

**PENGEMBANGAN PERMAINAN CANDY LAND SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN TEMATIK PADA TEMA PERISTIWA ALAM
SUBTEMA MUSIM KEMARAU SISWA KELAS I SEKOLAH
DASAR ISLAM SURYA BUANA MALANG**

SKRIPSI

Oleh:

BEAUTY EKA BHUANESWARI DG FITRIA

NIM 11140130



JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM

MALANG

2015

**PENGEMBANGAN PERMAINAN CANDY LAND SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN TEMATIK PADA TEMA PERISTIWA ALAM
SUBTEMA MUSIM KEMARAU SISWA KELAS I SEKOLAH DASAR
ISLAM SURYA BUANA MALANG**

SKRIPSI

*Diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
untuk memenuhi persyaratan gelar
Sarjana Pendidikan (S.Pd)*

Oleh

BEAUTY EKA BHUANESWARI DG FITRIA

NIM 11140130



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

2015

HALAMAN PERSETUJUAN

**PENGEMBANGAN PERMAINAN CANDY LAND SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN TEMATIK PADA TEMA PERISTIWA ALAM
SUBTEMA MUSIM KEMARAU SISWA KELAS I SEKOLAH
DASAR ISLAM SURYA BUANA MALANG**

SKRIPSI

BEAUTY EKA BHUANESWARI DG FITRIA

NIM 11140130





PERSEMBAHAN

Syukur Alhamdulillah saya panjatkan pada kehadiran Allah SWT, dengan ini saya persembahkan sebuah karya sederhana saya untuk orang-orang yang sangat saya cintai:

Ibu Dra. Siti Murlianah dan Ayah Drs. Edy Gunanto yang selalu menyayangiku, membimbing dan mendoakanku dalam setiap sujudnya. Terimakasih yang tak terhingga dariku atas segala keringat pengorbanan, kesabaran dan kasih sayang hingga berhasil menghantarkanku sampai saat ini.

Adikku Muhammad Dereh Bramantya Wijaya yang selalu menemani dan menyemangatiku.

Kepada Guru-guru mulai dari TK hingga Perguruan tinggi yang masih terpatri namanya dalam hatiku dan telah memberikan ilmunya kepadaku dengan penuh keikhlasan dan kesabaran.

Tak lupa untuk teman-teman yang telah memberikan semangat, bantuan dan menemaniku sehari-hari hingga penyusunan skripsi ini selesai.

MOTTO

وَاللّٰهُ أَخْرَجَكُم مِّن بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ
لَكُمْ السَّمْعَ وَالْأَبْصَارَ وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ

Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu dapat bersyukur”. (QS. An-Nahl : 78)¹

“Creativity comes from a conflict of ideas”

-Donatella Versace-

¹ Al-Qur'an, Surat An-Nahl ayat 78, *Al-Qur'an dan Terjemah*, Departemen Agama RI, 1993, halaman 413

Nurul Yaqien, M.Pd

Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS

Hal : Skripsi Beauty Eka

Malang, 29 Mei 2015

Lampiran : 4 (empat) Eksemplar

Yang terhormat,

Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

di

Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi bahasa, peulisan dan isi serta setelah membaca skripsimahasiswa tersebut dibawah ini:

Nama : Beauty Eka Bhuaneswari DG. Fitria

NIM : 11140130

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul Sripsi : Pengembangan Permainan *Candy Land* sebagai Media Pembelajaran Tematik pada Tema Peristiwa Alam Subtema Musim Kemarau Siswa Kelas I Sekolah Dasar Islam Surya Buana Malang

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

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Pembimbing,

Nurul Yaqien, M.Pd

NIP. 19781119 200604 1 002

SURAT PERNYATAAN

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

Malang, 29 Mei 2015

Beauty Eka Bhuaneswari DG. Fitria

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kepada kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat, taufiq, hidayah serta inayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan naskah skripsi ini yang berjudul “Pengembangan Permainan *Candy Land* sebagai Media Pembelajaran Tematik pada Tema Peristiwa Alam Subtema Musim Kemarau Siswa Kelas I Sekolah Dasar Islam Surya Buana Malang”

Shalawat dan salam semoga tetap tercurahkan kepada kehadiran baginda Nabi Muhammad SAW, para keluarga, sahabat dan kerabatnya juga pengikutnya yang telah membawa kita dari zaman yang gelap menuju jalan yang terang yang selalu diharapkan syafa’atnya di dunia dan akhirat.

Penulisan dan penyusunan karya ini diajukan untuk memenuhi dari serangkaian kegiatan perkuliahan yang telah terprogram oleh Universitas Islam Negeri Maulana Mali Ibrahim Malang sebagai bentuk tanggung jawab penulis sebagai mahasiswa dan untuk memenuhi persyaratan kelulusan pada jenjang Strata satu pada jurusan Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa keterbatasan kemampuan dan pengetahuanyang dimiliki serta hambatan yang telah dilalui yang senantiasa memberikan warna pada penulisan skripsi ini. Rasa terimakasih penulis sampaikan kepada semua pihak yang turut serta dan terlibat dalam penyusunan karya ini. Dengan segala hormat, penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Mudjia Rahardjo, M.Si selaku rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Bapak Dr. H. Nur Ali, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Bapak Dr. Muhammad Walid, M.A selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

4. Bapak Nurul Yaqien, M.Pd selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan arahan hingga terselesaikan naskah skripsi ini.
5. Bapak Dr. Widayanto, M.Pd selaku ahli validasi desain dan Bapak Bintoro, M.Kes selaku ahli validasi isi yang bersedia meluangkan waktunya menjadi validator saat penilaian media yang dikembangkan dan juga berkenan memberikan kritik juga saran dalam menyempurnakan media ini.
6. Bapak dan Ibu dosen Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang yang telah memberikan ilmunya dengan penuh keikhlasan dan kesabarannya.
7. Ibu Endang Suprihatin, S.S selaku kepala sekolah dan wali kelas I-A tempat penulis melakukan penelitian. Terimakasih atas kesempatan yang diberikan.
8. Ibu Elita Septiana, S.Pd selaku guru kelas I-B yang telah meluangkan waktunya untuk membantu berjalannya penelitian ini.
9. Seluruh siswa kelas I-A yang turut serta membantu penulis selama penelitian di SDI Surya Buana.
10. Sahabatku Alm. Hisyam Ubaidillah yang sempat memberikan warna keceriaan dalam hari-hariku serta semangat dan kesetiiaannya menemani.
11. Teman-temanku yang selalu menghiburku dan tempat sandaranku saat berkeluh kesah, Rofi'atun Nisa', Risa Ardiani, Lia Faridatul, Mirza Ardilah Fath, Winda Apriliani, kalian yang menjadikan hari-hariku berwarna dan tak kulupakan kenangan yang indah ini. Terimakasih buat kalian yang selalu ada dalaam hatiku.
12. Teman yang terpatri dihatiku, Nurani Rahmania, terimakasih atas bantuan yang selama ini diberikan, waktu dan kebahagiaan masa-masa mahasiswa yang pernah kita lakukan bersama.
13. Teman-temanku, Miftakhul Jannah, Dahlia Milani, Sejati Mulya Kawan, Lilik Mahbubah, Alindatul Khusnah. Soviana Idaynti, Anis

Amilia, terimakasih atas waktu kalian yang dapat kita lalui saat bersama.

14. Untuk *my husband to be* yang tak dapat kusebut namanya.

Terimakasih selalu menemaniku setiap saat yang ku mau.

15. Teman-teman sekelas PGMI-C angkatan 2011, kenangan kita selama ini adalah hal yang terindah yang nantinya hanya dapat ku kenang tanpa mengulang hal yang indah yang pernah kita lalui. Terimakasih atas segala pengalaman, semangat dan canda tawa kalian.

16. Teman-teman angkatan PGMI tahun 2011 yang turut serta membantu dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini. Semoga kita semua selalu dalam lindungan-Nya dan sukses.

17. Kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

Semoga segala bantuan baik yang bersifat moril maupun materil yang diberikan kepada penulis karya ini menjadikan suatu amal shaleh dan dibalas oleh Allah SWT menjadi suatu pahala.

Penulis akan selalu berharap semoga karya ini dapat bermanfaat bagi seluruh pembaca dan khususnya bagi penullis sendiri demi terciptanya pembelajaran yang lebih berkualitas lagi. Aamiin.

Malang, 29 Mei 2015

Penulis

Beauty Eka B. DG. F

11140130

PEDOAMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Penulisan transliterasi Arab-latin dalam skripsi ini dengan 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 diuraikan sebagai berikut:

A. Huruf

ا = a	ذ = dz	ظ = zh	ن = n
ب = b	ر = r	ع = ‘	و = w
ت = t	ز = z	غ = gh	ه = h
ث = ts	س = s	ف = f	ء = ,
ج = j	ش = sy	ق = q	ي = y
ح = h	ص = sh	ك = k	
خ = kh	ض = dl	ل = l	
د = d	ط = th	م = m	

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang = â

Vokal (i) panjang = î

Vokal (u) panjang = û

C. Vokal Diphthong

أو = aw

أي = ay

أو = û

إي = î

DAFTAR TABEL

1. Tabel 2.1 Ranah, Indikator dan Cara Evaluasi.....	40
2. Tabel 2.2 Perbandingan antara Nilai Angka, Huruf dan Predikatnya.....	42
3. Tabel 2.3 Contoh cara menghitung penilaian KD 4.1.....	43
4. Tabel 3.1 Desain Eksperimen dengan Kelompok Kontrol.....	61
5. Tabel 3.2 Kriteria Kelayakan Media Pembelajaran.....	66
6. Tabel 4.1 Hasil Revisi Media Pembelajaran Keliling Dunia.....	73
7. Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Isi Matapelajaran Tematik.....	81
8. Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Desain Media Pembelajaran.....	83
9. Tabel 4.4 Hasil Validasi Guru Matapelajaran Tematik.....	85
10. Tabel 4.5 Hasil Penilaian Uji Coba Lapangan.....	87
11. Tabel 4.6 Hasil Penilaian Kelas I-A sebagai Kelas Eksperimen.....	90
12. Tabel 4.7 Hasil Penilaian Kelas I-B sebagai Kelas Kontrol.....	91
13. Tabel 4.8 Mencari Standar Deviasi dan Varian.....	93

DAFTAR GAMBAR

1. Gambar 4.1 Papan Permainan Keliling Dunia sebelum direvisi.....	72
2. Gambar 4.2 Papan Permainan Keliling Dunia setelah direvisi.....	72
3. Gambar 4.3 Materi keagamaan yang Tertera pada Permainan.....	74
4. Gambar 4.4 Kartu Hadiah.....	74
5. Gambar 4.5 Permainan Keliling Dunia dan Komponennya.....	76
6. Gambar 4.6 Desain Permainan Keliling Dunia.....	77
7. Gambar 4.7 Aturan dan Cara Bermain.....	77
8. Gambar 4.8 Kartu Keliling Dunia (Bagian Depan dan Belakang).....	78
9. Gambar 4.9 Kartu Warna.....	78
10. Gambar 4.10 Lembar Jawaban.....	79
11. Gambar 4.11 Bidak atau Pion.....	79

DAFTAR LAMPIRAN

1. Lampiran 1 : Surat Izin Penelitian dari FITK
2. Lampiran 2 : Surat Keterangan Penelitian
3. Lampiran 3 : Bukti Konsultasi
4. Lampiran 4 : Hasil Instrumen Validasi Ahli Desain Media
5. Lampiran 5 : Hasil Instrumen Validasi Ahli Isi
6. Lampiran 6 : Hasil Instrumen Validasi Guru Matapelajaran
7. Lampiran 7 : Hasil Penilaian Angket Uji Coba Lapangan
8. Lampiran 8 : Hasil Pengembangan
9. Lampiran 9 : Hasil Pre-test
10. Lampiran 10 : Hasil Post-test
11. Lampiran 11 : Daftar Nilai
12. Lampiran 12 : Dokumentasi
13. Lampiran 13 : Riwayat Hidup Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
HALAMN MOTTO.....	vi
HALAMAN NOTA DINAS.....	vii
HALAMAN SURAT PERNYATAAN.....	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
DAFTAR ISI.....	xvi
ABSTRAK.....	xix
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan Penelitian.....	7
D. Manfaat Penelitian.....	7
E. Proyeksi Spesifikasi.....	8
F. Pentingnya Penelitian.....	9
G. Keterbatasan Pengembangan.....	11
H. Definisi Istilah.....	12
I. Sistematika Pembahasan.....	14
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Penelitian Terdahulu.....	15
B. Kajian Teori	
1. Media Pembelajaran.....	18

2. Metode Permainan.....	26
3. Pembelajaran Tematik.....	28
4. Hasil Belajar.....	36
5. Efektif.....	44
6. Pengembangan Permainan <i>Candy Land</i> untuk Meningkatkan Hasil Belajar.....	46
7. Tinjauan Materi Subtema Musim Kemarau.....	50

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	56
B. Model Pengembangan.....	56
C. Uji Coba Produk.....	59
D. Instrumen Pengumpulan Data.....	62
E. Hipotesis Penelitian.....	63
F. Teknik Analisis Data.....	64

BAB IV HASIL PENGEMBANGAN

A. Proses Pengembangan Media Keliling Dunia sebagai Media Pembelajaran Tematik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas I Sekolah Dasar Islam Surya Buana Malang.....	69
B. Kualitas Permainan Keliling Dunia dilihat dari Fungsinya sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas I Sekolah Dasar Islam Surya Buana Malang.....	79
1. Data Validasi Ahli Isi.....	79
2. Data Validasi Ahli Desain.....	81
3. Data Validasi Guru pelajaran Tematik SDI Surya Buana.....	83
4. Data Uji Coba Lapangan.....	85
C. Keefektifan Penggunaan Media Permainan Keliling Dunia dalam Pembelajaran Tematik untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Tema Peristiwa Alam Subtema Musim Kemarau Siswa Kelas I Sekolah Dasar Islam Surya Buana Malang.....	89
1. Membuat Tabel Perhitungan.....	92
2. Mencari Nilai-nilai Rata-rata dari Masing-masing Kelas.....	93

3. Mencari Standar Deviasi dari Masing-masing Kelas.....	93
4. Mencari Varian.....	94
5. Mencari t hitung.....	94
6. Menentukan Kaidah Pengujian.....	95
7. Membandingkan nilai t_{hitung} dan t_{tabel}	96
8. Kesimpulan.....	96
BAB V PEMBAHASAN	
A. Proses Pengembangan Media Keliling Dunia sebagai Media Pembelajaran Tematik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas I Sekolah Dasar Islam Surya Buana Malang.....	97
B. Kualitas Permainan Keliling Dunia dilihat dari Fungsinya sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas I Sekolah Dasar Islam Surya Buana Malang.....	103
C. Keefektifan Penggunaan Media Permainan Keliling Dunia dalam Pembelajaran Tematik untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Tema Peristiwa Alam Subtema Musim Kemarau Siswa Kelas I Sekolah Dasar Islam Surya Buana Malang.....	111
BAB VI PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	113
B. Saran.....	114
DAFTAR PUSTAKA	115
LAMPIRAN	116

ABSTRAK

Fitria, Beauty Eka Bhuaneswari DG.2015. *Pengembangan Permainan Candy Land sebagai Media Pembelajaran Tematik pada Tema Peristiwa Alam Subtema Musim Kemarau Siswa Kelas I Sekolah Dasar Islam Surya Buana Malang*. Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Dosen Pembimbing Skripsi: Nurul Yaqien, M.Pd.

Perubahan dari kurikulum 1994 menjadi kurikulum yang baru yang menekankan kompetensi dilakukan untuk mencapai hasil belajar yang lebih baik. Untuk mencapai harapan tersebut perlu dikembangkan strategi belajar yang tepat. Salah satu metode yang dapat digunakan dalam pembelajaran siswa tingkat Sekolah Dasar adalah metode permainan sehingga dapat tercipta suasana yang santai dan menyenangkan dan anak dapat belajar dengan lebih baik dan sungguh-sungguh.

Tujuan penelitian ini adalah: (1) menjelaskan proses pengembangan media permainan untuk meningkatkan hasil belajar siswa, (2) mengetahui kualitas permainan dilihat dari fungsinya untuk meningkatkan hasil belajar siswa, (3) mengetahui tingkat keefektifan penggunaan media permainan untuk meningkatkan hasil belajar pada tema peristiwa alam subtema musim kemarau siswa kelas I.

Untuk mencapai tujuan tersebut digunakan penelitian dengan metode pengembangan atau *Research and Development* untuk menghasilkan suatu produk dan mengujikan keefektifannya. Model yang digunakan adalah teori yang dikenalkan oleh Walter Dick & Lou Carey yang terdapat sepuluh langkah dalam penelitian dan pengembangannya. Instrument pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket untuk siswa, lembar validasi, wawancara dan observasi. Serta dilakukan pre-test dan post-test untuk mengetahui hasil belajar siswa.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) proses pengembangan permainan ini mengikuti teori yang dikenalkan oleh Walter Dick dan Lou Carey, (2) kualitas permainan dilihat dari fungsinya untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas I layak digunakan sebagai media pembelajaran berdasarkan prosentase yang diperoleh dari ahli validasi isi 91,11%, ahli validasi desain media 82,85%, validasi yang dilakukan guru matapelajaran tematik 84,44% dan data uji coba lapangan 92,51%, (3) keefektifan penggunaan media permainan dalam pembelajaran tematik pada tema peristiwa alam subtema musim kemarau efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa dilihat dari hasil pembelajaran menggunakan media ini terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan control dengan perhitungan uji t dengan tingkat kesalahan sebesar 0,05 maka diperoleh hasil berdasarkan perhitungan $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $12,81 > 0,648$ dan juga dapat dilihat dari nilai rata-rata yang diperoleh siswa yaitu $97,77 > 74,07$.

Kata Kunci : Pengembangan, Media Permainan Keliling Dunia, Hasil Belajar

مستخلص البحث

بيوتي ايكا بوانسوارى فطرية، ٢٠١٥م، تطوير اللعبة "جاندي لاند" وسيلة التعلم الموضوعي حول الموضوع "احداث طبيعية" في الباب موسم الجفاف لطلاب في الفصل الواحد الإسلام سوريا بوانا بمالانج، بحث العلمي، قسم تربية المعلمين في المدرسة الابتدائية في كلية التربية، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية بمالانج. المشرف: نور اليقين الماجستير

الكلمات الأساسية: تطوير، وسيلة اللعبة حول الدنى، نتيجة التعلم

تغير المنهج ١٩٩٤ إلى المنهج الجديدة وهو ما يؤكد على صلاحية القيام به لتحقيق نتائج تعليمية أفضل. لتحقيق الأهداف المرجوة تحتاج إلى تطوير استراتيجيات التعلم المناسبة. وإحدى الطرق المستخدمة في التدريس في المرحلة الابتدائية وهي طريقة اللعبة وذلك لإنشاء استرخاء والمرحة، ويمكن للأطفال تعلم أفضل جيداً ومجتهداً.

وأما الأهداف المرجوة في هذا البحث هو: (١) لوصف عملية لتطوير وسيلة اللعبة لترقية نتيجة الطلاب، (٢) لمعرفة الجودة من اللعبة التي ترى من وظيفتها لترقية نتيجة الطلاب، (٣) لمعرفة فعالية في استخدام وسيلة اللعبة لترقية نتيجة الطلاب حول الموضوع "احداث طبيعية" في الباب موسم الجفاف لطلاب في الفصل الواحد.

لتحقق الأهداف المرجوة استخدمت الباحثة المنهج البحث هو البحث والتطوير ليحصل المنتجات واختبار فعاليتها. وأما الطريقة المستخدمة في هذا البحث وهي الطريقة ولطور ديك و لوكارى أن هناك عشر خطوات في مجال البحوث وتطويرها. وأما الأدوات المستخدمة لجمع البيانات في هذا البحث وهي الإستمائة لطلاب، ورقة التحقق من صحة، المقابلة والملاحظة وإجراء الإختبار القبلي والإختبار البعدي لمعرفة نتيجة التعلم عند الطلاب.

وأما النتائج من هذا البحث تدل: (١) عملية لتطوير هذه اللعبة تتبع النظرية ولطور ديك و لوكارى، (٢) الجودة من اللعبة التي ترى من وظيفتها لترقية نتيجة الطلاب في الفصل الواحد مناسب في استخدام وسيلة التعلم على أساس النسبة المئوية التي تم الحصول عليها من الخبر في مجال صدق المحتوى يبلغ ٩١,١١% من الخبر في مجال التصميم يبلغ ٨٢,٨٥%، من الخبر في مجال المادة المدروسة الموضوعية يبلغ ٨٤,٤٤% ومن النتائج الميدانية يبلغ ٩٢,٥١%، (٣) فعالية في استخدام وسيلة اللعبة في التعلم الموضوعي حول الموضوع "احداث طبيعية" في الباب موسم الجفاف هو فعالة لترقية نتيجة الطلاب التي ترى من نتيجة الطلاب باستخدام هذه الوسيلة لدى الفروق ذات معنى بين المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة عن طريق حساب بالإختبار t بنسبة الخطأ يبلغ ٠,٠٥% فيحصل النتيجة على أساس $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ يبلغ ٠,٦٤٨ $\geq ١٢,٨١$ والتي ترى من النتيجة المعدلة التي تحصل الطلاب هي ٩٧,٧٧ $\geq ٧٤,٠٧$.

ABSTRAK

Fitria, Beauty Eka Bhuaneswari DG.2015. *The development of Candy Land Game as Thematic Learning Media of the First Grade Students in Islamic Elementary School Surya Buana Malang the Theme Is About Natural Phenomenon and the Subtheme Is Dry Season. Thesis. Elementary Education and Teaching. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Thesis Advisor: Nurul Yaqien, M.Pd.*

The changing of 1994 curriculum into the new curriculum which emphasizes the competence in order to achieve better learning outcomes. To achieve these expectations, it is needed to develop the appropriate teaching strategy. One of the methods that can be used in teaching elementary school level is a game method; therefore, it can create a relaxed and fun atmosphere. Moreover, students are able to learn better and enthusiastically.

The purpose of this research are namely: (1) to describe the development process of game medium to improve students' learning outcomes, (2) to know the quality of the game from the function in order to improve the learning outcomes, (3) to determine the effectiveness level of the use of game medium to improve learning outcomes of the first grader elementary school on the theme of natural phenomenon and dry season as the subtheme.

In order to reach these objectives, research and development method is used to produce a product and test the effectiveness. The model used is a theory which is introduced by Walter Dick & Lou Carey that there is ten steps in research and development. The data collection instrument used in this research is students' questionnaires, validation sheet, interview and observation. In addition, pre-test and pos-test are held in order to know the students' learning outcomes.

The result of this research reveals that: (1) the development process of this game is based on the theory which is introduced by Walter Dick and Lou Carey, (2) the quality of the game which is seen from the function for improving first grade students' learning outcomes, it is proper to use as a learning medium. It is based on the percentage achieved from the validation expert of the content indicates 91,11%, validation expert of media design indicates 82,44%, validation from thematic teacher indicates 84,44%, and the data field trials indicates 92,51%, (3) the effectiveness of the use thematic learning games on the natural phenomenon as the theme and dry season as the subtheme is effective to improve the students' learning outcomes. It is seen from the result of teaching and learning which use this medium. There are significant difference between experiment and control classes with T-test calculation with an error rate of 0.05; therefore it is obtained a result based on the calculation of $t_{count} > t_{tabel}$, that is $12.81 > 0.648$ and it can be seen from the average value obtained by the students is $97.77 > 74.07$.

Keywords : *Development, World Travel Game Medium, Learning Outcomes*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi semua kalangan manusia. Hal tersebut disebabkan karena pendidikan merupakan hal mendasar yang dibutuhkan oleh manusia dan dapat digunakan sebagai bekal untuk kelangsungan hidup. Selain itu, baik atau buruknya suatu negara, salah satunya dapat dinilai dari segi pendidikannya. Oleh karena itu kualitas pendidikan yang baik dan terjamin di negara Indonesia ini sangat dibutuhkan sebagai bekal bagi warga negara ini terutama untuk generasi muda yang masih menempuh jenjang pendidikan.

Pendidikan di negara Indonesia berakar pada kebudayaan bangsa Indonesia, Pancasila dan juga UUD 1945. Pada era globalisasi ini, perkembangan zaman melaju begitu cepat. Dimulai dari perkembangan kebudayaan, teknologi, pendidikan, permainan dan perkembangan yang lainnya.

Dunia pendidikan banyak mengalami perubahan. Perubahan itu sendiri dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan hasil pendidikan dengan mutu yang lebih baik daripada yang sebelumnya. Perubahan-perubahan dalam pendidikan secara kasat mata dapat kita lihat melalui

kacamata kurikulum. Seperti yang telah kita ketahui bahwa kurikulum di negara Indonesia mengalami banyak perubahan. Tentunya hal tersebut dilakukan untuk memperbaiki dan mengembangkan pendidikan di Indonesia ini menjadi lebih baik lagi. Apabila kita amati, kurikulum di negara Indonesia berganti-ganti. Salah satunya yang dapat kita lihat adalah perubahan kurikulum dari KBK berubah menjadi kurikulum KTSP dan kemudian saat ini berubah lagi menjadi Kurikulum 2013 atau yang kerap disebut dengan K-13.

Kurikulum 2013 ini merupakan kurikulum yang diterapkan pada tahun 2013 pada sebagian sekolah sasaran pemerintah untuk menerapkannya terlebih dahulu. Kurikulum ini akan diterapkan pada seluruh sekolah di Indonesia pada tahun ajaran baru 2014. Kurikulum ini merupakan kurikulum berbasis tematik integrative, dimana pada pembelajaran tematiknya menggunakan peneapan tema-tema yang jauh lebih actual dan kontekstual yang ada padakehidupan sehari-hari.¹

Misalnya saja pada pembelajaran tematik kelas 1, pada tema 8 membahas tentang Peristiwa Alam. Pada tema tersebut terdapat subtema yang akan menjelaskan lebih rinci apa saja yang dapat dikatakan peristiwa alam, seperti pada subtema 1 membahas tentang cuaca, kemudian pada subtema 2 membahas tentang musim kemarau, subtema 3 membahas tentang musim hujan dan pada subtema 4 membahas tentang bencana alam.

¹ Ibnu Hajar. *Panduan Lengkap Kurikulum Tematik untuk SD/MI*. (Jogjakarta: DIVA press, 2013), hlm. 20

Pada kurikulum 2013 ini diharapkan siswa lebih memperkaya kajian ilmunya melalui pembelajaran dengan pendekatan saintifik. Pendekatan tersebut yang dimaksud adalah siswa melakukan berbagai percobaan dengan arahan dan bimbingan dari guru. Melalui percobaan atau eksperimen yang telah dilakukan, siswa dapat menemukan teori. Oleh karena itu, peran guru sangat dibutuhkan dalam mengembangkan metode, strategi dan media dengan ide-ide kreatif dan inovatif yang dapat digunakan dalam pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik dan membuat siswa lebih aktif dan dapat memberikan inovasi bagi siswa. Sehingga dalam pembelajaran tersebut, siswa menjadi termotivasi dan senang dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di sekolah.²

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan oleh peneliti di SDI Surya Buana Malang dengan ibu Endang Suprihatin sebagai guru kelas 1 yang telah menerapkan sistem pembelajaran dengan kurikulum 2013,

pembelajaran tematik telah berhasil membuat siswa menjadi lebih aktif dan kreatif daripada menggunakan kurikulum yang sebelumnya. Akan tetapi, yang menjadi masalah adalah media yang menjadi saran dari pemerintah yang tertera pada buku guru belum mampu membuat siswa untuk memahami pembelajaran dan belum membuat siswa termotivasi pada materi pembelajaran di Tema Peristiwa Alam subtema Musim Kemarau. Sehingga hasil yang didapatkan belum maksimal.³

² Trianto. *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik Bagi Anak Usia Dini TK/ RA dan Anak Usia Kelas Awal SD/ MI*. (Jakarta: Prenada Media Group, 2011), hlm. 11

³ Hasil wawancara Ibu Endang Suprihatin, Guru Kelas I SDI Surya Buana Malang tanggal 20 April 2015

Lain daripada itu, pembelajaran tematik pada kurikulum 2013 ini siswa dituntut untuk memahami konsep yang ada.pada kenyataannya, banyak siswa yang belum memahami konsep yang diajarkan oleh guru. Sehingga hasil yang didapatkan oleh siswa banyak yang berada dibawah nilai ketuntasan minimal. Penyebabnya adalah dikarenakan banyak faktor, salah satu faktor yang menonjol disini adalah guru kurang memfasilitasi siswa dalam mengikuti pembelajaran. Guru tidak memanfaatkan fasilitas yang tersedia secara maksimal.

