

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOLASE
BERBASIS PEMANFAATAN DAUR ULANG SAMPAH
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
PADA PEMBELAJARAN TEMATIK DENGAN TEMA KEGEMARANKU
DI KELAS I MI PPAI PANDANAJENG TUMPANG**

SKRIPSI

Oleh:

Laylatul Masyruroh

NIM: 11140042



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG**

2015

HALAMAN JUDUL
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOLASE
BERBASIS PEMANFAATAN DAUR ULANG SAMPAH
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA PEMBELAJARAN
TEMATIK DENGAN TEMA KEGEMARANKU DI KELAS I MI PPAI
PANDANAJENG TUMPANG

SKRIPSI

*Diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri
Maulana Malik Ibrahim Malang untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Guna
Memperoleh Gelar Strata Satu Sarjana Pendidikan (S.Pd)*

Oleh:

Laylatul Masyrurroh

NIM: 11140042



Kepada:

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG

2015

LEMBAR PERSETUJUAN
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOLASE
BERBASIS PEMANFAATAN DAUR ULANG SAMPAH
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA PEMBELAJARAN
TEMATIK DENGAN TEMA KEGEMARANKU DI KELAS I MI PPAI
PANDANAJENG TUMPANG

SKRIPSI

Oleh :
Laylatul Masyrurroh
NIM. 11140042

Telah Disetujui pada Tanggal, 11 Juni 2015

Dosen Pembimbing

Drs. A. Zuhdi, MA
NIP. 19690211 199503 1002

Mengetahui,
Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Dr. Muhammad Walid, M.A
NIP. 19730823 200003 1002

HALAMAN PENGESAHAN**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR RUMUS MATEMATIKA DAN
PEMAHAMAN IPA BERBASIS SOAL LATIHAN DENGAN
METODE DRILL PADA SISWA KELAS VI
MI PPAI PANDANAJENG TUMPANG MALANG****SKRIPSI**

Dipersiapkan dan disusun oleh
Laylatul Masyruroh (11140042)

telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 26 Juni 2015 dan dinyatakan
LULUS

Serta diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar strata satu
Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Panitia Ujian

Tanda Tangan

Ketua Sidang

Dr. Esa Nur Wahyuni, M.Pd : _____
NIP.19720306200801 2 010

Sekertaris Sidang

Drs. A. Zuhdi, MA : _____
NIP. 19690211 199503 1002

Pembimbing

Drs. A. Zuhdi, MA : _____
NIP. 19690211 199503 1002

Penguji Utama

Dr. H. Moh Padil, M.Pd.I : _____
NIP. 19651205199403 1 003

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Dr. H. Nur Ali, M.Pd.
NIP. 196504031998031002

HALAMAN PERSEMBAHAN

Peluh tertetes keringat tercurah

Demi suatu tujuan

Dalam suatu karya terselip sebuah impian

Demi Ayah bunda

Kuperjuangkan semua

Kusingsingkan lengan, kubasuh keringat Ayah dengan sebuah karya

Hingga mata mereka terbuka dan percaya

Bahwa aku bisa

Semangatku terukir dari Bunda

Agar aku tak pernah ragu, terus bangkit dan maju

Karena aku mampu

-Teruntuk Ayah Bunda-

HALAMAN MOTTO

وَلَقَدْ جَعَلْنَا فِي السَّمَاءِ بُرُوجًا وَزَيَّنَّاهَا لِلنَّاظِرِينَ ﴿١٦﴾

Dan sesungguhnya Kami telah menciptakan gugusan bintang-bintang (di langit) dan Kami telah menghiasi langit itu bagi orang-orang yang memandangnya

(Q.6 Al-Hijr Ayat 16)

Drs. A. Zuhdi, MA
Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Laylatul Masyruroh

Malang, 8 Juni 2015

Lamp. : 4 (Empat) Eksemplar

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
di
Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa, maupun teknik penulisan, dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut dibawah ini:

Nama : Laylatul Masyruroh
NIM : 11140042
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi : **Pengembangan Media Pembelajaran Kolase Berbasis Pemanfaatan Daur Ulang Sampah pada Pembelajaran Tematik dengan Tema Kegemaranku di Kelas I MI PPAI Pandanajeng Tumpang**

Maka selaku pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak diajukan untuk diujikan. Demikian, mohon dimaklumi adanya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing,

Drs. A. Zuhdi, MA
NIP. 19690211 199503 1002

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan pada suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya, juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar rujukan.

Malang, 8 Juni 2015

Laylatul Masyruoh
NIM: 11140042

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah, segala puji hanya milik Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufiq, hidayah serta inayah-Nya sehingga penulisan skripsi berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Kolase Berbasis Pemanfaatan Daur Ulang Sampah pada Pembelajaran Tematik dengan Tema Kegemaranku di Kelas I MI PPAI Pandanajeng Tumpang” dapat terselesaikan dengan baik. Sholawat dan salam semoga tetap tercurahkan kepada Nabi Agung Muhammad SAW yang telah berjuang merubah kegelapan zaman menuju cahaya kebenaran yang menjunjung nilai-nilai harkat dan martabat menuju insan berperadapan.

Adalah kebahagiaan dan kebanggaan tersendiri bagi penulis melalui kisah perjalanan melakukan *study* S1, penulis bisa menyelesaikan karya ilmiah ini. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan beribu-ribu terima kasih serta penghargaan setinggi-tingginya kepada pihak-pihak yang telah mendukung terselesaikannya karya ilmiah ini. Diantaranya:

1. Prof. Dr. H. Mudjia Rahardjo, M.Si selaku Rektor UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Dr. H. Nur Ali, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Dr. Muhammad Walid, M.A selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
4. Drs. A. Zuhdi, MA selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan arahan dan bimbingannya hingga laporan ini selesai.

5. Bapak dan ibu dosen UIN Maulana Malik Ibrahim Malang yang telah membimbing penulis selama belajar dibangku perkuliahan.
6. Seluruh warga sekolah MI PPPAI Pandanajeng Tumpang yang turut membantu jalannya penelitian ini.
7. Semua teman-teman PGMI angkatan 2011-2012 yang telah berjuang bersama meraih cita, karena kalian aku menemukan jati diriku.
8. Teman-teman LKP2M, Musyrif/ah, HTQ, dan HMJ PGMI yang memberi pengalaman berharga tentang berorganisasi. Semoga menjadikan manfaat dan berkah bagi kita semua.

Hanya ucapan terimakasih sebesar-besarnya yang dapat penulis sampaikan, semoga bantuan dan do'a yang telah diberikan dapat menjadi catatan amal kebaikan dihadapan Allah SWT.

Akhirnya, semoga skripsi ini dapat menjadi manfaat bagi yang membacanya, dan kepada lembaga pendidikan guna untuk membentuk generasi masa depan yang lebih baik. Semoga Allah SWT selalu melimpahkan rahmat, taufiq, hidayah, dan inayah-Nya kepada kita semua. Amin.

Malang, 8 Juni 2015
Penulis,

Laylatul Masyrurroh
NIM. 11140042

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI no. 158 tahun 1987 dan no. 0543 b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

A. Huruf

ا	=	A	ز	=	z	ق	=	Q
ب	=	B	س	=	s	ك	=	K
ت	=	T	ش	=	sy	ل	=	L
ث	=	Ts	ح	=	sh	م	=	M
ج	=	J	ڭ	=	dl	ن	=	N
ح	=	<u>H</u>	ط	=	th	و	=	W
خ	=	Kh	ظ	=	zh	ه	=	H
د	=	D	ع	=	'	ء	=	,
ذ	=	Dz	غ	=	gh	ي	=	Y
ر	=	R	ف	=	f			

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang = â

Vokal (i) panjang = î

Vokal (u) panjang = û

C. Vokal Diphthong

أُ = Aw

أَيَّ = Ay

أُو = Û

إِي = Î

DAFTAR TABEL

TABEL 1.1 PENELITIAN TERDAHULU	6
TABEL 1.2 ORISINALITAS PENELITIAN	7
TABEL 3.1 KI DAN KD TEMA KEGEMARANKU SUBTEMA GEMAR MENGGAMBAR.....	38
TABEL. 3.2 KUALIFIKASI TINGKAT KELAYAKAN BERDASARKAN PERSENTASE	48
TABEL 4.1 KRITERIA PENSEKORAN AHLI MATERI, MEDIA, DESAIN, AHLI PEMBELAJARAN, DAN SISWA KELAS I	56
TABEL 4.2 KRITERIA PENSEKORAN ANGKET AHLI MATERI, MEDIA, DESAIN, AHLI PEMBELAJARAN DAN SISWA KELAS I	56
TABEL 4.3 HASIL PENILAIAN AHLI MATERI	57
TABEL 4.4 DISTRIBUSI FREKUENSI TINGKAT VALIDITAS AHLI MATERI	58
TABEL 4.5 BAGIAN YANG HARUS DIREVISI.....	59
TABEL 4.6 REVISI MEDIA PEMBELAJARAN	60
TABEL 4.7 HASIL PENILAIAN AHLI MEDIA.....	61
TABEL 4.8 DISTRIBUSI FREKUENSI TINGKAT VALIDITAS AHLI MEDIA	63
TABEL 4.9 BAGIAN YANG HARUS DIREVISI.....	63

TABEL 4.10 REVISI MEDIA PEMBELAJARAN	64
TABEL 4.11 HASIL PENILAIAN AHLI DESAIN	66
TABEL 4.12 DISTRIBUSI FREKUENSI TINGKAT VALIDITAS AHLI DESAIN	67
TABEL 4.13 BAGIAN YANG HARUS DIREVISI.....	67
TABEL 4.14 REVISI MEDIA PEMBELAJARAN	68
TABEL 4.15 HASIL PENILAIAN AHLI PEMBELAJARAN	69
TABEL 4.16 DISTRIBUSI FREKUENSI TINGKAT VALIDITAS AHLI PEMBELAJARAN	71
TABEL 4.17 BAGIAN YANG HARUS DIREVISI.....	71
TABEL 4.18 REVISI MEDIA PEMBELAJARAN	72
TABEL 4.19 HASIL PENILAIAN UJI COBA LAPANGAN	76
TABEL 4.20 HASIL PENILAIAN UJI COBA LAPANGAN NILAI PRE-TEST DAN POST TEST	79
TABEL 4.21 HASIL PENILAIAN UJI COBA LAPANGAN NILAI PRE-TEST DAN POST TEST DENGAN RUMUS UJI -T	82

DAFTAR GAMBAR

GAMBAR 4. 1 COVER DEPAN.....	50
GAMBAR 4. 2 COVER BELAKANG.....	51
GAMBAR 4. 3 KATA PENGANTAR.....	51
GAMBAR 4. 4 DAFTAR ISI.....	52
GAMBAR 4. 5 KD, DAN INDIKATOR.....	53
GAMBAR 4. 6 JUDUL BAB.....	53
GAMBAR 4. 7 BAGIAN ISI.....	54
GAMBAR 4. 8 EVALUASI	55
GAMBAR 4. 9 RUBRIK PENILAIAN.....	55

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN I	: IDENTITAS VALIDATOR AHLI
LAMPIRAN II	: HASIL INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI
LAMPIRAN III	: HASIL INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA
LAMPIRAN IV	: HASIL INSTRUMEN VALIDASI AHLI DESAIN
LAMPIRAN V	: HASIL INSTRUMEN VALIDASI AHLI PEMBELAJARAN
LAMPIRAN VI	: HASIL INSTRUMEN VALIDASI SISWA/UJI LAPANGAN
LAMPIRAN VII	: SOAL PRE- TES
LAMPIRAN VIII	: SOAL POST- TES
LAMPIRAN IX	: IDENTITAS SUBJEK LAPANGAN
LAMPIRAN X	: BUKTI KONSULTASI
LAMPIRAN XI	: SURAT IZIN PENELITIAN DARI FAKULTAS TARBIYAH
LAMPIRAN XII	: PRODUK HASIL PENGEMBANGAN
LAMPIRAN XIII	: DOKUMENTASI
LAMPIRAN XIV	: BIODATA MAHASISWA

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
NOTA DINAS PEMBIMBING	vii
SURAT PERNYATAAN	viii
KATA PENGANTAR	ix
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiviv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
DAFTAR ISI	xvi
ABSTRAK	xx
ABSTRACT	xxi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan	5
D. Manfaat Penelitian	5
E. Penelitian Terdahulu	6
F. Ruang Lingkup	8
G. Spesifikasi Produk	9
H. Definisi Operasional	10

BAB II KAJIAN PUSTAKA	Error! Bookmark not defined.
A. Media Pembelajaran	Error! Bookmark not defined.
1. Pengertian Media Pembelajaran	12
2. Fungsi Media Pembelajaran	15
3. Klasifikasi Media Pembelajaran	18
4. Pengembangan Media Pembelajaran	20
B. Media Kolase	23
1. Pengertian Kolase.....	23
2. Peralatan dan Teknik Kolase	24
C. Pembelajaran Tematik	26
1. Kurikulum 2013	26
2. Pengertian Pembelajaran Tematik.....	27
3. Tujuan Pembelajaran Tematik	30
BAB III METODE PENELITIAN	Error! Bookmark not defined.
A. Metode Penelitian	Error! Bookmark not defined.
B. Model Pengembangan.....	Error! Bookmark not defined.
C. Prosedur Pengembangan	Error! Bookmark not defined.
1. Menganalisis Kebutuhan dan Karakteristik Siswa.....	Error! Bookmark not defined.
2. Merumuskan Tujuan	Error! Bookmark not defined.
3. Merumuskan Materi	Error! Bookmark not defined.
4. Perumusan Alat Ukur Keberhasilan.....	Error! Bookmark not defined.
5. Pembuatan Media.....	Error! Bookmark not defined.
6. Mengadakan Revisi	Error! Bookmark not defined.
7. Uji Coba Media.....	Error! Bookmark not defined.
D. Jenis Data	46
E. Instrumen Pengumpulan Data	47

F. Teknik Analisis Data.....	48
BAB IV HASIL PENELITIAN.....	49
A. Deskripsi LKS Media Kolase.....	50
1. Bagian Pra-Pendahuluan	50
2. Bagian Pendahuluan	53
3. Bagian Isi.....	54
4. Bagian Pelengkap.....	55
B. Penyajian Data Validasi	57
1. Hasil Validasi Ahli Materi.....	58
2. Hasil Validasi Ahli Media Pembelajaran	62
3. Hasil Validasi Ahli Desain	67
4. Hasil Validasi Ahli Pembelajaran	70
C. Uji Coba	74
1. Aplikasi Media Kolase dalam Proses Pembelajaran.....	74
2. Data Hasil Uji Coba Lapangan	76
BAB V PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN	85
A. Analisis Pengembangan Media Pembelajaran	85
B. Uji Validitas	88
1. Analisis Data Validasi Ahli Materi.....	88
2. Analisis Data Validasi Ahli Media Pembelajaran	91
3. Analisis Data Validasi Ahli Desain	93
4. Analisis Data Validasi Ahli Pembelajaran	96
C. Analisis Data Data Uji Coba Produk.....	99
D. Analisis Data Hasil Pre-Test dan Post-Test	101

BAB VI PENUTUP.....	Error! Bookmark not defined.
A. Kesimpulan.....	Error! Bookmark not defined.
B. Saran	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR PUSTAKA	Error! Bookmark not defined.
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	Error! Bookmark not defined.



ABSTRAK

Masyruroh, Laylatul. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Kolase berbasis pemanfaatan Daur Ulang Sampah dalam Pembelajaran Tematik dengan Tema Kegemaranku untuk meningkatkan hasil belajar di Kelas I MI PPAI Tumpang*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing: Drs. A. Zuhdi, MA

Media pembelajaran kolase merupakan sarana media untuk kegiatan menempel kedalam bentuk gambar. Latar belakang dari penelitian ini adalah kelemahan pada media kolase dari segi efisiensi waktu dan efektifannya, Berdasarkan hal tersebutlah maka dilakukannya penelitian pengembangan media pembelajaran kolase berbasis pemanfaatan daur ulang sampah pada pembelajaran tematik dengan tema Kegemaranku di kelas I MI PPAI Pandanajeng Tumpang.

Rumusan masalah dari penelitian ini yaitu (1) Bagaimana uji validitas pengembangan media pembelajaran kolase berbasis pemanfaatan daur ulang sampah pembelajaran tematik dengan Tema Kegemaranku di kelas 1 MI PPAI Pandanajeng Tumpang?, (2) Bagaimana pengaruh penggunaan media pembelajaran kolase berbasis pemanfaatan daur ulang sampah terhadap pemahaman siswa dalam pembelajaran tematik dengan Tema Kegemaranku untuk meningkatkan hasil belajar di kelas 1 MI PPAI Pandanajeng Tumpang?

Bentuk penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah deskriptif dengan analisis data secara kualitatif dan kuantitatif. Jenis penelitian ini adalah *Reserch and Development*. Dengan langkah-langkah sebagai berikut: (1) analisis kebutuhan (2) identifikasi tujuan (3) merumuskan materi (4) perumusan alat pengukur keberhasilan (5) penulisan naskah (6) tes uji coba (7) revisi (8) media diproduksi.

Hasil dari penelitian pengembangan media pembelajaran kolase berbasis pemanfaatan daur ulang sampah memenuhi kriteria valid dengan hasil uji ahli materi mencapai tingkat kevalidan 90%, ahli media mencapai 80%, ahli desain 92,5%, ahli mata pelajaran mencapai 92,5%, dan hasil uji coba lapangan mencapai 95%, hasil belajar siswa rata-rata nilai *pre-test* 58,8 dan nilai *post-test* 87,2. Pada uji-t manual dengan tingkat kemaknaan 0,05 diperoleh hasil $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ yaitu $3,17 \geq 1,740$ artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga, terdapat perbedaan yang signifikan terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Hal ini menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan memiliki kualifikasi tingkat kevalidan yang tinggi, sehingga media pembelajaran layak digunakan dalam pembelajaran.

Berdasarkan paparan data diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki tingkat kevalidan yang tinggi, dan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas 1.

Kata Kunci: *pengembangan, media pembelajaran, kolase, pembelajarantematik, kelas I SD/MI.*

ABSTRACT

Masyrurroh, Laylatul. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Kolase berbasis pemanfaatan Daur Ulang Sampah dalam Pembelajaran Tematik dengan Tema Kegemaranku untuk meningkatkan hasil belajar di Kelas I MI PPAI Tumpang*. Thesis. Islamic Elementary School Education and Teachings Department. Islamic Education Faculty. Islamic State University of Maulana Malik Ibrahim Malang. Advisor: Drs. A. Zuhdi, MA

Instructional media collage is an activity which involve sticking a collage into a form of picture. This research background is centered at the weakness of media collage in terms of time's efficient and its effectiveness, Based on those reasons the researcher do the research on the development of instructional media collage based on the utilization of waste recycling in thematic learning with the theme "hobby" in class 1 MI PPAI Pandanajeng Tumpang.

The research problems of this research are: (1) How the validity examination of the development of instructional media collage based on utilization of waste recycling in thematic learning with the theme "hobby" in class I MI PPAI Pandanajeng Tumpang?, (2) How the using of instructional media collage based on utilization of waste recycling in thematic learning with the theme "hobby" influences the student's understanding in thematic learning with the theme "hobby" to increase the learning result in class 1 MI PPAI Pandanajeng Tumpang?

The researcher use descriptive analysis by using quantitative and qualitative data research. This is kind of Research and Development research. The steps of this research are: (1) necessity analysis (2) purpose identification (3) formulating materials (4) formulating the instrument to measure the achievement (5) the script writing (6) the trials (7) revision (8) and how the media produced.

Results of the research-based development of instructional media collage utilization of waste recycling valid criteria with test results matter experts reach the 90% level of validity, media experts reach 80%, the design experts reach 92.5%, the subject of study experts reached 92.5%, and the results field trials reached 95%, the results of the average value of the student learning about 58.8 and a pre-test post-test value about 87.2. At the-t manual with the understanding level about 0,05 the result are $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ which is $3,17 \geq 1,740$ means H_0 rejected and H_a accepted. As the result there are significant differences in the developed instructional media. This is shows that the developed product has qualification with the high validity level, which made the instructional media can be used in the learning process.

According to the explanation above, the conclusion is, the instructional media has high validity level and impact to the student's learning result.

Key Words: *development, instructional media, collage, thematic learning, class 1 of SD/MI*

مستخلص البحث

ليلة المسرورة، ٢٠١٥م، تطوير وسائل التعليمية "كولاسي" على ضوء تنفيذ إعادة تدوير النفايات في التعليم الموضوعي بالموضوع "هوايتي لترقية نتائج التعليم في فصل أول في مدرسة ابتدائية PPAI تومفاغ"، بحث العلمي، قسم تربية المعلمين في مدرسة ابتدائية في كلية التربية، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية بمالانج. المشرف: أحمد زهدي الماجستير

الكلمات الأساسية: تطوير، وسائل التعليمية، كولاسي، التعليم الموضوعي، في فصل أول في مدرسة ابتدائية

أن وسائل التعليمية "كولاسي" هي وسيلة المستخدمة ليلصق في شكل صور. وأما خلفية البحث من هذا البحث هو الضعف على وسائل التعليمية "كولاسي" من الناحية القدرة والفعال الوقت، وانطلاقاً من أعلاه تريد الباحثة أن تعمل هذا البحث لتطوير وسائل التعليمية "كولاسي" على ضوء تنفيذ إعادة تدوير النفايات في التعليم الموضوعي بالموضوع "هوايتي لترقية نتائج التعليم في فصل أول في مدرسة ابتدائية PPAI تومفاغ".

ومشكلات هذا البحث هي (١) كيف إختبار الصحة في تطوير وسائل التعليمية "كولاسي" على ضوء تنفيذ إعادة تدوير النفايات في التعليم الموضوعي بالموضوع "هوايتي لترقية نتائج التعليم في فصل أول في مدرسة ابتدائية PPAI تومفاغ؟" و(٢) ما مدى فعالية استخدام وسائل التعليمية "كولاسي" على ضوء تنفيذ إعادة تدوير النفايات في التعليم الموضوعي بالموضوع "هوايتي لترقية نتائج التعليم في فصل أول في مدرسة ابتدائية PPAI تومفاغ؟".

ومنهج هذا البحث من نوع البحث الكمي الكيفي بشكل وصفي. بالبحث والتطوير بالخطوات هي كما يلي:

(١) تحليل الحاجات (٢) تعيين الأهداف (٣) يعبر المادة (٤) الصياغة مقياس الناجح (٥) كتابة النص (٦) إختبار التجربة (٧) التصحيح (٨) وسائل الإنتاج.

وأما نتائج من تطوير وسائل التعليمية "كولاسي" على ضوء تنفيذ إعادة تدوير النفايات تتوفر من معيار الصحة مع نتيجة الإختبار الحبير من مجال المادة التعليمية يبلغ ٩٠%، من الحبير في مجال الوسائل التعليمية يبلغ ٨٠%، من الحبير في مجال تصميم يبلغ ٥٥،٩٢%، من الحبير في مجال مادة التدريس يبلغ ٥٥،٩٢% و نتيجة من إختبار التجريبية الميدانية يبلغ ٩٥%، نتيجة الإنجاز الطلاب من الإختبار القبلي يبلغ ٨٠،٥٨% ومن الإختبار البعدي يبلغ ٢٠،٨٧% من الإختبار t بمستوى الدلالة ٠،٥٠. يحصل النتيجة t=٠ أكبر من قيمة t-tabel هي ١٧،٣ ≤ ٧٤٠،١ فالفرض الصفر (Ho) مردود والفرض البديل (Ha) مقبول حتى موجودة الفروق ذو معنى (signifikan) على وسائل التعليمية المطورة. هذا يدل على إن منتجات المطورة لدى مستوى تأهيل الصحة العالية حتى وسائل التعليمية المناسبة في استخدام في عملية التعليم.

وانطلاقاً على الأعلى فتلخص أن وسائل التعليمية لدي قيمة الصحة العالية و يؤثر على نتائج التعليم الطلاب في فصل أول.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan globalisasi di Indonesia semakin pesat, dan perkembangan ini berpengaruh juga terhadap perkembangan pendidikan yang ada di Indonesia, dalam hal ini perubahan tersebut diwujudkan dalam bentuk perubahan kurikulum. Kurikulum baru yang saat ini akan dilaksanakan kurikulum 2013 tematik Integratif yaitu kurikulum dengan mengintegratifkan berbagai mata pelajaran dalam satu tema, pengintegrasian tersebut dilakukan dalam dua hal, yaitu integrasi sikap, keterampilan dan pengetahuan dalam proses pembelajaran dan integrasi berbagai konsep dasar yang berkaitan. Berbeda dengan kurikulum KTSP 2006, dimana berfokus pada pengetahuan melalui penilaian output, kurikulum 2013 menekankan penilaian proses sehingga siswa berusaha mengeksplorasi dirinya untuk belajar sendiri dan guru hanya sebagai fasilitator.

Berdasarkan Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan bertujuan membangun landasan bagi berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang:

- a. Beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, dan berkepribadian luhur;
- b. Berilmu, cakap, kritis, kreatif, dan inovatif;
- c. Sehat, mandiri, dan percaya diri; dan

d. Toleran, peka sosial, demokratis, dan bertanggung jawab.¹

Maka setiap satuan pendidikan mulai dari satuan pendidikan dasar hingga menengah wajib melaksanakan dan mengimplementasikan penyelenggaraan dan pembelajaran kurikulum 2013. Dalam hal inilah peneliti mencoba untuk berperan aktif dalam membantu mengimplementasikan kurikulum 2013 dengan jenjang Sekolah Dasar atau Madrasah Ibtidaiyah dengan mengembangkan sebuah media yang sudah ada dalam pembelajaran tematik kurikulum 2013.

Dalam hal ini penelitian dilakukan di MI Pendidikan Pondok Pesanten Agama Islam (PPAI) Pandanajeg Tumpang. Penelitian ini di uji cobakan ke MI Pendidikan Pondok Pesanten Agama Islam (PPAI) Pandanajeg Tumpang karena beberapa alasan. Pertama, MI PPAI Pandanajeg Tumpang mulai menerapkan Kurikulum 2013, sehingga cocok untuk saya jadikan uji coba dalam mengembangkan sebuah media dengan berbasis Kurikulum 2013. Kedua, MI ini telah menerapkan media pembelajaran yang nantinya akan saya kembangkan.

Peneliti akan mengembangkan sebuah media dalam pembelajaran tematik yang dilaksanakan di kelas I. hal ini peneliti lakukan karena dari sudut pandang psikologis, peserta didik belum mampu berpikir abstrak untuk memahami konten mata pelajaran yang terpisah kecuali kelas IV, V, dan VI sudah mulai mampu berpikir abstrak. Dan dari permasalahan ini peneliti mengangkat media Kolase yang sudah diterapkan untuk dilaksanakan dengan kurikulum 2013.

¹Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. *Kurikulum 2013.pdf*. 2012

Kata kolase yang dalam bahasa Inggris disebut 'collage' berasal dari kata 'coller' dalam bahasa Perancis yang berarti 'merekat'. Selanjutnya kolase dipahami sebagai suatu teknik seni menempel berbagai macam materi selain cat, seperti kertas, kain, kaca, logam dan lain sebagainya kemudian dikombinasi dengan penggunaan cat (minyak) atau teknik lainnya.²

Berdasarkan hasil observasi atau pengamatan yang dilakukan pada tanggal 27 September 2014, peneliti telah mengamati pembelajaran kolase pada kelas 1 di MI Pendidikan Pondok Pesantren Agama Islam (PPAI) Pandanajeg Tumpang. Dan hasil data yang diperoleh membuktikan bahwa pembelajaran masih kurang efektif dan banyak siswa tidak faham atau mengerti mengenai tujuan pembelajaran, tehnik dan bahan yang digunakan dalam penggunaan media kolase memiliki banyak kelemahan. Kelemahan itu yaitu berupa efisiensi waktu dan efektifannya. Sebelumnya kolase menggunakan bahan-bahan yang membutuhkan biaya, dan tehnik yang membuat merasa kesulitan serta membutuhkan waktu yang terlalu lama, sehingga pembelajaran berjalan secara tidak efektif dan efisien.

