**PENGEMBANGAN MEDIA TAKTIK (KOTAK TEMATIK) MODEL *NUMBER HEAD TOGETHER* TEMA DIRIKU KELAS 1 SEKOLAH DASAR**

**Diyah Nur Fadilah, Rahmat Rais, Diana Endah Handayani**

PGSD FIP Universitas PGRI Semarang

Surel: diyahnurfadilah@gmail.com

**Abstrak** : Penelitian bertujuan untuk mengetahui kelayakan produk, respon guru dan siswa pada pengembangan media Kotak Tematik. Jenis penelitian adalah penelitian dan pengembangan. Populasi dalam penelitian adalah siswa kelas I SD Supriyadi Semarang berjumlah 34 siswa. Data diperoleh melalui hasil respon guru, siswa, validasi ahli materi dan media. Hasil pengembangan berupa produk media Kotak Tematik. Pengolahan data dari ahli materi I 85% sangat layak, ahli materi II 80% layak, ahli media I 79,68% layak, ahli media II 78,125% layak, angket respon guru 96% sangat positif, angket respon siswa 89,01% sangat positif. Kesimpulan media Kotak Tematik dapat digunakan sebagai media pembelajaran tematik.

**Kata Kunci:** Kotak Tematik, Number Head Together.

**Abstract** : The study aims determine the feasibility of products, teacher and student response on the development of media Thematic Box. This type of research is research and development. The population this research is the students of first grade students of Supriyadi Elementary School Semarang amounting 34 students. The data obtained through teacher response, student, the validation of material and media experts. The result of development in the form of media product Thematic Box. The data processing is from the of material expert I 85% very feasible, the material expert II is 80% feasible, the media expert I is 79.68% feasible, the media expert II 78.125% is feasible, the teacher's response question 96% is very positive, 89,01% is very positive. The conclusion this research Thematic Box can be used as thematic learning.

**Keywords:** Thematic Box, Number Head Together

**PENDAHULUAN**

Sistem pendidikan selalu mengalami perubahan seiring dengan perkembangan sosial-budaya, serta dalam bidang IPTEK, pendidikan merupakan upaya sadar dan terencana untuk mencerdaskan dan mengembangkan potensi siswa. Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003 pasal l tentang SISDIKNAS (2016: 2) menyatakan bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Dalam kehidupan manusia tak lepas dari dunia pendidikan karena pendidikan dinilai sebagai suatu hal yang mutlak harus dimiliki oleh seluruh manusia terutama anak-anak Indonesia yang akan meneruskan perjuangan bangsa Indonesia dimasa mendatang. Melalui pendidikan manusia melakukan kegiatan belajar. Menurut Gagne pada Dahar (2011:2) “Belajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses dimana suatu organisasi berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman” pendapat tersebut sesuai dengan Hamalik (2003) dalam Susanto (2016:3) yang menjelaskan bahwa belajar adalah memodifikasi atau memperteguh perilaku melalui pengalaman *(learning is defined as the modificator or strengthening of behavior through experiencing)*. Menurut pengertian ini, belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan, dan bukan merupakan suatu hasil atau tujuan. Dengan demikian, belajar itu bukan sekedar mengingat atau menghafal saja, namun lebih luas dari itu merupakan pengalaman.

Pengalaman adalah pelajaran paling berharga yang menjadikan seseorang menjadi tahu dari yang sebelumnya belum tahu, hal tersebut akan menimbulkan perubahan tingkah laku seperti kepandaian, sikap, dan keterampilan. Keterampilan yang diperlukan siswa dapat dikembangkan dan diasah dengan baik ketika dibangku Sekolah Dasar dengan dipupuk menggunakan pembelajaran tematik terpadu dengan mengaitkan beberapa mata pelajaran dalam satu tema menjadikan kegiatan belajar mengajar lebih bermakna. Untuk memudahkan siswa dalam mempelajari konsep materi pembelajaran tematik maka seorang guru harus menerapkan strategi, metode, model pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan kondisi peserta didik sehingga mudah dalam menyampaikan materi pelajaran, selain itu untuk membuat proses pembelajaran berhasil diperlukan media pembelajaran yang menarik. Media mempunyai peran penting dalam proses pembelajaran seperti membuat siswa aktif dalam pembelajaran, membangkitkan motivasi belajar, meningkatkan hasil belajar dan lain-lain.

