

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SCRAMBLE PADA
PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS IV MADRASAH IBTIDAIYAH**

AL-QURAN NURUL HUDA SINGOSARI

SKRIPSI

OLEH :

ADHA CHOFIFAH ULYANI

18140071



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN (FITK)

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM

MALANG

2025



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SCRAMBLE PADA
PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS IV MADRASAH IBTIDAIYAH
AL-QURAN NURUL HUDA SINGOSARI
SKRIPSI**

Diajukan Kepada
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana
Oleh :

ADHA CHOFIFAH ULYANI

18140071



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

2025

HALAMAN PERSETUJUAN

**HALAMAN PERSETUJUAN
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SCRAMBLE PADA
PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS IV MADRASAH IBTIDAIYAH AL-
QURAN NURUL HUDA SINGOSARI**

SKRIPSI

Oleh:

Adha Chofifah Ulyani

NIM. 18040071

Telah disetujui Pada Tanggal 15 Mei 2025

Dosen Pembimbing



Waluyo Satrio Adji, M.Pd.I

NIP. 198712142015031003

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



Dr. Bintoro Widodo, M.Kes

NIP. 197604052008011018

HALAMAN PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SCRAMBLE PADA
PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS IV MADRASAH IBTIDAIYAH
ALQURAN NURUL HUDA SINGOSARI

SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun oleh

Adha Chofifah Ulyani (18140071)

Telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 21 Mei 2025 dan dinyatakan

LULUS

Serta diterima sebagai salah satu persyaratan

Untuk memperoleh gelar Strata Satu Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Dosen Penguji

Tanda Tangan

Ketua Penguji

Dr. Bintoro Widodo, M.Kes
NIP. 197604052008011018

:



Anggota Penguji

Maryam Faizah, M.Pd.I
NIP. 199012252019032019

:



Sekretaris

Waluyo Satrio Adji, M.Pd.I
NIP. 198712142015031003

:



Pembimbing

Waluyo Satrio Adji, M.Pd.I
NIP. 198712142015031003

:



Mengesahkan,

Direktori Pendidikan Islam Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Jember
Jember, 15 Mei 2025
Nur Ali, M.Pd



NIP. 198504031998031002

HALAMAN PERSEMBAHAN

Karya ini saya persembahkan kepada:

Ibu dan Saudara Kandung

Skripsi ini adalah persembahan kecil dari saya untuk orang tua, Ibu tercinta dan terbaik Sri Anik yang telah menjadi motivator terhebat dalam perjalanan hidup saya, yang tidak pernah berhenti mendoakan dan memberikan dukungan terbaik untuk saya, kakak dan adik. Terimakasih, ibu sangat berarti bagi saya.

Tak lupa kakak saya Oki Ulyani, S.Mat. M.Pd dan adik saya Ratna Sari Dewi Ulyani Amd.Kep yang senantiasa membantu dan berjuang bersama di dalam keluarga bersama ibu tercinta.

Suami dan Buah Hati

Skripsi Ini adalah persembahan saya untuk suami Rizki Khoironi S.Pd yang setia menemani dan mendukung pendidikan serta membimbing untuk menjadi ibu dan wanita dengan pendidikan yang tinggi. Serta Ananda Shanum Ayriz Khoironi, anak serta sahabat yang mau belajar bersama-sama yang sabar menemani saya dalam proses belajar ini baik belajar menjadi mahasiswa maupun belajar menjadi pribadi yang baru (Ibu). Peneliti juga meminta maaf apabila masih terdapat kekurangan dalam penulisan skripsi ini.

MOTTO

“Dan terhadap nikmat Tuhanmu, maka hendaklah kamu menyebut-nyebutnya.”

Q.S. Ad-Dhuha ayat 11

Bersyukur atas segala hal, untuk menikmati segala hikmah yang diberikan-Nya.

NOTA DINAS PEMBIMBING

NOTA DINAS PEMBIMBING

Waluyo Satrio Adji, M.Pd.I

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan FITK

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Malang, 15 Mei 2025

Hal : Skripsi Adha Chofifah Ulyani

Lamp. : 4 (empat) Eksemplar

Yang Terhormat

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Assalamualaikum Wr. Wb.

Setelah melaksanakan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, Bahasa, maupun teknik penulisan, dan setelah membaca serta memeriksa skripsi mahasiswa tersebut dibawah ini:

Nama : Adha Chofifah Ulyani
NIM : 18140071
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran *Scramble* pada Pembelajaran Tematik Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Al-Qur'an Nurul Huda Singosari

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

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Malang, 15 Mei 2025

Dosen Pembimbing


Waluyo Satrio Adji, M.Pd.I

NIP. 198712142015031003

SURAT PERNYATAAN

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: Adha Chofifah Ulyani
NIM	: 18140071
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi	: Pengembangan Media Pembelajaran Scramble pada Pembelajaran Tematik Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Al- Qur'an Nurul Huda Singosari

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini merupakan karya saya sendiri, bukan plagiasi dan karya yang telah ditulis atau diterbitkan orang lain. Adapun pendapat atau temuan orang lain dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk sesuai kode etik penulisan karya ilmiah dan dicantumkan dalam daftar rujukan. Apabila ini dalam kemudian hari ternyata skripsi ini terdapat unsur-unsur plagiasi, maka saya bersedia untuk diproses sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan tanpa adanya paksaan dari pihak manapun.

Malang, 15 Mei 2025

Hormat saya,



Adha Chofifah Ulyani

NIM. 18140071

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT, karena berkat limpahan rahmat dan karunia-Nya, peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Scramble Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Al-Qur’an Nurul Huda Singosari”. Shalawat serta salam semoga senantiasa dilimpahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membimbing manusia dari kegelapan menuju kehidupan yang terang benderang yakni Addinul Islam.

Skripsi ini ditulis sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Penelitian skripsi ini tidak lepas dari bantuan dan dukungan dari banyak pihak. Sehingga peneliti menyampaikan ucapan terimakasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada:

1. Prof. Dr. H. M. Zainuddin, M.A selaku Rektor UIN Maulana Malik Ibrahim Malang beserta seluruh staf.
2. Prof. Dr. H. Nur Ali, M.Pd Selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Bapak Dr. Bintoro Widoddo, M.Kes selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Bapak Dr. H. Ahmad Sholeh, M.Ag selaku dosen wali yang telah sabar, perhatian, dan tegas dalam membimbing selama awal perkuliahan hingga akhir.
5. Bapak Waluyo Satrio Adji, M.Pd selaku dosen pembimbing yang telah sabar, tulus, pengertian dan penuh perhatian yang telah memberikan waktu, pikiran, ilmu untuk membimbing, memotivasi, mengarahkan dan memberi masukan dari awal sampai akhir peneliti menyelesaikan skripsi ini.
6. Ibu Nuril Nuzulia, M.Pd.I selaku validator materi dalam pengembangan media *Scramble*.

7. Bapak Ahmad Makki Hasan, M.Pd selaku validator desain media pengembangan media *scramble*.
8. Semua dosen Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah atas segala ilmu dan nasehat yang diberikan.
9. Ibu Sri Anik (Ibu dari peneliti) atas segala pengorbanan sehingga peneliti dapat menyelesaikan studi S1.
10. Oki Ulyani dan Ratna Sari Dewi Ulyani selaku kakak dan adik yang telah mendukung peneliti dalam proses penelitian hingga akhir.
11. Rizki Khoironi selaku suami peneliti yang setia membantu dan mendukung peneliti untuk menyelesaikan kewajiban sebagai mahasiswa dan mendorong peneliti untuk terus belajar baik formal maupun nonformal.
12. Ananda Shanum Ayriz Khoironi putri tercinta yang selalu sabar dengan proses belajar peneliti yang sedang berperan sebagai ibu dan mahasiswa akhir yang sedang menyelesaikan studi S1.
13. Bapak Muklis Chusen Abdullah, S.Pd dan Ibu Anggi Laela Aprina, S.Pd selaku Kepala Madrasah dan Guru Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Al-Qur'an Nurul Huda Singosari yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk melakukan penelitian.
14. Seluruh siswa kelas IV MI Al-Quran Nurul Huda yang telah memberikan waktunya untuk membantu proses penelitian.
15. Seluruh mahasiswa PGMI angkatan 2018 yang telah berjuang bersama di bangku perkuliahan.
16. Sahabat-sahabat terbaik Annadiva Fikri C.M, Nadya Nafisah, Alfiyatul Rosida, Alfizal Putri Nasyafiah, Ainun Latifah, Salsabila Iin H, Ajeng Prameswari dan Muhammad Rifki Maulana yang telah menjadi sahabat baik selama di bangku perkuliahan dan saling support satu sama lain.
17. Semua pihak yang terlibat dan membantu yang tidak disebutkan satu persatu. Terima kasih banyak atas segala dukungan dan semangat, semoga apa yang diberikan menjadi amal baik yang diridhoi Allah SWT.

Akhir kata, meskipun skripsi ini jauh dari kata sederhana dan sempurna semoga dapat bermanfaat bagi peneliti maupun pembaca dan

dapat memberikan kontribusi untuk perkembangan ilmu pengetahuan yang lebih baik.

Malang, 14 Mei 2025

Peneliti

Adha Chofifah Ulyani

NIM. 18140071

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

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

A. Huruf

ا= A	ش= Sy	م= M
ب= B	ص= Sh	ن= N
ت= T	ض= Dl	و= W
ث= Ts	ط= Th	ه= H
ج= J	ظ= Zh	ء= ,
ح= H	ع= ‘	ي= Y
خ= Kh	غ= Gh	
د= D	ف= F	
ذ= Dz	ق= Q	
ر= R	ك= K	
ز= Z	ل= L	
س= S		

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang = â

Vokal (i) panjang = î

Vokal (u) panjang = û

C. Vokal Diftong

أُ = Aw

أَي = Ay

أُو = û

إِي = î

DAFTAR ISI

_Toc200876686	HALAMAN JUDUL.....	iii
	HALAMAN PERSETUJUAN.....	iv
	HALAMAN PENGESAHAN.....	v
	HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
	NOTA DINAS PEMBIMBING.....	viii
	SURAT PERNYATAAN	ix
	KATA PENGANTAR	x
	PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN.....	xiii
	DAFTAR ISI.....	xviii
	ABSTRAK.....	xvi
	ABSTRACT.....	xvii
	المخلص.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....		1
A.	Latar Belakang Masalah.....	1
B.	Rumusan Masalah.....	7
C.	Tujuan Penelitian dan Pengembangan	7
D.	Spesifikasi Produk	8
E.	Asumsi Pengembangan	8
F.	Pentingnya Penelitian dan Pengembangan.....	8
G.	Pembatasan Penelitian.....	9
H.	Definisi Operasional	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....		11
A.	Landasan Teori.....	11
B.	Kerangka Berfikir	21
BAB III METODE PENELITIAN		21
A.	Jenis Penelitian dan Model Pengembangan	22
B.	Prosedur Pengembangan	22
C.	Uji Coba Produk	26
D.	Jenis Data	27
E.	Instrument Pengumpulan Data.....	28
F.	Teknik Analisis Data.....	29
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN		31
A.	Hasil Produk Pengembangan	31

B. Hasil Data Pengembangan	32
C. Data Hasil Uji Coba	38
BAB V PEMBAHASAN	43
A. Kajian Produk Yang Dikembangkan	43
BAB VI Kesimpulan	51
A. Kesimpulan	51
B. Saran Pemanfaatan	52
DAFTAR PUSTAKA.....	53
LAMPIRAN.....	57
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	67

ABSTRAK

Ulyani, Adha Chofifah, 2025. *Pengembangan Media Pembelajaran Scramble Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Al-Qur'an Nurul Huda Singosari*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Waluyo Satrio Adji, M.Pd.I

Media Pembelajaran Scramble materi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial merupakan media yang bersifat dan berbentuk buku evaluasi yang menampilkan soal, jawaban serta ilustrasi yang menyesuaikan dengan materi soal dan jawaban yang meliputi macam-macam energi, organ tubuh, dan sosial dengan masyarakat baik di tempat tinggal maupun di lingkungan sekolah. Media pembelajaran scramble dibuat dengan desain yang menarik dan mudah dipahami bagi siswa. Media pembelajaran Scramble digunakan pada mata pelajaran IPAS kelas IV MI Al-Qur'an Nurul Huda Singosari. Penelitian ini bertujuan untuk, 1) Mendeskripsikan proses pengembangan media scramble untuk pembelajaran tematik, 2) Mengembangkan dan menguji validitas media pembelajaran Scramble, 3) Mengetahui hasil belajar dan respon siswa terhadap media Pembelajaran Scramble kelas IV MI AL-Quran Nurul Huda Singosari.

