

**PENGEMBANGAN MEDIA DENAH DALAM
PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS III DI MIS HIDAYATUL
INSAN PALANGKA RAYA**



**OLEH :
HENNY PURNAMA**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALANGKA RAYA
2021 M/1442 H**

**PENGEMBANGAN MEDIA DENAH DALAM
PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS III DI MIS HIDAYATUL
INSAN PALANGKA RAYA**

Skripsi

Diajukan untuk Memenuhi sebagian Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh :
Henny Purnama
NIM: 1701170078

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALANGKA RAYA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
JURUSAN TARBIYAH
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
2021 M/1442 H**

PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Henny Purnama

NIM : 1701170078

Jurusan/Prodi : Tarbiyah/PGMI

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Denah dalam Pembelajaran Tematik Kelas III di MIS Hidayatul Insan Palangka Raya”, adalah benar karya saya sendiri. Jika dikemudian hari karya ini terbukti merupakan duplikat atau plagiat, maka skripsi dan gelar saya peroleh dibatalkan.

Palangka Raya, 03 Mei 2021
Yang membuat pernyataan,



Henny Purnama
NIM. 1701170078

PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : Pengembangan Media Denah dalam Pembelajaran
Tematik Kelas III di MIS Hidayatul Insan
Palangka Raya

Nama : Henny Purnama

NIM : 1701170078

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Jurusan : Tarbiyah

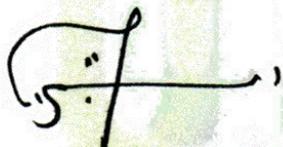
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Jenjang : Strata 1 (S1)

Setelah diteliti dan diadakan perbaikan seperlunya, dapat disetujui untuk disidangkan oleh Tim Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palangka Raya.

Palangka Raya, 03 Mei 2021

Pembimbing I



Asmawati, M.Pd

NIP. 19750818200003 2 003

Pembimbing II



Sulistyowati, M.Pd.I

NIP. 19900101 201903 2 014

Mengetahui:

Wakil Dekan Bidang Akademik



Dr. Nurul Wahdah, M.Pd

NIP. 19800307 200604 2 004

Ketua Jurusan Tarbiyah



Sri Hidayati, M.Pd

NIP. 19720929 199803 2 002

NOTA DINAS

Hal : Mohon Diuji Skripsi
Saudari Henny Purnama

Palangka Raya, 03 Mei 2021

Kepada
Yth. Ketua Jurusan Tarbiyah
FTIK
IAIN Palangka Raya
di-
Palangka Raya

Assalamua'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Setelah membaca, memeriksa, dan mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami berpendapat bahwa skripsi saudara:

Nama : **Henny Purnama**

NIM : **1701170078**

Judul : **PENGEMBANGAN MEDIA DENAH DALAM
PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS III DI MIS
HIDAYATUL INSAN PALANGKA RAYA**

Sudah dapat diujikan untuk memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan di IAIN Palangka Raya. Demikian atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Wassalamua'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Pembimbing I



Asmawati, M.Pd

NIP. 19750818200003 2 003

Pembimbing II



Sulistyowati, M.Pd.I

NIP. 19900101 201903 2 014

PENGESAHAN SKRIPSI

Judul : Pengembangan Media Denah dalam Pembelajaran
Tematik Kelas III di MIS Hidayatul Insan Palangka
Raya

Nama : Henny Purnama

NIM : 1701170078

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Jurusan : Tarbiyah

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Telah diujikan dalam Sidang/Munaqasah Tim Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah
dan Ilmu Keguruan IAIN Palangka Raya pada:

Hari : Rabu

Tanggal : 19 Mei 2021 M/ 07 Syawal 1442 H

TIM PENGUJI

1. Setria Utama Rizal, M.Pd
(Ketua Sidang/Penguji)

(.....)

2. Jasiah, M.Pd
(Penguji Utama)

(.....)

3. Asmawati, M.Pd
(Penguji)

(.....)

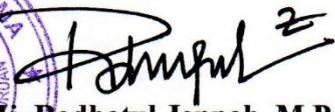
4. Sulistyowati, M.Pd.I
(Sekretaris Penguji)

(.....)

Mengetahui:

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu
Keguruan IAIN Palangka Raya




Dr. H. Rodhatul Jennah, M.Pd
NIP. 19671003 199303 2 001

PENGEMBANGAN MEDIA DENAH DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS III DI MIS HIDAYATUL INSAN PALANGKA RAYA

ABSTRAK

Penggunaan media pembelajaran tematik yang kurang bervariasi, membuat siswa mudah jenuh dan bosan saat mengikuti pembelajaran. Media merupakan alat yang dapat digunakan untuk memotivasi siswa saat belajar. Salah satu media yang dapat digunakan yaitu media denah. Media denah merupakan media interaktif yang dirancang untuk dapat memenuhi kebutuhan siswa saat belajar.

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan (1) Mendeskripsikan pengembangan media denah dalam pembelajaran tematik tema Praja Muda Karana subtema Aku Suka Berkarya pada kelas III di MIS Hidayatul Insan Palangka Raya. (2) Mendeskripsikan kelayakan media denah dalam pembelajaran tematik tema Praja Muda Karana subtema Aku Suka Berkarya pada kelas III di MIS Hidayatul Insan Palangka Raya.

Tahapan penelitian ini menggunakan metode pengembangan *research and development* dengan model ADDIE. Dengan analisis data hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi menggunakan analisis secara deskriptif kualitatif. sedangkan data yang diperoleh dari hasil angket, dianalisis menggunakan deskriptif kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media denah pada tema Praja Muda Karana subtema Aku Suka Berkarya pada kelas III di MIS Hidayatul Insan Palangka Raya telah melalui empat tahapan yaitu *analysis*, *desain*, *development*, dan *implementation*. Berdasarkan penilaian kelayakan yang dilakukan oleh ahli media mendapat skor persentase kelayakan yaitu 91,42% masuk pada kategori “Sangat Layak”. Berdasarkan penilaian ahli materi mendapatkan skor persentase kelayakannya 94,66% masuk pada kategori “Sangat Layak”.

Kata kunci: Pengembangan, Media Denah, Pembelajaran Tematik.

THE DEVELOPMENT OF SKETCH MEDIA IN THEMATIC LEARNING CLASS III IN MIS HIDAYATUL INSAN PALANGKA RAYA

ABSTRACT

The using of unvaried thematic learning media can make students saturated and bored easily in learning. Media is a tool which can use to motivate students in learning process. One of medias can be used is sketch media. Sketch media is an interactive media which is designed to fulfill students need while learning.

The aims of this research are: (1) to describe the development of sketch media in thematic learning theme “Praja Muda Karana” subtheme “Aku Suka Berkarya” class III in MIS Hidayatul Insan Palangka Raya. (2) to describe the appropriateness of sketch media in thematic learning theme “Praja Muda Karana” subtheme “Aku Suka Berkarya” class III in MIS Hidayatul Insan Palangka Raya.

This research used ADDIE research and development method where the result data analysis of observation, interview and documentation using qualitative descriptive, while data which found from questionnaire result analyzed by using quantitative descriptive.

The result of research shows that the development of sketch media of theme “Praja Muda Karana subtheme “Aku Suka Berkarya” grade III in MIS Hidayatul Insan Palangka Raya passed four steps, they are analysis, desain, development and implementation. Based on the appropriateness which done by professional the media got appropriateness presentage score 91,42% include into very appropriate category, while the material got appropriateness presentage score 94,66% also include into very appropriate category.

Keywords: development, sketch media, thematic learning.

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarokatuh

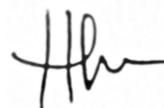
Alhamdulillah, puji syukur kehadiran Allah SWT atas rahmat yang telah memberikan nikmat, keselamatan dan kesehatan. Shalawat serta salam semoga selalu tercurahkan kepada Nabi Agung Muhammad SAW sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“Pengembangan Media Denah dalam Pembelajaran Tematik Kelas III di MIS Hidayatul Insan Palangka Raya”** sebagai karya ilmiah untuk memenuhi syarat memperoleh gelar Sarjana Strata Satu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Jurusan Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya. Penelitian ini tidak akan berhasil tanpa bantuan dari pihak-pihak yang benar-benar konsen dengan dunia penelitian. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Rektor Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya Bapak Dr. H. Khairil Anwar, M.Ag yang telah memberikan fasilitas selama perkuliahan berlangsung;
2. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya Ibu Dr. Hj. Rodhatul Jennah, M.Pd, yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian;
3. Wakil Dekan 1 Bidang Akademik Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya Ibu Dr. Nurul Wahdah, M.Pd, yang telah menyetujui izin penelitian skripsi;
4. Ketua Jurusan Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya Ibu Sri Hidayati, M.A, yang telah menyetujui judul dan menetapkan pembimbing;

5. Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya Ibu Sulistyowati, M.Pd.I, yang telah banyak memberikan informasi dan kemudahan dalam melaksanakan penelitian;
6. Dosen Pembimbing yakni pembimbing I Ibu Asmawati, M.Pd, dan pembimbing 2 Ibu Sulistyowati, M.Pd.I, yang telah memberikan bimbingan dan arahan, serta menyediakan banyak ilmu sekaligus solusi untuk setiap kesulitan penyusunan skripsi.
7. Dosen Pembimbing Akademik Ibu Jasiah, M.Pd, yang telah memberikan bimbingan dan arahan dari awal hingga penetapan judul skripsi;
8. Bapak dan Ibu Dosen Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya, yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat, serta telah memberikan dukungan, masukan, dan saran sehingga penelitian dapat berjalan dengan baik;
9. Kepala Madrasah Ustadz H. Abdullah Sani, S.Pd, yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian di MIS Hidayatul Insan
10. Guru kelas III Ustadzah Fatmah, S.Pd yang telah memberikan informasi terkait penelitian yang dilakukan.

Akhir kata, demikian kata pengantar dari penulis. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan dapat memberikan tambahan pengetahuan bagi kita semua *Aamiin ya rabbal a'lamin*.

Palangka Raya, 03 Mei 2021
Penulis,



Henny Purnama

PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah atas Rahmat Allah SWT serta karunianya, sholawat serta salam tercurahkan kepada baginda Rasulullah SAW. Syukur alhamdulillah penulis ucapkan atas segala limpahan rahmat dan berkah yang Allah SWT telah berikan, sehingga penulis dapat membuat kata-kata persembahan dalam skripsi ini.

Skripsi ini saya persembahkan untuk kedua orang tua saya, kepada Ayahanda tercinta Achmad Darmini dan Ibunda tercinta Sriatun, terima kasih atas doa-doa yang kalian berikan, motivasi, nasihat, serta kasih sayang yang begitu besar sehingga saya dapat menyelesaikan studi ini.

Kepada saudara-saudara saya yang tersayang, Ainur Muhadzib, M. Safarudin, dan M. Nazmuddin, serta seluruh keluarga besar yang telah memberikan dukungan dan motivasi dari awal hingga akhir.

Semoga Skripsi ini bisa bermanfaat. Aamiin Yaa Rabbal Aalamiin.

MOTTO

اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ

“ Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Maha Mulia; Yang mengajar (manusia) dengan pena.”

(Q.S. Al-Alaq: 3-4)

(Kementrian Agama Republik Indonesia, 2021: 96: 3-4)

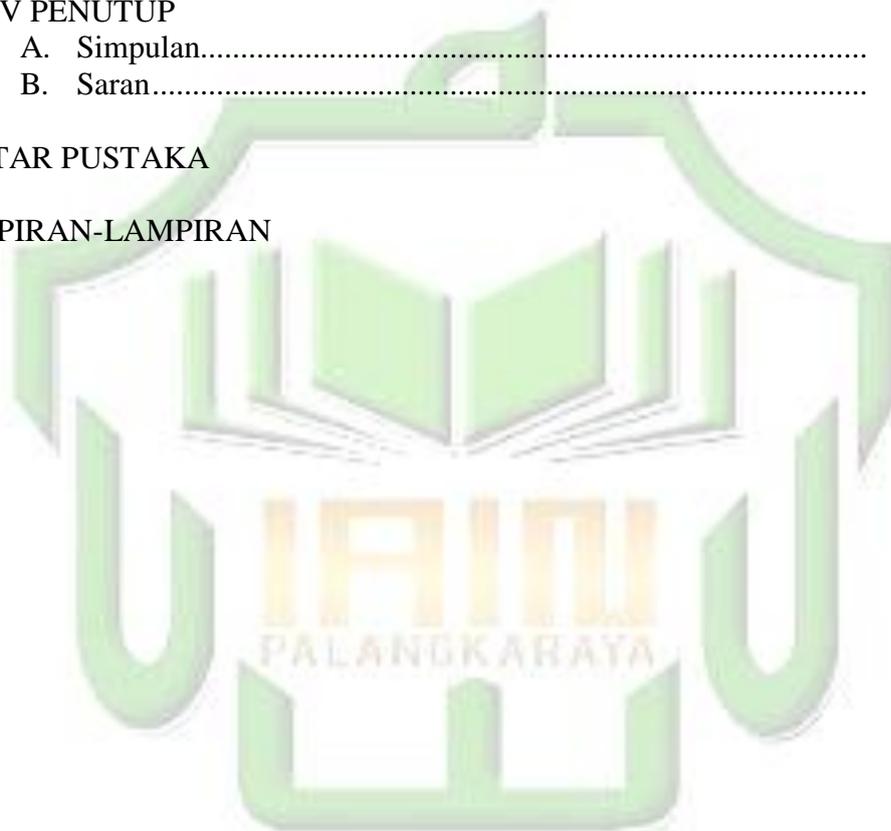


DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
LEMBAR PERSETUJUAN.....	iii
NOTA DINAS	iv
PENGESAHAN SKRIPSI	v
ABSTRAK	vi
ABSTCRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
PERSEMBAHAN	x
MOTTO.....	xi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	7
G. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan.....	8
H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	9
I. Sistematika Penulisan.....	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Kerangka Teoritis.....	12
1. Media Pembelajaran.....	12
a. Pengertian Media	12
b. Macam-Macam Media Pembelajaran Berdasarkan Indera.....	13
c. Macam-Macam Media Pembelajaran Berdasarkan Dimensi	14

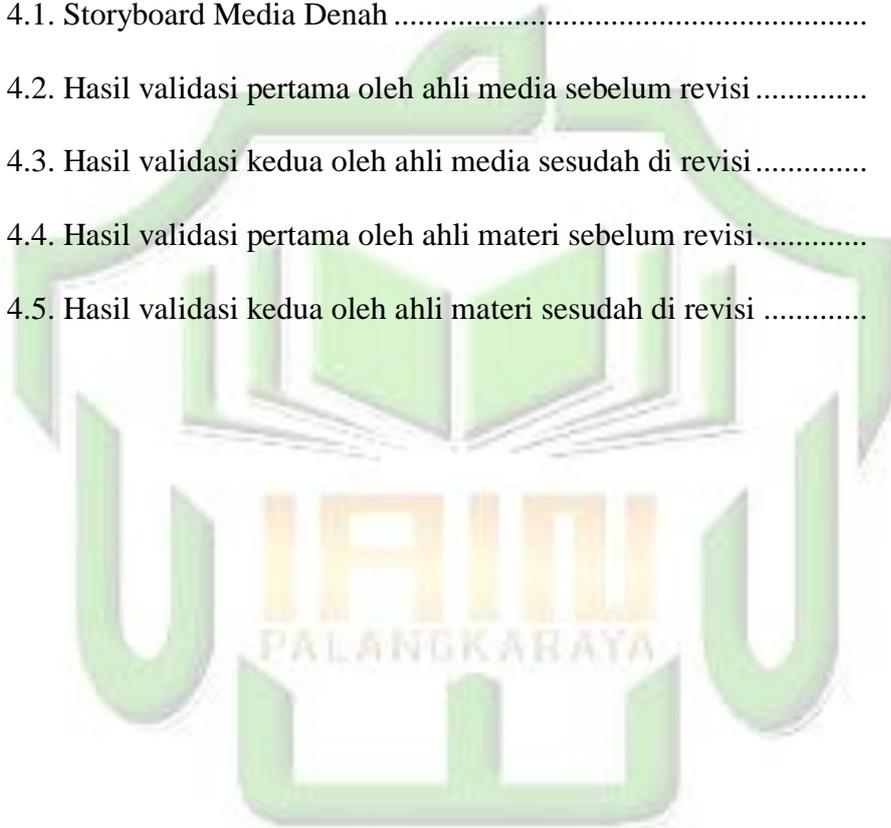
d. Media Pembelajaran.....	15
e. Manfaat Media Pembelajaran	17
f. Kriteria Pemilihan Media.....	18
g. Kelayakan Media Pembelajaran.....	20
2. Media Denah.....	21
a. Pengertian Media Denah.....	21
b. Tujuan Media Denah.....	23
c. Langkah Penggunaan Media Denah.....	24
d. Kelebihan Media Denah.....	24
e. Kekurangan Media Denah.....	25
3. Pembelajaran Tematik.....	26
a. Pengertian Pembelajaran Tematik.....	26
b. Karakteristik Pembelajaran Tematik.....	28
c. Tujuan dan Fungsi Pembelajaran Tematik.....	29
B. Hasil Penelitian Relevan	30
C. Kerangka Berpikir.....	35
BAB III METODE PENGEMBANGAN	
A. Desain Penelitian.....	37
B. Prosedur Penelitian.....	38
C. Sumber Data dan Subjek Penelitian.....	39
D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	40
E. Uji Produk	42
F. Teknik Analisis Data.....	43
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	
A. Hasil Penelitian	46
1. Pengembangan Media Denah Subtema Aku Suka Berkarya Kelas III di MIS Hidayatul Insan.....	47
a. Tahap <i>Analysis</i> (analisis).....	48
b. Tahap <i>Design</i> (Perencanaan).....	52
c. Tahap <i>Development</i> (Pengembangan).....	58
d. Tahap <i>Implementation</i> (Implementasi)	69
2. Kelayakan Media Denah Tema Praja Muda Karana Subtema Aku Suka Berkarya Kelas III di MIS Hidayatul Insan Palangka Raya.....	81
a. Kelayakan Media Denah Tema Praja Muda Karana Subtema Aku Suka Berkarya Kelas III di MIS Hidayatul Insan Palangka Raya Menurut Ahli Media.....	81

b. Kelayakan Media Denah Tema Praja Muda Karana Subtema Aku Suka Berkarya Kelas III di MI Hidayatul Insan Palangka Raya Menurut Ahli Materi	88
B. Pembahasan.....	95
 BAB V PENUTUP	
A. Simpulan.....	100
B. Saran.....	101
 DAFTAR PUSTAKA	
 LAMPIRAN-LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Penelitian Terdahulu	33
Tabel 3.1. Skala Likert	44
Tabel 3.2. Skala Presentasi Kelayakan Acuan Penilaian Data.....	45
Tabel 4.1. Storyboard Media Denah	53
Tabel 4.2. Hasil validasi pertama oleh ahli media sebelum revisi	70
Tabel 4.3. Hasil validasi kedua oleh ahli media sesudah di revisi.....	72
Tabel 4.4. Hasil validasi pertama oleh ahli materi sebelum revisi.....	76
Tabel 4.5. Hasil validasi kedua oleh ahli materi sesudah di revisi	78



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Kerangka berpikir	
.....	
36	
Gambar 3.1. Model pengembangan ADDIE	
.....	
37	
Gambar 4.1. <i>Flowchart</i> media denah	
.....	
57	
Gambar 4.2. Halaman judul	
.....	
59	
Gambar 4.3. Menu utama	
.....	
60	
Gambar 4.4. Materi denah	
.....	
61	
Gambar 4.5. Unsur-unsur denah	
.....	
61	

Gambar 4.6. Unsur-unsur denah (judul denah).....

.....

62

Gambar 4.7. Unsur-unsur denah (gambar umum lokasi).....

.....

62

Gambar 4.8. Unsur-unsur denah (arah mata angin).....

.....

62

Gambar 4.9. Unsur-unsur denah (nama dari setiap tempat).....

.....

63

Gambar 4.10. Denah lokasi pontren Hidayatul Insan

.....

64

Gambar 4.11. Latihan soal materi denah pontren Hidayatul Insan.....

.....

65

Gambar 4.12. Denah MIS Hidayatul Insan

.....

66

Gambar 4.13. Latihan soal materi denah MIS Hidayatul Insan.....

.....

66

Gambar 4.14. Denah ruang kelas III.....

.....

67

Gambar 4.15. Latihan soal materi denah ruang kelas III.....

.....

67

Gambar 4.16. Denah lokasi perkemahan pramuka

.....

68

Gambar 4.17. Penutup.....

.....

69

Gambar 4.18. Revisi bagian menu media denah

.....