Berdasarkan studi pendahuluan wawancara yang dilakukan dengan guru kelas IB Ibu Ariani Nur Setyaningsih S.Pd di SD Supriyadi Semarang pada tanggal 31 Agustus 2017, media yang digunakan oleh guru masih memuat satu mata pelajaran saja karena SD Supriyadi Semarang baru berjalan satu tahun dalam menggunakan kurikulum 2013, masih ada siswa yang belum mencapai nilai ketuntasan minimal 75 jumlahnya lebih dari 10% siswa, siswa kurang memahami pelajaran tematik karena pembelajarannya terkait dengan beberapa mata pelajaran yang dijadikan dalam satu tema sehingga membuat siswa bingung. Kemudian berdasarkan angket analisis kebutuhan guru menyatakan perlunya media yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas I SD seperti diperlukan media berbentuk permainan, beragam warna dan berukuran sedang yang dapat digunakan secara berkelompok, sedangkan menurut siswa lebih tertarik dengan media berbentuk gambar. Salah satu media yang mendekati kebutuhan guru dan siswa adalah *Exploding*/*Explosion Box, s*ecara spesifik media *Exploding/Explosion Box* (Mufidah, 2017:7) adalah kotak ledak yang setiap sisi terdapat layer/lapisan yang diisi pesan, dan gambar-gambar, selain itu media ini juga dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam mengingat materi pelajaran yang disampaikan oleh guru.

Pengembangan penelitian sebelumnya dari Padjajaran Journal of Dentistry dengan judul “3D DENTOBOX *(Dental Explosion Box 3 D) as education media for children caries prevention*” yang dilakukan oleh Siti, Dkk (2017), mahasiswa Fakultas Kedokteran Gigi Universitas Sriwijaya Indonesia. Hasil pengembangan menyatakan 3D DENTOBOX adalah permainan tiga dimensi sederhana yang dirancang untuk menyampaikan pesan kesehatan gigi dan mulut, termasuk kesehatan gigi, cara untuk mengatasi masalah kesehatan gigi dan beberapa permainan gigi. 3D DENTOBOX adalah permainan tiga dimensi sederhana yang dirancang untuk menyampaikan pesan kesehatan gigi dan mulut, termasuk pendidikan seperti cara untuk memilih sikat gigi, metode menyikat gigi, waktu yang baik untuk menyikat, bagaimana memecahkan masalah ada dirongga mulut. Melalui kubus tiga dimensi serta beberapa permainan menarik lainnya dikombinasikan dengan unik kartun, teka-teki, dan menebak permainan. Didalam kotak ini ada permainan teka-teki pendidikan, kuis dibuat unik, sehingga merangsang aktivitas anak, dan materi dapat dengan mudah diingat serta diterapkan oleh siswa.

Penelitian serupa juga dilakukan dalam karya tulis ilmiah mahasiswa berprestasi nasional (2017) dengan judul “Inovasi EXOKID-10 Sebagai Media Pembelajaran Bidang Pengkodean Cedera Dalam Dunia Rekam Media” yang dilakukan oleh Mufidah mahasiswa Program Studi Diploma III Rekam Medis Sekolah Vokasi Universitas Gadjah Mada Yogyakarta. Hasil pengembangan menyatakan *Exploding Box* atau kotak ledak merupakan kembangan dari *collapsible/folding box. Exploding Box* berbentuk kubus dengan satu sisinya sebagai tutup dan tiap sisi terdapat beberapa layer/lapisan yang dapat diisi dengan pesan, gambar, dll. Media EXOKID-10 ini menawarkan pembelajaran pengkodean cedera akibat penyebab luar dengan lebih mudah, menarik, dan menyenangkan. Hal ini dapat dilihat dari hasil kuesioner yang disebar kepada 25 responden mahasiswa DIII Rekam Medis dan Informasi Kesehatan Sekolah Vokal UGM yang hasilnya efektif dalam mempermudah dan meningkatkan minat pembelajaran cedera akibat penyebab luar, cukup mudah dan menyenangkan bagi mahasiswa.