Penelitian ini termasuk jenis penelitian Research and Development yang beracuan pada model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) yang diadaptasi oleh Robert Maribe Branch. Sampel pada penelitian ini berjumlah 30, teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan wawancara, observasi, tes, dan angket. Data dianalisis menggunakan teknik analisis kuantitatif dan kualitatif. Desain penelitian yang digunakan adalah *one group pretest posttest design*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) media pembelajaran yang dikembangkan yaitu media scramble mata pelajaran IPAS kelas IV menggunakan model pengembangan ADDIE. (2) Media Pembelajaran scramble dikembangkan dalam bentuk cetak yang terdiri dari cover depan, halaman petunjuk, halaman *post-test* materi ilmu pengetahuan alam dan sosial, halaman cover belakang profil pengembang yang telah divalidasi oleh 3 validator dengan diperoleh nilai dari ahli desain media sebesar 92%, ahli materi 94%, dan ahli pembelajaran sebesar 100%. (3) Hasil belajar siswa pretest dan posttest menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar setelah media scramble diujicobakan dengan memperoleh nilai rata-rata dari 76, 67 menjadi 93,67. Hasil ujicoba kemenarikan produk memperoleh nilai presentase sebesar 93%.

Kata Kunci : *pengembangan media, scramble, ilmu pengetahuan alam dan sosial, tematik*

ABSTRACT

Ulyani, Adha Chofifah. 2025. *Development of Scramble Learning Media in Thematic Learning for Class IV of Madrasah Ibtidaiyah Al-Qur'an Nurul Huda Singosari*. Thesis, Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University Malang. Supervisor Waluyo Satrio Adji, M.Pd.I.

Scramble Learning media for Natural and Social sciences is a media that is in the form of an evaluation book that displays questions, answers and illustrations that are adjusted to the material of questions and answers covering various types of energy, body organs, and social with the community both at home and in the school environment. Scramble learning media is made with an attractive design and easy to understand for students. Scramble learning media is used in the subject of Science for class IV MI Al-Quran Nurul Huda Singosari. This study aims to, 1) Describe the process of developing scramble media for thematic learning, 2) Develop and test the validity of Scramble learning media, 3) Determine the learning outcomes and student responses to Scramble Learning media for class IV MI Al-Qur'an Nurul Huda Singosari.

This research is a type of Research and Development research that refers to the ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*) development model adapted by Robert Maribe Branch. The sample in this study was 30, the data collection technique in this study used interviews, observations, tests, and questionnaires. The data were analyzed using quantitative and qualitative analysis techniques. The research design used was *one group pretest posttest design*.

The results of the study showed that: (1) The learning media developed was the scramble media for the fourth grade science subjects using the ADDIE development model. (2) The scramble learning media was developed in printed form consisting of a front cover, instruction page, *post-test* page for natural and sciences materials, back cover page of the developer profile that had been validated by 3 validators with a value obtained from media design experts 92%, material experts 94%, and learning experts 100%. (3) The learning outcomes of students in the *pretest and posttest* showed an increase in learning outcomes after the scramble media was tested by obtaining an average value of 76.67 to 93.67. the results of the product attractiveness trial obtained a percentage value of 93%.

Keywords: *development of media, scramble, natural and social sciences, thematic*

الملخص

أولياني، اضحى خفيفة، ٢٠٢٥. تطوير الوسيلة التعليمية من نوع "سكرامبل" في التعليم التكاملي للصف الرابع في مدرسة نور الهدى الابتدائية لتحفيظ القرآن - سنجاساري. رسالة جامعية، قسم دراسة تعليم معلمي المدارس الابتدائية الإسلامية، كلية علوم التربية والتدريس، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. المشرف: واليو ستريو أدي، الماجستير في التربية الإسلامية.

وسيلة التعلم "سكرامبل" في مادة العلوم الطبيعية والاجتماعية هي وسيلة تعليمية تأخذ شكل كتاب للتقويم، تعرض الأسئلة والأجوبة، بالإضافة إلى الرسوم التوضيحية التي تتناسب مع مضمون الأسئلة والأجوبة، وتشمل مواضيع متنوعة مثل أنواع الطاقة، أعضاء الجسم، والجوانب الاجتماعية في المجتمع سواء في مكان السكن أو في بيئة المدرسة. وقد تم تصميم وسيلة التعلم "سكرامبل" بشكل جذاب وسهل الفهم للطلبة. وتستخدم هذه الوسيلة في مادة العلوم الطبيعية والاجتماعية (IPAS) للصف الرابع في مدرسة نور الهدى لتحفيظ القرآن - سنجاساري. ويهدف هذا البحث إلى: (1) وصف عملية تطوير وسيلة التعلم "سكرامبل" للتعلم التكاملي، (2) تطوير الوسيلة واختبار صلاحيتها، (3) معرفة نتائج تعلم الطلبة وردود أفعالهم تجاه وسيلة التعلم "سكرامبل" للصف الرابع في مدرسة القرآن نور الهدى - سنجاساري.

يُعدّ هذا البحث من نوع البحث والتطوير (Research and Development)، ويستند إلى نموذج التطوير "ADDIE" (التحليل، التصميم، التطوير، التنفيذ، والتقويم) الذي قام بتكليفه روبرت ماربي برانش. بلغ عدد عينة البحث 30 طالباً، وقد استُخدمت في جمع البيانات المقابلة والملاحظة والاختبار والاستبيان. وتم تحليل البيانات باستخدام تقنيات التحليل الكمي والنوعي. أما تصميم البحث المستخدم فهو تصميم مجموعة واحدة مع اختبار قبلي وبعدي (One Group Pretest-Posttest Design).

أظهرت نتائج البحث ما يلي (1): الوسيلة التعليمية التي تم تطويرها، وهي وسيلة "سكرامبل" لمادة العلوم الطبيعية والاجتماعية (IPAS) للصف الرابع، تم تطويرها بالاستناد إلى نموذج ADDIE للتطوير التعليمي (التحليل، التصميم، التطوير، التنفيذ، والتقويم) (2) تم تطوير الوسيلة التعليمية "سكرامبل" في شكل مطبوع، وتضمنت: الغلاف الأمامي، صفحة الإرشادات، صفحة اختبار بعدي تغطي محتوى مادة العلوم الطبيعية والاجتماعية، والغلاف الخلفي الذي يحتوي على نبذة عن المطور. وقد خضعت الوسيلة لعملية التحقق من الصلاحية من قبل ثلاثة مقيمين، حيث حصلت على تقييم بنسبة 92% من خبير تصميم الوسائل، و94% من خبير المحتوى، و100% من خبير التعليم (3) أظهرت نتائج تعلم الطلاب من خلال مقارنة نتائج الاختبار القبلي والبعدي تحسناً واضحاً، حيث ارتفع متوسط الدرجات من 76.67 إلى 93.67 بعد تجربة استخدام وسيلة "سكرامبل". كما بلغت نسبة جاذبية المنتج بناءً على اختبار التجريب.

الكلمة المفتاحية: تطوير الوسيلة ، سكرامبل، العلوم الطبيعية والاجتماعية، التعليم التكاملي

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Hasil belajar diartikan sebagai perubahan perilaku dan perilaku siswa dalam hal pengetahuan dan sikap setelah menyelesaikan proses pembelajaran dengan berbagai sumber belajar (Sudjana, 2013). Hasil belajar adalah modifikasi atau hasil akhir dari upaya belajar siswa dan penciptaan perilaku dalam proses pembelajaran yang dinilai oleh guru. Dampak proses belajar dan pengalaman siswa dalam belajar merupakan contoh hasil belajar

Pengertian lain dari hasil belajar siswa juga tercantum pada Al-Qur'an surah An-Najm ayat 39-41 yang berbunyi:

وَأَنْ لَّيْسَ لِلْإِنْسَانِ إِلَّا مَا سَعَىٰ ۚ وَأَنَّ سَعْيَهُ سَوْفَ يُرَىٰ ۖ ثُمَّ يُجْزَاهُ الْجَزَاءُ الْأَوْفَىٰ ۚ

Artinya: “dan bahwa manusia hanya memperoleh apa yang telah diusahakannya (39) dan sesungguhnya usahanya itu kelak akan diperlihatkan kepadanya (40) kemudian akan diberi balasan kepadanya dengan balasan yang paling sempurna (41).”

Ayat 39-41 Surat An-Najm dalam Al-Qur'an menunjukkan pentingnya hasil belajar dalam keberhasilan proses pembelajaran. Ayat ini menekankan bahwa manusia yang bekerja untuk meningkatkan apa yang dimilikinya akan dihargai atau mencapai prestasi yang lebih baik di masa depan.

Menurut Rousseau, setiap orang yang belajar harus aktif sendiri atau mandiri dalam mencari informasi; jika tidak, proses belajar tidak akan berlangsung dan tidak akan menciptakan hasil yang maksimal (Sinar, 2018). Pengamatan diri, pengalaman, dan penyelidikan adalah semua cara untuk mendapatkan pengetahuan. Salah satu jenis hasil belajar siswa adalah partisipasi siswa dalam proses pembelajaran, seperti memecahkan masalah, bertanya kepada siswa lain atau guru jika mereka tidak memahami suatu masalah, dan berusaha memperoleh pengetahuan untuk memecahkan masalah yang dihadapi.

Belajar adalah upaya yang mempengaruhi kesejahteraan emosional, intelektual, dan spiritual seseorang, memungkinkan dia untuk belajar atas inisiatifnya sendiri (Nata, 2009). Belajar adalah proses meningkatkan pengetahuan, rasa ingin tahu, dan kreativitas siswa melalui berbagai interaksi dan kesempatan belajar. Sikap dan keinginan siswa yang terlibat untuk belajar lebih banyak tentang apa yang sedang dipelajari dapat dipupuk dengan pembelajaran yang meningkatkan emosi mereka. Siswa diharapkan untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran yang menarik dan relevan sambil menjadi menyenangkan, aktif, dan termotivasi. Dalam skenario ini, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran guru memainkan peran penting dalam meningkatkan keberhasilan belajar siswa.