74

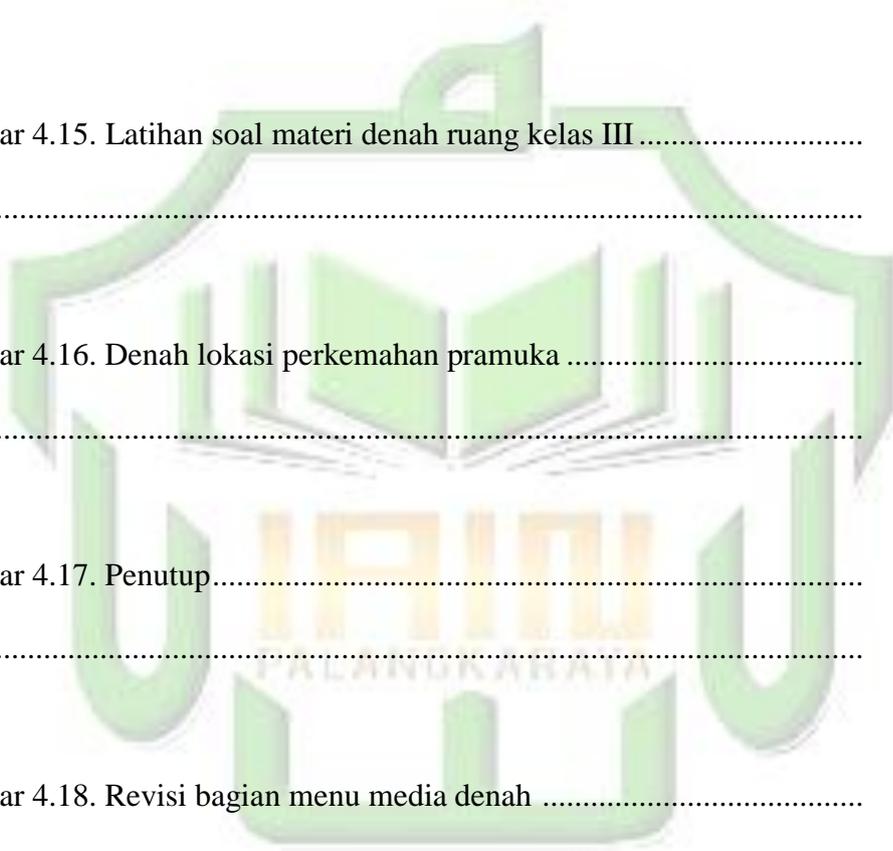
Gambar 4.19 Revisi bagian tombol *home*

.....

74

Gambar 4.20 Revisi bagian tombol *back* media denah.....

75

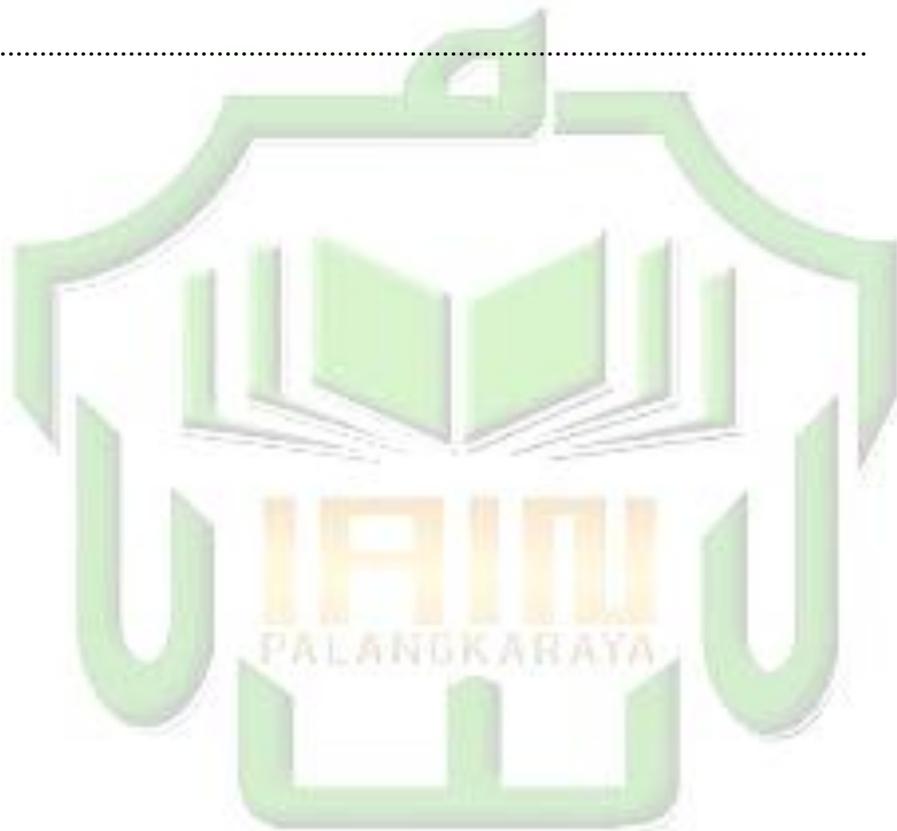


Gambar 4.21 Revisi bagian KD, Indikator, dan Tujuan Pembelajaran
pada menu media denah.....

.....
80

Gambar 4.22 Revisi bagian denah lokasi Ponpes HI.....

80



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Silabus Tematik Kelas III
- Lampiran 2 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran
- Lampiran 3 : Validasi Instrumen
- Lampiran 4 : Hasil Validasi Pertama Oleh Ahli Media Sebelum Revisi
- Lampiran 5 : Hasil Validasi Kedua Oleh Ahli Media Sesudah di Revisi
- Lampiran 6 : Hasil Validasi Pertama Oleh Ahli Materi Sebelum Revisi
- Lampiran 7 : Hasil Validasi Kedua Oleh Ahli Materi Sesudah di Revisi
- Lampiran 8 : Wawancara Guru Kelas III di MIS Hidayatul Insan
- Lampiran 9 : Gambar validasi instrumen
- Lampiran 10 : Gambar validasi media denah bersama ahli media
- Lampiran 11 : Gambar validasi media denah bersama ahli materi
- Lampiran 12 : Gambar wawancara bersama guru kelas III
- Lampiran 13 : Langkah-langkah pembuatan media denah
- Lampiran 14 : Surat Penetapan Judul dan Pembimbing Skripsi
- Lampiran 15 : Surat Persetujuan Proposal
- Lampiran 16 : Berita Acara Seminar Proposal
- Lampiran 17 : Surat Keterangan Telah Melaksanakan Seminar Proposal Skripsi
- Lampiran 18 : Persetujuan Proposal Skripsi
- Lampiran 19 : Surat Permohonan Validator
- Lampiran 20 : Surat Keterangan Selesai Validasi
- Lampiran 21 : Surat Izin Penelitian
- Lampiran 22 : Surat Keterangan Selesai Penelitian

Lampiran 23 : Berita Acara Munaqasah Skripsi



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Berbagai perubahan terjadi dalam dunia pendidikan di antaranya kebutuhan pembelajaran untuk siswa yang terus berkembang seiring dengan kemajuan zaman. Perubahan yang dimulai dari kurikulum, dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan, baik dari segi pembelajaran maupun dari segi kependidikan.

Berdasarkan hal tersebut, agar tercapainya tujuan kurikulum, maka guru sebagai pelaksana kurikulum dituntut untuk profesional (Palobo dkk, 2019: 309). Seorang guru bukan hanya sebagai pengajar dan pendidik, tetapi juga sebagai fasilitator yang harus kreatif dalam memfasilitasi prasarana untuk menunjang pembelajaran, agar terciptanya suasana belajar yang menarik dan menyenangkan bagi siswa.

Hal tersebut sejalan dengan pasal 1 ayat (6) UU RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, “pendidik adalah tenaga kependidikan yang berkualifikasi sebagai guru, dosen, konselor, pamong belajar, widyaiswara, tutor, instruktur, fasilitator, dan sebutan lain yang sesuai dengan kekhususannya, serta berpartisipasi dalam menyelenggarakan pendidikan”. Agar terciptanya suasana pembelajaran yang menyenangkan, maka dibutuhkan suatu perencanaan. Mulai dari menentukan model, metode,

strategi, pendekatan dan teknik pembelajaran yang tepat. Serta penggunaan



media pembelajaran, sumber belajar, bahan ajar, dan alat peraga sebagai penunjang dalam proses belajar mengajar yang harus sesuai dengan kebutuhan siswa. Dalam pembelajaran tematik, “Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang sangat mempunyai peranan penting dalam kegiatan belajar mengajar (KMB)” (Ibda, 2019:1). Karena media merupakan perangkat pembelajaran penyalur pesan yang berisi informasi dengan tampilan yang menarik, sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang kondusif, efektif, menyenangkan serta mampu menumbuhkan semangat siswa dalam belajar.

Penggunaan media juga dijelaskan di dalam Al-Qur’an, seperti yang dijelaskan pada salah satu surah, sebagaimana Allah berfirman dalam Q.S. Al-Baqarah/2:31., sebagai berikut:

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْ بَيِّنُوا لِي بِأَسْمَاءِ هَٰؤُلَاءِ
 إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ (البقرة ٢: ٣١)

Artinya: Dan Dia ajarkan kepada Adam nama-nama (benda) semuanya, kemudian Dia perlihatkan kepada para malaikat, seraya berfirman, “Sebutkan kepada-Ku nama semua (benda) ini, jika kamu yang benar?”. (Q.S. Al-Baqarah 2: 31)

Nabi Adam a.s diajarkan tentang nama-nama benda seluruhnya yang ada di bumi oleh Allah SWT. Allah memberikan pemahaman nama-nama benda ke dalam hati Adam a.s. Kemudian Allah perintahkan kepada Nabi Adam a.s untuk menyebutkan nama benda-benda tersebut, yang sebelumnya telah Allah berikan gambaran bentuk benda tersebut kepada Nabi Adam, sehingga Nabi Adam a.s bisa menyebutkannya. Di dalam hadits Nabi juga terdapat pemaparan tentang media, yang telah dicontohkan dalam Islam sejak

zaman Rasulullah SAW. Hadits yang diriwayatkan oleh Imam Bukhori nomor 6054 dalam Ramli (2015:139-140), seperti berikut ini:

حَدَّثَنَا صَدَقَةُ بْنُ الْفَضْلِ أَخْبَرَنَا يَحْيَى بْنُ سَعِيدٍ عَنْ سُفْيَانَ قَالَ حَدَّثَنِي أَبِي عَنْ مُنْذِرٍ عَنْ رَبِيعِ بْنِ خُثَيْمٍ عَنْ عَبْدِ اللَّهِ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ قَالَ خَطَّ النَّبِيُّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ خَطًّا مُرَبَّعًا وَخَطَّ خَطًّا فِي الْوَسْطِ خَارِجًا مِنْهُ وَخَطَّ خُطَطًا صِغَارًا إِلَى هَذَا الَّذِي فِي الْوَسْطِ مِنْ جَانِبِهِ الَّذِي فِي الْوَسْطِ وَقَالَ هَذَا الْإِنْسَانُ وَهَذَا الصَّغَارُ أَجَلُهُ مُحِيطٌ بِهِ أَوْ قَدْ أَحَاطَ بِهِ وَهَذَا الَّذِي هُوَ خَارِجٌ أَمَلُهُ وَهَذِهِ الْخُطَطُ الْأَعْرَاضُ فَإِنْ أَخْطَأَهُ هَذَا نَهَشَهُ هَذَا وَإِنْ أَخْطَأَهُ هَذَا نَهَشَهُ هَذَا (رواه البخاري)

Artinya: “Telah menceritakan kepada kami Shadaqah bin Al Fadll telah mengabarkan kepada kami Yahya bin Sa'id dari Sufyan dia berkata; telah menceritakan kepadaku Ayahku dari Mundzir dari Rabi' bin Khutsaim dari Abdullah radliallahu 'anhu dia berkata; "Nabi shallallahu 'alaihi wasallam pernah membuat suatu garis persegi empat, dan menggaris tengah dipersegi empat tersebut, dan satu garis di luar garis segi empat tersebut, serta membuat beberapa garis kecil pada sisi garis tengah dari tengah garis tersebut. Lalu beliau bersabda: 'Ini adalah manusia dan ini adalah ajalnya yang telah mengitarinya atau yang mengelilinginya dan yang di luar ini adalah cita-citanya, sementara garis-garis kecil ini adalah rintangan-rintangannya, jika ia berbuat salah, maka ia akan terkena garis ini, jika berbuat salah lagi maka garis ini akan mengenainya". (HR. Imam Bukhori)

Nabi Muhamad SAW menjelaskan di dalam hadits tersebut bahwa garis yang beliau buat adalah gambaran yang menjelaskan tentang hakikat kehidupan manusia. Dimana di kehidupan manusia ini berkaitan dengan harapan yang diinginkan yang dicita-citakan, kemudian berkaitan juga dengan ajal yang tidak mungkin dapat dihindari, serta musibah yang menghadang tanpa diketahui dan tidak akan pernah terduga. Melalui gambar tersebutlah

Rasulullah memberikan nasehat kepada umatnya sehingga mudah untuk dimengerti dan mudah diserap oleh akal dan jiwa.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti di MIS Hidayatul Insan bahwa pengembangan media denah sebagai media pembelajaran tematik sudah sesuai dengan materi dan karakteristik siswa pada kelas III MI/SD. Berdasarkan validasi ahli media dan validasi ahli materi, media denah dinyatakan sangat layak untuk digunakan, karena media denah memiliki kebermanfaatan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran yang lebih baik. Media denah dapat digunakan untuk menarik minat siswa, agar dapat berpartisipasi dalam pembelajaran. Media denah dapat menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan bagi siswa. Melalui media denah yang menarik, siswa dapat termotivasi dalam belajar.

Keberhasilan dari pengembangan media pembelajaran dibuktikan dari hasil penelitian Puji Zakiyayati (2020) yang menunjukkan bahwa pengembangan media diorama sub tema manusia dan lingkungan kelas V di SDN 7 Bukit Tunggul Palangka Raya yang menghasilkan sebuah produk yang sangat bermanfaat untuk peningkatan kualitas pembelajaran, sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik dan siswa mudah memahami materi melalui penggunaan media diorama. Penelitian lainnya adalah Miftakhul Nasikha (2020) yang mengembangkan media denah petunjuk arah tiga dimensi pada siswa kelas III Sekolah Dasar, dari hasil penelitian yang dilakukan media denah petunjuk arah 3 dimensi ini dapat menarik perhatian

siswa, menjadikan pembelajaran yang lebih menyenangkan serta memudahkan siswa dalam menerima pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti mengangkat judul penelitian tentang “Pengembangan Media Denah dalam Pembelajaran Tematik Kelas III di MIS Hidayatul Insan Palangka Raya”. Penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan media denah dalam pembelajaran tematik.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dari penelitian ini, dapat dipaparkan sebagai berikut berupa alasan yang mendorong peneliti untuk mengangkat judul penelitian tentang pengembangan media denah, yaitu:

1. Pengadaan media di sekolah yang masih minim.
2. Guru dominan menggunakan media papan tulis dalam mengajar dengan sumber belajar berupa buku tematik.
3. Guru kurang optimal dalam memanfaatkan dan menggunakan media pembelajaran.
4. Proses pembelajaran tematik yang monoton dan kurang menarik.
5. Perlu pengadaan media yang dapat menunjang pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik, yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran yang sudah ada.

C. Batasan Masalah

Penelitian ini akan dibatasi sesuai dengan permasalahan yang dijabarkan pada identifikasi masalah. Sehingga akan berfokus kepada media denah, dengan melihat pengembangan dan kelayakan media denah pada tema Praja Muda Karana, dengan subtema Aku Suka Berkarya kelas III di MIS Hidayatul Insan Palangka Raya.

D. Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah di atas dapat diuraikan rumusan masalah yaitu:

1. Bagaimana pengembangan media denah dalam pembelajaran tematik tema Praja Muda Karana subtema Aku Suka Berkarya pada kelas III di MIS Hidayatul Insan Palangka Raya?
2. Bagaimana kelayakan media denah dalam pembelajaran tematik tema Praja Muda Karana subtema Aku Suka Berkarya pada kelas III di MIS Hidayatul Insan Palangka Raya?

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan latar belakang masalah dan perumusan masalah yang dikemukakan diatas maka tujuan penulis dalam melakukan penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan pengembangan media denah dalam pembelajaran tematik tema Praja Muda Karana subtema Aku Suka Berkarya pada kelas III di MIS Hidayatul Insan Palangka Raya?

2. Mendeskripsikan kelayakan media denah dalam pembelajaran tematik tema Praja Muda Karana subtema Aku Suka Berkarya pada kelas III di MIS Hidayatul Insan Palangka Raya?

F. Manfaat Penelitian

Dengan tercapainya tujuan penelitian di atas, maka diharapkan hasil penelitian ini bermanfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Dapat dijadikan sebuah landasan atau rujukan sebagai tambahan ilmu pengetahuan dalam berinovasi mengembangkan media-media pembelajaran tematik yang menarik dan menyenangkan bagi siswa. Serta dapat dimanfaatkan sebagai rujukan bahan penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Sebagai bahan masukan berupa informasi fasilitas sederhana, yang dapat disediakan dengan mudah oleh sekolah, karena tidak memakan biaya yang mahal. Demi upaya perbaikan kualitas pendidikan yang lebih baik lagi untuk kemajuan bersama.

b. Bagi Guru

Sebagai bahan masukan dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, dengan kreativitas membuat media-media sederhana yang memiliki pengaruh besar terhadap keberhasilan suatu pembelajaran.

c. Bagi Siswa

Dengan adanya inovasi yang dilakukan, diharapkan dapat menambah minat dan semangat siswa dalam belajar, serta meningkatkan kemampuan yang dimiliki siswa. Agar hasil belajar menjadi lebih baik sehingga memiliki potensi sangat besar untuk memajukan sekolah.

d. Bagi Penulis

Sebagai implementasi dari teori dan praktik yang sudah didapatkan oleh penulis. Serta dari hasil penelitian ini, diharapkan bisa menjadi salah satu alternatif pilihan yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

G. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

1. Produk Media Denah

- a. Jenis media pembelajaran denah dengan tema Praja Muda Karana subtema Aku Suka Berkarya kelas III di MIS Hidayatul Insan dibuat dengan bentuk media dua dimensi dan termasuk dalam jenis media audio visual.
- b. Media ini dikhususkan penggunaannya untuk materi denah yang terdapat pada tema Praja Muda Karana subtema Aku Suka Berkarya
- c. Produk media yang dihasilkan adalah bentuk dari denah lingkungan sekolah, denah sekolah, denah ruang kelas, dan denah lokasi perkemahan.

- d. Media pembelajaran denah digunakan oleh guru sebagai alat bantu untuk menjelaskan materi pada subtema 4 Aku Suka Berkarya. Media denah dibuat oleh peneliti sendiri.

2. Petunjuk Penggunaan Media Denah

- a. Siapkan media denah sebelum pembelajaran dimulai
- b. Siapkan alat yang akan digunakan untuk menampilkan media denah, bisa menggunakan laptop proyektor LCD untuk pembelajaran offline atau menggunakan *handphone* untuk pembelajaran online.
- c. Media denah siap digunakan untuk menjelaskan materi pada tema Praja Muda Karana subtema Aku Suka Berkarya.

H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

- a. memberikan penjelasan tentang denah kepada siswa dengan objek yang mudah dijangkau
- b. Penggunaan media denah membuat siswa dapat mempelajari materi denah melalui media denah sekolah yang lebih menarik
- c. Media dapat digunakan saat pembelajaran *online* maupun *offline*

2. Keterbatasan dari Pengembangan

- a. Penelitian yang dilaksanakan hanya sebatas media denah yang diperuntukkan dalam penyampaian materi denah yang terdapat pada subtema Aku Suka Berkarya.

- b. Model ADDIE yang digunakan dalam penelitian ini hanya 4 tahap. Media tidak diterapkan langsung oleh peneliti ke siswa karena keterbatasan waktu dan kondisi sekarang dimasa pandemi covid-19.
- c. Media juga tidak diperbanyak dan tidak diperjual belikan, hanya dipersembahkan untuk sekolah.
- d. Terbatas pada media *powerpoint* denah.

I. Sitematika Penulisan

Sitematika penulisan adalah kerangka kepenulisan rencana penelitian yang memuat elemen penting, mulai dari judul, isi, hingga daftar pustaka. Guna mempermudah para pembaca dalam mengikuti uraian penyajian data penelitian. Berikut penulis paparkan secara singkat tentang sitematika penulisan dalam penelitian ini:

BAB 1 berisi pendahuluan yang mencakup, latar belakang masalah yang memuat fenomena yang akan diteliti sehingga diangkat menjadi sebuah penelitian. Selanjutnya identifikasi masalah, batasan masalah disusun untuk memberikan batasan agar penelitian menjadi terarah, sehingga rumusan masalah digunakan untuk menginformasikan masalah yang akan dibahas dalam penelitian tersebut. Serta tujuan penelitian mencakup apa yang akan dicapai dalam penelitian. Manfaat penelitian dipaparkan sesuai dengan kegunaan dari penelitian itu sendiri. Dan sitematika penulisan menguraikan secara sistematis bagian atau komponen materi secara naratif.

BAB II berisi telaah teori yang mencakup deskripsi teoritik tentang pendapat para ahli dari berbagai sumber yang mendukung penelitian. Dalam deskripsi teoritik ini memuat pembahasan tentang media pembelajaran, kemudian media denah yang akan dimanfaatkan dalam proses pembelajaran tematik, serta teori tentang pembelajaran tematik itu sendiri. Selain itu terdapat kerangka pikir berupa alur dari sebuah penelitian dan pertanyaan penelitian yang memuat berbagai pertanyaan yang berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan.

BAB III berisi metode penelitian yang mencakup, desain penelitian, prosedur penelitian, Sumber data dan subjek penelitian mencakup data, subyek, dan objek penelitian. terdapat pula teknik dan instrumen pengumpulan data, uji produk dan kemudian data dianalisis hingga didapati sebuah kesimpulan dari hasil penelitian.

BAB IV berisi pemaparan data yang mencakup, hasil penelitian yang diperoleh dilapangan yang diatur dan dikelompokan informasi tersebut berdasarakan fakta sesuai dengan pikiran peneliti dalam mengolah dan menganalisa topik penelitian secara sistematis dan objektik untuk memecahkan masalah dan pembahasan dari hasil penelitian yang ditemukan dijelaskan secara teoritik.

