks bacaan. <p>Matematika</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan cara penjumlahan pecahan berpenyebut sama. <p>SBDP</p>		

Mapel	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penguatan Pendidikan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
				dengan pengaruh perubahan cuaca terhadap kehidupan manusia dalam bentuk kalimat dan lisan. .		<ul style="list-style-type: none"> Mengidentifikasi kombinasi garis, bidang, dan warna dalam sebuah karya dekoratif. 		
Matematika	<p>3.5 Menjelaskan dan melakukan penjumlahan dan pengurangan pecahan berpenyebut sama.</p> <p>4.5 Menyelesaikan masalah penjumlahan dan pengurangan pecahan berpenyebut sama.</p>	<p>3.5.1 Mengenal bilangan pecahan berpenyebut sama.</p> <p>3.5.2 Mengidentifikasi pecahan berpenyebut sama</p> <p>4.5.1 Menyajikan pecahan berpenyebut sama dengan tepat.</p> <p>4.5.2 Menyelesaikan masalah sehari-hari yang melibatkan penjumlahan berpenyebut sama</p>	<ul style="list-style-type: none"> Bilangan pecahan berpenyebut sama. Masalah sehari-hari yang melibatkan penjumlahan berpenyebut sama. 	<ul style="list-style-type: none"> Menjelaskan cara dan menyelesaikan penjumlahan pecahan berpenyebut sama. Menyelesaikan masalah sehari-hari yang melibatkan penjumlahan pecahan berpenyebut sama. Menjelaskan dan menyelesaikan masalah sehari-hari berkaitan 	<ul style="list-style-type: none"> Religius Nasionalis Mandiri Gotong Royong Integritas 	<p>PJOK</p> <ul style="list-style-type: none"> Menjelaskan kombinasi gerak bergantung dan ayunan dalam aktivitas senam lantai. <p>Praktik/Kinerja PPKN</p>		

Mapel	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penguatan Pendidikan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
				penjumlahan pecahan berpenyebut sama.		<ul style="list-style-type: none"> Menyimulasikan bagaimana cara menunjukkan sikap bersatu dalam keberagaman dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan sekitar. 		
SBdP	3.1 Mengetahui unsur-unsur rupa dalam karya dekoratif. 4.1 Membuat karya dekoratif.	3.1.1 Memahami unsur-unsur rupa dalam karya dekoratif. 3.1.2 Mengidentifikasi kombinasi garis, bidang, dan warna dalam sebuah karya dekoratif 4.1.1 Menyajikan karya dekoratif. 4.1.2 Membuat poster kombinasi garis, bidang, dan warna dalam sebuah karya dekoratif.	<ul style="list-style-type: none"> Kombinasi garis, bidang, dan warna untuk membuat karya dekoratif. 	<ul style="list-style-type: none"> Mengidentifikasi dan menggunakan kombinasi garis, bidang, dan warna untuk membuat karya dekoratif. 	<ul style="list-style-type: none"> Religius Nasionalis Mandiri Gotong Royong Integritas 	B. Indonesia <ul style="list-style-type: none"> Menuliskan pokok-pokok informasi yang berkaitan dengan pengaruh perubahan cuaca terhadap kehidupan 		
PJOK	3.5 Memahami kombinasi berbagai pola gerak dominan (bertumpu, bergantung, keseimbangan, berpindah/lokomotor, tolakan,	3.5.1 Mengetahui kombinasi berbagai pola gerak dominan. 3.5.2 Menjelaskan kombinasi gerak tolakan dan berpindah.	<ul style="list-style-type: none"> Teknik gerak bergantung dan ayunan dalam beraktivitas senam lantai. 	<ul style="list-style-type: none"> Menjelaskan dan mempraktikkan gerak bergantung dan ayunan dalam beraktivitas senam lantai. 	<ul style="list-style-type: none"> Religius Nasionalis Mandiri Gotong Royong Integritas 			

