

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PALIRABER (PAPAN LINGKARAN RUMAH ADAT BERPUTAR) BERBASIS PENDEKATAN SAINTIFIK DI KELAS IV SDN 101775 SAMPALI T.A 2019/2020**

**Robenhart Tamba<sup>1</sup> Diah Wahyuni<sup>2</sup>,**

*Surel:*<sup>1</sup>[robenhart@gmail.com](mailto:robenhart@gmail.com)

<sup>2</sup>[diahwahyuni360@gmail.com](mailto:diahwahyuni360@gmail.com)

**ABSTRACT**

*This study aims to develop learning media in the form of rotating traditional house circle boards based on a scientific approach that is suitable for use for fourth grade students of SD Negeri 101775 Sampali T.A 2019/2020. This type of research is a R & D (Research & Development) development research with the ADDIE model through 5 stages, namely the Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation stages. The products produced in this study are in the form of objects (hardware), the product is a Rotating Traditional House Circle Board. The results showed that the score obtained from the assessment of the feasibility of the material on the Paliraber learning media was 91.67% (Very Valid). Based on the media feasibility test, the percentage was 84.61% (Very valid).*

**Keywords:** *Media, Feasibility, Circle Board*

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa papan lingkaran rumah adat berputar berbasis pendekatan saintifik yang layak digunakan untuk siswa kelas IV SD Negeri 101775 Sampali T.A 2019/2020. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan R & D (*Research & Development*) dengan model ADDIE melalui 5 tahapan yaitu tahap *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini berupa benda (*hardware*), produknya adalah Papan Lingkaran Rumah Adat Berputar. Hasil penelitian menunjukkan bahwasannya skor yang diperoleh dari penilaian uji kelayakan materi terhadap media pembelajaran paliraber sebesar 91,67% (Sangat Valid). Berdasarkan uji kelayakan media diperoleh persentase sebesar 84,61% (Sangat valid).

**Kata Kunci:** Media, Kelayakan, Papan Lingkaran

**PENDAHULUAN**

Kurikulum merupakan salah satu komponen yang sangat penting dalam pendidikan. Semua proses pembelajaran yang dilaksanakan harus berdasarkan kurikulum. Kurikulum dijadikan sebagai acuan untuk menjalankan kegiatan pembelajaran demi tercapainya tujuan yang hendak diinginkan. Dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas menyatakan bahwa “Kurikulum adalah seperangkat

rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu”. Kurikulum yang digunakan dalam pendidikan di Indonesia sudah mengalami beberapa pergantian. Hal ini dituntut untuk mengikuti perubahan zaman dan ilmu pengetahuan, sampai saat ini di Indonesia menerapkan kurikulum yang terbaru yaitu kurikulum 2013.

Kurikulum 2013 menggunakan pendekatan tematik terpadu yang artinya penggabungan dari beberapa mata pelajaran ke dalam satu tema. Mata pelajaran yang sebelumnya terpisah diintegrasikan kedalam sebuah pembelajaran yang menggunakan tema yang saling terkait sehingga memberikan pengalaman belajar yang bermakna terhadap siswa. Kurikulum 2013 mendefinisikan Standar Kompetensi Lulusan (SKL) mengenai kualifikasi kemampuan lulusan sesuai dengan kriteria yang mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan berdasarkan proses dan hasil.

Salah satu faktor yang berpengaruh terhadap keberhasilan pembelajaran dengan adanya media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari guru kepada siswa sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa yang mengarah pada terjadinya kegiatan pembelajaran yang optimal.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan peneliti dengan wali kelas IV di SD Negeri 101775 Sampali, dimana pembelajaran tematik kurang efektif karena siswa kurang memahami makna pembelajaran yang menggunakan tema dan tidak mengaktifkan siswa, hal ini membuat suasana kelas membosankan dalam pembelajaran tematik karena hanya mampu membuat siswa menguasai materi secara ingatan saja. Selain itu,

penggunaan media masih sangat minim. Dalam pembelajaran di kelas tersebut guru sudah pernah menggunakan media dua dimensi berupa gambar dan poster yang penggunaannya hanya kadang-kadang diterapkan. Media ini memiliki keterbatasan yaitu hanya sebatas menampilkan gambar statis saja yang dipajang akibatnya masih banyak siswa yang bingung terhadap materi dan kurang termotivasi untuk belajar. Minimnya pengadaan media di sekolah dikarenakan guru kesulitan dalam memilih serta terbatasnya waktu untuk mengembangkan media pembelajaran baru. Guru kurang mampu dalam membuat, memilih dan menggunakan media pembelajaran yang menarik motivasi belajar siswa.

Hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di SD Negeri 101775 Sampali diperoleh data rata-rata nilai Ujian Tengah Semester (UTS) I kelas IV-A masih tergolong rendah dan di bawah KKM, dimana nilai yang seharusnya dicapai oleh setiap siswa sebesar 70. Siswa kelas IV-A yang berjumlah 31 orang siswa, yang terdiri dari 16 orang laki-laki dan 15 orang perempuan ditemukan ada 19 orang yang tidak tuntas dan hanya 12 siswa yang tuntas. Jika dipersentasikan maka ada 61,29% yang tidak mencapai KKM dan 38,71% yang mencapai KKM. Ini terlihat bahwa siswa kesulitan dalam meningkatkan hasil belajar.

Ada beberapa faktor yang menyebabkan hasil belajar siswa

masih tergolong rendah dan belum mencapai KKM, dimana guru masih belum efektif menerapkan pembelajaran tematik dalam kurikulum 2013 yang melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Keseringan guru hanya menggunakan metode ceramah dan tanya jawab, tetapi sebagian dari siswa masih kurang bersemangat dalam kegiatan pembelajaran dikarenakan kurang menariknya pembelajaran sehingga membuat keadaan kelas menjadi kurang kondusif dan tujuan pembelajaran sulit dicapai. Seharusnya untuk menerapkan pembelajaran kurikulum 2013 guru harus menguasai pendekatan saintifik, dimana pembelajaran bukan lagi hanya berpusat pada guru tetapi secara aktif siswa menjadi pusat dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, dalam kegiatan pembelajaran guru jarang sekali menggunakan media dan hanya mengandalkan buku pelajaran serta melihat gambar atau poster yang ada dalam kelas tersebut.

Selanjutnya peneliti melakukan pengamatan awal pada siswa kelas IV SD Negeri 101775 Sampali, dimana minimnya penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran membuat siswa jenuh dan kurang antusias mengikuti pembelajaran tematik di dalam kelas. Pada saat guru sedang menjelaskan materi pembelajaran terlihat siswa kurang memperhatikan bahkan ada beberapa siswa yang bermalasan dan asik berbicara dengan teman

sebangku. Ketidaktertarikan siswa pada pembelajaran berasal dari guru yang kurang kreatif dalam mengolah materi yang disampaikan melalui media sehingga pembelajaran menjadi monoton. Karena keterbatasan media yang digunakan menjadi kendala dalam menyampaikan materi pelajaran sehingga tujuan pembelajaran sulit dicapai dan membuat hasil belajar siswa masih tergolong rendah. Selain itu, guru kesulitan memilih dan mengembangkan media pembelajaran terbaru yang memotivasi belajar siswa.

Oleh karena itu, penggunaan media visual seharusnya dapat menjadi alternatif untuk mengatasi kesulitan guru menyampaikan materi dalam kegiatan pembelajaran dan diharapkan mampu mengubah kondisi pembelajaran dari *teacher-centered* menjadi *student-centered*. Penerapan pendekatan saintifik juga perlu diterapkan dalam proses pembelajaran. Pendekatan saintifik berperan sebagai kendaraan yang digunakan agar siswa mudah menyerap informasi yang disampaikan secara maksimal dan pengetahuan secara cepat serta efisien sehingga memberikan sajian pembelajaran yang lebih menarik bagi siswa dan pembelajaran menjadi lebih bermakna. Beberapa media yang ditemukan dilapangan masih kurang sesuai dengan kebutuhan siswa. Hal ini disebabkan cakupan materi dalam media tersebut dibuat untuk kalangan umum dan tidak memperhatikan secara khusus