Pembelajaran Tematik MI/SD adalah metode pengajaran yang menggunakan tema untuk menghubungkan berbagai mata pelajaran dengan contoh dunia nyata, yang memungkinkan siswa untuk menerima pengalaman bermakna yang disesuaikan dengan bakat dan tingkat pembelajaran mereka. Siswa dijadikan subjek utama dalam pembelajaran tematik, yang juga dapat disebut sebagai student center. Guru sebagai fasilitator, yang memfasilitasi, mengelola, dan memimpin proses pembelajaran, dan guru sebagai motivator, yang memberikan dorongan atau motivasi untuk mengarahkan siswa belajar. Pembelajaran tematik menyerupai pusat siswa yang menanamkan pengertian dari berbagai sumber. Akibatnya, sangat penting bahwa pembelajaran topik diajarkan untuk mengurangi pengulangan materi.

Berdasarkan observasi dan wawancara dengan Bapak Agus selaku guru kelas IV, mengungkapkan bahwa:

“Sumber pembelajaran untuk khususnya mata pembelajaran Tematik kelas IV saya menggunakan buku paket, LKS atau yang kurang lengkap saya menggunakan sumber alternatif internet. Dan untuk metode pembelajaran yang saya gunakan sementara itu ceramah, tanya jawab dan *Discovery learning* tetapi yang sering digunakan itu ceramah. Media pembelajaran untuk tematik saya hanya menggunakan papan tulis saja dan ketika matematika pakai alat peraga bangun ruang yang sudah disediakan madrasah”.

Peneliti yang mempelajari pembelajaran tematik dan menemukan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi karena pendidik terfokus pada buku teks dan media papan tulis, serta tidak ada alat lain untuk mendemonstrasikan beberapa materi yang disajikan. Hal ini dapat menghambat pemahaman dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Kebosanan, kurang konsentrasi, dan kesulitan menerima materi yang diajarkan dapat diakibatkan oleh pembelajaran yang hanya terfokus pada buku tanpa menggunakan metode atau alat tambahan.

Pembelajaran melalui beberapa metode dan menggunakan media yang sesuai dengan isi daripada hanya mengandalkan buku lebih menarik, mendorong siswa untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran dengan mengajukan pertanyaan dan mengungkapkan antusiasme. Untuk mencapai pembelajaran yang inovatif, menghibur dan meningkatkan rasa ingin tahu siswa terhadap konten yang dipelajari, diperlukan media atau bantuan dalam pembelajaran tematik. Guru sangat menghargai penggunaan media pembelajaran untuk menyampaikan informasi selama kegiatan pembelajaran. Karena media akan membantu guru dalam memahami materi yang disampaikan kepada siswa dan memastikan tercapainya tujuan pembelajaran yang dimaksudkan. Apabila media yang digunakan tidak sesuai dengan materi, isi, kondisi kelas, dan tujuan pembelajaran yang telah ditentukan, maka media pembelajaran tidak akan berjalan atau tidak dapat membantu proses pembelajaran. Jika guru tidak memahami isi, cara kerja media, atau hubungan antara media dan materi yang diajarkan, media tidak akan membantu proses pembelajaran.

Saat ini, banyak guru tidak menggunakan teknologi di kelas mereka. Guru biasanya menyampaikan materi hanya dengan menggunakan sumber atau media buku paket tematik dan taktik ceramah, tanpa media tambahan untuk membantu pemahaman siswa. Pemahaman cara memilih media pembelajaran memerlukan penyesuaian kondisi psikologis, kemampuan, dan materi pembelajaran; pemilihan media juga berdampak pada perilaku siswa. Salah satu tujuan pembelajaran yang harus dipenuhi adalah agar perilaku siswa berubah (Fathurrohman & Sulistyorini, 2018).

Manusia menurut Islam adalah makhluk yang diciptakan oleh Allah dengan kondisi yang paling baik dibandingkan dengan makhluk Allah yang lain. Manusia adalah makhluk Tuhan yang dikaruniai akal dan pemikiran yang baik. Pikiran manusia memerlukan pendidikan yang tepat dalam bentuk kegiatan belajar atau pencarian informasi. Pendidikan dapat membantu manusia meningkatkan penalaran dan kemampuan mental mereka. Manusia tidak hanya membutuhkan pendidikan duniawi, tetapi juga pendidikan untuk mempersiapkan akhirat.

Peneliti akan melakukan penelitian di Madrasah Ibtidaiyah Alqur'an Nurul Huda Singosari Malang yang merupakan salah satu lembaga pendidikan formal Singosari yang telah menerapkan kurikulum 2013. Paradigma pembelajaran yang digunakan madrasah adalah pendekatan pembelajaran tema, yang menggabungkan banyak mata pelajaran menjadi satu mata kuliah. Pembelajaran tematik menggunakan metode ceramah dengan sumber buku paket tematik dan upaya guru mencari referensi lain melalui website pendidikan, ini menunjukkan bahwa terdapat sumber daya yang dapat mendukung pemahaman siswa tentang topik, menurut pengamatan awal yang dilakukan oleh peneliti pada Januari 2022. Akibatnya, peneliti memperhatikan siswa yang mengalihkan fokus mereka ke teman sebayanya dan kurang terlibat dalam proses pembelajaran.

Peneliti menggunakan media pembelajaran *Scramble* yang masih berkaitan dengan buku tema MI/SD, untuk mencoba mengatasi masalah penyampaian materi oleh guru yang fokus pada buku dan kurang menerapkan media atau alat untuk menampilkan materi. Peneliti telah menggunakan media dengan anak-anak dari sekolah lain, tetapi mereka melakukannya dengan objek berbeda yang digunakan dalam eksperimen sebelumnya. Siswa dengan kesulitan belajar di kelas, diberikan media scramble pada saat belajar mandiri atau les. Sebagai hasil dari temuan aplikasi, kapasitas belajar siswa, berpikir, ingin tahu, dan belajar aktif semuanya meningkat. Oleh karena itu, peneliti berharap bahwa penelitian ini akan membantu dalam meningkatkan pemahaman siswa dan pembelajaran aktif.

Scramble adalah salah satu dari banyak media yang dapat digunakan untuk membantu siswa fokus dan belajar lebih aktif. Media *scramble* digunakan tidak hanya untuk menjawab pertanyaan, tetapi juga untuk mengajarkan siswa bagaimana memahami pertanyaan yang disajikan secara acak dan harus dicocokkan dengan respon yang tepat. Kunci dari penggunaan media pembelajaran *scramble* adalah agar siswa dapat memahami, akurat, dan merespon pertanyaan dengan cepat (M. Huda, 2019).

Media pembelajaran *scramble* merupakan perpaduan antara teknik *scramble* dan metode ceramah, dengan menitikberatkan pada partisipasi siswa dalam proses pembelajaran (Masnati, 2017). Siswa diajak untuk bekerja secara kelompok dengan teman dalam menyelesaikan masalah dalam bentuk soal dan jawaban yang telah disediakan peneliti atau guru.

Peneliti berharap penelitian pengembangan ini dapat membangkitkan semangat belajar dan meningkatkan aktivitas belajar siswa. Teknologi yang semakin canggih salah satunya penerapan kreatif dan inovatif. Peneliti menilai penelitian pengembangan ini akan meningkatkan aktivitas belajar siswa dan membangkitkan semangat belajar. Guru dan siswa akan mendapatkan keuntungan dari teknologi yang semakin canggih, yang meliputi penyebaran media pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan beragam. Media pembelajaran yang bervariasi akan membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran yang efektif. Dari latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pengacak pada Pembelajaran Tematik Kelas IV MI Al-Qur'an Nurul Huda Singosari”. Penelitian ini dilakukan dengan harapan dapat memberikan pemahaman siswa, pengalaman yang berharga dan mempermudah dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Rendahnya hasil belajar dihasilkan oleh berbagai faktor, salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran yang tidak mengkomunikasikan materi secara efektif. Materi pembelajaran yang kurang bantuan teknologi atau media yang terkait menyebabkan siswa kehilangan fokus dan minat belajarnya. Penggunaan media pembelajaran akan membantu guru dalam membangkitkan minat belajar siswa karena materi disajikan dengan cara yang

menarik dan berbeda, menyebabkan siswa menjadi lebih aktif dalam kegiatan belajar dan berpikir, dan membuat materi menjadi mudah dipahami, memungkinkan siswa memperoleh makna yang bermakna. pengalaman sambil juga meningkatkan hasil belajar mereka.

Penelitian sebelumnya mendukung pernyataan di atas, menunjukkan bahwa terdapat perubahan sikap dan hasil belajar siswa mengikuti adopsi pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran dengan cara sebagai berikut::

1. Skripsi Dayang Noor Camellia Rachman tahun 2021 mengungkapkan bahwa media pembelajaran berbasis web digunakan secara efektif, dengan peningkatan dari nilai rata-rata awal 67 menjadi 87. (Rachman, 2021).
2. Menurut skripsi Lailatul Fadhilah tahun 2019, media berbasis website untuk mata pelajaran IPA materi gaya dan gerak dapat meningkatkan hasil belajar siswa sebesar 82 persen (Fadhillah, 2019).
3. Skripsi Lovi Agus Setiawan tahun 2020 menunjukkan pentingnya media pembelajaran, terbukti dari hasil penelitian yang menunjukkan bahwa kelas eksperimen yang mendapat perlakuan media Flashcard mengalami peningkatan nilai yang signifikan jika dibandingkan dengan kelas kontrol yang tidak mendapat perlakuan. (Setiawan, 2020).

Penjelasan hasil penelitian sebelumnya di atas memperkuat landasan peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran *Scramble*. Selanjutnya observasi di MI Al-Qur'an Nurul Huda Singosari menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran tematik masih menggunakan media papan tulis, seperti yang disampaikan oleh guru kelas IV MI Al-Qur'an. Bapak Agus, Nurul Huda Singosari, dengan keterangan sebagai berikut

“Sumber pembelajaran untuk khususnya mata pembelajaran Tematik kelas IV saya menggunakan buku paket, LKS atau yang kurang lengkap saya menggunakan sumber alternatif internet. Dan untuk metode pembelajaran yang saya gunakan sementara itu ceramah, tanya jawab dan *Discovery learning* tetapi yang sering digunakan itu ceramah. Media pembelajaran untuk tematik saya hanya menggunakan papan tulis saja dan ketika matematika pakai alat peraga bangun ruang yang sudah disediakan madrasah”

Berdasarkan hal tersebut di atas, peneliti mengkaji kebutuhan proses pembelajaran, menyimpulkan bahwa dalam proses pembelajaran tematik, siswa dan guru memerlukan media pembelajaran tambahan yang mampu menarik perhatian agar siswa tidak bosan, tetap aktif, memiliki tingkat rasa ingin tahu yang tinggi, dan mampu memahami materi dengan baik. Media scramble merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan dalam penyampaian materi pembelajaran bertema karena tidak hanya menyajikan tulisan atau isi tetapi juga memungkinkan siswa untuk mengolah kata-kata acak dengan tujuan melatih siswa dalam berpikir pemecahan masalah.