Mapel	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penguatan Pendidikan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	<p>putaran, ayunan, melayang, dan mendarat) dalam aktivitas senam lantai.</p> <p>4.5 Mempraktikkan kombinasi berbagai pola gerak dominan (bertumpu, bergantung, keseimbangan, berpindah/ lokomotor, tolakan, putaran, ayunan, melayang, dan mendarat) dalam aktivitas senam lantai.</p>	<p>4.5.1 Mengidentifikasi an kombinasi gerak tolakan dan berpindah dalam aktivitas senam lantai.</p> <p>4.5.2 Mempraktikkan gerak tolakan dan berpindah dalam aktivitas senam lantai.</p>		<ul style="list-style-type: none"> Melakukan aktivitas gerak kombinasi tolakan dan berpindah dalam aktivitas senam lantai. 		<p>manusia menggunakan kalimat efektif.</p> <ul style="list-style-type: none"> Menceritakan pokok-pokok informasi yang berkaitan dengan perubahan cuaca menggunakan bahasa sendiri. <p>Matematika</p> <ul style="list-style-type: none"> Menyelesaikan masalah sehari-hari yang melibatkan penjumlahan pecahan. <p>SBdP</p>		

Mapel	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penguatan Pendidikan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
						<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan kombinasi garis, bidang, dan warna untuk membuat karya dekoratif. <p>PJOK</p> <ul style="list-style-type: none"> • Praktik kombinasi gerak bergantung dan ayunan aktivitas senam lantai. • Mempraktikkan kombinasi gerak tolakan dan berpindah dalam 		

Mapel	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penguatan Pendidikan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
						<ul style="list-style-type: none"> Menilai hasil belajar peserta didik pada aspek tertentu dari tahap awal sampai tahap akhir dalam memahami materi atau praktik yang terkait sub tema. 		

Mengetahui,
Kepala Sekolah




Taufiq Rida, M, SE
NBM 1 004 97

Peneliti,



Reihan Dinda Afifah
NIM 1052018043

Langsa, 21 - 01 - 2022

Wali Kelas



Sri Handayani, S.Pd

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan	: SD Muhammadiyah 2 Langsa
Kelas / Semester	: III / Genap
Tema 5	: CUACA
Sub Tema 3	: Pengaruh Perubahan Cuaca terhadap Kehidupan Manusia
Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia
Pembelajaran ke	: 2
Alokasi waktu	: 2 x 35 menit

A. KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, tetangga dan Negara.
3. Memahami pengetahuan faktual, Konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.
4. Menunjukkan keterampilan berfikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak Sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

Bahasa Indonesia

Kompetensi Dasar	Indikator
3.3 Menggali informasi tentang perubahan cuaca pada hujan dan pengaruhnya terhadap kehidupan manusia	3.3.1. Mengidentifikasi informasi terkait perubahan cuaca pada hujan dan pengaruhnya pada aktivitas manusia dengan benar
4.3 Menyajikan hasil penggalian informasi tentang konsep perubahan cuaca pada hujan dan pengaruhnya terhadap kehidupan manusia dalam	4.3.1. Menuliskan pokok-pokok informasi yang berkaitan dengan perubahan cuaca pada hujan dan pengaruhnya pada

bentuk tulis menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif	aktivitas manusia dengan baik
--	-------------------------------

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan memperhatikan tampilan gambar pada buku tematik, siswa dapat menggali informasi tentang perubahan cuaca pada hujan dengan tepat
2. Dengan kegiatan menyusun gambar, siswa dapat menuliskan pokok-pokok informasi yang berkaitan dengan perubahan cuaca pada hujan
3. Dengan menuliskan perubahan cuaca, siswa dapat menyusun informasi mengenai proses terjadinya hujan serta pengaruhnya terhadap kegiatan manusia.

D. MATERI PEMBELAJARAN

1. Menempelkan gambar urutan perubahan cuaca pada hujan
2. Menyebutkan dan membuat kesimpulan tentang perubahan cuaca proses terjadinya hujan terhadap kehidupan manusia

E. SUMBER, MEDIA DAN ALAT PEMBELAJARAN

1. Buku Pedoman Siswa Tema 5 Kelas 3 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018).


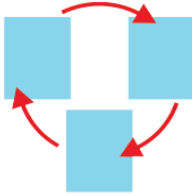
F. PENDEKATAN & METODE

Pendekatan	: <i>Scientific</i>
Strategi	: <i>Cooperative Learning</i>
Teknik	: <i>Example Non Example</i>
Metode	: Permainan, Penugasan, Tanya Jawab, Diskusi, Ceramah