Disamping itu, penanganan guru pada pembelajaran, belum sepenuhnya memanfaatkan fasilitas yang tersedia. Pembelajaran hanya berjalan dengan guru memberikan materi dengan metode ceramah saja kemudian memberika latihan soal pada siswa. Apabila ada siswa yang belum mengerti, guru tidak memberikan penagnanan lebih khusus, hanya mengulang materi saja yang dilakukan setelah jam pembelajaran selesai.

Berdasarkan permasalahan yang ada, peneliti tertarik untuk mengembangkan media yang dapat membantu siswa untuk meningkatkan hasil belajar dan membuat siswa termotivasi untuk mengikuti pembelajaran pada matapelajaran tematik untuk tema Peristiwa Alam subtema Musim Kemarau. Berdasarkan hasil dari penelitian terdahulu, yang berjudul “Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Segitiga dan Jajargenjang untuk meningkatkan hasil belajar Matematika Siswa Kelas IV di MI Jamiyatut Tholibin Kabupaten

Blitar”, permasalahan yang ditemukan hampir sama dengan penelitian yang akan dilakukan ini. Hasil penelitian tersebut dari penilaian ahli Validasi Desain adalah 89,5%. Sedangkan penilaian dari validasi ahli isi adalah 88,5%, penilaian dari Guru Matematika adalah 90,5% dan penilaian dari angket siswa adalah 87,8%. Dari penilaian tersebut, dapat dilihat bahwa permainan yang digunakan pada pembelajaran berkualitas dan layak digunakan sebagai media pembelajaran tanpa revisi.⁴

Peneliti menjadi tertarik untuk mengembangkan media permainan yang dapat digunakan pada pembelajaran tematik di kurikulum 2013 ini. Permainan yang dikembangkan oleh peneliti ini, sesuai dengan karakteristik usia anak SD yang aktif dan senang bermain. Sehingga dengan bermain, siswa juga belajar. Selain itu permainan yang dikembangkan oleh peneliti sesuai dengan karakteristik kurikulum 2013, yaitu mengamati, menyanya, menalar, mencoba dan mengomunikasikan.

Media yang ingin dikembangkan oleh peneliti adalah permainan Keliling Dunia. Permainan ini merupakan pengembangan dari permainan *Candy Land*. Akan tetapi yang menjadi pembeda adalah desain layout yang terdapat gambar pulau dan benua yang ada di dunia. Selain itu, terdapat kartu yang memiliki 5 warna dengan berbagai pertanyaan yang sesuai dengan materi pembelajaran. Sebagai selingan

⁴ “Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Segitiga dan Jajargenjang untuk meningkatkan hasil belajar Matematika Siswa Kelas IV di MI Jamiyatut Tholibin Kabupaten Blitar”, *Skripsi*, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Malang, 201 , hlm.

agar kartu tersebut tidak terdapat pertanyaan saja, pada kartu tersebut terdapat bonus atau hadiah yang dapat ditukar. Siswa menjawab pertanyaan secara berkelompok. Sehingga pada media permainan yang dikembangkan oleh peneliti ini memberikan 2 nilai kepada siswa. Yaitu nilai kognitif dan afektif atau yang disebut dalam kurikulum 2013 adalah penilaian pengetahuan dan sikap.

Dengan media yang dikembangkan oleh peneliti ini, diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar pada siswa dan juga dapat memberikan patokan atau saran kepada guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang dapat digunakan saat belajar dan dapat membuat peserta didik senang dan semangat saat pembelajaran.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan pada bagian latar belakang penelitian ini, maka peneliti merumuskan masalah sebagai batasan penelitian ini, yaitu sebagai berikut :

1. Bagaimana proses pengembangan media permainan Keliling Dunia yang digunakan sebagai media pembelajaran tematik untuk meningkatkan hasil belajar Siswa Kelas I Selolah Dasar Islam Surya Buana Malang?

2. Bagaimana kualitas permainan Keliling Dunia dilihat dari fungsinya sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas I Sekolah Dasar Islam Surya Buana Malang?
3. Apakah media permainan Keliling Dunia efektif digunakan dalam pembelajaran tematik untuk meningkatkan hasil belajar pada tema Peristiwa Alam subtema Musim Kemarau siswa kelas I Sekolah Dasar Islam Surya Buana Malang siswa kelas I SDI Surya Buana Malang?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian merupakan hasil yang ingin dicapai setelah penelitian dilaksanakan. Berdasarkan rumusan masalah yang tertera, maka tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui proses pengembangan media permainan Keliling Dunia sebagai media pembelajaran tematik untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas I Sekolah Dasar Islam Surya Buana Malang.
2. Untuk mengetahui kualitas permainan Keliling Dunia dilihat dari segi fungsinya sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan

hasil belajar siswa kelas I Sekolah Dasar Islam Surya Buana Malang.

3. Untuk mengetahui keefektifan permainan Keliling Dunia yang digunakan sebagai media untuk meningkatkan hasil belajar pada Tema Peristiwa Alam subtema Musim Kemarau siswa kelas I Sekolah Dasar Islam Surya Buana Malang.

D. Manfaat Penelitian

Pada penelitian ini, peneliti mengharapkan hasil penelitian dapat memberikan manfaat kepada berbagai pihak. diantaranya:

1. Bagi Instansi Kampus UIN Malang
Sebagai alat untuk mengumpulkan data pengembangan media pembelajaran tematik yang efektif dan efisien juga sebagai turut serta berusaha mengembangkan pendidikan di Indonesia menjadi lebih baik.
2. Bagi Lembaga SDI Surya Buana Malang
Sebagai referensi pada saat pembelajaran tematik untuk menggunakan media sehingga dapat menjadikan pembelajaran lebih menarik dan membuat siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran.
3. Bagi Peneliti dan Guru
Sebagai sarana untuk mengembangkan ide kreatif yang dapat berguna dalam aktifitas pembelajaran untuk meningkatkan kompetensi dan kepekaan terhadap masalah pembelajaran, serta

dapat memberikan inovasi pada kalangan pendidikan yang mempunyai motivasi tinggi dalam mengembangkan media pembelajaran guna menciptakan suasana belajar yang menarik.

E. Proyeksi Spesifikasi

Produk yang dikembangkan adalah permainan *Candy Land* yang kemudian dimodifikasi kembali oleh peneliti dan dikembangkan menjadi media pembelajaran Keliling Dunia pada matapelajaran Tematik Kurikulum 2013 yang digunakan untuk siswa kelas I tingkat Sekolah Dasar atau Madrasah Ibtidaiyah. Spesifikasi produk media pembelajaran yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

1. Produk yang dihasilkan oleh peneliti adalah permainan yang dapat digunakan pada pembelajaran Tematik untuk kelas I SD/MI pada Tema Peristiwa Alam subtema Musim Kemarau. Sedangkan spesifikasi wujud yang dihasilkan adalah media cetak berupa permainan Keliling Dunia yang terdiri dari kartu pertanyaan, kartu Keliling Dunia, Pion dan Lembar Jawaban.
2. Permainan Keliling Dunia yang dikembangkan oleh peneliti berupa papan permainan Keliling Dunia dengan layout Benua dan pulau-pulau yang ada di dunia. Beberapa pulau terdapat bendera sebagai tempat pijakan pemain. Terdapat kartu berwarna yang terdiri dari 5 warna dengan berbagai pertanyaan sesuai dengan materi, selain itu terdapat kartu Keliling Dunia sebagai

pengganti dadu yang diletakkan dengan posisi terbalik pada papan permainan Keliling Dunia.

3. Materi yang tertera pada permainan Keliling Dunia ini adalah materi pembelajaran tematik untuk siswa kelas I tingkat Sekolah Dasar atau Madrasah Ibtidaiyah dengan Tema Peristiwa Alam subtema Musim Kemarau.
4. Pada permainan Keliling Dunia ini juga disertai materi keagamaan. Materi agama yang dimaksud merupakan kegiatan keagamaan sehari-hari yang sederhana dan mudah dipahami oleh siswa. Materi keagamaan yang dimaksud seperti mengucapkan salam, berdo'a sehari-hari, mengucapkan basmalah dan kegiatan keagamaan lainnya.

F. Pentingnya Penelitian

Pendidikan di Indonesia selalu berusaha untuk membentuk generasi menjadi pribadi yang memiliki wawasan pengetahuan luas dan berakhlak mulia. Oleh karenanya, peran pendidik sangat diperlukan untuk mengembangkan seluruh potensi yang dimilikinya saat pembelajaran demi terciptanya peserta didik yang memiliki wawasan yang luas dan berakhlak mulia. Lain dari pada itu, peneliti menjadi termotivasi untuk melakukan penelitian ini dengan mengembangkan media yang dapat digunakan pada saat pembelajaran.

Terkait dengan pembelajaran Tematik Kurikulum 2013, pembelajaran ini adalah pelajaran yang menjadikan semua matapelajaran menjadi suatu tema dengan mengaitkan semua materi yang sesuai dengan tema yang ditentukan. Tentunya tema yang telah ditentukan adalah tema yang menyangkut kehidupan sehari-hari dan apa yang ada pada lingkungan sekitar siswa, sehingga siswa dapat mengamati dan melakukan berbagai percobaan dengan mudah. Selain itu, siswa juga dituntut untuk memahami materi atau konsep yang telah ia amati pada kehidupan sehari-hari berdasarkan apa yang terjadi pada lingkungan sekitarnya.

Pada materi pembelajaran tematik kurikulum 2013 ini, untuk tema Peristiwa Alam subtema Musim Kemarau untuk siswa kelas I tingkat Sekolah dasar atau Madrasah Ibtidaiyah ini, siswa dituntut untuk memahami materi yang telah disajikan berdasarkan ilustrasi atau contoh-contoh peristiwa yang telah diajarkan oleh guru. Guru hanya mengajar dengan metode ceramah dan memberikan contoh-contoh peristiwa yang abstrak. Guru belum memanfaatkan media yang telah disediakan secara maksimal. Sehingga banyak siswa yang merasa bosan dan lelah saat mengikuti pelajaran. Apabila siswa belum memahami materi yang diajarkan oleh guru, langkah yang dilakukan oleh guru hanyalah mengulang materi dan menjelaskannya kembali kepada siswa. Hal ini biasa dilakukan pada Sekolah yang diteliti pada saat jam pelajaran selesai atau saat pulang sekolah. Pada saat itu, siswa diterangkan kembali oleh guru dengan metode ceramah seperti apa yang telah dilakukan guru sebelumnya. Setelahnya, hasil yang

diperoleh oleh siswa tersebut belum cukup untuk memenuhi nilai ketuntasan minimal.

Oleh karena itu, dibutuhkan penelitian dan pengembangan untuk memperbaiki suasana belajar siswa menjadi lebih menyenangkan dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal. Upaya yang dilakukan oleh peneliti adalah dengan mengembangkan media pembelajaran permainan keliling dunia. Maksudnya adalah dengan menggunakan media pembelajaran permainan Keliling Dunia ini siswa dapat merasa senang mengikuti pelajaran dan merasa tidak bosan pada saat pembelajaran berlangsung. Selain itu media ini juga membantu siswa untuk lebih memahami materi dan meningkatkan hasil belajar siswa pula.

G. Keterbatasan Pengembangan

Media permainan Keliling Dunia yang dikembangkan oleh peneliti memiliki beberapa keterbatasan dalam pengembangan. Diantaranya adalah:

1. Permainan Keliling dunia hanya dapat digunakan saat pembelajaran Tematik Kurikulum 2013 pada kelas I tingkat Sekolah Dasar atau Madrasah Ibtidaiyah.
2. Permainan Keliling Dunia ini hanya dapat digunakan pada Tema Peristiwa Alam dan subtema Musim Kemarau
3. Permainan Keliling Dunia ini dapat digunakan setelah siswa mendapatkan materi tentang Tema Peristiwa Alam subtema Musim Kemarau.

4. Permainan ini terdapat kajian keagamaan. Kajian keagamaan yang dimaksud adalah agama islam, jadi permainan ini dapat digunakan pada siswa yang mengerti tentang kajian keislaman.

H. Definisi Istilah

1. Media Pembelajaran

Media Pembelajaran adalah alat yang digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan pesan dalam suatu kegiatan pembelajaran dengan menggunakan perantara alat oleh pengantar pesan yaitu guru kepada penerima pesan yaitu peserta didik yang mengikuti proses pembelajaran.

2. Permainan Keliling Dunia

Permainan Keliling Dunia merupakan pengembangan dari permainan *Candy Land*. Pembedanya adalah desain layout dan aturan bermainnya. Bentuk fisik dari permainan Keliling Dunia ini adalah papan peraminannya berupa gambar pulau dan benua-benua yang ada di dunia. Selain itu terdapat kartu yang terdiri dari 5 warna yang berbeda dan pada kartu tersebut terdapat pertanyaan yang wajib dijawab oleh siswa secara kelompok. disamping itu juga terdapat kartu keliling dunia sebagai pengganti dadu untuk siswamelangkang ke pulau yang terdapat bendera yang sesuai dengan warna kartu yang mereka dapatkan.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah sesuatu yang telah didapatkan oleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran yang dapat diukur melalui proses evaluasi. Hasil belajar juga dapat disebut dengan prestasi belajar. Hasil belajar juga merupakan perubahan pada seseorang yang dapat dilihat dan diukur dengan angka. Perubahan tersebut dapat dilihat melalui evaluasi seperti tes tertulis, wawancara dan pengamatan.

4. Efektif

Efektif adalah pencapaian tujuan secara maksimal. Tujuan yang ingin dicapai pada pembelajaran tematik untuk Tema Peristiwa Alam Subtema Musim Kemarau adalah siswa dapat menerapkan sikap disiplin, bekerjasama dan peduli terhadap lingkungan. Untuk tujuan yang ingin dicapai dalam aspek pengetahuan adalah siswa dapat membedakan musim kemarau dan hujan, kegiatan apa saja yang dilakukan saat musim kemarau, bencana alam apa yang dapat terjadi ketika musim kemarau dan bagaimana cara menanggulangnya, mendeskripsikan ciri benda, membuat pola dan memahami sikap tolong menolong. Dari semua aspek yang dinilai pembelajaran dapat dikatakan efektif apabila nilai dari keseluruhan aspek mencapai nilai Ketuntasan Minimal yaitu 70.

I. Sistematika Pembahasan

Sistematika penulisan dalam skripsi ini rencananya akan disusun dalam enam bab. Bab I hingga bab VI, daftar pustaka, dan disertai lampiran-lampiran yang relevan.

Pada Bab I terdiri dari (a) latar belakang masalah, (b) rumusan masalah, (c) tujuan penelitian, (d) manfaat penelitian, (e) proyeksi spesifikasi produk, (f) pentingnya penelitian, (g) keterbatasan penelitian, (h) definisi istilah dan (i) sistematika pembahasan.

Pada bagian Bab II berisi tentang kajian pustaka. Hal yang akan dibahas pada bab ini adalah (a) penelitian terdahulu dan (b) kajian teori. Teori yang akan dibahas adalah 1) media pembelajaran, 2) Pembelajaran Tematik, 3) pengembangan media keliling dunia untuk meningkatkan pemahaman materi siswa, 4) pemahaman materi, 5) tinjauan subtema Musim Kemarau.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian terdahulu

Berdasarkan hasil penelusuran yang telah dilakukan oleh peneliti, terdapat beberapa hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini, diantaranya adalah:

1. Penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Segitiga dan Jajargenjang untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas IV di MI Jamiyatut Tholibin Kabupaten Blitar”

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa permainan tersebut layak digunakan sebagai media pembelajaran matematika. Hal tersebut dapat dilihat dari segi rata-rata nilai siswa dilihat dari sebelum menggunakan media dengan setelah menggunakan media yaitu $54,58 < 83,75$. Media ini mendapatkan kualifikasi penilaian yang baik. Dapat dilihat dari penilaian validasi yang diperoleh dari guru Matematika sebesar 90%, ahli isi mendapatkan penilaian 88,75% dan dari ahli desain mendapatkan nilai 80% dan juga beberapa kualifikasi mengatakan layak sehingga media ini tidak perlu revisi.

Pembeda dari media yang dikembangkan oleh peneliti terletak pada jenis media permainan. Pada penelitian sebelumnya, media yang dikembangkan adalah permainan ular

tangga. Sedangkan pada penelitian ini media yang dikembangkan adalah permainan *Candy Land* yang diubah menjadi permainan keliling dunia. Selain itu, matapelajaran yang dibahas pada penelitian sebelumnya adalah mata pelajaran matematika. Sedangkan pada penelitian ini, yang terdapat pada media pembelajaran permainan keliling dunia adalah matapelajaran tematik kurikulum 2013.

2. Penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Puzzle Pecahan* pada siswa Kelas IV di MI Roudlotut Tholibin Malang”

Hasil yang didapatkan dari penelitian tersebut menyatakan bahwa media tersebut layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran matapelajaran matematik. Hal tersebut dapat dilihat dari nilai rata-rata siswa setelah melakukan post test. Hasil yang didapatkan menunjukkan nilai post test lebih besar dari nilai pretest yaitu $84,44 > 55,18$. Selain itu dilihat dari segi penilaian yang dilakukan oleh guru matapelajaran matematika mendapatkan nilai 92,94%, untuk penilaian dari ahli desain media adalah 85,71%. Hasil yang baik pula dari ahli isi 91,24%. Maka dapat dikatakan media pembelajar yang dikembangkan berada pada kualifikasi baik.

Perbedaan dari penelitian sebelumnya dengan penelitian yang dilakukan adalah jenis media pembelajaran yang

akan dikembangkan. Media yang dikembangkan pada penelitian sebelumnya adalah media *Puzzle* Pecahan, sedangkan media yang dikembangkan oleh peneliti adalah permainan keliling dunia. Letak kesamaannya dari kedua penelitian ini adalah keduanya sama-sama mengembangkan media permainan yang digunakan untuk pembelajaran. Namun, media yang dikembangkan oleh kedua peneliti adalah berbeda penggunaannya dalam aspek mata pelajaran.

3. Penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Materi Perkalian Bilangan Bulat Berbantuan Komputer untuk Siswa Kelas IV MI Muhammadiyah Probolinggo”

Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan rata-rata penilaian pada pretest 33,25 dan post test 74. Hal ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Dikarenakan nilai post test yang diperoleh lebih besar daripada nilai pre test. Selain itu, penilaian dari guru mata pelajaran mendapatkan nilai sebesar 90%, nilai yang diperoleh dari ahli desain media adalah 82 %, dan nilai yang diperoleh dari ahli isi media adalah 91%. Dari keseluruhan penelitian telah jelas menunjukkan bahwa media tersebut layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran tanpa perlu dilakukan revisi atau perbaikan ulang.

Perbedaan penelitian ini terletak pada jenis media yang dikembangkan. Media yang dikembangkan oleh peneliti sebelumnya adalah media yang hanya dapat digunakan oleh bantuan computer. Sedangkan media yang dikembangkan oleh peneliti adalah media pembelajaran berupa papan permainan yang mudah untuk digunakan tanpa menggunakan alat bantu seperti computer. Selain itu, penggunaan media yang dikembangkan pada peneliti sebelumnya hanya dapat digunakan pada mata pelajaran matematika. Sedangkan media permainan yang digunakan oleh peneliti digunakan untuk mata pelajaran tematik pada kurikulum 2013 dan disertai pula kajian keagamaan islam.

B. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media

Kata media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Selain itu dapat dilihat dari segi bahasa latin adalah medius yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Lain halnya dalam bahasa arab, media adalah perantara (وسائل). Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim yang ditujukan kepada penerima pesan. Banyak batasan yang diberikan orang tentang media.

Gagne menyatakan bahwa terdapat berbagai jenis komponen media dalam lingkungan siswa yang dapat memberikan stimulus pada siswa untuk melakukan aktivitas belajar. Sedangkan Briggs berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta memberikan stimulus kepada siswa untuk belajar.¹

Geralch dan Ely mengatakan media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Dalam pengertian ini dapat dikatakan bahwa guru, buku teks, lingkungan sekitar merupakan media. Secara khusus, pengertian media dalam proses pembelajaran diartikan sebagai alat-alat grafis, alat peraga, fotografis atau alat elektronik yang digunakan untuk menangkap, memroses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal.²

Dari beberapa definisi tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa pengertian media merupakan sesuatu yang dapat menyampaikan pesan dan dapat memberikan stimulus pada pikiran, perasaan, dan juga kemauan penerima pesan sehingga dapat mendorong terjadinya proses berfikir pada dirinya. Penggunaan media yang lebih kreatif akan

¹ Arief S. Sadiman, *Media Pendidikan* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2009), hal. 6

² Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2007), hlm 3

memungkinkan siswa untuk belajar dengan lebih giat dan dapat meningkatkan performan mereka sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.³ Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa media adalah *wahana penyalur informasi* belajar atau penyalur pesan.⁴

b. Pengertian Pembelajaran

Pengertian pembelajaran yang dikemukakan oleh Miarso menyatakan bahwa pembelajaran adalah usaha pendidikan yang dilaksanakan secara sengaja dengan tujuan yang telah ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses dilaksanakan, serta pelaksanaannya terkendali. Sedangkan Winkell berpendapat bahwa pembelajaran adalah seperangkat tindakan yang dirancang untuk mendukung proses belajar peserta didik, dengan memerhitungkan kejadian-kejadian intern yang berlangsung dialami peserta didik. Dalam lain Winkell mendefinisikan pembelajaran sebagai pengaturan dan pencipta kondisi-kondisi ekstern sedemikian rupa, sehingga menunjang proses belajar peserta didik dan tidak menghambatnya.

³ Asnawir dan Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Ciputat Press, 2002), hlm11

⁴ Syaiful Bahri Jamaroh dan Azwan Zain, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2006), hlm 120.

Sementara menurut Gegne, pembelajaran sebagai pengaturan peristiwa secara seksama dengan maksud agar terjadi proses belajar dan membuat hasil yang baik. Lebih lanjut Gegne mengemukakan definisi pembelajaran yaitu pembelajaran dimaksudkan untuk menghasilkan belajar, situasi eksternal dirancang sedemikian rupa untuk mengaktifkan, mendukung dan memertahankan proses internal yang terdapat dalam setiap peristiwa belajar.⁵

c. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Ada beberapa jenis media yang dapat digunakan saat proses pembelajaran. Diantaranya adalah:

1) Media Grafis

Media grafis dapat disebut dengan media visual, yang berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber kepada penerima pesan melalui lambing atau symbol komunikasi visual. Jenis dari media grafis ada banyak, diantaranya adalah:

(1) Bagan

Bagan adalah suatu media pengajaran yang penyajiannya secara diagramatik dengan menggunakan

⁵ Eveline Siregar dan Hartini Nara. *Teori Belajar dan Pembelajaran* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2011) hlm 12-13

lambing visual untuk mendapatkan sejumlah informasi yang menunjukkan perkembangan ide, objek, lembaga, orang ditinjau dari sudut waktu dan ruang.⁶

(2) Grafik

Grafik adalah gambar sederhana yang disusun berdasarkan prinsip matematis, dengan menggunakan data berupa angka-angka.⁷

(3) Diagram

Diagram adalah susunan garis-garis dan menyerupai peta pada gambar. Untuk meningkatkan letak bagian-bagian sebuah alat atau mesin serta hubungan satu bagian dengan bagian yang lainnya.

(4) Poster

Poster adalah gabungan antara gambar dan tulisan yang terdapat dalam satu bidang yang memberikan informasi tentang satu atau dua hal pokok, poster dibuat dengan gambar dekoratif dan juga huruf yang jelas.⁸

(5) Karikatur dan Kartun

Karikatur dan kartun adalah gambar yang dicoret dengan spontan yang menekankan kepada hal yang

⁶ Asnawir dan Basyirudin Usman, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Ciputat Press, 2002) hlm 33

⁷ *Ibid.*, hlm 28

⁸ *Ibid.*, hlm 43-44

dianggap penting. Perbedaannya dengan poster adalah karikatur lebih mengena dengan sasaran yang dimaksud.

(6) Gambar dan Foto

Gambar atau foto merupakan ilustrasi asli dalam bentuk dua dimensi. Foto atau gambar merupakan alat visual yang efektif karena dapat menjelaskan sesuatu dengan lebih konkrit dan realistis.⁹

(7) Komik

Komik adalah media visual yang memiliki sifat sederhana dan mudah dipahami. Oleh karena itu media komik dapat berfungsi sebagai media yang inofatif dan edukatif.¹⁰

2) Media Audio

Media audio berkaitan dengan indera pendengaran. Pesan yang disampaikan dituangkan dalam lambing-lambang yang dapat didengarkan oleh penerima pesan. Media yang termasuk dalam kategori media audio diantaranya adalah radio, alat perekam pita magnetic, piringan hitam dan juga laboratorium bahasa.¹¹

d. Manfaat Media Pembelajaran

⁹ *Ibid.*, hlm 47

¹⁰ *Ibid.*, hlm 55

¹¹ Arief S.Sadiman, dkk. *Media Pendidkan*(Jakarta: PT Raja Grafindo Persada,2003)hlm 49-50

Tersedianya media pembelajaran yang baik dapat memengaruhi terhadap pencapaian indikator pembelajaran. Hal ini disebabkan karena melalui media pembelajaran materi dapat mudah dipahami oleh peserta didik. Hal tersebut sesuai dengan fungsi media pembelajaran yaitu media pembelajaran berfungsi sebagai perantara untuk menyampaikan informasi kepada siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Levie dan Lentz (1982) mengemukakan bahwa ada empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual yaitu:

- 1) Fungsi atensi media visual yaitu menarik dan mengantarkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isipelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.
- 2) Fungsi afektif pada media visual dapat terlihat dari tingkat perhatian dan kesenangan siswa ketika belajar atau membaca teks gambar.
- 3) Fungsi kognitif media visual terlihat dari penemuan-penemuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lembang visual atau gambar dapat memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

- 4) Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.¹²

Manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan hasil belajar siswa
- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan motivasi siswa dalam belajar, interaksi yang berlangsung secara real antara siswa dengan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi indera, ruang dan waktu. Misalnya saja objek yang terlalu besar dan kejadian langka yang terjadi pada saat masa lampau dapat ditampilkan melalui media gambar atau video. Selain itu objek yang terlalu kecil dapat diamati dengan mikroskop

¹² Cecep, K. dan Bambang S., *Media Pembelajaran Manual dan Digital* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2011), hlm 21-22

atau gambar dari objek tersebut yang sudah diperbesar, dan lain-lain.