karakteristik kebutuhan sekolah yang akan menggunakan media tersebut, contoh-contoh dan ilustrasi yang ditampilkan dalam media tidak sesuai dengan penerapan kurikulum 2013 di sekolah tersebut yang membuat siswa dapat belajar secara aktif dan sebagai pusat dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan pada kompetensi pembelajaran dan kebutuhan siswa kelas IV Tema 7 Indahya Keragaman Negeriku, Subtema 2 Indahya Keragaman Budaya Negeriku, Pembelajaran 3 adalah tentang media keragaman rumah adat di Indonesia. Media pembelajaran rumah adat di Indonesia akan dikemas dalam sebuah papan lingkaran berputar yang dapat diamati dari satu arah pandangan saja. Daryanto (2010: 18) menyatakan bahwa “Media pembelajaran dua dimensi (2D), yaitu media yang hanya memiliki ukuran panjang dan lebar yang berada pada satu bidang datar, meliputi grafis, media papan dan

#### **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (*Research & Development*). menurut Sugiyono (2016:297), “metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut”.

Prosedur penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima

media cetak yang penampilan isinya tergolong dua dimensi. Sejalan dengan Pratiwi (2018) dalam penelitiannya menyatakan bahwa media papan memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa dan dapat membantu siswa memahami materi. Media pembelajaran rumah adat berputar belum ada pengembangan sebelumnya sehingga media pembelajaran ini akan menjadi inovasi dalam dunia pendidikan untuk menyampaikan materi.

Hal-hal ini dapat dijadikan suatu pertimbangan untuk menggunakan media pembelajaran visual dua dimensi sebagai alternatif dari sekian banyak bentuk media pembelajaran yang digunakan guru agar pembelajaran lebih menyenangkan dan dapat menumbuhkan semangat belajar siswa serta menjadi sebuah solusi mengatasi kesulitan yang dihadapi siswa dan guru dalam pembelajaran tematik mengimplementasikan kurikulum 2013. tahapan yang meliputi analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*) mengidentifikasi bahwa penelitian pengembangan ini berorientasi pada pengembangan produk dimana proses pengembangannya dideskripsikan setelah mungkin.

Produk yang dihasilkan dalam penelitian dan pengembangan (R&D) adalah berupa benda (*hardware*) atau berupa *software*.

Pada penelitian ini produk yang dihasilkan berupa benda (*hardware*), adapun produk yang dimaksud adalah Papan Lingkaran Rumah Adat Berputar yang diperuntukkan bagi siswa sekolah dasar. Hal ini dilakukan untuk membantu guru agar lebih mudah dalam menyampaikan materi pembelajaran dan agar peserta didik lebih mudah dalam menerima dan memahami materi pembelajaran yang disampaikan pada tema Indahya Keragaman Di Negeriku.

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 101775 Sampali yang terletak di Jalan Irian Barat Desa Sampali Kecamatan Percut Sei Tuan Kabupaten Deli Serdang pada siswa IV Semester II Tahun Ajaran 2019/2020. Waktu penelitian dilakukan pada bulan Februari sampai dengan bulan Mei 2020. Dalam pengembangan media pembelajaran tematik menggunakan papan lingkaran rumah adat berputar

Untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data yang akan digunakan berpedoman pada paradigma penelitian kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dengan menghitung skor-skor setiap aspek instrumen ahli materi, ahli media dan tanggapan siswa. Sedangkan data kualitatif diperoleh dari konversi data kuantitatif menjadi kualitatif dan hasil kritik dan saran ahli materi dan ahli media.

Instrumen digunakan peneliti sebagai dasar penilaian produk media pembelajaran Paliraber. Sugiyono (2017:157) menjelaskan bahwa

ini digunakan model pengembangan ADDIE. Suryani, dkk (2018:125) menyatakan bahwa model penelitian dan pengembangan ADDIE dapat dikategorikan sebagai model yang mengadaptasi prinsip desain pembelajaran, fokus pada pengembangan untuk tujuan pembelajaran, salah satunya adalah media pembelajaran. Tujuan pemilihan model ADDIE sebagai model pengembangan media adalah untuk menghasilkan produk dan prosedur yang diuji coba dilapangan secara sistematis, dievaluasi, dan diperbaiki sehingga memenuhi kriteria yang di harapkan terkait keefektifan, kualitas, dan standar yang ditetapkan. Desain model penelitian dan pengembangan ADDIE yang digunakan terdiri dari 5 tahapan, yaitu: *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*.

instrumen penelitian adalah alat untuk mengukur, mengobservasi yang dapat menghasilkan data kuantitatif. Instrumen penelitian merupakan alat ukur seperti tes, kuesioner, pedoman wawancara dan pedoman observasi yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data dalam suatu penelitian.