Sedangkan menurut Arsyad, media pembelajaran merupakan segala bentuk baik berupa manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi tertentu sebagai sarana perantara dalam proses belajar mengajar untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran yang memiliki manfaat yaitu dapat memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalitis, mengatasi keterbatasan, memberi rangsangan yang dapat menyamakan pemahaman siswa serta dapat memberikan pembelajaran yang

²Susanto M, *Diksi Rupa & Kumpulan Istilah Seni Rupa* (Yogyakarta: Kanisius 2002), Hlm 63.

efektif dan efisien. Dalam hal inilah maka terdapat kesenjangan antara fakta dan teori yang ada.

Media Kolase ini akan dikembangkan peneliti dengan berbasis pemanfaatan daur ulang sampah. Pengembangan kolase ini dilakukan karena terdapat beberapa kelemahan media kolase sebelumnya. Untuk pemanfaatan daur ulang sampah ini dilakukan peneliti agar pada pelaksanaannya tidak membutuhkan biaya dan tidak membutuhkan waktu yang banyak. Dengan diterapkannya metode ini peserta didik juga dapat mengintegrasikan nilai-nilai agar mencintai lingkungan dan secara nyata mereka menerapkan cara untuk menanggulangi *global warming* (pemanasan global).

Berdasarkan beberapa permasalahan itulah maka peneliti mengangkat judul “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Kolase dengan Pemanfaatan Daur Ulang Sampah untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Tematik dengan Tema Kegemaranku Kelas I MI PPAI Pandanajeng Tumpang*”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka rumusan masalah yang dapat diangkat yaitu:

1. Bagaimana uji validitas pengembangan media pembelajaran kolase berbasis pemanfaatan daur ulang sampah pembelajaran tematik dengan Tema Kegemaranku di kelas 1 MI PPAI Pandanajeng Tumpang?

2. Bagaimana pengaruh penggunaan media pembelajaran kolase berbasis pemanfaatan daur ulang sampah terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran tematik dengan Tema Kegemaranku di kelas 1 MI PPAI Pandanajeng Tumpang?

C. Tujuan

Tujuan dilakukannya penelitian ini yaitu:

1. Menjelaskan hasil uji validitas pengembangan media pembelajaran kolase berbasis pemanfaatan daur ulang sampah pembelajaran tematik dengan Tema Kegemaranku di kelas 1 MI PPAI Pandanajeng Tumpang
2. Menjelaskan pengaruh penggunaan media kolase berbasis pemanfaatan daur ulang sampah terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran tematik dengan Tema Kegemaranku MI PPAI Pandanajeng Tumpang.

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
Dalam rangka pengembangan ilmu pengetahuan untuk penelitian selanjutnya hasil penelitian ini diharapkan memberikan sumbangan pengetahuan tentang pengembangan media di jurusan PGMI.
2. Bagi MI PPAI Pandanajeng
Dengan mengetahui pengembangan media kolase ini maka diharapkan dapat dipakai dalam kurikulum 2013 dan sebagai bahan pertimbangan dalam rangka pembinaan dan pengembangan guru di sekolah yang bersangkutan.

3. Bagi Guru

Sebagai masukan dalam mengelola pembelajaran tematik. Dan menjadi acuan guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.

4. Bagi Siswa

Dengan melaksanakan pembelajaran tematik dengan menggunakan media kolase ini diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dengan memanfaatkan sampah yang ada di sekitar lingkungan sekolah.

5. Bagi Penulis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan ilmu pengetahuan bagi penulis serta pengetahuan yang lebih mendalam terutama pada bidang yang dikaji.

E. Penelitian Terdahulu

Untuk mendukung penelitian ini, maka terdapat beberapa penelitian terdahulu yang mengambil tema “media pembelajaran Kolase” dengan bermacam-macam teknik penelitian. Beberapa penelitian tersebut diantaranya:

Tabel 1. 1 Penelitian Terdahulu

No	Judul	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Pengaruh Permainan Kolase Terhadap Peningkatan Konsentrasi Pada Anak Tunagrahita Ringan Kelas 1 di SLB Negeri Sragen Tahun Pelajaran 2009/2010 ³ (Febriana Rowlina)	Hasil menunjukkan bahwa intervensi atau perlakuan dengan media permainan kolase memberikan pengaruh yang sangat besar terhadap kemampuan konsentrasi siswa tunagrahita,	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan media kolase 	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan bahan bekas • Pelaksanaan di Sekolah Dasar • Diaplikasikan dalam pembelajaran tematik • Jenis penelitian pengembangan

³ <http://pustaka.uns.ac.id>

No	Judul	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
2.	Peningkatan Perkembangan Motorik Halus Anak Melalui Kegiatan Kolase Dari Bahan Bekas Di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Simpang IV Agam ⁴ Oleh: Effi Kumala Sari	Hasil penelitian ini dilakukan melalui dua siklus, siklus I dan siklus II. Pada siklus II terjadi peningkatan. Kesimpulan dari penelitian yang dilakukan bahwa perkembangan motorik halus anak melalui kegiatan kolase dari bahan bekas mengalami peningkatan.	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan media kolase • Menggunakan bahan bekas 	<ul style="list-style-type: none"> • Pelaksanaan di Sekolah Dasar • Diaplikasikan dalam pembelajaran tematik
3.	Pengembangan Poster Kolase Sebagai Media Pembelajaran Untuk Pencapaian Kompetensi Menggambar Busana di SMK Negeri 1 Pandak Bantul ⁵ Oleh: Idrati Wilis	Didapat bahwa Post Test menyatakan persentase yang lebih baik dibandingkan nilai Pre Test. Dengan demikian penggunaan media poster dengan teknik kolase tersebut dapat meningkatkan efektifitas hasil pembelajaran baik bagi guru maupun siswa.	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan media kolase • Jenis Penelitian Pengembangan 	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan bahan bekas • Pelaksanaan di Sekolah Dasar • Diaplikasikan dalam pembelajaran tematik

Tabel 1.2 Tabel Orisinalitas Penelitian

No.	Judul Penelitian & Penulis	Orisinalitas Penelitian
1.	Pengaruh Permainan Kolase Terhadap Peningkatan Konsentrasi Pada Anak Tunagrahita Ringan Kelas 1 di SLB Negeri Sragen Tahun Pelajaran 2009/2010 (Febriana Rowlina)	Penelitian tersebut menggunakan teknik metode penelitian kuantitatif, sedangkan penelitian yang akan dihasilkan merupakan penelitian <i>Research & Development</i> .

⁴ <http://ejournal.unp.ac.id>⁵ <http://eprints.uny.ac.id>

No.	Judul Penelitian & Penulis	Orisinalitas Penelitian
2.	Peningkatan Perkembangan Motorik Halus Anak Melalui Kegiatan Kolase Dari Bahan Bekas di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Simpang IV Agam (Effi Kumala Sari)	Meskipun penelitian ini sama dalam hal pemanfaatan sampah, akan tetapi metode penelitian dan aplikasinya berbeda dengan penelitian yang akan dibuat, selain diaplikasikan di Sekolah Dasar, penelitian ini digunakan dalam pembelajaran tematik.
3.	Pengembangan Poster Kolase Sebagai Media Pembelajaran Untuk Pencapaian Kompetensi Menggambar Busana di SMK Negeri 1 Pandak Bantul (Idrati Wilis)	Metode penelitian yang digunakan sama menggunakan <i>Research & Development</i> , akan tetapi basisnya berbeda, jika dalam penelitian sebelumnya berbasis Poster, maka penelitian ini berbasis pemanfaatan daur ulang sampah.

Berdasarkan pernyataan table tersebut dapat disimpulkan bahwa penelitian “Pengembangan media kolase berbasis pemanfaatan daur ulang sampah untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran tematik dengan Tema Kegemaranku di kelas I MI PPAI Pandanajeng Tumpang”, berbeda dalam beberapa hal dengan penelitian-penelitian sebelumnya, dan tidak ada plagiat atau meniru dalam pembuatan penelitian ini. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penelitian ini, merupakan penelitian baru.

F. Ruang Lingkup

Keterbatasan penelitian pengembangan media pembelajaran kolase berbasis pemanfaatan daur ulang sampah dalam pembelajaran tematik dengan Tema Kegemaranku di kelas 1 MI PPAI Pandanajeg Tumpang, terletak pada Subtema yang diambil untuk dijadikan penelitian. Tema Kegemaranku terdiri dari beberapa Sub-sub tema yaitu: Gemar Berolahraga, Gemar Bernyanyi dan Menyanyi, Gemar Menggambar, Gemar Membaca.

Untuk memudahkan pengembangan media pada penelitian ini, maka peneliti mengambil salah satu subtema yang sesuai, dan subtema tersebut yaitu Gemar Menggambar. Dan keterbatasan penelitian ini yaitu pengembangan media pembelajaran berbasis kolase dengan pemanfaatan daur ulang sampah dalam pembelajaran tematik dengan Tema Kegemaranku subtema Gemar Menggambar di kelas 1 MI PPAI Pandanajeg Tumpang.

G. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk menjelaskan tentang media yang dikembangkan dan perbedaan produk baru dengan produk yang lama. Media pembelajaran kolase ini dibuat dalam bentuk lembar kerja siswa, sebab media pembelajaran dibuat oleh siswa sendiri melalui proses pembelajaran. Dalam spesifikasi produk dibedakan menjadi dua, yaitu spesifikasi bentuk dan spesifikasi isi.

1. Spesifikasi Bentuk

- a. Bentuk media kolase dirangkai menjadi Lembar Kerja Siswa
- b. Sketsa gambar kolase disesuaikan dengan materi pembelajaran tematik
- c. Teknik kolase yang digunakan hanya teknik menempel
- d. Bahan yang digunakan berupa bahan-bahan bekas yang mudah didapat dalam lingkungan sehari-hari seperti: kulit telur, kalender bekas, majalah bekas, koran bekas, dan dedaunan.

2. Spesifikasi Isi

- a. Kolase disesuaikan dengan materi pada pembelajaran tematik Tema kegemaranku dan subtema gemar menggambar

- b. Kolase disesuaikan dengan mata pelajaran, kompetensi dasar, dan indikator pada pembelajaran tematik Tema kegemaranku dan subtema gemar menggambar
- c. Kolase disertai petunjuk kerja, agar guru maupun siswa mudah dalam menggunakan media kolase
- d. Kolase disertai kolom-kolom untuk dikerjakan oleh siswa sebagai sarana latihan merangkai huruf menjadi kata
- e. Kolase disertai soal-soal evaluasi dalam setiap akhir pertemuan
- f. Kolase disertai rubrik penilaian sebagai acuan guru dalam menilai hasil kolase yang dibuat oleh siswa.

H. Definisi Operasional

Untuk menghindari kekeliruan dalam memahami atau menafsirkan istilah-istilah yang ada, oleh karena itu diberikan penegasan dan pembahasan dari istilah yang berkaitan dengan judul penelitian yang meliputi:

1. Pengembangan

Pengembangan yang dalam bahasa Inggris disebut *development*, mempunyai makna pengolahan frase-frase dan motif-motif dengan detail terhadap tema atau yang dikemukakan sebelumnya.⁶ Penelitian ini difokuskan pada pengembangan media pembelajaran berbasis kolase dengan pemanfaatan daur ulang sampah dalam pembelajaran tematik.

⁶ Komaruddin dan Yooke Tjuparmah S. Komaruddin, *Kamus Istilah Karya Tulis Ilmiah*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2000), hlm. 186

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan segala bentuk baik berupa manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi tertentu sebagai sarana perantara dalam proses belajar mengajar untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran yang memiliki manfaat.

3. Kolase

Kolase merupakan teknik membuat lukisan dengan cara menutup sebagian atau seluruh bidang yang dilukisi dengan potongan-potongan kertas dengan cara rekatan. Kolase adalah penyusunan berbagai macam bahan pada sehelai kertas yang diatur.⁷

4. Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik lebih menekankan pada penerapan konsep belajar sambil melakukan sesuatu (*learning by doing*). Oleh karena itu, guru perlu mengemas atau merancang pengalaman belajar yang akan mempengaruhi kebermaknaan belajar siswa.

⁷Susanto M., *Op, Cit*, hlm. 63.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Tinjauan Teoritis tentang Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media merupakan bentuk jamak dari kata medium yang dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima. Media merupakan sebuah alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan memberikan batasan media sebagai segala bentuk dan satuan yang digunakan orang untuk mengeluarkan pesan atau informasi. Sedangkan menurut Gerlach dan Ely, mengatakan bahwa media adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan, atau sikap.⁸

Menurut Daryanto pada hakekatnya, proses belajar mengajar adalah proses komunikasi, penyampaian pesan dari pengantar ke penerima. Pesan berupa isi atau ajaran yang dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi baik secara verbal maupun nonverbal. Proses tersebut dinamakan encoding. Penafsiran simbol simbol komunikasi tersebut oleh peserta didik dinamakan decoding.⁹

Berdasarkan hal tersebut media harus bermanfaat sebagai berikut.

- a. Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis.
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indra.

⁸ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Raja Grafindo, 2009), hlm. 3

⁹ Daryanto, *Media Pembelajaran* (Bandung: Sarana Tutorial Nurani Jiwa, 2011), hlm .4

- c. Menimbulkan gairah belajar, berinteraksi secara langsung antara peserta didik dan sumber belajar.
- d. Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori, dan kinestetiknya.
- e. Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman, dan menimbulkan persepsi yang sama.
- f. Proses pembelajaran mengandung lima komponen komunikasi, yaitu guru (komunikator), bahan pembelajaran, media pembelajaran, peserta didik (komunikan), dan tujuan pembelajaran, jadi media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran) sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan peserta didik dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran¹⁰

Berdasarkan definisi-definisi tersebut, dapat dikatakan bahwa media pembelajaran merupakan segala bentuk baik berupa manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi tertentu sebagai sarana perantara dalam proses belajar mengajar untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran yang memiliki manfaat yaitu dapat memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalitis, mengatasi keterbatasan, memberi rangsangan yang dapat menyamakan pemahaman siswa serta dapat memberikan pembelajaran yang efektif dan efisien.

¹⁰Ibid., hlm. 4.

Belajar adalah perubahan tingkah laku berkat latihan dan pengalaman. Belajar dalam hal ini harus dilakukan dengan sengaja, direncanakan sebelumnya dengan struktur tertentu, agar proses belajar dan hasil-hasil yang dicapai dapat dikontrol secara cermat. Sedangkan menurut Sudarmanto belajar merupakan usaha menggunakan setiap sarana atau sumber baik di dalam maupun di luar aturan pendidikan, guna perkembangan dan pertumbuhan pribadi.¹¹

Pembelajaran adalah proses yang diselenggarakan oleh guru untuk membelajarkan siswa dalam belajar bagaimana memperoleh dan memproses pengetahuan, ketrampilan dan sikap. Sedangkan pembelajaran dapat diartikan sebagai proses belajar yang memiliki aspek penting yaitu bagaimana siswa dapat aktif mempelajari materi pelajaran yang disajikan, sehingga dapat dikuasai dengan baik.¹²

Selain itu, kontribusi media pembelajaran menurut Kemp dan Dayton, adalah sebagai berikut.

- a. Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandar.
- b. Pembelajaran dapat lebih menarik.
- c. Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan menerapkan teori belajar.
- d. Waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek.
- e. Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan.
- f. Proses pembelajaran dapat berlangsung kapanpun dan dimanapun diperlukan.

¹¹ Oemar Hamalik, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: PT Rineke Cipta, 2008), hlm.154.

¹² Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: PT Rineke Cipta, 1999), hlm. 157.

- g. Sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan.
- h. Peran guru mengalami perubahan kearah yang positif.¹³

Berdasarkan paparan tersebut maka dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran merupakan salah satu komponen komunikasi yang sangat penting dalam menyampaikan suatu materi yang disampaikan komunikator (guru) pada komunikan (siswa) untuk dapat memberikan rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama dalam kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran atau dapat dikatakan bahwa media pembelajaran merupakan serangkaian proses atau aktifitas belajar, dimana siswa aktif dalam mempelajari materi pelajaran yang disampaikan oleh guru sehingga dapat mencapai suatu tujuan pembelajaran yang baik.

2. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat, metode dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan interaksi dan komunikasi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Dalam proses belajar mengajar media pembelajaran dapat membangkitkan keinginan, motivasi dan stimulus kegiatan belajar mengajar. Media berfungsi untuk instruksi di mana informasi yang terdapat dalam media harus melibatkan siswa. Fungsi-fungsi media pembelajaran menurut Levie dan Lentz dalam bukunya Arsyad khususnya untuk media visual adalah sebagai berikut:

¹³ Kemp and Dayton, *Terjemahan Yusuf Liadi Marso, dkk* (Jakarta: Raja Grafindo, 1985), hlm.3-4.

- a. Fungsi atensi, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.
- b. Fungsi afektif, yaitu melihat kenikmatan siswa ketika belajar atau membaca teks yang bergambar. Dari gambar dan lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.
- c. Fungsi kognitif, lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
- d. Fungsi kompensatoris, yaitu media visual memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali.
- e. Penggunaan media pembelajaran dapat mempertinggi kualitas proses belajar mengajar yang pada akhirnya dapat meningkatkan kualitas hasil belajar para siswa.¹⁴

Arsyad juga menjelaskan fungsi praktis media pembelajaran yaitu :

- a. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar,
- b. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga menimbulkan motivasi belajar,

¹⁴ Azhar Arsyad, *Op cit.* hal 16-17

- c. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu,
- d. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka.¹⁵

Selain fungsi-fungsi yang disampaikan dari beberapa pakar di atas, media pembelajaran juga mempunyai fungsi bagi proses belajar mengajar menurut Hamalik yaitu:

- a. Fungsi edukatif, memberikan pengaruh-pengaruh atau nilai-nilai yang baik kepada peserta didik.
- b. Fungsi sosial, memberikan informasi dan pengalaman dalam berbagai bidang serta memberikan konsep yang sama kepada setiap orang.
- c. Fungsi ekonomis, untuk memotivasi meningkatkan ketrampilan melalui peningkatan produk.
- d. Fungsi politis yaitu pembaharuan. Suksesnya pembaharuan bergantung pada banyak faktor, salah satunya partisipasi dari peserta didik.
- e. Fungsi seni budaya, mendorong perubahan-perubahan kehidupan dalam semua dimensi kebudayaan manusia.¹⁶

Berdasarkan pendapat beberapa ahli tersebut dapat disimpulkan fungsi media pembelajaran antara lain;

- a. Media pembelajaran dapat memperjelas materi yang disampaikan sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa,

¹⁵ Ibid, hal 25-27

¹⁶ Oemar Hamalik, *Op Cit.* hal 23-26

- b. Dengan media pembelajaran, proses belajar mengajar akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar,
- c. Dengan adanya media pembelajaran guru dapat menghemat waktu proses belajar mengajar,
- d. Hadirnya media pembelajaran membuat perkembangan seni budaya dengan mudah tersebar keseluruh penjuru dunia melalui penggunaan alat-alat/media yang modern.

Dengan demikian guru harus dapat memanfaatkan fasilitas yang ada sehingga kendala dalam proses pembelajaranpun dapat teratasi.

3. Klasifikasi Media Pembelajaran

Pembelajaran merupakan komponen instruksional yang meliputi pesan, orang dan peralatan. Teknologi yang muncul terakhir adalah teknologi mikro prosesor yang melahirkan pemakaian komputer dan kegiatan interaktif. Multimedia merupakan kesatuan yang secara bersama-sama menampilkan informasi, pesan atau isi pelajaran dengan berbagai macam kombinasi grafik, teks, suara, video dan animasi.¹⁷

- a. Media yang tidak diproyeksikan

Media yang tidak diproyeksikan disebut juga media pameran atau *displayed media*. Jenis media yang tidak diproyeksikan antara lain:

- 1) *Realia*, merupakan benda nyata yang digunakan sebagai bahan atau sumber belajar,

¹⁷ Azhar Arsyad, *Op Cit*, hal 171

- 2) *Model*, diartikan sebagai benda tiruan dalam wujud tiga dimensi yang merupakan representasi atau pengganti dari benda sesungguhnya,
- 3) *Media grafis*, merupakan media visual non proyeksi, karena media grafis dalam menyalurkan pesan menggunakan simbol-simbol visual.

Ketiga jenis media tersebut tidak memerlukan tenaga listrik, sehingga sering disebut sebagai media sederhana. Meskipun begitu penggunaan media tersebut dapat membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih optimal dan menarik.

b. Media yang diproyeksikan

Media yang tergolong sebagai media yang diproyeksikan yang selama ini dikenal adalah *overhead transparansi* (OHT). Transparansi OHT merupakan media proyeksi visual sederhana, yang penggunaannya diproyeksikan ke layar menggunakan proyektor. Media tersebut bagian *software* berupa transparansi yang sering disebut sebagai OHT (*Overhead transparency*), sedangkan hardware berupa proyektor atau OHP (*Overhead projektor*). *Opaque projektor* adalah proyektor yang dapat menyorotkan gambar yang terdapat pada bidang yang *opaque* atau tidak tembus cahaya. Namun, dengan perkembangan teknologi telah memungkinkan komputer dan video dapat diproyeksikan dengan menggunakan peralatan khusus, yaitu LCD (*Liquid Crystal Display*).

c. Media Audio

Media audio berkaitan dengan indera pendengaran. Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam lambang-lambang auditif, baik verbal maupun non

verbal. Jenis yang dapat dimasukkan dalam media audio antara lain: radio, tape recorder dan kasetnya, CD audio.

Hal ini sependapat dengan Sudjana yang menyatakan bahwa audio merupakan bahan yang mengandung pesan dalam bentuk auditif yaitu pita suara atau piringan suara, yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa, sehingga terjadi proses belajar-mengajar.

d. Media Visual

Alat-alat visual merupakan media yang memperlihatkan rupa atau bentuk, yang kita kenal dengan alat peraga.

e. Media Audio Visual

Audio visual adalah alat-alat yang “audible” artinya dapat didengar dan alatalat “visible” artinya dapat dilihat. Media audio visual merupakan media pembelajaran yang penyampaian pesannya secara audio visual yang dapat didengar dan dilihat. Alat-alat audio visual dapat menyampaikan pengertian atau informasi dengan cara yang lebih konkrit atau lebih nyata. Alat-alat audio visual tidak saja menghasilkan cara belajar yang efektif dalam waktu yang lebih singkat, tetapi apa yang diterima melalui media audio visual lebih lama dan lebih baik tinggal dalam ingatan. Yang termasuk audio visual adalah televisi dan video.

4. Pengembangan Media Pembelajaran

Pengertian pengembangan media pembelajaran yang dimaksud adalah suatu usaha penyusunan program media pembelajaran yang lebih tertuju pada

perencanaan media. Media yang akan ditampilkan atau digunakan dalam proses belajar-mengajar terlebih dahulu direncanakan dan dirancang sesuai dengan kebutuhan lapangan atau siswanya. Disamping itu disesuaikan dengan karakteristik materi itu sendiri. Apakah sesuai dan cocok dengan norma-norma yang berlaku dalam materi itu sendiri. Dalam pengembangan media pembelajaran ini ada beberapa pernyataan yang perlu diperhatikan sebelum sampai kesimpulan untuk merancang lebih jauh media yang diperlukan, antara lain:

- a. Apakah ada keterkaitan antara program media yang akan dikembangkan dengan proses belajar mengajar tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran?
- b. Siapakah sasaran yang akan dituju, apakah belajar tingkat SD, SLTP, SLTA, ataukah tingkat perguruan tinggi yang dijadikan audiennya.
- c. Bila telah ditentukan sasaran tersebut, perlu dikaji kembali bagaimana karakteristik audien tersebut?
- d. Apakah media yang akan dimanfaatkan dan dirancang tersebut memang betul-betul dibutuhkan siswa dalam proses belajar mengajar?
- e. Apakah sasaran yang diharapkan setelah proses belajar mengajar nanti, dalam perubahan tingkah laku pada diri siswa?
- f. Apakah siswa mengalami kerugian secara intelektual bila tidak digunakan media tersebut?

- g. Apakah materi yang disajikan ada kesesuaiannya dengan media tersebut sesuai dengan rancangan sehingga terdapat perubahan tingkah laku?
- h. Selanjutnya bagaimana urutan materi pelajaran harus disajikan melalui media rancangan tersebut?¹⁸

Pernyataan-pernyataan diatas akan mendasari perlu atau tidaknya pembuatan media rancangan atau diambil suatu alternatif lain yang memungkinkan pembuatan media secara efektif dan efisien.

Sehubungan dengan pengembangan media pengajaran ini, Arief S. Sadiman dkk. Mengemukakan urutan langkah-langkah yang perlu diambil dalam mengembangkan program media, sebagai berikut:

- a) Menganalisis kebutuhan dan karakteristik siswa.
- b) Merumuskan tujuan *instructional (instructional objectives)* secara operasional dan jelas.
- c) Merumuskan butir-butir materi secara terperinci yang dapat mendukung tercapainya tujuan.
- d) Mengembangkan alat ukur keberhasilan.
- e) Menulis naskah media.
- f) Mengadakan tes dan revisi.¹⁹

¹⁸Usman, M. Basyiruddin , dan Anwar, *Media Pembelajaran*(Jakarta: PT. Intermedia, 2002) hlm.136.

¹⁹Ibid., hlm.137.

B. Tinjauan Teoritis tentang Media Kolase

1. Pengertian Kolase

Mendekorasi permukaan suatu benda dengan menempelkan sesuatu di permukaannya merupakan jenis kria yang tertua diciptakan oleh manusia. Menurut para ahli diperkirakan kegiatan ini bermula di Venice, Italia kira-kira pada abad 17 ketika kota Venice menjadi terdepan dalam hal percetakan di Eropa. Seni kolase berkembang pesat di Perancis, Inggris, Jerman dan kota-kota lain di Eropa.

Dalam perkembangannya kemudian kolase secara kreatif dimanfaatkan sebagai unsur estetik yang personal dalam sebuah karya lukis. Kolase menjadi media yang digemari oleh kalangan seniman dunia. Pablo Picasso, George Braque dan Max Ernest terkenal dengan karya-karya lukisnya yang memanfaatkan kolase kertas, kain dan berbagai objek lainnya. Hal ini merupakan inovasi kreatif dari seniman ini dalam kurun waktu 90 tahun yang lalu. Henri Matisse adalah salah satu seniman yang giat berkreasi dengan kolase ketika jari-jari tangannya terserang arthritis hingga tak mampu melukis lagi. Matisse beralih ke kolase, ia memotong-motong kertas warna dalam ukuran besar dengan berbagai bentuk hingga tercipta mural kertas yang indah

Kata kolase yang dalam bahasa Inggris disebut 'collage' berasal dari kata 'coller' dalam bahasa Perancis yang berarti 'merekat'. Selanjutnya kolase dipahami sebagai suatu teknik seni menempel berbagai macam materi selain cat, seperti kertas,

kain, kaca, logam dan lain sebagainya kemudian dikombinasi dengan penggunaan cat (minyak) atau teknik lainnya.²⁰

Kolase merupakan teknik membuat lukisan dengan cara menutup sebagian atau seluruh bidang yang dilukisi dengan potongan-potongan kertas dengan cara rekatan. Kolase adalah penyusunan berbagai macam bahan pada sehelai kertas yang diatur.

Berbagai material kolase dapat direkatkan pada beragam jenis permukaan, seperti kayu, plastik, kertas, kaca dan sebagainya untuk dimanfaatkan atau difungsikan sebagai benda fungsional atau karya seni.