- 4) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa mengenai peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, dan memungkinkan terjadinya interaksi secara langsung.

Media pembelajaran yang tepat untuk digunakan anak usia Sekolah Dasar adalah media pembelajaran yang mengandung unsure permainan. Hal ini disebabkan karena karakteristik usia anak 6-12 tahun adalah masa-masa bermain. Sehingga dalam media pembelajaran harus disesuaikan dengan kebutuhan siswa agar mereka dapat mengikuti pembelajaran dengan semangat dan senang.

2. Metode Permainan

Metode adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal. Dengan demikian, metode dalam rangkaian sistem pembelajaran memegang peranan yang sangat penting. Keberhasilan implementasi strategi pembelajaran tergantung pada cara guru menggunakan metode pembelajaran.¹³

¹³ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran* (Jakarta : Kencana, 2006), hlm. 147

Dalam menerapkan suatu metode harus disesuaikan dengan karakteristik peserta didik. Karakteristik yang dimiliki anak-anak usia SD pada umumnya adalah:

a. Senang bergerak

Berbeda dengan orang dewasa yang betah duduk berjam-jam, anak-anak usia SD lebih senang bergerak. Anak-anak usia ini dapat duduk dengan tenang maksimal sekitar 30 menit.

b. Senang bermain

Dunia anak memang dunia bermain yang penuh kegembiraan, demikian juga dengan anak-anak usia sekolah dasar, mereka masih sangat senang bermain. Apalagi anak-anak SD kelas rendah.

c. Senang melakukan sesuatu secara langsung

Anak-anak usia SD akan lebih mudah memahami pelajaran yang diberikan guru jika ia dapat mempraktikkan sendiri secara langsung pelajaran tersebut.

d. Senang bekerja dalam kelompok

Pada usia SD, anak-anak mulai intens bersosialisasi. Pergaulan dengan kelompok sebaya, akan membuat anak usia SD bisa belajar banyak hal, misalnya setia kawan, bekerja sama, dan bersaing secara sehat.¹⁴

Salah satu metode yang dapat digunakan dalam pembelajaran siswa tingkat Sekolah Dasar adalah metode permainan. Menurut para pakar psikologi, permainan merupakan sebuah metode yang baik digunakan untuk belajar. Melalui permainan tercipta suatu suasana santai dan menyenangkan, sehingga anak dapat belajar dengan lebih baik dan sungguh sungguh.¹⁵

Tujuan utama dari metode permainan adalah untuk menciptakan kesenangan dan ketertarikan siswa pada proses pelajaran. Metode ini mengurangi sifat kelas yang monoton dan membosankan. Dengan demikian, siswa mendapatkan pengalaman manis/menyenangkan. Permainan memberikan kompetisi dan tantangan. Metode ini mengurangi sifat kelas yang monoton dan membosankan. Permainan juga menciptakan kesenangan,

¹⁴Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 57 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah

¹⁵Dyan R Helmi dan Saeful Zaman, 12 *Permainan untuk Meningkatkan Inteligensi Anak* (2009, Semarang:VisiMedia), hlm.6

peningkatan daya tarik, secara penuh, dan membantu siswa menyenangi pelajaran.¹⁶

Peran guru dalam metode ini terlihat dalam hal berikut:

- a. Memutuskan bentuk benar dari permainan yang akan dimainkan dan pantas tidaknya permainan itu
- b. Memaksimalkan keikutsertaan siswa
- c. Membuat siswa merealisasikan aturan sesuai perintah
- d. Dimainkan dengan kewajaran dan kendali
- e. Menyatakan dengan jelas jenis hadiah (jika ada) untuk diberikan kepada pemenang.¹⁷

3. Pembelajaran Tematik

a. Pengertian Pembelajaran Tematik Integratif

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa. Tema adalah pokok pikiran atau gagasan pokok yang menjadi pokok pembicaraan menurut Poerwadarminta. Dengan tema diharapkan akan memberikan banyak keuntungan, di antaranya:¹⁸

¹⁶ [Suyanto](#) dan [Asep Jihad](#), Menjadi Guru Profesional (2013, Jakarta: Erlangga), hlm. 130

¹⁷ *Ibid.*.

¹⁸ Trianto. *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik Bagi Anak Usia dini TK/RA dan Anak Usia Kelas Awal SD/MI*. (Jakarta. Prenada Media Group: 2011), hlm. 11

- 1) Siswa mudah memusatkan perhatian pada suatu tema tertentu.
- 2) Siswa 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 dengan mengkaitkan mata pelajaran lain dengan pengalaman pribadi siswa.
- 5) Siswa mampu lebih merasakan manfaat dan makna belajar karena materi disajikan dalam konteks tema yang jelas
- 6) Siswa lebih bergairah belajar karena dapat berkomunikasi dalam situasi nyata, untuk mengembangkan suatu kemampuan dalam satu mata pelajaran sekaligus mempelajari mata pelajaran lain
- 7) 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.¹⁹

¹⁹ *Ibid.*, hlm.11-13

b. Prinsip Pembelajaran Tematik Integratif

Perubahan dari kurikulum 1994 menjadi kurikulum baru yang menekankan kompetensi dilakukan untuk mencapai hasil belajar yang lebih baik. Untuk mencapai harapan tersebut perlu dikembangkan strategi belajar yang tepat. Dari sekian banyak strategi belajar dan konsep pembelajaran harus dipilih yang efektif dan kontekstual. Salah satu strategi pembelajaran tersebut adalah pembelajaran kontekstual yang sekarang sedang dikembangkan, seperti pembelajaran efektif, CTL (*Contextual Teaching Learning*), AJEL (*Active, Joyful, and Effective Learning*), dan sebagainya.²⁰

Adapun prinsip yang mendasari pembelajaran tematik adalah sebagai berikut:

- 1) Terintegrasi dengan lingkungan atau bersifat kontekstual. Artinya, pembelajaran dikemas dalam sebuah format keterkaitan antara kemampuan peserta didik dalam menemukan masalah dengan memecahkan masalah nyata yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.
- 2) Memiliki tema sebagai alat pemersatu beberapa mata pelajaran atau bahkan kajian. Dalam terminologi kurikulum lintas bidang studi, tema yang demikian sering

²⁰ *Ibid.* hlm 13

disebut sebagai pusat acuan dalam proses pembauran atau pengintegrasian mata pelajaran.

- 3) Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan (*joyful learning*).
- 4) Pembelajaran memberikan pengalaman langsung yang bermakna bagi peserta didik.
- 5) Menanamkan konsep dari berbagai mata pelajaran atau bahan kajian dalam suatu proses pembelajaran tertentu.
- 6) Pemisahan antara satu mata pelajaran dengan mata pelajaran yang lain sulit dilakukan.
- 7) Pembelajaran dapat berkembang sesuai dengan kemampuan, kebutuhan, dan minat peserta didik.
- 8) Pembelajaran bersifat fleksibel.
- 9) Penggunaan variasi metode dalam pembelajaran.²¹

Pada referensi yang lain, ada beberapa prinsip yang berkenaan dengan pembelajaran tematik integratif antara lain:²²

- 1) Pembelajaran tematik integratif memiliki satu tema yang aktual, dekat dengan dunia siswa dan ada dalam kehidupan sehari-hari. Tema ini menjadi alat pemersatu materi yang beragam dari beberapa mata pelajaran.

²¹ Mamat SB, dkk. *Pedoman Pelaksanaan Pembelajaran Tematik*. (Jakarta: Depag RI. 2005), hlm. 3

²² Abdul Majid. 2014 *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Rosdakarya, (Bandung: Persada Rosdakarya, 2014), hlm. 89

- 2) Pembelajaran tematik integratif perlu memilih materi beberapa mata pelajaran yang mungkin saling terkait. Dengan demikian, materi yang dipilih dapat mengungkapkan tema secara bermakna. Mungkin terjadi, ada materi pengayaan horizontal dalam bentuk contoh aplikasi yang tidak termuat dalam standar isi. Namun, penyajian materi pengayaan seperti ini perlu dibatasi dengan mengacu pada tujuan pembelajaran.
- 3) Pembelajaran tematik integratif tidak boleh bertentangan dengan tujuan kurikulum yang berlaku tetapi sebaliknya pembelajaran tematik integratif harus mendukung pencapaian tujuan utuh kegiatan pembelajaran yang termuat dalam kurikulum.
- 4) Materi pembelajaran yang dapat dipadukan dalam satu tema selalu mempertimbangkan karakteristik siswa seperti minat, kemampuan, kebutuhan, dan pengetahuan awal.
- 5) Materi pelajaran yang dipadukan tidak terlalu dipaksakan. Artinya, materi yang tidak mungkin dipadukan tidak usah dipadukan.

c. Karakteristik Pembelajaran Tematik Integratif

Sebagai suatu model pembelajaran di sekolah dasar, pembelajaran tematik memiliki karakteristik-karakteristik sebagai berikut:

1) Berpusat pada siswa

Pembelajaran tematik berpusat pada siswa (*student centered*). Hal ini sesuai dengan pendekatan belajar modern yang lebih banyak menempatkan siswa sebagai subyek belajar, sedangkan guru hanya sebagai fasilitator.

2) Memberikan pengalaman langsung

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

3) Pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas

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

4) Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran

Pembelajaran tematik menyajikan konsep-konsep dari berbagai mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran. Dengan demikian, siswa mampu

memahami konsep-konsep tersebut secara utuh. Hal ini diperlukan untuk membantu siswa dalam memecahkan masalah-masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.

5) Bersifat fleksibel

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

6) Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan²³

d. Kekuatan dan Keterbatasan Pembelajaran Tematik Integratif

Pembelajaran tematik memiliki kelebihan dan arti penting, yakni sebagai berikut:

- 1) Menyenangkan karena berangkat dari minat dan kebutuhan anak didik.
- 2) Memberikan pengalaman dan kegiatan belajar mengajar yang relevan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan anak didik.

²³ *Ibid.*, hlm. 90-91

- 3) Hasil belajar dapat bertahan lama karena lebih berkesan dan bermakna.
- 4) Mengembangkan keterampilan berfikir anak didik sesuai dengan persoalan yang dihadapi.
- 5) Menumbuhkan keterampilan sosial melalui kerja sama.
- 6) Memiliki sikap toleransi, komunikasi, dan tanggap terhadap gagasan orang lain.
- 7) Menyajikan kegiatan yang bersifat nyata sesuai dengan persoalan yang dihadapi dalam lingkungan anak didik.²⁴

Disamping kelebihan, pembelajaran tematik memiliki keterbatasan terutama dalam pelaksanaannya, yaitu pada perancangan dan pelaksanaan evaluasi yang lebih banyak menuntut guru untuk melakukan evaluasi proses, dan tidak hanya evaluasi dampak pembelajaran langsung saja. Puskur, Balitbang Diknas (tt:9) mengidentifikasi beberapa aspek keterbatasan pembelajaran terpadu, yaitu sebagai berikut:

- 1) Aspek guru

Guru harus berwawasan luas, memiliki kreativitas tinggi, keterampilan metodologis yang handal, rasa percaya diri yang tinggi, dan berani mengemas dan mengembangkan materi. Secara akademik, guru dituntut untuk terus menggali informasi ilmu pengetahuan yang

²⁴ *Ibid.*, hlm. 92

berkaitan dengan materi yang akan diajarkan dan banyak membaca buku agar penguasaan bahan ajar tidak terfokus pada bidang kajian tertentu saja.

2) Aspek peserta didik

Pembelajaran terpadu menuntut kemampuan belajar peserta didik yang relatif “baik”, baik dalam kemampuan akademik maupun kreativitasnya. Hal ini terjadi karena model pembelajaran terpadu menekankan pada kemampuan analitis (mengurai), kemampuan asosiatif (menghubung-hubungkan), kemampuan eksploratif dan elaboratif (menemukan dan menggali). Jika kondisi ini tidak dimiliki, penerapan model pembelajaran terpadu ini sangat sulit dilaksanakan.

3) Aspek sarana dan sumber pelajaran

Pembelajaran terpadu memerlukan bahan bacaan atau sumber informasi yang cukup banyak dan bervariasi, mungkin juga fasilitas internet.

4) Aspek kurikulum

Kurikulum harus luwes, berorientasi pada pencapaian ketuntasan pemahaman peserta didik (bukan pada pencapaian target penyampaian materi).

5) Aspek penilaian

Pembelajaran terpadu membutuhkan cara penilaian yang menyeluruh, yaitu menetapkan keberhasilan belajar peserta didik dari beberapa bidang kajian terkait yang dipadukan.²⁵

4. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Dalam kegiatan pembelajaran, biasanya guru menetapkan tujuan belajar. Siswa yang berhasil belajar adalah siswa yang mencapai tujuan pembelajaran.²⁶ Untuk memperoleh hasil belajar, dilakukan evaluasi atau penilaian yang merupakan tindak lanjut atau cara untuk mengukur tingkat penguasaan siswa.²⁷

Keberhasilan siswa dalam belajar diwujudkan dalam bentuk ketuntasan belajar. Ketuntasan belajar terdiri atas ketuntasan penguasaan substansi dan ketuntasan belajar dalam konteks kurun waktu belajar. Ketuntasan penguasaan substansi yaitu ketuntasan belajar KD yang merupakan tingkat penguasaan peserta didik atas KD tertentu pada tingkat

²⁵ *Ibid.*

²⁶ Asep Jihad dan Abdul Haris, *Evaluasi Pembelajaran* (Yogyakarta: Multi Presindo, 2013), hlm. 14

²⁷ *Ibid.*

penguasaan minimal atau di atasnya, sedangkan ketuntasan belajar dalam konteks kurun waktu belajar terdiri atas ketuntasan dalam setiap semester, setiap tahun ajaran, dan tingkat satuan pendidikan.

Penilaian hasil belajar peserta didik pada jenjang pendidikan dasar dan menengah didasarkan pada prinsip-prinsip sebagai berikut:

- 1) Objektif, berarti penilaian berbasis pada standar dan tidak dipengaruhi faktor subjektivitas penilai.
- 2) Terpadu, berarti penilaian oleh pendidik dilakukan secara terencana, menyatu dengan kegiatan pembelajaran, dan berkesinambungan.
- 3) Ekonomis, berarti penilaian yang efisien dan efektif dalam perencanaan, pelaksanaan, dan pelaporannya.
- 4) Transparan, berarti prosedur penilaian, kriteria penilaian, dan dasar pengambilan keputusan dapat diakses oleh semua pihak.
- 5) Akuntabel, berarti penilaian dapat dipertanggung jawabkan kepada pihak internal sekolah maupun eksternal untuk aspek teknik, prosedur, dan hasilnya.
- 6) Edukatif, berarti mendidik dan memotivasi peserta didik dan guru.

Pendekatan penilaian yang digunakan adalah penilaian acuan kriteria (PAK). PAK merupakan penilaian pencapaian kompetensi yang didasarkan pada kriteria ketuntasan minimal (KKM). KKM merupakan kriteria ketuntasan belajar minimal yang ditentukan oleh satuan pendidikan dengan mempertimbangkan karakteristik Kompetensi Dasar yang akan dicapai, daya dukung, dan karakteristik peserta didik.²⁸

Hasil belajar disebut juga prestasi belajar. Pengertian prestasi menurut Nasrun Harahap adalah penilaian guru tentang perkembangan dan kemajuan siswa yang berkenaan dengan penugasan bahan pelajaran yang disajikan kepada mereka serta nilai-nilai yang terdapat dan tertera dalam kurikulum. Sedangkan pengertian belajar menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu atau berubahnya tingkh laku yang disebabkan oleh pengalaman.²⁹

Berhasil dapat dikatakan bila dalm mengikuti suatu pelajaran atau saat belajar, seseorang dapat menunjukkan adanya perubahan dalam dirinya. Perubahan-perubahan tersebut dapat ditunjukkan diantaranya dari kemampuan berpikir, keterampilan atau sikapnya terhadap suatu hal atau suatu objek. Perubahan hasil belajar ini dalam taxonomy Bloom dikelompokkan dalam

²⁸Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 66 Tahun 2013 Tentang Standar Penilaian Pendidikan

²⁹ Syaiful Bahri Djamarah, *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru* (Surabaya: Usaha Nasional, 1994), hlm. 20-21

3 ranah yakni ranah kognitif (berfikir), afektif (sikap), dan psikomotor atau keterampilan.³⁰

Peserta didik dapat dikatakan berhasil jika pada diri mereka telah terjadi perubahan sekurang-kurangnya dari salah satu aspek yang telah disebutkan. Contoh perubahan dalam aspek kemampuan berfikir misalnya dapat terjadi jika terdapat perubahan dari tidak tahu menjadi tahu, atau perubahan dari tidak paham menjadi paham, dan seterusnya. Contoh perubahan aspek sikap yang dialami misalnya dari sikap yang buruk menjadi baik, dari tidak sopan menjadi sopan, dan seterusnya. Contoh perubahan dalam aspek keterampilan misalnya, dari tidak dapat merangkai atau meronce menjadi dapat merangkai atau meronce, dari tidak dapat melukis menjadi dapat melukis, dan seterusnya.³¹

Kunci pokok untuk memperoleh ukuran dan data hasil belajar siswa adalah dengan mengetahui garis-garis besar indikator (petunjuk adanya prestasi tertentu) dikaitkan dengan jenis prestasi yang hendak dicapai atau diukur. Berikut ini adalah table jenis, indikator dan cara melakukan evaluasi:³²

Tabel 2.1

³⁰ Wahidmurni, Alfin Mustikawan, Ali Ridho, *Evaluasi Pembelajaran Kompetensi dan Praktik*, (Yogyakarta: Nuha Litera, 2010), hlm.18

³¹ *Ibid.*, halaman 22

³² Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2003) hlm. 21-219

Ranah, Indikator dan Cara melakukan Evaluasi

Ranah	Indikator	Cara melakukan Evaluasi
Kognitif		
1. Pengamatan	1. Dapat menunjukkan 2. Dapat membandingkan 3. Dapat menghubungkan	a. Tes lisan b. Tes tulis c. Observasi
2. Ingatan	1. Dapat menyebutkan 2. Dapat menunjukkan kembali	a. Tes lisan b. Tes tulis c. Observasi
3. Pemahaman	1. Dapat menjelaskan 2. Dapat mendefinisikan dengan lisan sendiri	a. Tes lisan b. Tes tulis
4. Aplikasi/ penerapan	1. Dapat memberikan contoh 2. Dapat menggunakan secara tepat	a. Tes lisan b. Pemberian tugas c. Observasi
5. Analisis (pemeriksaan secara teliti)	1. Dapat menguraikan 2. Dapat mengklasifikasikan	a. Tes lisan b. Pemberian tugas
6. Sintesis	1. Dapat menghubungkan materi-materi sehingga menjadi satu kesatuan baru 2. Dapat menyimpulkan 3. Dapat menggeneralisasikan	a. Tes tertulis b. Pemberian tugas
Afektif		
1. Penerimaan	1. Menunjukkan sikap menerima 2. Menunjukkan sikap menolak	a. Tes tulis b. Tes skala sikap c. Observasi
2. Sambutan	1. Kesediaan berpartisipasi 2. Kesediaan memanfaatkan	a. Tes skala sikap b. Pemberian tugas c. Observasi
3. Apresiasi (sikap menghargai)	1. Menganggap penting dan bermanfaat 2. Menganggap indah dan harmonis 3. mengagumi	a. tes skala sikap b. pemberian tugas c. observasi
4. Internalisasi (pendalaman)	1. Mengakui dan meyakini 2. mengingkari	a. Tes skala sikap b. Pemberian tugas ekspresif
5. Karakterisasi	1. Melembagakan atau meniadakan 2. Menjelmakan dalam pribadi dan perilaku sehari-hari	a. Pemberian tugas proyekatif dan ekspresif b. Observasi
Psikomotor		
1. Keterampilan bergerak dan	Kecakapan mengkoordinasi gerak mata, tangan, kaki dan	a. Observasi b. Tes tindakan

bertindak	anggota tubuh lainnya.	
2. Kecakapan ekspresi verbal dan non-verbal	1. Kefasihan malafalan/ mengucapkan 2. Kecakapan membuat mimic dan gerak tubuh	a. Tes lisan b. Observasi c. Tes tindakan

Dalam mengungkapkan hasil belajar terdapat beberapa alternative nora pengukuran tingkatan keberhasilan peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar. Dimana diantara norma-norma tersebut ialah:

- a. Norma skala angka dari 0 – 10
- b. Norma skala angka dari 0 – 100

Norma huruf E sampai A, yang merupakan terjemahan dari symbol angka-angka atau norma angka³³

Secara rinci, berikut perbandingan beberapa norma nilai yang bias digunakan dalam mengungkapkan hasil belajar peserta didik.³⁴

Tabel 2.2
Perbandingan antara Nilai angka, huruf dan prediaknya

Simbol-simbol nilai		Predikat
Angka	Huruf	
8 – 10 = 80 – 100 = 3,1 - 4	A	Sangat Baik
7 – 7,9 = 70 – 79 = 2,1 – 3	B	Baik
6 – 6,9 = 60 – 69 = 1,1 - 2	C	Cukup
5 – 5,9 = 50 – 59 = 1	D	Kurang
4,9 = 0 – 49 = 0	E	Gagal

³³ *Ibid.*, hlm. 222

³⁴ Abdul Majid, *Pembelajaran Tematik Terpadu*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2014), hlm. 31

Apabila nilai peserta didik untuk indikator pencapaian sama atau lebih besar dari kriteria ketuntasan, dapat dikatakan bahwa peserta didik itu telah menuntaskan indikator tersebut. Apabila semua indikator telah tuntas, dapat dikatakan peserta didik telah menguasai kompetensi dasar bersangkutan. Dengan demikian, peserta didik dapat diinterpretasikan telah menguasai standar kompetensi dan mata pelajaran.³⁵

Berikut ini adalah contoh penghitungan nilai kompetensi dasar dan ketuntasan belajar pada subtema lingkungan rumahku:

Tabel 2.3
Contoh cara menghitung penilaian pada KD 4.1 Subtema
Lingkungan Rumahku pada kelas I

Kompetensi Dasar	Indikator	Kriteria ketuntasan	Nilai	Ket
4.1 mengamati dan menirukan teks deskriptif tentang anggota tubuh dan pacaindra, wujud dan sifat benda, serta peristiwa siang dan malam secara mandiri dalam bahasa Indonesia lisan dan tulisan yang dapat diisi dengan bahasa daerah untuk membantu penyajian	a. membaca nyaring tentang rumah yang bersih, sehat dan asri	60 %	61	Tuntas
	b. menjawab pertanyaan tentang wacana	70 %	80	Tuntas
	c. menulis dan melafalkan huruf dan kata yang mengandung huruf ng dan ny	60 %	90	Tuntas

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa nilai indikator pada kompetensi dasar tersebut bervariasi, jadi nilai kompetensi dasar tersebut:

³⁵ *Ibid.*, hlm. 284

$$\frac{61 + 80 + 90}{3} = 77 = B$$

Jadi, peserta didik tersebut sudah baik dalam pencapaian kompetensi dasar dan tidak perlu remedial.

5. Efektif

a. Pengertian Pembelajaran Efektif

Belajar adalah suatu proses perubahan yang terjadi pada individu sebagai hasil dari pengalaman atau hasil dari pengalaman interaksi dengan lingkungan.³⁶ Pembelajaran adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru sedemikian rupa, sehingga tingkah laku siswa berubah ke arah yang lebih baik. Efektif adalah perubahan yang membawa pengaruh, makna dan manfaat tertentu. Pembelajaran yang efektif ditandai dengan sifatnya yang menekankan pada pemberdayaan siswa secara aktif.

Dari definisi belajar dan pembelajaran serta efektif, maka hakikat pembelajaran yang efektif adalah proses belajar mengajar yang bukan saja terfokus kepada hasil yang dicapai peserta didik, namun bagaimana proses pembelajaran yang efektif mampu memberikan pemahaman yang baik, kecerdasan, ketekunan, kesempatan dan mutu serta dapat

³⁶Tim Pengembang Ilmu Pendidikan, Ilmu dan Aplikasi Pendidikan (Jakarta: PT. Intima, 2007) cet.11, hlm. 329

memberikan perubahan perilaku dan mengaplikasikannya dalam kehidupan mereka.³⁷

Pembelajaran efektif juga akan melatih dan menanamkan sikap demokratis bagi siswa dan juga dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga memberikan kreatifitas siswa untuk mampu belajar dengan potensi yang sudah mereka miliki yaitu dengan memberikan kebebasan dalam melaksanakan pembelajaran dengan cara belajarnya sendiri.³⁸

b. Karakteristik Belajar Efektif

Pembelajaran dapat efektif apabila mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan sesuai dengan indikator pencapaian. Untuk mengetahui bagaimana memperoleh hasil yang efektif dalam proses pembelajaran, maka sangat penting untuk mengetahui ciri-cirinya. Adapun Pembelajaran yang efektif dapat diketahui dengan ciri:

- 1) Belajar secara aktif baik mental maupun fisik. Aktif secara mental ditunjukkan dengan mengembangkan kemampuan intelektualnya, kemampuan berfikir kritis. Dan secara fisik, misalnya menyusun intisari pelajaran, membuat peta dan lain-lain.

³⁷ Sri Esti Wuryani Djiwandono, Psikologi Pendidikan (Jakarta: PT Grasindo, 2002), hlm. 226-227

³⁸ *Ibid.*.

- 2) Metode yang bervariasi, sehingga mudah menarik perhatian siswa dan kelas menjadi hidup.
- 3) Motivasi guru terhadap pembelajaran di kelas. Semakin tinggi motivasi seorang guru akan mendorong siswa untuk giat dalam belajar.
- 4) Suasana demokratis di sekolah, yakni dengan menciptakan lingkungan yang saling menghormati, dapat mengerti kebutuhan siswa, tenggang rasa, memberi kesempatan kepada siswa untuk belajar mandiri, menghargai pendapat orang lain.
- 5) Pelajaran di sekolah perlu dihubungkan dengan kehidupan nyata.
- 6) Interaksi belajar yang kondusif, dengan memberikan kebebasan untuk mencari sendiri, sehingga menumbuhkan rasa tanggung jawab yang besar pada pekerjaannya dan lebih percaya diri sehingga anak tidak menggantungkan pada diri orang lain.
- 7) Pemberian remedial dan diagnosa pada kesulitan belajar yang muncul, mencari faktor penyebab dan memberikan pengajaran remedial sebagai perbaikan jika diperlukan.³⁹

Selain mengetahui karakteristik belajar yang efektif perlu diketahui juga bagaimana Karakteristik Guru Efektif, hal

³⁹ *Ibid.*, hlm. 233-234

ini berguna untuk mengetahui keahlian dan keprofesionalan seorang pendidik dalam melaksanakan pembelajaran yang efektif. Adapun karakteristiknya yaitu:

- 1) Memiliki minat terhadap mata pelajaran.
- 2) Memiliki kecakapan untuk menafsirkan suasana/iklim psikologis siswa.
- 3) Menumbuhkan semangat belajar.
- 4) Memiliki imajinasi dalam menjelaskan.
- 5) Menguasai metode/strategi pembelajaran.
- 6) Memiliki sikap terbuka terhadap siswa⁴⁰

6. Pengembangan Permainan *Candy Land* untuk Meningkatkan Hasil Belajar

Tidak berhasilnya proses belajar mengajarnya adalah tidak tercapainya tujuan pembelajaran itu sehingga pembelajaran menjadi tidak efektif. Salah satu penyebab pembelajaran tidak efektif adalah hasil belajar yang kurang memuaskan dan juga rendahnya motivasi belajar siswa. Dalam hal ini dapat dikatakan bahwa siswa bisa saja malas dan kurang semangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Yang menjadi faktornya dalam hal tersebut adalah siswa bisa saja merasa bosan pada saat pembelajaran apalagi metode dan strategi yang digunakan oleh guru kurang menarik. Salah satu cara yang dapat digunakan

⁴⁰ *Ibid.*, halaman 235

untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik adalah dengan menggunakan media pada saat pembelajaran. Untuk dapat belajar yang efektif diperlukan lingkungan fisik yang baik dan teratur, misalnya ruang belajar harus bersih, tidak ada bau-bauan yang dapat mengganggu konsentrasi belajar, ruangan cukup terang, tidak gelap dan tidak mengganggu mata, sarana yang diperlukan dalam belajar yang cukup atau lengkap.⁴¹ Cara lain yang dapat digunakan adalah:

1) Melibatkan Siswa secara Aktif

Aktivitas belajar siswa dapat digolongkan ke dalam beberapa hal, antara lain:

- (1) Aktivitas visual, seperti membaca, menulis, melakukan eksperimen.
- (2) Aktivitas lisan, seperti bercerita, tanya jawab.
- (3) Aktivitas mendengarkan, seperti mendengarkan penjelasan guru, mendengarkan pengarahan guru.
- (4) Aktivitas gerak, seperti melakukan praktek di tempat praktek.
- (5) Aktivitas menulis, seperti mengarang, membuat surat, membuat karya tulis.