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kelas dimulai dibuka dengan salam. 2. Kelas dilanjutkan dengan do'a dipimpin oleh salah seorang siswa. Siswa yang diminta membaca do'a adalah siswa siswa yang hari ini datang paling awal. (Menghargai kedisiplinan siswa/PPK). 3. Memperkenalkan diri, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa 4. Guru melakukan kegiatan membaca senyap selama 10 menit sebagai penguatan program literasi. Siswa membaca buku 	10 menit

	<p>yang mereka bawa sendiri. Jika ada siswa yang tidak membawa buku bacaan, guru dapat meminjamkan buku-buku bacaan yang ada dikelas atau dari perpustakaan sekolah.</p> <p>5. Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan dan tujuan kegiatan belajar hari ini.</p>	
<p>Kegiatan Inti</p>	<p>Ayo Membaca</p> <ul style="list-style-type: none"> Siswa membaca senyap Teks surat pada buku siswa. <div data-bbox="700 810 1107 1256" data-label="Image"> <p style="text-align: center;">Lembang, 10 Agustus 2017</p> <p>Halo Beni, apa kabar? Aku sedang berada di Lembang, Bandung. Kami sekeluarga menjenguk nenek yang sedang sakit. Rumah nenek dikelilingi kebun sayur-mayur yang luas. Beraneka jenis sayur ditanam warga di sana. Ada brokoli, tomat, cabai, dan sawi. Hanya saja beberapa hari ini, hujan turun sangat lebat. Banyak sayur yang tidak bisa dipanen. Kasihan para petani. Mereka mengalami gagal panen. Sudah duku, ya, Beni. Aku akan segera kembali jika keadaan nenek membaik. Salam untuk teman-teman di sekolah.</p> <p style="text-align: right;">Udin Sahabatmu</p> </div> <p>Ayo Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> Siswa mengamati buku tematik dan mencermati penjelasan guru mengenai proses terjadinya hujan Siswa mengamati gambar proses terjadinya hujan pada buku tematik <p>Ayo Berdiskusi</p> <ul style="list-style-type: none"> Setelah mengamati, siswa diminta untuk menjelaskan kembali proses terjadinya hujan Guru meluruskan ulang jawaban siswa mengenai penjelasan proses terjadinya hujan 	<p>50 menit</p>

	<p>Ayo Berlatih</p> <ul style="list-style-type: none"> Siswa mencermati gambar proses terjadinya hujan. <p>Bagaimana hujan terjadi? Susunlah gambar sehingga menjadi urutan yang tepat!</p>  <p>Isilah kotak dengan nomor urut gambar yang tepat.</p>  <p>Hasilnya akan menunjukkan bagaimana hujan terjadi.</p> <ul style="list-style-type: none"> Selanjutnya siswa diminta untuk mengurutkan proses terjadinya hujan sesuai dengan gambar yang telah mereka cermati dan diskusi <i>(Critical thinking and Problem Solving)</i> <p>Ayo Menulis</p> <ul style="list-style-type: none"> Siswa menuliskan hasil pengamatannya dengan kalimat efektif. Siswa menambahkan informasi pengaruh hujan pada aktivitas manusia pada tulisannya 	
<p>Kegiatan Penutup</p>	<ul style="list-style-type: none"> Guru dan siswa melakukan refleksi mengenai kegiatan pembelajaran. Pertanyaan yang diajukan guru dapat dijawab secara lisan atau tulisan. Jika guru menginginkan siswa menuliskan jawaban pertanyaan refleksi, sebaiknya siswa memiliki buku tulis khusus untuk refleksi. Salam dan doa penutup dipimpin oleh salah satu siswa (Religius) 	<p>10 menit</p>

H. PENILAIAN

Penilaian terhadap hasil pembelajaran dilakukan oleh guru untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi peserta didik pada lembar perolehan nilai dari soal tes yang diberikan. Hasil penilaian digunakan sebagai bahan penyusunan skripsi kemajuan hasil belajar dan memperbaiki proses pembelajaran.