Kedua penelitian tersebut terdapat perbedaan antara media 3D DENTOBOX dan EXOKID-10, pada 3D DENTOBOX terdapat layer yang beriisikan teka-teki dan menebak permainan sedangkan EXOKID-10pada layer menggunakan *flashcards*. Media ini sudah efektif dan layak digunakan namun masih terdapat kekurangan pada media diantaranya hanya terdapat satu materi saja, bagian tengah kotak kosong kurang dimanfaatkan, media digunakan pada bidang kesehatan saja untuk sekolah umum terutama Sekolah Dasar belum diterapkan.

Dari analisa di SD Supriyadi Semarang perlu dikembangkan sebuah media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan guru dan siswa yaitu media TAKTIK (Kotak Tematik) dengan menggabungkan *Exploding/Explosion Box, pop-up,* gambardan *rubik* sebagai wahana permainan dan terdapat soal evaluasi untuk tema diriku sub tema tubuhku karena pada dasarnya kurikulum yang digunakan sekarang ini adalah kurikulum 2013 sedangkan SD Supriyadi Semarang baru berjalan selama satu tahun menggunakan kurikulum 2013, sehingga media yang digunakan guru untuk sementara berbentuk KTSP yaitu masih memuat satu mata pelajaran saja dan masih memerlukan media yang berbentuk tematik.

TAKTIK (Kotak Tematik) adalah media yang terdiri dari dua bagian, yaitu bagian pertama berupa kotak dimana ketika penutup kotak dibuka maka pada setiap sisi/layer ada materi, ketika dibuka sisi/layer tersebut jatuh kemudian pada lapisan tersebut terdapat rangkaian materi disertai gambar serta *pop-up* tema diriku dengan sub tema tubuhku*.* Kedua didalam kotak ada rubik berisi gambar-gambar materi tema diriku sub tema tubuhku sebagai wahana permainan dan terdapat soal evaluasi untuk tema diriku sub tema tubuhku, kotak tematik adalah pengembangan dari media *Exploding/Explosion Box, pop-up,* gambardan rubik.

Berdasarkan uraian latar belakang yang sudah disampaikan berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran tematik, maka dilakukan penelitian pengembangan berjudul “Pengembangan Media TAKTIK (Kotak Tematik) Dengan *Model Number Head Together* Tema Diriku Sub Tema Tubuhku Kelas I SD Supriyadi Semarang”. Pengembangan media TAKTIK (Kotak Tematik) diharapkan dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan guru dan siswa, sehingga dengan penggunaan media TAKTIK siswa mudah memahami materi tematik, serta memberikan wawasan dan masukan serta bahan pertimbangan dalam penelitian selanjutnya.

Berdasarkan identifikasi masalah yang diungkapkan diatas, maka dilakukan penelitian tentang Pengembangan Media TAKTIK (Kotak Tematik) Dengan *Model Number Head Together* Tema Diriku Sub Tema Tubuhku Kelas I SD Supriyadi Semarang.

Adapun penelitian pengembangan media tematik ini, untuk mengetahui kelayakan produk, respon guru dan siswa terhadap media TAKTIK (Kotak Tematik) Dengan *Model Number Head Together* Tema Diriku Sub Tema Tubuhku Kelas I SD Supriyadi Semarang.