BAB V berisi penutup yang mencakup, kesimpulan dari pernyataan singkat, jelas, dan sistematis dari hasil analisa dan pembahasan dalam sebuah penelitian. Jika di dalam penelitian penulis merasa masih ada bagian yang kurang maka penulis dapat memberikan saran berupa usulan yang dapat

memperbaiki kekurangan tersebut dan juga bisa lebih mengembangkan penelitian yang sudah ada supaya penelitian tersebut tidak terhenti sampai disitu saja.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kerangka Teoritis

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media

Menurut terminologi, kata media berasal dari bahasa latin “*medium*” yang berarti perantara. Dalam bahasa Arab media berasal dari kata “*wasaila*” artinya pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan Sumiharsono & Hasanah (2018: 9).

Menurut asosiasi teknologi dan komunikasi pendidikan (*Association for Education and Communication Technology/AECT*) di Amerika, media adalah segala bentuk yang memang diprogramkan untuk proses penyaluran informasi Arsyad (2017: 3). Hal tersebut diperjelas oleh *Education Association* yang mengatakan bahwa media merupakan bentuk manipulasi, berupa benda yang dapat diindrakan. Untuk dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, sehingga dapat mempengaruhi efektivitas program instruksional Ramli (2015: 132).

Media adalah sumber pesan yang memuat materi berisikan pesan instruksional yang diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut. Sebagai salah satu upaya tercapainya tujuan.

pembelajaran yang sesuai dengan apa yang diharapkan Kustandi & Darmawan (2020: 4-5).

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media adalah perantara penyalur pesan atau informasi dari sumber atau pengirim kepada penerima pesan. Media dapat berupa benda manipulasi atau sejenisnya. Sehingga dapat memfasilitasi keberlangsungan komunikasi.

b. Macam-Macam Media Pembelajaran Berdasarkan Indera

Media dalam kegiatan belajar mengajar tentunya beragam jenis dan bentuknya, karena media tersebut menyesuaikan dengan materi dan kebutuhan. Seorang guru harus mengetahui media apa saja yang tepat untuk digunakan dalam proses belajar mengajar sehingga pembelajaran di kelas menjadi efektif. Secara umum media pembelajaran berdasarkan indra terbagi menjadi tiga jenis yaitu, media visual, media audial, dan media audio visual. Berikut penjelasan tentang media pembelajaran berdasarkan indra Maimunawati & Alif (2020: 75-77).

1) Media Visual

Media visual adalah sarana komunikasi dengan menggunakan panca indra penglihatan, sehingga informasi yang disampaikan dapat dikemas sekreatif mungkin untuk menarik perhatian mata (penglihatan). Media visual disajikan dengan komposisi warna, gambar, grafik, ditangkap dengan panca indra

yaitu mata. Hal tersebut diperlukan, karena saat berkomunikasi atau menyampaikan informasi dibutuhkan komposisi yang dapat menimbulkan perhatian saat melihatnya. Contoh dari media visual seperti foto, gambar, lukisan-lukisan dan lain sebagainya.

2) Media Audial

Media audial adalah media yang penyajian informasinya dalam bentuk audio yaitu suara, yang kemudian informasi tersebut ditangkap dan diterima dengan menggunakan salah satu panca indra yaitu indra pendengaran. Salah satu contoh dari media audial yaitu musik, radio, suara manusia yang sering kita dengar, rekaman dan masih banyak lagi media yang penyampaian informasinya menggunakan media pendengaran.

3) Media Audio Visual

Media audio visual adalah gabungan dari media audio yang menghasilkan suara serta visual berupa media penglihatan kita. Dengan penggabungan antara kedua media tersebut maka akan semakin memudahkan pemahaman siswa dalam menerima informasi yang diberikan. Contoh dari media audio visual adalah televisi, video, film, dan lain-lain yang dapat dilihat dan didengar.

c. **Macam-Macam Media Pembelajaran Berdasarkan Dimensi**

Media berdasarkan bentuknya terbagi menjadi dua macam, yaitu media dua dimensi dan media tiga dimensi. Adapun penjelasan

tentang media pembelajaran berdasarkan dimensi adalah sebagai berikut (Mudlofir & Rusydyah, 2017: 139):

1) Media Dua Dimensi

Media dua dimensi mengacu pada media yang hanya memiliki panjang kali lebar, dan hanya bisa dilihat dari satu arah pandang saja, yang dapat digunakan tanpa proyeksi. Contohnya seperti peta, papan tulis, poster, gambar, dan lain-lain..

2) Media Tiga Dimensi

Media pembelajaran tiga dimensi yaitu benda-benda yang dapat diamati oleh penglihatan, memiliki panjang, lebar, dan tinggi. Sehingga media tersebut memiliki volume (berupa isi) serta dapat diamati dari arah pandang mana saja. Media yang termasuk dalam media pembelajaran 3D adalah objek (benda sebenarnya), model (benda buatan manusia), mock up (alat simulasi), globe, model kerangka manusia, binatang maupun tumbuhan, *diorama* dan lain-lain.

d. Media Pembelajaran

Yaumi (2018: 3) menyatakan bahwa segala bentuk peralatan fisik yang memang sengaja didesain secara terencana untuk menyampaikan informasi dan membangun interaksi kepada orang lain merupakan maksud dari media pembelajaran. Peralatan fisik yang dimaksud mencakup benda asli, bahan cetak, audio, visual, audio-visual, multimedia, dan web. Media tersebut dirancang

dan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran.

Menurut Zainuri (2018:5) mengatakan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu dalam proses penyalur pesan atau informasi secara efektif dan efisien, yang dapat memicu minat, perhatian, pikiran maupun perasaan dalam proses pembelajaran. Informasi yang disampaikan jadi mudah diingat oleh siswa, sehingga tercapai tujuan pembelajaran yang diharapkan oleh seorang pendidik.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk fasilitas yang digunakan guru sebagai alat bantu untuk mempermudah proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Dalam pembelajaran media berfungsi sebagai penghubung ataupun penyalur pesan, yang berisi materi serta sumber belajar yang ingin disampaikan guru kepada siswa, untuk memperjelas isi materi. sehingga pada proses belajar mengajar, media dapat memusatkan perhatian siswa serta merangsang minat belajar siswa dan menjadikan proses pembelajaran lebih efektif, efisien, serta menyenangkan yang tidak akan membuat siswa menjadi bosan sehingga tujuan pembelajaran yang diharapkan akan tercapai.

e. Manfaat Media Pembelajaran

Diciptakannya media pembelajaran tentu ada manfaat dibaliknya, terutama bagi guru dan siswa. Dalam mengelola kelas, guru akan lebih terbantu dengan adanya media pembelajaran. Minat serta motivasi belajar siswa dapat ditingkatkan melalui penggunaan media yang menarik. Selain itu masih banyak manfaat dari penggunaan media pembelajaran bagi guru dan siswa diantaranya:

1. Dalam aspek penyampaian materi, manfaat media pembelajaran bagi guru yaitu media dapat memudahkan guru dalam menjelaskan materi pembelajaran. Sedangkan bagi siswa, akan termudahkannya dalam menerima dan memahami materi pembelajaran.
2. Dalam bentuk konsep media itu sendiri, manfaat yang didapatkan guru bisa mengubah materi yang bersifat abstrak menjadi konkret dengan bantuan media pembelajaran. Dengan hal tersebut konsep akan lebih mudah dipahami siswa karena konkret medianya, konkret juga pemahamannya.
3. Waktu yang digunakan dalam pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Bagi guru, hanya perlu waktu sedikit untuk memaparkan materi dan mengulang pembelajaran hanya seperlunya saja. Sedangkan banyak waktu bagi siswa untuk memahami dan mempelajari materi, serta dapat menambah materi yang relevan

4. Mendorong minat mengajar guru serta membangkitkan minat dan motivasi belajar siswa.
5. Dalam situasi pembelajaran guru akan lebih interaktif, sedangkan siswa multi-aktif karena pembelajaran berpusat kepada siswa.
6. Dengan adanya media kualitas hasil mengajar seorang guru lebih baik, lebih mendalam, dan utuh (Satrianawati, 2018:9).

f. Kriteria Pemilihan Media

Penggunaan media dalam pembelajaran, tentu telah melewati proses yang panjang dalam menentukan pilihan media apa yang akan digunakan. Dengan berbagai macam pertimbangan yang matang, agar meminimalisir kesalahan pada saat digunakannya media tersebut. Pemilihan media hendaknya berdasarkan kriteria yang sudah ditentukan. kriteria yang harus dipertimbangkan dapat diuraikan sebagai berikut Falahudin (2014:112-113):

1. Tujuan Penggunaan

Tujuan penggunaan didasarkan pada kompetensi inti, kompetensi dasar, serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Baik dalam ranah kognitif, afektif, psikomotor, atau kombinasinya. Jenis rangsangan yang perlu ditekankan melalui indera penglihatan, pendengaran, atau kombinasi keduanya. Maka perlu diarahkan jenis media tertentu untuk menyesuaikan

kebutuhan tersebut, apakah media realita, audio, visual diam, audio visual gerak, dan lain sebagainya.

2. Sasaran Pengguna Media

Yang akan menjadi sasaran dalam pengguna media tentunya adalah siswa itu sendiri. Perlu dipahami bagaimana karakteristik siswa, jumlah siswa dikelas, bagaimana latar belakang sosial serta motivasi dan minat belajarnya. Maka media yang dipilih dan dibuat harus sesuai dengan kondisi siswa agar tepat sasaran.

3. Karakteristik Media

Media sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, pada dasarnya memiliki kelebihan dan kelemahan. Oleh karena itu penting untuk memahami dengan baik bagaimana karakteristik dari media tersebut. Mana yang lebih baik dan lebih pantas digunakan dibandingkan dengan yang lainnya.

4. Waktu

Waktu pembuatan media atau waktu yang dibutuhkan untuk menciptakan media yang kita pilih serta waktu yang dibutuhkan dalam penyajian media tersebut harus diperhitungkan dengan baik. Sehingga dalam pembuatan media dapat terselesaikan juga media dapat disajikan dengan sempurna, tepat waktu dalam penggunaannya disesuaikan dengan

alokasi waktu saat pembelajaran. Sehingga tercapai tujuan pembelajaran melalui penggunaan media.

5. Biaya

Dalam pembuatan media, biaya termasuk ke dalam hal yang harus dipertimbangkan. Karena biaya harus seimbang dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Tidak sedikit guru yang mengeluhkan masalah biaya yang digunakan dalam membuat media. Namun jika guru bisa memanfaatkan bahan-bahan sederhana dengan kekreatifan yang dimilikinya, maka dalam pembuatan media tidak akan memakan banyak biaya. Yang terpenting media dapat berfungsi dengan baik untuk menunjang tercapainya tujuan pembelajaran.

6. Ketersediaan

Ketersediaan media menjadi point penting, karena tidak bisa diadakan, jika media yang dibutuhkan tidak tersedia di sekolah maupun di lingkungan sekitar. jikalau harus membuat sendiri, maka perlu kemampuan, tenaga, waktu, serta sarana untuk membuatnya.

g. Kelayakan Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat dikatakan layak digunakan apabila memenuhi tiga kriteria pengembangan menurut Mais (2018: 19-20) yaitu sebagai berikut:

1) Kelayakan Praktis

Berdasarkan kemudahan penggunaan bahan ajar, maka penggunaan media seperti media yang telah sering digunakan dalam waktu lama memungkinkan pengoperasian yang mudah dan lancar. Media mudah digunakan tanpa alat tertentu. Media mudah diperoleh dari lingkungan sekitar. Pembuatan media tidak memerlukan biaya yang mahal dan media mudah dibawa (mobilitas tinggi) serta mudah dikelola

2) Kelayakan Teknis

Kelayakan teknis adalah potensi media yang terkait dengan kualitas media. Salah satu faktor yang menentukan kualitas adalah relevansi media dengan tujuan pembelajaran yaitu potensi media dalam memberikan kejelasan informasi. Media mudah dicerna. Media tersusun secara sistematis. Media tidak ambigu dan masuk akal. Media dapat dikatakan layak dan berkualitas baik jika media tersebut tidak berlebihan.

3) Kelayakan Biaya

Ciri dasar pendidikan modern diyakini adalah efisiensi dan efektivitas proses belajar mengajar. Salah satu strategi untuk menekan biaya pembuatan media adalah dengan melakukan

simulasi dan manipulasi media yang digunakan untuk alat peraga dan bahan ajar.

2. Media Denah

a. Pengertian Media Denah

Media yang akan digunakan peneliti untuk membantu proses pembelajaran tematik adalah media denah, dengan bentuk media dua dimensi dan termasuk dalam jenis media audio visual. Media denah adalah gambar yang menunjukkan suatu lokasi. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), denah adalah gambar yang menunjukkan letak kota, jalan, peta, atau gambar ruangan seperti rumah, bangunan dan lain sebagainya.

Menurut Rahayu dan Hendratno (2013) dalam Sayyidah (2019) mengatakan bahwa, media denah adalah gambar yang memberikan gambaran atau menunjukkan suatu lokasi atau bagian dari suatu tempat, yang dilengkapi dengan petunjuk-petunjuk sederhana yang mudah dipahami. Biasanya denah menunjukkan lokasi secara terbatas, misalnya denah sekolah atau denah rumah.

Secara umum denah berfungsi untuk mempermudah menentukan arah atau menemukan suatu lokasi yang terdapat pada gambar atau denah tersebut. fungsi denah yaitu sebagai petunjuk suatu objek seperti denah jalan, letak rumah, dan lain sebagainya. Menurut Yulinar (2017) dalam Sayyidah (2019) adapun unsur-unsur denah, diantaranya: terdapat judul denah, terdapat gambaran umum

lokasi, terdapat gambaran arah mata angin yang mengarah ke utara, terdapat nama dari setiap tempat pada gambar denah.

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media denah adalah alat bantu berupa gambar yang menunjukkan letak sesuatu, baik itu denah lokasi maupun denah ruangan. Sehingga memudahkan dalam mencari lokasi yang diinginkan, dengan denah kita dapat mengetahui bagian-bagian yang ada pada suatu ruangan atau lokasi. Suatu sekolah tentunya memiliki gambaran tentang tata letak lokasi sekolah yang biasa disebut dengan denah sekolah. Sehingga denah tersebut dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran untuk siswa.

b. Tujuan Media Denah

Arsyad (2017: 24-25) mengemukakan dua tujuan media pembelajaran, yaitu untuk keperluan informasi, yang digunakan untuk menampilkan informasi di depan sekelompok siswa. Kemudian tujuan yang kedua yaitu untuk tujuan instruksi, media harus melibatkan siswa dalam bentuk kegiatan pembelajaran yang sebenarnya. Sehingga dapat menarik perhatian siswa agar mereka dapat belajar.

Tujuan media denah yang akan dikembangkan antara lain sebagai berikut:

- 1) Untuk memperjelas materi pembelajaran saat guru mengajarkan materi denah, guru dapat menggunakan media ini untuk

menyediakan berbagai macam bentuk denah serta memberikan contoh cara membaca denah.

- 2) Sebagai media untuk menarik minat siswa agar berpartisipasi dalam proses pembelajaran.
- 3) Media pembelajaran bagi siswa, media inilah yang dapat menciptakan suasana yang aktif menyenangkan melalui media denah yang menarik sehingga dapat memotivasi siswa dalam belajar.

c. Langkah Penggunaan Media Denah

Langkah-langkah atau tahapan dalam penggunaan media denah sebagai berikut:

- 1) Media denah dioperasikan oleh siswa pada saat pembelajaran *online*.
- 2) Penjelasan materi sudah dimuat di dalam media denah
- 3) Siswa hanya menekan beberapa tombol untuk mengoperasikan media denah.
- 4) Siswa menyimak penjelasan materi atau penugasan pada media denah.
- 5) Siswa menjawab pertanyaan yang diberikan.

d. Kelebihan Media Denah

Media denah pada pembelajaran tematik ini merupakan media edukatif yang dibuat dengan menggunakan aplikasi *powerpoint* yang memuat gambar jalan, rumah/bangunan, serta arah

mata angin sebagai petunjuk arah. Selain itu media denah sangat efektif apabila digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan tertentu kepada siswa, karena media denah dapat memfokuskan siswa agar lebih memperhatikan penjelasan guru. Menurut Anjarwani (2015: 932-933) Media denah memiliki banyak kelebihan yaitu, antara lain:

- 1) Dapat menarik perhatian siswa dan dapat memotivasi siswa dalam belajar.
- 2) Tidak menimbulkan kebosanan dan kejenuhan pada siswa.
- 3) Mengurangi efek transfer belajar, karena siswa berkesempatan semaksimal mungkin untuk melaksanakan tugas-tugas nyata atau tugas-tugas simulasi.
- 4) Biaya pembuatan media denah relatif murah dan tidaklah rumit
- 5) Memberi kesempatan kepada siswa untuk melatih keterampilan manipulatif mereka dengan menggunakan indera penglihatan.
- 6) Media denah tidak mudah rusak dan mudah untuk dibawa ke mana saja.
- 7) Tampilan media denah dapat menjangkau sasaran yaitu siswa dengan jumlah yang besar, sehingga semua siswa dapat melihat media denah tersebut.

e. Kekurangan Media Denah

Media denah sebagai media pembelajaran yang menjelaskan materi denah di kelas III. Selain kelebihan, tentu juga

ada kekurangan dari media denah yang dikembangkan oleh peneliti.

Adapun kekurangan dari media denah sebagai berikut:

- 1) Pengoperasian media denah perlu alat bantu berupa laptop, handphone, atau alat elektronik lainnya yang dapat menampilkan gambar serta audio dari media denah.
- 2) Materi pada media denah terbatas, hanya mengkhususkan materi denah saja.
- 3) Lokasi penyimpanan media denah memerlukan ruang penyimpanan yang cukup sehingga media denah dapat beroperasi dengan lancar.

3. Pembelajaran Tematik

a. Pengertian Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggabungkan beberapa mata pelajaran menjadi suatu tema yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya. Menurut Haji (2015:60) pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang sengaja didesain menggunakan tema-tema tertentu, dimana memadu padankan atau mengaitkan beberapa mata pelajaran menjadi sebuah tema, sehingga cakupan materi yang dibahas menjadi sangat luas. Tema tersebut menjadi pokok pikiran atau gagasan utama yang menjadi pokok pembicaraan atau pembahasan.

Kemendikbud (2013) menjelaskan bahwa pembelajaran tematik terpadu/tematik integratif menggunakan tema sebagai

pemersatu kegiatan pembelajaran dengan menggabungkan beberapa mata pelajaran sekaligus dalam satu kali tatap muka yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Sehingga didapatkan pengalaman belajar oleh siswa secara langsung, melalui pengalaman langsung dalam memahami konsep pelajaran siswa dapat menghubungkannya dengan konsep lain yang telah mereka kuasai (Hidayah, 2015:37).

Menurut Hidayani (2017: 161) pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang di dalam proses belajar mengajarnya lebih menekankan keterlibatan siswa secara aktif, sehingga siswa mendapatkan pengalaman langsung dan terlatih untuk dapat menemukan serta mengembangkan sendiri pengetahuan yang dipelajari. Melalui pengalaman langsung, siswa akan memahami konsep-konsep yang telah didapatkan dan menghubungkannya dengan konsep lain yang telah dipahaminya.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik adalah pembelajaran menggunakan tema. Yang memuat berbagai macam mata pelajaran, yang memiliki keterkaitan antara yang satu dengan yang lainnya. Sehingga tidak nampak mata pelajaran yang terpisah-pisah, membuat proses belajar mengajar menjadi mengalir dengan satu pembahasan tema mencakup berbagai mata pelajaran di dalamnya. Dengan melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran tersebut, menjadikan siswa paham akan konsep pelajaran karena siswa memperoleh pengalaman

langsung sehingga tidak sulit bagi siswa untuk mengaitkan konsep tersebut dengan konsep lainnya.

b. Karakteristik Pembelajaran Tematik

Menurut Depdiknas (2006) dalam Mukhlis (2012:68) pembelajaran tematik memiliki karakteristik yang dapat dijadikan sebagai acuan untuk dikembangkan pada proses pembelajaran. Macam-macam karakteristik yang perlu diketahui dan diimplementasikan guru, yaitu sebagai berikut:

1. Berpusat pada siswa

Pembelajaran tematik berpusat pada siswa (*student centered*), hal ini sesuai dengan pendekatan belajar modern yang lebih banyak menempatkan siswa sebagai subjek belajar sedangkan guru lebih banyak berperan sebagai fasilitator yaitu memberikan kemudahan-kemudahan kepada siswa untuk melakukan aktivitas belajar.

2. Memberikan pengalaman langsung

Pembelajaran tematik dapat memberikan pengalaman langsung kepada siswa (*direct experiences*). Dengan pengalaman langsung ini, siswa dihadapkan pada sesuatu yang nyata sebagai dasar untuk memahami hal-hal yang lebih abstrak.

3. Pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas

Dalam pembelajaran tematik pemisahan antar mata pelajaran menjadi tidak begitu jelas. Fokus pembelajaran diarahkan kepada pembahasan tema-tema yang paling dekat berkaitan dengan kehidupan siswa.

4. Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran

Pembelajaran tematik menyajikan konsep-konsep dari berbagai mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran. Dengan demikian, Siswa mampu memahami konsep-konsep tersebut secara utuh. Hal ini diperlukan untuk membantu siswa dalam memecahkan masalah-masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.

5. Bersifat fleksibel

Pembelajaran tematik bersifat luwes (fleksibel) dimana guru dapat mengaitkan bahan ajar dari satu mata pelajaran dengan mata pelajaran yang lainnya, bahkan mengaitkannya dengan kehidupan siswa dan keadaan lingkungan dimana sekolah dan siswa berada.

6. Hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa

Siswa diberi kesempatan untuk mengoptimalkan potensi yang dimilikinya sesuai dengan minat dan kebutuhannya.

c. Tujuan dan Fungsi Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Mudah memusatkan perhatian pada satu tema atau topik tertentu.
2. Mempelajari pengetahuan dan mengembangkan berbagai kompetensi muatan mata pelajaran dalam tema yang sama.
3. Memiliki pemahaman terhadap materi pelajaran lebih mendalam dan berkesan.
4. Mengembangkan kompetensi berbahasa lebih baik dengan mengkaitkan berbagai muatan mata pelajaran lain dengan pengalaman pribadi siswa.
5. Lebih semangat dan bergairah belajar karena mereka dapat berkomunikasi dalam situasi nyata, seperti: bercerita, bertanya, menulis sekaligus mempelajari mata pelajaran yang lain.
6. Guru dapat menghemat waktu, karena muatan mata pelajaran yang disajikan secara terpadu dapat dipersiapkan sekaligus dan diberikan dalam 2 atau 3 pertemuan bahkan lebih.

Fungsi pembelajaran tematik yaitu sebagai pemersatu kegiatan pembelajaran serta memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam memahami dan mendalami konsep materi yang tergabung dalam tema serta dapat menambah semangat belajar karena materi yang dipelajari merupakan materi yang nyata (kontekstual) dan bermakna bagi siswa (Rusman, 2015:146).

B. Hasil Penelitian Yang Relevan/ Sebelumnya

Penelitian yang dilakukan tentang pengembangan media denah dalam pembelajaran tematik untuk kelas III di MIS Hidayatul Insan. Berdasarkan riset peneliti, ditemukan beberapa penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian diantaranya.

1. Muhammad Syabrina dan Sulistyowati (2020) “pengembangan media pembelajaran tematik macromedia flash untuk meningkatkan hasil belajar siswa madrasah ibtidaiyah”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dihasilkan sangat efektif dan menarik. Dengan hasil verifikasi ahli materi 94,00%, hasil verifikasi ahli media pembelajaran 87,00%, dan hasil verifikasi guru wali kelas IV 92,00%. Tes individu 78,78%, tes kelompok 84,54%, dan tes lapangan 85,78%. Nilai hasil belajar siswa rata-rata mengalami peningkatan sebesar 91,71.
2. Puji Zakiyayati (2020) “pengembangan media diorama sub tema manusia dan lingkungan kelas V di SDN 7 Bukit Tunggul Palangka Raya”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media tiga dimensi di SDN 7 Bukit Tunggul Palangka Raya pada sub tema manusia dan lingkungan telah melalui empat tahap yaitu analisis, perancangan, pengembangan dan implementasi. Menurut penilaian kelayakan ahli media persentase skor kualifikasi kategori "sangat layak" sebesar 92%, berdasarkan evaluasi ahli materi persentase skor kualifikasi kategori "sangat layak" sebesar 95%, dan berdasarkan penilaian hasil evaluasi ahli

pembelajaran mendapatkan skor persentase kelayakan 97,5% masuk dalam kategori “sangat layak”.

3. Miftakhul Nasikha (2020) “pengembangan media denah petunjuk arah tiga dimensi pada siswa kelas III sekolah dasar”. Hasil penelitian berupa media denah dari hasil verifikasi materi memperoleh persentase 77%, dan verifikasi media memperoleh persentase 86%. Hasil tanggapan siswa memperoleh persentase 93%, dan hasil dari tanggapan guru memperoleh persentase 88%. Dari hasil yang diperoleh, dapat disimpulkan layak atau efektif untuk mengembangkan media denah petunjuk arah tiga dimensi pada siswa kelas III sekolah dasar. Sangat baik digunakan sebagai media pembelajaran karena dapat menciptakan pembelajaran yang menarik.
4. Dyah Tri Ayu Setyaningrum (2019) “pengembangan media 3 dimensi sesuai dengan denah atau gambar dengan kalimat yang runtut kelas IV semester 1 SDN Tempurejo 1”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media sangat efektif dalam membantu siswa mendeskripsikan tempat berdasarkan denah atau gambar dengan menggunakan kalimat yang runtut. Dengan memperoleh nilai rata-rata lebih tinggi dari KKM (75), yaitu 88,4. Sedangkan reaksi siswa terhadap media mendapat nilai rata-rata 95 sehingga media dianggap efektif dan sangat mudah untuk digunakan.
5. Fajar Setiawan (2019) “pengembangan media delima (denah lingkungan rumah) pada subtema bermain di lingkungan rumah untuk sekolah dasar”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Delima dinilai efektif

dengan skor rata-rata 4,8 termasuk dalam kategori baik. RPP, LK, dan THB yang dikembangkan juga mendapat skor masing-masing 4,5, 4,1, dan 4,3, sehingga semuanya termasuk dalam kategori baik. Dari segi pelaksanaan pembelajaran, nilai rata-rata siswa dan THB memperoleh masing-masing 4,7 dan 4,8 yang termasuk dalam kategori baik. Sedangkan THB peserta didik dapat dikatakan valid, karena telah mencapai target yang telah ditentukan.

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

No	Nama Peneliti, Tahun, dan Judul	Persamaan	Perbedaan
1.	Muhammad Syabrina dan Sulistyowati (2020) “pengembangan media pembelajaran tematik macromedia flash untuk meningkatkan hasil belajar siswa madrasah ibtdaiyah”.	Pengembangan media dalam pembelajaran tematik	1. Media yang digunakan adalah macromedia flash, sedangkan media yang peneliti gunakan adalah media denah 2. Materi ajar 3. Tempat penelitian
2.	Puji Zakiyayati (2020) “pengembangan media diorama sub tema manusia dan lingkungan kelas V di SDN 7 Bukit Tunggal Palangka Raya”.	Pengembangan media dalam pembelajaran tematik	1. Media yang digunakan adalah media diorama, sedangkan media yang peneliti gunakan adalah media denah 2. Materi ajar, yaitu manusia

			<p>dan lingkungan, sedangkan materi ajar yang peneliti gunakan yaitu materi denah pada tema 8 sub tema “Aku Suka Berkarya”</p> <p>3. Tempat penelitian</p>
3.	<p>Miftakhul Nasikha (2020) “pengembangan media denah petunjuk arah tiga dimensi pada siswa kelas III sekolah dasar”.</p>	<p>Pengembangan media denah dalam pembelajaran tematik</p>	<p>1. Media yang digunakan adalah media denah tiga dimensi, sedangkan media yang peneliti gunakan adalah media denah dua dimensi</p> <p>2. Tempat penelitian</p>
4.	<p>Dyah Tri Ayu Setyaningrum (2019) “pengembangan media 3 dimensi sesuai dengan denah atau gambar dengan kalimat yang runtut kelas iv semester 1 sdn tempurejo 1”.</p>	<p>Pengembangan media dalam pembelajaran tematik</p>	<p>1. Media yang dikembangkan adalah map, sedangkan media yang peneliti gunakan adalah media denah.</p> <p>2. Tempat penelitian</p>
5.	<p>Fajar Setiawan (2019) “pengembangan media delima (denah lingkungan rumah) pada subtema bermain di lingkungan rumah untuk sekolah dasar”.</p>	<p>Pengembangan media denah dalam pembelajaran tematik</p>	<p>1. Denah yang dikembangkan berupa denah lingkungan rumah, sedangkan peneliti mengembangkan media denah lingkungan sekolah</p> <p>2. Materi ajar</p> <p>3. Tempat</p>

			penelitian
--	--	--	------------

Beberapa penelitian yang relevan di atas, memiliki kesamaan dengan penelitian ini yaitu sama-sama membahas tentang mengembangkan media pembelajaran, khususnya pada pembelajaran tematik di sekolah dasar. Tidak hanya persamaan yang ditemukan, dari beberapa penelitian tersebut juga terdapat perbedaan yakni, pada bentuk maupun jenis media yang akan dikembangkan peneliti.

C. Kerangka Pikir

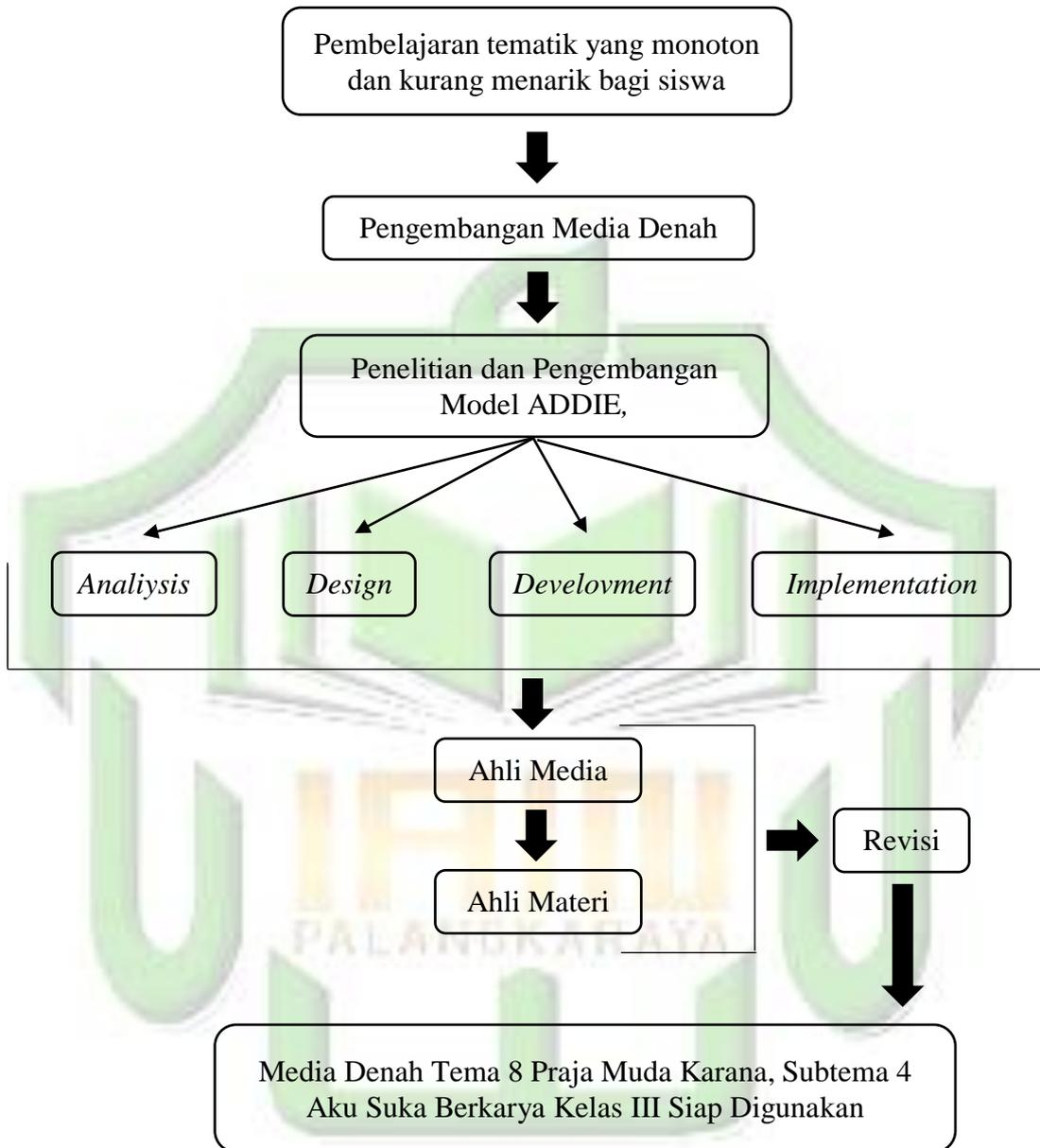
Menurut Rahayu dan Hendratno (2013) dalam Sayyidah (2019) mengatakan bahwa, media denah adalah gambar yang memberikan gambaran atau menunjukkan suatu lokasi atau bagian dari suatu tempat, yang dilengkapi dengan petunjuk-petunjuk sederhana yang mudah dipahami. Biasanya denah menunjukkan lokasi secara terbatas, misalnya denah sekolah atau denah rumah.

Berdasarkan identifikasi masalah yang ditemukan dari hasil observasi awal, yaitu rendahnya motivasi siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran tematik, peneliti merasa perlu adanya tindakan perbaikan untuk menyajikan proses pembelajaran tematik yang menarik. Dengan dukungan dari kajian-kajian teori dan penelitian yang relevan. Media diindikasikan sangat membantu dan bermanfaat dalam proses belajar mengajar. Sehingga

dengan adanya penggunaan media dapat mendorong minat mengajar guru serta membangkitkan minat dan motivasi belajar siswa.



Pola kerangka berpikir dari penelitian yang dilakukan sebagai berikut:



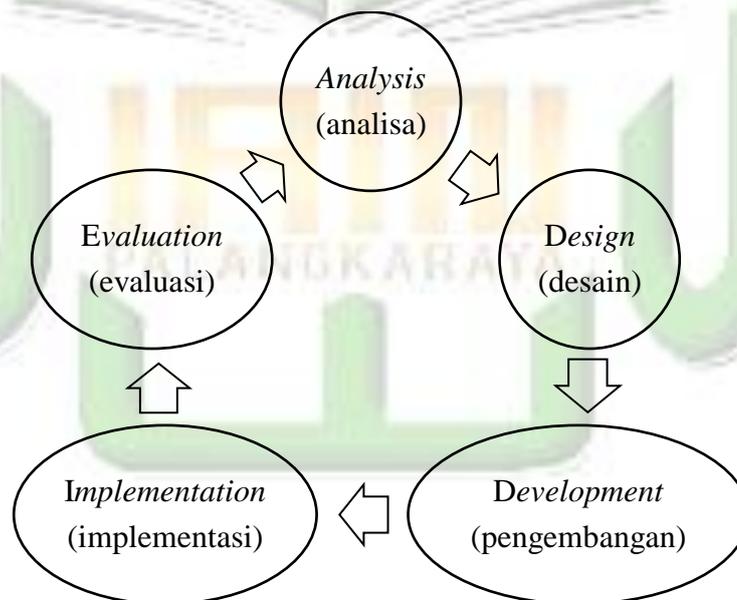
Gambar 2.1 Kerangka berpikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yang merupakan metode penelitian pengembangan yang menciptakan, menghasilkan atau mengembangkan sebuah produk yang tentunya memiliki efektifitas tersendiri (Saputro, 2017: 8). Dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yaitu *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*, yang tersusun secara sistematis, bertahap, dan saling berkaitan (Sezer dkk, 2013: 137 dalam Rayanto & Sugianti, 2020: 28-29).



Gambar 3.1 Model pengembangan ADDIE

B. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian sebagai langkah-langkah yang akan dilakukan dalam penelitian pengembangan. Langkah-langkah tersebut harus berdasarkan kajian teori yang sesuai. Maka dari itu prosedur pengembangan dimulai dari tahap analisa, desain, pengembangan, implementasi, hingga evaluasi.

1. Tahap Analisa

Tahap analisa dalam penelitian ini dilakukan untuk memperoleh dasar-dasar teoritis yang mendukung penelitian pengembangan sehingga memiliki dasar yang kuat. Pada tahap ini peneliti akan menganalisis kurikulum, KI, KD, materi, dan siswa. Sehingga hasil dari analisis tersebutlah akan dikembangkannya media denah dalam pembelajaran tematik.

2. Tahap Desain (Perancangan)

Tahapan desain merupakan tahap lanjutan dari analisa yang dilakukan, dimana peneliti akan membuat rancangan pembelajaran maupun rancangan pengajaran sesuai dengan apa yang akan dikembangkan. Sehingga mempermudah peneliti dalam merancang media denah dalam pembelajaran tematik. Pada tahap ini peneliti akan menyusun materi, dengan materi yang ada di kelas III pada tema Praja Muda Karana dan sub tema Aku Suka Berkarya.

3. Tahap Pengembangan

Tahap ini dimaksudkan untuk membuat media yang sudah dirancangan pada tahap desain. Sehingga harus sesuai antara apa yang dirancangan dengan media yang dikembangkan. Ditahap inilah media dibuat dan dikembangkan sehingga diperlukannya alat dan bahan untuk membuat media tersebut.

4. Tahap Implementasi

Media yang telah selesai dibuat akan diuji melalui beberapa tahapan yang ilmiah. Sehingga diketahui kevalidan dan kehasilgunaan media tersebut. Pada penelitian pengembangan ini validasi dilakukan oleh ahli media kepada dosen dan ahli materi kepada dosen.

5. Evaluasi

Tahap evaluasi merupakan tahapan terakhir dalam prosedur penelitian ini. Evaluasi dilakukan setelah keempat tahapan di atas selesai dilaksanakan. Tahap evaluasi yang dilakukan bisa dengan memberikan evaluasi formatif dan sumatif (Dick & Carry, 1996 dalam Rayanto & Sugianti, 2020: 33-76).

C. Sumber Data dan Subjek Penelitian

1. Sumber Data

- a. Data primer (data utama) yaitu sumber data yang diperoleh dari wawancara. Terkait dalam penelitian ini yang menjadi sumber data primer yaitu guru kelas III di MIS Hidayul Insan. Dengan

mewawancarai untuk mendapatkan informasi dan hal-hal yang diperlukan di dalam penelitian pengembangan ini.

- b. Data sekunder (data tambahan) yaitu sumber data yang diperoleh dari mana saja yang bisa memberikan data, guna melengkapi data yang masih kekurangan. Data sekunder yang digunakan dalam penelitian ini bisa berupa artikel, jurnal, dan lain sebagainya yang berkenaan dengan penelitian pengembangan yang dilakukan peneliti sebagai bahan referensi.

2. Subjek Penelitian

Subyek dari penelitian pengembangan ini terdiri dari subjek validasi produk dan subjek uji coba produk. Berikut penjabaran secara singkat tentang subjek penelitian yang digunakan.

- a. Subjek validasi produk yang terdiri dari ahli media yang berjumlah 1 orang yaitu dosen atau pakar media untuk menilai produk yang dikembangkan baik dari segi tampilan dan lain sebagainya. Kemudian ahli materi yang berjumlah 1 orang untuk menilai kelayakan materi yang digunakan dalam media.
- b. Subjek uji coba produk yang terdiri dari siswa kelas III di MIS Hidayatul Insan.

D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara, observasi, dokumentasi, dan angket. Dalam hal ini,

peneliti berusaha untuk memperoleh data-data yang mendukung untuk kegiatan penelitian dengan cara sebagai berikut:

1. Wawancara

Wawancara adalah suatu percakapan yang diarahkan pada suatu masalah tertentu. Wawancara dilakukan secara lisan dalam pertemuan tatap muka secara individual, antara penanya (*interviewer*) dengan pemberi informasi (*information supplier*) Fitriyah (2018:70). Dalam penelitian ini yang akan diwawancarai adalah guru kelas yang mengajar tematik di kelas III MIS Hidayatul Insan Palangka Raya.

2. Observasi

Observasi atau pengamatan merupakan suatu teknik atau cara mengumpulkan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung (Sudaryono, 2017: 216). Adapun data yang ingin diperoleh dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui kelayakan dari pengembangan media denah. Melalui instrumen ini diperoleh gambaran mengenai proses pembelajaran kelas III sub tema Aku Suka Berkarya.

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah salah satu metode pengumpulan data untuk menelusuri data historis. Tentang bagaimana mencari sumber data-data tertulis di lapangan yang berkaitan dengan masalah yang diteliti. Dokumentasi dapat berbentuk tulisan, gambar, dan karya (Hikmawati, 2017: 42). Dokumentasi juga digunakan untuk memperoleh data

mengenai profil sekolah dan identitas peserta didik. Serta membuat dokumentasi pelaksanaan pembelajaran menjadi foto-foto penelitian. Dokumen seperangkat pembelajaran seperti RPP, jadwal pelajaran dan lain sebagainya. Ada juga foto yang berkaitan dengan pelaksanaan saat implementasi media pembelajaran dilakukan.

4. Angket

Angket adalah daftar pertanyaan yang dibagikan kepada orang lain untuk diisi. Tujuan penggunaan angket adalah untuk memperoleh data, yang pelaksanaannya bisa secara langsung maupun tidak langsung . Angket langsung adalah angket yang dijawab langsung oleh orang yang dimintai jawabannya, sedangkan angket tidak langsung adalah angket yang dijawab secara tidak langsung oleh orang yang dekat yang mengetahui atau mengenal si penjawab, misalnya orang tuanya atau temannya (Rukajat, 2018: 55). Pada penelitian pengembangan ini angket digunakan untuk menggali tentang kelayakan produk yang dikembangkan. angket diberikan kepada ahli media dan ahli materi.

E. Uji Produk

1. Desain Uji Coba Produk

Uji coba produk dimaksudkan untuk mengetahui apakah produk yang dikembangkan layak digunakan atau tidak layak digunakan dan sejauh mana produk yang kembangkan dapat mencapai sasaran. Dalam

penelitian ini uji coba produk, berupa media denah ini diuji kelayakan, validitas, dan efektivitasnya, dan melalui beberapa tahapan yaitu:

- a) Ahli media pembelajaran kepada dosen dan ahli materi kepada dosen.
- b) Pengembang melakukan perbaikan dan penilaian ahli media dan ahli materi serta masukan kritik dan saran.
- c) Pengembang melakukan perbaikan media denah berdasarkan kritik dan saran dari ahli media dan ahli materi.

2. Subjek Uji Produk

Uji produk ini dilakukan untuk mendapat data tentang kualitas media denah sub tema Aku Suka Berkarya kelas III di MIS Hidayatul Insan yang dikembangkan berdasarkan penilaian dari ahli media, dan ahli materi. Kemudian dianalisis dan dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam memperbaiki dan menyempurnakan produk yang dihasilkan.

F. Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan setelah data terkumpul. Analisis dilakukan untuk mengumpulkan informasi-informasi yang berupa tanggapan, komentar maupun saran perbaikan dan revisi produk oleh ahli media dan ahli materi. Sehingga dapat diketahui kualitas dari produk yang dikembangkan, menguji tingkat validitas serta kelayakan produk yang dihasilkan. Langkah-langkah dalam teknik analisis data yaitu sebagai berikut:

1. Data proses pengembangan media

Data yang dihasilkan dari proses pengembangan media merupakan data deskriptif. Dimana data tersebut diperoleh dari alur pembuatan media, mulai dari langkah awal hingga langkah akhir pembuatan media denah.

2. Data penilaian kelayakan media

Data penilaian kelayakan media diperoleh dari angket yang diisi oleh ahli media dan ahli materi. sehingga diperoleh hasil isian angket tersebut yang kemudian dianalisis dengan mengikuti tahapan-tahapan sebagai berikut.

- a. Merubah penilaian kualitatif menjadi kuantitatif dengan ketentuan sebagai berikut.

Tabel 3.1 Skala Likert

Kategori	Nilai
Sangat Setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Kurang Setuju (KS)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

(Sugiyono, 2019: 146-147)

- b. Menghitung rata-rata skor setiap indikator dengan rumus (Sukarjo, 2012: 98 dalam Widiastuti & Sagoro,

$$X = \frac{\sum x}{N} \quad (2017: 44)$$

X = Skor rata-rata

$\sum x$ = Jumlah skor

N = Jumlah item uji

Selanjutnya menentukan kriteria kelayakan dari media yang dikembangkan yaitu media denah dengan cara mengalikan skor penilaian dengan jumlah indikator yang diukur ditiap aspek dengan tingkat kelayakan yang diharapkan. Hal tersebut dapat diukur menggunakan teknik presentase dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Presentase kelayakan (\%)} = \frac{\Sigma \text{ rerarta skor yang diperoleh}}{\Sigma \text{ rerata skor ideal}} \times 100$$

(Sunoto, 2007: 37 dalam Widiastuti & Sagoro, 2017: 45)

Tabel 3.2 Skala Presentasi Kelayakan Acuan Penilaian Data

No	Presentase Penilaian	Kriteria
1	81-100%	Sangat Layak
2	61-80%	Layak
3	41-60%	Cukup Layak
4	21-40%	Kurang Layak
5	0-20%	Tidak Layak

(Arikunto, 2013: 44)

Pada tabel 3.1 disebutkan kriteria presentase penilaian untuk mengetahui kelayakan. Digunakannya tabel di atas sebagai acuan penilaian data yang dihasilkan dari ahli media dan ahli materi.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Hasil Penelitian

MIS Hidayatul Insan merupakan salah satu satuan pendidikan yang berada dibawah naungan Kementerian Agama. MIS Hidayatul Insan telah terakreditasi B dan madrasah tersebut telah dilengkapi dengan berbagai sarana dan prasarana. MIS Hidayatul Insan juga menyediakan beberapa media pembelajaran, namun media tersebut jarang digunakan oleh guru. Guru lebih dominan menggunakan media berupa papan tulis dan buku tematik sebagai sumber belajar. Pada dasarnya media pembelajaran adalah alat bantu dalam proses penyalur pesan atau informasi secara efektif dan efisien, yang dapat memicu minat, perhatian, pikiran maupun perasaan dalam proses pembelajaran. Informasi yang disampaikan jadi mudah diingat oleh siswa, sehingga dapat tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan oleh seorang pendidik.

Media pembelajaran sebagai alat bantu untuk mempermudah guru dalam mengajar. Namun fakta di lapangan guru kurang memanfaatkan media pembelajaran, sehingga pada saat mengajar media yang digunakan kurang bervariasi. Media yang disediakan oleh MIS Hidayatul Insan cukup memadai, sehingga seorang guru diharapkan dapat berkreasi mengolah media yang menarik, menggunakan media pembelajaran yang telah disediakan oleh

sekolah. Namun nyatanya untuk membuat media pembelajaran tidaklah



mudah. Hal tersebut dikarenakan keterbatasan kemampuan guru dalam mengolah media serta keterbatasan waktu dan kesempatan untuk menyiapkan dan membuat media pembelajaran (Fatmah: 2020). Berdasarkan hal tersebut maka perlu dilakukannya penelitian, untuk dapat memotivasi guru dalam membuat media pembelajaran yang menarik. Oleh karena itu peneliti mengembangkan media denah dalam pembelajaran tematik kelas III di MIS Hidayatul Insan dengan hasil penelitian sebagai berikut.

1. Pengembangan Media Denah Subtema Aku Suka Berkarya Kelas III di MIS Hidayatul Insan

Proses pembelajaran yang dilakukan secara terus menerus tentunya perlu dilakukan suatu pembaharuan, yang diharapkan dapat mengembangkan dan memajukan sistem pendidikan di Indonesia. Seiring dengan mengikuti perkembangan zaman sekarang ini, dimana siswa sedang menggemari media pembelajaran interaktif, yang tampilannya lebih menarik dan kekinian.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara sebagai langkah awal dari model pengembangan, telah diketahui bahwa siswa dan guru perlu adanya media untuk mempermudah proses pembelajaran. Maka dari itu penelitian ini menghasilkan sebuah produk berupa media denah yang diolah menggunakan Power point dengan materi yang ada pada subtema 4 Aku Suka Berkarya.

Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Namun pada penelitian ini terbatas hanya sampai kepada tahap *Implementation*

saja, pada penggunaan produk dan uji kelayakan dan penilaian dari ahli media dan ahli materi. Hal ini dikarenakan materi yang diajarkan pada kelas III di MIS Hidayatul Insan belum sampai pada materi tema 8 Praja Muda Karana dan tidak diajarkan karena keterbatasan waktu akhir semester dan sekolah telah diliburkan, sehingga penelitian tidak sampai kepada uji coba produk ke siswa.

a. Tahap *Analysis* (analisis)

1) Analisis Karakteristik Siswa

Tahap analisis karakteristik siswa bertujuan untuk mengetahui bagaimana sifat atau karakteristik siswa saat mengikuti pembelajaran. Berdasarkan hasil identifikasi dapat dikemukakan bahwa sifat atau karakteristik siswa di kelas III tersebut cepat merasa jenuh dan bosan saat mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan observasi pada kelas III di MIS Hidayatul Insan, siswa yang duduk di bangku kelas III adalah siswa yang berusia sekitar 9-10 tahun, siswa dengan usia tersebut merupakan generasi emas di era revolusi industri 4.0 saat ini, yang dituntut untuk dapat mengikuti perkembangan zaman. Akan tetapi, karena keterbatasan kemampuan, selama pembelajaran berlangsung guru dominan menggunakan media papan tulis untuk mengajar. Namun guru juga pernah menggunakan media gambar dan LCD untuk menyampaikan materi. Saat guru

menggunakan media gambar pada materi delapan arah mata angin dan denah, siswa sangat antusias menyimak materi yang disampaikan. Berdasarkan hal tersebut dapat diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran turut mempengaruhi minat dan motivasi belajar siswa.

Berawal dari media gambar yang guru gunakan, kemudian dikembangkan menjadi media denah yang dibuat dengan menggunakan teknologi canggih saat ini. Media denah dapat digunakan saat pembelajaran online maupun offline, media denah dapat digunakan untuk pembelajaran mandiri. Media denah dibuat berdasarkan kebutuhan karakteristik siswa,. Berdasarkan hal tersebut pengembangan media denah interaktif dapat menambah minat dan motivasi siswa dalam belajar.

2) Analisis Materi

Menganalisis materi delapan arah mata angin dan denah kelas III sesuai dengan KI (Kompetensi Inti) dan KD (Kompetensi Dasar) untuk disampaikan melalui media denah. Materi tentang konsep delapan arah mata angin dan denah pada tema Praja Muda Karana subtema Aku Suka Berkarya sangatlah banyak dan beragam, sehingga tidaklah mudah untuk memahamkan kepada siswa tentang berbagai macam bentuk dan model dari denah, serta sulit bagi siswa untuk dapat memahami

cara membaca denah menggunakan delapan arah mata angin yang beragam tersebut.

a) Kompetensi Inti

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

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

b) Kompetensi Dasar

3.7 Mencermati informasi tentang konsep delapan arah mata angin dan pemanfaatannya dalam denah dalam teks lisan, tulis, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan

4.7 Menjelaskan konsep delapan arah mata angin dan pemanfaatannya dalam denah dalam bentuk tulis dan visual menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif.

Berdasarkan wawancara bersama guru kelas III di MIS Hidayatul Insan diperoleh informasi bahwa selama mengajar guru menggunakan media papan tulis dan buku tematik sebagai sumber belajar. Materi yang disajikan dalam buku tematik mencakup semua mata pelajaran.

Cakupan materi delapan arah mata angin dan denah pada buku tematik tidak terlalu mendalam, karena materi tersebut dikaitkan dengan materi lain sehingga materi delapan arah mata angin dan denah belum sepenuhnya disajikan. Sumber referensi materi yang digunakan dalam media denah adalah Buku Pedoman Guru Kelas 3 Tema 8 (Prajaya Muda Karana) Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Revisi 2018. (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan).

3) Analisis Kebutuhan

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap siswa kelas III, diketahui bahwa kondisi siswa sangat beragam. Saat pembelajaran dimulai, semua siswa memperhatikan materi yang guru sampaikan. Setelah beberapa menit siswa mulai merasa bosan, sehingga berbagai kegiatan dilakukan siswa. Seperti berjalan-jalan di dalam ruang kelas, mengobrol dengan teman sebangku, sering izin keluar kelas. Suasana kelas pun menjadi tidak kondusif, banyak siswa kurang memperhatikan pelajaran,

sehingga materi tidak sepenuhnya diterima dengan baik oleh siswa.

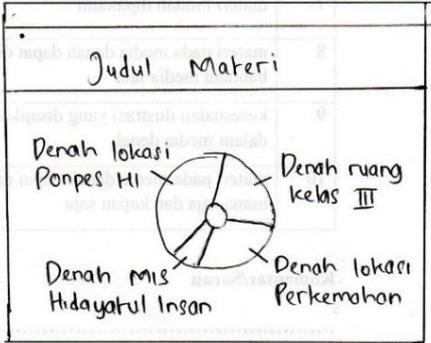
Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa kurang paham dengan materi delapan arah mata angin dan denah. Berdasarkan analisis kebutuhan ini, diperlukan media denah yang dapat mempermudah siswa memahami materi tersebut dan media denah dapat meningkatkan minat belajar siswa. Media denah menyajikan materi delapan arah mata angin dan denah secara lengkap, dengan pembahasan materi lebih mendalam.

b. Tahap *Design* (Perencanaan)

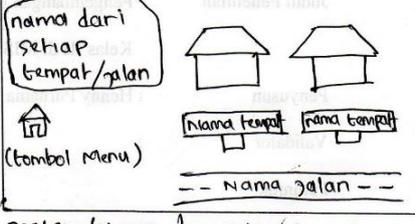
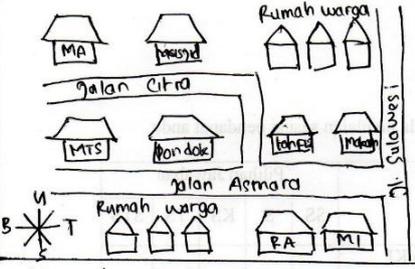
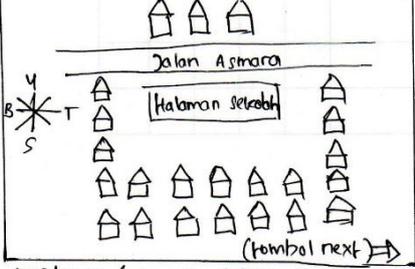
Tahap *design* atau perencanaan maksudnya adalah bentuk perencanaan produk sesuai dengan analisis kurikulum, KI (Kompetensi Inti) dan KD (Kompetensi Dasar), materi dan siswa kelas III MIS Hidayatul Insan. Dalam pembuatan media denah yang dikembangkan, peneliti menggunakan aplikasi Power point, dimana media denah tersebut memuat judul materi, tema dan subtema. Serta memuat materi ajar berupa denah yang sesuai dengan KI (Kompetensi Inti) dan KD (Kompetensi Dasar). Media denah juga dilengkapi dengan adanya gambar-gambar yang berkaitan dengan materi.

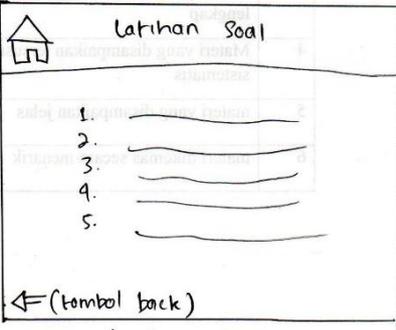
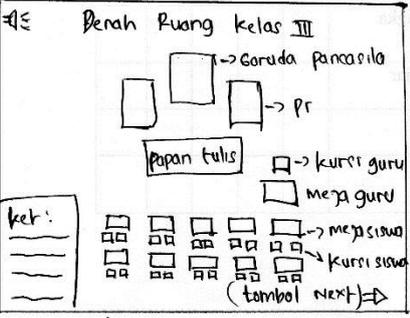
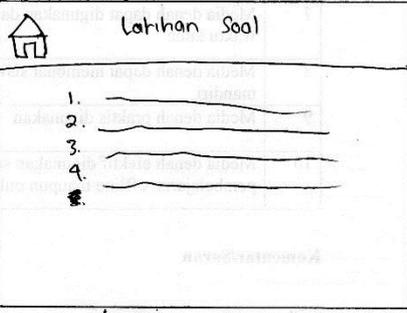
Adapun konsep desain awal dari media denah tema Praja Muda Karana dengan subtema Aku Suka Berkarya, yang telah dibuat dan didesain oleh peneliti sendiri. Berikut *storyboard* media denah:

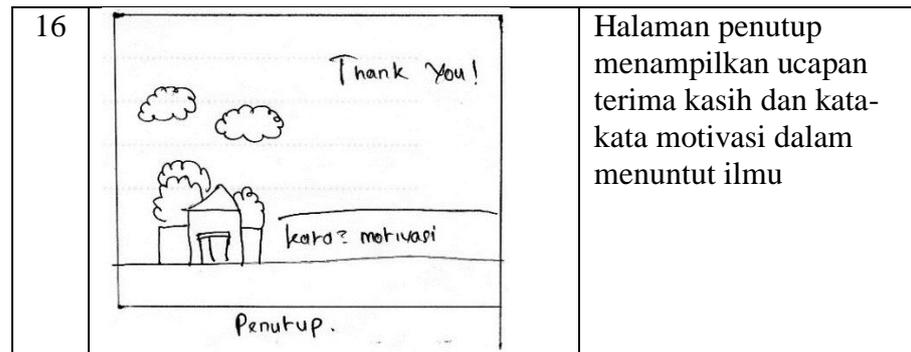
Tabel 4.1 Storyboard media denah

No	Gambar	Keterangan
1	 <p style="text-align: center;">Halaman Judul</p>	Halaman judul menampilkan judul materi, judul tema dan subtema serta tombol start untuk memulai pelajaran
2	 <p style="text-align: center;">Menu Utama</p>	Menu utama menampilkan judul materi yang akan dibahas pada media denah. Judul materi tersebut ialah denah lokasi pongpes HI, denah MIS HI, denah ruang kelas III, dan denah lokasi perkemahan
3	 <p style="text-align: center;">Materi Denah</p>	Pada halaman materi denah menampilkan gambar denah lingkungan sekolah disertai penjelasan singkat tentang pengertian denah

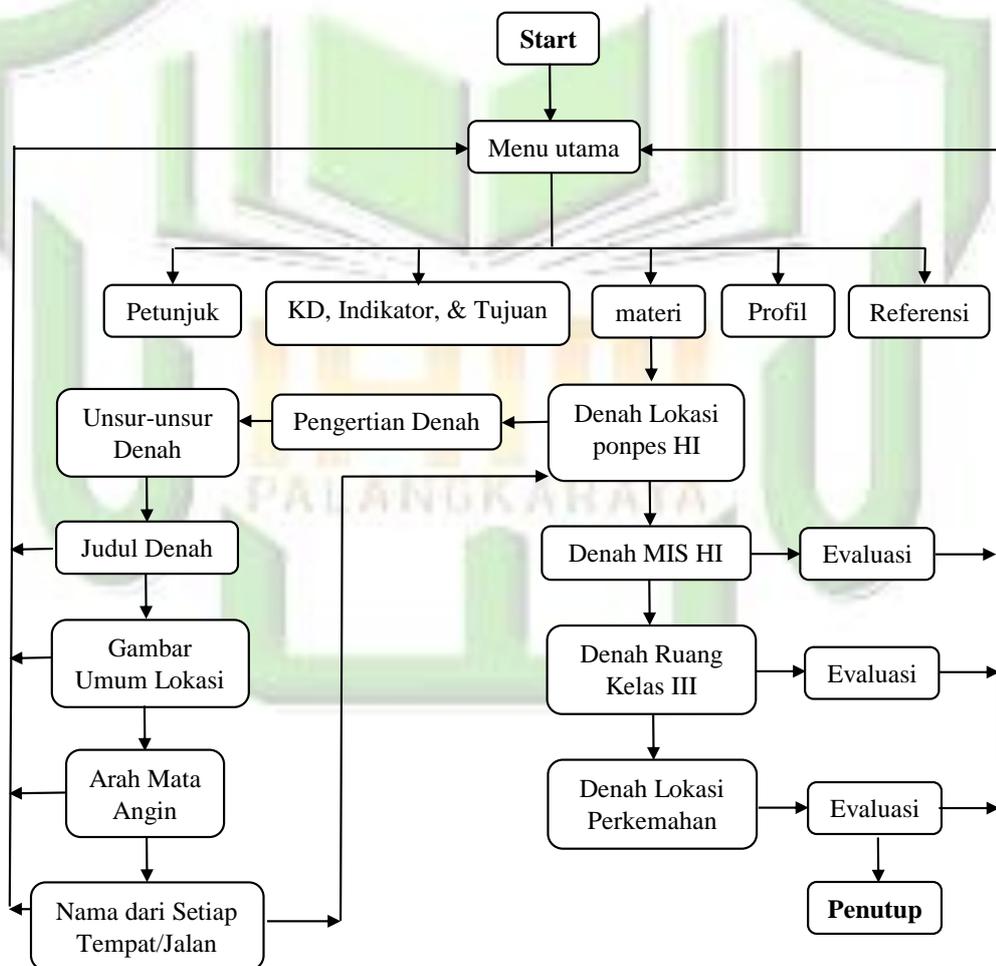
4	<p>Unsur-unsur Denah</p> <p>nama dari setiap tempat</p> <p>arah mata angin</p> <p>gambar umum Lokasi</p> <p>Judul denah</p> <p>materi unsur-unsur Denah</p>	<p>Unsur-unsur denah menampilkan judul denah, gambar umum lokasi, arah mata angin, dan nama dari setiap tempat, yang mengarahkan kepada penjelasan dari masing-masing bagian pada unsur-unsur denah tersebut</p>
5	<p>Unsur-unsur Denah</p> <p>Judul denah → Denah lingkungan Sekolah</p> <p>(tombol menu)</p> <p>Gambar Denah</p> <p>Materi (Judul Denah)</p>	<p>Unsur-unsur denah bagian judul denah menampilkan gambar denah beserta judul denah yaitu denah lokasi ponpes HI. Terdapat juga tombol <i>home</i> untuk mengarahkan kembali ke halaman menu utama</p>
6	<p>Unsur-unsur Denah</p> <p>Gambar Umum Lokasi</p> <p>(tombol menu)</p> <p>Gambar Denah</p> <p>materi (gambar Denah)</p>	<p>Unsur-unsur denah bagian gambar umum lokasi menampilkan gambar denah lokasi ponpes HI, serta terdapat tombol <i>home</i> untuk mengarahkan kembali ke halaman menu utama</p>
7	<p>Unsur-unsur Denah</p> <p>Arah mata angin</p> <p>(tombol menu)</p> <p>BL U TL B T BP S Te</p> <p>ket:</p> <p>ket:</p> <p>materi (arah mata angin)</p>	<p>Unsur-unsur denah bagian arah mata angin menampilkan delapan arah mata angin lengkap dengan keterangannya. Terdapat juga tombol <i>home</i> yang mengarahkan kembali pada halaman menu utama</p>

8	<p>Unsur-unsur Denah</p>  <p>materi (nama dari setiap tempat/jalan)</p>	<p>Unsur-unsur denah bagian nama dari setiap tempat/jalan menampilkan bangunan beserta nama bangunan tersebut. Terdapat gambar jalan beserta nama jalan tersebut. Terdapat juga tombol <i>home</i></p>
9	<p>Denah lokasi Ponpes HI</p>  <p>Materi (Denah Ponpes Hidayatul Insan)</p>	<p>Materi denah lokasi ponpes HI menampilkan gambaran tata letak bangunan yang berada di ponpes HI lengkap dengan nama bangunan dan jalan serta gambar arah mata angin dan dilengkapi dengan audio penjelasan materi</p>
10	<p>Latihan Soal</p>  <p>Latihan soal</p>	<p>Pada halaman ini menampilkan beberapa soal untuk mengevaluasi materi yang telah disampaikan. Terdapat juga tombol <i>home</i></p>
11	<p>Denah MIS HI</p>  <p>materi (Denah MIS HI)</p>	<p>Materi denah MIS HI menampilkan gambar denah dan gambar delapan arah mata angin serta terdapat tombol <i>next</i></p>

12	 <p>Latihan Soal</p>	<p>Pada halaman ini menampilkan beberapa soal untuk mengevaluasi materi yang telah disampaikan. Terdapat juga tombol <i>home</i> dan tombol <i>back</i></p>
13	 <p>Materi (Denah Ruang kelas III)</p>	<p>Materi denah ruang kelas III menampilkan gambar ruang kelas III di MIS Hidayatul Insan dengan simbol dan keterangannya. Terdapat tombol <i>next</i> dan audio penjelasan materi</p>
14	 <p>Latihan Soal</p>	<p>Pada halaman ini menampilkan beberapa soal untuk mengevaluasi materi yang telah disampaikan. Terdapat juga tombol <i>home</i></p>
15	 <p>Materi (Denah lokasi perkemahan)</p>	<p>Materi denah lokasi perkemahan menampilkan gambar denah perkemahan dengan gambar yang disertai keterangan. Terdapat tombol <i>next</i> dan audio penjelasan materi</p>



Selain *storyboard* perencanaan tahap ini dibuat *flowchart* sebagai dasar dan petunjuk dalam pengembangan media denah agar pembuatan produk media denah lebih terarah.