Oleh karena itu, dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Scramble pada Pembelajaran Tematik Kelas IV MI Al-Qur'an Nurul Huda Singosari”, peneliti merasa perlu adanya penelitian dan pengembangan. Media pembelajaran dapat digunakan oleh madrasah, peneliti, guru, dan pendidik lainnya untuk meningkatkan hasil belajar dan sistem pendidikan..

B. Rumusan Masalah

Perumusan masalah yang akan menjadi dasar analisis lebih lanjut dibutuhkan untuk memahami secara mendalam tujuan dari penelitian dan pengembangan ini diperlukan. Rumusan masalah penelitian dan pengembangan sebagai berikut:

1. Bagaimana mendeskripsikan proses pembuatan media pembelajaran Scramble untuk pembelajaran tematik kelas IV MI Al-Qur'an Nurul Huda Singosari?
2. Bagaimana prosedur validitas media pembelajaran Scramble untuk pembelajaran tematik kelas IV MI Al-Qur'an Nurul Huda Singosari?
3. Bagaimana hasil belajar dan respon siswa kelas IV MI Al-Qur'an Nurul Huda Singosari sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran scramble?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Tujuan penelitian dan pengembangan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan proses pembuatan media pembelajaran Scramble untuk pembelajaran tematik kelas IV MI Al-Quran Nurul Huda Singosari.
2. Mengembangkan dan menguji validitas media pembelajaran Scramble untuk pembelajaran tematik kelas IV MI Al-Qur'an Nurul Huda Singosari.
3. Mengetahui hasil belajar dan respon siswa terhadap media pembelajaran Scramble.

D. Spesifikasi Produk

Media pembelajaran yang dikembangkan hasil penelitian pengembangan ini memiliki spesifikasi produk sebagai berikut:

1. Berbentuk media cetak bergambar berbasis sumber belajar tematik yang sesuai dengan kurikulum 2013 untuk Kelas IV MI/SD.
2. Media cetak *scramble* berisi gambar dan teks yang telah diacak sesuai materi MI/SD kelas IV.
3. Bahan cetak *scramble* dibuat dengan Microsoft Word dan diproduksi dengan mesin cetak.

E. Asumsi Pengembangan

Berikut ini adalah asumsi-asumsi pengembangan yang mendasari penelitian pengembangan ini:

1. Pembuatan media *scramble* mengacu pada semua sumber belajar tematik untuk kelas IV MI/SD dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Dikembangkannya media *scramble* diharapkan siswa lebih berperan aktif dalam proses pembelajaran, dengan tingkat rasa ingin tahu yang tinggi.
3. Media *scramble* yang sudah dikembangkan dapat dilakukan secara individu maupun berkelompok di kelas.

F. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Manfaat penelitian dan pengembangan media pembelajaran Scramble diproyeksikan antara lain:

1. Keuntungan Teoretis

Secara teoritis penelitian ini dapat membantu untuk mendukung hipotesis bahwa penggunaan materi pembelajaran scrambling berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

Penelitian media tersebut dapat membawa keuntungan sebagai berikut:

a. Madrasah

Sebagai bahan untuk meningkatkan efektifitas guru dan berupaya meningkatkan kualitas manajemen pengajaran.

b. Siswa

Sebagai alat dalam proses pembelajaran untuk mengembangkan pemahaman materi agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dan hasilnya dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

c. Guru

Guru merupakan sumber inspirasi atau masukan bagi materi yang menyertainya, khususnya media pembelajaran. Hal ini juga menjadi masukan bagi pendidik karena memungkinkan guru menggunakan media lain untuk menemani belajar siswa agar tercipta lingkungan belajar yang menyenangkan.

d. Peneliti

Dapat memberikan wawasan baru bagi guru MI/SD dan mahasiswa PGMI lainnya tentang dunia kerja di bidang pendidikan, serta penerapan media pembelajaran yang inovatif..

G. Pembatasan Penelitian

Pengembangan media pembelajaran *scramble* dalam pembelajaran tematik memudahkan proses pembelajaran baik bagi guru maupun siswa. Dengan menggunakan media yang dapat menyampaikan keterkaitan setiap unsur mata pelajaran, siswa lebih memahami materi yang disampaikan oleh guru pada Tema 1 Indahnyanya Kebersamaan. Terdapat beberapa batasan pada Penelitian pengembangan produk, antara lain:

1. Media ini diperuntukan untuk pembelajaran tematik MI/SD kelas IV dengan tema “Indahnyanya Kebersamaan”.

2. Media pembelajaran tematik ini diproduksi hingga tahap validasi ahli dan uji coba penggunaan.
3. Jika media pembelajaran yang dikembangkan telah divalidasi dan diuji, dianggap telah memenuhi kriteria kelayakan untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

H. Definisi Operasional

Untuk menentukan variabel yang diteliti, penting untuk mendefinisikan beberapa istilah dalam penelitian ini:

1. Media Pendidikan

Segala sesuatu yang dimanfaatkan guru untuk menyampaikan pesan pembelajaran, meningkatkan motivasi siswa, dan membuat proses pembelajaran menjadi lebih jelas, menarik, dan interaktif disebut sebagai media pembelajaran (Hamdani, 2011).

2. *Scramble*

Scramble merupakan media dan pendekatan pembelajaran yang dapat membantu siswa meningkatkan konsentrasi, pemahaman kelompok, dan ketepatan dalam memodifikasi soal dan jawaban yang telah diberikan. (M. Huda, 2019).

3. Pembelajaran Tematik

Pembelajaran Tematik adalah metode belajar mengajar yang menggabungkan banyak mata pelajaran menjadi satu tema untuk menawarkan pengalaman yang tak terlupakan kepada siswa. (Karli, 2016).

4. Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar merupakan jenis evaluasi guru yang tidak hanya melibatkan teori tetapi juga nilai, sikap, dan kemampuan siswa.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Media Pembelajaran *Scramble*

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata "media" berasal dari kata Latin "medius", yang berarti "tengah", "perantara", atau "pengantar". Media dalam bahasa Arab mengacu pada orang yang bertindak sebagai perantara antara pengirim dan penerima komunikasi. Media pembelajaran adalah alat yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan pesan kepada siswa agar lebih mudah bagi mereka untuk memperoleh mata pelajaran yang diajarkan dan untuk memenuhi tujuan pembelajaran (Nugraheni, 2017).

Di beberapa bidang penggunaan pengertian "media" sangat luas, seperti bidang komunikasi yang disebut media komunikasi, bidang tumbuhan yang disebut media tanam, dan bidang pendidikan atau pembelajaran, dimana disebut media pendidikan atau media pembelajaran (Suryani et al., 2018). Media yang sering disebut dengan mediator merupakan penyebab atau alat yang mengintervensi kedua belah pihak atau bisa disebut dengan pihak ketiga. Yang dimaksud dengan "mediator" adalah peran dan fungsi media dalam mengendalikan efektifitas komunikasi antara dua pihak yang terlibat dalam proses pembelajaran. Jika media berdampak pada efektivitas program belajar mengajar, maka efektivitas media dapat ditentukan (Maimunah, 2016). Arti istilah "media" sangat tergantung pada konteks penggunaannya. Media pendidikan, menurut Gagne dan Briggs, adalah berbagai jenis komponen di lingkungan kelas yang dapat menginspirasi siswa untuk belajar (Suryani et al., 2018). Sedangkan Komisi Teknologi Instruksional mendefinisikan media pendidikan sebagai media yang selain guru, buku teks, dan papan tulis, lahir sebagai hasil dari revolusi komunikasi dan dapat digunakan untuk tujuan pembelajaran (Suryani et al., 2018). Lebih lanjut, dalam AECT, Education Association/NEA mendefinisikan media dalam ranah pendidikan sebagai item yang dapat

dimanipulasi untuk dilihat, didengar, dibaca, atau dikomunikasikan, serta instrumen yang diperlukan untuk melakukannya (Suryani et al., 2018).

Istilah “media” didefinisikan oleh Ibrahim dan Syaodih sebagai “segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau isi pelajaran, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan siswa, serta mendorong proses belajar mengajar”. Media menurut beberapa definisi di atas adalah segala benda yang dapat menyalurkan pesan dan isi pelajaran guna mendorong siswa untuk belajar, memahami, dan sebagainya.

Menurut Sri Anitah, berarti sesuatu di tengah. Alat penghubung yang menghubungkan semua pihak yang memerlukan terbentuknya suatu hubungan dan membedakan antara media komunikasi dan alat bantu komunikasi. (Anitah, 2009).

b. Ciri-ciri Media Pembelajaran

Media pembelajaran, menurut Azhar Arshad, mengandung ciri-ciri sebagai berikut.

- 1) Media pembelajaran fisik, atau perangkat keras yang memungkinkan panca indera manusia untuk melihat, mendengar, dan menyentuh media.
- 2) Media pembelajaran non fisik, seperti perangkat lunak yang menyampaikan isi pesan kepada siswa.
- 3) Media pembelajaran membantu di dalam kelas atau di luar kelas.
- 4) Dalam proses pembelajaran, media pembelajaran dimanfaatkan untuk komunikasi atau bentuk interaksi lainnya antara guru dan siswa.
- 5) Media pembelajaran seperti radio, televisi, kelompok besar dan kecil, dan slide banyak digunakan. OHP, film, dan video (Azhar Arsyad, 2016).

c. Jenis Media Pembelajaran

Media berbasis manusia, media cetak, visual, audio visual, dan komputer merupakan contoh jenis media, menurut Arsyad. (Suryani et al., 2018).

1) Media berbasis manusia

Media berbasis manusia adalah cara lama untuk menyampaikan pesan atau informasi. Jika tujuannya adalah untuk mengubah sikap atau terlibat secara pribadi dalam memantau perilaku siswa, media ini bermanfaat.

Desain pembelajaran interaktif adalah aspek kunci dari penggunaan media berbasis manusia. Jika dibandingkan dengan komputer yang hanya dapat menjalankan perintah berdasarkan apa yang telah diprogramkan sebelumnya, manusia yang telah diberi akal oleh Tuhan akan dapat lebih memahami keadaan murid dalam kegiatan belajar. Karena guru kelas mengetahui dan memahami situasi kelas serta kepribadian siswa. (Suryani et al., 2018).

2) Media Berbasis Cetakan

Buku teks, panduan, jurnal, majalah, dan lembaran kertas adalah media berbasis cetak yang paling terkenal. Ketika mengembangkan media berbasis cetak, enam faktor harus dipertimbangkan: konsistensi, format, organisasi, daya tarik, ukuran font, dan penggunaan ruang kosong. Materi dari pembelajaran yang diajarkan menjadi dasar untuk produksi dan penggunaan media ini (Kustandi & Darmawan, 2020).

Media berbasis cetak memiliki keunggulan karena dapat mengkomunikasikan pesan atau informasi dalam volume yang besar dan juga mudah untuk diperbaiki atau direvisi. Proses produksi memakan waktu lama, bahan cetakan yang tebal mungkin monoton, mengurangi minat siswa untuk membacanya, dan siswa harus memperhatikan kualitas kertas yang digunakan agar tidak bosan dalam menggunakannya, sesuai observasi yang dilakukan selama pembelajaran kegiatan.

3) Media Berbasis Visual

Jenis media ini sangat mirip dengan media cetak. Sebagian besar perangkat pembelajaran lainnya, yang memiliki sifat-sifat berikut, dikembangkan dan digunakan menggunakan persamaan dasar.