2) Kondisi pembelajaran yang efektif adalah adanya minat dan perhatian siswa dalam belajar. Minat merupakan suatu sifat

⁴¹Slameto, Belajar dan Faktor - Faktor Belajar yang Mempengaruhi (Jakarta: rineka cipta, 1995), hlm. 94-97

yang relatif menetap pada diri seseorang. Minat ini besar sekali pengaruhnya terhadap belajar, sebab dengan minat seseorang akan melakukan sesuatu yang diminatinya. Sebaliknya tanpa minat seseorang tidak mungkin melakukan sesuatu. Keterlibatan siswa dalam pembelajaran erat kaitannya dengan sifat, bakat dan kecerdasan siswa. Pembelajaran yang dapat menyesuaikan sifat, bakat dan kecerdasan siswa merupakan pembelajaran yang diminati.⁴²

3) Membangkitkan Motivasi Siswa

Motif adalah semacam daya yang terdapat dalam diri seseorang yang dapat mendorongnya untuk melakukan sesuatu. Sedang motivasi adalah suatu proses untuk menggiatkan motif-motif menjadi perbuatan atau tingkah laku untuk memenuhi kebutuhan dan mencapai tujuan. Tugas guru adalah bagaimana membangkitkan motivasi siswa sehingga ia mau belajar.⁴³

4) Memberikan pelayanan individu Siswa

Perlunya keterampilan guru di dalam memberikan variasi pembelajaran agar dapat diserap oleh semua siswa dalam berbagai tingkatan kemampuan, dan disini pulalah perlu adanya pelayanan individu siswa.⁴⁴

⁴²*Ibid.*, hlm 94-97

⁴³*Ibid.*

⁴⁴Dede Rosyada, Paradigma Pendidikan Demokratis: sebuah Model Pelibatan Masyarakat dalam Penyelenggaraan Pendidikan (Jakarta: Prenada Media, 2004), hlm. 129

Memberikan pelayanan individual siswa bukanlah semata-mata ditujukan kepada siswa secara perorangan saja, melainkan dapat juga ditujukan kepada sekelompok siswa dalam satu kelas tertentu. Sistem pembelajaran individual atau privat, belakangan ini memang cukup marak dilakukan melalui les-les privat atau melalui lembaga-lembaga pendidikan yang memang khusus memberikan pelayanan yang bersifat individual.

5) Menyiapkan dan Menggunakan berbagai Media dalam Pembelajaran

Alat peraga/media pembelajaran adalah alat-alat yang digunakan guru ketika mengajar untuk membantu memperjelas materi pelajaran yang disampaikan kepada siswa dan mencegah terjadinya verbalisme pada diri siswa. Pembelajaran yang efektif harus mulai dengan pengalaman langsung yang yang dibantu dengan sejumlah alat peraga dengan memperhatikan dari segi nilai dan manfaat alat peraga tersebut dalam membantu menyelesaikan proses pembelajaran di kelas.⁴⁵

Penggunaan media dalam proses pembelajaran amatlah penting. Dapat kita lihat dari manfaat media dalam proses pembelajaran, antara lain:

⁴⁵ *Ibid.*.

- (1) Pembelajaran akan lebih menarik dan perhatian siswa dapat terarah sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar.
- (2) Dapat dengan mudah dipahami oleh siswa.
- (3) Metode mengajar tidak akan membosankan karena pengajaran yang bervariasi.
- (4) siswa akan senang dengan kegiatan pembelajaran.

Pengembangan dalam pengertian yang sangat umum berarti pertumbuhan, perubahan secara perlahan (evolusi), dan perubahan secara bertahap. Sedangkan dalam bidang teknologi pembelajaran, pengembangan memiliki arti yang agak khusus. Menurut Seels dan Richey, pengembangan berarti sebagai proses menerjemahkan atau menjabarkan spesifikasi rancangan kedalam bentuk fisik atau dengan ungkapan lain, pengembangan berarti proses menghasilkan bahan-bahan pembelajaran.⁴⁶

Bahan-bahan pembelajaran yang dimaksud salah satunya adalah media pembelajaran. Pemilihan media haruslah menarik dan digemari oleh siswa. Dalam hal ini, dilihat dari segi usia anak 6-12 anak karakter anak adalah masih senang bermain. Oleh karena itu, peneliti berfikir untuk mengembangkan media permainan yang dapat digunakan pada saat pembelajaran berupa media Keliling Dunia. Media ini

⁴⁶ Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan* (Jakarta: Kencana, 2010), hlm. 197

mengandung materi sehingga membantu siswa untuk memahami materi pada subtema Musim Kemarau. Media ini juga mendapat hasil pengetahuan dan pengalaman bagi siswa dalam bekerjasama. Sehingga dapat dikatakan bahwa media permainan ini bernilai edukatif, produktif, menyenangkan. Sehingga diharapkan dapat memberikan manfaat lebih dalam kegiatan pembelajaran.

7. Tinjauan Materi Subtema Musim Kemarau

Indonesia mempunyai dua musim. Musim hujan dan musim kemarau. Pada musim kemarau, hampir setiap hari langit cerah. Udara terasa panas sehingga tubuh mudah berkeringat. Matahari bersinar terik di musim kemarau membantu pakaian yang dijemur cepat mengering.

Musim kemarau, yang panjang dapat menyebabkan kekeringan. Saat kekeringan kita mengalami kesulitan air bersih. Banyak tanaman mati karena kekurangan air. Kita harus menghemat air untuk mengatasi kekeringan.⁴⁷

Di musim kemarau, cuaca sangat panas. Benda-benda yang dapat digunakan saat musim kemarau adalah topi, jaket, kacamata, kipas angin. Payung juga dapat digunakan untuk melindungi kita dari sinar matahari yang sangat panas saat musim kemarau tiba. Benda-benda dibawah ini adalah contoh

⁴⁷ Tanpa Nama, *Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Tema Peristiwa Alam kelas 1*, (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2014), hlm. 30

benda yang dapat digunakan saat musim kemarau dan juga benda yang tidak dapat digunakan saat musim kemarau.⁴⁸



Saat musim kemarau, tubuh mudah mengeluarkan keringat. Karena matahari bersinar terang dan cuaca pada saat itu terang. Pada saat musim kemarau sebaiknya menggunakan pakaian yang terbuat dari bahan kain katun. Pakaian yang terbuat dari bahan katun dapat menyerap keringat. Sehingga pakaian ini baik digunakan pada saat musim kemarau.⁴⁹

Pada saat musim kemarau banyak orang yang menggunakan pakaian berbahan katun dan berwarna mencolok. Selain warna yang mencolok, orang juga memakai pakaian dengan gambar berpola. Banyak yang menggunakan pakaian seperti itu, terutama orang-orang yang berasal dari luar negeri atau turis yang sedang berpergian ke pantai. Mereka menggunakan pakaian dengan gambar berpola seperti yang ada pada gambar dibawah ini. Dan juga pada saat musim kemarau

⁴⁸ *Ibid.*, hlm. 32

⁴⁹ *Ibid.*.

udara terasa panas sehingga kita dapat menggunakan kipas untuk menghasilkan udara yang sejuk. Kipas yang ada memiliki gambar yang berpola seperti yang ada pada gambar dibawah ini.⁵⁰



Banyak kegiatan menarik yang dapat dilakukan pada saat musim kemarau. Karena keadaan pada saat musim kemarau langit terlihat sangat cerah. Kegiatan yang dilakukan anak-anak seperti bermain dilapangan. Permainan yang biasa dilakukan adalah layangan. Ada pula yang bermain sepak bola atau kelereng. Pada saat musim kemarau cuaca menjadi sangat panas. Sehingga dengan memanfaatkan keadaan tersebut banyak orang yang menjemur pakaian setelah mencucinya dan juga banyak pedagang krupuk yang menjemur kerupuknya. Selain itu

⁵⁰ Ibid., hlm. 33

makanan yang dapat dijemur pada saat musim kemarau adalah ikan asin.⁵¹

Di musim kemarau, hari sangat cerah. Beni dan Edo sedang bermain bola. Tak sengaja, Edo tersandung batu. Ia terjatuh dan kakinya terluka. Edo tidak menangis meskipun kulitnya terasa perih. Beni menolong Edo. Beni memapah Edo ke dalam rumah. Ibu Beni membantu Edo dengan membersihkan lukanya. Edo merasa lebih baik karena kakinya sudah diberi obat.⁵²

Salah satu sikap tolong menolong orang adalah membantu teman yang sedang keberatan membawa barang yang begitu banyak. Selain itu sikap tolong menolong yang sering kita jumpai ketika berada di jalan raya adalah membantu orang lain yang kesusahan untuk menyebrang. Sikap tolong menolong sederhana yang dapat kita lakukan pada saat kita berada di rumah adalah membantu orang tua, misalnya membantu ibu membersihkan rumah, membantu ayah mencabut rumput dan membantu ibu memasak di dapur.⁵³



⁵¹ *Ibid.*, hlm. 35

⁵² *Ibid.*, hlm. 38

⁵³ *Ibid.*, hlm. 39

Hari yang cerah di musim kemarau. Banyak anak-anak yang melakukan kegiatan di taman dan lapangan. Mereka bermain dengan hati yang sangat senang. Pada saat musim kemarau, mereka dapat bermain karena hujan tidak akan turun. Begitu juga suasana di kota, banyak orang yang berpergian dan bertamasya saat musim kemarau. Sehingga jalan raya menjadi sangat ramai dengan kendaraan bermotor. Suasana di daerah kota juga sangat cerah dan udara menjadi panas. Banyak gedung-gedung yang tampak indah dan memilik gambar dengan berpola pada sisi tembok gedung itu.⁵⁴



Benda yang dapat digunakan saat musim kemarau seperti kipas angin, kacamata dan jaket untuk melindungi tubuh dari panas matahari. Kacamata juga dapat melindungi kita agar ketika kita melihat sesuatu tidak silau. Ciri-ciri kacamata adalah berbentuk bulat, berwarna hitas dan digunakan untuk melindungi mata. Sedangkan ciri-ciri kipas angin adalah, dapat berdiri tegak,

⁵⁴ *Ibid.*, hlm. 43

dapat bergerak jika dialiri listrik, memiliki baling-baling dan dapat mengeluarkan angin. Kita juga dapat memakai topi pada saat musim kemarau. Ciri-ciri topi adalah berbentuk bulat, digunakan untuk melindungi kepala, wajib digunakan pada saat upacara berlangsung, memiliki banyak warna dan gambar.⁵⁵

Musim kemarau matahari bersinar terang sehingga cuaca menjadi panas. Pada saat musim kemarau ada bencana alam yang dapat terjadi. Kemarau yang berkepanjangan dapat menyebabkan terjadinya kekeringan. Pada saat kekeringan, banyak tanaman yang mati karena kekurangan air. Kondisi tanah juga menjadi kering karena cuaca yang sangat panas saat kekeringan. Sungai juga mengalami kekeringan. Selain sungai, sumber air yang lain juga mengalami kekeringan. Pada saat musim kemarau, hujan tidak turun. Ketika terjadi kemarau anjang, kita akan kesulitan untuk menemukan air. Oleh karena itu ketika terjadi kemarau panjang, kita harus menghemat air.⁵⁶

⁵⁵ *Ibid.*, hlm. 46

⁵⁶ *Ibid.*, hlm. 49-51

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi semua kalangan manusia. Hal tersebut disebabkan karena pendidikan merupakan hal mendasar yang dibutuhkan oleh manusia dan dapat digunakan sebagai bekal untuk kelangsungan hidup. Selain itu, baik atau buruknya suatu negara, salah satunya dapat dinilai dari segi pendidikannya. Oleh karena itu kualitas pendidikan yang baik dan terjamin di negara Indonesia ini sangat dibutuhkan sebagai bekal bagi warga negara ini terutama untuk generasi muda yang masih menempuh jenjang pendidikan.

Pendidikan di negara Indonesia berakar pada kebudayaan bangsa Indonesia, Pancasila dan juga UUD 1945. Pada era globalisasi ini, perkembangan zaman melaju begitu cepat. Dimulai dari perkembangan kebudayaan, teknologi, pendidikan, permainan dan perkembangan yang lainnya.

Dunia pendidikan banyak mengalami perubahan. Perubahan itu sendiri dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan hasil pendidikan dengan mutu yang lebih baik daripada yang sebelumnya. Perubahan-perubahan dalam pendidikan secara kasat mata dapat kita lihat melalui

kacamata kurikulum. Seperti yang telah kita ketahui bahwa kurikulum di negara Indonesia mengalami banyak perubahan. Tentunya hal tersebut dilakukan untuk memperbaiki dan mengembangkan pendidikan di Indonesia ini menjadi lebih baik lagi. Apabila kita amati, kurikulum di negara Indonesia berganti-ganti. Salah satunya yang dapat kita lihat adalah perubahan kurikulum dari KBK berubah menjadi kurikulum KTSP dan kemudian saat ini berubah lagi menjadi Kurikulum 2013 atau yang kerap disebut dengan K-13.

Kurikulum 2013 ini merupakan kurikulum yang diterapkan pada tahun 2013 pada sebagian sekolah sasaran pemerintah untuk menerapkannya terlebih dahulu. Kurikulum ini akan diterapkan pada seluruh sekolah di Indonesia pada tahun ajaran baru 2014. Kurikulum ini merupakan kurikulum berbasis tematik integrative, dimana pada pembelajaran tematiknya menggunakan peneapan tema-tema yang jauh lebih actual dan kontekstual yang ada padakehidupan sehari-hari.¹

Misalnya saja pada pembelajaran tematik kelas 1, pada tema 8 membahas tentang Peristiwa Alam. Pada tema tersebut terdapat subtema yang akan menjelaskan lebih rinci apa saja yang dapat dikatakan peristiwa alam, seperti pada subtema 1 membahas tentang cuaca, kemudian pada subtema 2 membahas tentang musim kemarau, subtema 3 membahas tentang musim hujan dan pada subtema 4 membahas tentang bencana alam.

¹ Ibnu Hajar. *Panduan Lengkap Kurikulum Tematik untuk SD/MI*. (Jogjakarta: DIVA press, 2013), hlm. 20

Pada kurikulum 2013 ini diharapkan siswa lebih memperkaya kajian ilmunya melalui pembelajaran dengan pendekatan saintifik. Pendekatan tersebut yang dimaksud adalah siswa melakukan berbagai percobaan dengan arahan dan bimbingan dari guru. Melalui percobaan atau eksperimen yang telah dilakukan, siswa dapat menemukan teori. Oleh karena itu, peran guru sangat dibutuhkan dalam mengembangkan metode, strategi dan media dengan ide-ide kreatif dan inovatif yang dapat digunakan dalam pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik dan membuat siswa lebih aktif dan dapat memberikan inovasi bagi siswa. Sehingga dalam pembelajaran tersebut, siswa menjadi termotivasi dan senang dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di sekolah.²

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan oleh peneliti di SDI Surya Buana Malang dengan ibu Endang Suprihatin sebagai guru kelas 1 yang telah menerapkan sistem pembelajaran dengan kurikulum 2013,

pembelajaran tematik telah berhasil membuat siswa menjadi lebih aktif dan kreatif daripada menggunakan kurikulum yang sebelumnya. Akan tetapi, yang menjadi masalah adalah media yang menjadi saran dari pemerintah yang tertera pada buku guru belum mampu membuat siswa untuk memahami pembelajaran dan belum membuat siswa termotivasi pada materi pembelajaran di Tema Peristiwa Alam subtema Musim Kemarau. Sehingga hasil yang didapatkan belum maksimal.³

² Trianto. *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik Bagi Anak Usia Dini TK/ RA dan Anak Usia Kelas Awal SD/ MI*. (Jakarta: Prenada Media Group, 2011), hlm. 11

³ Hasil wawancara Ibu Endang Suprihatin, Guru Kelas I SDI Surya Buana Malang tanggal 20 April 2015

Lain daripada itu, pembelajaran tematik pada kurikulum 2013 ini siswa dituntut untuk memahami konsep yang ada.pada kenyataannya, banyak siswa yang belum memahami konsep yang diajarkan oleh guru. Sehingga hasil yang didapatkan oleh siswa banyak yang berada dibawah nilai ketuntasan minimal. Penyebabnya adalah dikarenakan banyak faktor, salah satu faktor yang menonjol disini adalah guru kurang memfasilitasi siswa dalam mengikuti pembelajaran. Guru tidak memanfaatkan fasilitas yang tersedia secara maksimal.

Disamping itu, penanganan guru pada pembelajaran, belum sepenuhnya memanfaatkan fasilitas yang tersedia. Pembelajaran hanya berjalan dengan guru memberikan materi dengan metode ceramah saja kemudian memberika latihan soal pada siswa. Apabila ada siswa yang belum mengerti, guru tidak memberikan penagnanan lebih khusus, hanya mengulang materi saja yang dilakukan setelah jam pembelajaran selesai.

Berdasarkan permasalahan yang ada, peneliti tertarik untuk mengembangkan media yang dapat membantu siswa untuk meningkatkan hasil belajar dan membuat siswa termotivasi untuk mengikuti pembelajaran pada matapelajaran tematik untuk tema Peristiwa Alam subtema Musim Kemarau. Berdasarkan hasil dari penelitian terdahulu, yang berjudul “Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Segitiga dan Jajargenjang untuk meningkatkan hasil belajar Matematika Siswa Kelas IV di MI Jamiyatut Tholibin Kabupaten

Blitar”, permasalahan yang ditemukan hampir sama dengan penelitian yang akan dilakukan ini. Hasil penelitian tersebut dari penilaian ahli Validasi Desain adalah 89,5%. Sedangkan penilaian dari validasi ahli isi adalah 88,5%, penilaian dari Guru Matematika adalah 90,5% dan penilaian dari angket siswa adalah 87,8%. Dari penilaian tersebut, dapat dilihat bahwa permainan yang digunakan pada pembelajaran berkualitas dan layak digunakan sebagai media pembelajaran tanpa revisi.⁴

Peneliti menjadi tertarik untuk mengembangkan media permainan yang dapat digunakan pada pembelajaran tematik di kurikulum 2013 ini. Permainan yang dikembangkan oleh peneliti ini, sesuai dengan karakteristik usia anak SD yang aktif dan senang bermain. Sehingga dengan bermain, siswa juga belajar. Selain itu permainan yang dikembangkan oleh peneliti sesuai dengan karakteristik kurikulum 2013, yaitu mengamati, menyanya, menalar, mencoba dan mengomunikasikan.

Media yang ingin dikembangkan oleh peneliti adalah permainan Keliling Dunia. Permainan ini merupakan pengembangan dari permainan *Candy Land*. Akan tetapi yang menjadi pembeda adalah desain layout yang terdapat gambar pulau dan benua yang ada di dunia. Selain itu, terdapat kartu yang memiliki 5 warna dengan berbagai pertanyaan yang sesuai dengan materi pembelajaran. Sebagai selingan

⁴ “Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Segitiga dan Jajargenjang untuk meningkatkan hasil belajar Matematika Siswa Kelas IV di MI Jamiyatut Tholibin Kabupaten Blitar”, *Skripsi*, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Malang, 201 , hlm.

agar kartu tersebut tidak terdapat pertanyaan saja, pada kartu tersebut terdapat bonus atau hadiah yang dapat ditukar. Siswa menjawab pertanyaan secara berkelompok. Sehingga pada media permainan yang dikembangkan oleh peneliti ini memberikan 2 nilai kepada siswa. Yaitu nilai kognitif dan afektif atau yang disebut dalam kurikulum 2013 adalah penilaian pengetahuan dan sikap.

Dengan media yang dikembangkan oleh peneliti ini, diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar pada siswa dan juga dapat memberikan patokan atau saran kepada guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang dapat digunakan saat belajar dan dapat membuat peserta didik senang dan semangat saat pembelajaran.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan pada bagian latar belakang penelitian ini, maka peneliti merumuskan masalah sebagai batasan penelitian ini, yaitu sebagai berikut :

1. Bagaimana proses pengembangan media permainan Keliling Dunia yang digunakan sebagai media pembelajaran tematik untuk meningkatkan hasil belajar Siswa Kelas I Selolah Dasar Islam Surya Buana Malang?

2. Bagaimana kualitas permainan Keliling Dunia dilihat dari fungsinya sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas I Sekolah Dasar Islam Surya Buana Malang?
3. Apakah media permainan Keliling Dunia efektif digunakan dalam pembelajaran tematik untuk meningkatkan hasil belajar pada tema Peristiwa Alam subtema Musim Kemarau siswa kelas I Sekolah Dasar Islam Surya Buana Malang siswa kelas I SDI Surya Buana Malang?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian merupakan hasil yang ingin dicapai setelah penelitian dilaksanakan. Berdasarkan rumusan masalah yang tertera, maka tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui proses pengembangan media permainan Keliling Dunia sebagai media pembelajaran tematik untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas I Sekolah Dasar Islam Surya Buana Malang.
2. Untuk mengetahui kualitas permainan Keliling Dunia dilihat dari segi fungsinya sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan

hasil belajar siswa kelas I Sekolah Dasar Islam Surya Buana Malang.

3. Untuk mengetahui keefektifan permainan Keliling Dunia yang digunakan sebagai media untuk meningkatkan hasil belajar pada Tema Peristiwa Alam subtema Musim Kemarau siswa kelas I Sekolah Dasar Islam Surya Buana Malang.

D. Manfaat Penelitian

Pada penelitian ini, peneliti mengharapkan hasil penelitian dapat memberikan manfaat kepada berbagai pihak. diantaranya:

1. Bagi Instansi Kampus UIN Malang
Sebagai alat untuk mengumpulkan data pengembangan media pembelajaran tematik yang efektif dan efisien juga sebagai turut serta berusaha mengembangkan pendidikan di Indonesia menjadi lebih baik.
2. Bagi Lembaga SDI Surya Buana Malang
Sebagai referensi pada saat pembelajaran tematik untuk menggunakan media sehingga dapat menjadikan pembelajaran lebih menarik dan membuat siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran.
3. Bagi Peneliti dan Guru
Sebagai sarana untuk mengembangkan ide kreatif yang dapat berguna dalam aktifitas pembelajaran untuk meningkatkan kompetensi dan kepekaan terhadap masalah pembelajaran, serta

dapat memberikan inovasi pada kalangan pendidikan yang mempunyai motivasi tinggi dalam mengembangkan media pembelajaran guna menciptakan suasana belajar yang menarik.

E. Proyeksi Spesifikasi

Produk yang dikembangkan adalah permainan *Candy Land* yang kemudian dimodifikasi kembali oleh peneliti dan dikembangkan menjadi media pembelajaran Keliling Dunia pada matapelajaran Tematik Kurikulum 2013 yang digunakan untuk siswa kelas I tingkat Sekolah Dasar atau Madrasah Ibtidaiyah. Spesifikasi produk media pembelajaran yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

1. Produk yang dihasilkan oleh peneliti adalah permainan yang dapat digunakan pada pembelajaran Tematik untuk kelas I SD/MI pada Tema Peristiwa Alam subtema Musim Kemarau. Sedangkan spesifikasi wujud yang dihasilkan adalah media cetak berupa permainan Keliling Dunia yang terdiri dari kartu pertanyaan, kartu Keliling Dunia, Pion dan Lembar Jawaban.
2. Permainan Keliling Dunia yang dikembangkan oleh peneliti berupa papan permainan Keliling Dunia dengan layout Benua dan pulau-pulau yang ada di dunia. Beberapa pulau terdapat bendera sebagai tempat pijakan pemain. Terdapat kartu berwarna yang terdiri dari 5 warna dengan berbagai pertanyaan sesuai dengan materi, selain itu terdapat kartu Keliling Dunia sebagai

pengganti dadu yang diletakkan dengan posisi terbalik pada papan permainan Keliling Dunia.

3. Materi yang tertera pada permainan Keliling Dunia ini adalah materi pembelajaran tematik untuk siswa kelas I tingkat Sekolah Dasar atau Madrasah Ibtidaiyah dengan Tema Peristiwa Alam subtema Musim Kemarau.
4. Pada permainan Keliling Dunia ini juga disertai materi keagamaan. Materi agama yang dimaksud merupakan kegiatan keagamaan sehari-hari yang sederhana dan mudah dipahami oleh siswa. Materi keagamaan yang dimaksud seperti mengucapkan salam, berdo'a sehari-hari, mengucapkan basmalah dan kegiatan keagamaan lainnya.

F. Pentingnya Penelitian

Pendidikan di Indonesia selalu berusaha untuk membentuk generasi menjadi pribadi yang memiliki wawasan pengetahuan luas dan berakhlak mulia. Oleh karenanya, peran pendidik sangat diperlukan untuk mengembangkan seluruh potensi yang dimilikinya saat pembelajaran demi terciptanya peserta didik yang memiliki wawasan yang luas dan berakhlak mulia. Lain dari pada itu, peneliti menjadi termotivasi untuk melakukan penelitian ini dengan mengembangkan media yang dapat digunakan pada saat pembelajaran.

Terkait dengan pembelajaran Tematik Kurikulum 2013, pembelajaran ini adalah pelajaran yang menjadikan semua matapelajaran menjadi suatu tema dengan mengaitkan semua materi yang sesuai dengan tema yang ditentukan. Tentunya tema yang telah ditentukan adalah tema yang menyangkut kehidupan sehari-hari dan apa yang ada pada lingkungan sekitar siswa, sehingga siswa dapat mengamati dan melakukan berbagai percobaan dengan mudah. Selain itu, siswa juga dituntut untuk memahami materi atau konsep yang telah ia amati pada kehidupan sehari-hari berdasarkan apa yang terjadi pada lingkungan sekitarnya.