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Langsa, 21 - 01 - 2022
Wali Kelas



Sri Handayani, S.Pd

Peneliti,

Reihan Dinda Afifah
NIM 1052018043

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Satuan Pendidikan : SD Muhammadiyah 2 Langsa
Kelas / Semester : III / Genap
Tema 5 : CUACA
Sub Tema 3 : Pengaruh Perubahan Cuaca terhadap Kehidupan Manusia
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Pembelajaran ke : 2
Alokasi waktu : 2 x 35 menit

A. KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, tetangga dan Negara.
3. Memahami pengetahuan faktual, Konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.
4. Menunjukkan keterampilan berfikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak Sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

Bahasa Indonesia

Kompetensi Dasar	Indikator
3.3 Menggali informasi tentang perubahan cuaca pada hujan dan pengaruhnya terhadap kehidupan manusia	3.3.1. Mengidentifikasi informasi terkait perubahan cuaca pada hujan dan pengaruhnya pada aktivitas manusia dengan benar
4.3 Menyajikan hasil penggalan informasi tentang konsep perubahan cuaca pada hujan dan pengaruhnya terhadap kehidupan manusia dalam bentuk tulis menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif	4.3.1. Menuliskan pokok-pokok informasi yang berkaitan dengan perubahan cuaca pada hujan dan pengaruhnya pada aktivitas manusia dengan baik

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan memperhatikan tampilan gambar pada buku tematik, siswa dapat menggali informasi tentang perubahan cuaca pada hujan dengan tepat
2. Dengan memperhatikan media pembelajaran kotak ajaib, siswa dapat mengidentifikasi materi perubahan cuaca pada urutan proses terjadinya hujan dengan tepat
3. Dengan kegiatan menyusun gambar, siswa dapat menuliskan pokok-pokok informasi yang berkaitan dengan perubahan cuaca pada hujan
4. Dengan menuliskan perubahan cuaca, siswa dapat menyusun informasi mengenai proses terjadinya hujan serta pengaruhnya terhadap kegiatan manusia.

D. MATERI PEMBELAJARAN

1. Menempelkan gambar urutan perubahan cuaca pada hujan
2. Menyebutkan dan membuat kesimpulan tentang perubahan cuaca proses terjadinya hujan terhadap kehidupan manusia

E. SUMBER, MEDIA DAN ALAT PEMBELAJARAN

1. Buku Pedoman Siswa Tema 5 Kelas 3 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018).
2. Media kotak ajaib

F. PENDEKATAN & METODE

- Pendekatan : *Scientific*
Strategi : *Cooperative Learning*
Teknik : *Example Non Example*
Metode : Permainan, Penugasan, Tanya Jawab, Diskusi, Ceramah

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none">1. Kelas dimulai dibuka dengan salam.2. Kelas dilanjutkan dengan do'a dipimpin oleh salah seorang siswa. Siswa yang diminta membaca do'a adalah siswa siswa yang hari ini datang paling awal. (Menghargai kedisiplinan siswa/PPK).3. Memperkenalkan diri, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa4. Guru melakukan kegiatan membaca senyap selama 10 menit sebagai penguatan program literasi. Siswa membaca buku yang mereka bawa sendiri. Jika ada siswa	10 menit

	<p>yang tidak membawa buku bacaan, guru dapat meminjamkan buku-buku bacaan yang ada dikelas atau dari perpustakaan sekolah.</p> <p>5. Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan dan tujuan kegiatan belajar hari ini.</p>	
<p>Kegiatan Inti</p>	<p>Ayo Membaca</p> <ul style="list-style-type: none"> Siswa membaca senyap Teks surat pada buku siswa. <div data-bbox="700 728 1107 1173" data-label="Image"> </div> <p>Ayo Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> Siswa mengamati dan mencermati penjelasan guru mengenai proses terjadinya hujan menggunakan media kotak ajaib Siswa diminta untuk maju kedepan secara bergantian untuk melihat kotak ajaib secara dekat <div data-bbox="660 1563 1128 1912" data-label="Image"> </div>	<p>50 menit</p>