- a) Berdasarkan ruang, dilihat secara visual.
- b) Visual menunjukkan komunikasi satu arah dan reseptif juga.
- c) Visual juga ditampilkan dalam format statis.
- d) Konsep linguistik media berbasis teks didasarkan pada persepsi visual.
- e) Siswa adalah pusat media visual
- f) Informasi dapat dikoreksi oleh pengguna.

Visual dapat membantu membangkitkan minat siswa dengan membangun hubungan antara substansi materi pelajaran dan dunia nyata.

Berikut ini adalah beberapa manfaat dari media visual.

- a) Lebih menarik karena ada visual, yang memberikan pengalaman yang lebih realistis kepada siswa.
- b) Peta konsep dan singkatan mind mapping visual membuat materi lebih mudah diingat.
- c) Media visual membantu anak memahami dan meningkatkan daya ingatnya.
- d) Visual dapat membangkitkan minat siswa dan membantu mereka menghubungkan pengetahuan materi pelajaran dengan dunia nyata.

Berikut ini adalah beberapa kelemahan media visual.

- a) Hal ini tidak efektif bila digunakan pada siswa yang memiliki kesulitan penglihatan.
 - b) Siswa tidak mampu memahami makna suatu gambar jika tidak jelas atau tidak sesuai dengan kenyataan.
 - c) Tidak dapat digunakan dengan siswa yang belajar secara auditori atau kinestetik.
 - d) Membuat gambar yang identik dengan aslinya membutuhkan waktu yang lama.
- 4) Media Berbasis Audio-Visual

Mesin mekanik dan elektronik digunakan untuk mentransfer pesan dan barang. Pemanfaatan perangkat keras selama proses pembelajaran, seperti proyektor, tape recorder, dan proyektor visual lebar, adalah keunggulan dari media ini (Azhar Arsyad, 2016). Dengan demikian, menggunakan media audio visual adalah penyampaian informasi yang dapat diakses melalui penglihatan dan suara daripada hanya mengandalkan pemahaman kata-kata atau simbol-simbol lainnya.

5) Media Berbasis Komputer

Proses pembelajaran selanjutnya dilanjutkan dengan penggunaan komputer sebagai media pembelajaran pada umumnya.

- a. Merencanakan mengatur, mrngorganisasikan dan menjadwalkan pembelajaran.
- b. Mengevaluasi atau Menilai siswa (tes).
- c. Mengumpulkan informasi tentang siswa.
- d. Analisis data pembelajaran secara statistik.
- e. Membuat catatan kemajuan belajar siswa dalam portofolio (Sutjipto, 2011).

d. Manfaat Media Pembelajaran

Berikut beberapa keunggulan media pembelajaran menurut Ensiklopedia Penelitian Pendidikan (Sundayana, 2014):

- 1) Menciptakan landasan berpikir yang konkrit dan menghilangkan verbalisme.
- 2) Menarik perhatian anak.
- 3) Menetapkan dasar-dasar yang diperlukan untuk pengembangan pembelajaran.
- 4) Berikan siswa pengalaman dunia nyata dan dorong mereka untuk terlibat dalam kegiatan mandiri.
- 5) Mengembangkan kebiasaan berpikir yang sering dan terus-menerus, terutama di bidang-bidang yang relevan dengan kehidupan sehari-hari.
- 6) Membantu dalam pemerolehan keterampilan berbahasa.
- 7) Meningkatkan keragaman kegiatan pembelajaran (Suryani et al., 2018).
- 8) Media pembelajaran dapat membantu dalam menjelaskan pesan, sehingga mempermudah proses pembelajaran (Wulan et al., 2019).
- 9) Media pembelajaran dapat membantu siswa menjadi lebih termotivasi dan tertarik untuk belajar sehingga dapat meningkatkan keterampilannya (N. Huda & Romadloni, 2016).

e. *Scramble*

Pembelajaran *scramble* adalah jenis pembelajaran di mana siswa diberikan kertas pertanyaan dan sumber daya lain untuk membantu mereka menemukan jawaban dan memecahkan masalah (Said et al., 2015).

Ayat 36 Surat Yasin berbunyi:

سُبْحَنَ الَّذِي خَلَقَ الْأَزْوَاجَ كُلَّهَا مِمَّا تُثْبِتُ الْأَرْضُ وَمِنْ أَنْفُسِهِمْ وَمِمَّا لَا يَعْلَمُونَ

Artinya:

“Mahasuci Allah yang telah menciptakan semuanya berpasang-pasangan, baik dari apa yang ditumbuhkan oleh bumi dan dari diri mereka sendiri, maupun dari apa yang tidak mereka ketahui.”

Allah SWT telah menjadikan segala sesuatu yang bermanfaat berpasang-pasangan, baik yang diketahui bumi maupun yang tidak diketahui, sesuai dengan Al-Qur'an Yasin ayat 36. Dari ayat tersebut dapat kita temukan contoh-contoh dalam media pembelajaran *scramble*, yaitu media pembelajaran yang mencari dan menjodohkan soal untuk membuat kalimat atau paragraf yang layak dengan menggabungkan pertanyaan dan jawaban.

Scramble learning menurut Suyatno adalah metode pembelajaran yang menggunakan kartu tanya jawab yang dipasangkan atau diurutkan ke dalam urutan yang logis (Widiantari et al., 2013). *Scramble* juga merupakan metode pengajaran yang melibatkan pemberian soal dan lembar jawaban beserta alternatif jawaban untuk mendorong siswa menemukan jawaban dan memecahkan kesulitan (Ristiyan, 2021).

Model pembelajaran *scramble*, menurut Huda, merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan konsentrasi dan kecepatan kognitif siswa (Diani et al., 2016). Tidak ada model pembelajaran yang sempurna dalam proses belajar mengajar. Setiap kelebihan dan kekurangan suatu model pembelajaran harus diperhatikan. Berdasarkan beberapa sudut pandang sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *scramble* adalah suatu alat atau alat bantu mengajar yang membantu siswa dalam memecahkan kesulitan yang berupa soal-soal berupa gambar dan tanggapan berupa beberapa kata yang akan diurutkan. menjadi kalimat logis. Materi pembelajaran *Scramble* mendorong siswa untuk lebih terlibat dalam studi serta kreatif dan inovatif dalam pendekatan untuk memecahkan tantangan.

2. Pembelajaran Tematik

a. Pengertian Pembelajaran Tematik

Kata "Tithenai" berasal dari kata Yunani "Tithenai," yang berarti "menempatkan atau menempatkan," dan kemudian frasa tersebut

berkembang menjadi subjek. Tema menunjukkan sesuatu yang telah digambarkan atau diletakkan, sesuai dengan definisi kata (Majid, 2014).

Tema dalam artian luas berfungsi sebagai wahana atau wadah untuk memperkenalkan berbagai konsep kepada sekelompok siswa. Tema disajikan dalam pembelajaran dengan tujuan menyatukan semua isi kurikuler menjadi satu kesatuan yang kohesif, meningkatkan kosakata linguistik siswa, dan menjadikan pembelajaran lebih bermakna. Penggunaan tema dirancang untuk membantu anak-anak dengan mudah dan jelas mengenali beragam topik. Pembelajaran tematik adalah metode pembelajaran yang menggabungkan berbagai mata pelajaran. Dari perspektif proses atau waktu, komponen kurikulum, dan fitur belajar mengajar, integrasi pembelajaran ini dapat dilihat. Oleh karena itu, pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu di mana suatu tema digunakan sebagai bahan pemersatu dalam berbagai mata pelajaran sekaligus dalam satu pertemuan (Majid, 2014).

b. Prinsip Pembelajaran Tematik

- a) Pembelajaran tematik integratif dengan tema kehidupan nyata yang dihubungkan dengan kehidupan siswa sebagai pemersatu dari beberapa mata pelajaran yang dirangkum menjadi satu pembelajaran dan disesuaikan dengan kehidupan sehari-hari.
- b) Untuk menyajikan tema secara relevan dan terbatas dalam kaitannya dengan tujuan pembelajaran, pembelajaran tematik integratif memerlukan pemilihan dan pemilahan konten dari berbagai mata pelajaran terkait.
- c) Mereka tidak boleh bertentangan satu sama lain dan harus membantu pencapaian tujuan pembelajaran dalam kurikulum yang sesuai.
- d) Ketika menggabungkan sumber belajar menjadi satu tema, minat, kemampuan, tingkat kelas, kebutuhan, dan pengetahuan awal siswa harus diperhitungkan semuanya. Materi pelajaran yang terintegrasi tidak membebani tingkat belajar atau pola pikir siswa. (Majid, 2014).

c. Karakteristik Pembelajaran Tematik

- a) Berpusat pada siswa

Pembelajaran tematik bersifat student centered atau berpusat pada siswa sesuai dengan pendekatan pembelajaran modern yang menempatkan siswa sebagai topik pembelajaran, dengan guru lebih berperan sebagai fasilitator dengan memberikan kemudahan dan bimbingan kepada siswa dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.

b) Pertemuan langsung

Siswa harus memiliki pengalaman langsung atau terkena pengalaman langsung. Siswa diberikan contoh nyata atau nyata untuk digunakan sebagai landasan untuk mempelajari konsep yang lebih abstrak.

c) Ada ketidakjelasan dalam pemisahan subjek.

Pemeriksaan mata pelajaran yang paling dekat dan terkait dengan kehidupan siswa merupakan fokus pembelajaran.

d) Menyajikan ide dari berbagai mata pelajaran

Siswa mampu memahami konsep berbagai mata pelajaran secara utuh, dengan tujuan membantu siswa dalam memecahkan masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari (Majid, 2014).

d. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Tematik

a) Kelebihan Pembelajaran Tematik

- 1) Pengalaman dan kegiatan belajar bagi siswa akan sesuai dengan tahap perkembangan anak.
- 2) Kegiatan yang dipilih dapat disesuaikan dengan minat dan kebutuhan siswa.
- 3) Semua kegiatan pembelajaran lebih bermakna bagi siswa, sehingga menghasilkan hasil belajar jangka panjang.
- 4) Keterampilan berpikir dan sosial siswa dikembangkan melalui pembelajaran terpadu.
- 5) Menyajikan kegiatan yang bermanfaat atau umum dalam kehidupan atau lingkungan siswa sehari-hari (Majid, 2014).

b) Kekurangan Pembelajaran Tematik

- 1) Evaluasi harus dirancang dan dilaksanakan sedemikian rupa sehingga instruktur terus mengevaluasi proses.