Menurut Budiono MA mengartikan “kolase sebagai komposisi artistik yang dibuat dari berbagai bahan yang ditempelkan pada permukaan gambar”. Kolase adalah kegiatan menempel ke dalam bentuk gambar yang telah ditentukan.²¹

Menurut beberapa definisi itulah, dapat disimpulkan bahwa kolase adalah teknik melukis dan mempergunakan warna-warna kepingan batu, kaca, marmer, keramik, kayu, yang ditempelkan. Kolase merupakan bentuk gambar yang diwujudkan dengan menyusun kepingan berwarna yang diolesi lem kemudian ditempelkan pada bidang gambar.

2. Peralatan dan Teknik Kolase

Jenis peralatan dan teknik kolase yang digunakan perlu disesuaikan dengan jenis bahan bakunya dikarenakan karakter setiap jenis bahan spesifik. Jenis

²⁰Susanto M., *Op, Cit*, hlm. 63.

²¹ Budiono, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka, 2005), hlm. 15.

peralatan dan teknik yang digunakan untuk membuat kolase berbahan alam berbeda dengan kebutuhan membuat kolase berbahan olahan atau berbahan bekas.

Secara umum peralatan utama yang dibutuhkan adalah :

- a. Alat potong seperti: pisau, gunting, gergaji, tang, dan sebagainya.
- b. Bahan perekat seperti: lem kertas, perekat vinyl, lem putih/pvc, lem plastik, jarum dan benang jahit, dan jenis perekat lainnya (disesuaikandengan jenis bahannya).

Berbagai jenis kolase baik yang berbentuk dua dimensi dan tiga dimensi umumnya dibuat dengan teknik yang bervariasi seperti: teknik sobek, teknik gunting, teknik potong, teknik rakit, teknik rekat, teknik jahit, teknik ikat dan sebagainya. Anda dapat memanfaatkan lebih dari satu teknik untuk membuat karya kolase, bahkan teknik campuran bisa dieksplorasi menjadi sentuhan artistik pada karya kolase.

- a. Tekhnik Kolase dengan Cara Menempel

Tekhnik kolase dengan cara menempel yaitu membuat kolase dengan cara menempelkan bahan secara langsung pada pola gambar yang ada bahan yang digunakan untuk membuat kolase dengan cara menempel adalah bahan-bahan yang tidak berbentuk serbuk, seperti biji-bijian, kertas, daun kering, ranting pohon, plastik, korek api dan lain-lain.

- b. Tekhnik Kolase dengan Cara Menabur

Kolase dengan cara menabur yakni membuat kolase dengan cara menaburkan bahan yang digunakan pada pola gambar yang telah diolesi lem terlebih dahulu. Bahan-bahan yang digunakan untuk membuat kolase dengan cara menabur adalah bahan-bahan yang berbentuk serbuk/halus, seperti ampas kelapa, serbuk kayu dan lain-lain.

C. Tinjauan Teoritis tentang Pembelajaran Tematik

1. Kurikulum 2013

Salah satu kebijakan pemerintah adalah perubahan kurikulum yang pada akhir-akhir ini sering berubah. Pada tahun 2004 kurikulum berbasis kompetensi di terapkan di negara kita ini. Dua tahun kemudian di tahun 2006 kurikulum kembali mengalami perubahan dari kurikulum berbasis kompetensi ke kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP). Perubahan yang kedua kurikulum tersebut dapat di lihat pada pembelajaran kelas rendah yang tidak lagi menggunakan pendekatan pembelajaran bidang studi melainkan menekankan pada konsep dan tema-tema tertentu yang di padukan.

Kurikulum berbasis kompetensi pada tahun 2004 menganjurkan dalam pembelajaran kelas satu dan kelas dua menggunakan pendekatan tema. Sejalan dengan waktu kurikulum berbasis kompetensi dinilai kurang tepat diterapkan di negara Indonesia karena adanya perbedaan-perbedaan kondisi yang melatarbelakangi penyelenggaraan pendidikan disetiap satuan pendidikan. Kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP) di pandang lebih tepat dan sesuai dengan kondisi pendidikan di

Indonesia. Perubahan dari kurikulum berbasis kompetensi (KBK) ke kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP) yaitu aplikasi pendekatan tematik yang semula hanya kelas satu dan dua menjadi kelas satu, dua dan tiga yaitu sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006.

Pendekatan tematik dirancang agar proses pembelajaran dari beberapa mata pelajaran yang diampu guru kelas yaitu PKn, Bahasa Indonesia, Matematika, IPA, dan IPS yang dipelajari peserta didik menjadi lebih bermakna. Dengan pembelajaran tematik diharapkan pembelajaran lebih berkesinambungan dan tidak berdiri sendiri. Sementara untuk ketiga mata pelajaran (Agama, Olahraga dan mulok) dibelajarkan secara mandiri oleh guru mata pelajaran yang bersangkutan.

Penerapan pendekatan tematik pada satuan pendidikan sekolah dasar tidak serta merta diterapkan akan tetapi melalui berbagai macam kajian. Dalam penyusunan makalah ini akan dibahas beberapa teori pembelajaran yang berkaitan dan mendukung diterapkannya pendekatan pembelajaran pada kelas rendah sekolah dasar

2. Pengertian Pembelajaran Tematik

Pendidikan anak usia kelas awal merupakan suatu proses pembinaan tumbuh kembang yang ditujukan kepada anak sejak enam-tujuh tahun sampai dengan usia sembilan tahun. Pendidikan tersebut dilakukan secara menyeluruh yang mencakup aspek fisik dan nonfisik dan dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangannya. Adapun

perkembangannya yaitu jasmani, rohani, motorik, akal fikir, emosional, dan sosial yang tepat dan benar agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.²²

Pada tahap perkembangan tersebut, yang patut dipertimbangkan adalah setiap anak memiliki struktur kognitif yang berbeda. Struktur tersebut dikenal sebagai skemata yaitu sistem konsep yang ada dalam pikiran sebagai hasil pemahaman objek yang ada dalam lingkungannya. Pemahaman tentang objek tersebut berlangsung melalui proses asimilasi (menghubungkan objek dengan konsep yang sudah ada dalam pikiran) dan akomodasi (proses memanfaatkan konsep-konsep dalam pikiran untuk menafsirkan objek).

Kedua proses tersebut jika berlangsung terus menerus akan membuat pengetahuan lama dan pengetahuan baru menjadi seimbang. Dengan cara seperti itu secara bertahap anak dapat membangun pengetahuan melalui interaksi dengan lingkungannya. Berdasarkan hal tersebut, maka perilaku belajar anak sangat dipengaruhi oleh aspek-aspek dari dalam dirinya dan lingkungannya. Kedua hal tersebut tidak mungkin dipisahkan karena memang proses belajar terjadi dalam konteks interaksi diri anak dengan lingkungannya.

Dengan memperhatikan perkembangan tersebut maka pembelajaran ditekankan pada keterlibatan siswa dalam proses belajar secara aktif sehingga siswa dapat memperoleh pengalaman langsung dan terlatih untuk dapat menemukan sendiri berbagai pengetahuan yang dipelajarinya. Melalui pengalaman langsung siswa akan

²²Supraptiningsih,dkk, *Tematik* (Jakarta: Kemendiknas, 2010) , hlm. 8.

memahami konsep-konsep yang mereka pelajari dan menghubungkannya dengan konsep lain yang telah dipahaminya.

Pembelajaran tematik lebih menekankan pada penerapan konsep belajar sambil melakukan sesuatu (*learning by doing*). Oleh karena itu, guru perlu mengemas atau merancang pengalaman belajar yang akan mempengaruhi kebermaknaan belajar siswa. Pengalaman belajar yang menunjukkan kaitan unsur-unsur konseptual menjadikan proses pembelajaran lebih efektif. Kaitan konseptual antar mata pelajaran yang dipelajari akan membentuk skema, sehingga siswa akan memperoleh keutuhan dan kebulatan pengetahuan. Selain itu, dengan penerapan pembelajaran tematik di sekolah dasar akan sangat membantu siswa, karena sesuai dengan tahap perkembangan siswa yang masih melihat segala sesuatu sebagai satu keutuhan (holistik).

Beberapa ciri khas dari pembelajaran tematik antara lain:

- a. Pengalaman dan kegiatan belajar sangat relevan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan anak usia sekolah dasar.
- b. Kegiatan-kegiatan yang dipilih dalam pelaksanaan pembelajaran tematik bertolak dari minat dan kebutuhan siswa.
- c. Kegiatan belajar akan lebih bermakna dan berkesan bagi siswa sehingga hasil belajar dapat bertahan lebih lama.
- d. Membantu mengembangkan keterampilan berpikir siswa.

- e. Menyajikan kegiatan belajar yang bersifat pragmatis sesuai dengan permasalahan yang sering ditemui siswa dalam lingkungannya.
- f. Mengembangkan keterampilan sosial siswa, seperti kerjasama, toleransi, komunikasi, dan tanggap terhadap gagasan orang lain.²³

3. Tujuan Pembelajaran Tematik

Tematik sebagai suatu model pembelajaran di sekolah dasar kelas awal, memiliki tujuan sebagai berikut:

- a. Peserta didik mudah memusatkan perhatian pada suatu tema tertentu karena materi disajikan dalam konteks tema yang jelas.
- b. Peserta didik mampu mempelajari pengetahuan dan mengembangkan berbagai kompetensi dasar antar mata pelajaran dalam tema yang sama.
- c. Pemahaman terhadap materi pelajaran lebih mendalam dan berkesan.
- d. Kompetensi dasar dapat dikembangkan lebih baik karena mengaitkan berbagai mata pelajaran dengan pengalaman pribadi dalam situasi nyata yang diikat dalam tema tertentu.
- e. Guru dapat menghemat waktu karena mata pelajaran yang disajikan secara tematik dapat dipersiapkan sekaligus dan diberikan dalam dua atau tiga pertemuan, waktu selebihnya dapat digunakan untuk kegiatan remedial, pemantapan, atau pengayaan.

²³Ibid., hlm. 10.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan yaitu metode *Research and Development* yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.²⁶

Dalam metode *Research and Development* diperlukan model pengembangan yang dijadikan acuan dalam sebuah penelitian. Model pengembangan merupakan cara yang digunakan untuk menemukan, mengembangkan dan menguji suatu produk berdasarkan prosedur yang sistematis, sehingga produk yang dihasilkan memiliki nilai ilmiah yang tinggi dan dapat dipercaya.

1. Lokasi Tempat

Tempat penelitian dilakukan di MI Pendidikan Pondok Pesantren Agama Islam Pandanajeg Tumpang yang bernaung dalam yayasan lembaga pendidikan PPPAI Ath-Thahiry beralamat di Jalan Raya 38 Pandaan Pandanajeng Tumpang Kabupaten Malang. Dengan subjek penelitian yaitu pada kelas I.

²⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & d* (Bandung: Alfabeta, 2009), hlm.297.

B. Model Pengembangan

Model diartikan sebagai kerangka konseptual yang dipergunakan sebagai acuan dalam melakukan kegiatan. Menurut Punaji model pengembangan ada dua yaitu model konseptual dan model prosedural. Model konseptual adalah model yang bersifat analitis yang memberikan atau menjelaskan komponen-komponen produk yang akan dikembangkan dan keterkaitan antar komponennya.²⁷

Dalam penelitian pengembangan media pembelajaran ini, penulis mengacu pada pedoman penelitian pengembangan menurut Arief S. Sadiman dkk. dengan urutan penelitian sebagai berikut.

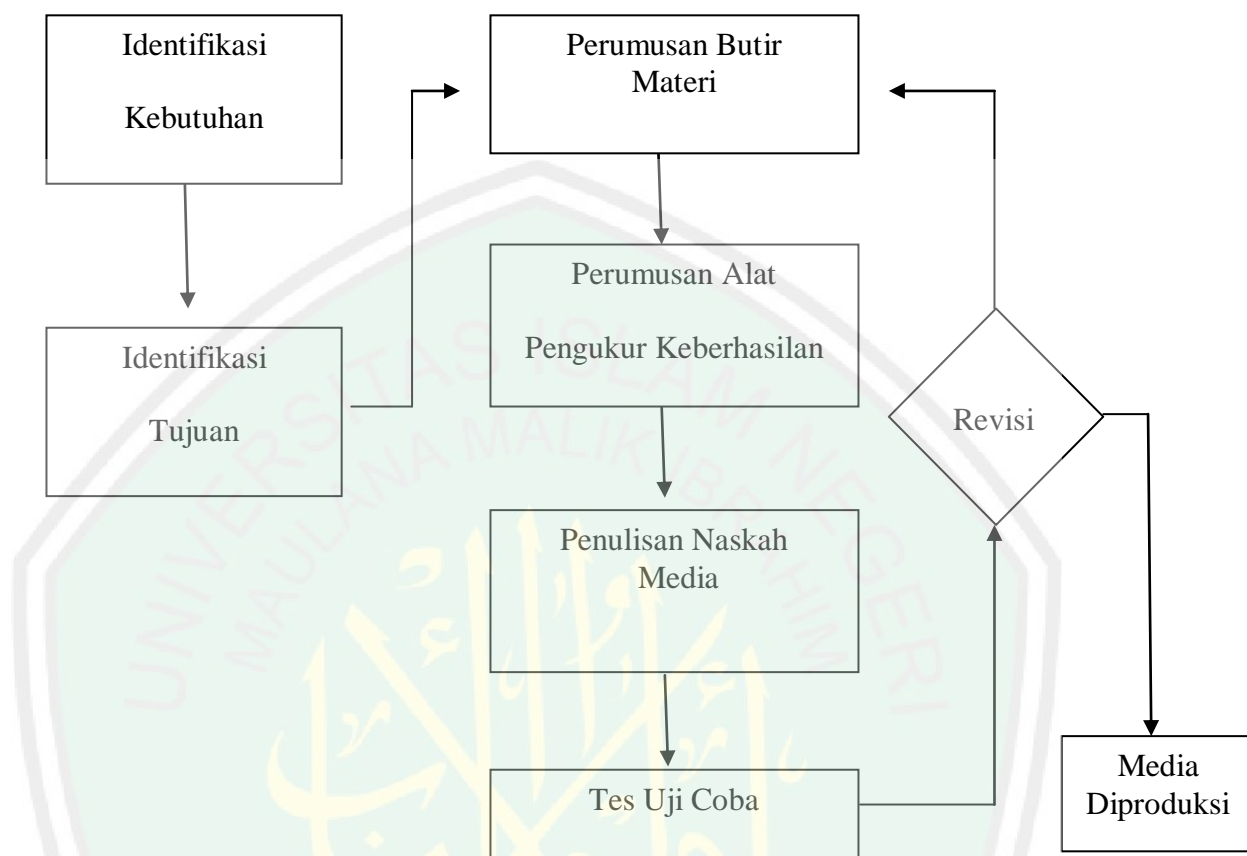
1. Menganalisis kebutuhan dan karakteristik siswa.
2. Merumuskan tujuan instruksional dengan operasional khas.
3. Merumuskan butir-butir materi secara terperinci yang mendukung tercapainya tujuan.
4. Mengembangkan alat pengukur keberhasilan.
5. Menulis naskah media
6. Mengadakan tes dan revisi.²⁸

Berikut ini peta konsep langkah-langkah pengembangan media dengan pengembangan menurut Arief S. Sadiman dkk.²⁹

²⁷Ibid., hlm.200.

²⁸ Arief S. Sadiman, dkk, *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya* (Jakarta: PT. Raja Grafindo, 2003), hlm. 98.

²⁹Ibid., hlm.98



C. Prosedur pengembangan

Berdasarkan model pendekatan pengembangan media pembelajaran menurut Arief S. Sadiman dkk sebagaimana disebutkan diatas, maka prosedur pengembangan dalam penelitian pengembangan ini mengikuti langkah-langkah yang diinstruksikan dalam model desain tersebut sebagaimana berikut:

1. Menganalisis Kebutuhan dan Karakteristik Siswa

a) Kajian Kurikulum

Analisis kebutuhan yang pertama yakni mengenai tentang kajian kurikulum. Pada penelitian ini, kurikulum sudah menggunakan kurikulum baru yaitu kurikulum 2013. Kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang berbasis pembelajaran tematik integratif dimana pembelajaran diintegrasikan dari beberapa mata pelajaran menjadi sebuah tema.

Kurikulum 2013 adalah kurikulum yang melakukan penyederhanaan, dan tematik integratif, menambah jam pelajaran dan bertujuan untuk mendorong peserta didik atau siswa, mampu lebih baik dalam melakukan observasi, bertanya, bernalar, dan mengkomunikasikan (mempresentasikan), apa yang mereka peroleh atau mereka ketahu setelah menerima materi pembelajaran dan diharapkan siswa kita memiliki kompetensi sikap, keterampilan, dan pengetahuan jauh lebih baik. Mereka akan lebih kreatif, inovatif, dan lebih produktif, sehingga nantinya mereka bisa sukses dalam menghadapi berbagai persoalan dan tantangan zamannya, memasuki masa depan yang lebih baik.

Pada kurikulum ini, pembelajaran lebih menekankan pada aspek keaktifan siswa, berbeda dengan kurikulum sebelumnya, siswa lebih banyak menghafal suatu materi, pada kurikulum 2013 ini siswa dituntut mampu untuk mengeksplorasi dirinya sendiri, dan penilaian berpaku pada aspek afektif dan psikomotor siswa.

b) Karakteristik Siswa

Pada tingkat belajar anak siswa kelas I Sekolah Dasar/ Madrasah Ibtidaiyah pada umumnya masih berusia 6-7 tahun. Dan sesuai dengan psikologi perkembangannya, menurut John Piaget bahwa rentang usia tersebut mengalami periode praoperasional.

Teori perkembangan kognitif yang dikembangkan oleh John piaget. Teorinya memberikan banyak konsep utama dalam lapangan psikologi perkembangan dan berpengaruh terhadap perkembangan konsep kecerdasan. Teori ini digolongkan ke dalam *konstruktivisme*, yang berarti membangun kemampuan kognitif melalui tindakan yang termotivasi dengan sendirinya terhadap lingkungan. Piaget membagi skema yang digunakan anak memahami dunianya melalui empat periode, yaitu sebagai berikut:

- 1) Periode Sensimotor (usia 0-2 tahun)
- 2) Periode Praoperasional (usia 2-7 tahun)
- 3) Periode Operasional Kongkrit (7-11 tahun)
- 4) Periode Operasional Formal (usia 11 tahun sampai dewasa)³⁰

Peserta didik yang duduk di kelas I Sekolah Dasar/ Madrasah Ibtidaiyah termasuk dalam periode praoperasional yaitu berkisar usia 2-7 tahun. Tahapan praoperasional merupakan tahapan anak belajar menggunakan dan mempresentasikan objek dengan gambaran dan kata-kata. Pemikirannya masih bersifat egosentris, yaitu

³⁰ Desmita, *Psikologi Perkembangan Peserta Didik* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009), hlm.104

anak kesulitan untuk melihat dari sudut pandang orang lain. Anak dapat mengklasifikasikan objek menggunakan satu cirri, seperti mengumpulkan semua benda merah walau bentuknya berbeda-beda.

Untuk mengembangkan kognitif peserta didik tersebut sesuai dengan periodenya, maka kolase ini bermanfaat bagi peserta didik khususnya kelas I untuk dapat mempresentasikan objek ke dalam media kolase. Sehingga selain melatih motorik anak, kolase juga berperan penting dalam pembentukan kognitif anak.

2. Merumuskan Tujuan

a. Mengidentifikasi Tujuan Pembelajaran Tematik

Tematik sebagai suatu model pembelajaran di sekolah dasar kelas awal, memiliki tujuan sebagai berikut:

- 1) Peserta didik mudah memusatkan perhatian pada suatu tema tertentu karena materi disajikan dalam konteks tema yang jelas.
- 2) Peserta didik mampu mempelajari pengetahuan dan mengembangkan berbagai kompetensi dasar antar mata pelajaran dalam tema yang sama.
- 3) Pemahaman terhadap materi pelajaran lebih mendalam dan berkesan.
- 4) Kompetensi dasar dapat dikembangkan lebih baik karena mengaitkan berbagai mata pelajaran dengan pengalaman pribadi dalam situasi nyata yang diikat dalam tema tertentu.
- 5) Guru dapat menghemat waktu karena mata pelajaran yang disajikan secara tematik dapat dipersiapkan sekaligus dan diberikan dalam dua

atau tiga pertemuan, waktu selebihnya dapat digunakan untuk kegiatan remedial, pemantapan, atau pengayaan.

Pada pembelajaran Tematik ini juga terdapat beberapa tema yang digunakan dalam pembelajarannya. Sesuai dengan sasaran penelitian ini yaitu kepada peserta didik kelas I Sekolah Dasar/ Madrasah Ibtidaiyah maka Tema yang digunakan harus sesuai dengan Silabus dari Pemerintah. Tema yang diambil pada pembelajaran ini yaitu Tema 2 “Kegemaranku”. Pada Tema Kegemaranku terdapat beberapa sub-sub Tema yang terdiri dari:

- 1) Gemar Berolahraga
- 2) Gemar Bernyanyi dan Menyanyi
- 3) Gemar Menggambar
- 4) Gemar Membaca

Dari beberapa sub-sub Tema tersebut, diambil Sub Tema 3 “Gemar Menggambar”. Hal itu disebabkan karena media pembelajaran kolase berada pada sub tema Gemar Menggambar.

b. Analisis Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar

Pada kurikulum sebelumnya yaitu KTSP terdapat Standar Kompetensi (SK) Mata pelajaran yang setiap Standar Kompetensi (SK) mata pelajaran satu berbeda dengan mata pelajaran lainnya. Sedangkan pada kurikulum 2013 sudah tidak terdapat Standar Kompetensi (SK), melainkan diganti Kompetensi Inti. Kompetensi

Inti merupakan pengikat kompetensi-kompetensi yang harus dihasilkan dengan mempelajari setiap mata pelajaran. Dengan pengertian ini, kompetensi inti adalah bebas dari mata pelajaran karena tidak mewakili mata pelajaran tertentu. Kompetensi inti merupakan kebutuhan kompetensi peserta didik, sedangkan mata pelajaran adalah pasokan kompetensi dasar yang akan diserap peserta didik melalui proses pembelajaran yang tepat menjadi kompetensi inti.

Kompetensi Inti pada kurikulum 2013 terdiri dari empat butir, yaitu:

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

Tabel 3. 1
Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Tema Kegemaranku Subtema Gemar Menggambar Kelas I Sekolah Dasar

Kompetensi Inti	Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar
1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.	PPKN	1.2 Menerima kebersamaan dalam keberagaman sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa di lingkungan rumah dan sekolah
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru .	Bahasa Indonesia	2.1 Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru sebagai perwujudan nilai dan moral Pancasila
		2.2 Memiliki rasa percaya diri terhadap keberadaan tubuh melalui pemanfaatan bahasa Indonesia dan/atau bahasa daerah
	PJOK	2.2 Menunjukkan perilaku santun kepada teman dan guru selama pembelajaran penjas Matematika
		2.2 Menunjukkan perilaku teliti dan peduli dengan menata bendabenda di sekitar ruang kelas berdasarkan dimensi (bangun datar, bangun ruang), beratnya, atau urutan kelompok terkecil sampai terbesar
SBDP	2.2 Menunjukkan rasa ingin tahu untuk mengenal alam di lingkungan sekitar sebagai sumber ide dalam berkarya seni	

Kompetensi Inti	Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru .	PPKN	2.3 Menunjukkan perilaku kebersamaan dalam keberagaman di rumah dan sekolah
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	Bahasa Indonesia	3.1 Mengenal teks deskriptif tentang anggota tubuh dan pancaindra, wujud, dan sifat benda, serta peristiwa siang dan malam dengan bantuan guru atau teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis yang dapat diisi dengan kosakata bahasa daerah untuk membantu pemahaman
	Bahasa Indonesia	3.4 Mengenal teks cerita diri atau personal tentang keberadaan keluarga dengan bantuan guru atau teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis yang dapat diisi dengan kosakata bahasa daerah untuk membantu
	SBDP	3.1 Mengenal cara dan hasil gambar ekspresi 3.4 Mengamati berbagai bahan, alat, dan fungsinya dalam membuat karya 3.5 Mengenal karya seni budaya benda dan bahasa daerah setempat
	PPKn	3.4 Mengenal arti bersatu dalam keberagaman di rumah dan di sekolah

Kompetensi Inti	Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar
<p>3. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia</p>	Bahasa Indonesia	<p>4.1 Mengamati dan menirukan teks deskriptif tentang anggota tubuh dan pancaindra, wujud, dan sifat benda serta peristiwa siang dan malam secara mandiri dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis yang dapat diisi dengan kosakata bahasa daerah untuk membantu penyajian</p> <p>4.4 Menyampaikan teks cerita diri atau personal tentang keluarga secara mandiri dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis yang dapat diisi dengan kosakata bahasa daerah untuk membantu penyajian</p>
<p>4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia</p>	SBDP	<p>4.1 Menggambar ekspresi dengan mengolah garis, warna, dan bentuk berdasarkan hasil pengamatan di lingkungan sekitar</p> <p>4.14 Membuat karya kreatif dengan mengolah bahan alam melalui kegiatan melipat, menggunting, serta menempel bentuk pola dan alur sederhana</p>
	PKn	<p>4.5 Membentuk dan menggambar bangun baru dari bangun-bangun datar atau pola bangun datar yang sudah ada</p>

3. Merumuskan Materi

Berdasarkan kurikulum 2013 yaitu kurikulum dengan pembelajaran tematik berbasis integratif. Maka materi pembelajaran terdiri dari beberapa mata pelajaran yang sesuai dengan Kompetensi Dasar yang telah dipetakan .

Tema/ Subtema : Kegemaranku/ Gemar Menggambar

Materi :

a. Bahasa Indonesia

- 1) Teks deskriptif tentang anggota tubuh dan pancaindra, wujud, dan sifat benda, serta peristiwa siang dan malam dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis

b. PJOK

- 1) Pola gerak dasar lokomotor yang dilandasi konsep gerak (seperti konsep tubuh, ruang, hubungan, dan usaha) dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional

c. SBDP

- 1) Gambar ekspresi
- 2) Kolase

1) PKn

- 1) Arti bersatu dalam keberagaman di rumah dan di sekolah

2) Matematika

- 1) Bangun-bangun datar atau pola bangun datar

4. Perumusan Alat Ukur Keberhasilan

Langkah selanjutnya setelah materi dirumuskan maka dilakukan alat ukur keberhasilan. Dalam hal ini peneliti menggunakan hubungan antara pengaruh pengembangan media pembelajaran kolase berbasis pemanfaatan daur ulang sampah terhadap hasil belajar siswa kelas I MI PPAI. Dalam perumusan alat ukur tersebut menggunakan dua variable, variable pertama media pembelajaran kolase berbasis pemanfaatan daur ulang sampah dan variable kedua yakni hasil belajar siswa Kelas I MI PPAI. Hasil Belajar tersebut diambil dari penilaian hasil pre test dan post test. Selain hasil belajar siswa, instrument penelitian yang adalah berupa angket yang diberikan kepada guru, siswa, dan validator yang terdiri dari dosen kompeten di bidang materi dan kompeten di bidang media pembelajaran. Angket-angket tersebut digunakan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran kolase berbasis pemanfaatan daur ulang sampah dalam pembelajaran tematik.

5. Pembuatan Media

Pembuatan media pembelajaran kolase ini dilakukan atau dikerjakan oleh siswa itu sendiri, jadi media pembelajaran kolase dibuat paa saat proses belajar mengajar sesuai dengan materi dan berpacu pada buku tematik Tema Kegemaranku Subtema Gemar Menggambar. Dalam hal ini maka peneliti membuat lembar kerja siswa media kolase yang memudahkan guru dalam mengaplikasikan media kolase. Selain itu lembar kerja siswa media kolae telah dijabarkan kompetensi-kompetensi

yang akan dicapai oleh siswa, dan terdapat petunjuk atau langkah-langkah pembuatan media kolase.