Gambar 4.1 Flowchart Media Denah

Adapun alat dan bahan yang harus dipersiapkan dalam membuat pengembangan media denah adalah sebagai berikut:

- 1) Mempersiapkan alat berupa laptop atau alat elektronik untuk membuat media denah.
 - 2) Mempersiapkan aplikasi Power point untuk membuat media denah.
 - 3) Menyiapkan bahan berupa *background* atau *desain* yang sesuai dengan media denah.
 - 4) Menyiapkan bahan berupa gambar-gambar yang dapat mendukung tampilan media denah.
 - 5) Menyiapkan *backsound* musik agar media denah lebih menarik.
- c. Tahap *Development* (Pengembangan)

Tahap ini merupakan proses atau langkah-langkah pembuatan media denah yang akan dikembangkan dan dibuat oleh peneliti sendiri, pada pembelajaran tematik kelas III tema Praja Muda Karana dengan subtema Aku Suka Berkarya. Adapun langkah-langkah dari pengembangan media denah adalah sebagai berikut:

- 1) Halaman Judul

Langkah pertama dalam pembuatan media denah yaitu dimulai dengan membuat halaman judul. Dimana halaman judul tersebut memuat judul media denah serta memuat judul pada tema 8 yaitu Praja Muda Karana, dengan subtema 4 Aku Suka Berkarya. Serta ditambahkan audio instrumen musik sebagai

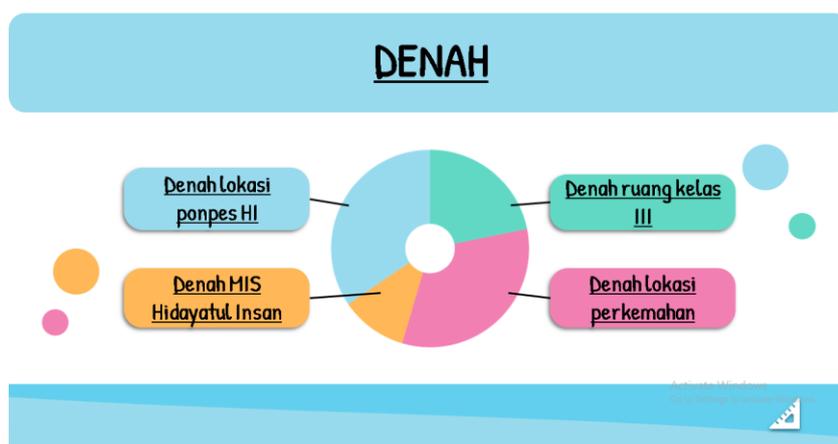
background media yang diputar secara terus menerus. Selain itu ditambahkan pula audio narasi oleh pengembang, yang berfungsi untuk menyapa dan memperkenalkan materi yang akan dipelajari. Berikut tampilan dari halaman judul yang peneliti kembangkan.



Gambar 4.2 Halaman judul

2) Menu

Langkah selanjutnya adalah membuat menu yang berfungsi sebagai daftar isi. Dibuatnya menu utama adalah untuk mempermudah pengoperasian media, serta memudahkan pengguna dalam mencari materi yang diinginkan. Adapun tampilan yang dimuat dalam menu utama adalah judul denah, serta berbagai macam bentuk denah yang akan peneliti kembangkan. Dimana nantinya pada bagian tersebut akan diberi *hyperlink* untuk mengarahkan pengguna ke halaman berikutnya yang memuat penjelasan dan lain sebagainya. Berikut tampilan menu utama.



Gambar 4.3 Menu utama

3) Materi Denah

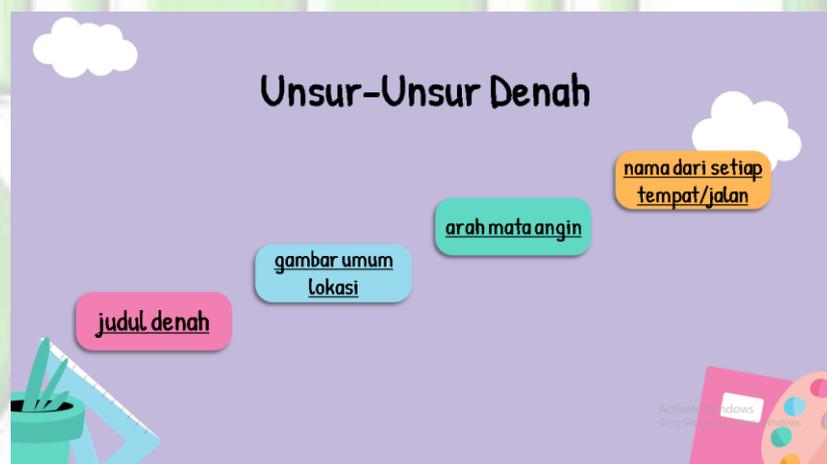
Langkah berikutnya yaitu membuat materi denah. Dimana materi pertamanya adalah menjelaskan pengertian denah serta fungsi dari denah. Termasuk juga unsur-unsur yang ada pada denah, serta cara membaca denah. Pada bagian materi ini dibuat semenarik mungkin dengan menggunakan berbagai animasi gambar yang disesuaikan dengan kebutuhan materi. Bentuk maupun ukuran tulisan serta berbagai macam warna yang dipadukan.

Setiap halaman juga dilengkapi tombol menu, tombol kembali kehalaman sebelumnya, serta tombol berikutnya untuk melanjutkan materi pada halaman selanjutnya. Tombol tersebut dibuat agar siswa dapat mengoperasikan media sambil berimajinasi dengan memencet tombol yang sudah disediakan. Media tersebut diharapkan dapat menarik perhatian siswa untuk

mempelajari materi yang diberikan. Berikut tampilan media denah, mulai dari halaman materi denah hingga unsur-unsur denah.



Gambar 4.4 Materi denah



Gambar 4.5 Unsur-unsur denah

Unsur-Unsur Denah



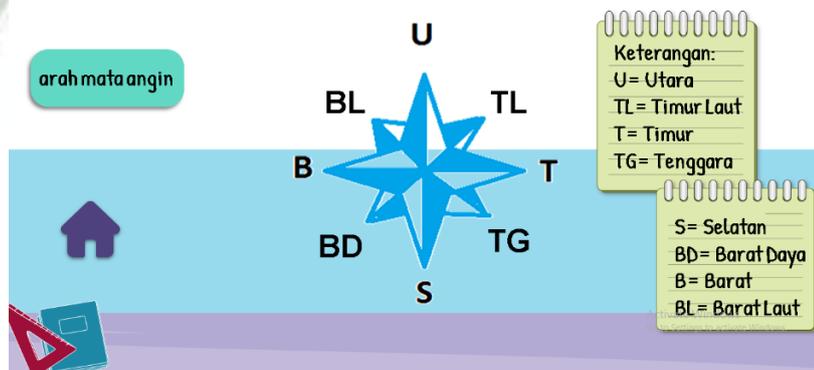
Gambar 4.6 Unsur-unsur denah (judul denah)

Unsur-Unsur Denah



Gambar 4.7 Unsur-unsur denah (gambar umum lokasi)

Unsur-Unsur Denah



Gambar 4.8 Unsur-unsur denah (arah mata angin)



Gambar 4.9 Unsur-unsur denah (nama dari setiap tempat)

4) Denah Lokasi Pondok Pesantren Hidayatul Insan

Langkah selanjutnya yaitu membuat denah lokasi pondok pesantren Hidayatul Insan. Untuk membuat denah tersebut tentunya terlebih dahulu harus mengetahui letak/posisi bangunan-bangunan, jalan serta tempat lainnya, sehingga denah yang dibuat sama dengan yang aslinya.

Langkah berikutnya yaitu membuat gambar jalan beserta nama jalan tersebut agar memudahkan pembaca dalam membaca denah. Selanjutnya letakkan gambar bangunan-bangunan yang berada disekitar lokasi, seperti gambar bangunan sekolah-sekolah, bangunan makam, kemudian masjid, serta rumah warga sekitar. Tambahkan juga petunjuk arah mata angin sebagai alat yang digunakan untuk membaca denah.

Gunakan animasi siswa berseragam sekolah, lengkap dengan menggendong tas dipundaknya untuk bergerak berjalan

dari rumahnya untuk pergi ke sekolah. Kemudian tambahkan narasi, untuk menjelaskan materi. Serta jelaskan juga bagaimana cara membaca denah. Sehingga siswa dapat memahami bagaimana cara membaca denah dengan menggunakan petunjuk arah mata angin. Berikut penampakan dari denah lokasi pondok pesantren Hidayatul Insan.



Gambar 4.10 Denah lokasi pondok pesantren Hidayatul Insan

Denah ini dilengkapi latihan soal sebagai alat ukur, untuk mengukur seberapa besar pemahaman siswa terhadap materi yang diberikan. Berikut gambaran denah lokasi pondok pesantren Hidayatul Insan.



Ayo berlatih 😊

1. Beni berada di Masjid Hasbunallah, Beni ingin pergi ke MIS Hidayatul Insan, maka jalan mana yang harus Beni lalui?
2. Selama diperjalanan, Beni melewati banyaknya bangunan. Menurut mu bangunan apa sajakah yang telah dilewati Beni?
3. Cobalah tuliskan alur perjalanan Beni menuju sekolah menggunakan petunjuk arah mata angin!
4. Berdasarkan petunjuk arah mata angin, letak bangunan MIS Hidayatul Insan berada disebelah RA Hidayatul Insan

Gambar 4.11 Latihan soal materi denah lokasi Pontren Hidayatul Insan

5) Denah MIS Hidayatul Insan

Tahapan selanjutnya yaitu membuat denah lokasi MIS Hidayatul Insan. Denah ini dibuat berdasarkan gambaran langsung dari denah sekolah MIS Hidayatul Insan, baik tata letak bangunan dan ruangan.

Langkah pertama pembuatan denah ini yaitu menuliskan judul materi, kemudian mendesain bangunan sekolah. Membuat bangunan sesuai jumlah aslinya, dimana terdapat 12 bangunan ruang kelas yang tersusun berurutan, serta bangunan-bangunan lainnya yang berada di lingkungan sekolah. Sertakan arah mata angin untuk membaca denah sekolah. Denah ini dilengkapi latihan soal sebagai alat ukur, untuk mengukur seberapa besar pemahaman siswa terhadap materi yang diberikan. Berikut gambaran denah MIS Hidayatul Insan.



Gambar 4.12 Denah MIS Hidayatul Insan

Jawablah pertanyaan di Bawah ini dengan melihat kembali denah MIS Hidayatul Insan 😊

1. Ruang kelas IV berada di sebelah Kelas I.
2. Ruang kelas I berada di sebelah perpustakaan.
3. Ruang kelas VI berada di sebelah Kelas V Tahfidz.
4. Ruang kepala sekolah berada di sebelah Kantin sekolah.
5. Ruang UKS berada di sebelah Kelas I Tahfidz.

Gambar 4.13 Latihan soal materi denah MIS Hidayatul Insan

6) Denah Ruang Kelas III

Denah kelas III dibuat hampir sama dengan yang aslinya, seperti ruang kelas III di MIS Hidayatul Insan. Tata letak tempat duduk siswa, tempat duduk guru serta meja dan papan tulis diberi simbol dan keterangan untuk memudahkan siswa memahaminya. Tambahkan gambar garuda pancasila dan foto dari bapak presiden serta wakil presiden Indonesia sebagai

pajangan atau sebagai hiasan dinding ruang kelas agar terlihat lebih bagus.

Penambahan audio narasi untuk menjelaskan materi serta memberikan contoh dalam membaca tata letak benda-benda yang berada di dalam ruang kelas tersebut. Langkah terakhir adalah membuat kembali latihan soal sebagai alat ukur bagi guru dalam menilai pemahaman siswa. Berikut gambar dari denah kelas III yang peneliti kembangkan.



Gambar 4.14 Denah ruang kelas III

 Jawablah pertanyaan berikut, berdasarkan gambar denah ruang kelas III

1. Papan tulis berada di sebelah Meja guru.
2. Kursi guru berada di sebelah Papan tulis.
3. Gambar pancasila berada di sebelah Meja siswa.
4. Foto presiden berada di sebelah Foto wakil presiden.

Gambar 4.15 Latihan soal materi denah ruang kelas III

7) Denah Lokasi Perkemahan

Denah lokasi perkemahan dibuat dan dikembangkan dengan menggunakan gambar berwarna. Untuk tata letak denah sesuai dengan gambar denah yang ada pada buku tematik kelas III, hanya sedikit perubahan pada posisi lokasi karena menyesuaikan tempat dalam pembuatan media denah. Untuk menambah keindahan tampilan denah, maka tambahkan hiasan berupa rumput-rumputan atau semak sehingga tampilan denah tidak monoton. Tambahan audio dari pemaparan materi serta penjelasan letak antar lokasi yang ditunjukkan dengan menggunakan petunjuk arah mata angin yang juga dimuat di dalam media denah lokasi perkemahan. Keterangan dari setiap simbol dengan menggunakan gambar-gambar yang digunakan, untuk memberikan penjelasan dari simbol-simbol gambar yang digunakan. Berikut gambar denah lokasi perkemahan pramuka yang peneliti kembangkan.



Gambar 4.16 Denah lokasi perkemahan pramuka

8) Penutup

Bagian penutup dari media denah dibuat sederhana, hanya ucapan terimakasih serta sedikit motivasi yang dapat membangun semangat siswa dalam belajar. Serta animasi gambar bergerak untuk menambah keindahan tampilan media. Berikut tampilan dari slide terakhir yaitu penutup materi pelajaran pada media denah.



Gambar 4.17 Penutup

d. Tahap *Implementation* (Implementasi)

Implementasi dilaksanakan untuk menilai media denah yang dikembangkan, dengan validasi kepada ahli media dan ahli materi. Melalui pemberian angket kepada para ahli dengan disertakan saran sebagai bahan masukan dan perbaikan media denah, sehingga dapat diketahui layak tidaknya media denah yang dikembangkan.

Penelitian dan pengembangan menggunakan dua macam data, yang diperoleh dari hasil validasi ahli. Data diolah dengan menggunakan data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif merupakan hasil dari angket penilaian dengan skala Likert, sedangkan data kualitatif berupa penilaian atau saran dari validator ahli media dan ahli materi. Media denah yang diserahkan kepada validator ahli media dan ahli materi adalah media denah yang dibuat oleh peneliti sendiri.

1) Validasi Ahli Media

Produk yang dikembangkan berupa media denah yang diserahkan kepada ahli media untuk divalidasi. Pengembangan media denah pada subtema Aku Suka Berkarya kelas III di MIS Hidayatul Insan Palangka Raya. Tanggal pelaksanaan validasi oleh ahli media pada tanggal 25 Maret 2021. Berikut adalah penyajian dan penilaian data angket validasi oleh ahli media.

Tabel 4.2 Hasil validasi pertama oleh ahli media sebelum revisi

No	Pernyataan	Skor	%	Kelayakan
1	Tampilan media denah yang dikemas secara menarik	4	80	Layak
2	Tata letak judul media denah pada cover, tersusun dengan rapi	4	80	Layak
3	Kombinasi warna yang harmonis sesuai dengan karakter dan sasaran pengguna	4	80	Layak
4	Tulisan atau teks pada media denah sederhana dan mudah untuk dibaca	4	80	Layak

5	Jenis, ukuran, dan warna font pada media denah mudah dibaca	4	80	Layak
6	Tampilan dan tata letak slide tersusun secara sistematis	3	60	Cukup Layak
7	Penempatan letak teks dan letak gambar tertata dengan rapi	4	80	Layak
8	Pemilihan <i>background</i> sudah sesuai	4	80	Layak
9	Tampilan gambar mudah dilihat dengan jelas	4	80	Layak
10	Animasi Kartun yang digunakan sangat menarik	4	80	Layak
11	Audio terdengar jelas	3	60	Cukup Layak
12	Bahasa yang digunakan mudah dimengerti	4	80	Layak
13	Pemilihan desain slide pada media denah sudah sesuai	4	80	Layak
14	Tampilan media denah sederhana dan mudah dipahami	4	80	Layak
Jumlah Skor		54		
Skor Maksimal		70		
Persentase Kelayakan		77,14%		

Berdasarkan hasil validasi kelayakan oleh ahli media, maka pengembangan media denah tema Praja Muda Karana dan subtema Aku Suka Berkarya kelas III di MIS Hidayatul Insan Palangka Raya ini dinyatakan layak dengan revisi sesuai saran. Adapun komentar dan saran dari ahli media adalah sebagai berikut.

- a) Suara musik diperkecil atau dihilangkan saat narator menyampaikan materi, agar suara narator terdengar jelas

- b) Narator perlu memperhatikan jeda saat menyampaikan materi. Usahakan jangan terlalu cepat berbicara, supaya siswa mudah memahami materi yang disampaikan.
- c) Media denah akan lebih mudah dioperasikan jika hanya *hyperlink* yang bisa diklik.
- d) Perlu menambahkan *hyperlink back*.
- e) Tata letak tombol *home*, *next*, dan *back* harus konsisten.
- f) Tambahkan referensi dan profil pengembang pada menu utama.

Validasi revisi ahli media selanjutnya dilaksanakan pada tanggal 1 April 2021. Revisi perbaikan atas saran dari ahli media. Berikut hasil validasi revisi oleh ahli media.

Tabel 4.3 Hasil validasi kedua oleh ahli media sesudah di revisi

No	Pernyataan	Skor	%	Kelayakan
1	Tampilan media denah yang dikemas secara menarik	4	80	Layak
2	Tata letak judul media denah pada cover, tersusun dengan rapi	5	100	Sangat Layak
3	Kombinasi warna yang harmonis sesuai dengan karakter dan sasaran pengguna	4	80	Layak
4	Tulisan atau teks pada media denah sederhana dan mudah untuk dibaca	5	100	Sangat Layak
5	Jenis, ukuran, dan warna font pada media denah mudah dibaca	5	100	Sangat Layak
6	Tampilan dan tata letak slide tersusun secara sistematis	4	80	Layak

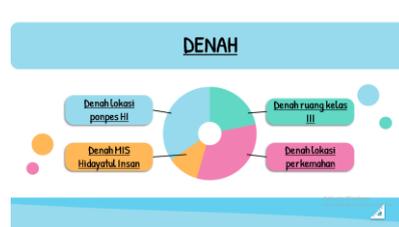
7	Penempatan letak teks dan letak gambar tertata dengan rapi	5	100	Sangat Layak
8	Pemilihan <i>background</i> sudah sesuai	5	100	Sangat Layak
9	Tampilan gambar mudah dilihat dengan jelas	4	80	Layak
10	Animasi Kartun yang digunakan sangat menarik	5	100	Sangat Layak
11	Audio terdengar jelas	4	80	Layak
12	Bahasa yang digunakan mudah dimengerti	5	100	Sangat Layak
13	Pemilihan desain slide pada media denah sudah sesuai	4	80	Layak
14	Tampilan media denah sederhana dan mudah dipahami	5	100	Sangat Layak
Jumlah Skor		64		
Skor Maksimal		70		
Persentase Kelayakan		91,42%		

Adapun komentar dan saran pada penyajian media denah oleh validator ahli media setelah direvisi yaitu:

- a) Tambahkan keterangan gambar pada menu
- b) Media denah layak digunakan

Kesimpulan dan saran dari ahli media berdasarkan revisi terhadap media denah tema Praja Muda Karana dan subtema Aku Suka Berkarya kelas III di MIS Hidayatul Insan Palangka Raya ini dinyatakan “Sangat Layak” digunakan.

Berdasarkan komentar dan saran dari ahli media, peneliti melakukan perbaikan terhadap pengembangan media denah tema Praja Muda Karana dan subtema Aku Suka Berkarya kelas III di MIS Hidayatul Insan Palangka Raya, berikut hasil sebelum dan sesudah revisi media denah.



Sebelum



Sesudah

Gambar 4.18 Revisi bagian menu media denah

Sebelum media denah direvisi, pada menu hanya memuat judul materi, namun setelah media direvisi pada menu sudah dimuat profil pengembang dan referensi untuk mempermudah pengguna untuk mengoperasikan media denah. Pada media denah terdapat simbol yang ditandai dengan gambar, sehingga perlu petunjuk penggunaan media untuk memberikan keterangan setiap simbol. Selain itu perlunya memuat referensi media denah, untuk mengetahui rujukan yang pengembang gunakan sebagai acuan untuk mempertegas pernyataan.