- 2) Guru harus meneliti fakta-fakta ilmiah yang berkaitan dengan materi yang akan diajarkan.
- 3) Pembelajaran terpadu memerlukan kemampuan belajar akademik dan kreatif yang cukup kuat pada diri siswa.
- 4) Fasilitas dan sumber belajar yang cukup dan beragam untuk memudahkan penguasaan wawasan. Jika fasilitas yang diperlukan tidak tersedia, pembelajaran terpadu akan terhambat.
- 5) Kurikulum difokuskan untuk memastikan bahwa siswa memiliki pengetahuan yang komprehensif tentang topik daripada hanya menyampaikannya. Guru harus memiliki kewenangan untuk membuat materi, prosedur, dan mengukur hasil belajar siswa.
- 6) Memerlukan sistem penilaian yang luas atau komprehensif. Pengajar harus menyediakan metodologi dan prosedur pelaksanaan evaluasi dan pengukuran yang komprehensif, serta berkoordinasi dengan guru lain jika materi pelajaran diberikan oleh banyak guru (Majid, 2014).

e. Hasil Belajar

a) Pengertian Hasil Belajar

Suatu usaha untuk melihat atau menentukan nilai suatu hal tertentu dicirikan sebagai penilaian hasil belajar. Untuk memperoleh suatu nilai objek tertentu tentunya memerlukan penerapan ukuran atau kriteria yang sesuai dengan indikasi untuk menilai hasil belajar. Menentukan nilai sangat baik, baik, kurang, cukup, dan sangat sedikit, misalnya. Memerlukan penetapan kriteria tertentu dan penentuan bagaimana suatu nilai dapat digambarkan sebagai sangat baik, baik, kurang, cukup, dan sangat kurang agar menjadi relative (Sudjana, 2011).

Pola perubahan, nilai, pemahaman, sikap, apresiasi atau umpan balik, dan kemampuan merupakan contoh hasil belajar. Akibatnya, hasil belajar bersifat menyeluruh atau mencakup semua aspek pembelajaran. Bentuk hasil belajar, seperti kemampuan berpikir kritis dan kreatif, pola pikir terbuka dan demokratis, dan penerimaan sudut pandang orang lain, dan lain sebagainya (Supriyono, 2011).

b) Indikator Hasil Belajar

Dengan membagi tujuan pendidikan ke dalam tiga kategori, termasuk domain kognitif, yang mencakup segala sesuatu yang berhubungan dengan otak, cara berpikir, dan pengetahuan, Benjamin S. Bloom mengemukakan taksonomi objektif pendidikan yang melibatkan penanda hasil belajar. Afektif mencakup segala sesuatu yang berkaitan dengan sikap seseorang, sedangkan psikomotorik mencakup segala sesuatu yang berkaitan dengan sikap, gerak, atau komunikasi seseorang, baik verbal maupun nonverbal. (Nurgiantoro, 1988).

Tabel 2.1 Jenis dan Indikator Hasil Belajar

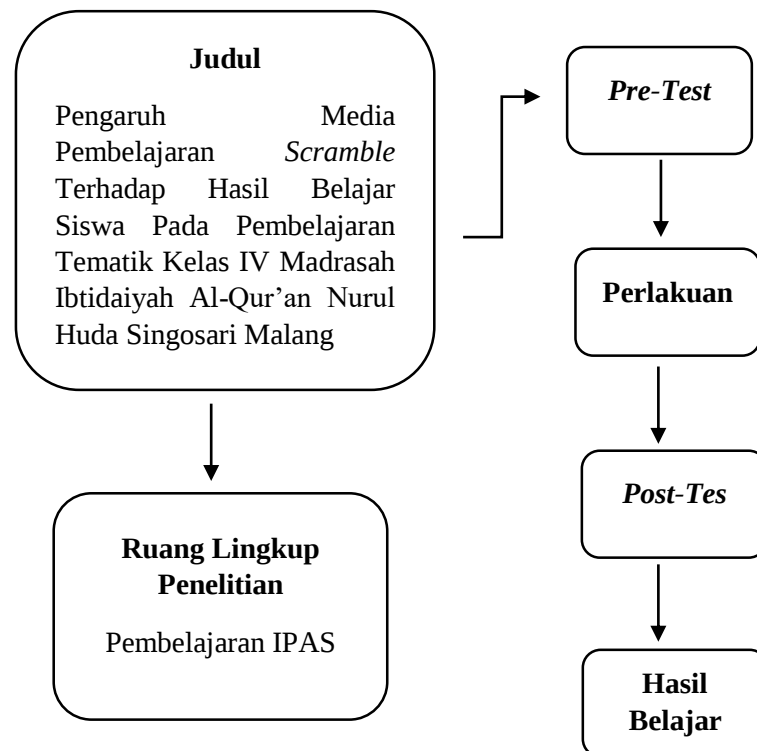
No	Jenis/Ranah		Indikator
1	Kognitif	C1/Pengetahuan	Mengingat Menghafal Menyebut
		C2/Pemahaman	Menerapkan Menjelaskan Merangkum
		C3/Penerapan	Menghitung Membuktikan Melengkapi
		C4/Analisis	Memilih Membedakan Membagi
		C5/Sintesis	Merangkai Mengukur Merancang
		C6/Evaluasi	Mengkritik Menilai Menafsirkan
2	Afektif	Penerimaan	Dapat menunjukkan sikap menerima dan menolak
		Sambutan	Kesediaan berpartisipasi dan memanfaatkan
		Apresiasi (Sikap menghargai)	Menganggap penting, bermanfaat, indah, dan harmonis mengagumi
		Internalisasi (Pendalaman)	Mengakui, meyakini, dan mengingkari
		Karakterisasi (Penghayatan)	Dapat meniadakan, menjelmakan dalam pribadi dan perilaku sehari-hari
3	Psikomotor	Keterampilan	Kecakapan mengkoordinasikan gerak seluruh anggota tubuh

		Kecakapan	Kefasihan melafalkan atau mengucapkan, membuat mimic, dan gerakan jasmani (Syah, 2003).
--	--	-----------	---

Dari tabel di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar harus mengembangkan tiga ranah: kognitif, emosional, dan psikomotorik. Hasil dari penelitian ini akan difokuskan pada ranah kognitif C1 (Pengetahuan) dan C2(Pemahaman).

B. Kerangka Berfikir

Kerangka konseptual yang peneliti gunakan sebagai panduan selama proses penelitian “Melaksanakan Pembelajaran Tematik Menggunakan Media Pembelajaran Scramble Kelas IV MI Al-Qur'an Nurul Huda Singosari” memberikan landasan berpikir:



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian dan Model Pengembangan

1. Jenis Penelitian

Research and Development (R&D) merupakan salah satu bentuk penelitian pengembangan yang peneliti gunakan dalam penelitian ini untuk menghasilkan atau mengembangkan suatu produk dan menentukan efektivitasnya (Sugiyono, 2013). Ini adalah metode ilmiah untuk melakukan penelitian, desain, pembuatan, dan pengujian validitas item yang baru dibuat (Sugiyono, 2017).

Penelitian ini menggunakan *desain one-group pretest-posttest*, dimana *pretest* diberikan sebelum *treatment* dan *posttest* diberikan setelah *treatment*. Karena hasil *pretest* dan *posttest* dapat dibandingkan, maka hasil perlakuan dapat diketahui lebih tepat.

2. Model Pengembangan

Evolusi media pendidikan Scramble memanfaatkan konsep pengembangan ADDIE yang dibuat pada tahun 1975. Model ini dibuat untuk militer Amerika Serikat oleh pusat teknologi pembelajaran Universitas Florida (Rayanto & Sugianti, 2020).

Model pengembangan ADDIE dipilih peneliti untuk studi pengembangan karena memberikan tahapan prosedural untuk merancang dan memverifikasi media pembelajaran yang dapat diperiksa pada setiap tahapan

B. Prosedur Pengembangan

Peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran *scramble* mengikuti pendekatan pengembangan ADDIE, yang meliputi tahapan menganalisis, merancang atau mendesain, mengembangkan atau mengimplementasikan, dan mengevaluasi.

Berikut prosedur pengembangan model ADDIE:

1. Analisis (Analisa)

Peneliti melakukan tahap analisis di MI Al-Qur'an Nurul Huda Singosari menggunakan teknik umum seperti menganalisis masalah kinerja,

menetapkan tujuan instruksional, memeriksa karakteristik siswa, mengidentifikasi sumber daya yang dibutuhkan, dan menghasilkan rencana kerja.

a. Menganalisis permasalahan kinerja

Tujuan dari tahapan pengujian kesulitan kinerja adalah untuk mendeteksi kesenjangan pembelajaran tematik kelas IV MI Al-Qur'an Nurul Huda Singosari serta temuan sosial yang relevan. Kesulitan utama dalam penelitian pengembangan ini adalah guru menggunakan papan tulis dan media cetak berupa bahan ajar, serta sumber daya laboratorium komputer yang terbatas, untuk menciptakan suasana belajar yang monoton sehingga menyebabkan siswa kurang terlibat dan berkonsentrasi dalam proses pembelajaran.

b. Menentukan tujuan intruksional

Langkah selanjutnya adalah mengidentifikasi tujuan instruksional yang menjadi fokus studi dan memprioritaskannya. Peneliti mengidentifikasi produksi media pembelajaran cetak berupa scramble pada pembelajaran tema kelas IV MI Al-Qur'an Nurul Huda Singosari sebagai tindakan prioritas dalam penelitian pengembangan ini..

c. Mengkonfirmasi karakteristik siswa

Peneliti mengkonfirmasi karakteristik siswa kelas IV MI Al-Qur'an Nurul Huda Singosari setelah mengidentifikasi tujuan pembelajaran. Karakteristik siswa dikonfirmasi oleh peneliti melalui observasi langsung dan wawancara dengan guru kelas empat.

d. Mengidentifikasi sumber daya yang diperlukan

Tahap selanjutnya adalah menentukan sumber daya apa saja yang dibutuhkan. Peneliti menggunakan empat sumber daya. *Pertama*, sumber konten, yang meliputi identifikasi materi, KI, KD, dan tujuan pembelajaran pada buku tema kelas IV. *Kedua*, menentukan sejauh mana instruktur kelas empat menggunakan sumber daya teknologi dalam pembelajaran tema. MI Al-Qur'an Nurul Huda, pada pembelajaran tematik dengan fokus matematika digunakan media papan tulis dan media pembangunan ruang; untuk mata pelajaran lain hanya digunakan buku cetak tematik dan upaya guru untuk memperoleh informasi terkait materi melalui internet.. *Ketiga*, menentukan

fasilitas pengajaran yang dimiliki madrasah atau lembaga. Fasilitas elektronik komputer dan LCD proyektor di MI Al-Qur'an Nurul Huda Singosari sudah tersedia, namun pemanfaatannya belum optimal untuk pembelajaran tema di setiap tingkatan. Akibatnya, lebih mudah untuk menggambarkan penggunaan media non-elektronik seperti cetak dan lain-lain. Langkah *keempat* adalah mengidentifikasi sumber daya manusia. Peneliti mengidentifikasi sumber daya manusia yang berperan dalam penelitian pengembangan, seperti ahli media dan ahli materi yang akan membantu mengevaluasi barang media yang dihasilkan, dengan demikian peneliti harus memilih ahli yang sesuai untuk masalah penelitian. Peneliti harus mampu menyesuaikan produk yang dihasilkan dengan karakteristik siswa dan guru yang akan menggunakan produk, selain harus tepat dalam pemilihan ahli media dan materi.

e. Menyusun rencana kerja

Menyusun rencana kerja adalah langkah terakhir dalam prosedur analisis. Sebagai pedoman dalam melakukan penelitian, peneliti mengorganisasikan proses-proses yang harus diikuti secara metodis dalam memproduksi media pembelajaran *scramble*.