**METODE PENELITIAN**

Pengembangan produk dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Rancangan penelitian
2. Penyusunan rencana penelitian yang meliputi kegiatan menentukan subjek penelitian, mengembangkan instrumen penelitian, menentukan desain uji coba produk, menentukan validator media, validator materi, mencari referensi/sumber yang akan digunakan sebagai bahan penyusunan Media Kotak Tematik, dsb. Semua rencana penelitian tersebut dikemas dalam bentuk proposal penelitian.
3. Merencanakan, menyusun dan mempersiapkan konsep pengembangan produk Media Kotak Tematik yang meliputi kegiatan merancang desain Modul Kotak Tematik (tampilan) dan merancang materi Kotak Tematik.
4. Menyiapkan alat dan bahan yang dibutuhkan dalam pengembangan Media Kotak Tematik.
5. Alat : Laptop, gunting, *cutter*, penggaris, lem kertas, *double tape,* dan *printer.*
6. Aplikasi : Adobe *Photoshop CS 5,* dan *Corel Draw X7 Graphics Suite X7.*
7. Menentukan jenis kertas yang akan digunakan untuk produk Media TAKTIK(kotak tematik).

Berikut henis kertas yang akan digunakan:

1. Kertas *Art Paper* 170gr.
2. Kertas *Invory* 260gr.
3. Ikat Kepala menggunakan pita satin satu rool dengan lebar 2 cm.
4. Pengembangan draf produk awal

Pengembangan Draf Produk Awal mengidentifikasi Kompetensi Dasar pada tema diriku sub tema tubuhku, menyusun desain media merancang gambaran awal media kotak tematik dalam bentuk *story board* berupa gambar desain. Kemudian membuat desain media menggunakan aplikasi Adobe *Photoshop CS dan CorelDRAW Graphics Suite X7.*



Gambar 3. 1 Tampilan Media Kotak Tematik

 Gambar 3. 2 Tampilan Rubik Media Kotak Tematik



Gambar 3. 3 Tampilan Layer Materi Media Kotak Tematik

Langkah selanjutnya validasi merupakan proses untuk menguji materi dan desain media dengan kompetennsi yang menjadi target belajar.

1. Uji coba lapangan awal

Uji Coba Lapangan Awal media TAKTIK (Kotak Tematik) dilakukan di kelas I di SD Supriyadi Semarang melibatkan 34 siswa tersebut sebagai uji coba lapangan awal diterima atau tidaknya tentang pengembangan media TAKTIK (Kotak Tematik). Selanjutnya peneliti meminta siswa dan guru untuk mengisi angket respon.

Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas kelas I dan Guru kelas I di SD Supriyadi Semarang Kota Semarang. Instrument yang digunakan adalah angket Guttman dan Likert. Angket respon guru, dan respon siswa, sedangkan angket ahli materi dan media untuk mengetahui kelayakan media sebelum diujicobakan.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan yang dikenal dengan istilah *Research and Development (R&D).* Metode R&D adalah proses pengembangan dan validasi produk pendidikan. Menurut Sugiyono (2016: 407) Penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.

Penelitian dan pengembangan menggunakan dua teknik analisis data, data kualitatif berupa komentar dan saran dari ahli materi dan media pembelajaran. Sedangkan data kuantitatif berupa skor penilaian yang diperoleh dari angket penilaian produk oleh ahli materi, media dan angket tanggapan siswa kelas I dan guru dengan skala *Likert* (skala bertingkat) dan skala *Guttman.*

Data yang diperoleh berupa data kualitatif menjadi data kuantitatif dengan ketentuan skor sesuai dengan tabel dibawah ini:

|  |  |
| --- | --- |
| **Keterangan** | **Skor** |
| Sangat Setuju | 4 |
| Setuju | 3 |
| Tidak Setuju | 2 |
| Sangat Tidak Setuju | 1 |

Langkah selanjutnya menghitung jumlah skor presentase hasil validasi sebagai berikut:

Presentase= $\frac{total skor}{skor ideal}×100\%$

(Sumber: Wulandari Pratiwi dan Riza Yonisa. K, 2013:10)

Untuk menentukan kriteria dilakukan seperti dibawah ini:

|  |  |
| --- | --- |
| **Penilaian** | **Kriteria Interpretasi** |
| 0% - 20%21% - 40%41% - 60%61% - 80%81% - 100% | Sangat Tidak LayakTidak LayakCukup LayakLayakSangat Layak |