Teknik analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang di peroleh dari hasil wawancara, catatan lapangan dan dokumentasi. Dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan kedalam unit-unit, melakukan

sintesa, menyusun kedalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain (Sugiyono, 2017:335). Pengumpulan data kualitatif ini didapatkan hasilnya dari proses wawancara kepada guru, observasi pembelajaran disekolah dan saran-saran dari ahli validator. Analisis data yang digunakan peneliti berupa analisis deskriptif kualitatif untuk mengolah data hasil dari wawancara yang dilakukan dan data dari saran, komentar, masukan dari ahli materi dan ahli media. Sugiyono (2017:369) menyatakan bahwa aktifitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas sehingga datanya sudah jenuh yang meliputi beberapa tahapan.

Analisis data yang digunakan peneliti untuk menganalisis data yang terkumpul dari angket, maka peneliti menggunakan analisis kuantitatif, yakni dari data angket untuk mendapatkan gambaran media pembelajaran Paliraber yang akan dikembangkan ada dua analisis. Data kuantitatif ini diperoleh oleh peneliti pada langkah penelitian validasi materi, validasi media dan uji coba produk. Kualitas kelayakan media yang dikembangkan dilihat dari penilaian para validator tim ahli terhadap media Paliraber yang dikembangkan tersebut. Pertanyaan dalam instrumen disesuaikan dengan media yang dikembangkan. Validator ahli materi dan ahli media akan

memberikan penilaian melalui instrument.

Media pembelajaran Paliraber dinyatakan layak apabila mendapat skor penilaian dari para ahli dengan rentang 62,50% – 100% yaitu pada kriteria “Layak – Sangat layak”. Sehingga produk dapat digunakan sebagai media pembelajaran kelas V Sekolah Dasar. Data yang diperoleh dari hasil angket tanggapan siswa kemudian dianalisis menggunakan data kuantitatif untuk mengetahui tanggapan siswa serta kelayakan tentang media pembelajaran Paliraber yang sedang dikembangkan. Angket jawaban tanggapan siswa menggunakan skala *guttman*, variabel yang diukur terdiri dari dua kategori yang dibuat dalam bentuk *checklist* (√)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Produk yang dihasilkan dalam penelitian dan pengembangan (R&D) adalah berupa benda (*hardware*) atau berupa *software*. Pada penelitian ini produk yang dihasilkan berupa benda (*hardware*) adapun produk yang dimaksud adalah Papan Lingkaran Rumah Adat Berputar yang diperuntukkan bagi siswa sekolah dasar. Hal ini dilakukan untuk membantu guru agar lebih mudah dalam menyampaikan materi pembelajaran dan agar peserta didik lebih mudah dalam menerima dan memahami materi pembelajaran yang disampaikan pada tema Indahny Keragaman Di Negeriku.

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 101775 Sampali yang terletak di Jalan Irian Barat Desa Sampali Kecamatan Percut Sei Tuan Kabupaten Deli Serdang pada siswa IV Semester II Tahun Ajaran 2019/2020. Waktu penelitian dilakukan pada bulan Februari sampai dengan bulan Mei 2020.

Adapun subjek uji coba pemakaian yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari 1 yaitu:

1. Subjek uji coba kelompok kecil, yaitu siswa yang berjumlah 6 orang dari kelas IV SD Negeri 101775 Sampali T.A 2019/2020.

Adapun materi yang akan digunakan pada penelitian ini yaitu tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku, Subtema 2 Indahnya Keragaman Budaya Negeriku Pembelajaran 3 dengan muatan Bahasa Indonesia, PPKn dan IPS. Materi yang digunakan sebagai berikut: 1) Membaca teks tentang rumah adat suku Manggarai. 2) Berdiskusi kelompok tentang bentuk, bahan pembuat, dan keunikan dari rumah adat daerah mereka. 3) Mengamati gambar beberapa rumah adat di Indonesia Menceritakan daerah asal dan keunikan dari setiap rumah adat.