Ayo Berdiskusi

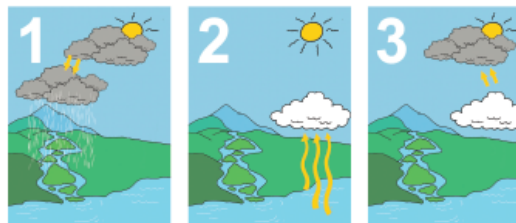
- Setelah mengamati kotak ajaib, siswa diminta untuk menjelaskan kembali proses terjadinya hujan
- Guru meluruskan ulang jawaban siswa mengenai penjelasan proses terjadinya hujan

Ayo Berlatih

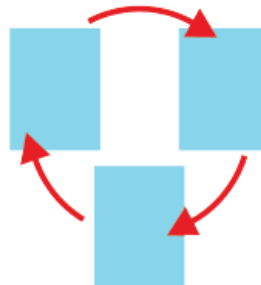
- Siswa mencermati gambar proses terjadinya hujan.

Bagaimana hujan terjadi?

Susunlah gambar sehingga menjadi urutan yang tepat!



Isilah kotak dengan nomor urut gambar yang tepat.



Hasilnya akan menunjukkan bagaimana hujan terjadi.

- Selanjutnya siswa diminta untuk mengurutkan proses terjadinya hujan sesuai dengan gambar yang telah mereka cermati dan diskusi
(Critical thinking and Problem Solving)

Ayo Menulis

- Siswa menuliskan hasil pengamatannya dengan kalimat efektif.
- Siswa menambahkan informasi pengaruh hujan pada aktivitas manusia pada tulisannya

Kegiatan Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Guru dan siswa melakukan refleksi mengenai kegiatan pembelajaran. • Pertanyaan yang diajukan guru dapat dijawab secara lisan atau tulisan. Jika guru menginginkan siswa menuliskan jawaban pertanyaan refleksi, sebaiknya siswa memiliki buku tulis khusus untuk refleksi. • Salam dan doa penutup dipimpin oleh salah satu siswa (Religius) 	10 menit
-------------------------	---	----------

H. PENILAIAN

Penilaian terhadap hasil pembelajaran dilakukan oleh guru untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi peserta didik pada lembar perolehan nilai dari soal tes yang diberikan. Hasil penilaian digunakan sebagai bahan penyusunan skripsi kemajuan hasil belajar dan memperbaiki proses pembelajaran.

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Langsa, 24 - 01 - 2022
Wali Kelas



Taufiq Ridla M,SE
NBM 1 004 972



Sri Handayani, S.Pd

Peneliti,



Reihan Dinda Afifah
NIM 1052018043

KISI-KISI SOAL TES

Kelas : 3

Tema 5 : Cuaca

Sub Tema 3 : Pengaruh perubahan cuaca terhadap kehidupan manusia

Pembelajaran : Ke-2

Mata Pelajaran : B.Indonesia

Materi : proses terjadinya hujan

Butir soal	Kompetensi Dasar	Indikator
Soal 1	3.3 Menggali informasi tentang perubahan cuaca pada hujan dan pengaruhnya terhadap kehidupan manusia	<ul style="list-style-type: none">• Mengetahui bentuk-bentuk cuaca di Indonesia• Menunjukkan simbol-simbol perubahan cuaca proses terjadinya hujan sesuai urutannya dengan benar• Menyajikan dan menempelkan gambar urutan perubahan cuaca proses terjadinya hujan sesuai urutannya dengan benar
Soal 2	4.3 Menyajikan hasil penggalan informasi tentang konsep perubahan cuaca pada hujan dan pengaruhnya terhadap kehidupan manusia dalam bentuk tulis menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif.	<ul style="list-style-type: none">• Mengidentifikasi informasi terkait perubahan cuaca proses terjadinya hujan dan pengaruhnya terhadap aktivitas manusia• Menuliskan hasil penggalan informasi tentang proses terjadinya hujan dalam bentuk tulis menggunakan kalimat efektif

Nama :