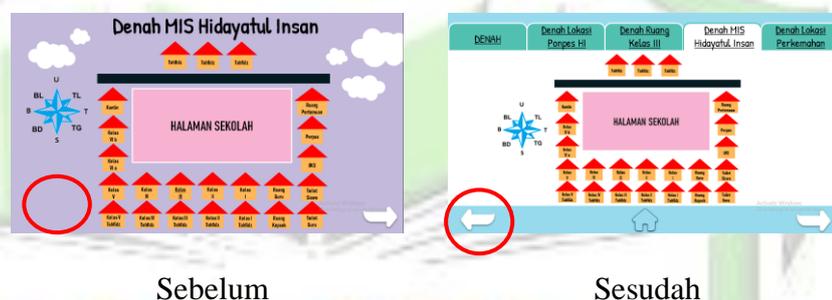
Sebelum



Sesudah

Gambar 4.19 Revisi bagian tombol *home*

Sebelum media direvisi, posisi tombol *home* tidak konsisten, letaknya tidak beraturan antara tombol *home* yang berada dihalaman sebelumnya dengan halaman berikutnya, sehingga setelah media direvisi tombol *home* sudah konsisten berada dibagian bawah setiap halaman. Letak tombol *home* yang menetap akan mempermudah penoperasian media karena pengguna media akan hafal bahwa posisi setiap tombol berada di satu tempat yang tidak berubah-ubah.



Gambar 4.21 Revisi bagian tombol *back* media denah

Sebelum media direvisi, tidak semua halaman memuat tombol *back* hanya halaman-halaman tertentu, sehingga perlu ditambahkan tombol *back* disetiap halamannya. Sesudah media direvisi, setiap halamannya telah memuat tombol *back* dengan posisi tombol berada dibawah kiri, sehingga tombol yang digunakan pada media denah sudah lengkap dengan adanya tombol *next* dan *back*.

2) Validasi Ahli Materi

Produk yang dikembangkan berupa media denah yang diserahkan kepada ahli materi untuk divalidasi. Pengembangan media denah pada subtema Aku Suka Berkarya kelas III di MIS Hidayatul Insan Palangka Raya. Tanggal pelaksanaan validasi oleh ahli materi pada tanggal 28 Maret 2021. Berikut adalah penyajian dan penilaian data angket validasi oleh ahli materi.

Tabel 4.4 Hasil validasi pertama oleh ahli materi sebelum revisi

No	Pernyataan	Skor	%	Kelayakan
1	Materi yang disampaikan sesuai dengan KI (Kompetensi Inti)	5	100	Sangat Layak
2	Materi yang disampaikan sesuai dengan KD (Kompetensi Dasar)	5	100	Sangat Layak
3	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	3	60	Cukup Layak
4	Materi yang disajikan di dalam media denah lengkap	3	60	Cukup Layak
5	Materi yang disajikan tersusun secara sistematis	2	40	Kurang Layak
6	Materi yang disampaikan jelas	4	80	Layak
7	Materi dikemas secara menarik	4	80	Layak
8	Materi yang disajikan mudah dipahami dan dipelajari	5	100	Sangat Layak
9	Kejelasan contoh terhadap materi yang disertakan sudah selaras	3	60	Cukup Layak
10	Ilustrasi yang disajikan dengan materi dalam media denah sudah sesuai	5	100	Sangat Layak
11	Penjelasan materi dari audio mudah ditangkap dan dipahami	5	100	Sangat Layak
12	Pemilihan video sudah sesuai dengan isi materi	3	60	Cukup Layak
13	media denah sesuai dengan	4	80	Layak

	tema			
14	Pengemasan isi materi lebih singkat, padat dan jelas	3	60	Cukup Layak
15	Materi pada media denah dapat dipelajari dimana saja dan kapan saja	4	80	Layak
Jumlah Skor		60		
Skor Maksimal		75		
Persentase Kelayakan		80%		

Berdasarkan hasil validasi kelayakan oleh ahli materi, maka pengembangan media denah tema Praja Muda Karana dan subtema Aku Suka Berkarya kelas III di MIS Hidayatul Insan Palangka Raya ini dinyatakan layak dengan revisi sesuai saran. Adapun komentar dan saran dari ahli materi yaitu sebagai berikut.

- a) Tambahkan kompetensi dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran pada media denah.
- b) Tambahkan atau lengkapi penjelasan materi denah.
- c) Urutkan materi mulai dari yang sederhana ke kompleks.
- d) Materi pada media denah cukup jelas, namun perlu memperbaiki kalimat perintah dan penugasan pada soal.
- e) Pengemasan isi materi perlu diperbaiki, dibuat lebih singkat, padat dan jelas.
- f) Sesuaikan atribut animasi kartun dengan tema pramuka.
- g) Tambahkan nama jalan pada belokan, diantara jalan citra dan jalan asmara.

- h) Tempat atau lokasi yang dituju oleh Udin sebaiknya dibuat lebih jauh, supaya ada beberapa bangunan yang dilewati.

Validasi revisi ahli materi selanjutnya dilaksanakan pada tanggal 31 Maret 2021. Revisi perbaikan atas saran dari ahli materi. Berikut hasil validasi revisi oleh ahli materi.

Tabel 4.5 Hasil validasi kedua oleh ahli materi sesudah di revisi

No	Pernyataan	Skor	%	Kelayakan
1	Materi yang disampaikan sesuai dengan KI (Kompetensi Inti)	5	100	Sangat Layak
2	Materi yang disampaikan sesuai dengan KD (Kompetensi Dasar)	5	100	Sangat Layak
3	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	4	80	Layak
4	Materi yang disajikan di dalam media denah lengkap	5	100	Sangat Layak
5	Materi yang disajikan tersusun secara sistematis	4	80	Layak
6	Materi yang disampaikan jelas	5	100	Sangat Layak
7	Materi dikemas secara menarik	5	100	Sangat Layak
8	Materi yang disajikan mudah dipahami dan dipelajari	5	100	Sangat Layak
9	Kejelasan contoh terhadap materi yang disertakan sudah selaras	4	80	Layak
10	Ilustrasi yang disajikan dengan materi dalam media denah sudah sesuai	4	80	Layak
11	Penjelasan materi dari audio mudah ditangkap dan dipahami	5	100	Sangat Layak
12	Pemilihan video sudah sesuai dengan isi materi	5	100	Sangat Layak
13	media denah sesuai dengan tema	5	100	Sangat Layak

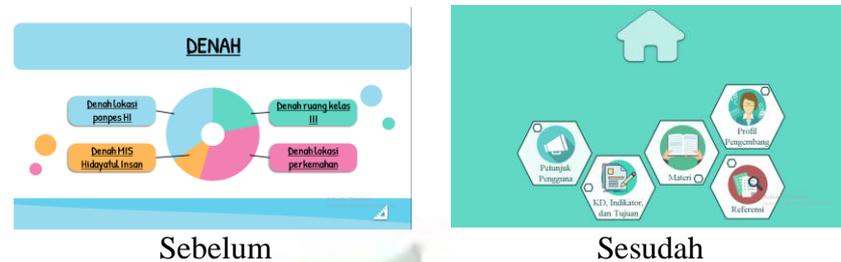
14	Pengemasan isi materi lebih singkat, padat dan jelas	5	100	Sangat Layak
15	Materi pada media denah dapat dipelajari dimana saja dan kapan saja	5	100	Sangat Layak
Jumlah Skor		71		
Skor Maksimal		75		
Persentase Kelayakan		94,66%		

Adapun komentar pada penyajian media denah oleh validator ahli materi setelah direvisi yaitu materi pada media denah yang telah diperbaiki sudah sesuai atas saran dan masukan yang diberikan. Media denah dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan peneliti. Kesimpulan dan saran dari ahli media berdasarkan revisi terhadap media denah tema Praja Muda Karana dan subtema Aku Suka Berkarya kelas III di MIS Hidayatul Insan Palangka Raya ini dinyatakan “Sangat Layak” digunakan.

Berdasarkan komentar dan saran dari ahli materi, peneliti melakukan perbaikan terhadap pengembangan media denah tema Praja Muda Karana dan subtema Aku Suka Berkarya kelas III di MIS Hidayatul Insan Palangka Raya.

Sesudah media direvisi, telah dimuat kompetensi dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran pada media denah. Seragam yang digunakan animasi kartun berjalan sudah sesuai dengan tema pramuka. Penambahan nama jalan pada belokan, diantara

jalan citra dan jalan asmara yaitu jalan damai. Berikut hasil revisi media denah oleh pengembang.



Sebelum
Sesudah
Gambar 4.22 Revisi bagian KD, Indikator, dan Tujuan Pembelajaran pada menu media denah

Sebelum media direvisi, media denah belum memuat KD, Indikator, dan tujuan pembelajaran, sehingga setelah direvisi media telah memuat KD, Indikator, dan tujuan pembelajaran. Penggunaan KD, Indikator, dan tujuan pembelajaran pada media diperuntukan bagi pengguna media denah dapat mengetahui tujuan pembelajaran yang dimuat pada media denah.



Sebelum
Sesudah
Gambar 4.23 Revisi bagian denah lokasi Pongpes HI

Sebelum media direvisi, pada denah lokasi Pongpes Hidayatul Insan hanya terdapat tiga nama jalan dari empat jalan dengan arah yang berbeda, sehingga ada satu jalan yang belum diberi nama. Kemudian pemilihan animasi siswa yang berjalan

menggunakan seragam sekolah dasar, kurang tepat dengan tema pada materi. Setelah direvisi, setiap jalan telah diberi nama, serta animasi siswa berjalan berseragam sekolah telah diganti dengan siswa berseragam pramuka untuk menyesuaikan dengan tema Praja Muda Karana.

2. Kelayakan Media Denah Tema Praja Muda Karana Subtema Aku Suka Berkarya Kelas III di MIS Hidayatul Insan Palangka Raya

Pengembangan media denah yang telah divalidasi oleh ahli media dan ahli materi, telah diperoleh data yang selanjutnya dianalisis untuk menentukan kelayakan media denah tema Praja Muda Karana subtema Aku Suka Berkarya kelas III di MIS Hidayatul Insan Palangka Raya. Berikut analisis kelayakan pengembangan media denah.

a. Kelayakan Media Denah Tema Praja Muda Karana Subtema Aku Suka Berkarya Kelas III di MIS Hidayatul Insan Palangka Raya Menurut Ahli Media

Berdasarkan hasil penilaian oleh ahli media terhadap media denah yang dikembangkan sebelum di revisi. Sebagaimana telah dipaparkan pada tabel 4.2 hasil validasi ahli media dapat dihitung persentase yang memenuhi syarat kelayakan pengembangan media denah sebagai berikut.

Diketahui:

$$\Sigma \text{ skor total} = 53$$

$$\Sigma \text{ skor tertinggi} = 70$$

Persentase kelayakan:

$$\Sigma \text{ rerata skor yang diperoleh}$$

$$\text{Persentase kelayakan (\%)} = \frac{\text{Jumlah skor aktual}}{\Sigma \text{ rerata skor ideal}} \times 100$$

$$\text{Persentase kelayakan (\%)} = \frac{54}{70} \times 100$$

$$\text{Persentase kelayakan} = 77,14\%$$

Hasil dari perhitungan persentase kelayakan media denah pada tema Praja Muda Karana subtema Aku Suka Berkarya kelas III di MIS Hidayatul Insan Palangka Raya, diperoleh angka 77,14%. Setelah diubah dengan standar acuan (Arikunto, 2013: 44) pengembangan media denah termasuk ke dalam kriteria “Layak” namun ada sebagian media yang perlu direvisi, untuk menyempurnakan tampilan media denah.

Berdasarkan persentase kelayakan media denah, berikut pemaparan data hasil validasi media denah. Pada tema Praja Muda Karana subtema Aku Suka Berkarya kelas III di MIS Hidayatul Insan Palangka Raya pada tabel 4.2 oleh ahli media sebelum direvisi dapat dideskripsikan sebagai berikut:

- 1) Tampilan media denah yang dikemas secara menarik, 80% media menarik.
- 2) Tata letak judul media denah pada cover, tersusun dengan rapi, 80% tata letak sudah tertata rapi.
- 3) Kombinasi warna yang harmonis sesuai dengan karakter dan sasaran pengguna, 80% kombinasi warna sudah harmonis sesuai dengan karakter siswa.

- 4) Tulisan atau teks pada media denah sederhana dan mudah untuk dibaca, 80% tulisan sederhana dan mudah dibaca oleh siswa.
- 5) Jenis, ukuran, dan warna font pada media denah mudah dibaca, 80% jenis ukuran, dan warna font mudah dibaca oleh siswa.
- 6) Tampilan dan tata letak slide tersusun secara sistematis, 60% tampilan kurang tersusun sistematis.
- 7) Penempatan letak teks dan letak gambar tertata dengan rapi 80% tata letak gambar sudah rapi.
- 8) Pemilihan *background* sudah sesuai, 80% tampilan *background* menarik.
- 9) Tampilan gambar mudah dilihat dengan jelas, 80% gambar pada media denah terlihat dengan jelas.
- 10) Animasi Kartun yang digunakan sangat menarik, 80% animasi dapat menarik perhatian siswa.
- 11) Audio terdengar jelas, 60% audio narasi kurang jelas terdengar.
- 12) Bahasa yang digunakan mudah dimengerti, 80% bahasa mudah dimengerti siswa.
- 13) Pemilihan *desain* slide pada media denah sudah sesuai, 80% *desain* slide sesuai dengan kebutuhan media denah
- 14) Tampilan media denah sederhana dan mudah dipahami, 80% tampilan media sederhana dan cocok digunakan untuk siswa kelas III.

Skor yang diperoleh adalah 54 dengan skor maksimal 70, hingga diperoleh persen validitas sebesar 77,14%. Berdasarkan data kualitatif yang telah diperoleh dari komentar dan saran yang diberikan oleh ahli media pada pengembangan media denah tema Praja Muda Karana subtema Aku Suka Berkarya kelas III di MIS Hidayatul Insan Palangka Raya adalah sebagai berikut:

- 1) Suara musik diperkecil atau dihilangkan saat narator menyampaikan materi, agar suara narator terdengar jelas
- 2) Narator perlu memperhatikan jeda saat menyampaikan materi. Usahakan jangan terlalu cepat berbicara, supaya siswa mudah memahami materi yang disampaikan.
- 3) Media denah akan lebih mudah dioperasikan jika hanya *hyperlink* yang bisa diklik.
- 4) Perlu menambahkan *hyperlink back*.
- 5) Tata letak tombol *home*, *next*, dan *back* harus konsisten.
- 6) Tambahkan referensi dan profil pengembang pada menu utama.

Saran ahli media dapat ditambahkan untuk menyempurnakan produk media denah. Sehingga memudahkan siswa untuk dapat mengoperasikan media denah dengan baik.

Berdasarkan hasil penilaian media denah oleh ahli media sesudah direvisi. Sebagaimana telah dicantumkan pada tabel 4.3 hasil validasi media denah sesudah direvisi, maka dapat dihitung

berapa persentase kelayakan yang diperoleh atas pengembangan media denah sebagai berikut.

Diketahui:

$$\Sigma \text{ skor total} = 64$$

$$\Sigma \text{ skor tertinggi} = 70$$

Persentase kelayakan:

$$\text{Presentase kelayakan (\%)} = \frac{\Sigma \text{ rerata skor yang diperoleh}}{\Sigma \text{ rerata skor ideal}} \times 100$$

$$\text{Presentase kelayakan (\%)} = \frac{64}{70} \times 100$$

$$\text{Presentase kelayakan} = 91,42\%$$

Hasil dari perhitungan persentase kelayakan media denah sesudah direvisi, pada tema Praja Muda Karana subtema Aku Suka Berkarya kelas III di MIS Hidayatul Insan Palangka Raya, diperoleh angka 91,42%. Setelah diubah dengan standar acuan (Arikunto, 2013: 44) pengembangan media denah termasuk ke dalam kriteria “Sangat Layak” dan media denah sudah dapat digunakan pada proses pembelajaran.

Berdasarkan persentase kelayakan media denah, berikut pemaparan data hasil validasi media denah. Pada tema Praja Muda Karana subtema Aku Suka Berkarya kelas III di MIS Hidayatul

Insan Palangka Raya pada tabel 4.3 oleh ahli media sesudah direvisi dapat dideskripsikan sebagai berikut:

- 1) Tampilan media denah yang dikemas secara menarik, 80% media menarik.
- 2) Tata letak judul media denah pada cover, tersusun dengan rapi, 100% tata letak pada cover sudah sangat rapi.
- 3) Kombinasi warna yang harmonis sesuai dengan karakter dan sasaran pengguna, 80% kombinasi warna sudah harmonis sesuai dengan karakter siswa.
- 4) Tulisan atau teks pada media denah sederhana dan mudah untuk dibaca, 100% tulisan sederhana dan mudah dibaca serta dipahami siswa.
- 5) Jenis, ukuran, dan warna font pada media denah mudah dibaca, 100% font yang digunakan sangat mudah terbaca.
- 6) Tampilan dan tata letak slide tersusun secara sistematis, 80% tata letak terurut sistematis.
- 7) Penempatan letak teks dan letak gambar tertata dengan rapi, 100% pemilihan dan penempatan posisi teks dan gambar sangat rapi.
- 8) Pemilihan *background* sudah sesuai, 100% tampilan *background* sangat menarik dan sesuai dengan media denah.

- 9) Tampilan gambar mudah dilihat dengan jelas, 80% gambar yang digunakan memiliki kualitas yang baik dan jelas tidak buram ataupun pudar warnanya.
- 10) Animasi Kartun yang digunakan sangat menarik, 100% animasi kartun sangat menarik.
- 11) Audio terdengar jelas, 80% audio dari narator terdengar jelas dan mudah dimengerti menyimak penjelasan melalui pancaindra pendengaran.
- 12) Bahasa yang digunakan mudah dimengerti, 100% penggunaan bahasa sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan siswa kelas III.
- 13) Pemilihan *desain* slide pada media denah sudah sesuai, 80% *desain* sesuai dengan karakter media denah.
- 14) Tampilan media denah sederhana dan mudah dipahami, 100% tampilan media sederhana dan sangat cocok digunakan untuk siswa kelas III.

Berdasarkan analisis data hasil validasi ahli media sesudah direvisi pada tabel 4.3, media denah yang dikembangkan, secara umum dinyatakan sudah sangat layak digunakan. Hal tersebut ditunjukkan oleh persentase yang diperoleh dari data penelitian. Skor yang didapat adalah 64 point dengan skor maksimal 70. Maka dapat diperoleh persentase validitas yaitu 91,42% dan dapat masuk ke

dalam kategori “Sangat Layak” namun sedikit revisi dari ahli media dan media dinyatakan sudah layak digunakan sebagaimana mestinya.

Berdasarkan data kualitatif yang telah diperoleh dari saran yang diberikan oleh ahli media pada pengembangan media denah tema Praja Muda Karana subtema Aku Suka Berkarya kelas III di MIS Hidayatul Insan Palangka Raya adalah,

- 1) Tambahkan keterangan gambar pada menu
- 2) Media denah layak digunakan

Maka pengembangan media denah tema Praja Muda Karana subtema Aku Suka Berkarya kelas III di MIS Hidayatul Insan Palangka Raya dinyatakan sangat layak digunakan.

b. Kelayakan Media Denah Tema Praja Muda Karana Subtema Aku Suka Berkarya Kelas III di MIS Hidayatul Insan Palangka Raya Menurut Ahli Materi

Berdasarkan hasil penilaian oleh ahli materi terhadap media denah yang dikembangkan sebelum di revisi. Sebagaimana telah dipaparkan pada tabel 4.4 hasil validasi ahli materi dapat dihitung persentase yang memenuhi syarat kelayakan pengembangan media denah sebagai berikut.

Diketahui:

$$\Sigma \text{ skor total} = 60$$

$$\Sigma \text{ skor tertinggi} = 75$$

Persentase kelayakan:

$$\text{Presentase kelayakan (\%)} = \frac{\Sigma \text{ rerata skor yang diperoleh}}{\text{---}} \times 100$$

Σ rerata skor ideal

$$\text{Presentase kelayakan (\%)} = \frac{60}{75} \times 100$$

$$\text{Presentase kelayakan} = 80\%$$

Hasil dari perhitungan persentase kelayakan media denah pada tema Praja Muda Karana subtema Aku Suka Berkarya kelas III di MIS Hidayatul Insan Palangka Raya, diperoleh angka 80%. Setelah diubah dengan standar acuan (Arikunto, 2013: 44) pengembangan media denah termasuk ke dalam kriteria “Layak” namun ada sebagian media yang perlu direvisi, untuk menyempurnakan tampilan media denah..

Berdasarkan persentase kelayakan media denah, berikut pemaparan data hasil validasi media denah. Pada tema Praja Muda Karana subtema Aku Suka Berkarya kelas III di MIS Hidayatul Insan Palangka Raya pada tabel 4.4 oleh ahli media sebelum direvisi dapat dideskripsikan sebagai berikut:

- 1) Materi yang disampaikan sesuai dengan KI (Kompetensi Inti), 100% materi sudah sesuai dengan Kompetensi Inti pada tema 8 Praja Muda Karana subtema 4 Aku Suka Berkarya.
- 2) Materi yang disampaikan sesuai dengan KD (Kompetensi Dasar) 100% materi sudah sesuai dengan Kompetensi Dasar pada tema 8 Praja Muda Karana subtema 4 Aku Suka Berkarya.
- 3) Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, 60% sebagian materi kurang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

- 4) Materi yang disajikan di dalam media denah lengkap, 60% materi kurang lengkap.
- 5) Materi yang disajikan tersusun secara sistematis 40% materi belum tersusun sistematis, belum beraturan.
- 6) Materi yang disampaikan jelas, 80% materi sudah cukup jelas.
- 7) Materi dikemas secara menarik, 80% materi disajikan dengan cukup menarik.
- 8) Materi yang disajikan mudah dipahami dan dipelajari, 100% materi mudah dipahami siswa kelas III
- 9) Kejelasan contoh terhadap materi yang disertakan sudah selaras, 60% penggunaan contoh pada sebagian materi masih kurang jelas.
- 10) Ilustrasi yang disajikan dengan materi dalam media denah sudah sesuai, 100% ilustrasi sudah sesuai dengan materi.
- 11) Penjelasan materi dari audio mudah ditangkap dan dipahami, 100% penjelasan mudah dipahami.
- 12) Pemilihan media sudah sesuai dengan isi materi 100% media yang digunakan sudah sesuai dengan materi.
- 13) media denah sesuai dengan tema 80% cukup sesuai dengan tema.
- 14) Pengemasan isi materi lebih singkat, padat dan jelas 60% pengemasan materi kurang jelas.