Analisis peserta didik dilakukan untuk mengetahui karakteristik peserta didik dari segi perkembangan kognitif, sosial dan emosional anak yang berada di kelas IV-A SD Negeri 101775 Sampalii. Analisis dilakukan melalui pengamatan langsung dan studi literatur tentang karakteristik

perkembangan peserta didik kelas IV-A SD Negeri 101775 Sampali. Pada tahap ini mulai dirancang media pembelajaran dengan jenis papan lingkaran berputar yang akan dikembangkan sesuai dengan hasil analisis yang dilakukan sebelumnya. Selanjutnya, tahap perancangan dilakukan dengan menentukan unsur-unsur yang diperlukan dalam pengembangan media pembelajaran jenis papan lingkaran berputar. Peneliti juga mengumpulkan referensi yang akan digunakan dalam mengembangkan materi dalam media pembelajaran dengan jenis papan lingkaran berputar.

Pada tahap ini peneliti juga menyusun instrumen yang akan digunakan untuk menilai media pembelajaran jenis papan lingkaran berputar yang dikembangkan. Instrumen yang disusun berupa lembar angket penilaian terhadap media pembelajaran papan lingkaran rumah adat berputar. selanjutnya, instrumen yang disusun akan divalidasi untuk mendapatkan instrumen penilaian yang valid.

Selain itu, peneliti juga membuat skenario pembelajaran yang tertuang dalam RPP yang dirancang meliputi urutan kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan. Peneliti juga menyusun instrumen tanggapan siswa, dimana hasil penilaian siswa terhadap media menentukan nilai kelayakan media yang akan dikembangkan pada uji kelompok kecil.

Tahap pengembangan merupakan tahap realisasi produk. Pada tahap ini pengembangan media pembelajaran berupa papan lingkaran rumah adat berputar dilakukan sesuai dengan rancangan. Setelah itu, media pembelajaran Paliraber divalidasi oleh ahli materi dan ahli media dengan menguji cobakan produk pada kelompok kecil. Pada proses validasi, validator menggunakan instrumen yang sudah disusun pada tahap sebelumnya. Validasi dilakukan untuk menilai kelayakan media yang dikembangkan. Validator diminta memberikan penilaian terhadap media pembelajaran Paliraber yang dikembangkan berdasarkan Kis-kisii Instrumen aspek kelayakan serta memberikan saran dan komentar berkaitan dengan isi media paliraber yang nantinya akan digunakan sebagai patokan revisi perbaikan dan penyempurnaan media pembelajaran Paliraber. Validasi dilakukan hingga akhirnya media pembelajaran papan lingkaran rumah adat berputar dinyatakan layak untuk diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran. Pada tahap ini, peneliti juga melakukan analisis data terhadap hasil penilaian media pembelajaran papan lingkaran rumah adat berputar yang didapatkan dari validator. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan nilai kevalidan media pembelajaran papan lingkaran rumah adat berputar.

Implementasi produk hasil pengembangan tidak dapat dilaksanakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas IV-A SD

Negeri 101775 Sampali karena alasan terkait *covid-19* yang mana semasa pandemik ini sekolah di Sumatera Utara khususnya Kabupaten Deli Serdang masih diperpanjang masa liburnya (belajar dirumah/ *daring*) sehingga menyebabkan sulitnya untuk mengakses kepada siswa kelas IV SD. Sehingga berdasarkan saran dosen untuk tahap implementasi cukup dilaksanakan uji kelompok kecil saja pada tahap pengembangan sebelumnya.

Pada tahap ini, peneliti melakukan revisi terakhir terhadap media pembelajaran menggunakan papan lingkaran rumah adat berputar yang telah dikembangkan berdasarkan masukan ataupun saran yang didapati dari instrumen angket penilaian media. Evaluasi dilakukan untuk penarikan kesimpulan terkait kelayakan penggunaan media pembelajaran papan lingkaran rumah adat berputar. Pada penelitian untuk revisi produk akhir tidak ada karena di tahap pengembangan sudah diperbaiki. Serta dalam penelitian ini hasil penilaian terhadap media Paliraber sudah sangat valid dan dinyatakan sangat layak untuk diterapkan dalam pembelajaran.