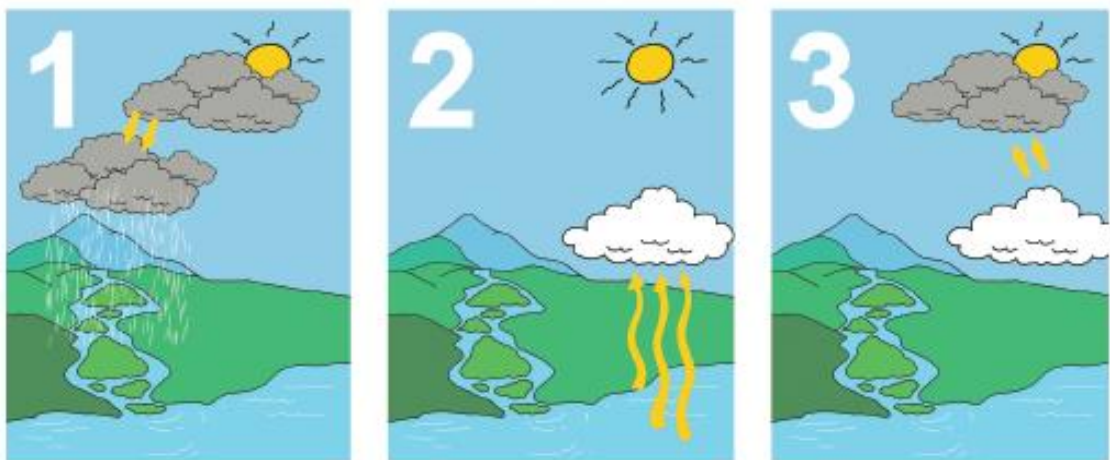
Kelas :

Tanggal :

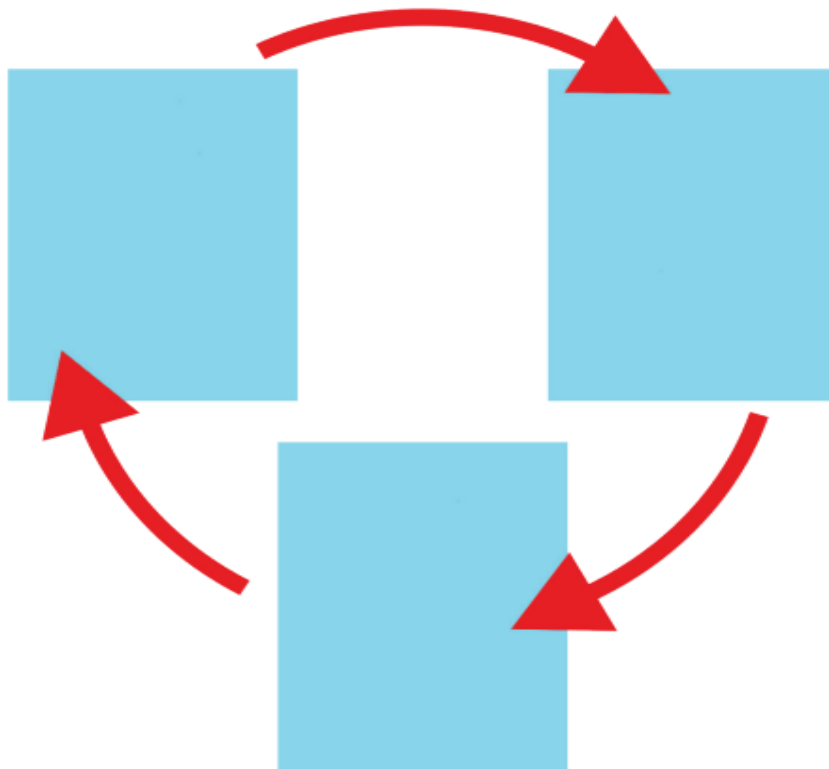
SOAL 1

Bagaimana hujan terjadi?

Susunlah gambar sehingga menjadi urutan yang tepat!



Isilah kotak dengan gambar sesuai nomor urut yang tepat!



SOAL 2



Tuliskan proses terjadinya hujan dan pengaruhnya dalam aktivitas manusia. Gunakan kalimat efektif sehingga lebih mudah dipahami!

A large, rectangular writing area with a yellow background and a subtle drop shadow. It contains horizontal dotted lines for writing. In the bottom right corner, there is a small, faint watermark that reads "Activate Window" and "Go to Settings to activi".