2. *Design* (Desain)

Peneliti kemudian melakukan tahap *content and material design*, yang akan dirangkaikan dalam produk media pembelajaran *scramble*, berdasarkan temuan penelitian pada tahap analisis. Pada pembelajaran tema kelas IV, peneliti mulai melakukan pengembangan materi keragaman sosial, ekonomi, budaya, suku, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas negara Indonesia. Pengembangan media pembelajaran *scramble* juga menentukan bentuk, kerangka, warna, dan gambar yang sesuai dengan pokok bahasan yang ingin disampaikan. Tema 1 Subtema 2 “Kebersamaan dalam Keberagaman” Peneliti memilih teknik evaluasi untuk menilai kemajuan dan keberhasilan produk pada tahap ini.

3. *Development* (Pengembangan)

Peneliti melanjutkan ke prosedur pengembangan produk setelah menyelesaikan tahap analisis dan desain. *Pertama*, peneliti menggunakan

Microsoft Word untuk membuat paket media pembelajaran *scramble* dengan format sebagai berikut:

a. Halaman Cover

Logo Madrasah dan jurusan PGMI, serta judul media dan materi yang telah disesuaikan dengan sumber belajar untuk Buku Tema Kelas IV Tema 1 Subtema 2 semuanya terdapat pada halaman pertama atau depan.

b. Halaman *Scramble*

Pada halaman ini terdapat petunjuk pelaksanaan media *scramble* dan beberapa *Scramble* (Gambar sebagai petunjuk dan kalimat yang telah diacak sebagai soal yang akan dipecahkan bersama-sama).

a. Halaman kuis atau *post-test*

Dalam halaman ini terdapat soal-soal evaluasi untuk mengukur pemahaman serta keberhasilan belajar siswa.

b. Halaman Profil

Halaman profil berisi profil singkat pengembang media pembelajaran *scramble*.

Langkah *kedua* adalah memvalidasi produk. Sebelum menggunakan media pembelajaran *scramble*, peneliti akan melakukan uji validitas. Validator ahli akan menilai validitas uji coba media pembelajaran *scramble*, antara lain:

a. Validator ahli media sebagai penguji validitas desain dan pengembangan media pembelajaran. Penampilan fisik media pembelajaran, seperti desain dan tata letak model, ketepatan font, warna, ukuran, kerapatan halaman, dan sebagainya, akan dievaluasi oleh ahli media.

b. Validator ahli materi sebagai penguji validitas materi pelajaran. Seorang ahli materi akan mengkaji materi yang digunakan peneliti antara lain validitas dari segi substansi materi, konsep, bahasa, evaluasi, dan kontinuitas penyampaian materi.

c. Validator ahli pembelajaran sebagai penguji validitas media pembelajaran. Kegunaan media, kesesuaian pengembangan media dengan karakteristik guru dan siswa, daya tarik media, dan sebagainya semuanya akan diuji oleh pakar pembelajaran.

Hal ini dilakukan agar dapat diketahui validitas media pembelajaran *scramble* yang dihasilkan untuk pengujian. Jika media pembelajaran pengacakan yang dihasilkan belum sah, maka peneliti harus melakukan penyesuaian yang sesuai dengan bantuan komentar dan masukan validator ahli untuk mencapai taraf valid. Media akan diuji pada tahap selanjutnya setelah media pembelajaran *scramble* memiliki predikat valid untuk diterapkan

4. *Implementation* (Implementasi atau pelaksanaan)

Setelah media pembelajaran *scramble* yang dikembangkan peneliti memenuhi kriteria dan mendapat predikat valid untuk diterapkan pada siswa, maka produk siap digunakan untuk 30 siswa kelas IV MI Al-Qur'an Nurul Huda Singosari. Peneliti mengkaji perilaku siswa selama proses pembelajaran untuk mengetahui faktor pendorong dan hambatan dalam menggunakan media pembelajaran *scramble*.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Evaluasi adalah tahap akhir dari metodologi ADDIE. Tahap ini digunakan untuk mengetahui apakah media pembelajaran sebelumnya berhasil mencapai tujuan. Siswa diberikan pre-test sebelum men-deploy atau mengimplementasikan produk *scramble*, kemudian diberikan post-test untuk menilai keefektifan produk. Kuesioner respon siswa tentang daya tarik produk *scramble* diberikan kepada siswa kelas IV MI Al-Qur'an Nurul Huda Singosari untuk menganalisis daya tarik produk. Produk akan diperbarui jika perlu setelah diuji untuk memastikan bahwa hasilnya benar-benar berhasil dan seperti yang dijanjikan.

Menurut Branch, pengertian model ADDIE dalam tahap penilaian dapat terjadi pada tahap lain untuk modifikasi yang diperlukan agar produk yang dihasilkan layak untuk digunakan..

C. Uji Coba Produk

1. Desain Uji Coba

Peneliti menggunakan *one-group pretest-posttest design*, yang berarti ada dua tes dalam satu kelas, untuk menguji produk tahap uji coba, yang dievaluasi oleh tiga validator ahli. Pengujian dilakukan sebelum dan sesudah

perlakuan media pembelajaran *scramble*, dengan tujuan untuk membandingkan hasil dari kedua pengujian tersebut dan mengetahui keefektifan media pembelajaran *scramble* yang digunakan. Desain one group pretest-posttest digambarkan pada grafik di bawah ini.:

Tabel 3.1 Desain One Group Pretest-Posttest

O1	X	O2
Pretest	Perlakuan	Posttest

Keterangan :

O1= Hasil Belajar siswa sebelum diberikan *treatment*

O2= Hasil Belajar siswa setelah diberikan *treatment*

X = Treatment Media Pembelajaran Tematik *Scramble*

2. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba pada penelitian pengembangan ada 2, yakni subjek penilaian produk dan subjek sasaran produk

1) Subjek penilaian produk

- a. Ahli Media, yakni
- b. Ahli Materi, yakni
- c. Ahli Pembelajaran, yakni

2) Subjek sasaran produk

Peserta uji coba adalah 30 siswa kelas IV MI Al-Quran Nurul Huda Singosari.

D. Jenis Data

Jenis data dalam penelitian ini meliputi kuantitatif dan kualitatif, dan berasal dari penelitian pengembangan. Data kuantitatif adalah informasi yang diperoleh dari survei validator ahli tentang validitas produk dan angket siswa tentang daya tarik produk. Data kualitatif berdasarkan observasi dan wawancara peneliti dengan Nurul Huda Singosari, guru kelas IV MI Al-Qur'an, serta jawaban dari validator ahli berupa saran dan komentar atas pengembangan media *scramble*.

E. Instrument Pengumpulan Data

Instrumen penelitian yang akan memudahkan peneliti yang sedang dalam pengumpulan data untuk melakukan penelitian dan memperoleh hasil yang baik, lengkap, dan sistematis, sehingga memudahkan dalam melakukan dan menganalisis penelitian.

Menurut Sugiyono, penelitian pada dasarnya adalah melakukan pengukuran, sehingga diperlukan alat ukur yang handal. Dalam penelitian, alat ukur sering ditemukan pada instrumen penelitian. Jadi, instrumen penelitian adalah alat yang digunakan peneliti untuk mengukur fenomena atau peristiwa alam dan sosial. Fenomena yang dibahas disebut sebagai variabel penelitian (Sugiyono, 2011). Oleh karena itu, instrumen pengumpulan data disesuaikan dengan karakteristik penelitian. Tes digunakan untuk menentukan variabel bebas berupa scrambling. Tes yang dimaksud adalah skenario pre-test dan post-test. Hasil yang diperoleh dalam contoh ini digunakan untuk membandingkan hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan.

Studi pengembangan ini mengumpulkan data dengan menggunakan berbagai instrumen, antara lain sebagai berikut::

a) Kuisisioner Online atau Angket

Instrumen penelitian data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah angket yang terdiri dari berbagai pertanyaan yang diajukan kepada validator ahli dan anak kelas IV MI Al-Qur'an Nurul Huda Singosari untuk memperoleh informasi tentang keabsahan dan daya tarik produk Berikut adalah empat kuesioner atau angket yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini:

- 1) Validator ahli media pembelajaran mengisi angket penilaian validitas media.
- 2) Angket penilaian validitas materi oleh validator ahli materi
- 3) Angket untuk validator ahli pembelajaran untuk menguji validitas media pembelajaran
- 4) Angket respon siswa tentang daya tarik media pembelajaran

b) *Pre-Test* dan *Post-Test*

Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan media pembelajaran scramble pada pembelajaran tematik kelas IV MI Al-

Qur'an Nurul Huda Singosari, peneliti menggunakan pretest dan posttest untuk mengetahui perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan media pembelajaran scramble pada pembelajaran tematik kelas IV MI Al-Qur'an Nurul Huda Singosari.

F. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian pengembangan media ini terdapat data kuantitatif berupa angket validasi ahli dan angket respon siswa terhadap kemenarikan produk. dalam menganalisis data kuantitatif yang diperoleh, dilakukan teknik analisis sebagai berikut.

a) Analisis Validitas Produk

Validator ahli diberikan angket yang berisi banyak asersi dan skor pilihan pada skala 1-4 untuk menilai validitas produk. Rumus berikut digunakan untuk mengekstrak data kuantitatif dari hasil penilaian kuesioner (Arikunto, 2002):

$$P = \frac{\text{Perolehan Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Tabel 3.2 Kriteria Penilaian Data Persentase Validitas Produk

Persentase	Kriteria Kevalidan	Kriteria Kelayakan
$85\% < skor \leq 100\%$	Sangat Valid	Sangat Layak
$65\% < skor \leq 100\%$	Valid	Layak
$45\% < skor \leq 100\%$	Cukup Valid	Cukup Layak
$0\% < skor \leq 100\%$	Kurang Valid	Kurang Layak

b) Analisis Kemenarikan Produk

Kuesioner dengan pernyataan dan skor pada skala 1-5 diberikan untuk mengukur daya tarik produk. Rumus berikut digunakan untuk mengekstrak data kuantitatif dari hasil penilaian kuesioner (Amiruddin, 2010):

Tabel 3.3 Kriteria Penilaian Data Persentase Kemenarikan Produk

Persentase	Kualifikasi
$81\% < skor \leq 100\%$	Sangat Menarik
$61\% < skor \leq 80\%$	Menarik
$41\% < skor \leq 60\%$	Tidak Menarik
$20\% < skor \leq 40\%$	Sangat Tidak Menarik

c) Analisis Keefektifan Produk

Hasil pretest dan posttest siswa dianalisis untuk mengetahui keefektifan produk. Peneliti menggunakan rumus di bawah ini untuk mendapatkan rata-rata nilai tes siswa:

$$Mean = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan:

Mean : Rata-rata

$\sum x$: Jumlah nilai *pretest* dan *posttest* siswa

N : Jumlah siswa

Peneliti menggunakan uji-t untuk mencapai perkiraan yang lebih akurat setelah menghitung nilai rata-rata. Karena subjek yang dievaluasi sama, tetapi terapi yang diterima berbeda, maka peneliti menggunakan teknik statistik uji-t sampel berpasangan. Peneliti menggunakan rumus di bawah ini untuk menghitung hasil mereka.:

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

Keterangan:

T: Uji-t

D : *Different* \ (perbedaan rata-rata *pretest* dan *posttest*)

N : Jumlah siswa

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Hasil Produk Pengembangan

Penelitian dan penembangan produk media dilaksanakan di MI Al-Quran Nurul Huda Kecamatan Singosari Kabupaten Malang. Penelitian pengembangan menghasilkan produk berupa *Scramble* sebagai media pembelajaran untuk evaluasi terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan di dalam kelas. Media *Scramble* yang dikembangkan difokuskan pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Volume 1 dengan kurikulum Merdeka. Media *Scramble* ini termasuk dalam media konvensional berupa buku yang berisi petunjuk mengerjakan, soal pertanyaan pada setiap halaman, beberapa kotak 2 jawaban dengan huruf yang diacak dan disediakan tempat jawaban di bawah kotak huruf yang teracak bertujuan untuk mengasah kemampuan berpikir siswa terhadap materi yang telah dipelajari. Media ini dapat digunakan secara individu maupun secara kelompok disesuaikan dengan keadaan di dalam kelas.