Adapun subjek uji coba pemakaian yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari 1 yaitu subjek uji coba kelompok kecil, yakni siswa yang berjumlah 6 orang dari kelas IV SD Negeri 101775 Sampali T.A 2019/2020. Implementasi atau penerapan dilakukan pada sekolah yang

ditunjuk sebagai tempat penelitian yaitu kelas IV-A SD Negeri 101775 Sampali. Peneliti melakukan uji coba produk pada kelompok kecil sebanyak 6 siswa, yakni menerapkan media pembelajaran Paliraber yang sudah dikembangkan dalam kegiatan pembelajaran.

Dari nilai yang diperoleh diketahui bahwa skor penilaian uji kelayakan materi terhadap media pembelajaran paliraber diperoleh sebesar 91,67% (Sangat Valid). Berdasarkan uji kelayakan media tersebut diperoleh persentase sebesar 84,61% (Sangat valid) dan tidak perlu direvisi. Namun ahli memberikan kritik dan saran yaitu Secara umum media pembelajaran yang Anda kembangkan sudah baik dan bisa digunakan dalam proses pembelajaran. Tetapi ada beberapa saran/masukkan: *Pertama*, dari kombinasi warna alangkah baiknya menggunakan warna yang cerah sesuai dengan karakteristik siswa SD. *Kedua*, dalam media tersebut tidak terdapat evaluasi kepada siswa, misalnya dalam amplop terdapat kuis/pertanyaan, jadi jangan hanya memuat informasi saja.

Dari data tanggapan siswa terhadap media paliraber bahwa diperoleh skor 90% (Sangat Valid) dari 10 kisi-kisi instrumen angket yang disebar pada 6 siswa. Dari 6 siswa semua siswa menjawab ya untuk pertanyaan mengoperasikan media paliraber artinya semua siswa berkesempatan untuk menggunakan paliraber. Kemudian semua siswa menjawab ya pada pertanyaan

apakah kamu mengerti dengan petunjuk penggunaan media Paliraber ini?, artinya semua siswa paham untuk menggunakan media paliraber ini. Kemudian semua siswa menjawab ya untuk pertanyaan Apakah kamu dapat membaca tulisan dengan jelas?, artinya semua siswa dapat membaca tulisan yang ada pada media paliraber dengan jelas. Kemudian semua siswa menjawab ya pada pertanyaan Apakah kamu dapat melihat gambar dengan jelas?, artinya semua siswa dapat melihat gambar yang ada pada media paliraber dengan jelas. Semua siswa menjawab ya pada pertanyaan Apakah kamu merasa senang menggunakan media Paliraber ini?, artinya siswa semua senang menggunakan media paliraber ini. Kemudian 4 siswa menjawab ya pada pertanyaan Apakah kamu merasa bersemangat dan termotivasi untuk belajar setelah menggunakan media paliraber ini?, sementara 2 siswa menjawab tidak, artinya ada siswa yang semangat dan termotivasi ada juga siswa yang kurang bersemangat dalam menggunakan media paliraber ini. Kemudian 5 siswa menjawab ya pada pertanyaan Apakah kamu paham dengan penyajian materi menggunakan media Paliraber ini?, dan 1 orang menjawab tidak, artinya rata-rata siswa sudah paham dengan penyajian materi. Kemudian 5 siswa menjawab ya pada pertanyaan Apakah kamu tertarik jika belajar disekolah dan dirumah menggunakan media Paliraber ini?, dan 1 orang menjawab

tidak artinya keseluruhan siswa memang tertarik dengan media paliraber ini. Kemudian 4 siswa menjawab tidak pada pertanyaan Apakah kamu ingin memiliki media Paliraber ini? dan 1 orang menjawab tidak, artinya ada sebagian siswa yang ingin memiliki media paliraber ada juga yang tidak. Kemudian semua siswa menjawab ya pada pertanyaan Apakah menurut kamu tampilan media Paliraber menarik? Artinya media paliraber ini memang menarik untuk diterapkan dalam belajar di SD.