Hasil penilaian (respon) guru dan siswa yang masih dalam bentuk huruf diubah menjadi skor dengan ketentuan skor sebagai berikut:

|  |  |
| --- | --- |
| **Jawaban** | **Nilai/Skor** |
| Ya (Y) | 1 |
| Tidak (T) | 0 |

Langkah selanjutnya menghitung jumlah skor presentase sebagai berikut:

P $\frac{Σx}{Σxi}×100\%$

Keterangan:

P : Presentase

Σx: Jumlah jawaban ya

Σxi: Jumlah skor ideal

Menentukan rata-rata dari respon positif siswa, kemudian menentukan kategori respon siswa terhadap suatu kriteria dengan cara mencocokan hasil presentase dengan kriteria positif menurut Khabibah (2006: 97) yaitu:

|  |  |
| --- | --- |
| **Penilaian** | **Kriteria Interpretasi** |
| RS < 50%50% ≤ RS < 70%70% ≤ RS < 85%85% ≤ RS | Tidak PositifKurang PositifPositifSangat Positif |

(Sumber: Yuni Yamasari, 2010: 4)

**HASIL PEMBAHASAN**

Penelitian pengembangan media TAKTIK (kotak tematik) diawali dengan penelitian pendahuluan yang dilakukan dilapangan melalui studi lapangan wawancara, penyebaran angket kebutuhan guru dan siswa, angket validasi, respon guru dan siswa.

1. Hasil wawancara

Guru kelas I B ibu Ariani Nur Setyaningsih S.Pd mengajar 5 tahun di SD Supriyadi Semarang,hasil pembelajaran tematik banyak siswa yang kurang memahami pelajaran tematik, respon siswa dalam pembelajaran baik karena ada timbal balik antara siswa dan guru, model yang digunakan guru yaitu berkelompok, kendala guru yang sering ditemui adalah alat yang mengalami eror contohnya proyektor, sedangkan media yang sering guru gunakan adalah video dan benda-benda konkret. Kkm SD Supriyadi 75, untuk mata pelajaran tematik masih ada 10% siswa yang belum mencapai nilai ketuntasan.

1. Hasil Analisis kebutuhan guru

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No.** | **Indikator** | **Presentase** |
|  | Kesesuaian pembelajaran dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar | Sudah100 % |
|  | Pembelajaran menyenangkan | Sudah100 % |
|  | Pemberian konsep  | Ya100 % |
|  | Pemberian tugas atau PR | Kadang-kadang100 % |
|  | Guru mengajar materi yang terdapat dalam buku pelajaran | Ya100 % |
|  | Guru memberikan tugas dengan berkelompok | Kadang-kadang100 % |
|  | Penerapan model pembelajaran | Sudah100 % |
|  | Guru tidak memiliki kendala dalam memilih metode pembelajaran | Ya100 % |
|  | Penggunaan media  | Ya100 % |
|  | Pentingnya media pelajaran | Sangat penting100 % |
|  | Guru memiliki koleksi media  | Ya100 % |
|  | Pembelajaran tematik atau masih dalam satu mata pelajaran | Satu mata pelajaran100 % |
|  | Media pembelajaran dibuat satu mata pelajaran atau tematik | Tematik100 % |
|  | Kendala dalam memilih media menyenangkan | Tidak100 % |
|  | Pembelajaran memerlukan media alternatif yang sesuai dengan karakteristik siswa | Ya100 % |
|  | Bentuk media yang disukai siswa | Permainan100 % |
|  | Bentuk media yang menarik | 3 dimensi100 % |
|  | Guru melihat media 3 dimensi atau gambar timbul seperti *pop-up* | Ya100 % |
|  | Guru pernah menggunakan media 3 dimensi atau gambar timbul seperti *pop-up* | Belum100 % |
|  | Bentuk media 3 dimensi atau gambar timbul seperti *pop-up* menarik, mudah dipahami dan sesuai karakteristik siswa kelas I SD | Ya100 % |
|  | Ukuran media pelajaran | Sedang100 % |
|  | Media pelajaran dibuat | Permanen100 % |
|  | Bahan media | Kertas duplek100 % |