Pada materi pembelajaran tematik kurikulum 2013 ini, untuk tema Peristiwa Alam subtema Musim Kemarau untuk siswa kelas I tingkat Sekolah dasar atau Madrasah Ibtidaiyah ini, siswa dituntut untuk memahami materi yang telah disajikan berdasarkan ilustrasi atau contoh-contoh peristiwa yang telah diajarkan oleh guru. Guru hanya mengajar dengan metode ceramah dan memberikan contoh-contoh peristiwa yang abstrak. Guru belum memanfaatkan media yang telah disediakan secara maksimal. Sehingga banyak siswa yang merasa bosan dan lelah saat mengikuti pelajaran. Apabila siswa belum memahami materi yang diajarkan oleh guru, langkah yang dilakukan oleh guru hanyalah mengulang materi dan menjelaskannya kembali kepada siswa. Hal ini biasa dilakukan pada Sekolah yang diteliti pada saat jam pelajaran selesai atau saat pulang sekolah. Pada saat itu, siswa diterangkan kembali oleh guru dengan metode ceramah seperti apa yang telah dilakukan guru sebelumnya. Setelahnya, hasil yang

diperoleh oleh siswa tersebut belum cukup untuk memenuhi nilai ketuntasan minimal.

Oleh karena itu, dibutuhkan penelitian dan pengembangan untuk memperbaiki suasana belajar siswa menjadi lebih menyenangkan dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal. Upaya yang dilakukan oleh peneliti adalah dengan mengembangkan media pembelajaran permainan keliling dunia. Maksudnya adalah dengan menggunakan media pembelajaran permainan Keliling Dunia ini siswa dapat merasa senang mengikuti pelajaran dan merasa tidak bosan pada saat pembelajaran berlangsung. Selain itu media ini juga membantu siswa untuk lebih memahami materi dan meningkatkan hasil belajar siswa pula.

G. Keterbatasan Pengembangan

Media permainan Keliling Dunia yang dikembangkan oleh peneliti memiliki beberapa keterbatasan dalam pengembangan. Diantaranya adalah:

1. Permainan Keliling dunia hanya dapat digunakan saat pembelajaran Tematik Kurikulum 2013 pada kelas I tingkat Sekolah Dasar atau Madrasah Ibtidaiyah.
2. Permainan Keliling Dunia ini hanya dapat digunakan pada Tema Peristiwa Alam dan subtema Musim Kemarau
3. Permainan Keliling Dunia ini dapat digunakan setelah siswa mendapatkan materi tentang Tema Peristiwa Alam subtema Musim Kemarau.

4. Permainan ini terdapat kajian keagamaan. Kajian keagamaan yang dimaksud adalah agama islam, jadi permainan ini dapat digunakan pada siswa yang mengerti tentang kajian keislaman.

H. Definisi Istilah

1. Media Pembelajaran

Media Pembelajaran adalah alat yang digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan pesan dalam suatu kegiatan pembelajaran dengan menggunakan perantara alat oleh pengantar pesan yaitu guru kepada penerima pesan yaitu peserta didik yang mengikuti proses pembelajaran.

2. Permainan Keliling Dunia

Permainan Keliling Dunia merupakan pengembangan dari permainan *Candy Land*. Pembedanya adalah desain layout dan aturan bermainnya. Bentuk fisik dari permainan Keliling Dunia ini adalah papan peraminannya berupa gambar pulau dan benua-benua yang ada di dunia. Selain itu terdapat kartu yang terdiri dari 5 warna yang berbeda dan pada kartu tersebut terdapat pertanyaan yang wajib dijawab oleh siswa secara kelompok. disamping itu juga terdapat kartu keliling dunia sebagai pengganti dadu untuk siswamelangkang ke pulau yang terdapat bendera yang sesuai dengan warna kartu yang mereka dapatkan.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah sesuatu yang telah didapatkan oleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran yang dapat diukur melalui proses evaluasi. Hasil belajar juga dapat disebut dengan prestasi belajar. Hasil belajar juga merupakan perubahan pada seseorang yang dapat dilihat dan diukur dengan angka. Perubahan tersebut dapat dilihat melalui evaluasi seperti tes tertulis, wawancara dan pengamatan.

4. Efektif

Efektif adalah pencapaian tujuan secara maksimal. Tujuan yang ingin dicapai pada pembelajaran tematik untuk Tema Peristiwa Alam Subtema Musim Kemarau adalah siswa dapat menerapkan sikap disiplin, bekerjasama dan peduli terhadap lingkungan. Untuk tujuan yang ingin dicapai dalam aspek pengetahuan adalah siswa dapat membedakan musim kemarau dan hujan, kegiatan apa saja yang dilakukan saat musim kemarau, bencana alam apa yang dapat terjadi ketika musim kemarau dan bagaimana cara menanggulangnya, mendeskripsikan ciri benda, membuat pola dan memahami sikap tolong menolong. Dari semua aspek yang dinilai pembelajaran dapat dikatakan efektif apabila nilai dari keseluruhan aspek mencapai nilai Ketuntasan Minimal yaitu 70.

I. Sistematika Pembahasan

Sistematika penulisan dalam skripsi ini rencananya akan disusun dalam enam bab. Bab I hingga bab VI, daftar pustaka, dan disertai lampiran-lampiran yang relevan.

Pada Bab I terdiri dari (a) latar belakang masalah, (b) rumusan masalah, (c) tujuan penelitian, (d) manfaat penelitian, (e) proyeksi spesifikasi produk, (f) pentingnya penelitian, (g) keterbatasan penelitian, (h) definisi istilah dan (i) sistematika pembahasan.

Pada bagian Bab II berisi tentang kajian pustaka. Hal yang akan dibahas pada bab ini adalah (a) penelitian terdahulu dan (b) kajian teori. Teori yang akan dibahas adalah 1) media pembelajaran, 2) Pembelajaran Tematik, 3) pengembangan media keliling dunia untuk meningkatkan pemahaman materi siswa, 4) pemahaman materi, 5) tinjauan subtema Musim Kemarau.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi semua kalangan manusia. Hal tersebut disebabkan karena pendidikan merupakan hal mendasar yang dibutuhkan oleh manusia dan dapat digunakan sebagai bekal untuk kelangsungan hidup. Selain itu, baik atau buruknya suatu negara, salah satunya dapat dinilai dari segi pendidikannya. Oleh karena itu kualitas pendidikan yang baik dan terjamin di negara Indonesia ini sangat dibutuhkan sebagai bekal bagi warga negara ini terutama untuk generasi muda yang masih menempuh jenjang pendidikan.

Pendidikan di negara Indonesia berakar pada kebudayaan bangsa Indonesia, Pancasila dan juga UUD 1945. Pada era globalisasi ini, perkembangan zaman melaju begitu cepat. Dimulai dari perkembangan kebudayaan, teknologi, pendidikan, permainan dan perkembangan yang lainnya.

Dunia pendidikan banyak mengalami perubahan. Perubahan itu sendiri dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan hasil pendidikan dengan mutu yang lebih baik daripada yang sebelumnya. Perubahan-perubahan dalam pendidikan secara kasat mata dapat kita lihat melalui

kacamata kurikulum. Seperti yang telah kita ketahui bahwa kurikulum di negara Indonesia mengalami banyak perubahan. Tentunya hal tersebut dilakukan untuk memperbaiki dan mengembangkan pendidikan di Indonesia ini menjadi lebih baik lagi. Apabila kita amati, kurikulum di negara Indonesia berganti-ganti. Salah satunya yang dapat kita lihat adalah perubahan kurikulum dari KBK berubah menjadi kurikulum KTSP dan kemudian saat ini berubah lagi menjadi Kurikulum 2013 atau yang kerap disebut dengan K-13.

Kurikulum 2013 ini merupakan kurikulum yang diterapkan pada tahun 2013 pada sebagian sekolah sasaran pemerintah untuk menerapkannya terlebih dahulu. Kurikulum ini akan diterapkan pada seluruh sekolah di Indonesia pada tahun ajaran baru 2014. Kurikulum ini merupakan kurikulum berbasis tematik integrative, dimana pada pembelajaran tematiknya menggunakan peneapan tema-tema yang jauh lebih actual dan kontekstual yang ada padakehidupan sehari-hari.¹

Misalnya saja pada pembelajaran tematik kelas 1, pada tema 8 membahas tentang Peristiwa Alam. Pada tema tersebut terdapat subtema yang akan menjelaskan lebih rinci apa saja yang dapat dikatakan peristiwa alam, seperti pada subtema 1 membahas tentang cuaca, kemudian pada subtema 2 membahas tentang musim kemarau, subtema 3 membahas tentang musim hujan dan pada subtema 4 membahas tentang bencana alam.

¹ Ibnu Hajar. *Panduan Lengkap Kurikulum Tematik untuk SD/MI*. (Jogjakarta: DIVA press, 2013), hlm. 20

Pada kurikulum 2013 ini diharapkan siswa lebih memperkaya kajian ilmunya melalui pembelajaran dengan pendekatan saintifik. Pendekatan tersebut yang dimaksud adalah siswa melakukan berbagai percobaan dengan arahan dan bimbingan dari guru. Melalui percobaan atau eksperimen yang telah dilakukan, siswa dapat menemukan teori. Oleh karena itu, peran guru sangat dibutuhkan dalam mengembangkan metode, strategi dan media dengan ide-ide kreatif dan inovatif yang dapat digunakan dalam pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik dan membuat siswa lebih aktif dan dapat memberikan inovasi bagi siswa. Sehingga dalam pembelajaran tersebut, siswa menjadi termotivasi dan senang dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di sekolah.²

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan oleh peneliti di SDI Surya Buana Malang dengan ibu Endang Suprihatin sebagai guru kelas 1 yang telah menerapkan sistem pembelajaran dengan kurikulum 2013,

pembelajaran tematik telah berhasil membuat siswa menjadi lebih aktif dan kreatif daripada menggunakan kurikulum yang sebelumnya. Akan tetapi, yang menjadi masalah adalah media yang menjadi saran dari pemerintah yang tertera pada buku guru belum mampu membuat siswa untuk memahami pembelajaran dan belum membuat siswa termotivasi pada materi pembelajaran di Tema Peristiwa Alam subtema Musim Kemarau. Sehingga hasil yang didapatkan belum maksimal.³

² Trianto. *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik Bagi Anak Usia Dini TK/ RA dan Anak Usia Kelas Awal SD/ MI*. (Jakarta: Prenada Media Group, 2011), hlm. 11

³ Hasil wawancara Ibu Endang Suprihatin, Guru Kelas I SDI Surya Buana Malang tanggal 20 April 2015

Lain daripada itu, pembelajaran tematik pada kurikulum 2013 ini siswa dituntut untuk memahami konsep yang ada.pada kenyataannya, banyak siswa yang belum memahami konsep yang diajarkan oleh guru. Sehingga hasil yang didapatkan oleh siswa banyak yang berada dibawah nilai ketuntasan minimal. Penyebabnya adalah dikarenakan banyak faktor, salah satu faktor yang menonjol disini adalah guru kurang memfasilitasi siswa dalam mengikuti pembelajaran. Guru tidak memanfaatkan fasilitas yang tersedia secara maksimal.

Disamping itu, penanganan guru pada pembelajaran, belum sepenuhnya memanfaatkan fasilitas yang tersedia. Pembelajaran hanya berjalan dengan guru memberikan materi dengan metode ceramah saja kemudian memberika latihan soal pada siswa. Apabila ada siswa yang belum mengerti, guru tidak memberikan penagnanan lebih khusus, hanya mengulang materi saja yang dilakukan setelah jam pembelajaran selesai.

Berdasarkan permasalahan yang ada, peneliti tertarik untuk mengembangkan media yang dapat membantu siswa untuk meningkatkan hasil belajar dan membuat siswa termotivasi untuk mengikuti pembelajaran pada matapelajaran tematik untuk tema Peristiwa Alam subtema Musim Kemarau. Berdasarkan hasil dari penelitian terdahulu, yang berjudul “Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Segitiga dan Jajargenjang untuk meningkatkan hasil belajar Matematika Siswa Kelas IV di MI Jamiyatut Tholibin Kabupaten

Blitar”, permasalahan yang ditemukan hampir sama dengan penelitian yang akan dilakukan ini. Hasil penelitian tersebut dari penilaian ahli Validasi Desain adalah 89,5%. Sedangkan penilaian dari validasi ahli isi adalah 88,5%, penilaian dari Guru Matematika adalah 90,5% dan penilaian dari angket siswa adalah 87,8%. Dari penilaian tersebut, dapat dilihat bahwa permainan yang digunakan pada pembelajaran berkualitas dan layak digunakan sebagai media pembelajaran tanpa revisi.⁴

Peneliti menjadi tertarik untuk mengembangkan media permainan yang dapat digunakan pada pembelajaran tematik di kurikulum 2013 ini. Permainan yang dikembangkan oleh peneliti ini, sesuai dengan karakteristik usia anak SD yang aktif dan senang bermain. Sehingga dengan bermain, siswa juga belajar. Selain itu permainan yang dikembangkan oleh peneliti sesuai dengan karakteristik kurikulum 2013, yaitu mengamati, menyanya, menalar, mencoba dan mengomunikasikan.

Media yang ingin dikembangkan oleh peneliti adalah permainan Keliling Dunia. Permainan ini merupakan pengembangan dari permainan *Candy Land*. Akan tetapi yang menjadi pembeda adalah desain layout yang terdapat gambar pulau dan benua yang ada di dunia. Selain itu, terdapat kartu yang memiliki 5 warna dengan berbagai pertanyaan yang sesuai dengan materi pembelajaran. Sebagai selingan

⁴ “Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Segitiga dan Jajargenjang untuk meningkatkan hasil belajar Matematika Siswa Kelas IV di MI Jamiyatut Tholibin Kabupaten Blitar”, *Skripsi*, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Malang, 201 , hlm.

agar kartu tersebut tidak terdapat pertanyaan saja, pada kartu tersebut terdapat bonus atau hadiah yang dapat ditukar. Siswa menjawab pertanyaan secara berkelompok. Sehingga pada media permainan yang dikembangkan oleh peneliti ini memberikan 2 nilai kepada siswa. Yaitu nilai kognitif dan afektif atau yang disebut dalam kurikulum 2013 adalah penilaian pengetahuan dan sikap.

Dengan media yang dikembangkan oleh peneliti ini, diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar pada siswa dan juga dapat memberikan patokan atau saran kepada guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang dapat digunakan saat belajar dan dapat membuat peserta didik senang dan semangat saat pembelajaran.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan pada bagian latar belakang penelitian ini, maka peneliti merumuskan masalah sebagai batasan penelitian ini, yaitu sebagai berikut :

1. Bagaimana proses pengembangan media permainan Keliling Dunia yang digunakan sebagai media pembelajaran tematik untuk meningkatkan hasil belajar Siswa Kelas I Selolah Dasar Islam Surya Buana Malang?

2. Bagaimana kualitas permainan Keliling Dunia dilihat dari fungsinya sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas I Sekolah Dasar Islam Surya Buana Malang?
3. Apakah media permainan Keliling Dunia efektif digunakan dalam pembelajaran tematik untuk meningkatkan hasil belajar pada tema Peristiwa Alam subtema Musim Kemarau siswa kelas I Sekolah Dasar Islam Surya Buana Malang siswa kelas I SDI Surya Buana Malang?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian merupakan hasil yang ingin dicapai setelah penelitian dilaksanakan. Berdasarkan rumusan masalah yang tertera, maka tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui proses pengembangan media permainan Keliling Dunia sebagai media pembelajaran tematik untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas I Sekolah Dasar Islam Surya Buana Malang.
2. Untuk mengetahui kualitas permainan Keliling Dunia dilihat dari segi fungsinya sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan

hasil belajar siswa kelas I Sekolah Dasar Islam Surya Buana Malang.

3. Untuk mengetahui keefektifan permainan Keliling Dunia yang digunakan sebagai media untuk meningkatkan hasil belajar pada Tema Peristiwa Alam subtema Musim Kemarau siswa kelas I Sekolah Dasar Islam Surya Buana Malang.

D. Manfaat Penelitian

Pada penelitian ini, peneliti mengharapkan hasil penelitian dapat memberikan manfaat kepada berbagai pihak. diantaranya:

1. Bagi Instansi Kampus UIN Malang

Sebagai alat untuk mengumpulkan data pengembangan media pembelajaran tematik yang efektif dan efisien juga sebagai turut serta berusaha mengembangkan pendidikan di Indonesia menjadi lebih baik.

2. Bagi Lembaga SDI Surya Buana Malang

Sebagai referensi pada saat pembelajaran tematik untuk menggunakan media sehingga dapat menjadikan pembelajaran lebih menarik dan membuat siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran.

3. Bagi Peneliti dan Guru

Sebagai sarana untuk mengembangkan ide kreatif yang dapat berguna dalam aktifitas pembelajaran untuk meningkatkan kompetensi dan kepekaan terhadap masalah pembelajaran, serta

dapat memberikan inovasi pada kalangan pendidikan yang mempunyai motivasi tinggi dalam mengembangkan media pembelajaran guna menciptakan suasana belajar yang menarik.

E. Proyeksi Spesifikasi

Produk yang dikembangkan adalah permainan *Candy Land* yang kemudian dimodifikasi kembali oleh peneliti dan dikembangkan menjadi media pembelajaran Keliling Dunia pada matapelajaran Tematik Kurikulum 2013 yang digunakan untuk siswa kelas I tingkat Sekolah Dasar atau Madrasah Ibtidaiyah. Spesifikasi produk media pembelajaran yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

1. Produk yang dihasilkan oleh peneliti adalah permainan yang dapat digunakan pada pembelajaran Tematik untuk kelas I SD/MI pada Tema Peristiwa Alam subtema Musim Kemarau. Sedangkan spesifikasi wujud yang dihasilkan adalah media cetak berupa permainan Keliling Dunia yang terdiri dari kartu pertanyaan, kartu Keliling Dunia, Pion dan Lembar Jawaban.
2. Permainan Keliling Dunia yang dikembangkan oleh peneliti berupa papan permainan Keliling Dunia dengan layout Benua dan pulau-pulau yang ada di dunia. Beberapa pulau terdapat bendera sebagai tempat pijakan pemain. Terdapat kartu berwarna yang terdiri dari 5 warna dengan berbagai pertanyaan sesuai dengan materi, selain itu terdapat kartu Keliling Dunia sebagai

pengganti dadu yang diletakkan dengan posisi terbalik pada papan permainan Keliling Dunia.

3. Materi yang tertera pada permainan Keliling Dunia ini adalah materi pembelajaran tematik untuk siswa kelas I tingkat Sekolah Dasar atau Madrasah Ibtidaiyah dengan Tema Peristiwa Alam subtema Musim Kemarau.
4. Pada permainan Keliling Dunia ini juga disertai materi keagamaan. Materi agama yang dimaksud merupakan kegiatan keagamaan sehari-hari yang sederhana dan mudah dipahami oleh siswa. Materi keagamaan yang dimaksud seperti mengucapkan salam, berdo'a sehari-hari, mengucapkan basmalah dan kegiatan keagamaan lainnya.

F. Pentingnya Penelitian

Pendidikan di Indonesia selalu berusaha untuk membentuk generasi menjadi pribadi yang memiliki wawasan pengetahuan luas dan berakhlak mulia. Oleh karenanya, peran pendidik sangat diperlukan untuk mengembangkan seluruh potensi yang dimilikinya saat pembelajaran demi terciptanya peserta didik yang memiliki wawasan yang luas dan berakhlak mulia. Lain dari pada itu, peneliti menjadi termotivasi untuk melakukan penelitian ini dengan mengembangkan media yang dapat digunakan pada saat pembelajaran.

Terkait dengan pembelajaran Tematik Kurikulum 2013, pembelajaran ini adalah pelajaran yang menjadikan semua matapelajaran menjadi suatu tema dengan mengaitkan semua materi yang sesuai dengan tema yang ditentukan. Tentunya tema yang telah ditentukan adalah tema yang menyangkut kehidupan sehari-hari dan apa yang ada pada lingkungan sekitar siswa, sehingga siswa dapat mengamati dan melakukan berbagai percobaan dengan mudah. Selain itu, siswa juga dituntut untuk memahami materi atau konsep yang telah ia amati pada kehidupan sehari-hari berdasarkan apa yang terjadi pada lingkungan sekitarnya.

Pada materi pembelajaran tematik kurikulum 2013 ini, untuk tema Peristiwa Alam subtema Musim Kemarau untuk siswa kelas I tingkat Sekolah dasar atau Madrasah Ibtidaiyah ini, siswa dituntut untuk memahami materi yang telah disajikan berdasarkan ilustrasi atau contoh-contoh peristiwa yang telah diajarkan oleh guru. Guru hanya mengajar dengan metode ceramah dan memberikan contoh-contoh peristiwa yang abstrak. Guru belum memanfaatkan media yang telah disediakan secara maksimal. Sehingga banyak siswa yang merasa bosan dan lelah saat mengikuti pelajaran. Apabila siswa belum memahami materi yang diajarkan oleh guru, langkah yang dilakukan oleh guru hanyalah mengulang materi dan menjelaskannya kembali kepada siswa. Hal ini biasa dilakukan pada Sekolah yang diteliti pada saat jam pelajaran selesai atau saat pulang sekolah. Pada saat itu, siswa diterangkan kembali oleh guru dengan metode ceramah seperti apa yang telah dilakukan guru sebelumnya. Setelahnya, hasil yang

diperoleh oleh siswa tersebut belum cukup untuk memenuhi nilai ketuntasan minimal.

Oleh karena itu, dibutuhkan penelitian dan pengembangan untuk memperbaiki suasana belajar siswa menjadi lebih menyenangkan dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal. Upaya yang dilakukan oleh peneliti adalah dengan mengembangkan media pembelajaran permainan keliling dunia. Maksudnya adalah dengan menggunakan media pembelajaran permainan Keliling Dunia ini siswa dapat merasa senang mengikuti pelajaran dan merasa tidak bosan pada saat pembelajaran berlangsung. Selain itu media ini juga membantu siswa untuk lebih memahami materi dan meningkatkan hasil belajar siswa pula.

G. Keterbatasan Pengembangan

Media permainan Keliling Dunia yang dikembangkan oleh peneliti memiliki beberapa keterbatasan dalam pengembangan. Diantaranya adalah:

1. Permainan Keliling dunia hanya dapat digunakan saat pembelajaran Tematik Kurikulum 2013 pada kelas I tingkat Sekolah Dasar atau Madrasah Ibtidaiyah.
2. Permainan Keliling Dunia ini hanya dapat digunakan pada Tema Peristiwa Alam dan subtema Musim Kemarau
3. Permainan Keliling Dunia ini dapat digunakan setelah siswa mendapatkan materi tentang Tema Peristiwa Alam subtema Musim Kemarau.

4. Permainan ini terdapat kajian keagamaan. Kajian keagamaan yang dimaksud adalah agama islam, jadi permainan ini dapat digunakan pada siswa yang mengerti tentang kajian keislaman.

H. Definisi Istilah

1. Media Pembelajaran

Media Pembelajaran adalah alat yang digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan pesan dalam suatu kegiatan pembelajaran dengan menggunakan perantara alat oleh pengantar pesan yaitu guru kepada penerima pesan yaitu peserta didik yang mengikuti proses pembelajaran.

2. Permainan Keliling Dunia

Permainan Keliling Dunia merupakan pengembangan dari permainan *Candy Land*. Pembedanya adalah desain layout dan aturan bermainnya. Bentuk fisik dari permainan Keliling Dunia ini adalah papan peraminannya berupa gambar pulau dan benua-benua yang ada di dunia. Selain itu terdapat kartu yang terdiri dari 5 warna yang berbeda dan pada kartu tersebut terdapat pertanyaan yang wajib dijawab oleh siswa secara kelompok. disamping itu juga terdapat kartu keliling dunia sebagai pengganti dadu untuk siswamelangkang ke pulau yang terdapat bendera yang sesuai dengan warna kartu yang mereka dapatkan.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah sesuatu yang telah didapatkan oleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran yang dapat diukur melalui proses evaluasi. Hasil belajar juga dapat disebut dengan prestasi belajar. Hasil belajar juga merupakan perubahan pada seseorang yang dapat dilihat dan diukur dengan angka. Perubahan tersebut dapat dilihat melalui evaluasi seperti tes tertulis, wawancara dan pengamatan.

4. Efektif

Efektif adalah pencapaian tujuan secara maksimal. Tujuan yang ingin dicapai pada pembelajaran tematik untuk Tema Peristiwa Alam Subtema Musim Kemarau adalah siswa dapat menerapkan sikap disiplin, bekerjasama dan peduli terhadap lingkungan. Untuk tujuan yang ingin dicapai dalam aspek pengetahuan adalah siswa dapat membedakan musim kemarau dan hujan, kegiatan apa saja yang dilakukan saat musim kemarau, bencana alam apa yang dapat terjadi ketika musim kemarau dan bagaimana cara menanggulangnya, mendeskripsikan ciri benda, membuat pola dan memahami sikap tolong menolong. Dari semua aspek yang dinilai pembelajaran dapat dikatakan efektif apabila nilai dari keseluruhan aspek mencapai nilai Ketuntasan Minimal yaitu 70.

I. Sistematika Pembahasan

Sistematika penulisan dalam skripsi ini rencananya akan disusun dalam enam bab. Bab I hingga bab VI, daftar pustaka, dan disertai lampiran-lampiran yang relevan.

Pada Bab I terdiri dari (a) latar belakang masalah, (b) rumusan masalah, (c) tujuan penelitian, (d) manfaat penelitian, (e) proyeksi spesifikasi produk, (f) pentingnya penelitian, (g) keterbatasan penelitian, (h) definisi istilah dan (i) sistematika pembahasan.

Pada bagian Bab II berisi tentang kajian pustaka. Hal yang akan dibahas pada bab ini adalah (a) penelitian terdahulu dan (b) kajian teori. Teori yang akan dibahas adalah 1) media pembelajaran, 2) Pembelajaran Tematik, 3) pengembangan media keliling dunia untuk meningkatkan pemahaman materi siswa, 4) pemahaman materi, 5) tinjauan subtema Musim Kemarau.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi semua kalangan manusia. Hal tersebut disebabkan karena pendidikan merupakan hal mendasar yang dibutuhkan oleh manusia dan dapat digunakan sebagai bekal untuk kelangsungan hidup. Selain itu, baik atau buruknya suatu negara, salah satunya dapat dinilai dari segi pendidikannya. Oleh karena itu kualitas pendidikan yang baik dan terjamin di negara Indonesia ini sangat dibutuhkan sebagai bekal bagi warga negara ini terutama untuk generasi muda yang masih menempuh jenjang pendidikan.

Pendidikan di negara Indonesia berakar pada kebudayaan bangsa Indonesia, Pancasila dan juga UUD 1945. Pada era globalisasi ini, perkembangan zaman melaju begitu cepat. Dimulai dari perkembangan kebudayaan, teknologi, pendidikan, permainan dan perkembangan yang lainnya.

Dunia pendidikan banyak mengalami perubahan. Perubahan itu sendiri dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan hasil pendidikan dengan mutu yang lebih baik daripada yang sebelumnya. Perubahan-perubahan dalam pendidikan secara kasat mata dapat kita lihat melalui

kacamata kurikulum. Seperti yang telah kita ketahui bahwa kurikulum di negara Indonesia mengalami banyak perubahan. Tentunya hal tersebut dilakukan untuk memperbaiki dan mengembangkan pendidikan di Indonesia ini menjadi lebih baik lagi. Apabila kita amati, kurikulum di negara Indonesia berganti-ganti. Salah satunya yang dapat kita lihat adalah perubahan kurikulum dari KBK berubah menjadi kurikulum KTSP dan kemudian saat ini berubah lagi menjadi Kurikulum 2013 atau yang kerap disebut dengan K-13.