Kemudian rata-rata seluruh skor yang diperoleh dari uji kelayakan materi, kelayakan media dan tanggapan siswa diperoleh kalkulasi persentase keseluruhan sebesar 88,76% (Sangat Layak) artinya media pembelajaran paliraber ini sangat layak digunakan dalam kegiatan proses belajar mengajar.

Penelitian ini sudah menunjukkan hasil yang sangat layak artinya produk media pengembangan paliraber dapat dikembangkan untuk penelitian berikutnya. Keterbatasan dalam penelitian ini yaitu :

1. Penelitian tidak diuji dalam uji coba kelompok besar, karena alasan *covid-19* dimana sekolah pada diliburkan sehingga menggunakan uji coba kelompok kecil saja.
2. Penelitian masih dibuat untuk muatan materi pembelajaran IPS, Bahasa Indonesia dan PKn saja, sehingga kedepannya bisa untuk semua mata pelajaran.

3. Penelitian hanya terfokus pada anak SD, sehingga kedepannya media paliraber ini dapat dilaksanakan di SD, SMP dan SMA.
4. Kurang efektifnya dengan penggunaan subjek sebanyak 6 orang sehingga kedepannya dapat diperbanyak subjek uji cobanya.

### **KESIMPULAN**

Penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran Paliraber (Papan Lingkaran Rumah Adat Berputar) yang dilengkapi dengan soal latihan dan juga buku panduan penggunaan media pembelajaran tersebut. Kemudian media Palraber ini untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran tematik agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan siswa antusias dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran.

Dari nilai yang diperoleh diketahui bahwa skor penilaian uji kelayakan materi terhadap media pembelajaran paliraber sebesar 91,67% (Sangat Valid). Berdasarkan uji kelayakan media diperoleh persentase sebesar 84,61% (Sangat valid). Selanjutnya data tanggapan siswa terhadap media paliraber bahwa diperoleh 90% (Sangat Valid) dari 10 butir kisi-kisi angket yang disebar pada 6 orang siswa. Kemudian rata-rata seluruh skor yang diperoleh dari uji kelayakan materi, kelayakan media dan tanggapan siswa diperoleh kalkulasi persentase keseluruhan sebesar

88,76% (Sangat Layak) artinya media pembelajaran paliraber ini sangat layak digunakan dalam kegiatan proses belajar di SD Negeri 101775 Sampali T.A 2019/2020.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Adam, Steffi dan Muhammad Taufik Syastra. 2015. Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X SMA Amanda Batam. *CBIS Journal*. 3(2), 78-90.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- \_\_\_\_\_. 2016. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- \_\_\_\_\_ & Cepi Safaruddin Abdul Jabar. 2008. *Evaluasi Program Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa.
- \_\_\_\_\_. 2014. *Pendekatan pembelajaran saintifik kurikulum 2013*. Yogyakarta: Gava Media.
- Depdiknas. 2003. *Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas.
- Kemendikbud. 2016. *Buku Guru Kelas IV, Tema 7: Indahnya Keragaman di Negeriku; Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 (Revisi 2016)*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- \_\_\_\_\_. 2016. *Buku Siswa Kelas IV, Tema 7: Indahnya Keragaman di Negeriku; Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 (Revisi 2016)*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kurniasih, Imas dan Berlin Sani. 2014. *Sukses Mengimplementasikan Kurikulum 2013; Memahami Berbagai Aspek Dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Kata Pena.
- Kurniawan, Deni. 2014. *Pembelajaran Terpadu Tematik (Teori, Praktik, dan Penilaian)*. Bandung: Alfabeta.
- Pratiwi, Dyah Sasmitasari. 2018. Pengaruh Media Papan Buletin Terhadap Hasil Belajar IPA Materi Siklus Air Siswa Kelas V SDN Pacarkeling VI Surabaya Tahun Pelajaran 2017/2018. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 6(4),
- Sani, Ridwan Abdullah. 2014. *Pembelajaran Sainifik Untuk Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sanjaya, Wina. 2012. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Sudjana, Nana. 2016. *Metoda Statistik*. Bandung : Tarsito Bandung.

- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development)*. Bandung: Alfabeta.
- Suryani, Nunuk, dkk. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: Rosda