1. Hasil analisis kebutuhan siswa

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No.** | **Indikator** | **Presentase** |
|  | Suka pelajaran tematik | Ya55,88% |
| Tidak44,11% |
|  | Materi tematik mudah | Ya26,47% |
| Tidak73,52% |
|  | Memberikan tugas atau PR | Kadang-kadang100% |
|  | Pelajaran tematik dipelajari dengan berkelompok | Kadang-kadang100% |
|  | Guru menggunakan alat dalam mengajar seperti video, gambar atau rekaman suara | Ya2,94% |
| Kadang-kadang91,17% |
| Tidak5,88% |
|  | Suka bentuk alat media | Buku8,82% |
| Gambar55,88% |
| Video2,94% |
| Permainan32,35% |
|  | Ukuran media | Sedang97,05% |
| Besar2,94% |
|  | Bahan yang digunakan | Permanen100% |
|  | Bahan media | Kertas duplex64,70% |
| Kertas biasa 35,29% |
|  | Bentuk alat/media | 3 dimensi91,17% |
| 2 dimensi8,82% |
|  | Warna media | Banyak warna94,11% |
| Berwarna cerah2,94% |
|  | Penggunaan media | Kelompok100% |
|  | Pernah melihat *pop-up* | Ya23,52% |
| Tidak76,47% |
|  | Guru pernah mengajar menggunakan media *pop-up* | Tidak100% |
|  | Gambar timbul 3 dimensi *pop-up* cocok untuk anak sekolah dasar | Ya100% |

1. Hasil validasi ahli materi I

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No.** | **Indikator** | **Presentase** |
|  | Sahih atau valid | 55% |
|  | Tingkat kepentingan | 25% |
|  | Kebermanfaatan | 70% |
|  | Kemungkinan dipelajari | 50% |
| Jumlah | 53,3%Cukup layak |

Revisi dan saran perbaikan suplemen dirumuskan permata pelajaran dalam indikator disesuaikan, kurangnya materi Matematika dan SBdP, kartun sinopsis belum sistematis, membuat sinopsis untuk halaman pertama, halaman kedua diberi ilustrasi gambar dan sinopsis cerita.

Materi media TAKTIK (kotak tematik) direvisi oleh peneliti, kemudian dilakukan validasi ahli materi tahap kedua diperoleh presentase skor sebagai berikut:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No.** | **Indikator** | **Presentase** |
|  | Sahih atau valid | 80% |
|  | Tingkat kepentingan | 75% |
|  | Kebermanfaatan | 100% |
|  | Kemungkinan dipelajari | 75% |
| Jumlah | 85%Sangat layak |

1. Hasil validasi ahli materi II

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No.** | **Indikator** | **Presentase** |
|  | Sahih atau valid | 60% |
|  | Tingkat kepentingan | 25% |
|  | Kebermanfaatan | 70% |
|  | Kemungkinan dipelajari | 50% |
| Jumlah | 55%Cukup layak |

Revisi dan saran ditambahkan kompetensi inti, dan pemetaan kompetensi dasar, cara penggunaan media, penambahan nama dosen pembimbing, validator, penyusun dan editor.