Kurikulum 2013 ini merupakan kurikulum yang diterapkan pada tahun 2013 pada sebagian sekolah sasaran pemerintah untuk menerapkannya terlebih dahulu. Kurikulum ini akan diterapkan pada seluruh sekolah di Indonesia pada tahun ajaran baru 2014. Kurikulum ini merupakan kurikulum berbasis tematik integrative, dimana pada pembelajaran tematiknya menggunakan peneapan tema-tema yang jauh lebih actual dan kontekstual yang ada padakehidupan sehari-hari.¹

Misalnya saja pada pembelajaran tematik kelas 1, pada tema 8 membahas tentang Peristiwa Alam. Pada tema tersebut terdapat subtema yang akan menjelaskan lebih rinci apa saja yang dapat dikatakan peristiwa alam, seperti pada subtema 1 membahas tentang cuaca, kemudian pada subtema 2 membahas tentang musim kemarau, subtema 3 membahas tentang musim hujan dan pada subtema 4 membahas tentang bencana alam.

¹ Ibnu Hajar. *Panduan Lengkap Kurikulum Tematik untuk SD/MI*. (Jogjakarta: DIVA press, 2013), hlm. 20

Pada kurikulum 2013 ini diharapkan siswa lebih memperkaya kajian ilmunya melalui pembelajaran dengan pendekatan saintifik. Pendekatan tersebut yang dimaksud adalah siswa melakukan berbagai percobaan dengan arahan dan bimbingan dari guru. Melalui percobaan atau eksperimen yang telah dilakukan, siswa dapat menemukan teori. Oleh karena itu, peran guru sangat dibutuhkan dalam mengembangkan metode, strategi dan media dengan ide-ide kreatif dan inovatif yang dapat digunakan dalam pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik dan membuat siswa lebih aktif dan dapat memberikan inovasi bagi siswa. Sehingga dalam pembelajaran tersebut, siswa menjadi termotivasi dan senang dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di sekolah.²

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan oleh peneliti di SDI Surya Buana Malang dengan ibu Endang Suprihatin sebagai guru kelas 1 yang telah menerapkan sistem pembelajaran dengan kurikulum 2013,

pembelajaran tematik telah berhasil membuat siswa menjadi lebih aktif dan kreatif daripada menggunakan kurikulum yang sebelumnya. Akan tetapi, yang menjadi masalah adalah media yang menjadi saran dari pemerintah yang tertera pada buku guru belum mampu membuat siswa untuk memahami pembelajaran dan belum membuat siswa termotivasi pada materi pembelajaran di Tema Peristiwa Alam subtema Musim Kemarau. Sehingga hasil yang didapatkan belum maksimal.³

² Trianto. *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik Bagi Anak Usia Dini TK/ RA dan Anak Usia Kelas Awal SD/ MI*. (Jakarta: Prenada Media Group, 2011), hlm. 11

³ Hasil wawancara Ibu Endang Suprihatin, Guru Kelas I SDI Surya Buana Malang tanggal 20 April 2015

Lain daripada itu, pembelajaran tematik pada kurikulum 2013 ini siswa dituntut untuk memahami konsep yang ada.pada kenyataannya, banyak siswa yang belum memahami konsep yang diajarkan oleh guru. Sehingga hasil yang didapatkan oleh siswa banyak yang berada dibawah nilai ketuntasan minimal. Penyebabnya adalah dikarenakan banyak faktor, salah satu faktor yang menonjol disini adalah guru kurang memfasilitasi siswa dalam mengikuti pembelajaran. Guru tidak memanfaatkan fasilitas yang tersedia secara maksimal.

Disamping itu, penanganan guru pada pembelajaran, belum sepenuhnya memanfaatkan fasilitas yang tersedia. Pembelajaran hanya berjalan dengan guru memberikan materi dengan metode ceramah saja kemudian memberika latihan soal pada siswa. Apabila ada siswa yang belum mengerti, guru tidak memberikan penagnanan lebih khusus, hanya mengulang materi saja yang dilakukan setelah jam pembelajaran selesai.

Berdasarkan permasalahan yang ada, peneliti tertarik untuk mengembangkan media yang dapat membantu siswa untuk meningkatkan hasil belajar dan membuat siswa termotivasi untuk mengikuti pembelajaran pada matapelajaran tematik untuk tema Peristiwa Alam subtema Musim Kemarau. Berdasarkan hasil dari penelitian terdahulu, yang berjudul “Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Segitiga dan Jajargenjang untuk meningkatkan hasil belajar Matematika Siswa Kelas IV di MI Jamiyatut Tholibin Kabupaten

Blitar”, permasalahan yang ditemukan hampir sama dengan penelitian yang akan dilakukan ini. Hasil penelitian tersebut dari penilaian ahli Validasi Desain adalah 89,5%. Sedangkan penilaian dari validasi ahli isi adalah 88,5%, penilaian dari Guru Matematika adalah 90,5% dan penilaian dari angket siswa adalah 87,8%. Dari penilaian tersebut, dapat dilihat bahwa permainan yang digunakan pada pembelajaran berkualitas dan layak digunakan sebagai media pembelajaran tanpa revisi.⁴

Peneliti menjadi tertarik untuk mengembangkan media permainan yang dapat digunakan pada pembelajaran tematik di kurikulum 2013 ini. Permainan yang dikembangkan oleh peneliti ini, sesuai dengan karakteristik usia anak SD yang aktif dan senang bermain. Sehingga dengan bermain, siswa juga belajar. Selain itu permainan yang dikembangkan oleh peneliti sesuai dengan karakteristik kurikulum 2013, yaitu mengamati, menyanya, menalar, mencoba dan mengomunikasikan.

Media yang ingin dikembangkan oleh peneliti adalah permainan Keliling Dunia. Permainan ini merupakan pengembangan dari permainan *Candy Land*. Akan tetapi yang menjadi pembeda adalah desain layout yang terdapat gambar pulau dan benua yang ada di dunia. Selain itu, terdapat kartu yang memiliki 5 warna dengan berbagai pertanyaan yang sesuai dengan materi pembelajaran. Sebagai selingan

⁴ “Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Segitiga dan Jajargenjang untuk meningkatkan hasil belajar Matematika Siswa Kelas IV di MI Jamiyatut Tholibin Kabupaten Blitar”, *Skripsi*, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Malang, 201 , hlm.

agar kartu tersebut tidak terdapat pertanyaan saja, pada kartu tersebut terdapat bonus atau hadiah yang dapat ditukar. Siswa menjawab pertanyaan secara berkelompok. Sehingga pada media permainan yang dikembangkan oleh peneliti ini memberikan 2 nilai kepada siswa. Yaitu nilai kognitif dan afektif atau yang disebut dalam kurikulum 2013 adalah penilaian pengetahuan dan sikap.

Dengan media yang dikembangkan oleh peneliti ini, diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar pada siswa dan juga dapat memberikan patokan atau saran kepada guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang dapat digunakan saat belajar dan dapat membuat peserta didik senang dan semangat saat pembelajaran.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan pada bagian latar belakang penelitian ini, maka peneliti merumuskan masalah sebagai batasan penelitian ini, yaitu sebagai berikut :

1. Bagaimana proses pengembangan media permainan Keliling Dunia yang digunakan sebagai media pembelajaran tematik untuk meningkatkan hasil belajar Siswa Kelas I Selolah Dasar Islam Surya Buana Malang?

2. Bagaimana kualitas permainan Keliling Dunia dilihat dari fungsinya sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas I Sekolah Dasar Islam Surya Buana Malang?
3. Apakah media permainan Keliling Dunia efektif digunakan dalam pembelajaran tematik untuk meningkatkan hasil belajar pada tema Peristiwa Alam subtema Musim Kemarau siswa kelas I Sekolah Dasar Islam Surya Buana Malang siswa kelas I SDI Surya Buana Malang?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian merupakan hasil yang ingin dicapai setelah penelitian dilaksanakan. Berdasarkan rumusan masalah yang tertera, maka tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui proses pengembangan media permainan Keliling Dunia sebagai media pembelajaran tematik untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas I Sekolah Dasar Islam Surya Buana Malang.
2. Untuk mengetahui kualitas permainan Keliling Dunia dilihat dari segi fungsinya sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan

hasil belajar siswa kelas I Sekolah Dasar Islam Surya Buana Malang.

3. Untuk mengetahui keefektifan permainan Keliling Dunia yang digunakan sebagai media untuk meningkatkan hasil belajar pada Tema Peristiwa Alam subtema Musim Kemarau siswa kelas I Sekolah Dasar Islam Surya Buana Malang.

D. Manfaat Penelitian

Pada penelitian ini, peneliti mengharapkan hasil penelitian dapat memberikan manfaat kepada berbagai pihak. diantaranya:

1. Bagi Instansi Kampus UIN Malang
Sebagai alat untuk mengumpulkan data pengembangan media pembelajaran tematik yang efektif dan efisien juga sebagai turut serta berusaha mengembangkan pendidikan di Indonesia menjadi lebih baik.
2. Bagi Lembaga SDI Surya Buana Malang
Sebagai referensi pada saat pembelajaran tematik untuk menggunakan media sehingga dapat menjadikan pembelajaran lebih menarik dan membuat siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran.
3. Bagi Peneliti dan Guru
Sebagai sarana untuk mengembangkan ide kreatif yang dapat berguna dalam aktifitas pembelajaran untuk meningkatkan kompetensi dan kepekaan terhadap masalah pembelajaran, serta

dapat memberikan inovasi pada kalangan pendidikan yang mempunyai motivasi tinggi dalam mengembangkan media pembelajaran guna menciptakan suasana belajar yang menarik.

E. Proyeksi Spesifikasi

Produk yang dikembangkan adalah permainan *Candy Land* yang kemudian dimodifikasi kembali oleh peneliti dan dikembangkan menjadi media pembelajaran Keliling Dunia pada matapelajaran Tematik Kurikulum 2013 yang digunakan untuk siswa kelas I tingkat Sekolah Dasar atau Madrasah Ibtidaiyah. Spesifikasi produk media pembelajaran yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

1. Produk yang dihasilkan oleh peneliti adalah permainan yang dapat digunakan pada pembelajaran Tematik untuk kelas I SD/MI pada Tema Peristiwa Alam subtema Musim Kemarau. Sedangkan spesifikasi wujud yang dihasilkan adalah media cetak berupa permainan Keliling Dunia yang terdiri dari kartu pertanyaan, kartu Keliling Dunia, Pion dan Lembar Jawaban.
2. Permainan Keliling Dunia yang dikembangkan oleh peneliti berupa papan permainan Keliling Dunia dengan layout Benua dan pulau-pulau yang ada di dunia. Beberapa pulau terdapat bendera sebagai tempat pijakan pemain. Terdapat kartu berwarna yang terdiri dari 5 warna dengan berbagai pertanyaan sesuai dengan materi, selain itu terdapat kartu Keliling Dunia sebagai

pengganti dadu yang diletakkan dengan posisi terbalik pada papan permainan Keliling Dunia.

3. Materi yang tertera pada permainan Keliling Dunia ini adalah materi pembelajaran tematik untuk siswa kelas I tingkat Sekolah Dasar atau Madrasah Ibtidaiyah dengan Tema Peristiwa Alam subtema Musim Kemarau.
4. Pada permainan Keliling Dunia ini juga disertai materi keagamaan. Materi agama yang dimaksud merupakan kegiatan keagamaan sehari-hari yang sederhana dan mudah dipahami oleh siswa. Materi keagamaan yang dimaksud seperti mengucapkan salam, berdo'a sehari-hari, mengucapkan basmalah dan kegiatan keagamaan lainnya.

F. Pentingnya Penelitian

Pendidikan di Indonesia selalu berusaha untuk membentuk generasi menjadi pribadi yang memiliki wawasan pengetahuan luas dan berakhlak mulia. Oleh karenanya, peran pendidik sangat diperlukan untuk mengembangkan seluruh potensi yang dimilikinya saat pembelajaran demi terciptanya peserta didik yang memiliki wawasan yang luas dan berakhlak mulia. Lain dari pada itu, peneliti menjadi termotivasi untuk melakukan penelitian ini dengan mengembangkan media yang dapat digunakan pada saat pembelajaran.

Terkait dengan pembelajaran Tematik Kurikulum 2013, pembelajaran ini adalah pelajaran yang menjadikan semua matapelajaran menjadi suatu tema dengan mengaitkan semua materi yang sesuai dengan tema yang ditentukan. Tentunya tema yang telah ditentukan adalah tema yang menyangkut kehidupan sehari-hari dan apa yang ada pada lingkungan sekitar siswa, sehingga siswa dapat mengamati dan melakukan berbagai percobaan dengan mudah. Selain itu, siswa juga dituntut untuk memahami materi atau konsep yang telah ia amati pada kehidupan sehari-hari berdasarkan apa yang terjadi pada lingkungan sekitarnya.

Pada materi pembelajaran tematik kurikulum 2013 ini, untuk tema Peristiwa Alam subtema Musim Kemarau untuk siswa kelas I tingkat Sekolah dasar atau Madrasah Ibtidaiyah ini, siswa dituntut untuk memahami materi yang telah disajikan berdasarkan ilustrasi atau contoh-contoh peristiwa yang telah diajarkan oleh guru. Guru hanya mengajar dengan metode ceramah dan memberikan contoh-contoh peristiwa yang abstrak. Guru belum memanfaatkan media yang telah disediakan secara maksimal. Sehingga banyak siswa yang merasa bosan dan lelah saat mengikuti pelajaran. Apabila siswa belum memahami materi yang diajarkan oleh guru, langkah yang dilakukan oleh guru hanyalah mengulang materi dan menjelaskannya kembali kepada siswa. Hal ini biasa dilakukan pada Sekolah yang diteliti pada saat jam pelajaran selesai atau saat pulang sekolah. Pada saat itu, siswa diterangkan kembali oleh guru dengan metode ceramah seperti apa yang telah dilakukan guru sebelumnya. Setelahnya, hasil yang

diperoleh oleh siswa tersebut belum cukup untuk memenuhi nilai ketuntasan minimal.

Oleh karena itu, dibutuhkan penelitian dan pengembangan untuk memperbaiki suasana belajar siswa menjadi lebih menyenangkan dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal. Upaya yang dilakukan oleh peneliti adalah dengan mengembangkan media pembelajaran permainan keliling dunia. Maksudnya adalah dengan menggunakan media pembelajaran permainan Keliling Dunia ini siswa dapat merasa senang mengikuti pelajaran dan merasa tidak bosan pada saat pembelajaran berlangsung. Selain itu media ini juga membantu siswa untuk lebih memahami materi dan meningkatkan hasil belajar siswa pula.

G. Keterbatasan Pengembangan

Media permainan Keliling Dunia yang dikembangkan oleh peneliti memiliki beberapa keterbatasan dalam pengembangan. Diantaranya adalah:

1. Permainan Keliling dunia hanya dapat digunakan saat pembelajaran Tematik Kurikulum 2013 pada kelas I tingkat Sekolah Dasar atau Madrasah Ibtidaiyah.
2. Permainan Keliling Dunia ini hanya dapat digunakan pada Tema Peristiwa Alam dan subtema Musim Kemarau
3. Permainan Keliling Dunia ini dapat digunakan setelah siswa mendapatkan materi tentang Tema Peristiwa Alam subtema Musim Kemarau.

4. Permainan ini terdapat kajian keagamaan. Kajian keagamaan yang dimaksud adalah agama islam, jadi permainan ini dapat digunakan pada siswa yang mengerti tentang kajian keislaman.

H. Definisi Istilah

1. Media Pembelajaran

Media Pembelajaran adalah alat yang digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan pesan dalam suatu kegiatan pembelajaran dengan menggunakan perantara alat oleh pengantar pesan yaitu guru kepada penerima pesan yaitu peserta didik yang mengikuti proses pembelajaran.

2. Permainan Keliling Dunia

Permainan Keliling Dunia merupakan pengembangan dari permainan *Candy Land*. Pembedanya adalah desain layout dan aturan bermainnya. Bentuk fisik dari permainan Keliling Dunia ini adalah papan peraminannya berupa gambar pulau dan benua-benua yang ada di dunia. Selain itu terdapat kartu yang terdiri dari 5 warna yang berbeda dan pada kartu tersebut terdapat pertanyaan yang wajib dijawab oleh siswa secara kelompok. disamping itu juga terdapat kartu keliling dunia sebagai pengganti dadu untuk siswamelangkang ke pulau yang terdapat bendera yang sesuai dengan warna kartu yang mereka dapatkan.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah sesuatu yang telah didapatkan oleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran yang dapat diukur melalui proses evaluasi. Hasil belajar juga dapat disebut dengan prestasi belajar. Hasil belajar juga merupakan perubahan pada seseorang yang dapat dilihat dan diukur dengan angka. Perubahan tersebut dapat dilihat melalui evaluasi seperti tes tertulis, wawancara dan pengamatan.

4. Efektif

Efektif adalah pencapaian tujuan secara maksimal. Tujuan yang ingin dicapai pada pembelajaran tematik untuk Tema Peristiwa Alam Subtema Musim Kemarau adalah siswa dapat menerapkan sikap disiplin, bekerjasama dan peduli terhadap lingkungan. Untuk tujuan yang ingin dicapai dalam aspek pengetahuan adalah siswa dapat membedakan musim kemarau dan hujan, kegiatan apa saja yang dilakukan saat musim kemarau, bencana alam apa yang dapat terjadi ketika musim kemarau dan bagaimana cara menanggulangnya, mendeskripsikan ciri benda, membuat pola dan memahami sikap tolong menolong. Dari semua aspek yang dinilai pembelajaran dapat dikatakan efektif apabila nilai dari keseluruhan aspek mencapai nilai Ketuntasan Minimal yaitu 70.

I. Sistematika Pembahasan

Sistematika penulisan dalam skripsi ini rencananya akan disusun dalam enam bab. Bab I hingga bab VI, daftar pustaka, dan disertai lampiran-lampiran yang relevan.

Pada Bab I terdiri dari (a) latar belakang masalah, (b) rumusan masalah, (c) tujuan penelitian, (d) manfaat penelitian, (e) proyeksi spesifikasi produk, (f) pentingnya penelitian, (g) keterbatasan penelitian, (h) definisi istilah dan (i) sistematika pembahasan.

Pada bagian Bab II berisi tentang kajian pustaka. Hal yang akan dibahas pada bab ini adalah (a) penelitian terdahulu dan (b) kajian teori. Teori yang akan dibahas adalah 1) media pembelajaran, 2) Pembelajaran Tematik, 3) pengembangan media keliling dunia untuk meningkatkan pemahaman materi siswa, 4) pemahaman materi, 5) tinjauan subtema Musim Kemarau.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi semua kalangan manusia. Hal tersebut disebabkan karena pendidikan merupakan hal mendasar yang dibutuhkan oleh manusia dan dapat digunakan sebagai bekal untuk kelangsungan hidup. Selain itu, baik atau buruknya suatu negara, salah satunya dapat dinilai dari segi pendidikannya. Oleh karena itu kualitas pendidikan yang baik dan terjamin di negara Indonesia ini sangat dibutuhkan sebagai bekal bagi warga negara ini terutama untuk generasi muda yang masih menempuh jenjang pendidikan.

Pendidikan di negara Indonesia berakar pada kebudayaan bangsa Indonesia, Pancasila dan juga UUD 1945. Pada era globalisasi ini, perkembangan zaman melaju begitu cepat. Dimulai dari perkembangan kebudayaan, teknologi, pendidikan, permainan dan perkembangan yang lainnya.

Dunia pendidikan banyak mengalami perubahan. Perubahan itu sendiri dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan hasil pendidikan dengan mutu yang lebih baik daripada yang sebelumnya. Perubahan-perubahan dalam pendidikan secara kasat mata dapat kita lihat melalui

kacamata kurikulum. Seperti yang telah kita ketahui bahwa kurikulum di negara Indonesia mengalami banyak perubahan. Tentunya hal tersebut dilakukan untuk memperbaiki dan mengembangkan pendidikan di Indonesia ini menjadi lebih baik lagi. Apabila kita amati, kurikulum di negara Indonesia berganti-ganti. Salah satunya yang dapat kita lihat adalah perubahan kurikulum dari KBK berubah menjadi kurikulum KTSP dan kemudian saat ini berubah lagi menjadi Kurikulum 2013 atau yang kerap disebut dengan K-13.

Kurikulum 2013 ini merupakan kurikulum yang diterapkan pada tahun 2013 pada sebagian sekolah sasaran pemerintah untuk menerapkannya terlebih dahulu. Kurikulum ini akan diterapkan pada seluruh sekolah di Indonesia pada tahun ajaran baru 2014. Kurikulum ini merupakan kurikulum berbasis tematik integrative, dimana pada pembelajaran tematiknya menggunakan peneapan tema-tema yang jauh lebih actual dan kontekstual yang ada padakehidupan sehari-hari.¹

Misalnya saja pada pembelajaran tematik kelas 1, pada tema 8 membahas tentang Peristiwa Alam. Pada tema tersebut terdapat subtema yang akan menjelaskan lebih rinci apa saja yang dapat dikatakan peristiwa alam, seperti pada subtema 1 membahas tentang cuaca, kemudian pada subtema 2 membahas tentang musim kemarau, subtema 3 membahas tentang musim hujan dan pada subtema 4 membahas tentang bencana alam.

¹ Ibnu Hajar. *Panduan Lengkap Kurikulum Tematik untuk SD/MI*. (Jogjakarta: DIVA press, 2013), hlm. 20

Pada kurikulum 2013 ini diharapkan siswa lebih memperkaya kajian ilmunya melalui pembelajaran dengan pendekatan saintifik. Pendekatan tersebut yang dimaksud adalah siswa melakukan berbagai percobaan dengan arahan dan bimbingan dari guru. Melalui percobaan atau eksperimen yang telah dilakukan, siswa dapat menemukan teori. Oleh karena itu, peran guru sangat dibutuhkan dalam mengembangkan metode, strategi dan media dengan ide-ide kreatif dan inovatif yang dapat digunakan dalam pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik dan membuat siswa lebih aktif dan dapat memberikan inovasi bagi siswa. Sehingga dalam pembelajaran tersebut, siswa menjadi termotivasi dan senang dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di sekolah.²

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan oleh peneliti di SDI Surya Buana Malang dengan ibu Endang Suprihatin sebagai guru kelas 1 yang telah menerapkan sistem pembelajaran dengan kurikulum 2013,

pembelajaran tematik telah berhasil membuat siswa menjadi lebih aktif dan kreatif daripada menggunakan kurikulum yang sebelumnya. Akan tetapi, yang menjadi masalah adalah media yang menjadi saran dari pemerintah yang tertera pada buku guru belum mampu membuat siswa untuk memahami pembelajaran dan belum membuat siswa termotivasi pada materi pembelajaran di Tema Peristiwa Alam subtema Musim Kemarau. Sehingga hasil yang didapatkan belum maksimal.³

² Trianto. *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik Bagi Anak Usia Dini TK/ RA dan Anak Usia Kelas Awal SD/ MI*. (Jakarta: Prenada Media Group, 2011), hlm. 11

³ Hasil wawancara Ibu Endang Suprihatin, Guru Kelas I SDI Surya Buana Malang tanggal 20 April 2015

Lain daripada itu, pembelajaran tematik pada kurikulum 2013 ini siswa dituntut untuk memahami konsep yang ada.pada kenyataannya, banyak siswa yang belum memahami konsep yang diajarkan oleh guru. Sehingga hasil yang didapatkan oleh siswa banyak yang berada dibawah nilai ketuntasan minimal. Penyebabnya adalah dikarenakan banyak faktor, salah satu faktor yang menonjol disini adalah guru kurang memfasilitasi siswa dalam mengikuti pembelajaran. Guru tidak memanfaatkan fasilitas yang tersedia secara maksimal.

Disamping itu, penanganan guru pada pembelajaran, belum sepenuhnya memanfaatkan fasilitas yang tersedia. Pembelajaran hanya berjalan dengan guru memberikan materi dengan metode ceramah saja kemudian memberika latihan soal pada siswa. Apabila ada siswa yang belum mengerti, guru tidak memberikan penagnanan lebih khusus, hanya mengulang materi saja yang dilakukan setelah jam pembelajaran selesai.

Berdasarkan permasalahan yang ada, peneliti tertarik untuk mengembangkan media yang dapat membantu siswa untuk meningkatkan hasil belajar dan membuat siswa termotivasi untuk mengikuti pembelajaran pada matapelajaran tematik untuk tema Peristiwa Alam subtema Musim Kemarau. Berdasarkan hasil dari penelitian terdahulu, yang berjudul “Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Segitiga dan Jajargenjang untuk meningkatkan hasil belajar Matematika Siswa Kelas IV di MI Jamiyatut Tholibin Kabupaten

Blitar”, permasalahan yang ditemukan hampir sama dengan penelitian yang akan dilakukan ini. Hasil penelitian tersebut dari penilaian ahli Validasi Desain adalah 89,5%. Sedangkan penilaian dari validasi ahli isi adalah 88,5%, penilaian dari Guru Matematika adalah 90,5% dan penilaian dari angket siswa adalah 87,8%. Dari penilaian tersebut, dapat dilihat bahwa permainan yang digunakan pada pembelajaran berkualitas dan layak digunakan sebagai media pembelajaran tanpa revisi.⁴

Peneliti menjadi tertarik untuk mengembangkan media permainan yang dapat digunakan pada pembelajaran tematik di kurikulum 2013 ini. Permainan yang dikembangkan oleh peneliti ini, sesuai dengan karakteristik usia anak SD yang aktif dan senang bermain. Sehingga dengan bermain, siswa juga belajar. Selain itu permainan yang dikembangkan oleh peneliti sesuai dengan karakteristik kurikulum 2013, yaitu mengamati, menyanya, menalar, mencoba dan mengomunikasikan.

Media yang ingin dikembangkan oleh peneliti adalah permainan Keliling Dunia. Permainan ini merupakan pengembangan dari permainan *Candy Land*. Akan tetapi yang menjadi pembeda adalah desain layout yang terdapat gambar pulau dan benua yang ada di dunia. Selain itu, terdapat kartu yang memiliki 5 warna dengan berbagai pertanyaan yang sesuai dengan materi pembelajaran. Sebagai selingan

⁴ “Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Segitiga dan Jajargenjang untuk meningkatkan hasil belajar Matematika Siswa Kelas IV di MI Jamiyatut Tholibin Kabupaten Blitar”, *Skripsi*, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Malang, 201 , hlm.

agar kartu tersebut tidak terdapat pertanyaan saja, pada kartu tersebut terdapat bonus atau hadiah yang dapat ditukar. Siswa menjawab pertanyaan secara berkelompok. Sehingga pada media permainan yang dikembangkan oleh peneliti ini memberikan 2 nilai kepada siswa. Yaitu nilai kognitif dan afektif atau yang disebut dalam kurikulum 2013 adalah penilaian pengetahuan dan sikap.

Dengan media yang dikembangkan oleh peneliti ini, diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar pada siswa dan juga dapat memberikan patokan atau saran kepada guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang dapat digunakan saat belajar dan dapat membuat peserta didik senang dan semangat saat pembelajaran.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan pada bagian latar belakang penelitian ini, maka peneliti merumuskan masalah sebagai batasan penelitian ini, yaitu sebagai berikut :

1. Bagaimana proses pengembangan media permainan Keliling Dunia yang digunakan sebagai media pembelajaran tematik untuk meningkatkan hasil belajar Siswa Kelas I Selolah Dasar Islam Surya Buana Malang?