Berdasarkan hal itulah maka dalam pengembangan media kolase ini maka peneliti membuat produk berupa lembar kerja siswa media kolase yang kemudian diaplikasikan oleh siswa kelas I di MI PPAI Pandanajeng Tumpang.

6. Mengadakan Revisi

Setelah media pembelajaran divalidasi oleh para ahli, maka langkah selanjutnya yaitu diadakan revisi untuk perbaikan media ketika digunakan untuk uji coba ke siswa.

a. Validasi Media

1) Desain Validasi

Uji coba produk pengembangan menggunakan desain validasi logis dengan tipe validasi isi (*content validity*). Validasi isi dilakukan oleh para ahli media, materi, desain, dan pembelajaran dengan cara mengisi instrumen berupa angket dan memberi kritik atau saran terhadap produk pengembangan. Hal ini bertujuan agar dapat diketahui apakah produk pengembangan layak atau tidak untuk dilakukan validasi.

b. Subjek Validasi

1) Uji Validitas Ahli Materi

Pada uji validitas ahli materi ini, peneliti akan mendatangi dosen yang dirasa memiliki kemampuan atau ahli di bidang pembelajaran tematik dan memiliki kriteria pendidikan minimal Strata-2. Dan dosen yang peneliti pilih nantinya yaitu Bapak Muhammad Walid M.A, selaku dosen di Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI). Melalui instrument angket, diminta kepada ahli materi untuk mengisi angket dan berkomentar setelah melihat produk yang telah dikembangkan, apakah media tersebut sesuai dengan pembelajaran tematik. Dari uji validitas ahli materi ini jika hasilnya terdapat beberapa poin tidak valid, maka peneliti akan merevisi produk tersebut.

2) Uji Validitas Ahli Media Pembelajaran

Pada uji validitas ahli media pembelajaran, peneliti akan mendatangi dosen yang mempunyai ahli dibidang media pembelajaran dan memiliki kriteria minimal Strata-2 (S2). Dan dosen yang nantinya akan menguji validitas produk media pembelajaran kolase ini yaitu Bapak Dr. H Mulyono , MA. melalui instrument angket diminta kepada ahli media untuk mengisi dan memberikan komentar mengenai media pembelajaran kolase, apakah media ini layak untuk digunakan.

3) Uji Validitas Ahli Desain

Pada uji validitas ahli desain, peneliti akan mendatangi ahli dibidang desain dan memiliki kriteria minimal Strata-1 (S1). Dan yang menguji nantinya yaitu Ananta Zenda Pratama. S,Si seorang programmer dan ahli desain grafis.

4) Uji Validitas Ahli Pembelajaran

Berbeda dengan penguji sebelumnya, dalam uji validitas ahli pembelajaran dilakukan oleh guru kelas I MI PPPAI Pandanajeng bernama Fathiyatus Suwaibah. S.PdI. Sebelum media pembelajaran kolase diujikan maka guru dapat memberi tanggapan dan masukan melalui angket yang telah diberi.

7. Uji Coba Media

Uji coba produk merupakan bagian penting dalam penelitian pengembangan yang dilakukan setelah rancangan produk selesai. Uji coba produk dimaksudkan untuk mengumpulkan data yang dapat digunakan sebagai dasar untuk menetapkan tingkat efektifitas, efisiensi, dan atau daya tarik dari produk yang dihasilkan. Uji coba media dilakukan di kelas I selama satu minggu dengan menggunakan lembar kerja siswa media kolase, sebelum penggunaan media siswa diberikan soal post test dan pre test, dan kemudian setelah pengujian dilakukan siswa akan mengisi angket mengenai tanggapan siswa tentang penggunaan media kolase.

D. Jenis Data

Jenis data pada penelitian pengembangan ini berupa data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif berupa informasi yang diperoleh dengan

menggunakan angket yang diberikan kepada penguji validitas. Data kuantitatif yang dikumpulkan melalui angket atau kuisisioner adalah:

1. Perhitungan uji validitas oleh para ahli yang diambil dari hasil angket.
2. Perhitungan angket yang diberikan kepada siswa kelas I
3. Perhitungan pengaruh pengembangan media pembelajaran kolase berbasis pemanfaatan daur ulang sampah terhadap prestasi belajar siswa kelas I melalui nilai pre test dan post tes

Sedangkan data kualitatif berupa:

1. Masukan, tanggapan, dan saran perbaikan berdasarkan hasil penilaian ahli yang diperoleh melalui wawancara.atau konsultasi dengan ahli pembelajaran tematik dan media pembelajaran.

E. Instrumen Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data dapat digunakan berbagai teknik pengumpulan data atau pengukuran yang disesuaikan dengan karakteristik data yang akan dikumpulkan dan responden penelitian.

1. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang mempunyai ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan teknik yang lain yaitu wawancara dan kuesioner. Karena observasi tidak selalu dengan obyek manusia tetapi juga obyek-obyek alam yang lain. Sutrisno Hadi, dalam Sugiyono mengemukakan bahwa, observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari

berbagai proses biologis dan psikologis.³¹ Dua diantara yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan. Pada pengumpulan data dengan teknik observasi ini, peneliti melakukan observasi pada hasil nilai pre test an post test siswa.

2. Kuesioner

Metode pengumpulan data yang digunakan untuk mengetahui validitas produk pengembangan yaitu metode kuesioner atau angket. Sehingga instrumen yang digunakan adalah kuesioner atau angket dengan bentuk *check list*.³² Angket validasi produk yaitu angket untuk penilaian produk pengembangan media pembelajaran kolase dengan pemanfaatan daur ulang sampah. Angket yang digunakan terdiri dari dua bagian, yaitu kolom *check list* meliputi daftar penilaian dan skala penilaiannya serta lembar komentar, tanggapan, kritik dan saran dari validator.

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan untuk menganalisis data kuesioner hasil validasi dengan teknik perhitungan nilai rata-rata. Fungsi perhitungan untuk mengetahui peringkat nilai akhir untuk butir yang bersangkutan. Rumus perhitungan nilai rata-rata sebagai berikut:³³

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

³¹ Sugiyono, Op, Cit, hlm. 145

³² Suharsini, *Dasar-dasar Evaluasi pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara 2003) hlm 151

³³ Sugiyono, *Op Cit*, hlm 95

Keterangan:

P = Kelayakan

$\sum X$ = Jumlah jawaban benar

$\sum X_i$ = Jumlah jawaban tertinggi

Tabel 3.2
Kriteria Kelayakan Media Pembelajaran.

Presentase (%)	Kriteria Kelayakan
90-100	Sangat layak, tidak perlu revisi
75-89	Layak, tidak perlu revisi
65-74	Cukup layak, perlu direvisi
55-64	Kurang layak, perlu revisi
0-54	Tidak layak, revisi total

Tekhnik analisis data yang digunakan untuk mengolah data dari pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa yang diambil dari nilai *Post Test* dan *Pre Test* maka digunakan perhitungan *Uji t*.

Rumus Uji t:

$$t = \frac{D}{\sqrt{\frac{d^2}{N(N-1)}}}$$

t : uji-t
D : Different (($X_2 - X_1$)
 d^2 : Variansi
N : Jumlah Sampel

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Lembar Kerja Siswa Media Pembelajaran Kolase

Media pembelajaran kolase merupakan media pembelajaran yang dibuat oleh siswa sendiri melalui proses pembelajaran, sehingga dibuatkanlah lembar kerja siswa media pembelajaran kolase, sebagai panduan siswa dan guru dalam membuat media pembelajaran kolase.

Lembar Kerja Siswa (LKS) ini berjudul Kolase dengan tema Kegemaranku pada subtema Gemar Menggambar untuk siswa Sekolah Dasar atau Madrasah Ibtidaiyah kelas I. Lembar kerja siswa terdiri dari 4 aspek yaitu pra-pendahuluan, pendahuluan, bagian isi, dan bagian pelengkap. Berikut paparan deskripsi produk:

1. Bagian Pra-Pendahuluan

Bagian ini mencakup cover, kata pengantar, daftar isi berikut penjelasannya:

a. Cover

Bagian cover lembar kerja siswa media kolase terdiri dari 2 bagian yakni bagian depan dan belakang cover. Berikut penjelasannya:



Gambar 4. 1 Cover depan

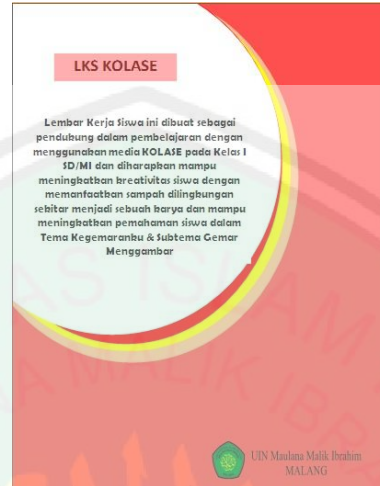
1) Cover Depan

Cover depan lembar kerja siswa terdiri dari judul buku yang disesuaikan dengan tema dan subtema pada pembelajaran tematik. Judul pada cover lembar kerja siswa ini yaitu “Lembar Kerja Siswa Kolase pada Tema Kegemaranku Subtema Gemar Menggambar”, *background* buku disesuaikan dengan media pembelajaran kolase, dimana *background* terdiri dari hasil kolase yang telah dibuat. Hal ini dimaksudkan agar pembaca mampu mengetahui makna judul sebelum membuka isi dari lembar kerja siswa tersebut.

2) Cover Belakang

Cover belakang mempunyai makna yang berbeda dengan cover depan, cover belakang lebih didominasi dengan penyampaian makna dari lembar kerja siswa di media secara sederhana. Berisi penjelasan secara global terkait dengan lembar

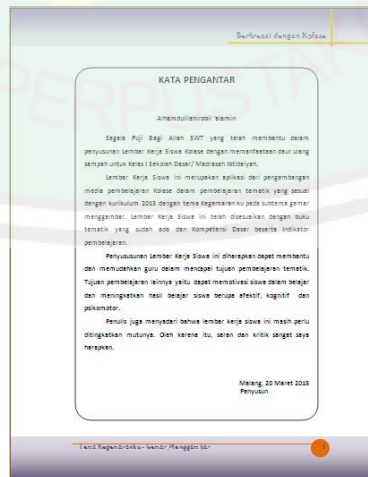
kerja siswa yang dibuat dan dicantumkan pula instansi dari pengembang yang terletak di bagian paling bawah.



Gambar 4. 2 Cover belakang

b. Kata Pengantar

Kata pengantar merupakan rangkaian kata-kata yang berupa ucapan puji syukur kepada Allah SWT, atas disusunnya lembar kerja siswa kolase beserta penjelasan terkait dengan lembar kerja siswa, dan harapan penyusun terhadap media yang dikembangkan.



Gambar 4. 3 Kata Pengantar

c. Daftar Isi

Daftar isi berisi tiap bab tentang media kolase beserta bahan yang digunakan dan disertakan daftar halaman dari seluruh bagian yang terdapat pada bahan ajar, agar pembaca dengan mudah menemukan bab media kolase yang dicari.



DAFTAR ISI	
KATA PENGANTAR - 1	
DAFTAR ISI - 1	
Membuat Kolase Dari Kertas Bekas (Mengenal warna & Alat menggambar) - 1	Evaluasi - 12
Membuat Kolase dari Kalendar Bekas (Mengenal warna) - 13	Evaluasi - 19
Membuat Kolase dari Kalendar Bekas (Bermain dan Berkreasi Sama) - 22	
Membuat Kolase dari Daun (Membuat Karya Kreatif dari Bahan Alam) - 25	Evaluasi - 28
Membuat Kolase dari Kertas Bekas (Mengenal macam-macam bangun datar) - 27	Evaluasi - 33
Lembar Penilaian - 35	

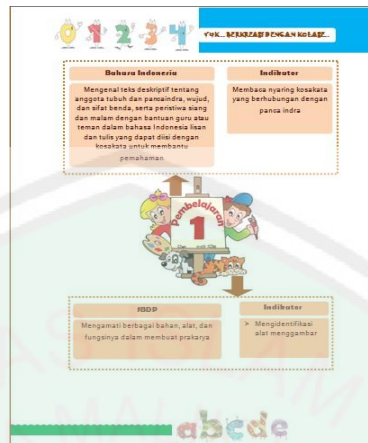
Gambar 4. 4 Daftar isi

2. Bagian Pendahuluan

Bagian pendahuluan terletak pada awal kegiatan pembelajaran dan bertujuan untuk memberikan informasi terkait dengan lembar kerja siswa yang akan dipelajari dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Bagian pendahuluan terdiri dari:

a. Kompetensi Dasar dan Indikator

Dalam pembuatan lembar kerja siswa ini disertai landasan Kompetensi Dasar dan Indikator sebagai acuan guru dalam pencapaian tiap-tiap pembelajaran. Setiap Kompetensi Dasar dan Indikator disesuaikan dengan buku tematik tema kegemaranku dan subtema gemar menggambar.



Gambar 4. 5 Kompetensi Dasar dan Indikator

b. Judul Bab

Judul bab berisi materi yang akan dipelajari dan jenis bahan yang akan digunakan dalam setiap pembelajaran.

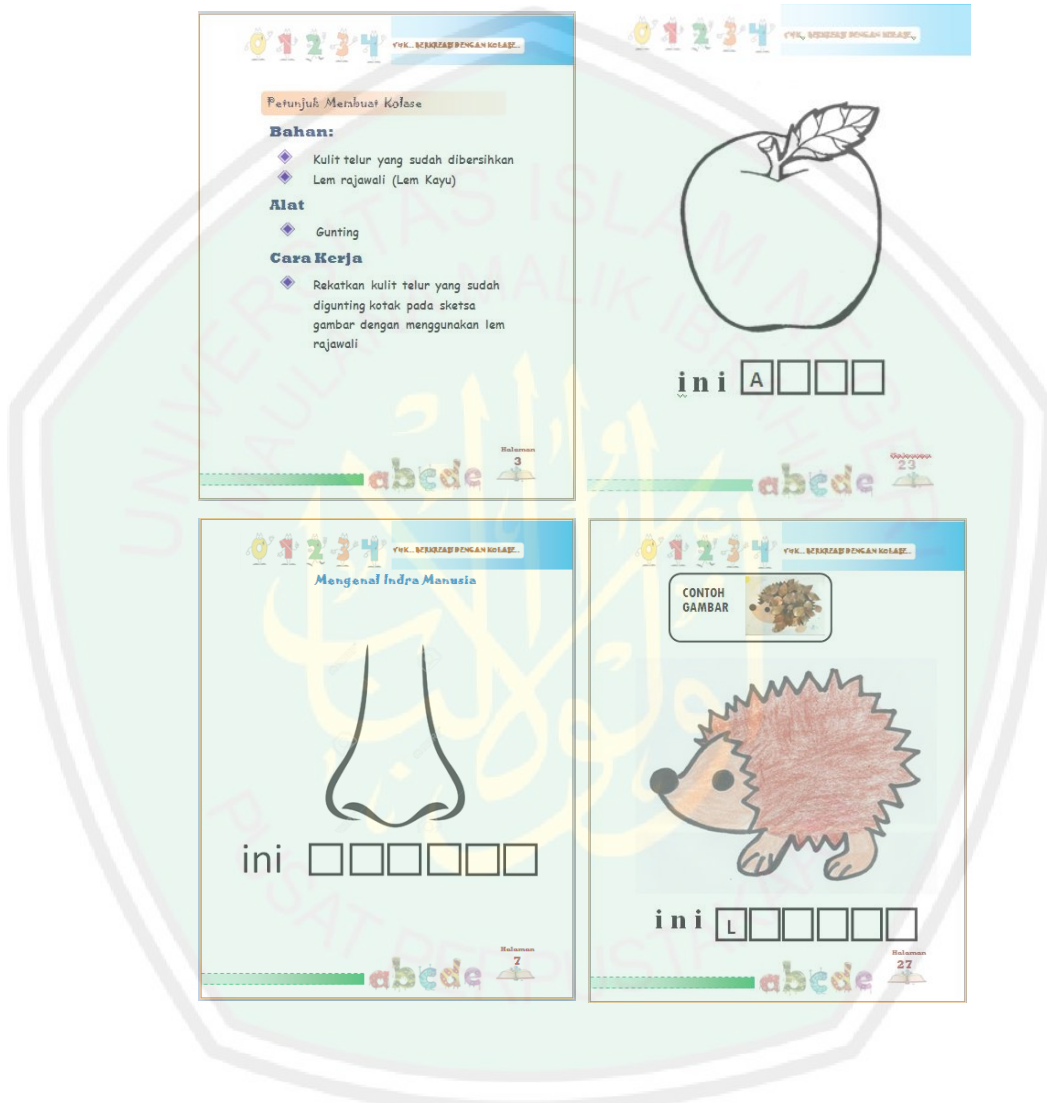


Gambar 4. 6 Judul Bab

3. Bagian Isi

Bagian isi terdiri dari petunjuk pembuatan kolase, yaitu bahan dan alat yang dibutuhkan serta langkah-langkah cara membuat kolase. Pada lembar berikutnya

berisi tentang lembar kerja siswa yang nantinya akan dikerjakan siswa, lembar kerja siswa dilengkapi dengan kolom-kolom yang harus diisi oleh siswa sebagai panduan untuk belajar menulis dan membaca.

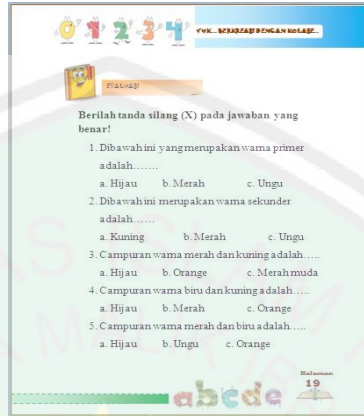


Gambar 4. 7 Bagian isi

4. Bagian Pelengkap

Bagian pelengkap terdiri dari soal evaluasi dan rubric penilaian kolase. Bagian evaluasi digunakan untuk mengukur kemampuan hasil belajar siswa. Bagian

ini berisi soal-soal yang telah disesuaikan dengan lembar kerja siswa yang sudah dikerjakan sebelumnya.



Gambar 4. 8 Evaluasi

Pada rubrik penilaian kolase digunakan sebagai acuan guru dalam menilai lembar kerja siswa agar guru tidak kesulitan dalam menilai dan runtut sesuai dengan criteria yang dibutuhkan. Kriteria penilaian terdiri dari: kerapian, kreatifita atau peraduan warna, waktu, dan estetika.

Kriteria	Besarnya	Besarnya	Besarnya	Besarnya
Kerapian	Sejauh mana dibatasi dengan ukuran dan bentuk yang tepat dan disusun dengan rapi	Sejauh mana bahan dibatasi dengan ukuran dan bentuk yang tepat dan disusun dengan rapi	Sejauh mana bahan dibatasi dengan ukuran dan bentuk yang tepat dan disusun dengan rapi	Sejauh mana bahan dibatasi dengan ukuran dan bentuk yang tepat dan disusun dengan rapi
Kreatifitas/Perpaduan warna	Menggunakan berbagai warna dan kesesuaian perpaduan warna	Menggunakan berbagai warna dan kesesuaian perpaduan warna	Menggunakan berbagai warna dan kesesuaian perpaduan warna	Menggunakan berbagai warna dan kesesuaian perpaduan warna
Waktu	Menggunakan waktu yang dibutuhkan	Menggunakan waktu yang dibutuhkan	Menggunakan waktu yang dibutuhkan	Menggunakan waktu yang dibutuhkan
Estetika	Hal yang baik dan terlihat rapi dan menyenangkan	Hal yang baik dan terlihat rapi dan menyenangkan	Hal yang baik dan terlihat rapi dan menyenangkan	Hal yang baik dan terlihat rapi dan menyenangkan

Judul Lembar Kerja	Kriteria	Besarnya	Besarnya	Besarnya	Total	Nilai
Kerapian	Menggunakan					
	Menggunakan					
	Menggunakan					
	Menggunakan					
	Menggunakan					
	Menggunakan					
	Menggunakan					
	Menggunakan					
	Menggunakan					
	Menggunakan					
Kreatifitas/Perpaduan warna	Menggunakan					
	Menggunakan					
	Menggunakan					
	Menggunakan					
	Menggunakan					
	Menggunakan					
	Menggunakan					
	Menggunakan					
	Menggunakan					
	Menggunakan					
Waktu	Menggunakan					
	Menggunakan					
	Menggunakan					
	Menggunakan					
	Menggunakan					
	Menggunakan					
	Menggunakan					
	Menggunakan					
	Menggunakan					
	Menggunakan					
Estetika	Menggunakan					
	Menggunakan					
	Menggunakan					
	Menggunakan					
	Menggunakan					
	Menggunakan					
	Menggunakan					
	Menggunakan					
	Menggunakan					
	Menggunakan					

Contoh:
Nilai = Total x 20

Gambar 4. 8 Rubrik Penilaian

B. Penyajian Data Validasi

Pelaksanaan pengujian validasi dilaksanakan pada tanggal 30 Maret sampai tanggal 10 April 2015. Pengambilan data validasi diperoleh dari empat validator ahli yang terdiri dari satu validator ahli materi, ahli media, ahli desain, dan ahli pembelajaran guru kelas 1MI PPAI. Berikut kriteria pensekoran nilai yang digunakan dalam proses validasi:

Tabel 4. 1 Kriteria Pensekoran Ahli Materi, Media, Ahli Desain, Ahli Pembelajaran, dan Siswa Kelas I

Jawaban	Keterangan	Skor
SB	Sangat baik	4
B	Baik	3
TB	Tidak Baik	2
STB	Sangat Tidak Baik	1

Pemberian makna masing-masing pengambilan keputusan pada tingkat ketepatan, keefektifan, dan kemenarikan dapat dilihat pada tabel 4.2, sebagai berikut:

Tabel 4. 2 Kriteria Pensekoran Angket Validasi Ahli Materi, Ahli Desain, Ahli Pembelajaran, dan Siswa Kelas I

Jawaban	Skor
a	4
b	3
c	2
d	1

Penyajian data dari analisis penilaian berupa angket dari ahli materi/isi, ahli media, ahli desain dan ahli pembelajaran, adalah sebagai berikut:

1. Hasil Validasi Ahli Materi

Paparan data hasil validasi ahli materi akan ditunjukkan melalui metode kuisioner dengan instrumen angket yang dapat dilihat pada tabel berikut:

a. Data Kuantitatif

Tabel 4. 3 Hasil Penilaian Ahli Materi Pembelajaran Tematik

No.	Pernyataan	x	y	P (%)	Tingkat Kevalidan	Ket.
1.	Kesesuaian judul lembar kerja siswa dengan media pembelajaran.	3	4	75	Cukup Valid	Tidak Revisi
2.	Kesesuaian Lembar Kerja Siswa yang disajikan pada pengembangan media pembelajaran.	4	4	100	Valid	Tidak Revisi
3.	Kesesuaian dengan kurikulum 2013.	4	4	100	Valid	Tidak Revisi
4.	Kesesuaian Indikator yang disajikan dengan Kompetensi Dasar.	4	4	100	Valid	Tidak Revisi
5.	Kesesuaian sistematika uraian isi pembelajaran.	3	4	75	Cukup Valid	Tidak Revisi
6.	Kejelasan petunjuk penggunaan Lembar Kerja Siswa.	3	4	75	Cukup Valid	Tidak Revisi
7.	Lembar Kerja Siswa yang disajikan dapat memberikan motivasi kepada siswa.	4	4	100	Valid	Tidak Revisi
8.	Kesesuaian Lembar Kerja Siswa dengan pembelajaran tematik integrative	3	4	75	Cukup Valid	Tidak Revisi
9.	Ketepatan instrumen evaluasi yang digunakan dapat mengukur kemampuan siswa.	4	4	100	Valid	Tidak Revisi
10.	Kemudahan bahasa yang digunakan dalam bahan ajar.	4	4	100	Valid	Tidak Revisi
Jumlah		36	40	90%	Valid	Tidak Revisi

1) Analisis Data

Berdasarkan data kuantitatif hasil validator oleh ahli materi pembelajaran tematik. Langkah selanjutnya adalah menganalisis data, dapat dihitung melalui persentase tingkat pencapaian berikut penjelasannya:

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

Keterangan:

x : Skor jawaban dari validator, oleh Bapak Dr. Muhammad Walid, MA sebagai ahli materi.

x_i : Skor jawaban tertinggi.

P : Persentase tingkat kevalidan.

Tabel 4. 4 Distribusi Frekuensi Tingkat Validitas Ahli Materi

Tingkat Validitas	F	%
Valid	6	60
Cukup Valid	4	40

Tabel 4.3, dan 4.4, menunjukkan bahwa hasil validasi ahli materi sebesar 60% dan dinyatakan valid, yaitu pada item 2, 3, 4, 7, 9, 10 Sedangkan 40% dinyatakan cukup valid, yaitu pada item 1, 5, 6, 8.

b. Data Kualitatif

Berikut adalah paparan data kualitatif yang dihimpun oleh ahli materi pembelajaran tematik yang dapat dilihat pada tabel 4.5.



Tabel 4. 5 Bagian yang perlu direvisi



Nama Subjek Uji Ahli	Hal yang harus direvisi
Dr. Muhammad Walid, MA	<ul style="list-style-type: none"> a. Gambar perlu ditambah pada indikator Mengidentifikasi alat menggambar b. Gambar lidah diganti agar terlihat jelas dan dimengerti oleh siswa c. Sistematika KD dan Indikator pada pembelajaran tiga kurang sesuai dengan lembar kerja siswa d. Evaluasi untuk penilaian harus disesuaikan dengan media kolase atau lebih dispesifikasikan.

Berdasarkan tabel diatas, telah dituliskan bahwasanya ada beberapa aspek yang perlu direvisi atau diperbaiki sebagai bahan pertimbangan apakah produk layak untuk diteliti ataukah tidak, serta sebagai penyempurnaan produk sehingga dapat menjadi lebih berkualitas, dalam perbaikan media pembelajaran ini memerlukan 1 kali revisian. Akan tetapi validasi dilakukan dua kali, sebab pada validasi pertama ahli pembelajaran tematik menganjurkan untuk merevisi besar lembar kerja siswa media pembelajaran kolase ini. Pada tahap validasi kedua akhirnya ahli materi pembelajaran tematik menyatakan bahwa lembar kerja siswa sudah layak dan sudah baik.

c. Revisi Produk

Tabel 4. 6 Revisi Lembar kerja Siswa Berdasarkan Validasi Ahli Materi Pembelajaran Tematik

No.	Point yang Direvisi	Sebelum Revisi	Setelah Revisi
1.	Gambar perlu ditambah pada indikator Mengidentifikasi alat menggambar	Gambar hanya terdiri dari: Pensil dan Kanvas	Gambar ditambah: Palet dan Kuas
2.	Gambar lidah diganti agar terlihat jelas dan dimengerti oleh siswa		
3.	Sistematika KD dan Indikator pada pembelajaran tiga kurang sesuai dengan lembar kerja siswa	<p>Pada Mata Pelajaran SBDP KD : Membuat karya kreatif dengan mengolah bahan alam melalui kegiatan melipat, menggunting, dan menempel bentuk pola dan alur sederhana Indikator : Menggambar dengan teknik kolase</p>	<p>Pada Mata Pelajaran SBDP KD : Membuat karya kreatif dengan mengolah bahan alam melalui kegiatan melipat, menggunting, dan menempel bentuk pola dan alur sederhana Indikator : Membuat karya kreatif dengan menggunakan bahan-bahan alam</p>

No.	Point yang Direvisi	Sebelum Revisi	Setelah Revisi
4.	Evaluasi untuk penilaian harus disesuaikan dengan media kolase atau lebih dispesifikasikan.	 <p>The image shows a worksheet titled "Bintang Ku..." with a table for recording scores and dates. The table has columns for "Lembar Kerja Siswa", "Tanggal Pengumpulan", and "Bintang". The rows are numbered 1 to 10. Below the table, there is a decorative bar with the letters "abcde" and a small graphic of a book.</p>	 <p>The image shows a rubric titled "RUBRIK PENILAIAN KOLASE". It has four columns: "Kriteria", "Besar", "Besar", and "Cukup Besar". Each column contains specific criteria and scores. Below the rubric, there is a decorative bar with the letters "abcde" and a small graphic of a book.</p>

Semua data dari hasil review, penilaian, maupun kritik dan saran dari ahli materi pembelajaran tematik dijadikan landasan sebagai bahan untuk revisi. Hal ini berguna untuk penyempurnaan komponen lembar kerja siswa dalam pembuatan media pembelajaran kolase berbasis pemanfaatan daur ulang sampah sebelum duji cobakan kepada siswa kelas I.