Materi Media TAKTIK (kotak tematik) direvisi oleh peneliti, kemudian dilakukan validasi ahli materi II validasi tahap kedua diperoleh presentase skor sebagai berikut:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No.** | **Indikator** | **Presentase** |
|  | Sahih atau valid | 75% |
|  | Tingkat kepentingan | 75% |
|  | Kebermanfaatan | 90% |
|  | Kemungkinan dipelajari | 75% |
| Jumlah | 80%Layak |

1. Hasil validasi ahli media I

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No.** | **Indikator** | **Presentase** |
|  | Kesesuaian dengan tujuan *(Intructional Goals)* | 66,6% |
|  | Kesesuaian dengan materi | 50% |
|  | Kesesuaian dengan karakteristik siswa | 50% |
|  | Kesesuaian dengan teori | 50% |
|  | Kesesuaian dengan gaya belajar siswa | 50% |
|  | Kesesuaian dengan kondisi lingkungan | 50% |
| Jumlah | 53,125%Cukup layak |

Revisi dan saran gambar kartun dokter periksa gigi, kaki, tangan lebih diperbesar, rubik tari hanya satu orang lebih diperbanyak, rubik gambar diriku dan tubuhku diganti animasi kartun yang berbeda.

Media TAKTIK (kotak tematik) direvisi oleh peneliti, diperoleh hasil analisis penilaian ahli media I validasi kedua mendapatkan presentase skor sebagai berikut:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No.** | **Indikator** | **Presentase** |
|  | Kesesuaian dengan tujuan *(Intructional Goals)* | 100% |
|  | Kesesuaian dengan materi | 75% |
|  | Kesesuaian dengan karakteristik siswa | 75% |
|  | Kesesuaian dengan teori | 75% |
|  | Kesesuaian dengan gaya belajar siswa | 75% |
|  | Kesesuaian dengan kondisi lingkungan | 75% |
| Jumlah | 79,68% Layak |

1. Hasil validasi ahli media II

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No.** | **Indikator** | **Presentase** |
|  | Kesesuaian dengan tujuan *(Intructional Goals)* | 75% |
|  | Kesesuaian dengan materi | 75% |
|  | Kesesuaian dengan karakteristik siswa | 75% |
|  | Kesesuaian dengan teori | 75% |
|  | Kesesuaian dengan gaya belajar siswa | 67,8%, |
|  | Kesesuaian dengan kondisi lingkungan | 75% |
| Jumlah | 71,875% Layak |

Revisi dan saran untuk tulisan besar seperti judul diganti geradasi kuning dan putih ditambahkan warna hitam agar keterbacaanya jels, jenis font Comic San MS, Setiap suplemen dibedakan warnanya, ilustrasi *pop-up* diganti yang lebih nyata agar siswa lebih memahami.

Media TAKTIK (kotak tematik) direvisi oleh peneliti, kemudian dilakukan validasi ahli media tahap kedua diperoleh hasil analisis penilaian ahli media II validasi kedua mendapatkan presentase skor sebagai berikut:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No.** | **Indikator** | **Presentase** |
|  | Kesesuaian dengan tujuan *(Intructional Goals)* | 91,6%, |
|  | Kesesuaian dengan materi | 75% |
|  | Kesesuaian dengan karakteristik siswa | 75% |
|  | Kesesuaian dengan teori | 75% |
|  | Kesesuaian dengan gaya belajar siswa | 75% |
|  | Kesesuaian dengan kondisi lingkungan | 75% |
| Jumlah | 78,125% Layak |

1. Respon guru dan siswa

Hasil angket respon guru kelas I SD Supriyadi yaitu Ariani Nur Setyaningsih S.Pd medapatkan skor sebesar 96% dengan kriteria *sangat positif.* angket respon siswa SD Supriyadi mendapatkan 89,01% dengan kriteria *sangat positif.*

Media Kotak Tematik sesuai dengan teori kognitif menurut Jerome Bruner dalam Suprijono (2016: 23) menyatakan bahwa perkembangan kognitif individu terjadi melalui tiga tahap yang ditentukan oleh caranya melihat lingkungan. Tahap itu meliputi *enactive, iconic,* dan *symbolic.*. Siswa belajar dengan menggunakan benda konkret terdapat gambar-gambar serta simbol-simbol materi tematik. Pembelajaran berpusat pada siswa dan memberikan pengalaman langsung. Selain itu media sesuai dengan minat, kebutuhan dan karakteristik siswa kelas satu SD.