2. Bagaimana kualitas permainan Keliling Dunia dilihat dari fungsinya sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas I Sekolah Dasar Islam Surya Buana Malang?
3. Apakah media permainan Keliling Dunia efektif digunakan dalam pembelajaran tematik untuk meningkatkan hasil belajar pada tema Peristiwa Alam subtema Musim Kemarau siswa kelas I Sekolah Dasar Islam Surya Buana Malang siswa kelas I SDI Surya Buana Malang?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian merupakan hasil yang ingin dicapai setelah penelitian dilaksanakan. Berdasarkan rumusan masalah yang tertera, maka tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui proses pengembangan media permainan Keliling Dunia sebagai media pembelajaran tematik untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas I Sekolah Dasar Islam Surya Buana Malang.
2. Untuk mengetahui kualitas permainan Keliling Dunia dilihat dari segi fungsinya sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan

hasil belajar siswa kelas I Sekolah Dasar Islam Surya Buana Malang.

3. Untuk mengetahui keefektifan permainan Keliling Dunia yang digunakan sebagai media untuk meningkatkan hasil belajar pada Tema Peristiwa Alam subtema Musim Kemarau siswa kelas I Sekolah Dasar Islam Surya Buana Malang.

D. Manfaat Penelitian

Pada penelitian ini, peneliti mengharapkan hasil penelitian dapat memberikan manfaat kepada berbagai pihak. diantaranya:

1. Bagi Instansi Kampus UIN Malang
Sebagai alat untuk mengumpulkan data pengembangan media pembelajaran tematik yang efektif dan efisien juga sebagai turut serta berusaha mengembangkan pendidikan di Indonesia menjadi lebih baik.
2. Bagi Lembaga SDI Surya Buana Malang
Sebagai referensi pada saat pembelajaran tematik untuk menggunakan media sehingga dapat menjadikan pembelajaran lebih menarik dan membuat siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran.
3. Bagi Peneliti dan Guru
Sebagai sarana untuk mengembangkan ide kreatif yang dapat berguna dalam aktifitas pembelajaran untuk meningkatkan kompetensi dan kepekaan terhadap masalah pembelajaran, serta

dapat memberikan inovasi pada kalangan pendidikan yang mempunyai motivasi tinggi dalam mengembangkan media pembelajaran guna menciptakan suasana belajar yang menarik.

E. Proyeksi Spesifikasi

Produk yang dikembangkan adalah permainan *Candy Land* yang kemudian dimodifikasi kembali oleh peneliti dan dikembangkan menjadi media pembelajaran Keliling Dunia pada matapelajaran Tematik Kurikulum 2013 yang digunakan untuk siswa kelas I tingkat Sekolah Dasar atau Madrasah Ibtidaiyah. Spesifikasi produk media pembelajaran yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

1. Produk yang dihasilkan oleh peneliti adalah permainan yang dapat digunakan pada pembelajaran Tematik untuk kelas I SD/MI pada Tema Peristiwa Alam subtema Musim Kemarau. Sedangkan spesifikasi wujud yang dihasilkan adalah media cetak berupa permainan Keliling Dunia yang terdiri dari kartu pertanyaan, kartu Keliling Dunia, Pion dan Lembar Jawaban.
2. Permainan Keliling Dunia yang dikembangkan oleh peneliti berupa papan permainan Keliling Dunia dengan layout Benua dan pulau-pulau yang ada di dunia. Beberapa pulau terdapat bendera sebagai tempat pijakan pemain. Terdapat kartu berwarna yang terdiri dari 5 warna dengan berbagai pertanyaan sesuai dengan materi, selain itu terdapat kartu Keliling Dunia sebagai

pengganti dadu yang diletakkan dengan posisi terbalik pada papan permainan Keliling Dunia.

3. Materi yang tertera pada permainan Keliling Dunia ini adalah materi pembelajaran tematik untuk siswa kelas I tingkat Sekolah Dasar atau Madrasah Ibtidaiyah dengan Tema Peristiwa Alam subtema Musim Kemarau.
4. Pada permainan Keliling Dunia ini juga disertai materi keagamaan. Materi agama yang dimaksud merupakan kegiatan keagamaan sehari-hari yang sederhana dan mudah dipahami oleh siswa. Materi keagamaan yang dimaksud seperti mengucapkan salam, berdo'a sehari-hari, mengucapkan basmalah dan kegiatan keagamaan lainnya.

F. Pentingnya Penelitian

Pendidikan di Indonesia selalu berusaha untuk membentuk generasi menjadi pribadi yang memiliki wawasan pengetahuan luas dan berakhlak mulia. Oleh karenanya, peran pendidik sangat diperlukan untuk mengembangkan seluruh potensi yang dimilikinya saat pembelajaran demi terciptanya peserta didik yang memiliki wawasan yang luas dan berakhlak mulia. Lain dari pada itu, peneliti menjadi termotivasi untuk melakukan penelitian ini dengan mengembangkan media yang dapat digunakan pada saat pembelajaran.

Terkait dengan pembelajaran Tematik Kurikulum 2013, pembelajaran ini adalah pelajaran yang menjadikan semua matapelajaran menjadi suatu tema dengan mengaitkan semua materi yang sesuai dengan tema yang ditentukan. Tentunya tema yang telah ditentukan adalah tema yang menyangkut kehidupan sehari-hari dan apa yang ada pada lingkungan sekitar siswa, sehingga siswa dapat mengamati dan melakukan berbagai percobaan dengan mudah. Selain itu, siswa juga dituntut untuk memahami materi atau konsep yang telah ia amati pada kehidupan sehari-hari berdasarkan apa yang terjadi pada lingkungan sekitarnya.

Pada materi pembelajaran tematik kurikulum 2013 ini, untuk tema Peristiwa Alam subtema Musim Kemarau untuk siswa kelas I tingkat Sekolah dasar atau Madrasah Ibtidaiyah ini, siswa dituntut untuk memahami materi yang telah disajikan berdasarkan ilustrasi atau contoh-contoh peristiwa yang telah diajarkan oleh guru. Guru hanya mengajar dengan metode ceramah dan memberikan contoh-contoh peristiwa yang abstrak. Guru belum memanfaatkan media yang telah disediakan secara maksimal. Sehingga banyak siswa yang merasa bosan dan lelah saat mengikuti pelajaran. Apabila siswa belum memahami materi yang diajarkan oleh guru, langkah yang dilakukan oleh guru hanyalah mengulang materi dan menjelaskannya kembali kepada siswa. Hal ini biasa dilakukan pada Sekolah yang diteliti pada saat jam pelajaran selesai atau saat pulang sekolah. Pada saat itu, siswa diterangkan kembali oleh guru dengan metode ceramah seperti apa yang telah dilakukan guru sebelumnya. Setelahnya, hasil yang

diperoleh oleh siswa tersebut belum cukup untuk memenuhi nilai ketuntasan minimal.

Oleh karena itu, dibutuhkan penelitian dan pengembangan untuk memperbaiki suasana belajar siswa menjadi lebih menyenangkan dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal. Upaya yang dilakukan oleh peneliti adalah dengan mengembangkan media pembelajaran permainan keliling dunia. Maksudnya adalah dengan menggunakan media pembelajaran permainan Keliling Dunia ini siswa dapat merasa senang mengikuti pelajaran dan merasa tidak bosan pada saat pembelajaran berlangsung. Selain itu media ini juga membantu siswa untuk lebih memahami materi dan meningkatkan hasil belajar siswa pula.

G. Keterbatasan Pengembangan

Media permainan Keliling Dunia yang dikembangkan oleh peneliti memiliki beberapa keterbatasan dalam pengembangan. Diantaranya adalah:

1. Permainan Keliling dunia hanya dapat digunakan saat pembelajaran Tematik Kurikulum 2013 pada kelas I tingkat Sekolah Dasar atau Madrasah Ibtidaiyah.
2. Permainan Keliling Dunia ini hanya dapat digunakan pada Tema Peristiwa Alam dan subtema Musim Kemarau
3. Permainan Keliling Dunia ini dapat digunakan setelah siswa mendapatkan materi tentang Tema Peristiwa Alam subtema Musim Kemarau.

4. Permainan ini terdapat kajian keagamaan. Kajian keagamaan yang dimaksud adalah agama islam, jadi permainan ini dapat digunakan pada siswa yang mengerti tentang kajian keislaman.

H. Definisi Istilah

1. Media Pembelajaran

Media Pembelajaran adalah alat yang digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan pesan dalam suatu kegiatan pembelajaran dengan menggunakan perantara alat oleh pengantar pesan yaitu guru kepada penerima pesan yaitu peserta didik yang mengikuti proses pembelajaran.

2. Permainan Keliling Dunia

Permainan Keliling Dunia merupakan pengembangan dari permainan *Candy Land*. Pembedanya adalah desain layout dan aturan bermainnya. Bentuk fisik dari permainan Keliling Dunia ini adalah papan peraminannya berupa gambar pulau dan benua-benua yang ada di dunia. Selain itu terdapat kartu yang terdiri dari 5 warna yang berbeda dan pada kartu tersebut terdapat pertanyaan yang wajib dijawab oleh siswa secara kelompok. disamping itu juga terdapat kartu keliling dunia sebagai pengganti dadu untuk siswamelangkang ke pulau yang terdapat bendera yang sesuai dengan warna kartu yang mereka dapatkan.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah sesuatu yang telah didapatkan oleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran yang dapat diukur melalui proses evaluasi. Hasil belajar juga dapat disebut dengan prestasi belajar. Hasil belajar juga merupakan perubahan pada seseorang yang dapat dilihat dan diukur dengan angka. Perubahan tersebut dapat dilihat melalui evaluasi seperti tes tertulis, wawancara dan pengamatan.

4. Efektif

Efektif adalah pencapaian tujuan secara maksimal. Tujuan yang ingin dicapai pada pembelajaran tematik untuk Tema Peristiwa Alam Subtema Musim Kemarau adalah siswa dapat menerapkan sikap disiplin, bekerjasama dan peduli terhadap lingkungan. Untuk tujuan yang ingin dicapai dalam aspek pengetahuan adalah siswa dapat membedakan musim kemarau dan hujan, kegiatan apa saja yang dilakukan saat musim kemarau, bencana alam apa yang dapat terjadi ketika musim kemarau dan bagaimana cara menanggulangnya, mendeskripsikan ciri benda, membuat pola dan memahami sikap tolong menolong. Dari semua aspek yang dinilai pembelajaran dapat dikatakan efektif apabila nilai dari keseluruhan aspek mencapai nilai Ketuntasan Minimal yaitu 70.

I. Sistematika Pembahasan

Sistematika penulisan dalam skripsi ini rencananya akan disusun dalam enam bab. Bab I hingga bab VI, daftar pustaka, dan disertai lampiran-lampiran yang relevan.

Pada Bab I terdiri dari (a) latar belakang masalah, (b) rumusan masalah, (c) tujuan penelitian, (d) manfaat penelitian, (e) proyeksi spesifikasi produk, (f) pentingnya penelitian, (g) keterbatasan penelitian, (h) definisi istilah dan (i) sistematika pembahasan.

Pada bagian Bab II berisi tentang kajian pustaka. Hal yang akan dibahas pada bab ini adalah (a) penelitian terdahulu dan (b) kajian teori. Teori yang akan dibahas adalah 1) media pembelajaran, 2) Pembelajaran Tematik, 3) pengembangan media keliling dunia untuk meningkatkan pemahaman materi siswa, 4) pemahaman materi, 5) tinjauan subtema Musim Kemarau.

DAFTAR PUSTAKA

- Asep Jihad dan Abdul Haris. 2013. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Presindo
- Asnawir dan Basyiruddin Usman. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Press
- Arsyad, Azhar. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Djamarah, Syaiful Bahri. 1994. *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*. Surabaya: Usaha Nasional
- Djiwandono, Sri Esti Wuryani. 2002. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT Grasindo
- Hajar, Ibnu. 2013. *Panduan Lengkap Kurikulum Tematik untuk SD/MI*. Jogjakarta: DIVA Press
- Helmi, Dyan R dan Saeful Zaman. 2009. *12 Permainan untuk Meningkatkan Inteligensi Anak*. Semarang: Visi Media
- Jamaroh, Syaiful Bahri dan Azwan Zain. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- K, Cecep. dan Bambang S. 2011. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Majid, Abdul. 2014. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 57 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 66 Tahun 2013 Tentang Standar Penilaian Pendidikan
- Rosyada, Dede. 2004. *Paradigma Pendidikan Demokratis: sebuah Model Pelibatan Masyarakat dalam Penyelenggaraan Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media

- Sadiman, Arief S. 2009. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Sanjaya, Wina. 2006. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta : Kencana
- SB, Mamat dkk. 2005. *Pedoman Pelaksanaan Pembelajaran Tematik*. Jakarta: Depag RI
- Setyosari, Punaji. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana
- Siregar, Eveline dan Hartini Nara. 2011. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Slameto. 1995. *Belajar dan Faktor - Faktor Belajar yang Mempengaruhi*. Jakarta: rineka cipta
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Kualitatif Kuantitatif dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta
- [Suyanto](#) dan [Asep Jihad](#). 2013. *Menjadi Guru Profesional*. Jakarta: Erlangga
- Syah, Muhibbin. 2003. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Tanpa Nama. 2014. *Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Tema Peristiwa Alam kelas 1,*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
- Tim Pengembang Ilmu Pendidikan. 2007. *Ilmu dan Aplikasi Pendidikan*. Jakarta: PT. Intima
- Trianto. 2011. *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik Bagi Anak Usia Dini TK/RA dan Anak Usia Kelas Awal SD/MI*. Jakarta: Prenada Media Group
- _____. 2007. *Metode Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Prestasi Pustaka
- Wahidmurni, Alfin Mustikawan, Ali Ridho. 2010. *Evaluasi Pembelajaran Kompetensi dan Praktik*. Yogyakarta: Nuha Litera

Lampiran 1



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayem 50, Telpom (0341) 552398 Faxmimik (0341) 552398 Malang
<http://tarbiyah.uin-malang.ac.id> email pgk_kiremalang@yahoo.com

Nomor : Un.J.I/TL.00.1/50r/2015
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : Izin Penelitian

31 Maret 2015

Kepada
Yth. Kepala SDI Surya Buana
di
Malang

Assalamu 'alaikum Wz. Wz.

Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama : Beauty Eka Bhutanewari DG Fitria
NIM : 11140130
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Semester - Tahun Akademik : Genap - 2014/2015
Judul Skripsi : Pengembangan Permainan *Candy Land*
sebagai Media Pembelajaran Tematik
pada Tema Peristiwa Alam Subtema Muslim
Kemarau Siswa Kelas I Sekolah Dasar Islam
Surya Buana Malang

diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.

Demikian, atas perhatian dan kerjasamanya Bapak/Ibu yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu 'alaikum Wz. Wz.



Terbacaas :
1. Yth. Ketua Jurusan PGMI
2. Arsip



Certificate No. E006/1118



YAYASAN BAHANA CITA PERSADA MALANG

SEKOLAH DASAR ISLAM SURYA BUANA

NSS : 102056104006

NPSN : 20533895

Jln. Simpang Gajayana Telp. (0341) 555859

SURAT KETERANGAN

No. 039/ A/ SDI – SB/ VI/ 2015

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Endang Suprihatin, S.S

Jabatan : Kepala SDI Surya Buana

Menerangkan bahwa :

Nama : Beauty Eka Bhuaneswari DG. Fitria

NIM : 11140130

Program Studi : PGMI

Universitas : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Judul Penelitian : Pengembangan Permainan *Candy Land* sebagai Media Pembelajaran Tematik pada Tema Peristiwa Alam Subtema Musim Kemarau Siswa Kelas I SDI Surya Buana Malang

Yang tersebut diatas benar-benar telah melaksanakan penelitian dalam rangka menyelesaikan tugas akhir (SKRIPSI), disekolah Alam Bilingual SDI Surya Buana, pada Mei 2015.

Demikian surat keterangan ini kami buat, untuk digunakan sebagaimana mestinya, kami mengucapkan banyak terimakasih atas kerjasamanya, mudah-mudahan bisa bermanfaat dimasa di masa mendatang.

Malang, 18 Mei 2015

Mengetahui,

Kepala Sekolah Alam Bilingual SDI Surya Buana



Endang Suprihatin, S.S

Lampiran 3



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
<http://tarbiyah.ion.ac.id> email: psg_uinmalang@ymail.com

BUKTI KONSULTASI SKRIPSI
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
JURUSAN PENDIDIKAN MADRASAH IBTIDAIYAH

Nama : Beauty Eka Bhuaneswari DG. Fitria
NIM : 11140130
Judul : Pengembangan Media Permainan *Candy Land* Sebagai Media Pembelajaran Tematik pada Tema Peristiwa Alam Subtema Musim Kemarau Siswa Kelas I Sekolah Dasar Islam Surya Buana Malang
Dosen Pembimbing : Nurul Yaqien, M.Pd

No	Tanggal/ Bulan/ Tahun	Materi Konsultasi	Tanda Tangan Pembimbing Skripsi
1.	Senin, 20 April 2015	Konsultasi Media Keliling Dunia	
2.	Kamis, 23 April 2015	BAB I, II, III	
3.	Jumat, 1 Mei 2015	Revisi BAB I, II, III	
4.	Senin, 11 Mei 2015	BAB IV	
5.	Rabu, 13 Mei 2015	Revisi BAB IV	
6.	Senin, 18 Mei 2015	BAB V dan BAB VI	
7.	Senin, 29 Mei 2015	Revisi BAB V dan VI	
8.	Senin, 15 Juni 2015	ACC Skripsi	

Malang,

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Dr. H. Nur Ali, M.Pd

NIP. 1965 0405 199803 10002

INSTRUMEN VALIDASI

AHLI DESAIN MEDIA

***MEDIA KELILING DUNIA UNTUK TEMA PERISTIWA ALAM**

SUBTEMA MUSIM KEMARAU SISWA KELAS I*

A. Pengantar

Berkaitan dengan pelaksanaan pengembangan media pembelajaran permainan keliling dunia untuk tema Peristiwa Alam Subtema Musim Kemarau, maka peneliti bermaksud mengadakan validasi permainan keliling dunia yang telah diproduksi sebagai salah satu media pembelajaran. Oleh sebab itu, peneliti mohon kesediaan Bapak untuk mengisi angket di bawah ini sebagai ahli desain media pembelajaran. Tujuan dari pengisian angket adalah mengetahui kesesuaian pemanfaatan media pembelajaran ini sebagaimana yang telah dirancang. Hasil dari pengukuran melalui angket akan digunakan untuk penyempurnaan media pembelajaran agar dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran. Sebelumnya saya sampaikan terima kasih atas kesediaan Bapak sebagai ahli desain media pembelajaran.

1. **Petunjuk Penilaian:**

- Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan memberi tanda centang (✓) pada alternatif jawaban yang dianggap paling sesuai.
- Jika diperlukan kritik dan saran Bapak/Ibu dapat dituliskan pada lembar yang telah disediakan.

2. **Keterangan:**

Skala penilaian/tanggapan				
1	2	3	4	5
Sangat tidak baik	Kurang baik	Cukup baik	Baik	Sangat baik

3. **Lembar Penilaian:**

No.	Butir Pertanyaan	Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Bagaimana kesesuaian pemberian nama permainan pada media?				✓	
2	Bagaimana dengan kesesuaian pemakaian jenis huruf yang digunakan pada media Keliling Dunia?				✓	
3	Bagaimana dengan kesesuaian pemakaian ukuran huruf yang digunakan pada media Keliling Dunia?				✓	
4	Bagaimana kesesuaian penggunaan variasi warna pada media Keliling Dunia?				✓	
5	Bagaimana kejelasan ilustrasi gambar dengan materi yang disajikan pada media Keliling Dunia?				✓	
6	Bagaimana ketertarikan desain layout pada media Keliling Dunia?				✓	
7	Bagaimana tingkat kesesuaian media yang telah di produksi dengan usia siswa?					✓

4. Kritik

- 1) lembar jawaban supaya di beri warna berbeda
- 2) beberapa kata pada kerta portu diperbaiki
- 3) Lembaran dg Foto Indikator

5. Saran

- 1) Hendaknya watch yang sudah untuk permainan dikontrol dg ketat
- 2) penjelasan kepada siswa hendaknya diulang apabila belum jelas.

Malang, 27 April 2015



Dr. Widayanto, M.Pd

INSTRUMEN VALIDASI

AHLI DESAIN MEDIA

***MEDIA KELILING DUNIA UNTUK TEMA PERISTIWA ALAM
SUBTEMA MUSIM KEMARAU SISWA KELAS I***

A. Pengantar

Berkaitan dengan pelaksanaan pengembangan media pembelajaran permainan keliling dunia untuk tema Peristiwa Alam Subtema Musim Kemarau, maka peneliti bermaksud mengadakan validasi permainan keliling dunia yang telah diproduksi sebagai salah satu media pembelajaran. Oleh sebab itu, peneliti mohon kesediaan Bapak untuk mengisi angket di bawah ini sebagai ahli desain media pembelajaran. Tujuan dari pengisian angket adalah mengetahui kesesuaian pemanfaatan media pembelajaran ini sebagaimana yang telah dirancang. Hasil dari pengukuran melalui angket akan digunakan untuk penyempurnaan media pembelajaran agar dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran. Sebelumnya saya sampaikan terima kasih atas kesediaan Bapak sebagai ahli desain media pembelajaran.

A. Petunjuk Penilaian:

1. Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan memberi tanda centang (✓) pada alternatif jawaban yang dianggap paling sesuai.
2. Jika diperlukan kritik dan saran Bapak/Ibu dapat dituliskan pada lembar yang telah disediakan.

B. Keterangan:

Skala penilaian/tanggapan				
1	2	3	4	5
Sangat tidak baik	Kurang baik	Cukup baik	Baik	Sangat baik

C. Lembar Penilaian:

No.	Butir Pertanyaan	Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Bagaimana kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar pada media?				✓	
2	Bagaimana dengan kesesuaian Indikator Pembelajaran dengan media?					✓
3	Bagaimana dengan kesesuaian pemakaian ukuran huruf, warna, tampilan gambar yang digunakan pada media?					✓
4	Bagaimana kesesuaian materi yang disajikan pada media?				✓	
5	Bagaimana kejelasan ilustrasi gambar dengan materi yang disajikan pada media Keliling Dunia?					✓
6	Penggunaan kata sesuai dengan EYD					✓
7	Penggunaan bahasa sederhana yang sesuai dengan usia anak					✓
8	Ruang lingkup materi yang disajikan dalam media				✓	
9	Bagaimana tingkat kesukaran bahasa yang digunakan, sesuai dengan pemahaman siswa?				✓	

[illegible]

Print

Билгээ Урдаа

ANGKET PENILAIAN

"MEDIA KELILING DUNIA UNTUK TEMA PERISTIWA ALAM SUBTEMA MUSIM KEMARAU SISWA KELAS I"

A. Pengantar

Berkaitan dengan pelaksanaan pengembangan media pembelajaran permainan keliling dunia untuk tema Peristiwa Alam Subtema Musim Kemarau, maka peneliti bermaksud mengadakan validasi permainan keliling dunia yang telah diproduksi sebagai salah satu media pembelajaran. Oleh sebab itu, peneliti mohon kesediaan Bapak untuk mengisi angket di bawah ini sebagai ahli desain media pembelajaran. Tujuan dari pengisian angket adalah mengetahui kesesuaian pemanfaatan media pembelajaran ini sebagaimana yang telah dirancang. Hasil dari pengukuran melalui angket akan digunakan untuk penyempurnaan media pembelajaran agar dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran. Sebelumnya saya sampaikan terima kasih atas kesediaan Bapak sebagai ahli desain media pembelajaran.

A. Petunjuk Penilaian:

1. Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan memberi tanda centang (✓) pada alternatif jawaban yang dianggap paling sesuai.
2. Jika diperlukan kritik dan saran Bapak/Ibu dapat dituliskan pada lembar yang telah disediakan.

B. Keterangan:

Skala penilaian/tanggapan				
1	2	3	4	5
Sangat tidak baik	Kurang baik	Cukup baik	Baik	Sangat baik

C. Lembar Penilaian:

No.	Butir Pertanyaan	Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Apakah media yang dikembangkan membantu Guru dalam proses pembelajaran?				✓	
2	Apakah media yang digunakan membantu siswa berperan aktif dalam pembelajaran?				✓	
3	Apakah media ini tepat digunakan dalam pembelajaran?				✓	
4	Apakah jenis dan ukuran huruf mudah untuk dibaca?				✓	
5	Bagaimana tingkat kesesuaian gambar dengan kalimat yang dimaksud?				✓	
6	Apakah bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh anak?			✓		
7	Bagaiman tingkat kejelasan petunjuk penggunaan media?			✓	✓	
8	Bagaimana tampilan fisik media yang dikembangkan?			✓	●	
9	Apakah ilustrasi gambar dapat membantu siswa untuk memahami maksud dari soal? <i>gambar foto cappran & gambar jeter & no 13.</i>			✓	●	

D. Kritik & saran.

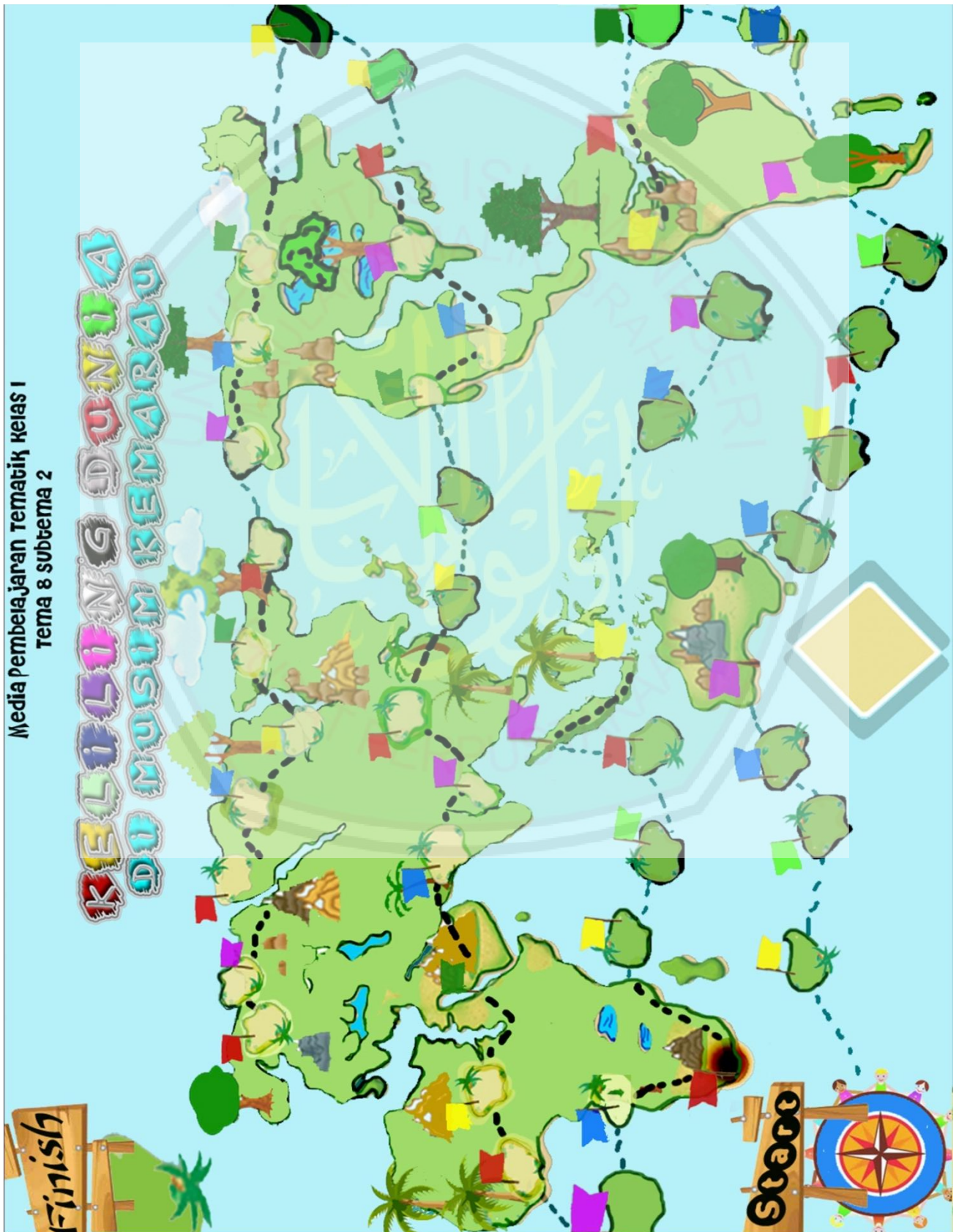
Cara pengajaran soal ujian diperbaiki agar anak-anak dapat membaca dan memahami struktur kalimat yang baik dan benar sehingga anak-anak dapat menjawab pertanyaan dengan benar.