Menulis dapat membantumu memahami sesuatu. Hasil dari membaca akan makin mudah dipahami. Caranya dengan menuliskan informasi yang kita dapat dari bacaan. Rajinrajinlah menuliskan hasil bacaanmu. Menuliskalah dengan kalimat yang baik dan mudah dimengerti.

Tabulasi angket siswa

No urut	No item										Jumlah	Max	Rata-rata	Kriteria
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10				
1	5	5	4	4	5	3	3	4	4	5	42	50	84	Praktis
2	4	4	4	4	5	5	3	3	5	5	42	50	84	Praktis
3	5	5	5	5	3	5	5	4	4	5	46	50	92	Sangat praktis
4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	50	100	Sangat praktis
5	4	4	4	5	4	3	5	4	5	5	43	50	86	Sangat praktis
6	4	3	3	4	4	5	4	4	4	4	39	50	78	Praktis
7	3	3	3	4	4	4	5	5	5	5	41	50	82	Praktis
8	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	48	50	96	Sangat praktis
9	5	5	5	4	4	4	5	3	3	5	43	50	86	Sangat praktis
10	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	50	100	Sangat praktis
11	3	3	4	4	4	4	4	5	5	4	40	50	80	Praktis
12	5	5	5	5	5	5	4	3	3	4	44	50	88	Sangat praktis
13	3	3	4	5	4	5	5	5	5	5	44	50	88	Sangat praktis
14	4	3	4	5	5	5	4	4	5	5	44	50	88	Sangat praktis

15	5	4	4	4	5	5	3	5	5	5	45	50	90	Sangat praktis
16	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	48	50	96	Sangat praktis
17	5	4	5	4	4	4	5	4	5	5	45	50	90	Sangat praktis
18	5	4	5	4	4	4	5	5	5	5	46	50	92	Sangat praktis
19	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	49	50	98	Sangat praktis
20	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	46	50	92	Sangat praktis
21	5	5	5	5	5	5	5	3	5	4	47	50	94	Sangat praktis
22	5	4	4	4	3	4	3	4	4	3	38	50	76	Praktis
23	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	48	50	96	Sangat praktis
24	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	46	50	92	Sangat praktis
25	4	4	4	3	4	4	5	4	5	5	42	50	84	Praktis
26	5	5	5	5	5	5	5	3	3	4	45	50	90	Sangat praktis
27	5	5	4	5	5	5	5	4	4	5	47	50	94	Sangat praktis
28	4	4	5	5	5	4	3	3	3	5	41	50	82	Praktis

Nukilan Tabel Nilai T “t” Untuk Berbagai df

<i>df atau db</i>	<i>Harga Kritik “t” Pada Taraf Signifikansi:</i>	
	<i>5%</i>	<i>1%</i>
1	12,71	63,66
2	4,30	9,92
3	3,18	5,85
4	2,78	4,60
5	2,57	4,03
6	2,45	3,71
7	2,36	3,50
8	2,31	3,36
9	2,26	3,25
10	2,23	3,17
11	2,20	3,11
12	2,18	3,06
13	2,16	3,01
14	2,14	2,98
15	2,13	2,95
16	2,12	2,92
17	2,11	2,90
18	2,10	2,88
19	2,09	2,86
20	2,09	2,84
21	2,08	2,83
22	2,07	2,82
23	2,07	2,81
24	2,06	2,80
25	2,06	2,79
26	2,06	2,78

27	2,05	2,77
28	2,05	2,76
29	2,04	2,76
30	2,04	2,75
35	2,03	2,72
40	2,02	2,71
45	2,02	2,69
50	2,01	2,68
60	2,00	2,65
70	2,00	2,65
80	1,99	2,64
90	1,99	2,63
100	1,98	2,63
125	1,98	2,62
150	1,98	2,61
200	1,97	2,60
300	1,97	2,59
400	1,97	2,59
500	1,96	2,59
1000	1,96	2,58

Sumber : Henry E. Garrett, *Op.cit.*, h. 427, dengan catatan bahwa yang dinukil di sini hanya Harga Kritik “t” pada taraf signifikansi 5% dan 1%.