Menurut Daryanto (2014: 1) karakteristik perkembangan kecerdasan anak usia kelas awal SD ditunjukkan dengan kemampuannya dalam melakukan variasi, mengelompokan objek, berminat terhadap angka dan tulisan, selain itu anak usia kelas awal SD senang berbicara dan bermain.

 Produk pada penelitian ini merupakan suatu karya Media TAKTIK (kotak tematik) yang digunakan sebagai media tematik tema dirku sub tema tubuhku kelas I sekolah dasar agar dapat membuat siswa bersemangat, mudah memahami pelajaran tematik dan membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan.

Pengembangan media TAKTIK (kotak tematik) berasal dari media *exploding/explosion* atau kotak ledak dikembangkan untuk mata pelajaran tematik, kemudian terdapat *pop-up, rubik* dengan gambar-gambar dan simbol yang berkaitan dengan tema diriku sub tema tubuhku. *Rubik* digunakan sebagai wahana permainan dan kartu evaluasi sehingga pembalajaran lebih menyenangkan untuk siswa kelas satu sekolah dasar.

**KESIMPULAN**

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran *exploding/explosion box*  sebelumnya kemudian dikembangkan untuk media pembelajaran tematik sekolah dasar yang dinamakan Media TAKTIK (kotak tematik), maka dapat disimpulkan bahwa Media TAKTIK (kotak tematik) yang telah dikembangkan telah layak dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran tematik siswa kelas I SD Supriyadi Semarang.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Hasil Validasi** | **Skor** | **Kriteria** |
| Materi I | 85% | Sangat layak |
| Materi II | 80% | Layak |
| Media I | 79,68% | Layak |
| Media II | 78,125% | Layak |

Hasil uji coba lapangan utama memperlihatkan rata-rata skor respon guru mendapatkan skor sebesar 96% dengan kriteria sangat positif, selanjutnya respon siswa mendapatkan presentase skor sebesar 89,01% dengan kriteria sangat positif. Hal ini menunjukan bahwa media dapat digunakan sebagai alat penyampaian materi tema diriku sub tema tubuhku lebih optimal, serta membuat siswa lebih memahami materi tematik dan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

**DAFTAR PUSTAKA**

Dahar, Ratna Wilis. (2011). *Teori-teori & Pembelajaran*. Jakarta: Erlangga

Daryanto. (2014). *Pembelajaran Tematik Terpadu Terintegrasi (Kurikulum 2013.* Yogyakarta: Gava Media

Mufidah, Pralampita Kori. 2017 “Inovasi Exokid-10 Sebagai Media Pembelajaran Bidang Pengkodean Cedera Dalam Dunia Rekam Media”. (online), (<http://pilmapres.ristekdikti.go.id/file/kti/DIPLOMA_TERAPAN_PRALAMPITA_KORI_MUFIDAH_17024123_KTI.pdf>), 12 Oktober 2017

Wulandari Pratiwi, Riza, K. 2013 “Penerapan Media Komik Sebagai Media Pembelajaran ekonomi Di SMA Negeri 3 Ponorogo”. (online), (<http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jupe/article/view/4048>). 07 November 2017.

Siti Rusdiana, Deratih, P. Indah. **2017 “**3D Dentobox (Dental Explosion Box 3D) as education media for children caries prevention**”.** (online), (<http://journal.unpad.ac.id/pjd/article/view/13604>), 27 Oktober 2017

Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R &D.* Bandung: Alfabeta

Suprijono, Agus. 2016. *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi Paikem.* Yogyakarta:Pustaka Pelajar.

Susanto, Ahmad. (2016). *Teori Belajar & Pembelajaran di sekolah Dasar*. Jakarta:Fajar Interpratama Mandiri

*Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.* Bandung: Citra Umbara. 2016

Yamasari, Yuni. 2010 “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis ICT yang Berkualitas”.Seminar Nasional Pascasarjana X-ITS Surabaya*,* ISBN: 979-545-0270-1. (online), (<https://salamsemangat.files.wordpress.com/2011/05/pengembangan-matematika-berbasis-tik.pdf>), 04 April 2018.