2. Hasil Validasi Ahli Media Pembelajaran

Paparan data hasil validasi ahli materi akan ditunjukkan melalui metode kuisisioner dengan instrumen angket yang dapat dilihat pada tabel berikut:

a. Data Kuantitatif

Tabel 4. 7 Hasil Penilaian Ahli Media Pembelajaran

No.	Pernyataan	x	y	P (%)	Tingkat Kevalidan	Ket.
1.	Relevansi media pembelajaran dengan kurikulum yang berlaku	3	4	75	Cukup Valid	Tidak Revisi

No.	Pernyataan	x	f_i	P (%)	Tingkat Kevalidan	Ket.
2.	Ketepatan penulisan judul pada media pembelajaran	4	4	100	Valid	Tidak Revisi
3.	Bahasa yang digunakan pada media pembelajaran mudah dipahami	3	4	75	Cukup Valid	Tidak Revisi
4.	Kesesuaian media pembelajaran dengan Tema dan Subtema	4	4	100	Valid	Tidak Revisi
5.	Kesesuaian media pembelajaran dengan Kompetensi Dasar dan Indikator	3	4	75	Cukup Valid	Tidak Revisi
6.	Kesesuaian media pembelajaran dengan tujuan pembelajaran	3	4	75	Cukup Valid	Tidak Revisi
7.	Kejelasan petunjuk kerja penggunaan media pembelajaran	3	4	75	Cukup Valid	Tidak Revisi
8.	Tingkat kemenarikan media pembelajaran	3	4	75	Cukup Valid	Tidak Revisi
9.	Ketepatan instrumen evaluasi yang digunakan dapat mengukur kemampuan siswa.	4	4	100	Valid	Tidak Revisi
10.	Kesesuaian sistematika uraian isi pembelajaran.	4	4	100	Valid	Tidak Revisi
Jumlah		34	40	80%	Valid	Tidak Revisi

1) Analisis Data

Berdasarkan data kuantitatif hasil validator oleh ahli media pembelajaran tematik. Langkah selanjutnya adalah menganalisis data, dapat dihitung melalui persentase tingkat pencapaian berikut penjelasannya:

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

Keterangan:

x : Skor jawaban dari validator, oleh Bapak Dr. H Mulyono, MA sebagai ahli media pembelajaran.

x_i : Skor jawaban tertinggi.

P : Persentase tingkat kevalidan.

Tabel 4. 8 Distribusi Frekuensi Tingkat Validitas Ahli Media Pembelajaran

Tingkat Validitas	F	%
Valid	4	40
Cukup Valid	6	60

Tabel 4.7, dan 4.8, menunjukkan bahwa hasil validasi ahli media sebesar 40% dan dinyatakan valid, yaitu pada item 2, 4, 9, 10 Sedangkan 60% dinyatakan cukup valid, yaitu pada item 1, 3, 5, 6, 7, 8.

b. Data Kualitatif

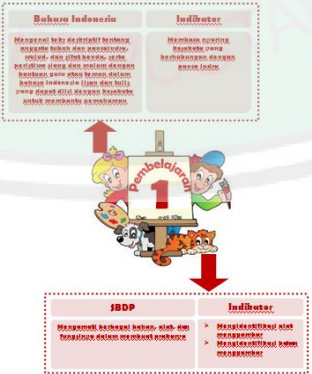
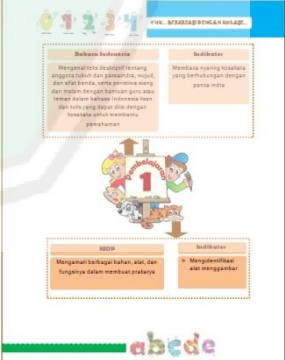
Tabel 4. 9 Bagian yang perlu direvisi



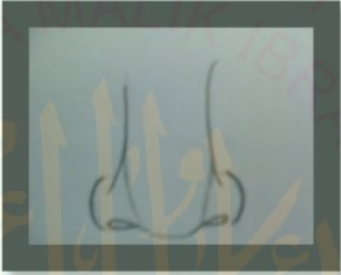



Nama Subjek Uji Ahli	Bagian yang perlu direvisi
Dr. H Mulyono, MA	<ul style="list-style-type: none"> a. Pada daftar isi sebaiknya ditulis huruf kapital setiap awal kata kecuali kata penghubung b. Pada peta konsep Kompetensi Dasar dan Indikator, tulisan dan kotak warna harus kontras c. Gambar lidah harus diganti sebab gambar kurang jelas d. Gambar hidung harus diganti e. Gambar pensil harus diganti f. Pada lembar soal evaluasi tulisan font harus dibesarkan

Menurut ahli media pembelajaran seharusnya media harus lebih menekankan pada gambar-gambar sketsa yang dibuat peneliti untuk lebih diperjelas agar gambar dapat dimengerti oleh siswa, dari lembar kerja siswa tersebut terdapat tiga gambar yang harus diganti yaitu gambar lidah, hidung, dan gambar pensil. Saran ahli media juga menekankan pada warna-warna yang ada pada lembar kerja siswa harus dikontraskan, semakin banyak warna semakin baik, agar sesuai dengan tingkatan kelas 1 SD/MI. Serta font pada evaluasi lebih besar dan menjadi satu halaman penuh, tidak menyisakan lembar kosong dibawahnya.

c. Revisi Produk

Tabel 4. 10 Revisi Lembar kerja Siswa Berdasarkan Validasi Ahli Media Pembelajaran

No.	Point yang Direvisi	Sebelum Revisi	Setelah Revisi
1.	Pada daftar isi sebaiknya ditulis huruf kapital setiap awal kata kecuali kata penghubung	Pada bagian daftar isi ditulis huruf kapital pada awal kalimat saja	Pada bagian daftar isi ditulis huruf kapital pada setiap awal kata kecuali kata penghubung
2.	Pada peta konsep Kompetensi Dasar dan Indikator, tulisan dan kotak warna harus kontras	 <p>The image shows a page with two boxes containing text. The text is small and the boxes have a light, low-contrast background. Below the boxes is a colorful illustration of children at a table with a sign that says 'Pembelajaran 1'. At the bottom, there is another box with text, also with low contrast.</p>	 <p>The image shows a revised page with a blue header. It features two boxes with text, where the text is larger and the boxes have a more vibrant, high-contrast background. Below the boxes is a colorful illustration of children at a table with a sign that says '1'. At the bottom, there is another box with text, also with high contrast. The page ends with the letters 'abcde' in a colorful font.</p>

No.	Point yang Direvisi	Sebelum Revisi	Setelah Revisi
3.	Gambar lidah diganti yang lebih jelas		
4.	Gambar hidung harus diganti yang lebih jelas		
5.	Gambar pensil harus diganti yang lebih menarik		
6.	Pada lembar soal evaluasi tulisan font harus dibesarkan	Sebelum direvisi soal evaluasi menggunakan font 12	Setelah direvisi soal evaluasi menggunakan font 12

Semua data dari hasil review, penilaian, maupun kritik dan saran dari ahli media pembelajaran dijadikan landasan sebagai bahan untuk revisi. Hal ini berguna untuk penyempurnaan komponen lembar kerja siswa media kolase sebelum duji cobakan kepada siswa kelas I.

3. Hasil Validasi Ahli Desain

Paparan data hasil validasi ahli materi akan ditunjukkan melalui metode kuisioner dengan instrumen angket yang dapat dilihat pada tabel berikut:

a. Data Kuantitatif

Tabel 4. 11 Hasil Penilaian Ahli Desain

No.	Pernyataan	x	y	P (%)	Tingkat Kevalidan	Ket.
1.	Desain <i>cover</i> sesuai dengan media pembelajaran.	3	4	75	Cukup Valid	Tidak Revisi
2.	Jenis huruf yang digunakan sesuai dengan siswa MI kelas I.	4	4	100	Valid	Tidak Revisi
3.	Ukuran huruf yang digunakan sesuai dengan siswa MI kelas I.	4	4	100	Valid	Tidak Revisi
4.	Gambar pada LKS sesuai dengan media pembelajaran.	4	4	100	Valid	Tidak Revisi
5.	Gambar yang digunakan menarik minat siswa.	4	4	100	Valid	Tidak Revisi
6.	Tata letak gambar pada LKS menarik.	4	4	100	Valid	Tidak Revisi
7.	Gambar pada LKS dekat dengan kehidupan siswa.	3	4	75	Cukup Valid	Tidak Revisi
8.	Ukuran gambar pada LKS tepat.	4	4	100	Valid	Tidak Revisi
9.	Warna pada LKS konsisten.	3	4	75	Cukup Valid	Tidak Revisi
10.	<i>Layout</i> pada LKS menarik.	4	4	100	Valid	Tidak Revisi
Jumlah		37	40	92,5%	Valid	Tidak Revisi

1) Analisis Data

Berdasarkan data kuantitatif hasil validator oleh ahli desain. Langkah selanjutnya adalah menganalisis data, dapat dihitung melalui persentase tingkat pencapaian berikut penjelasannya:

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

Keterangan:

x : Skor jawaban dari validator, oleh Ananta Zenda Pratama, S.Si sebagai ahli desain

x_i : Skor jawaban tertinggi.

P : Persentase tingkat kevalidan.

Tabel 4. 12 Distribusi Frekuensi Tingkat Validitas Ahli Desain

Tingkat Validitas	F	%
Valid	7	70
Cukup Valid	3	30

Tabel 4.11, dan 4.12, menunjukkan bahwa hasil validasi ahli media sebesar 70% dan dinyatakan valid, yaitu pada item 2, 3, 4, 5, 6, 8, 10 Sedangkan 30% dinyatakan cukup valid, yaitu pada item 1, 7, 9.

b. Data Kualitatif

Tabel 4. 13 Bagian yang perlu direvisi

Nama Subjek Uji Ahli	Bagian yang perlu direvisi
Ananta Zenda Pratama, S.Si	<ol style="list-style-type: none"> a. Cover harus dirapikan dan disesuaikan dengan media pembelajaran b. Pada Cover judul harus terlihat fokus c. Cover belakang perlu dirapikan d. Lambang UIN menggunakan format PNG e. Warna biru pada bagian atas di buat degradasi

Ahli desain yaitu Ananta Zenda Pratama, S.Si memberikan masukan pada cover lembar kerja siswa, menurutnya cover depan dan belakang harus dirapikan karena judul lembar kerja siswa tidak terlihat focus, serta kurang kesesuaian dengan media pembelajaran. Menurut ahli desain yaitu cover harus memperhatikan isi buku, jika isi dari lembar kerja siswa media kolase maka cover harus menunjukkan gambar-gambar tentang media kolase. Saran lainnya yaitu warna dalam buku sebaiknya dibuat degradasi agar tidak terlihat monoton.

c. Revisi Produk

Tabel 4. 14 Revisi Lembar kerja Siswa Berdasarkan Validasi Ahli Desain

No.	Point yang Direvisi	Sebelum Revisi	Setelah Revisi
1.	Cover depan dirapikan dan disesuaikan dengan media pembelajaran		

No.	Point yang Direvisi	Sebelum Revisi	Setelah Revisi
2.	Cover belakang dirapikan		
3.	Warna biru pada bagian atas dibuat degradasi		

Semua data dari hasil review, penilaian, maupun kritik dan saran dari ahli media/media dijadikan landasan sebagai bahan untuk revisi. Hal ini berguna untuk penyempurnaan komponen lembar kerja siswa media kolase sebelum duji cobakan kepada siswa kelas I.

4. Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

Paparan data hasil validasi ahli materi akan ditunjukkan melalui metode kuisioner dengan instrumen angket yang dapat dilihat pada tabel berikut:

a. Data Kuantitatif

Tabel 4. 15 Hasil Penilaian Ahli Pembelajaran

No.	Pernyataan	x	y	P (%)	Tingkat Kevalidan	Ket.
1.	Kesesuain judul lembar kerja siswa dengan media pembelajaran	4	4	100	Valid	Tidak Revisi

No.	Pernyataan	x_i	f_i	P (%)	Tingkat Kevalidan	Ket.
2.	Kesesuaian Lembar Kerja Siswa yang disajikan pada pengembangan media pembelajaran.	4	4	100	Valid	Tidak Revisi
3.	Kesesuaian dengan kurikulum 2013.	4	4	100	Valid	Tidak Revisi
4.	Kesesuaian Indikator yang disajikan dengan Kompetensi Dasar.	4	4	100	Valid	Tidak Revisi
5.	Kesesuaian sistematika uraian isi pembelajaran.	4	4	100	Valid	Tidak Revisi
6.	Kejelasan petunjuk penggunaan Lembar Kerja Siswa.	3	4	75	Cukup Valid	Tidak Revisi
7.	Lembar Kerja Siswa yang disajikan dapat memberikan motivasi kepada siswa.	4	4	100	Valid	Tidak Revisi
8.	Kesesuaian Lembar Kerja Siswa dengan pembelajaran tematik integrative	4	4	100	Valid	Tidak Revisi
9.	Ketepatan instrumen evaluasi yang digunakan dapat mengukur kemampuan siswa.	3	4	75	Cukup Valid	Tidak Revisi
10.	Kemudahan bahasa yang digunakan dalam bahan ajar.	3	4	75	Cukup Valid	Tidak Revisi
Jumlah		37	40	92,5%	Valid	Tidak Revisi

1) Analisis Data

Berdasarkan data kuantitatif hasil validator oleh ahli pembelajaran. Langkah selanjutnya adalah menganalisis data, dapat dihitung melalui persentase tingkat pencapaian berikut penjelasannya:

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

Keterangan:

x : Skor jawaban dari validator, oleh Ibu Fathiyatus Suwaibah. S.PdI sebagai ahli desain

x_i : Skor jawaban tertinggi.

P : Persentase tingkat kevalidan.

Tabel 4. 16 Distribusi Frekuensi Tingkat Validitas Ahli Pembelajaran

Tingkat Validitas	F	%
Valid	7	70
Cukup Valid	3	30

Tabel 4.15, dan 4.16, menunjukkan bahwa hasil validasi ahli media sebesar 70% dan dinyatakan valid, yaitu pada item 1, 2, 3, 4, 5, 7, 8 Sedangkan 30% dinyatakan cukup valid, yaitu pada item 6, 9, 10.

b. Data Kualitatif

Tabel 4. 17 Bagian yang perlu direvisi

Nama Subjek Uji Ahli	Bagian yang perlu direvisi
Fathiyatus Suwaibah. S.PdI	<ul style="list-style-type: none"> a. Petunjuk kerja sebaiknya ditulis per poin b. Pada evaluasi teka-teki silang ditambah gambar agar anak tidak kesulitan c. Memperbaiki ejaan gulkol dan alteko diawali dengan huruf besar d. Memperbaiki ejaan dedaunan dan criteria sesuai bahasa Indonesia yang baik dan benar

Uji validitas ahli pembelajaran adalah seorang guru kelas I yaitu Ibu Fathiyatus Suwaibah. S.PdI yang merupakan wali kelas I di MI PPAI yang akan dijadikan objek penelitian atau tempat uji coba lembar kerja siswa media kolase. Uji validitas dilakukan tiga hari sebelum uji coba. Menurut Ibu Fathiyatus Suwaibah. S.PdI yang harus diperbaiki yaitu pada petunjuk kerja yang sebaiknya ditulis secara poin-poin agar langkah-langkahnya dapat dipahami oleh siswa kelas I. Selanjutnya pada teka-teki silang halaman 12 ditambah gambar agar siswa tidak kesulitan dalam mengerjakannya, dan terakhir lebih ditekankan pada penulisan huruf yang harus sesuai dengan ejaan yang benar.

c.Revisi Produk

Tabel 4. 18 Revisi Lembar kerja Siswa Berdasarkan Validasi Ahli Pembelajaran

No.	Point yang Direvisi	Sebelum Revisi	Setelah Revisi
1.	Petunjuk kerja sebaiknya ditulis per poin	<p>Cara Kerja</p> <p>Rekatkan kulit telur yang sudah digunting kotak pada sketsa gambar dengan menggunakan lem rajawali</p>	<p>Cara Kerja</p> <ul style="list-style-type: none"> > Gunting kulit telur berbentuk kotak > Rekatkan pada sketsa gambar dengan menggunakan lem Rajawali
2.	Pada evaluasi teka-teki silang ditambah gambar agar anak tidak kesulitan		

No.	Point yang Direvisi	Sebelum Revisi	Setelah Revisi
3.	Memperbaiki ejaan gulkol, rajawali dan alteko diawali dengan huruf besar	Menggunakan huruf kecil diawal kata (gulkol, rajawali, alteko)	Menggunakan huruf besar diawal kata (Gulkol, Rajawali, Alteko)
4.	Memperbaiki ejaan dedaunan dan criteria sesuai bahasa Indonesia yang baik dan benar	Menggunakan kata "dedaunan" Menggunakan kata "criteria"	Penulisan yang benar "daun" dan "criteria"

Semua data dari hasil review, penilaian, maupun kritikan dari ahli media/media dijadikan landasan sebagai bahan untuk revisi. Hal ini berguna untuk penyempurnaan komponen lembar kerja siswa media kolase sebelum diuji cobakan kepada siswa kelas I.

C. Uji Coba Lembar Kerja Siswa Media Pembelajaran Kolase

1. Aplikasi Media Kolase dalam Proses Pembelajaran

Produk pengembangan media pembelajaran kolase yang berupa lembar kerja siswa diuji cobakan pada kelas I MI PPAI pada tanggal 20 April 2015 sampai dengan tanggal 25 April 2015. Uji coba dilakukan selama satu minggu sesuai dengan lama pembelajaran dalam satu subtema. Jumlah responden atau siswa kelas I yang digunakan sebagai subjek penelitian berjumlah 18 siswa.

Sebelum media kolase digunakan, media kolase yang diaplikasikan dalam hal ini berupa lembar kerja siswa harus memenuhi standar validasi, sehingga sudah dianggap layak untuk diuji cobakan. Dan juga harus sesuai dengan tingkatan kelas dan karakteristik peserta didik.

Hal-hal yang harus diperhatikan sebelum menggunakan media kolase adalah sebagai berikut:

- a. Sebelum mengaplikasikan produk ini guru harus menggunakan RPP tematik yang sesuai dengan tema Kegemaranku subtema Gemar Menggambar.
- b. Sehari sebelum pembelajaran atau menggunakan produk ini, guru harus menyiapkan siswa dengan memberikan persiapan bahan dan alat yang dibutuhkan pada saat proses pembelajaran nantinya.
- c. Pada saat pembelajaran diawal, peneliti atau guru membacakan kompetensi dasar dan indikator yang akan dicapai.

Pada saat proses pembelajaran, peneliti atau guru membuka pelajaran dengan membaca do'a secara bersama-sama dan memberikan jargon-jargon untuk memotivasi siswa serta memberikan kaitan kaitan yang berhubungan dengan tema yang akan diajarkan dengan menggunakan media kolase, untuk menunjang alat ukur keberhasilan maka sebelumnya peneliti atau guru memberikan soal pre test yang berjumlah 10 soal dengan waktu kurang lebih 15 menit.

Pembelajaran selanjutnya guru menyebutkan beberapa materi yang akan dipelajari dan menyuruh siswa untuk menyiapkan bahan dan alat yang telah dibawa. Peneliti atau guru menjelaskan langkah-langkah pengerjaan media kolase, dan memberikan contoh yang sesuai agar siswa tidak kesulitan atau bingung pada saat proses pengerjaan, jika siswa dirasa suah mengerti petunjuk penggunaanya, maka siswa dapat memulai membuat kolase

Pada saat proses pembuatan, peneliti atau guru tak segan untuk membantu siswa yang kesulitan dan dapat mengelola keas dengan baik agar proses pembelajaran berjalan dengan tertib, perlu diingatkan untuk siswa mengisi kolom-kolom yang ada pada lembar kerja siswa.

Diakhir pengerjaan lembar kerja siswa, guru menjelaskan hal-hal penting yang berkaitan dengan materi dan kaitannya dengan media kolase yang telah dibuat. Serta mengadakan tanya jawab interaktif, dan memberikan sedikit waktu kepada siswa untuk memberikan pendapat mengenai pembelajaran hari tersebut.

Saat pembelajaran telah usai dan media telah dikumpulkan, peneliti dan guru memberikan tugas tambahan untuk mempersiapkan bahan dan alat untuk keesokan harinya sesuai dengan materi pada lembar kerja siswa kolase.

Pada hari disaat pertemuan terakhir, peneliti atau guru memberikan soal post test sebagai alat ukur keberhasilan yang nantinya akan dianalisis dan mengetahui seberapa besar pengaruh media kolase terhadap hasil belajar. Dan memberikan angket sebagai tanggapan siswa mengenai penggunaan media kolase.

2. Data Hasil Uji Coba Lapangan

Setelah produk diuji cobakan, peneliti memberikan angket berisi 10 pertanyaan kepada responden atau siswa untuk memberikan data sebagai acuan penyempurnaan lembar kerja siswa media kolase.

a. Paparan data Kuantitatif Angket

Tabel 4. 19 Hasil Penelitian Uji Coba Lapangan

No.	Pernyataan	Skor Responden																		Σx	Σx_i	P (%)	Tingkat Kevalidan	Ket.
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18					
1.	Media pembelajaran kolase menarik bagi siswa	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	72	72	100%	Valid	Tidak revisi
2.	Penggunaan media pembelajaran kolase ini dapat memberi semangat dalam belajar siswa	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	72	72	100%	Valid	Tidak revisi
3.	Tampilan lembar kerja media kolase ini menarik bagi siswa	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	67	72	93%	Valid	Tidak revisi
4.	Media pembelajaran kolase ini memudahkan siswa dalam belajar	3	3	4	4	4	3	4	3	4	3	4	3	3	4	4	3	3	4	63	72	88%	Valid	Tidak revisi

No.	Pernyataan	Skor Responden																		Σx	Σx_i	P (%)	Tingkat Kevalidan	Ket.
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18					
5.	Petunjuk pembuatan kolase ini dapat dipahami dengan mudah	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	68	72	94%	Valid	Tidak revisi
6.	Jenis huruf dan ukuran huruf yang terdapat dalam lembar kerja siswa mudah dibaca	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	71	72	99%	Valid	Tidak revisi
7.	Siswa mudah dalam membuat media kolase	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	70	72	97%	Valid	Tidak revisi
8.	Siswa mudah dalam mengisi kolom yang ada pada lembar kerja media kolase	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	70	72	97%	Valid	Tidak revisi
9.	Soal-soal latihan sangat mudah dan dapat dipahami	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	66	72	92%	Valid	Tidak revisi
10.	Selama pembuatan media kolase, siswa tidak memerlukan bantuan orang lain	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	67	72	93%	Valid	Tidak revisi
Jumlah																				686	720	95%	Valid	Tidak revisi

b. Analisis Data Angket

Data kuantitatif diperoleh dari uji lapangan pada tabel 4.19, langkah selanjutnya yakni analisis data. Berikut adalah prosetase tingkat pencapaian bahan ajar uji coba perorangan:

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

Keterangan:

x : S Bagian yang perlu direvisi kor jawaban oleh responden siswa kelas I MI PPAI.

x_i : Skor jawaban tertinggi.

P : Persentase tingkat kevalidan.

Karena bobot tiap pilihan adalah satu, maka persentase hasil uji coba perorangan adalah 95% dan dapat dilihat pada tabel konversi skala 4 yang berada pada kualifikasi valid sehingga bahan ajar ini tidak perlu direvisi.

Kritik dan saran dari responden uji coba lapangan yang dihimpun melalui angket, diterima dan dijadikan bahan pertimbangan untuk menyempurnakan bahan ajar.

c. Analisis Data Hasil Pre-Test dan Post-Test

Berikut penyajian data *pre-test* dan *post-test* yang didapat dari siswa kelas I pada uji lapangan disajikan pada tabel 4.20, dibawah ini:

Tabel 4. 20 Hasil Penilaian Uji Coba Lapangan Pre-Test dan Post-Test

No.	Nama Siswa	Nilai	
		Pre-Test	Post-Test
1.	Anggi Kartika Sari	50	80
2.	Ayu Laily Rahmawati	60	90
3.	Ahmad Zaidan Alal Fikri	60	100
4.	Bayu Setiawan	70	80
5.	Dalail Abdillah	40	80
6.	Dewi Masruroh	70	100
7.	Dicky Dwi Putra	60	100
8.	Dimas Prasetya Zulio	50	90
9.	Dina Shafira Amir	60	80
10.	Famelia Nailun Najwa	60	100
11.	Gita Oryza Sativae	50	80
12.	Iqbal Adriansyah	70	90
13.	Jauharotun Nafisah	70	90
14.	M. Feriy Hartawan	60	70
15.	Muhammad Haqqul Muslim	70	100
16.	Muhammad Nur Hasyim	60	80
17.	Riska Amalia Fitri	40	80
18.	Silvi Rosda Oktavia	60	80
JUMLAH		1060	1570
RATA-RATA		58,8	87,2

Tabel di atas, dapat dilihat dengan mencari rata-rata hasil *pre-test* dan *post-test* dengan rumus:

$$\text{Mean} = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan:

Mean : rata-rata.

$\sum x$: jumlah nilai *pre-test* dan *post-test*

N : jumlah sampel.

Berdasarkan perhitungan rata-rata dengan menggunakan rumus diatas menunjukkan bahwa nilai rata-rata *pre-test* adalah 58,8 dan nilai rata-rata *post-test* adalah 87,2.

Rata-rata nilai siswa tersebut dapat dilihat berdasarkan jumlah rata-rata atau *mean post-test* yakni 87,2 lebih besar dibandingkan dengan nilai *pre test* yang cenderung lebih kecil yakni 58,8 , menunjukkan bahwa terdapat pemahaman yang signifikan sebanyak 28,4. Siswa mengalami peningkatan nilai/hasil belajar setelah menggunakan media pembelajaran kolase, sehingga dapat dikatakan bahwa media pembelajaran kolase mampu secara efektif meningkatkan pemahaman pada pada pembelajaran tematik kelas I pada tema kegemaranku subtema gemar menggambar.

Data nilai *pre-test* dan *post-test* tersebut selanjutnya dianalisis melalui uji t dua sampel (Paide Sampel T-Tes). Teknik analisis ini digunakan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh terhadap perlakuan yang diberikan kepada kelompok objek penelitian. Indikator ada tidaknya pengaruh dari penelitian ini yakni apabila terjadi perbedaaan antara pemahaman kognitif siswa yang dilakukan sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan

Berdasarkan data yang ada, maka akan dilakukan perhitungan terkait dengan bahan ajar yang dikembangkan apakah dapat meningkatkan pemahaman kognitif siswa ataukah tidak. Berikut langkah-langkah perhitungan menggunakan rumus uji-t:

Langkah 1; membuat H_a dan H_o dalam bentuk kalimat

H_a : Terdapat perbedaan pemahaman kognitif siswa antara sebelum dan sesudah menggunakan lembar kerja siswa media pembelajaran kolase dalam tema kegemaranku subtema menggambar

H_o : Tidak terdapat perbedaan pemahaman kognitif siswa antara sebelum dan sesudah menggunakan lembar kerja siswa media pembelajaran kolase dalam tema kegemaranku subtema menggambar

Langkah 2; mencari T_{hitung} dengan rumus sebagai berikut:

$$t = \frac{D}{\sqrt{\frac{d^2}{N(N-1)}}} \text{ dan } db = N-1 = 18-1$$

Langkah 3; menentukan kriteria uji-t.