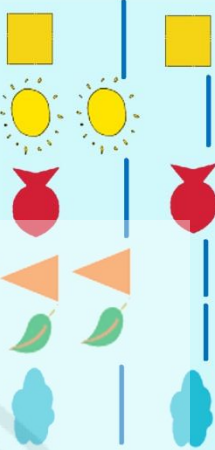
E. Saran

Malang, 3 Mei 2015


Septiana elha kurnia, S.Pd

HASIL PEMNGEMBANGAN

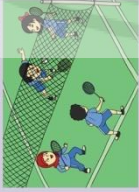


Mengapa cuaca menjadi cerah pada saat musim kemarau?	Gambar di bawah ini manakah yang menunjukkan musim kemarau? 	Gambar di bawah ini menunjukkan musim apa? 	Negara manakah yang memiliki 2 musim ?
sebutkan 3 benda atau bahan yang dibutuhkan untuk membuat kipas?	Apakah Negara Indonesia memiliki 2 musim ?	Ceritakan gambar di bawah ini ! 	Ceritakan gambar di bawah ini! 
Tuliskan sikap menolong yang pernah kamu lakukan ! siapa yang kamu tolong? kapan? apa yang kamu lakukan?	Selain musim hujan, musim apa lagi yang ada di Indonesia?	Ayo bermain tebak-tebakan! Warnaku putih bentukku seperti kapas aku sangat besar dan luas sekali aku ada di langit aku adalah	Apa yang harus kita lakukan saat melihat teman terjatuh di halaman sekolah?
Buatlah satu kalimat menggunakan kata panas !	Sebutkan contoh makanan yang biasanya dikeringkan pada waktu musim kemarau !	Coba jelaskan bagaimana keadaan pada saat musim kemarau?	Lanjutkan pola di bawah ini ! 

Apa yang kamu lakukan ketika matahari bersinar terang?	Gambar berikut mana yang terjadi pada waktu musim kemarau? a b	Berilah tanda centang pada gambar yang menunjukkan sikap tolong menolong!	Lanjutkan pola di bawah ini!
Bagaimana cuaca ketika matahari bersinar terang?	Benda di bawah ini, manakah yang tidak digunakan saat musim kemarau? a b c	Coba ceritakan sikap tolong menolong yang pernah kamu lakukan!	Coba sebutkan ciri-ciri benda ini!
Apa yang menjadi penyebab terjadinya kekeringan ?	Lanjutkan pola di bawah ini!	Mengapa tubuh mudah berkeringat saat musim kemarau?	Ayo bermain tebak-tebakan! bentukku persegi aku terbuat dari kertas aku berwarna putih aku digunakan untuk menulis aku adalah
Buatlah satu kalimat menggunakan kata matahari !	Apa yang dapat kita lakukan saat terjadi kekeringan?	Gambar diatas adalah Permainan tersebut yang dapat kita lakukan saat musim kemarau	aku bermain bersama teman bermain di taman aku bermain aku bermain saat musim

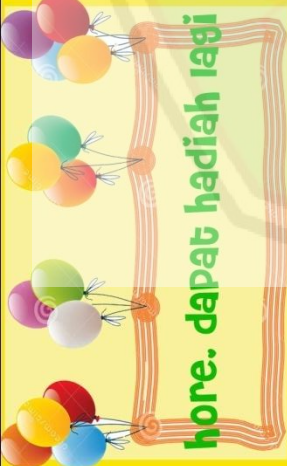
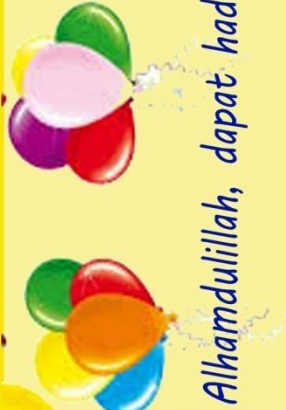
Negara Indonesia memiliki musim apa saja?	 Sulthon, Raka dan Fari's sedang bermain mereka bermain saat musim	 gambar di samping adalah Kita dapat menggunakannya saat musim.....	Ceritakan gambar di bawah ini ! 
Apa yang harus kita lakukan ketika kekeringan?	 Ceritakan gambar di bawah ini !	Dapatkah kita bermain engklek ketika musim hujan? mengapa?	Lanjutkan pola di bawah ini! 
Tuliskan sikap menolong yang pernah kamu lakukan ! siapa yang kamu tolong? kapan? apa yang kamu lakukan?	Lanjutkan pola di bawah ini ! 	Negara Indonesia memiliki musim kemarau dan	Apa yang harus kita lakukan saat melihat teman yang sakit di sekolah?
Buatlah satu kalimat menggunakan kata kemarau !	Perthatikan gambar di bawah ini !  bisakah kita memainkannya ketika musim hujan?	Permainan apa saja yang dapat kita lakukan pada waktu musim kemarau?	Pada saat musim kemarau, kita dapat mengeringkan pakaian dan

Mengapa tubuh mudah mengeluarkan keringat ketika musim kemarau?	Lanjutkan pola di bawah ini ! 	Bagaimana suasana saat Deva bermain engklek? 	Lanjutkan pola di bawah ini ! 
Lengkapi kalimat dibawah ini ! suasana yang cerah ketika musim baik untuk mengeringkan dan untuk mengeringkan.....	Bagaimana kondisi tanah ketika terjadi kemarau panjang? 	Gambar di bawah ini manakah yang menunjukkan musim kemarau? 	Mido dan teman-teman bermain layang-layang di lapangan dapat dilakukan pada waktu musim
Coba jelaskan bagaimana cara bermain kucing dan tikus !	Apabila kita melihat teman yang membawa barang yang banyak apa yang harus kita lakukan?	Benda manakah yang dapat dipakai ketika musim kemarau? 	Coba jelaskan gambar di bawah ini ! 
Mengapa cuaca menjadi panas ketika musim kemarau?	Ayo bermain tebak-tebakan ! Tugasku untuk menutupi kepala aku biasanya berwarna hitam aku digunakan ketika sholat aku dipakai oleh anak laki-laki aku adalah	Benda manakah yang digunakan untuk membuat kipas? 	Dari gambar di bawah ini, manakah yang merupakan sikap tolong menolong? 

Bisakah kita bermain layangan saat musim kemarau? mengapa?	Gambar berikut mana yang tidak terjadi pada waktu musim kemarau?  a  b	Ceritakan gambar di bawah ini!  _____ _____ _____	isilah dengan pola yang sesuai!    _____ _____ _____								
Negara manakah yang memiliki 2 musim?	Apakah Negara Indonesia memiliki 2 musim ?	Lengkapi tabel ini dengan melakukan wawancara bersama kelompokmu ! <table border="1" style="width: 100%;"> <thead> <tr> <th>Nama Teman</th> <th>Kegiatan yang dilakukan saat musim kemarau</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> </tbody> </table>	Nama Teman	Kegiatan yang dilakukan saat musim kemarau							Coba sebutkan ciri-ciri benda ini!  _____ _____ _____
Nama Teman	Kegiatan yang dilakukan saat musim kemarau										
Apa yang kamu lakukan saat melihat temanmu terjatuh saat bermain?	selain musim hujan, musim apa lagi yang ada di Indonesia?	Mengapa bermain layangan dilakukan saat musim kemarau?	Ayo bermain tebak-tebakan! bentukku tabung aku terbuat dari kayu ujungku berwarna hitam aku digunakan untuk menulis aku adalah								
Buatlah satu kalimat menggunakan kata udara !	Sebutkan contoh makanan yang biasanya dikeringkan pada waktu musim kemarau !	Gambar mana yang menunjukkan sikap tolong menolong ?  	Ana melihat Ibu sedang memasak di dapur. Apa yang seharusnya di lakukan oleh Ana?								

Kartu Warna

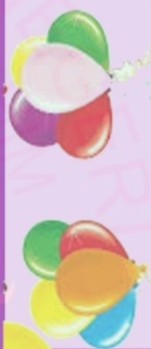
Apa anak yang pandai. Setiap berangkat ke sekolah, Aya berpamitan dulu kepada Orangtua. Selain itu Aya jugasebelum berangkat ke sekolah a. berdoa b. berlari c. tidur	hore. kamu dapat hadiah ! Berikan kartu ini pada Gurumu	Apa anak yang pandai. Setiap berangkat ke sekolah, Aya berpamitan dulu kepada Orangtua. Selain itu Aya jugasebelum berangkat ke sekolah a. berdoa b. berlari c. tidur	hore. kamu dapat hadiah ! Berikan kartu ini pada Gurumu
Doa apa yang harus kita baca sebelum makan?		Doa apa yang harus kita baca sebelum makan?	
Kita harus mensyukuri nikmat yang telah diberikan oleh Allah dengan mengucapkan		Kita harus mensyukuri nikmat yang telah diberikan oleh Allah dengan mengucapkan	
SELAMAT, KAMU DAPAT BONUS! tunjukkan kartu ini pada gurumu	SELAMAT, KAMU DAPAT BONUS! tunjukkan kartu ini pada gurumu	SELAMAT, KAMU DAPAT BONUS! tunjukkan kartu ini pada gurumu	SELAMAT, KAMU DAPAT BONUS! tunjukkan kartu ini pada gurumu

Doa apa yang kita baca sebelum belajar?		
Doa yang dibaca sebelum mengerjakan PR adalah a. Assalamualaikum b. Waalaikum salam c. Bismillahirrahmanirrahim		
sebelum masuk rumah sebaiknya kita mengucapkan ... a. Assalamualaikum b. Waalaikum salam c. Bismillahirrahmanirrahim		
 Alhamdulillah, dapat hadiah		

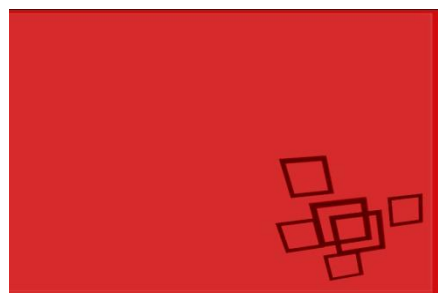
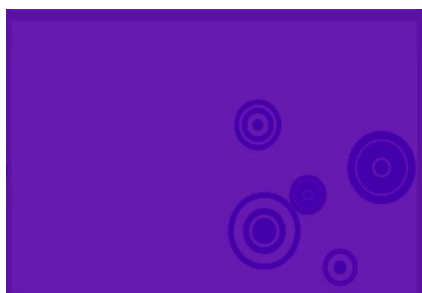
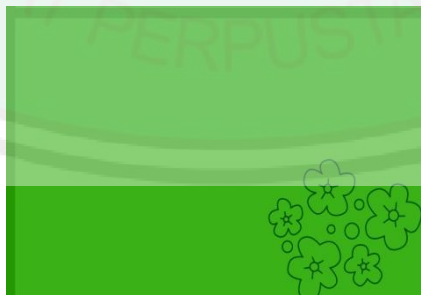
Setelah mengerjakan tugas, doa apa yang biasanya kamu baca?		
Sebelum mengerjakan tugas, bagaimana doa yang kamu baca?		
Bagaimana sikap yang baik sebelum masuk rumah? a. Mengucapkan salam b. berteriak c. langsung masuk ke dalam rumah		
		

Kartu Warna (Bonus/ Hadiah)

Kartu Warna (Bonus/ Hadiah)

Doa apa yang kita baca sebelum belajar?			
Doa yang dibaca sebelum mengerjakan PR adalah	a. Assalamualaikum b. Waalaikum salam c. Bismillahirrahmanirrahim		
sebelum masuk rumah sebaiknya kita mengucapkan ...	a. Assalamualaikum b. Waalaikum salam c. Bismillahirrahmanirrahim		
	Alhamdulillah, dapat hadiah		

Kartu warna bagian belakang





ATURAN DAN CARA

Keliling dunia di musim kemarau

1. Setiap pemain diwakili oleh bidak yang tersedia
2. Permainan ini hanya digunakan sesuai dengan tema yang tertera
3. Permainan ini dimainkan oleh 3 atau 4 pemain
4. Kartu kecil, diletakkan pada ko papan permainan di kotak yang tersedia.
5. Kartu yang berisi pertanyaan, ditata sesuai dengan warnanya
6. Pada awal permainan, semua bidak berada di start
7. Permainan ini diawali dengan "hom pim pa" untuk menentukan urutan bermain
8. Pemain mengambil kartu yang ada pada tengah papan permainan. Apabila pemain mendapatkan kartu berwarna merah, maka pemain dapat memindahkan bidak-nya pada pulau yang memiliki bendera merah terdekat kemudian pemain mengambil kartu sesuai dengan warna bendera. Begitu seterusnya.
9. Bila pada kartu tersebut terdapat pertanyaan, maka pemain harus menjawabnya kemudian menempelkannya pada kertas yang tersedia dan menjawabnya pada kertas tersebut
10. Hasil jawaban pemain ditulis dengan bekerjasama dengan pemain yang
11. Tiap kelompok wajib menyelesaikan 15 pertanyaan dengan waktu 2 jam pelajaran (70) menit
12. Kelompok yang menjadi pemenang adalah kelompok yang memiliki nilai tertinggi dan tercepat

LEMBAR JAWABAN

NAMA KELOMPOK

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____

Kelas : _____

tempelkan kartu disini !



tempelkan kartu disini !



Lampiran 9



Lampiran 10

Soal Post-test Media Pembelajaran Keliling Dunia di Musim Kemarau

Tema Peristiwa Alam Subtema Musim Kemarau

Nama :

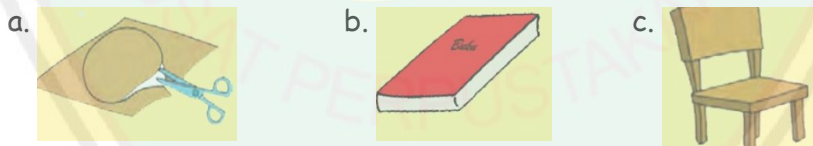
Kelas :

- Indonesia memiliki musim
a. 4 b. 3 c. 2
- Selain musim kemarau, Indonesia memiliki musim
a. Salju b. hujan c. musim gugur
- Cuaca menjadi cerah ketika musim kemarau karena
a. Matahari bersinar terang b. mendung c. udara terasa dingin

- Gambar yang menunjukkan musim kemarau adalah



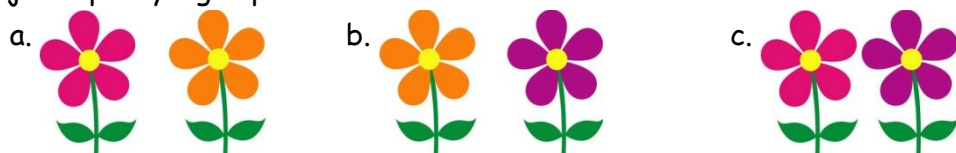
- Bahan yang digunakan untuk membuat kipas adalah



- Perhatikan pola berikut!



Lanjutan pola yang tepat adalah



- Ketika terjadi kekeringan, yang harus kita lakukan adalah

- a. Menghemat air
- b. menghabiskan air
- c. bermain-main air

8. Gambar dibawah ini yang menunjukkan sikap tolong menolong adalah



9. Benda yang digunakan saat musim kemarau adalah

- a. Kacamata
- b. Payung
- c. Jas hujan

10. Ayo bermain tebak-tebakan!

Aku bulat

Aku berwarna hitam

Aku dipakai saat musim kemarau

Aku dipakai untuk mata

Aku adalah

- a. Kacamata
- b. payung
- c. topi

11. Tubuh mudah berkeringan saat musim kemarau, karena

- a. Udara terasa panas
- b. udara terasa sejuk
- c. udara terasa dingin

12. Bermain sepak bola dilakukan ketika musim

- a. Musim dingin
- b. musim hujan
- c. musim kemarau

13. Yang menjadi penyebab terjadinya kekeringan adalah

- a. Banjir
- b. Kemarau panjang
- c. Hujan deras

14. Ketika musim kemarau, baik untuk mengeringkan makanan dan

- a. Pakaian
- b. Minuman
- c. Mainan

15. Ketika melihat teman yang sedang sakit di sekolah, yang harus kita lakukan adalah

- a. Dibawa ke UKS
- b. dibiarkan
- c. diolok-olok

Lampiran 11

Hasil penilaian kelas I-A sebagai kelas eksperimen

No.	Nama	Nilai <i>Pre-test</i>	Nilai <i>Post-test</i>
1.	Abdullah Muhammad Ar-Rusyd	53,33	100
2.	Aghnia Azizah Mailani	46,67	100
3.	Aghnia Fasya Aliyah	40	100
4.	Ahmed Hossam Mido	40	93,33
5.	Aisyatul Luthfiah	-	-
6.	Almira Mahya Azkassya	46,77	100
7.	Althaf Ardiona	33,33	86,67
8.	Athira Rasikha Nisrina	60	100
9.	Azarine Nazwah Farizah	53,33	100
10.	Barqy Munawwir	66,67	100
11.	Daiva Afroz Farzana R.	73,33	100
12.	Danesh Rafa A.	40	93,33
13.	Faris Hanif P.	46,67	100
14.	Ikmal Barokal A.	33,33	86,67
15.	Irvan Zaki Rafi R.	26,67	86,67
16.	Kalila Rabbani	73,33	100
17.	Ahmad Al-Azra	73,33	100
18.	M. Ali Mukhlis A.	26,67	100
19.	Marsya Prameswari	60	100
20.	Muhammad Alif Rakha P.	60	100
21.	Muhammad Ghiyas Anfar	60	100
22.	Muhammad Marsa Najmi F.	40	100
23.	Muhammad Sulthon	-	-
24.	Muhammad Zacky Al-Farabi	33,33	93,33
25.	Nabila Fathania	53,33	100
26.	Nadhifa Aulia Z.	53,33	100
27.	Naura Maziidah N.	66,67	100
28.	Nurul Roudlotul Jannah	60	100
29.	Ridho Al-Bukhari	40	100
30.	Syafina Arinnafeeza	-	-
31.	Zulfikar Abdurrahman	-	-
Jumlah		1360,09	2640
Rata-rata		50,37	97,77

Hasil Penilaian Kelas I-B sebagai kelas kontrol

No.	Nama	Nilai <i>Pre-test</i>	Nilai <i>Post-test</i>
1.	Abdullah Fahmi Idris A.	60	80
2.	Afiqa Fitri Layyina	73,33	93,33
3.	Akif Ejas Reyhan	46,67	66,67
4.	Ayu Dhurrotun N.	53,33	73,33
5.	Cantika Ataya Eka M.	40	66,67
6.	Dewi Laila Tsabittah	40	66,67
7.	Eka Septiana A	60	-
8.	Fais Rajendra	-	-
9.	Fatihatus Zuhro A.	-	-
10.	Firzatuz Hafizah Eka	40	80
11.	Hadyan Fayyadh R	73,33	100
12.	Hanifah Marwah	40	86,67
13.	Keisha Meutia	60	93,33
14.	M. Fakhri Abdullah	60	80
15.	M. Hasyim Syaifullah	53,33	93,33
16.	M. Rasyada Al- Yafie	60	-
17.	Marwa Aisha Aulia	46,67	80
18.	Muhammad Enditto R.	60	86,67
19.	M. Syarif H	-	-
20.	Nasywa Hanifah	46,67	73,33
21.	Permata Lestasqia C.	-	-
22.	Qetrin Musheera	60	86,67
23.	Rifqi Ainur Rohman	40	80
24.	Rozan Dian E	33,33	73,33
25.	Salma Nalma	-	-
26.	Salsabila Putri	60	80
27.	Sarah Audiva S.	60	80
28.	Sirrin Amanih	26,67	66,67
29.	Sutan Muhammad	66,67	86,67
30.	Wafy Ahmad Kafa	26,67	73,33
31.	Wirawan Bagus Fitra	46,67	80
32.	M. Fauzan F	26,67	73,33
Jumlah		1239,84	2000
Rata-rata		45,92	74,07

DOKUMENTASI



Siswa Kelas I-A mengerjakan soal *pre-test*



Siswa membentuk kelompok



Peneliti menjelaskan aturan dan tata cara bermain



Siswa melakukan pembelajaran dengan media yang dikembangkan oleh peneliti



Siswa melakukan pembelajaran dengan media yang dikembangkan oleh peneliti



Siswa melakukan pembelajaran dengan media yang dikembangkan oleh peneliti



Siswa melakukan pembelajaran dengan media yang dikembangkan oleh peneliti



Peneliti mengamati siswa bermain



Siswa mengerjakan soal *post-test*



Bersama Kelas I-A

Lampiran 11

Hasil penilaian kelas I-A sebagai kelas eksperimen

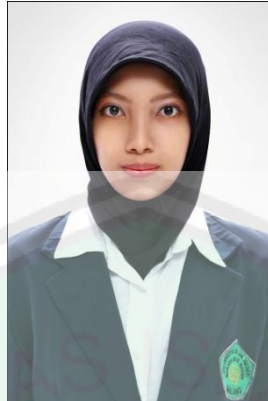
No.	Nama	Nilai <i>Pre-test</i>	Nilai <i>Post-test</i>
1.	Abdullah Muhammad Ar-Rusyd	53,33	100
2.	Aghnia Azizah Mailani	46,67	100
3.	Aghnia Fasya Aliyah	40	100
4.	Ahmed Hossam Mido	40	93,33
5.	Aisyatul Luthfiah	-	-
6.	Almira Mahya Azkassya	46,77	100
7.	Althaf Ardiona	33,33	86,67
8.	Athira Rasikha Nisrina	60	100
9.	Azarine Nazwah Farizah	53,33	100
10.	Barqy Munawwir	66,67	100
11.	Daiva Afroz Farzana R.	73,33	100
12.	Danesh Rafa A.	40	93,33
13.	Faris Hanif P.	46,67	100
14.	Ikmal Barokal A.	33,33	86,67
15.	Irvan Zaki Rafi R.	26,67	86,67
16.	Kalila Rabbani	73,33	100
17.	Ahmad Al-Azra	73,33	100
18.	M. Ali Mukhlis A.	26,67	100
19.	Marsya Prameswari	60	100
20.	Muhammad Alif Rakha P.	60	100
21.	Muhammad Ghiyas Anfar	60	100
22.	Muhammad Marsa Najmi F.	40	100
23.	Muhammad Sulthon	-	-
24.	Muhammad Zacky Al-Farabi	33,33	93,33
25.	Nabila Fathania	53,33	100
26.	Nadhifa Aulia Z.	53,33	100
27.	Naura Maziidah N.	66,67	100
28.	Nurul Roudlotul Jannah	60	100
29.	Ridho Al-Bukhari	40	100
30.	Syafina Arinnafeeza	-	-
31.	Zulfikar Abdurrahman	-	-
Jumlah		1360,09	2640
Rata-rata		50,37	97,77

Hasil Penilaian Kelas I-B sebagai kelas kontrol

No.	Nama	Nilai <i>Pre-test</i>	Nilai <i>Post-test</i>
1.	Abdullah Fahmi Idris A.	60	80
2.	Afiqa Fitri Layyina	73,33	93,33
3.	Akif Ejas Reyhan	46,67	66,67
4.	Ayu Dhurrotun N.	53,33	73,33
5.	Cantika Ataya Eka M.	40	66,67
6.	Dewi Laila Tsabittah	40	66,67
7.	Eka Septiana A	60	-
8.	Fais Rajendra	-	-
9.	Fatihatus Zuhro A.	-	-
10.	Firzatuz Hafizah Eka	40	80
11.	Hadyan Fayyadh R	73,33	100
12.	Hanifah Marwah	40	86,67
13.	Keisha Meutia	60	93,33
14.	M. Fakhri Abdullah	60	80
15.	M. Hasyim Syaifullah	53,33	93,33
16.	M. Rasyada Al- Yafie	60	-
17.	Marwa Aisha Aulia	46,67	80
18.	Muhammad Enditto R.	60	86,67
19.	M. Syarif H	-	-
20.	Nasywa Hanifah	46,67	73,33
21.	Permata Lestasqia C.	-	-
22.	Qetrin Musheera	60	86,67
23.	Rifqi Ainur Rohman	40	80
24.	Rozan Dian E	33,33	73,33
25.	Salma Nalma	-	-
26.	Salsabila Putri	60	80
27.	Sarah Audiva S.	60	80
28.	Sirrin Amanih	26,67	66,67
29.	Sutan Muhammad	66,67	86,67
30.	Wafy Ahmad Kafa	26,67	73,33
31.	Wirawan Bagus Fitra	46,67	80
32.	M. Fauzan F	26,67	73,33
Jumlah		1239,84	2000
Rata-rata		45,92	74,07

Lampiran 13

RIWAYAT HIDUP PENULIS



Nama : Beauty Eka Bhuaneswari DG. Fitria
Tempat, tanggal lahir : Surabaya, 31 Maret 1993
Alamat : Griya Bhayangkara H5-21, Kel. Masangankulon
Kecamatan Sukodono- Sidoarjo
Nomor HP : 085655009188
Alamat E-mail : anes.cantiksekali@gmail.com
Tempat tinggal di Malang : Jalan Raya Candi IV

Pendidikan formal yang ditempuh

1. TK Aisyiah Bustanul Athfal Surabaya pada tahun 1999 – 2001
2. SDN Suko I, Sukodono- Sidoarjo pada tahun 2001 – 2006
3. SMPN 2 Sukodono Kabupaten Sidoarjo pada tahun 2006 – 2008
4. MAN Sidoarjo pada tahun 2008 – 2011
5. UIN Malang pada tahun 2011 – 2015

Pendidikan non- formal yang ditempuh

1. Bhayangkara Volley Ball Club (Bhavoc) pada tahun 2009 - 2011
2. Sanggar Tari dan Karawitan Asri Kusuma di Universitas Negeri Malang angkatan 21 pada tahun 2012
3. Konsens Reyog Ponorogo, Sukun- Malang pada tahun 2015
4. Ma'had Sunan Ampel Al-'Aly pada tahun 2011 – 2013
5. Pondok Pesantren Al- Hikmah Al- Fathimiyah pada tahun 2012

Prestasi yang pernah diraih

1. Juara 2 tingkat Provinsi se-MAN Jawa Timur pada tahun 2009