15) Materi pada media denah dapat dipelajari dimana saja dan kapan saja 80% media cukup praktis.

Skor yang diperoleh adalah 60 dengan skor maksimal 75, hingga diperoleh persen validitas sebesar 80%. Berdasarkan data kualitatif yang telah diperoleh dari komentar dan saran yang diberikan oleh ahli materi pada pengembangan media denah tema Praja Muda Karana subtema Aku Suka Berkarya kelas III di MIS Hidayatul Insan Palangka Raya, yaitu:

- 1) Tambahkan kompetensi dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran pada media denah.
- 2) Tambahkan atau lengkapi penjelasan materi denah.
- 3) Urutkan materi mulai dari yang sederhana ke kompleks.
- 4) Materi pada media denah cukup jelas, namun perlu memperbaiki kalimat perintah dan penugasan pada soal.
- 5) Pengemasan isi materi perlu diperbaiki, dibuat lebih singkat, padat dan jelas.
- 6) Sesuaikan atribut animasi kartun dengan tema pramuka.
- 7) Tambahkan nama jalan pada belokan, diantara jalan citra dan jalan asmara.
- 8) Tempat atau lokasi yang dituju oleh Udin sebaiknya dibuat lebih jauh, supaya ada beberapa bangunan yang dilewati.

Saran ahli materi dapat ditambahkan untuk menyempurnakan produk media denah, serta memudahkan siswa dalam mengoperasikan media denah dengan baik.

Berdasarkan hasil penilaian media denah oleh ahli materi sesudah direvisi. Sebagaimana telah dicantumkan pada tabel 4.5 hasil validasi media denah sesudah direvisi, maka dapat dihitung berapa persentase kelayakan yang diperoleh atas pengembangan media denah sebagai berikut.

Diketahui:

$$\Sigma \text{ skor total} = 71$$

$$\Sigma \text{ skor tertinggi} = 75$$

Persentase kelayakan:

$$\text{Presentase kelayakan (\%)} = \frac{\Sigma \text{ rerata skor yang diperoleh}}{\Sigma \text{ rerata skor ideal}} \times 100$$

$$\text{Presentase kelayakan (\%)} = \frac{71}{75} \times 100$$

$$\text{Presentase kelayakan} = 94,66\%$$

Hasil dari perhitungan persentase kelayakan media denah sesudah direvisi pada tema Praja Muda Karana subtema Aku Suka Berkarya kelas III di MIS Hidayatul Insan Palangka Raya, diperoleh angka 94,66%. Setelah diubah dengan standar acuan (Arikunto,

2013: 44) pengembangan media denah termasuk ke dalam kriteria “Sangat Layak”.

Berdasarkan persentase kelayakan media denah, berikut pemaparan data hasil validasi media denah. Pada tema Praja Muda Karana subtema Aku Suka Berkarya kelas III di MIS Hidayatul Insan Palangka Raya pada tabel 4.5 oleh ahli materi sesudah direvisi dapat dideskripsikan sebagai berikut:

- 1) Materi yang disampaikan sesuai dengan KI (Kompetensi Inti), 100% materi sudah sesuai dengan Kompetensi Inti pada tema 8 Praja Muda Karana subtema 4 Aku Suka Berkarya.
- 2) Materi yang disampaikan sesuai dengan KD (Kompetensi Dasar), 100% materi sudah sesuai dengan Kompetensi Dasar pada tema 8 Praja Muda Karana subtema 4 Aku Suka Berkarya.
- 3) Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, 80% materi sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- 4) Materi yang disajikan di dalam media denah lengkap, 100% materi sudah sangat lengkap disajikan pada media denah.
- 5) Materi yang disajikan tersusun secara sistematis, 80% materi cukup tersusun sistematis dan lebih mudah dipelajari.
- 6) Materi yang disampaikan jelas, 100% materi pada media denah sangat jelas.
- 7) Materi dikemas secara menarik, 100% materi pada media denah sangat menarik perhatian siswa.

- 8) Materi yang disajikan mudah dipahami dan dipelajari, 100% materi mudah dipahami siswa dan mudah dipelajari oleh siswa kelas III.
- 9) Kejelasan contoh terhadap materi yang disertakan sudah selaras, 80% pemberian contoh sudah selaras dengan materi.
- 10) Ilustrasi yang disajikan dengan materi dalam media denah sudah sesuai, 80% ilustrasi sesuai dengan materi.
- 11) Penjelasan materi dari audio mudah ditangkap dan dipahami, 100% penjelasan mudah dipahami.
- 16) Pemilihan media sudah sesuai dengan isi materi, 100% media yang digunakan sudah sesuai dengan materi.
- 12) media denah sesuai dengan tema, 100% media sesuai dengan tema 8 Praja Muda Karana.
- 13) Pengemasan isi materi lebih singkat, padat dan jelas, 100% materi dikemas dengan sangat jelas.
- 14) Materi pada media denah dapat dipelajari dimana saja dan kapan saja, 100% medis sangat praktis.

Berdasarkan analisis data hasil validasi ahli materi sesudah direvisi pada tabel 4.5, media denah yang dikembangkan, secara umum dinyatakan sudah sangat layak digunakan. Hal tersebut ditunjukkan oleh persentase yang diperoleh dari data penelitian. Skor yang didapat adalah 71 point dengan skor maksimal 75. Maka dapat

diperoleh persentase validitas yaitu 94,66% dan dapat masuk ke dalam kategori “Sangat Layak”.

Berdasarkan data kualitatif yang telah diperoleh dari saran yang diberikan oleh ahli materi pada pengembangan media denah tema Praja Muda Karana subtema Aku Suka Berkarya kelas III di MIS Hidayatul Insan Palangka Raya adalah, materi pada media denah yang telah diperbaiki sudah sesuai atas saran dan masukan yang diberikan. Media denah dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan peneliti. Maka pengembangan media denah tema Praja Muda Karana subtema Aku Suka Berkarya kelas III di MIS Hidayatul Insan Palangka Raya dinyatakan sangat layak digunakan tanpa ada revisi.

B. Pembahasan

1. Analisis (analisis)

a. Analisis Karakter Siswa

Tujuan dari analisis karakteristik siswa adalah untuk mengetahui cara siswa belajar di kelas, sehingga diketahui apa saja hambatan yang dihadapi dalam proses pembelajaran. Siswa sebagai generasi emas di era revolusi industri 4.0 saat ini, dituntut untuk dapat mengikuti perkembangan zaman. Contohnya adalah penggunaan media pembelajaran interaktif melalui teknologi informasi dan komunikasi melalui media pembelajaran audio visual

yang dapat mempermudah pemahaman siswa dalam menerima informasi yang diberikan Maimunawati & Alif (2020: 75-77).

b. Analisis Materi

Tujuan dari analisis materi adalah untuk menyesuaikan materi dengan kurikulum yang digunakan oleh sekolah sehingga tercapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Berdasarkan wawancara, buku yang digunakan sebagai sumber belajar adalah buku tematik tema 8 “Prajaya Muda Karana”. Cakupan materi delapan arah mata angin dan denah pada buku tematik tersebut tidak terlalu mendalam, karena materi tersebut dikaitkan dengan materi lain sehingga perlu sumber belajar tambahan yaitu media pembelajaran. Media pembelajaran sebagai sarana memperjelas makna pesan yang lebih baik, mendalam, dan sempurna, sehingga tersampaikan tujuan pembelajaran yang diinginkan Kustandi & Darmawan (2020: 6).

c. Analisis Kebutuhan

Hasil penelitian terhadap siswa kelas III, mereka senang belajar dengan menggunakan media bervariasi, walaupun hanya sekedar gambar yang ditampilkan. Tujuan dilakukannya analisis kebutuhan adalah untuk mengetahui permasalahan yang terjadi, sehingga perlu adanya upaya perbaikan agar meningkatkan kualitas pembelajaran. Melalui penggunaan media pembelajaran maka kualitas hasil belajar akan lebih baik, mendalam, dan utuh (Satrianawati, 2018:9).

Berdasarkan analisis kebutuhan ini diperlukan media pembelajaran yang dapat mempermudah siswa dalam memahami materi delapan arah mata angin dan denah, media tersebut adalah media denah. Media denah adalah gambar yang memberikan gambaran atau menunjukkan suatu lokasi atau bagian dari suatu tempat Rahayu dan Hendratno (2013) dalam Sayyidah (2019) dengan menyajikan materi delapan arah mata angin dan denah secara lengkap, disertai pembahasan materi yang lebih mendalam.

2. *design*

Pada tahap *design*, produk didesain sesuai dengan hasil analisis. Desain pengembangan media denah telah dirancang oleh peneliti sendiri, dengan langkah-langkah pengembangan media denah untuk mempersiapkan desain awal dengan membuat *storyboard* dan *flowchart* sebagai alur dari media denah. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Suryani dkk (2019) dalam Hamid dkk (2020:57) yang mengatakan bahwa tahapan dalam mendesain media pembelajaran terbagi dalam tiga tahap yaitu tahap praproduksi meliputi persiapan produksi media. Tahap selanjutnya adalah tahap produksi media dengan membuat *flowchart* dan *storyboard*, dan tahap terakhir pascaproduksi mencakup editing.

3. *develovment*

Pada tahap *development* yaitu pengembangan media denah yang telah dipersiapkan desain sebelumnya, sehingga Media denah diproduksi pada tahap ini. Media denah dapat digunakan saat pembelajaran online maupun offline, dan media denah dapat digunakan kapan saja dan dimana saja. Media denah dibuat menggunakan aplikasi Power point, dengan membuat judul media denah dan judul materi, selanjutnya membuat materi pelajaran, latihan soal, dan daftar pustaka. Agar lebih menarik, tambahkan desain *background* yang mendukung penampilan dari media denah. Pemilihan warna serta gambar yang bervariasi, menampilkan animasi teks, gambar, atau kartun serta penambahan *hyperlink* yang diharapkan dapat menarik minat siswa untuk dapat menyimak materi yang disampaikan karena power point yang baik menurut Kadaruddin (2018: 34) adalah power point yang memuat bagian-bagian penting yang meliputi pembuatan *slide* master, materi pembelajaran/isi, pemilihan animasi yang tepat serta menambahkan *hyperlink*.

4. *implementation*

Tahap *implementation*, bertujuan untuk mengetahui sejauh mana kelayakan media denah dapat digunakan. Hasil validasi media denah oleh ahli media, dengan jumlah skor 64 dan skor maksimal 70 dengan persentase kelayakan 91,42%, dan masuk pada kategori “Sangat Layak”.

Sedangkan validasi ahli materi bertujuan untuk mengetahui sedalam mana pembahasan materi yang dimuat dalam media denah

tersebut. Hasil validasi materi dalam media denah oleh ahli materi yaitu memperoleh skor 71 dan skor maksimal 74 dengan persentase kelayakan 94,66%, dan masuk pada kategori “Sangat Layak”.

Media denah dapat dikatakan layak digunakan, karena telah memenuhi kriteria pengembangan yaitu kelayakan media secara praktis, teknis, dan biaya (Mais, 2018: 19-20). Media denah praktis digunakan dalam waktu lama. Media denah mudah digunakan tanpa alat tertentu. Media denah mudah diperoleh dari lingkungan sekitar. Pembuatan media tidak memerlukan biaya yang mahal dan media mudah dibawa (mobilitas tinggi) serta mudah dioperasikan. Secara teknis media denah dapat memberikan kejelasan informasi materi yang disampaikan. Media denah juga dibuat dengan biaya yang sedikit.

Kelayakan pengembangan media denah, sejalan dengan penelitian sebelumnya, dengan hasil verifikasi ahli materi yaitu sangat layak, hasil verifikasi ahli media pembelajaran sangat layak, hasil verifikasi guru wali kelas IV yaitu sangat layak, hasil tes individu yaitu layak, tes kelompok yaitu sangat layak, dan tes lapangan yaitu sangat layak (Syabrina & Sulistyowati, 2020). Hasil penilaian kelayakan ahli media yaitu sangat layak, ahli materi yaitu sangat layak, dan ahli pembelajaran yaitu sangat layak (Zakiyayati, 2020). Hasil verifikasi ahli materi yaitu layak, verifikasi ahli media yaitu sangat layak. Hasil tanggapan siswa yaitu sangat layak, dan hasil dari tanggapan guru yaitu sangat layak (Nasikha, 2020). Hasil nilai rata-rata lebih tinggi dari KKM

(75) yaitu 88,4 dengan hasil tanggapan siswa yaitu sangat layak (Setyaningrum, 2019). Hasil penilaian media termasuk dalam kategori baik, RPP, LK, dan THB termasuk dalam kategori baik (Setiawan, 2019).



BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan penelitian dan pengembangan media denah tema 8 Praja Muda Karana subtema Aku Suka Berkarya kelas III di MIS Hidayatul Insan, yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa:

1. Pengembangan media denah tema 8 Praja Muda Karana subtema Aku Suka Berkarya kelas III di MIS Hidayatul Insan menggunakan 4 tahapan dan telah melalui empat tahapan tersebut, yaitu: a) *analysis* (analisis), analisis karakteristik siswa, analisis materi, dan analisis kebutuhan. b) *design* (perancangan), mendesain gambar denah membuat *storyboard* dan *flowchart*. 3) *development* (pengembangan), membuat serta mengedit media denah. 4) *implementation* (implementasi), meliputi validasi ahli media dan ahli materi.
2. Kelayakan atas pengembangan media denah tema 8 Praja Muda Karana subtema Aku Suka Berkarya kelas III di MIS Hidayatul Insan, yaitu hasil penilaian ahli media adalah 91,42% sehingga dapat disimpulkan bahwa kualitas kelayakan pengembangan media denah masuk dalam kategori “Sangat Layak”. Hasil penilaian dari ahli materi terhadap media denah adalah 94,66% sehingga dapat disimpulkan bahwa kualitas kelayakan pengembangan media denah masuk dalam kategori “Sangat Layak”

B. Saran

Saran-saran yang diajukan mencakup saran yang diperlukan dalam rangka perbaikan produk media denah, serta keperluan pengembangan produk media denah lebih lanjut. Saran yang dapat direkomendasikan yaitu sebagai berikut.

1. Media denah dapat digunakan saat pembelajaran berlangsung, baik pembelajaran online maupun offline. Media denah diperuntukan bagi siswa kelas III pada tema Praja Muda Karana subtema Aku Suka Berkarya. Diharapkan siswa dapat termotivasi untuk lebih bersemangat dalam belajar. Media denah dapat direalisasikan dan dimanfaatkan dalam kehidupan sehari-hari.
2. Cakupan materi pada media denah dapat dikembangkan dan diperluas lagi, asalkan sesuai dengan karakteristik materi yang sama, sehingga tidak terbatas pada materi denah dan arah mata angin saja.
3. Sasaran pengguna media denah dapat dikembangkan, sesuai dengan karakteristik media denah, sehingga tidak terpaku pada kelas III saja yang dapat menggunakan media denah tersebut. Karena dapat kita ketahui bahwa materi denah juga terdapat di kelas I hingga kelas IV MI/SD.
4. Peneliti harapkan dari penelitian pengembangan media denah ini, akan ada tindakan penelitian lebih lanjut. Seperti diterapkannya media denah kepada siswa baik online maupun offline, supaya dapat mengukur dan dapat diketahui kelayakan produk penelitian pengembangan media

denah. Selain itu perlu dilakukannya uji coba produk media denah ke lapangan, agar diketahui efektivitas media denah.



DAFTAR PUSTAKA

- Anjarwani, Yurinda. 2015. "Pengaruh Penggunaan Media Papan Denah terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Ukuran Sudut Siswa SD." *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 3 (2).
- Arikunto, S. 2013. *Prosedur penelitian atau pendekatan praktik*. Cet XV. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. Depok: Raja Grafindo Persada.
- Falahudin, I. 2014. Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widyaiswara (JLW)*. 1 (4): 112-113.
- Fitriyah, C. 2018. *Kreativitas Guru dalam Pemanfaatan Media pada Pembelajaran Tematik di Kelas IV SD Terpadu Putra Harapan Purwokerto Barat*. Skripsi tidak diterbitkan. Purwokerto : IAIN Purwokerto.
- Haji, S. 2015. Pembelajaran Tematik yang Ideal di MI/SD. *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI* 2. 3 (1): 60.
- Hamid dkk. 2020. *Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Hidayani, M. 2017. Pembelajaran Tematik dalam Kurikulum 2013. *Jurnal At-Ta'lim: Media Informasi Pendidikan Islam*. 15 (1): 161.
- Hidayah, N. 2015. Pembelajaran Tematik Integratif di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*. 2 (1): 37.
- Hikmawati, F. 2017. *Metodologi Penelitian*. Depok: PT Raja Grafindo Persada.
- Ibda, H. 2017. *Media Pembelajaran Berbasis Wayang (Konsep dan Aplikasi)*. Semarang: Pilar Nusantara.
- Kadaruddin. 2018. *Mahir Desain Slide Persentasi Dan Multimedia Pembelajaran Berbasis Powerpoint*. Yogyakarta: Deepublish
- Kustandi, C & Darmawan, D. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Jakarta: Kencana.
- Mudlofir, Ali., & Rusydiyah, E., F. 2017. *Desain Pembelajaran Inovatif dari Teori kePraktek*. Depok: PT Raja Grafindo Persada.

- Maemunawati, S & Alif, M. 2020. *Peran Guru, Orang Tua, Metode dan Media Pembelajaran: Strategi KBM di Masa Pandemi Covid-19*. Banten: Media Karya
- Mais, A. 2018. *Media Pembelajaran Anak Bekebutuhan Khusus*. (Jember: CV Pustaka Abadi.
- Mukhlis, M. 2012. Pembelajaran Tematik. *Jurnal IAIN Samarinda*. 4 (1): 68.
- Nasikha, M. 2020. *Pengembangan Media Denah Petunjuk Arah Tiga Dimensi pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar*. Skripsi tidak diterbitkan. Malang : Universitas Muhammadiyah Malang.
- Palobo dkk. 2019. Analisis Kesulitan Guru dalam Implementasi Kurikulum 2013 di Kota Merauke. *SEBATIK23* (2): 309.
- Purwanti, P. 2018. *10 Kriteria dalam Menentukan Media Pembelajaran yang Tepat*. Pakarkomunikasi.com (<https://pakarkomunikasi.com/kriteria-dalam-menentukan-media-pembelajaran>, diakses 17 Mei 2020).
- Ramli, M. 2015. Media Pembelajaran dalam Perspektif Al-Qur'an dan Hadits. *Ittihad Jurnal Kopertais Wilayah XI Kalimantan*. 13 (23): 132-140.
- Rayanto. Hari, Y. & Sugianti. 2020. *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori dan Praktek*. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute.
- Rusman. 2015. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Saputro, B. 2017. *Manajemen Penelitian Pengembangan (Research & Development) bagi Penyusun Tesis dan Disertasi*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo
- Satrianawati. 2018. *Media dan Sumber Belajar*. Yogyakarta: Deepublish.
- _____. Pengembangan Buku media Pembelajaran Berbasis Produk Menggunakan Pendekatan Kontekstual Sebagai Sumber Belajar. Dalam Anwar, S. S. & Anwar, S. (Eds.), *Jurnal Indragiri*. 1 (4): 47.
- Sayyidah, I, M. 2019. *Penggunaan Media Denah untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Bahasa Arab Siswa MTSN 2 Kota Malang*. Skripsi tidak diterbitkan. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Setyaningrum, D,T,A. 2018. Pengembangan Media 3 Dimensi Sesuai dengan Denah atau Gambar dengan Kalimat yang Runtut Kelas IV Semester 1 SDN Tempurejo 1. *Jurnal Simki-Pedagogia*. 2 (2).

- Setiawan, F. 2019. Pengembangan Media Delima (Denah Lingkungan Pada Subtema Bermain Di Lingkungan Rumah Untuk Sekolah Dasar). *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*. 7
- Sinyanyuri, S. dkk. 2018. *Buku Pedoman Guru Kelas 3 Tema 8 (Praja Muda Karana) Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Revisi*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sriwijband, Anjani dkk. 2020. *Antologi Hadits Tarbawi Pesan-Pesan Nabi SAW Tentang Pendidikan*. Tasikmalaya: Edu Publisher.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumiharsono, R & Hasanah, H. 2018. *Media Pembelajaran: Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru dan Calon Pendidik*. Jember: Pustaka Abadi.
- Syabrina, M., & Sulistyowati, S. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Berbasis Macromedia Flash untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Tarbiyah Wa Ta'lim: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*. 7 (1).
- Taufiq, M. Qur'an Kemenag In MS. Word, tahun 2005
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional dan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen*. 2008. Jakarta: Visimedia.
- Widiastuti, E., & Sagoro, E. M. 2017. Pengembangan Crossword Puzzle Accounting (Cpa) Berbasis Elektronik Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*. 15 (1).
- Worowirastr E., D., Wahyu P.U, I., & Ika K., D. 2018. Analisis Penggunaan Media Pembelajaran tematik Di SD Muhammadiyah 9 Kota Malang. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*. 4 (1).
- Yaumi, M. 2018. *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Zainuri, A. 2018. Media Pembelajaran dalam Pandangan Islam. *Jurnal Raden Fatah*. 18 (1): 5.
- Zakiyayati, P. 2020. *Pengembangan Media Diorama Sub Tema Manusia dan Lingkungan Kelas V di SDN 7 Bukit Tunggal Palangka Raya..* Skripsi tidak diterbitkan. Palangka Raya: IAIN Palangka Raya