- a. Jika nilai t_{hitung} lebih kecil daripada t_{tabel} maka signifikan artinya H_o diterima dan H_a ditolak.
- b. Jika nilai t_{hitung} lebih besar daripada t_{tabel} maka signifikan artinya H_o ditolak dan H_a diterima.

Langkah 4; menentukan hasil statistik pada *pre-test* dan *post-test* dengan rumus uji-t

Tabel 4. 21 Hasil Penilaian Uji Coba Lapangan Pre-Test dan Post-Test dengan Rumus uji-t

No.	Nama Siswa	Nilai		$(X_2 - X_1)$	d^2
		Pre-Test	Post-Test		
1.	Anggi Kartika Sari	50	80	30	900
2.	Ayu Laily Rahmawati	60	90	30	900
3.	Ahmad Zaidan Alal Fikri	60	100	40	1600
4.	Bayu Setiawan	70	80	10	100
5.	Dalail Abdillah	40	80	40	1600
6.	Dewi Masruroh	70	100	30	900
7.	Dicky Dwi Putra	60	100	40	1600
8.	Dimas Prasetya Zulio	50	90	40	1600
9.	Dina Shafira Amir	60	80	20	400
10.	Famelia Nailun Najwa	60	100	40	1600
11.	Gita Oryza Sativae	50	80	30	900
12.	Iqbal Adriansyah	70	90	20	400
13.	Jauharotun Nafisah	70	90	20	400
14.	M. Feriy Hartawan	60	70	10	100
15.	Muhammad Haqqul Muslim	70	100	30	900
16.	Muhammad Nur Hasyim	60	80	20	400
17.	Riska Amalia Fitri	40	80	40	1600
18.	Silvi Rosda Oktavia	60	80	20	400
JUMLAH		1060	1570	510	16300

Berikut adalah hasil *pre-test* dan *post-test* dengan rumus uji-t:

$$t = \frac{D}{\sqrt{\frac{d^2}{N(N-1)}}}$$

$$D = \frac{\sum D}{N}$$

$$= \frac{28,3}{\sqrt{\frac{16300}{18(18-1)}}}$$

$$= \frac{28,3}{\sqrt{306}}$$

$$= \frac{23,14}{\sqrt{53,26}}$$

$$= \frac{23,14}{7,29}$$

$$= 3,17$$

Keterangan:

- t : uji-T
D : Different (($X_2 - X_1$)
 d^2 : Variansi
N : Jumlah Sampel

Langkah 5; membandingkan t_{hitung} dan t_{tabel}

$$T_{hitung} = 3,17$$

$$T_{tabel} = 1,740$$

Langkah 6; kesimpulan

Hasil perhitungan menunjukkan bahwa $t_{hitung} = 3,17$ $t_{tabel} = 1,740$. Kesimpulannya maka H_0 ditolak dan H_a diterima, jadi terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pemahaman sebelum dan setelah lembar kerja siswa media pembelajaran kolase. Pada tabel 4.20. dari rata-rata hasil *pre-test* dapat diketahui bahwa $X_1 = 58,8$ dan *post-test*, dapat diketahui bahwa $X_2 = 87,2$ maka menunjukkan bahwa hasil *post-test* mengalami peningkatan sebesar 28,4.



BAB V

PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

A. Analisis Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan media pembelajaran kolase berbasis pemanfaatan daur ulang sampah ini didasarkan pada kebutuhan siswa dan dikaitkan oleh kurikulum baru yaitu kurikulum 2013, dimana didalamnya terdapat pembelajaran dengan menggunakan media kolase.

Media kolase cocok dilakukan pada pembelajaran di kelas I, sasaran tersebut disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas I yang berada pada rentang usia tersebut mengalami periode praoperasional.

Seperti yang dikemukakan oleh John Piaget bahwa tahapan praoperasional merupakan tahapan anak belajar menggunakan dan mempresentasikan objek dengan gambaran dan kata-kata.³⁵

Dalam pengembangan media pembelajaran kolase ini ada beberapa pernyataan yang harus diperhatikan agar media ini dapat dikatakan baik dan layak dikembangkan.

³⁵ Desmita, *Psikologi Perkembangan Peserta Didik* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009), hlm.104

1. Media kolase yang dikembangkan telah sesuai dengan proses belajar mengajar terutama pada pembelajaran tematik dan kurikulum 2013. Hal tersebut dikarenakan pengembangan media pembelajaran kolase berpacu pada buku tematik pada kurikulum 2013.
2. Sasaran dalam pengembangan media kolase ini merupakan kelas I SD/MI, dimana media pembelajaran kolase ini sesuai dengan karakteristik siswa dan sesuai dengan rentang usia kelas I. Media pembelajaran kolase juga dilengkapi dengan gambar-gambar yang dekat dengan lingkungan sehari-hari siswa, sehingga siswa tidak kesulitan dalam membuat media kolase.
3. Media kolase ini dibutuhkan oleh siswa kelas I sebagai sarana meningkatkan kemampuan psikomotrik pada siswa.
4. Pengembangan media kolase telah disesuaikan dengan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar kelas I SD/MI pada kurikulum 2013. Pada pengembangan media pembelajaran kolase ini telah di petakan dengan beberapa mata pelajaran yang ada pada pembelajaran tematik dengan tema kegemaranku.
5. Pengembangan media kolase ini dilengkapi oleh soal-soal evaluasi berupa soal-soal yang berkaitan dengan pembelajaran tematik agar siswa dapat meningkatkan hasil belajarnya.

Poin-poin diatas berdasarkan acuan dalam mengembangkan media pembelajaran yang baik menurut Usman dan Anwar yaitu bahwa:

Dalam pengembangan media pembelajaran ini ada beberapa pernyataan yang perlu diperhatikan sebelum sampai kesimpulan untuk merancang lebih jauh media yang diperlukan, antara lain:

1. Apakah ada keterkaitan antara program media yang akan dikembangkan dengan proses belajar mengajar tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran?
2. Siapakah sasaran yang akan dituju, apakah belajar tingkat SD, SLTP, SLTA, ataukah tingkat perguruan tinggi yang dijadikan audiennya.
3. Bila telah ditentukan sasaran tersebut, perlu dikaji kembali bagaimana karakteristik audien tersebut?
4. Apakah media yang akan dimanfaatkan dan dirancang tersebut memang betul-betul dibutuhkan siswa dalam proses belajar mengajar?
5. Apakah sasaran yang diharapkan setelah proses belajar mengajar nanti, dalam perubahan tingkah laku pada diri siswa?
6. Apakah siswa mengalami kerugian secara intelektual bila tidak digunakan media tersebut?
7. Apakah materi yang disajikan ada kesesuaiannya dengan media tersebut sesuai dengan rancangan sehingga terdapat perubahan tingkah laku?
8. Selanjutnya bagaimana urutan materi pelajaran harus disajikan melalui media rancangan tersebut?³⁶

³⁶Usman, M. Basyiruddin, dan Anwar, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT. Intermedia, 2002) hlm.136.

B. Analisis Validitas Pengembangan Media Pembelajaran

Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran kolase berbasis pemanfaatan daur ulang sampah ini maka harus dilakukan validasi oleh beberapa ahli, dalam pengembangann media kolase ini dilakukan validasi oleh ahli materi, ahli media pembelajaran, ahli desain, dan oleh ahli pembelajaran. Dan berikut hasil analisis validitas pengembangan media pembelajaran kolase berbasis pemanfaatan daur ulang sampah.

1. Validitas Ahli Materi Pembelajaran Tematik

Berdasarkan konversi skala yang ditetapkan dalam kuisisioner angket penilaian produk, adalah sebagai berikut:

- a. Skor 1 untuk tidak jelas, tidak sesuai, tidak relevan, tidak sistematis, tidak motivasi, tidak mengukur kemampuan.
- b. Skor 2 untuk kurang jelas, kurang sesuai, kurang relevan, kurang sistematis, kurang memotivasi, kurang mengukur kemampuan.
- c. Skor 3 untuk jelas, sesuai, relevan, sistematis, memotivasi, mengukur kemampuan.
- d. Skor 4 untuk sangat jelas, sangat sesuai, sangat relevan, sangat sistematis, sangat memotivasi, sangat mengukur kemampuan.

Berikut adalah paparan data hasil validasi ahli materi pembelajaran tematik terhadap media pembelajaran kolase berbasis pemanfaatan daur ulang sampah. berdasarkan tabel 4.3, adalah sebagai berikut:

- a. Kesesuaian judul lembar kerja siswa dengan media pembelajaran kolase jelas dan relevan
- b. Kesesuaian lembar kerja siswa yang disajikan pada pengembangan media pembelajaran kolase sangat jelas.
- c. Kesesuaian media pembelajaran kolase dengan kurikulum 2013 sangat relevan.
- d. Kesesuaian media pembelajaran kolase dengan Indikator yang disajikan dan Kompetensi Dasar sangat relevan.
- e. Kesesuaian sistematika uraian isi pembelajaran pada lembar kerja siswa media pembelajaran kolase sistematis.
- f. Kejelasan petunjuk penggunaan lembar kerja siswa media pembelajaran kolase sistematis.
- g. Lembar kerja siswa media pembelajaran kolase yang disajikan sangat memotivasi kepada siswa.
- h. Lembar kerja siswa media pembelajaran kolase dengan pembelajaran tematik integrative sudah sesuai.
- i. Ketepatan instrument pada lembar kerja siswa media pembelajaran kolase evaluasi yang digunakan sangat mengukur kemampuan siswa
- j. Kemudahan bahasa yang digunakan dalam lembar kerja siswa media pembelajaran kolase sangat jelas.

Data dari angket tanggapan yang diisi oleh Bapak Dr. Muhammad Walid, MA, sebagai ahli materi, dapat dihitung menggunakan presentase tingkat kevalidan bahan ajar sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

$$P = \frac{36}{40} \times 100\% \\ = 90\%$$

Berdasarkan hasil yang tertulis di atas, diperoleh persentase sebesar 90% berada pada kualifikasi valid sehingga bahan ajar tidak perlu direvisi. Keterangan tersebut menunjukkan bahwasanya media pembelajaran kolase berbasis pemanfaatan daur ulang sampah pada pembelajaran tematik layak digunakan sesuai dengan validasi ahli materi.

Menurut skala Likert secara kontinum dapat digambarkan sebagai berikut:³⁷

Skor tertinggi : 40

Skor yang diperoleh : 36



³⁷ Sugiyono, Op Cit, hal 95

Jadi dapat dipastikan bahwa data menunjukkan bahwa media menurut ahli materi sangat baik.

2. Validitas Ahli Media Pembelajaran

Berdasarkan konversi skala yang ditetapkan dalam kuisioner angket penilaian produk, adalah sebagai berikut:

- a. Skor 1 untuk tidak jelas, tidak sesuai, tidak relevan, tidak sistematis, tidak memotivasi, tidak mengukur kemampuan.
- b. Skor 2 untuk kurang jelas, kurang sesuai, kurang relevan, kurang sistematis, kurang memotivasi, kurang mengukur kemampuan.
- c. Skor 3 untuk jelas, sesuai, relevan, sistematis, memotivasi, mengukur kemampuan.
- d. Skor 4 untuk sangat jelas, sangat sesuai, sangat relevan, sangat sistematis, sangat memotivasi, sangat mengukur kemampuan.

Berikut adalah paparan data hasil validasi ahli media pembelajaran tematik terhadap media pembelajaran kolase berbasis pemanfaatan daur ulang sampah. berdasarkan tabel 4.7, adalah sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran kolase dengan kurikulum yang berlaku relevan.
- b. Ketepatan penulisan judul pada lembar kerja siswa media pembelajaran kolase sangat tepat dan jelas.
- c. Bahasa yang digunakan pada lembar kerja siswa media pembelajaran kolase sangat mudah dipahami.

- d. Lembar kerja siswa media pembelajaran kolase dengan Tema Kegemaranku dan Subtema Gemar Menggambar sesuai.
- e. Lembar kerja siswa media pembelajaran kolase dengan Kompetensi Dasar dan Indikator sesuai.
- f. Kesesuaian lembar kerja siswa media pembelajaran kolase dengan tujuan pembelajaran tepat.
- g. Petunjuk kerja penggunaan lembar kerja siswa media pembelajaran kolase jelas.
- h. Tingkat kemenarikan lembar kerja siswa media pembelajaran kolase memotivasi semangat belajar siswa.
- i. Ketepatan instrumen evaluasi pada lembar kerja siswa media pembelajaran kolase sangat mengukur kemampuan siswa.
- j. Kesesuaian sistematika uraian isi pembelajaran pada lembar kerja siswa media pembelajaran kolase sangat sistematis.

Data dari angket tanggapan yang diisi oleh Bapak Dr. H Mulyono, MA, sebagai ahli media pembelajaran, dapat dihitung menggunakan presentase tingkat kevalidan bahan ajar sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

$$P = \frac{34}{40} \times 100\%$$

$$= 80\%$$

Berdasarkan hasil yang tertulis di atas, diperoleh persentase sebesar 80% berada pada kualifikasi valid sehingga bahan ajar hanya memerlukan revisi kecil. Keterangan tersebut menunjukkan bahwasanya media pembelajaran kolase berbasis pemanfaatan daur ulang sampah pada pembelajaran tematik layak digunakan sesuai dengan validasi ahli media pembelajaran.

Menurut skala Likert secara kontinu dapat digambarkan sebagai berikut:³⁸

Skor tertinggi : 40

Skor yang diperoleh : 34



Jadi dapat dipastikan bahwa data menunjukkan bahwa media kolase menurut ahli media pembelajaran sangat baik.

3. Validitas Ahli Desain

Berdasarkan konversi skala yang ditetapkan dalam kuisioner angket penilaian produk, adalah sebagai berikut:

- a. Skor 1 untuk tidak jelas, tidak sesuai, tidak relevan, tidak sistematis, tidak motivasi, tidak mengukur kemampuan.

³⁸ Ibid, hal 95

- b. Skor 2 untuk kurang jelas, kurang sesuai, kurang relevan, kurang sistematis, kurang memotivasi, kurang mengukur kemampuan.
- c. Skor 3 untuk jelas, sesuai, relevan, sistematis, memotivasi, mengukur kemampuan.
- d. Skor 4 untuk sangat jelas, sangat sesuai, sangat relevan, sangat sistematis, sangat memotivasi, sangat mengukur kemampuan.

Berikut adalah paparan data hasil validasi ahli desain tematik terhadap media pembelajaran kolase berbasis pemanfaatan daur ulang sampah. berdasarkan tabel 4.11, adalah sebagai berikut:

- a. Desain *cover* lembar kerja siswa media pembelajaran kolase sesuai dengan media pembelajaran.
- b. Jenis huruf yang digunakan sangat sesuai dengan siswa MI kelas I.
- c. Ukuran huruf yang digunakan sangat sesuai dengan siswa MI kelas I.
- d. Gambar pada lembar kerja siswa media pembelajaran sangat menarik.
- e. Gambar yang digunakan pada lembar kerja siswa media pembelajaran kolase sangat menarik minat siswa.
- f. Tata letak gambar pada lembar kerja siswa media pembelajaran kolase sangat menarik.
- g. Gambar pada lembar kerja siswa media pembelajaran kolase sangat sesuai dengan kehidupan siswa.

- h. Ukuran gambar pada lembar kerja siswa media pembelajaran kolase sangat tepat.
- i. Warna pada lembar kerja siswa media pembelajaran kolase konsisten.
- j. *Layout* pada lembar kerja siswa media pembelajaran kolase sangat menarik.

Data dari angket tanggapan yang diisi oleh Ananta Zenda Pratama, S.Si sebagai ahli desain, dapat dihitung menggunakan presentase tingkat kevalidan bahan ajar sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

$$P = \frac{37}{40} \times 100\% \\ = 92,5\%$$

Berdasarkan hasil yang tertulis di atas, diperoleh persentase sebesar 92,5% berada pada kualifikasi valid sehingga bahan ajar hanya memerlukan revisi kecil. Keterangan tersebut menunjukkan bahwasanya media pembelajaran kolase berbasis pemanfaatan daur ulang sampah pada pembelajaran tematik layak digunakan sesuai dengan validasi ahli desain.

Menurut skala Likert secara kontinum dapat digambarkan sebagai berikut:³⁹

³⁹ Ibid, hal 95

Skor tertinggi : 40

Skor yang diperoleh : 37



Jadi dapat dipastikan bahwa data menunjukkan bahwa media kolase menurut ahli desain sangat baik.

4. Validitas Ahli Pembelajaran

Berdasarkan konversi skala yang ditetapkan dalam kuisioner angket penilaian produk, adalah sebagai berikut:

- Skor 1 untuk tidak jelas, tidak sesuai, tidak relevan, tidak sistematis, tidak motivasi, tidak mengukur kemampuan.
- Skor 2 untuk kurang jelas, kurang sesuai, kurang relevan, kurang sistematis, kurang memotivasi, kurang mengukur kemampuan.
- Skor 3 untuk jelas, sesuai, relevan, sistematis, memotivasi, mengukur kemampuan.
- Skor 4 untuk sangat jelas, sangat sesuai, sangat relevan, sangat sistematis, sangat memotivasi, sangat mengukur kemampuan.

Berikut adalah paparan data hasil validasi ahli materi pembelajaran tematik terhadap media pembelajaran kolase berbasis pemanfaatan daur ulang sampah. berdasarkan tabel 4.3, adalah sebagai berikut:

- a. Kesesuaian judul lembar kerja siswa dengan media pembelajaran kolase sangat jelas dan relevan.
- b. Kesesuaian lembar kerja siswa yang disajikan pada pengembangan media pembelajaran kolase sangat jelas.
- c. Kesesuaian media pembelajaran kolase dengan kurikulum 2013 sangat relevan.
- d. Kesesuaian media pembelajaran kolase dengan Indikator yang disajikan dan Kompetensi Dasar sangat relevan.
- e. Kesesuaian sistematika uraian isi pembelajaran pada lembar kerja siswa media pembelajaran kolase sangat sistematis.
- f. Kejelasan petunjuk penggunaan lembar kerja siswa media pembelajaran kolase sistematis.
- g. Lembar kerja siswa media pembelajaran kolase yang disajikan sangat memotivasi kepada siswa.
- h. Lembar kerja siswa media pembelajaran kolase dengan pembelajaran tematik integrative sangat sesuai.
- i. Ketepatan instrument pada lembar kerja siswa media pembelajaran kolase evaluasi yang digunakan mengukur kemampuan siswa.

- j. Kemudahan bahasa yang digunakan dalam lembar kerja siswa media pembelajaran kolase jelas.

Data dari angket tanggapan yang diisi oleh Ibu Fathiyatus Suwaibah. S.PdI sebagai ahli pembelajaran, dapat dihitung menggunakan presentase tingkat kevalidan bahan ajar sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

$$P = \frac{37}{40} \times 100\%$$

$$= 92,5 \%$$

Berdasarkan hasil yang tertulis di atas, diperoleh persentase sebesar 92,5% berada pada kualifikasi valid sehingga bahan ajar tidak perlu direvisi. Keterangan tersebut menunjukkan bahwasanya media pembelajaran kolase berbasis pemanfaatan daur ulang sampah pada pembelajaran tematik layak digunakan sesuai dengan validasi ahli pembelajaran.

Menurut skala Likert secara kontinum dapat digambarkan sebagai berikut:⁴⁰

Skor tertinggi : 40

Skor yang diperoleh : 36

⁴⁰ Ibid, hal 95



Jadi dapat dipastikan bahwa data menunjukkan bahwa media kolase menurut ahli sangat baik.

5. Analisis Data Uji Coba Produk

Berdasarkan data yang tertera pada tabel 4.19 angket tanggapan diisi oleh sasaran subyek yaitu seluruh siswa kelas I MI PPAI Pandanajeng Tumpang, untuk penilaian uji coba lapangan. Adapun penilaian uji coba lapangan pada setiap komponen sebagai mana data yang telah dianalisis secara kuantitatif pada tabel 4.19, berikut data uji coba lapangan:

- a. Media pembelajaran kolase menarik bagi siswa, dari pernyataan tersebut diperoleh penilaian dengan persentase 100%
- b. Penggunaan media pembelajaran kolase ini dapat memberi semangat dalam belajar siswa, dari pernyataan tersebut diperoleh penilaian dengan persentase 100%
- c. Tampilan lembar kerja media kolase ini menarik bagi siswa, dari pernyataan tersebut diperoleh penilaian dengan persentase 93%
- d. Media pembelajaran kolase ini memudahkan siswa dalam belajar, dari pernyataan tersebut diperoleh penilaian dengan persentase 88%

- e. Petunjuk pembuatan kolase ini dapat dipahami dengan mudah, dari pernyataan tersebut diperoleh penilaian dengan persentase 94%
- f. Jenis huruf dan ukuran huruf yang terdapat dalam lembar kerja siswa mudah dibaca, dari pernyataan tersebut diperoleh penilaian dengan persentase 99%
- g. Siswa mudah dalam membuat media kolase, dari pernyataan tersebut diperoleh penilaian dengan persentase 97%
- h. Siswa mudah dalam mengisi kolom yang ada pada lembar kerja media kolase, dari pernyataan tersebut diperoleh penilaian dengan persentase 97%
- i. Soal-soal latihan sangat mudah dan dapat dipahami, dari pernyataan tersebut diperoleh penilaian dengan persentase 92%
- j. Selama pembuatan media kolase, siswa tidak memerlukan bantuan orang lain, dari pernyataan tersebut diperoleh penilaian dengan persentase 93%

Angket tanggapan yang diisi oleh siswa MI PPAI Pandanajeng Tumpang yang berjumlah 18 siswa, dapat dihitung secara keseluruhan menggunakan presentase tingkat kevalidan bahan ajar sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

$$P = \frac{686}{720} \times 100\%$$

$$= 95,27\%$$

Berdasarkan hasil dari perhitungan data di atas, diperoleh persentase sebesar 95,27% yang berada pada kualifikasi valid sehingga bahan ajar tidak perlu direvisi. Keterangan tersebut menunjukkan bahwasanya bahan ajar layak digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini didukung oleh skala Likert secara kontinum dapat digambarkan sebagai berikut:⁴¹

Skor tertinggi : 40

Skor yang diperoleh : 36



C. Analisis Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Pemahaman Siswa

Berdasarkan pada data di tabel 4.20 dan 4.21 yakni hasil *pre-test* dan *post-test* terhadap siswa kelas I MI PPAI Pandanajeng Tumpang menunjukkan bahwa rata-rata nilai *pre-test* adalah 58,8 dan nilai rata-rata *post-test* adalah 87, 2 yang dapat dilihat berdasarkan jumlah rata-rata atau *mean post-test*, menunjukkan bahwa terdapat pemahaman yang signifikan sebanyak 28,4. Sekaligus diperkuat dari analisis *t-test* yang menunjukkan bahwa $t_{hitung} = 3,17$ lebih besar daripada $t_{tabel} = 1,740$. Kesimpulannya maka H_0 ditolak dan H_a diterima, jadi terdapat perbedaan yang

⁴¹ Ibid, hal 95

signifikan antara hasil pemahaman sebelum dan setelah pemakaian media pembelajaran kolase berbasis pemanfaatan daur ulang sampah. Dapat dikatakan media pembelajaran kolase berbasis pemanfaatan daur ulang sampah mampu secara efektif meningkatkan pemahaman pembelajaran tematik tema kegemaranku dan subtema gemar menggambar.

Sesuai dengan pernyataan Sugiyono bahwa “Ketentuannya bila r hitung lebih kecil dari r tabel, maka H_0 diterima, dan H_a ditolak. Tetapi sebaliknya bila r hitung lebih besar dari r tabel ($r_{\text{hitung}} > r_{\text{tabel}}$) maka H_a diterima”⁴²

⁴² Ibid, hal 185

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan proses pengembangan dan hasil uji coba terakhir terhadap media pembelajaran kolase berbasis pemanfaatan daur ulang sampah ini dapat dipaparkan sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran ini menghasilkan produk berupa lembar kerja siswa sebagai sarana dalam membuat media kolase berbasis pemanfaatan daur ulang sampah pada pembelajaran tematik dengan tema kegemaranku dan subtema gemar menggambar pada kelas I SD/MI
2. Hasil uji coba pengembangan media pembelajaran kolase berbasis pemanfaatan daur ulang sampah memiliki tingkat kevalidan yang tinggi. Berdasarkan hasil tanggapan kritik dan saran dari validator ahli serta penilaian guru wali kelas dan siswa kelas I MI PPAI Pandanajeng Tumpang sebagai pengguna media pembelajaran, berikut hasil uji coba pengembangan media pembelajaran kolase berbasis pemanfaatan daur ulang sampah adalah sebagai berikut:
 - a. Tanggapan penilaian dari ahli materi pembelajaran tematik memperoleh persentase kevalidan mencapai 90%.
 - b. Tanggapan penilaian dari ahli media pembelajaran memperoleh persentase kevalidan mencapai 80%.

- c. Tanggapan penilaian dari ahli desain memperoleh persentase kevalidan mencapai 92,5%.
 - d. Tanggapan penilaian dari ahli pembelajaran kelas I memperoleh persentase kevalidan mencapai 92,5%.
 - e. Tanggapan penilaian dari uji lapangan memperoleh persentase kevalidan mencapai 95,27%.
3. Media pembelajaran kolase berbasis pemanfaatan daur ulang sampah, berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas I pada pembelajaran tematik dengan tema kegemaranku subtema gemar menggambar di MI PPAI Pandanajeng Tumpang.

B. Saran

Saran-saran yang diajukan meliputi saran untuk keperluan pemanfaatan produk dan saran pengembangan lanjutan, secara rinci berikut penjelasan terkait dengan saran-saran:

1. Saran untuk Keperluan Pemanfaatan Produk

Berikut adalah beberapa saran terkait dengan keperluan pemanfaatan produk:

- a. Media pembelajaran disusun sesuai karakteristik siswa, sehingga diharapkan siswa dapat menggunakannya secara mandiri.

- b. Media pembelajaran kolase berbasis pemanfaatan daur ulang sampah sudah sesuai dengan kurikulum 2013 di kelas I, sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

2. Saran untuk Deseminasi Produk

Pengembangan media pembelajaran kolase berbasis pemanfaatan daur ulang sampah tidak melakukan tahap deseminasi (penyebaran) produk, Namun, bila dikehendaki untuk proses desiminasi beberapa yang perlu dipertimbangkan yaitu:

- a. Media pembelajaran ini disusun berdasarkan karakteristik siswa MI PPAI Pandanajeng Tumpang. Bila hendak diperbanyak, sebaiknya dilakukan revisi sesuai dengan karakteristik pengguna lain.

3. Saran untuk Pengembangan Lanjutan

Berdasarkan catatan saat uji coba yang telah dilaksanakan, maka untuk pengembang lanjutan dan untuk mengoptimalkan pemanfaatan media pembelajaran, memberikan saran-saran sebagai berikut:

- a. Produk pengembangan ini sudah dilakukan revisi-revisi kecil sesuai dengan saran validator dan siswa pengguna. Namun, untuk lebih meningkatkan kualitas media pembelajaran hendaknya direvisi lebih lanjut.

- b. Media pembelajaran ini hanya terbatas pada tema kegemaranku dan subtema gemar menggambar di kelas I, maka perlu di kembangkan untuk materi-materi yang lain dalam pembelajaran tematik dengan tema lainnya atau pada kelas lainnya.



DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto. 2003. *Dasar-dasar Evaluasi pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. 2012. *Kurikulum 2013.pdf*.
- Susanto M. 2002. *Diksi Rupa & Kumpulan Istilah Seni Rupa*. Yogyakarta: Kanisius
- Komaruddin dan Yooke Tjuparmah S. Komaruddin. 2000. *Kamus Istilah Karya Tulis Ilmiah*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Arsyad Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Daryanto. 2011. *Media Pembelajaran*. Bandung: Sarana Tutorial Nurani Jiwa,
- Hamalik Oemar. 2008. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineke Cipta
- Mudjiono. 1999. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineke Cipta.
- Kemp and Dayton, 1985. *Terjemahan Yusuf Liadi Marso, dkk*. Jakarta: Raja Grafindo,
- Usman, M. Basyiruddin , dan Anwar. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Intermedia
- Budiono. 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka,
- Supraptiningsih,dkk. 2010. *Tematik*. Jakarta: Kemendiknas,
- Sugiyono. 2009 *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & d*. Bandung: Alfabeta
- Arief S. Sadiman, dkk. 2003. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo
- Desmita, *Psikologi Perkembangan Peserta Didik* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009),
- Online:
- <http://pustaka.uns.ac.id>. Diakses pada tanggal 3 Desember 2014
- <http://ejournal.unp.ac.id>. Diakses pada tanggal 3 Desember 2014
- <http://eprints.uny.ac.id>. Diakses pada tanggal 3 Desember 2014

LAMPIRAN-LAMPIRAN



LKS KOLASE

Lembar Kerja Siswa ini dibuat sebagai pendukung dalam pembelajaran dengan menggunakan media KOLASE pada Kelas I SD/MI dan diharapkan mampu meningkatkan kreativitas siswa dengan memanfaatkan sampah di lingkungan sekitar menjadi sebuah karya dan mampu meningkatkan pemahaman siswa dalam Tema Kegemaranku & Subtema Gemar Menggambar

Lembar Kerja Siswa

KOLASE

Tema Kegemaranku
Subtema Gemar Menggambar



UIN MALIKI
MALANG



YUK.. BERKREASI DENGAN KOLASE..



Matematika

Membentuk dan menggambar bangun baru dari bangun-bangun datar atau pola bangun datar yang sudah ada

INDIKATOR

Mengidentifikasi bentuk bangun datar yang dikenalkan dengan tepat





YUK.. BERKREASI DENGAN KOLASE..

§BDP

Mengenal cara dan hasil gambar ekspresi

Membuat karya kreatif dengan mengolah bahan alam melalui kegiatan melipat, menggunting, dan menempel bentuk pola dan alur sederhana

INDIKATOR

Membuat karya kreatif dengan menggunakan bahan-bahan alam



PPKn

Menunjukkan perilaku kebersamaan dalam keberagaman di rumah dan sekolah

INDIKATOR

Bekerja sama dalam kegiatan membuat karya kolase





YUK.. BERKREASI DENGAN KOLASE..

§BDP

Menggambar ekspresi dengan mengolah garis, warna, dan bentuk berdasarkan hasil pengamatan di lingkungan sekitar

INDIKATOR

- Meyebutkan warna baru yang dihasilkan dari pencampuran dua warna
- Membuat gambar ekspresi dengan menggunakan warna warna dasar dan campuran yang sudah di pelajari





YUK.. BERKREASI DENGAN KOLASE..

Bahasa Indonesia	Indikator
Mengenal teks deskriptif tentang anggota tubuh dan pancaindra, wujud, dan sifat benda, serta peristiwa siang dan malam dengan bantuan guru atau teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis yang dapat diisi dengan kosakata untuk membantu pemahaman	Membaca nyaring kosakata yang berhubungan dengan panca indra



§BDP	Indikator
Mengamati berbagai bahan, alat, dan fungsinya dalam membuat prakarya	➤ Mengidentifikasi alat menggambar



KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobil 'alamin

Segala Puji Bagi Allah SWT yang telah membantu dalam penyusunan Lembar Kerja Siswa Kolase dengan memanfaatkan daur ulang sampah untuk Kelas I Sekolah Dasar/ Madrasah Ibtidaiyah.

Lembar Kerja Siswa ini merupakan aplikasi dari pengembangan media pembelajaran Kolase dalam pembelajaran tematik yang sesuai dengan kurikulum 2013 dengan tema Kegemaran ku pada subtema gemar menggambar. Lembar Kerja Siswa ini telah disesuaikan dengan buku tematik yang sudah ada dan Kompetensi Dasar beserta Indikator pembelajaran.

Penyusunan Lembar Kerja Siswa ini diharapkan dapat membantu dan memudahkan guru dalam mencapai tujuan pembelajaran tematik. Tujuan pembelajaran lainnya yaitu dapat memotivasi siswa dalam belajar dan meningkatkan hasil belajar siswa berupa afektif, kognitif dan psikomotor.

Penulis juga menyadari bahwa lembar kerja siswa ini masih perlu ditingkatkan mutunya. Oleh karena itu, saran dan kritik sangat saya harapkan.

Malang, 20 Maret 2015
Penyusun

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR - i

DAFTAR ISI - ii

Membuat Kolase Dari Kulit Telur
(Mengenal panca indra & Alat menggambar) -1
Evaluasi - 12

Membuat kolase dari Kalender Bekas
(Mengenal warna) -13
Evaluasi - 19

Membuat kolase dari Kalender Bekas
(Bermain dan Bekerja Sama) -20

Membuat kolase dari Daun
(Membuat Karya Kreatif dari Bahan Alam) -25
Evaluasi - 29

Membuat kolase dari Koran Bekas.
(Mengenal macam-macam bangun datar) -37
Evaluasi - 35

Lembar Penilaian - 38



YUK.. BERKREASI DENGAN KOLASE..

Membuat Kolase dari Kulit Telur

**Mengenal
Panca Indra dan Alat Menggambar**

Siapkan Alat dan Bahan Beserta Petunjuknya

Isilah kolom dibawahnya

Kerjakan Lembar Evaluasi





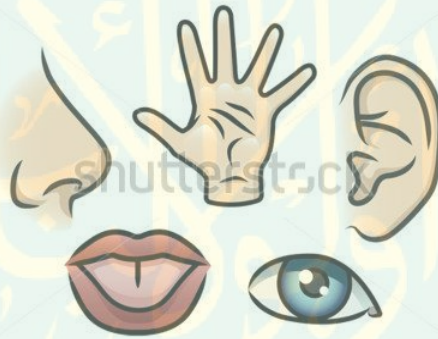
YUK.. BERKREASI DENGAN KOLASE..

Mengenal Indra Manusia

Apa saja sih indra manusia itu?

Manusia mempunyai lima indra yaitu:

1. Indra Penciuman pada bagian tubuh Hidung
2. Indra Peraba pada bagian tubuh tangan



3. Indra Penglihatan pada bagian tubuh mata
4. Indra Pendengaran pada bagian tubuh

Telinga

5. Indra Perasa pada bagian tubuh Lidah



Halaman

2





YUK.. BERKREASI DENGAN KOLASE..

Petunjuk Membuat Kolase

Bahan:

- ◆ Kulit telur yang sudah dibersihkan
- ◆ Lem rajawali (Lem Kayu)

Alat

- ◆ Gunting

Cara Kerja

- Gunting kulit telur berbentuk kotak
- Rekatkan pada sketsa gambar dengan menggunakan lem Rajawali

Halaman

3





YUK.. BERKREASI DENGAN KOLASE..

Mengenal Indra Manusia



ini

Halaman

4





YUK.. BERKREASI DENGAN KOLASE..

Mengenal Indra Manusia



ini

Halaman

5





YUK.. BERKREASI DENGAN KOLASE..

Mengenal Indra Manusia



ini

Halaman

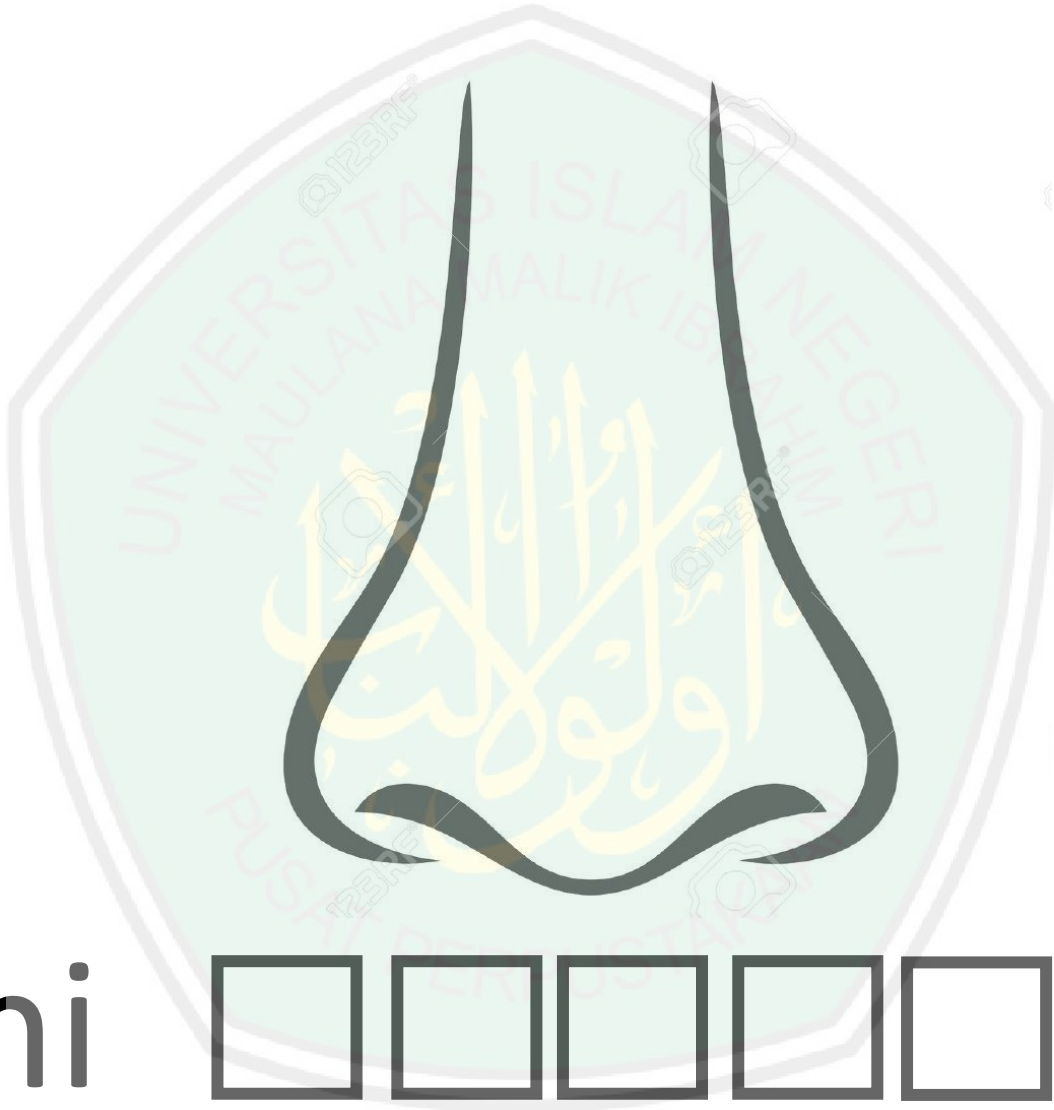
6





YUK.. BERKREASI DENGAN KOLASE..

Mengenal Indra Manusia



ini

□ □ □ □ □ □



Halaman

7





YUK.. BERKREASI DENGAN KOLASE..

Mengenal Indra Manusia



ini



Halaman

8





YUK.. BERKREASI DENGAN KOLASE..

Mengenal Alat dan Bahan Menggambar



ini

Halaman

9





YUK.. BERKREASI DENGAN KOLASE..

Mengenal Alat dan Bahan Menggambar



ini





YUK.. BERKREASI DENGAN KOLASE..

Mengenal Alat dan Bahan Menggambar

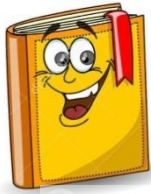


ini



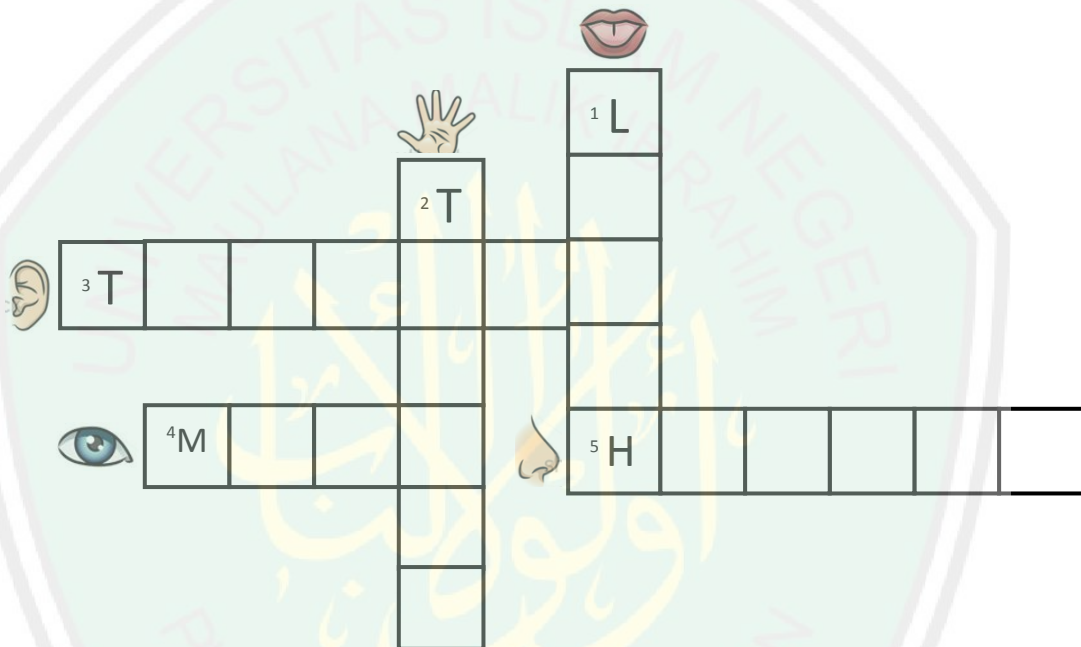


YUK.. BERKREASI DENGAN KOLASE..



EVALUASI

Panca Indra Manusia



Mendatar :

- 3. Indra Pendengar
- 4. Indra Penglihatan
- 5. Indra Penciuman

Menurun:

- 1. Indra Pengecap
- 2. Indra Peraba





YUK.. BERKREASI DENGAN KOLASE..

Membuat Kolase dari Kalender Bekas

**Mengenal
Warna primer, dan sekunder**

Siapkan Alat dan Bahan Beserta Petunjuknya

Isilah kolom dibawahnya

Kerjakan Lembar Evaluasi



Halaman

13





YUK.. BERKREASI DENGAN KOLASE..

Petunjuk Membuat Kolase

Bahan:

- ◆ Kalender bekas atau majalah bekas
- ◆ Lem

Alat

- ◆ Gunting

Cara Kerja

Guntinglah warna yang sesuai pada kalender bekas atau majalah bekas kemudian tempelkan pada kotak





YUK.. BERKREASI DENGAN KOLASE..

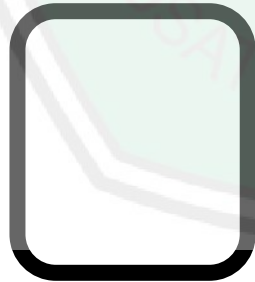
Warna Primer



ini



ini



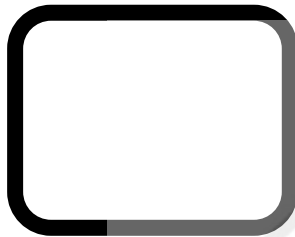
ini





YUK.. BERKREASI DENGAN KOLASE..

Warna TERSIER



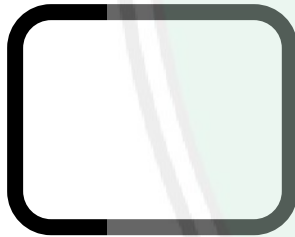
ini

c [] [] [] [] [] [] []



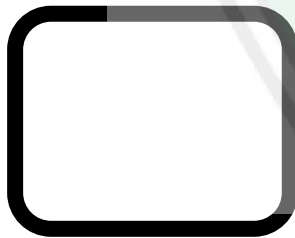
ini

u [] [] []



ini

o [] [] [] [] []



ini

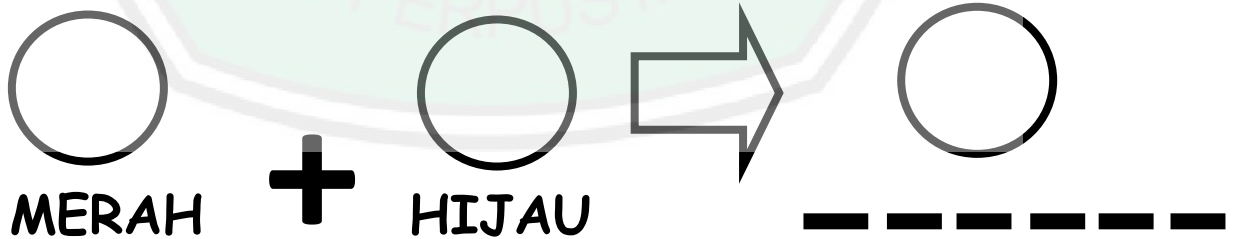
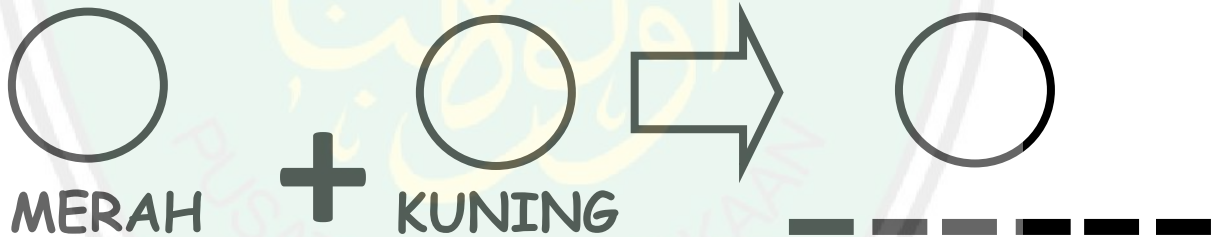
h [] [] [] []





YUK.. BERKREASI DENGAN KOLASE..

(Mencampur Warna)





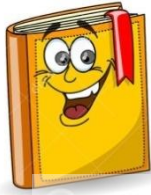
YUK.. BERKREASI DENGAN KOLASE..

**Buatlah gambar bunga kemudian
buatlah kolase dari warna primer
dan sekunder dengan contoh
gambar disamping!**





YUK.. BERKREASI DENGAN KOLASE..



EVALUASI

Berilah tanda silang (X) pada jawaban yang benar!

1. Dibawah ini yang merupakan warna primer adalah.....
a. Hijau b. Merah c. Ungu
2. Dibawah ini merupakan warna sekunder adalah.....
a. Kuning b. Merah c. Ungu
3. Campuran warna merah dan kuning adalah.....
a. Hijau b. Orange c. Merah muda
4. Campuran warna biru dan kuning adalah.....
a. Hijau b. Merah c. Orange
5. Campuran warna merah dan biru adalah.....
a. Hijau b. Ungu c. Orange





YUK.. BERKREASI DENGAN KOLASE..

Membuat Kolase dari Kalender Bekas

Bekerja sama dengan teman dalam membuat kolase

Siapkan Alat dan Bahan Beserta Petunjuknya

Ikuti Petunjuk Gurumu dalam bermain

Isilah kolom dibawahnya



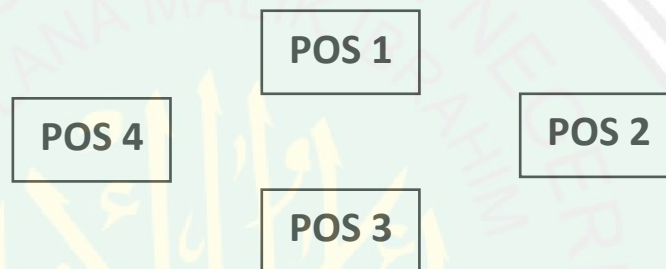


YUK.. BERKREASI DENGAN KOLASE..

Bermain sambil Membuat Kolase

Langkah-Langkah Kegiatan:

1. Siswa menuju ke lapangan dengan didampingi guru.
2. Siswa dibagi menjadi 4 kelompok. Setiap kelompok mempunyai pos masing-masing. Kelompok 1 akan menempati pos 1, kelompok 2 akan menempati pos 2, dan seterusnya.
3. Siswa akan membuat kolase secara berkelompok sambil melakukan gerakan lokomotor.
4. Guru membuat empat pos.



5. Setiap pos dilengkapi dengan potongan atau sobekan kertas berwarna dan karton manila dengan gambar pola apel dan lem.
6. Saat guru memberi aba-aba "mulai", siswa masuk ke arena permainan.
7. Saat guru memberikan aba-aba "berlari", siswa bebas berlari di arena permainan tanpa bertabrakan dan berhenti saat mendengar aba-aba "berhenti".
8. Saat guru memberikan aba-aba "di sana", siswa berlari menjauhi guru dan masuk ke dalam pos masing-masing dan membuat kolase secara kelompok.
9. Saat guru memberikan aba-aba "berlari", siswa berhenti membuat kolase dan berlari di arena permainan tanpa bertabrakan.
10. Variasikan aba-aba sampai siswa selesai mewarnai gambar dengan teknik kolase.
11. Jika jumlah siswa per kelompok banyak, maka siswa bergantian dalam menyelesaikan kolase (agar semua siswa mendapat kesempatan).

Halaman

21





YUK.. BERKREASI DENGAN KOLASE..

Bahan :

- ◆ Kalender bekas
- ◆ Lem gulkol

Alat

- ◆ Gunting

Cara Kerja

Guntinglah warna yang kamu inginkan pada kalender, kumpulkan kertas pada setiap pos (kelompokmu) kemudian ikutilah aba-aba dari gurumu, dan tempelkan pada sketsa gambar





YUK.. BERKREASI DENGAN KOLASE..



i n i

A



Halaman

23





YUK.. BERKREASI DENGAN KOLASE..



ini





YUK.. BERKREASI DENGAN KOLASE..

Membuat Kolase

Membuat Kolase dari bahan alam berupa dedaunan.

Siapkan Alat dan Bahan Beserta Petunjuknya

Isilah kolom dibawahnya

Kerjakan Lembar Evaluasi



Halaman

25





YUK.. BERKREASI DENGAN KOLASE..

Petunjuk Membuat Kolase

Bahan:

- ◆ Daun kering
- ◆ Lem alteko

Alat

- ◆ Gunting

Cara Kerja

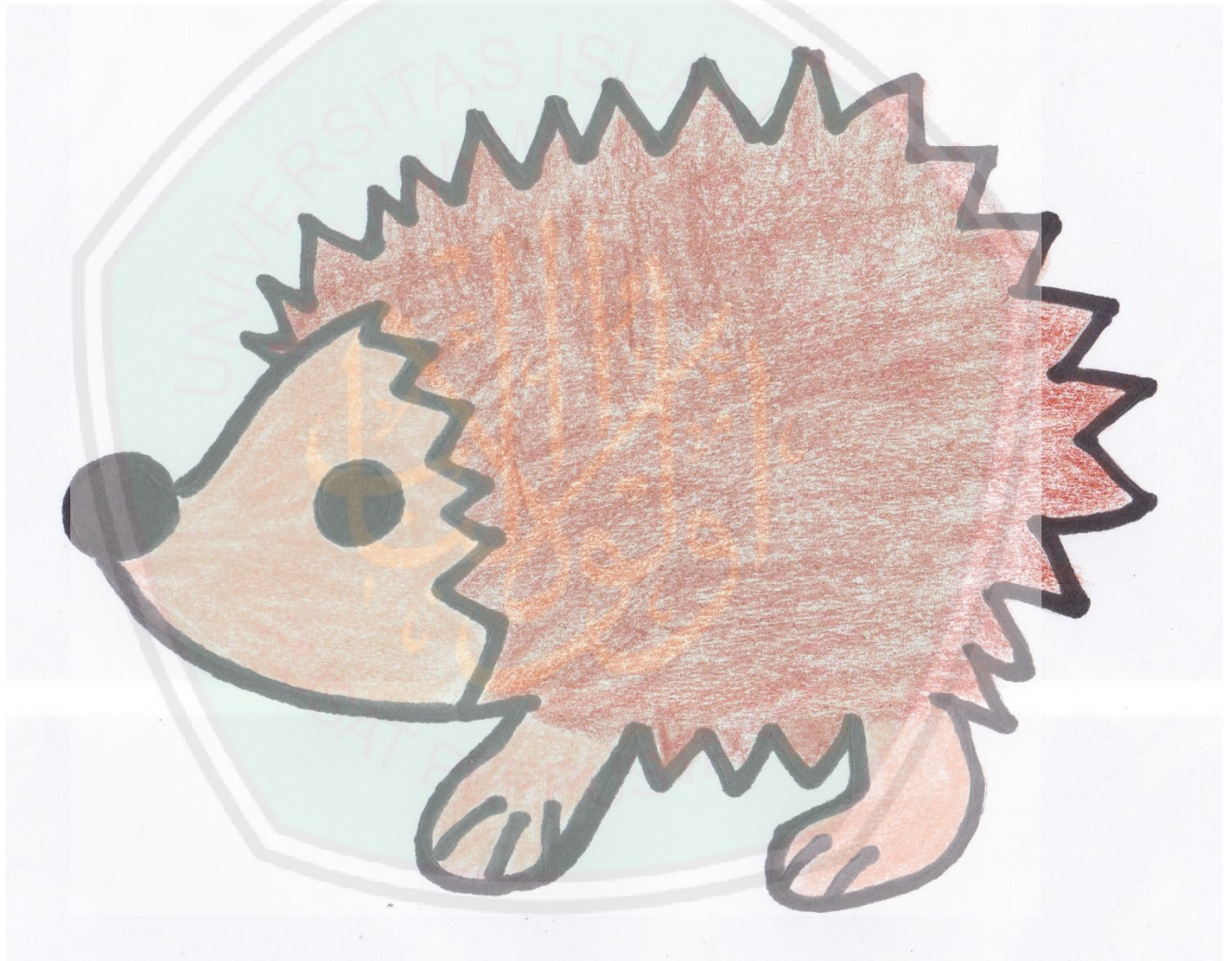
Buatlah gambar hewan dengan menggunakan daun kering seperti gambar contoh yang sudah disediakan





YUK.. BERKREASI DENGAN KOLASE..

**CONTOH
GAMBAR**



i n i

l



Halaman

27



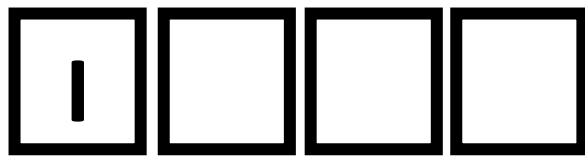


YUK.. BERKREASI DENGAN KOLASE..

**CONTOH
GAMBAR**



ini



Halaman

28





YUK.. BERKREASI DENGAN KOLASE..



Evaluasi

Berilah tanda silang (X) pada jawaban yang benar!

1. Bahan untuk merekatkan saat membuat kolase adalah.....
b. Gunting b. Lem c. Kertas
2. Bahan bekas yang tidak dapat digunakan sebagai kolase adalah.....
b. Kertas koran b. Kulit telur c. Stiker
3. Bahan alam yang dapat digunakan sebagai kolase adalah.....
b. Kalender bekas b. Daun c. Koran bekas
4. Kolase disebut juga sebagai teknik seni rupa
b. Melipat b. Menggambar c. Menempel
5. Alat yang digunakan untuk memotong adalah.....
a. Gunting b. Lem c. Kertas





YUK.. BERKREASI DENGAN KOLASE..

Membuat Kolase dari Koran Bekas dan Kalender Bekas

Mengenal Bangun Datar

Siapkan Alat dan Bahan Beserta Petunjuknya

Isilah kolom dibawahnya

Kerjakan Lembar Evaluasi



Halaman

30





YUK.. BERKREASI DENGAN KOLASE..

Petunjuk Membuat Kolase

Bahan:

- ◆ Koran bekas dan dedaunan kering
- ◆ Lem gulkol dan lem rajawali

Alat

- ◆ Gunting

Cara Kerja

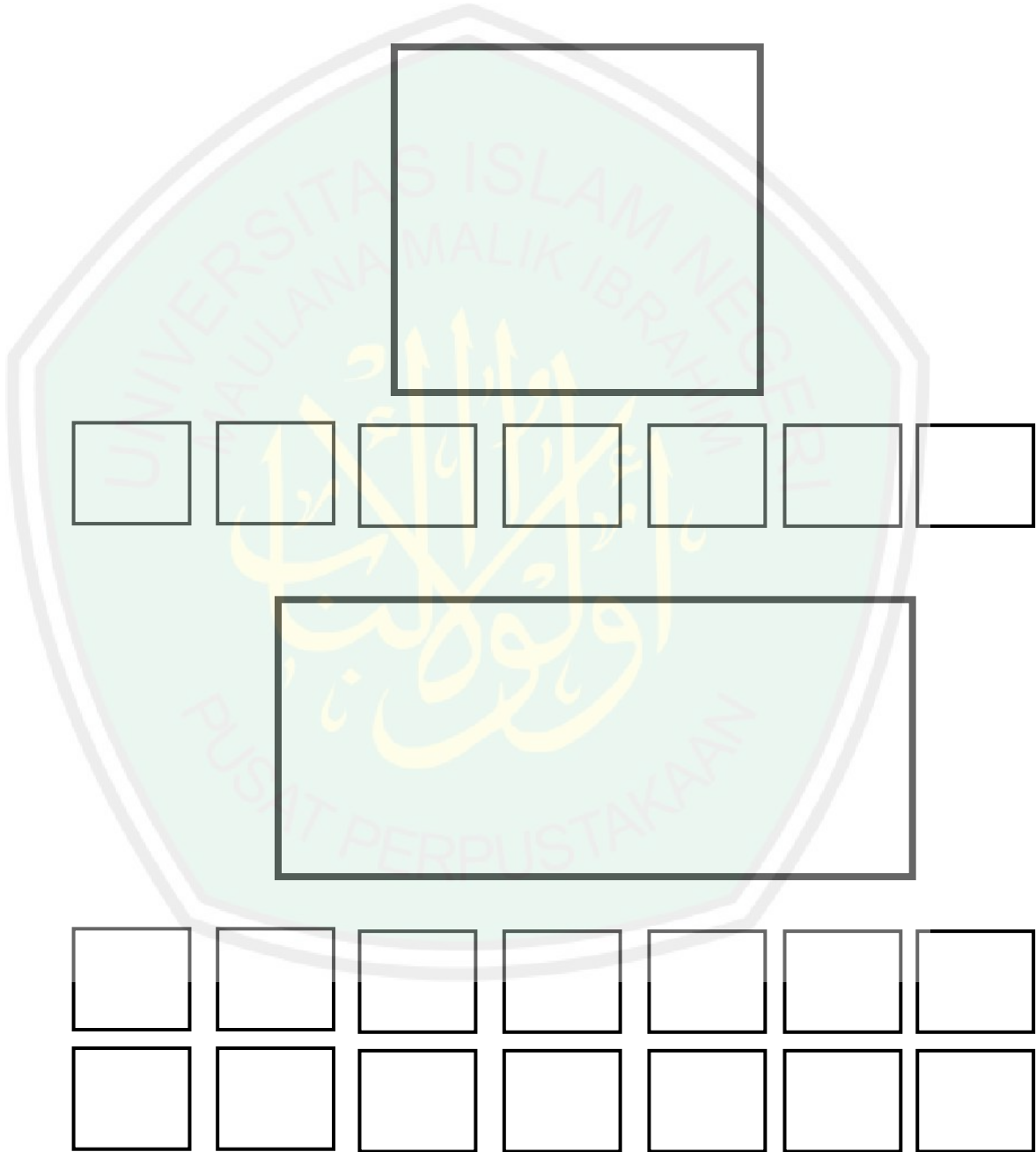
Guntinglah warna yang sesuai pada kalender bekas atau majalah bekas kemudian tempelkan pada sketsa gambar





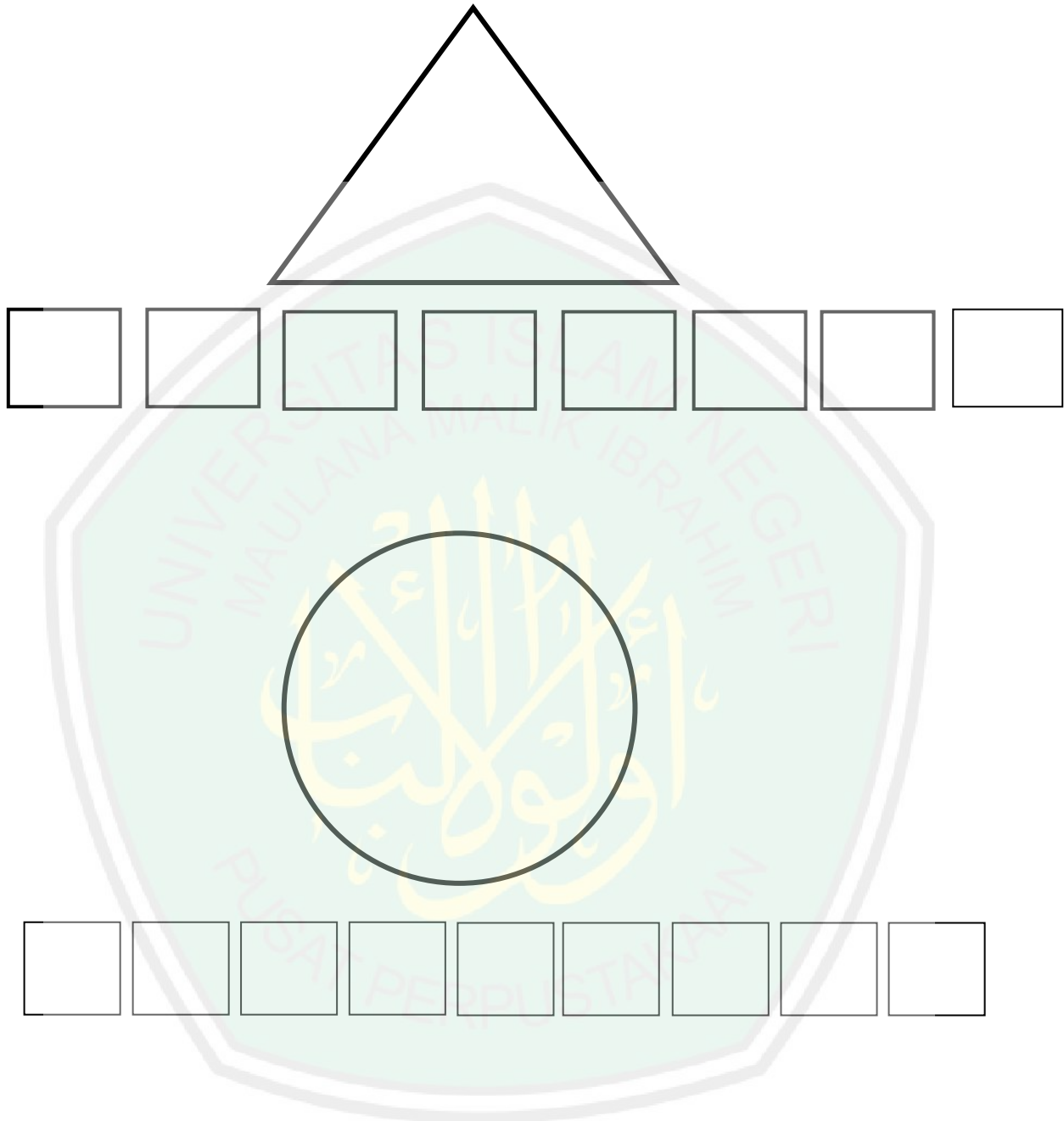
YUK.. BERKREASI DENGAN KOLASE..

Macam-macam Bangun Datar



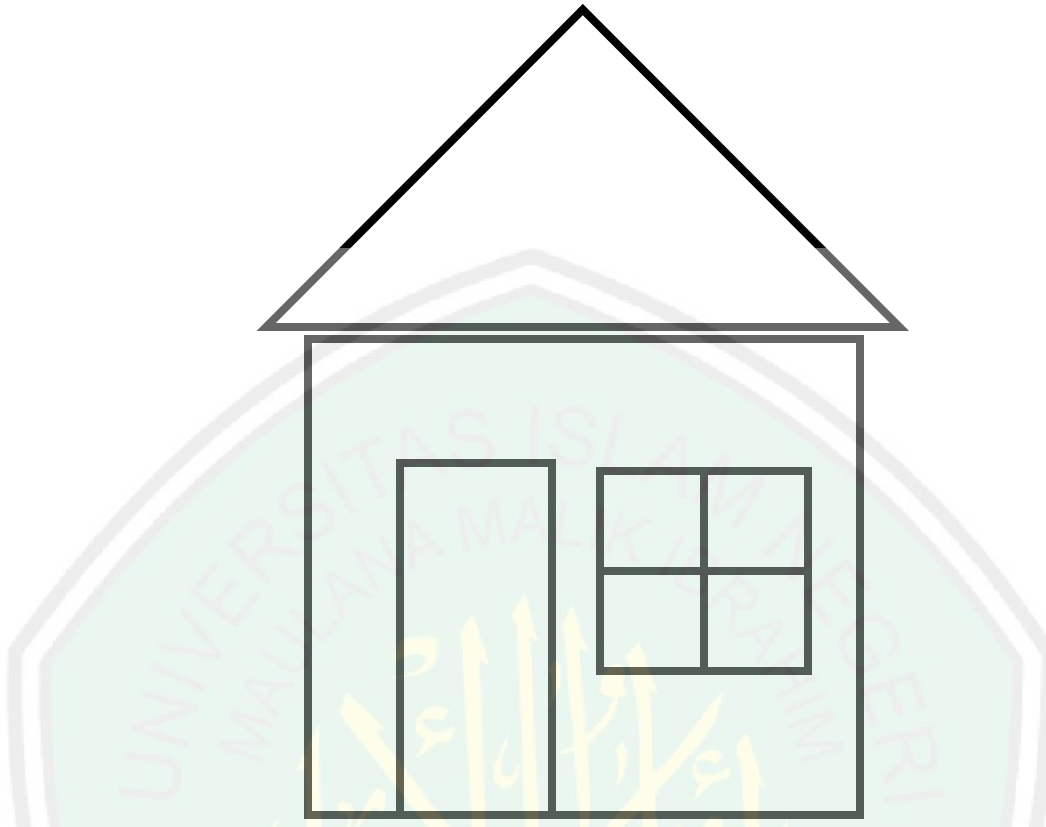


YUK.. BERKREASI DENGAN KOLASE..





YUK.. BERKREASI DENGAN KOLASE..



ini

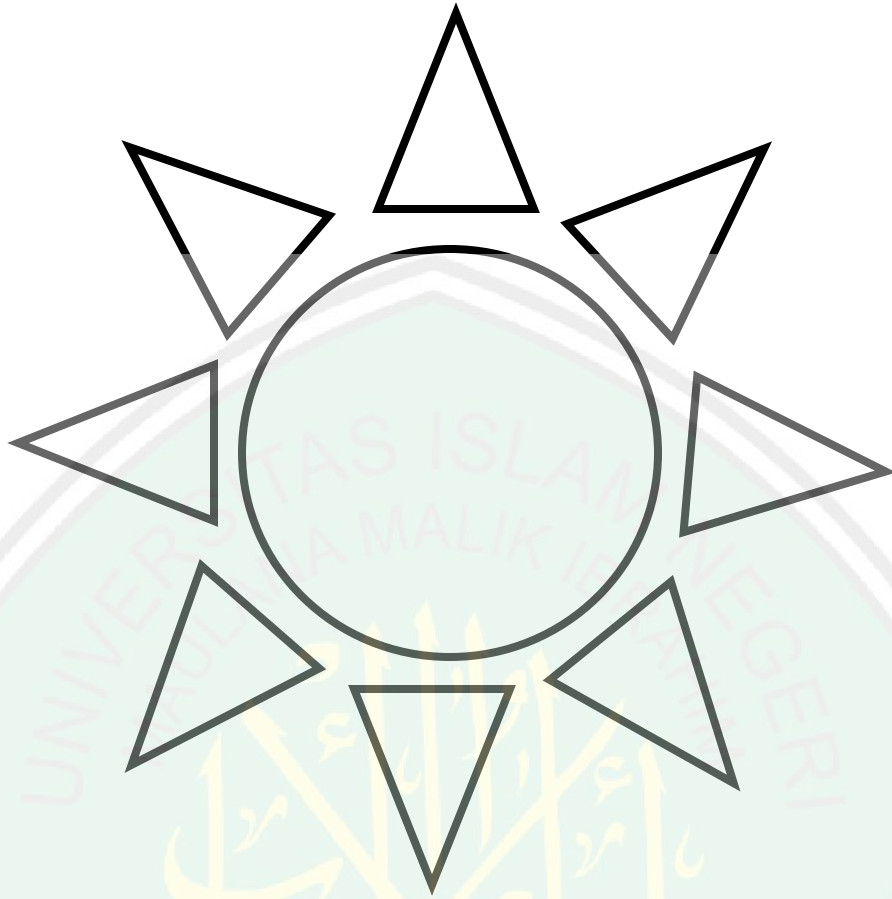


terdiri dari bangun.....





YUK.. BERKREASI DENGAN KOLASE..



ini

terdiri dari.....



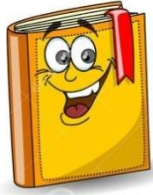
Halaman

36





YUK.. BERKREASI DENGAN KOLASE..



Evaluasi

Berilah tanda silang (X) pada jawaban yang benar!

1. Gambar dibawah ini adalah bangun.....



- c. Lingkaran
- d. Persegi
- e. Persegi Panjang

2. Gambar dibawah ini adalah bangun.....



- a. Lingkaran
- b. Persegi
- c. Persegi Panjang

3. Gambar dibawah ini adalah bangun.....



- a. Lingkaran
- b. Segitiga
- c. Persegi Panjang

4. Gambar dibawah ini adalah bangun.....



- a. Lingkaran
- b. Segitiga
- c. Persegi Panjang

5. Gambar dibawah terdiri dari bangun.....



- a. Lingkaran dan persegi
- b. Segitiga dan lingkaran
- c. Persegi Panjang dan lingkaran





YUK.. BERKREASI DENGAN KOLASE..

RUBRIK PENILAIAN KOLASE

Kriteria	Bagus Sekali	Bagus	Cukup Bagus
Kerapian	Seluruh bahan dipotong dengan ukuran dan bentuk yang tepat dan disusun dengan rapi (5)	Sebagian besar bahan dipotong dengan ukuran dan bentuk yang tepat dan disusun dengan rapi (4)	Sedikit bahan dipotong dengan ukuran dan bentuk yang tepat dan disusun dengan rapi (3)
Kreatifitas/ Perpaduan warna	Menggunakan sedikitnya 4 jenis warna dan kesesuaian penempatan warna (5)	Menggunakan sedikitnya 3 jenis bahan alam dan kesesuaian penempatan warna (4)	Menggunakan sedikitnya 2 jenis bahan alam dan kesesuaian penempatan warna (3)
Waktu	Menyelesaikan sesuai dengan waktu yang ditentukan (5)	Menyelesaikan 5 menit sesudah waktu yang ditentukan (4)	Tidak menyelesaikan dalam waktu yang ditentukan (3)
Estetika/ Keindahan	Hasil kolase bagus dan tertutup bahan secara keseluruhan (5)	Hasil kolase cukup bagus dan sebagian besar tertutup bahan (4)	Hasil kolase cukup bagus dan sebagian besar gambar belum tertutup oleh bahan (3)





YUK.. BERKREASI DENGAN KOLASE..

Beri tanda (✓) pada bagian yang memenuhi criteria!

Judul Lembar kerja Siswa	Kriteria	Bagus Sekali	Bagus	Cukup Bagus	Total	Nilai
	Kerapian					
	Kreatifitas					
	Waktu					
	Estetika					
	Kerapian					
	Kreatifitas					
	Waktu					
	Estetika					
	Kerapian					
	Kreatifitas					
	Waktu					
	Estetika					
	Kerapian					
	Kreatifitas					
	Waktu					
	Estetika					
	Kerapian					
	Kreatifitas					
	Waktu					
	Estetika					
	Kerapian					
	Kreatifitas					
	Waktu					
	Estetika					

Catatan:



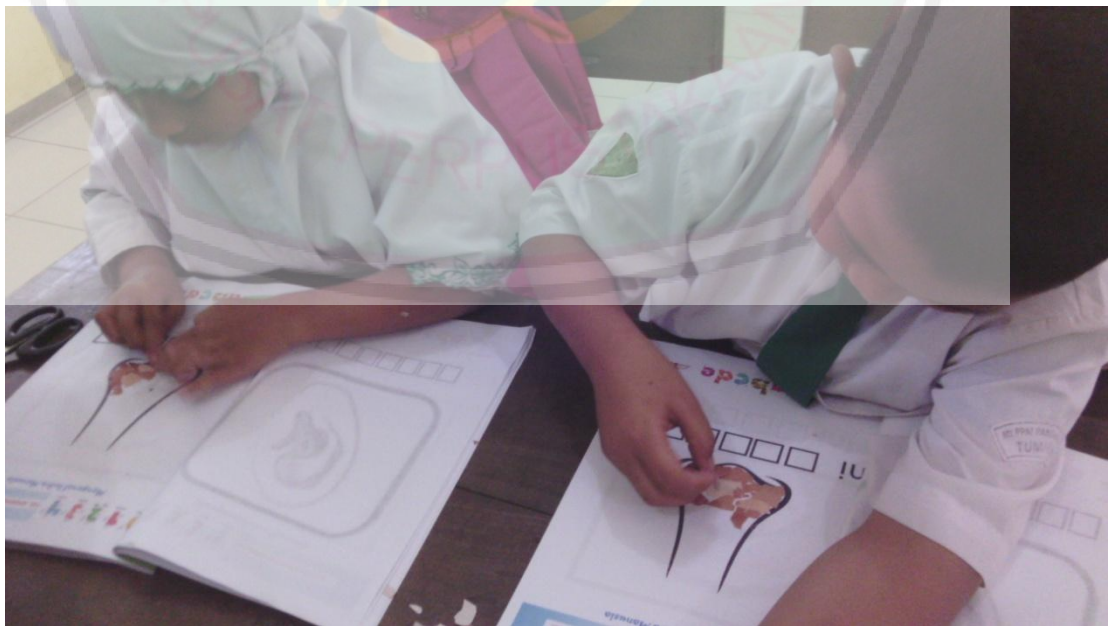
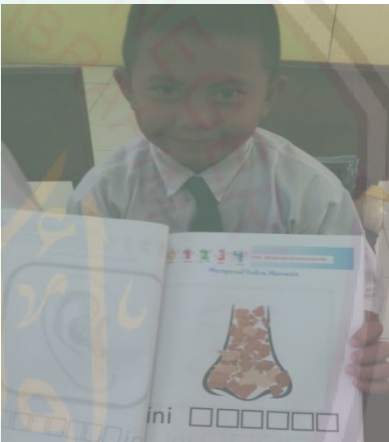
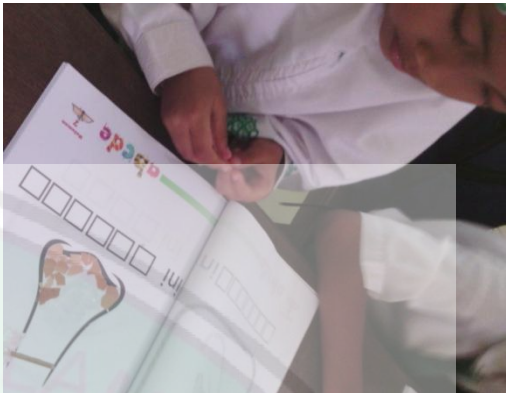


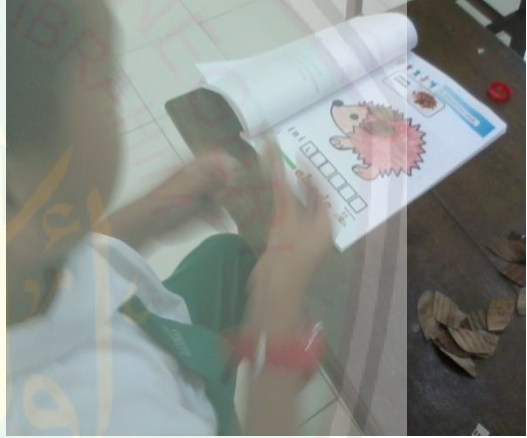
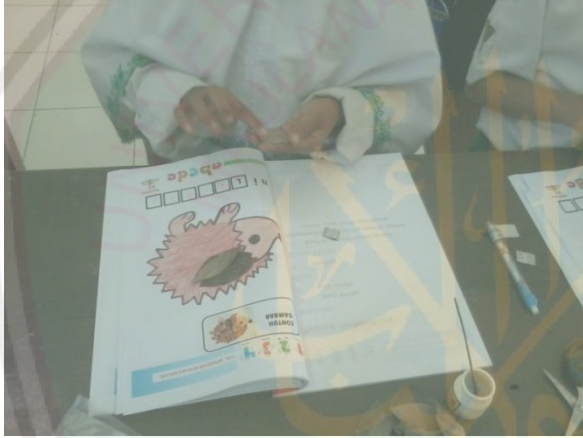
YUK.. BERKREASI DENGAN KOLASE..

Nilai = Total x 20



Lampiran XIII: Dokumentasi









Lampiran I: Identitas Validator Ahli

IDENTITAS SUBYEK VALIDATOR AHLI

NO	NAMA	JABATAN	EVALUATOR
1.	Dr. Muhammad Walid, MA	Dosen FITK dan Kepala Jurusan PGMIUIN Maliki Malang	Ahli materi dalam pembelajaran tematik
2.	Dr. H Mulyono, MA	Dosen FITK, dan kepala Jurusan MPI UIN Maliki Malang	Ahli media pembelajaran
3.	Ananta Zenda Pratama, S.Si	Layouter dan Desain Grafis pada instansi Indoquery	Ahli desain
4.	Fathiyatus Suwaibah, S.PdI	Guru kelas I MI PPAI Pandanajeng Tumpang	Ahli pembelajaran



Lampiran II
Hasil Instrumen Validasi Ahli Materi Pembelajaran Tematik



Lampiran III
Hasil Instrumen Validasi Ahli Media Pembelajaran



Lampiran IV

Hasil Instrumen Validasi Ahli Desain



Lampiran V
Hasil Instrumen Validasi Ahli Pembelajaran



Lampiran VI
Hasil Instrumen Validasi Siswa/Uji Lapangan



Lampiran VII

Soal Pre-Tes



Lampiran VIII

Soal Post-Tes

Lampiran IX: Identitas Subjek Lapangan

1. Siswa Kelas I MI PPAI bernama Anggi Kartika Sari
2. Siswa Kelas I MI PPAI bernama Ayu Laily Rahmawati
3. Siswa Kelas I MI PPAI bernama Ahmad Zaidan Alal Fikri
4. Siswa Kelas I MI PPAI bernama Bayu Setiawan
5. Siswa Kelas I MI PPAI bernama Dalail Abdillah
6. Siswa Kelas I MI PPAI bernama Dewi Masruroh
7. Siswa Kelas I MI PPAI bernama Dicky Dwi Putra
8. Siswa Kelas I MI PPAI bernama Dimas Prasetya Zulio
9. Siswa Kelas I MI PPAI bernama Dina Shafira Amir
10. Siswa Kelas I MI PPAI bernama Famelia Nailun Najwa
11. Siswa Kelas I MI PPAI bernama Gita Oryza Sativae
12. Siswa Kelas I MI PPAI bernama Iqbal Adriansyah
13. Siswa Kelas I MI PPAI bernama Jauharotun Nafisah
14. Siswa Kelas I MI PPAI bernama M. Feriy Hartawan
15. Siswa Kelas I MI PPAI bernama Muhammad Haqul Muslim
16. Siswa Kelas I MI PPAI bernama Muhammad Nur Hasyim
17. Siswa Kelas I MI PPAI bernama Riska Amalia Fitri
18. Siswa Kelas I MI PPAI bernama Silvi Rosda Oktavia

LAMPIRA X**BUKTI KONSULTASI SKRIPSI**

Nama :Laylatul Masyurroh

NIM :11140042

Judul :Pengembangan Media Pembelajaran Kolase Berbasis Pemanfaatan Daur Ulang Sampah untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Pembelajaran Tematik dengan Tema Kegemaranku di Kelas I Mi Ppai Pandanajeng Tumpang

Dosen Pembimbing : Drs. A. Zuhdi, MA

No	Tgl/Bln/Thn	Materi Konsultasi	Tanda tangan
1.	06/04/2015	Konsultasi BAB I, II, III	1.
2.	08/04/2015	Konsultasi BAB I, II, III	2.
3.	04/05/2015	Konsultasi BAB I, II, III	3.
4.	06/05/2015	Konsultasi BAB I, II, III, IV	4.
5.	14/05/2015	Konsultasi BAB I, II, III, IV.V	5.
6.	18/05/2015	Konsultasi BAB I, II, III, IV.V	6.
7.	27/05/2015	Konsultasi BAB I, II, III, IV.V	7.
8.	01/06/2015	Konsultasi BAB I, II, III, IV.V	8.
9.	04/06/2015	Konsultasi Keseluruhan	9.
10.	15/06/2015	ACC	10.

Malang, 15 Juni 201
Mengetahui,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah
dan Keguruan

Dr. H. Nur Ali, M.Pd
NIP. 19650403 199803 1 002



LAMPIRAN XI
SURAT IZIN PENELITIAN DARI FAKULTASTARBIYAH



LAMPIRAN XII
PRODUK HASIL PENGEMBANGAN

LAMPIRAN XIV

BIODATA MAHASISWA



Nama : Laylatul Masyruoh
Tempat, tanggal lahir : Malang, 24 Maret 1992
Alamat : Jalan Flamboyan III Malangsuko
Kecamatan Tumpang
Kabupaten Malang

Pendidikan

1. TK Dharmawanita Malangsuko-Tumpang
2. SD Negeri Malangsuko 02 Tumpang, Tahun Lulus 2005
3. SMP Negeri 01 Tumpang, Tahun Lulus 2008
4. SMA Negeri 01 Tumpang, Tahun Lulus 2011
5. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Tahun Lulus 2015

Hasil Karya Penelitian

1. Penelitian Tindakan Kelas dengan Judul Penerapan Pendekatan RME dan Metode Kartu Arisan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mencari Keliling Luas Persegi dan Persegi Panjang
2. Skripsi dengan Judul Pengembangan Media Pembelajaran Kolase Berbasis Pemanfaatan Daur Ulang Sampah untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Pembelajaran Tematik dengan Tema Kegemaranku di Kelas I Mi Ppai Pandanajeng Tumpang