Desain media scramble dikembangkan dengan memperhatikan karakteristik siswa di MI Al-Qur'an Nurul Huda Singosari. Proses pembelajaran berhasil jika siswa termotivasi dalam belajar. Oleh karena itu penelitian ini diperlukan untuk motivasi belajar siswa. Dengan adanya motivasi siswa lebih rajin dan tertarik untuk belajar, juga konsentrasi yang baik dan kuat. Mendorong motivasi belajar siswa salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik.

Media scramble dikembangkan berdasarkan kebutuhan dan rancangan yang telah diuraikan, dimana dalam media scramble terdapat kotak kata dengan huruf yang diacak untuk mengasah kemampuan berpikir kritis dan konsentrasi siswa dalam menemukan jawaban yang tepat. Pada setiap soal terdapat gambar yang menarik dan berkesinambungan dengan soal dan jawaban dengan tampilan yang jelas dan warna yang cerah. Hal ini tentu menarik minat dan semangat

siswa untuk mengerjakan dan menentukan jawaban yang tepat. Rancangan bahan, bentuk, warna, ukuran, desain serta kebutuhan lainnya dipilih dan disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas 4. Hal ini bertujuan agar siswa memiliki minat dan semangat yang lebih dalam proses pembelajaran di kelas.

B. Hasil Data Pengembangan

1. Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi ini dilakukan oleh salah satu dosen IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) dan PKN program studi PGMI (Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah) UIN Maulana Malik Ibrahim Malang ibu Nuril Nuzulia, M.Pd.I. Berikut hasil penilaian validasi materi:

a. Data Kuantitatif

Tabel 4.1.1 Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Kriteria Penilaian	Skor	Skor Maksimal	Keterangan
1.	Kejelasan Petunjuk Belajar	4	4	Sangat Baik
2.	Kejelasan langkah-langkah dalam persiapan pembelajaran	3	4	Baik
3.	Kejelasan Capaian Pembelajaran	4	4	Sangat Baik
4.	Kejelasan penggambaran materi yang akan dipelajari	4	4	Sangat Baik
5.	Keruntutan isi materi	4	4	Sangat Baik

6.	Cakupan (Keluasan/kedalaman materi)	3	4	Baik
7.	Kejelasan dan kesesuaian relevansi Bahasa yang digunakan	4	4	Sangat Baik
8.	Kemenarikan isi materi	4	4	Sangat Baik
9.	Kesesuaian isi materi dan media	4	4	Sangat Baik
10.	Kesesuaian materi dengan karakter siswa	4	4	Sangat Baik
11.	Kejelasan petunjuk pengerjaan soal yang disajikan	4	4	Sangat Baik
12.	Runtutan soal yang disajikan	4	4	Sangat Baik
13.	Tingkat kesulitan soal	3	4	Baik

b. Analisis Data kuantitatif

$$P = \frac{49}{52} \times 100 = 94\% \text{ (Sangat Baik)}$$

Berdasarkan hasil rekap data validasi oleh ahli materi secara keseluruhan memperoleh nilai 94 dengan tingkatan sangat baik. Maka dari itu materi yang digunakan pada media scramble tidak memerlukan banyak revisi, tetapi pengembang tetap memperhatikan kritik dan saran dari ahli materi.

c. Data Kualitatif

Tabel 4.1.2 Kritik dan Saran Ahli Materi

Kritik dan saran	
Sebelum Revisi	1. Biorafi Penulis, 2. CP TP Ipas media yang dibuat media

	scramble, 3. Sebisa mungkin halaman pengembangan ditambah.
Setelah Revisi	1. Sudah sesuai masukan ahli, 2. Media layak diujicobakan.

Materi yang disajikan dalam media scramble adalah materi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Selama proses konsultasi dengan validator ahli materi terdapat beberapa masukan mengenai biografi penulis, halaman bagian Capaian Pembelajaran dan tujuan Pembelajaran IPAS materi yang dikembangkan dan halaman pada media ditambah. Hasil validasi dari ahli materi memperoleh skor 94 dan termasuk dalam kriteria sangat baik. Berdasarkan kriteria tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa materi yang digunakan dalam media scramble sangat baik untuk diujicobakan dengan kriteria sangat baik.

2. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media pembelajaran dilakukan oleh salah satu dosen UIN Maulana Malik Ibrahim Malang Bapak Ahmad Makki Hasan M.Pd. Beliau merupakan salah satu dosen ahli desain dan media pembelajaran. Berikut data hasil validasi ahli desain media:

a. Data Kuantitatif

Hasil validasi ahli media dan desain pembelajaran disajikan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 4.2.1 Hasil Validasi Desain Media

No	Kriteria Penilaian	Skor	Skor Maksimal	Keterangan
1.	Kejelasan desain gambar buku	4	4	Sangat baik
2.	Kejelasan tulisan / huruf pada buku	3	4	Baik
3.	Kemenarikan desain tampilan buku / cover	4	4	Sangat Baik

4.	Kemenarikan desain buku	4	4	Sangat Baik
5.	Ketepatan tata letak nomor maupun penulisan	3	4	Baik
6.	Terdapat petunjuk yang jelas dan mudah dipahami	4	4	Sangat Baik
7.	Meningkatkan kemampuan berpikir siswa	4	4	Sangat Baik
8.	Mempermudah siswa memahami materi	4	4	Sangat Baik
9.	Menarik minat siswa	3	4	Baik
10.	Media digunakan mudah	4	4	Sangat Baik

b. Analisis Data Kuantitatif

$$P = \frac{37}{40} \times 100 = 92\% \text{ (Sangat Baik)}$$

Berdasarkan hasil rekapitulasi desain media secara keseluruhan memperoleh nilai 92 dengan tingkat kriteria sangat baik. Hasil penilaian diperoleh setelah melakukan revisi yang telah dianjurkan oleh validator ahli desain dengan tetap memperhatikan dan mempertimbangkan kritik dan saran validator.

c. Analisis Data Kualitatif

Berikut adalah data kualitatif berupa kritik dan saran umum dari validator:

Tabel 4.2.2 Kritik dan Saran Ahli Media

Sebelum Revisi	1. Satu soal satu halaman, 2. Menggunakan kertas A5, 3. Ilustrasi ditambah sesuai dengan soal dan jawaban,
----------------	--

	4. Keterangan “Kelas 4” di cover, 5. Petunjuk mengerjakan terlalu besar, 6. CP dan TP disertakan, diletakkan di atas atau di bawah petunjuk mengerjakan, 7. Cover belakang diisi profil pengembang, 8. Subtema 1 diganti IPAS (sesuai kurikulum merdeka dan bahan ajar yang digunakan Madrasah).
Setelah Revisi	1. Sudah sesuai.

d. Analisis Hasil Validasi Ahli Media

Validasi media scramble memperoleh nilai 92 dengan kriteria sangat baik. Berdasarkan hasil nilai tersebut, dapat disimpulkan bahwa desain media scramble telah lolos dan dapat diujicobakan kepada siswa kelas IV MI Al-Qur'an Nurul Huda Singosari. Validator ahli media memberikan beberapa saran, salah satunya ilustrasi pada setiap soal dan jawaban agar siswa lebih minat menggunakan media scramble.

3. Validasi Ahli Pembelajaran

Validasi ahli pembelajaran dilakukan oleh guru kelas IV MI Al-Qur'an Nurul Huda Singosari Ibu Anggi Laela Aprina W, S.Pd selaku guru mata pelajaran IPAS. Berikut data hasil validasi ahli pembelajaran :

a. Data Kuantitatif

Tabel 4.3.1 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

No.	Kriteria Penilaian	Skor	Skor Maksimal	Keterangan
1.	Kejelasan langkah-langkah dalam persiapan pembelajaran	4	4	Sangat Baik
2.	Kejelasan capaian pembelajaran	4	4	Sangat Baik
3.	Kejelasan penggambaran materi yang akan dipelajari	4	4	Sangat Baik
4.	Penggunaan media pembelajaran mudah	4	4	Sangat Baik

5.	Media pembelajaran mudah dipahami	4	4	Sangat Baik
6.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	4	4	Sangat Baik
7.	Media pembelajaran dapat memahami siswa	4	4	Sangat Baik
8.	Media pembelajaran dapat melatih pemahaman konsep	4	4	Sangat Baik
9.	Materi pembelajaran sesuai dengan kebutuhan pembelajaran	4	4	Sangat Baik
10.	Media pembelajaran sesuai dengan karakteristik siswa	4	4	Sangat Baik

b. Analisis Data Kuantitatif

$$P = \frac{40}{40} \times 100 = 100\% \text{ (Sangat Baik)}$$

Berdasarkan hasil rekapitulasi ahli pembelajaran secara keseluruhan memperoleh nilai 100 dengan tingkat kriteria sangat baik. Hasil penilaian diperoleh setelah validator mempelajari produk dan tetap memperhatikan karakteristik siswa serta mempertimbangkan kritik dan saran validator.

c. Analisis Data Kualitatif

Berikut data kualitatif berupa kritik dan saran umum dari validator:

Tabel 4.3.2 Kritik dan Saran Ahli Pembelajaran

Tidak ada revisi	Pembuatan media yang diajarkan sudah bagus dan sesuai tinggal nanti diperbanyak dan menyesuaikan materi yang diajarkan.
------------------	---

d. Analisis Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

Validasi oleh ahli pembelajaran memperoleh nilai 100 dengan kriteria sangat baik. Berdasarkan hasil nilai tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran scramble dapat

diujicobakan kepada siswa kelas IV MI Al-Qur'an Nurul Huda Singosari. Validator ahli pembelajaran memberikan saran agar memperbanyak materi kedepannya dan menyesuaikan materi yang diajarkan dalam mengerjakan soal pada media scramble.

C. Data Hasil Uji Coba

1. Analisis Respon Siswa

Media scramble diujicobakan kepada 30 siswa dengan 4 kali penelitian pretest, pendalaman materi, posttest dan terakhir penilaian respon siswa terhadap media scramble. Sebagai upaya untuk mengetahui respon siswa terhadap media maka diberikan angket penilaian pada setiap siswa . berikut hasil respon siswa terhadap media:

Tabel 4.3.1 Respon Siswa terhadap media Scramble

No.	Nama Siswa	Skor	Skor maks	Kategori
		36	40	Sangat Baik
1.	AJI	40	40	Sangat Baik
2.	AASB	37	40	Sangat Baik
3.	AKA	35	40	Sangat Baik
4.	AAGTD	36	40	Sangat Baik
5.	AFEM	34	40	Sangat Baik
6.	APW	38	40	Sangat Baik
7.	APR	38	40	Sangat Baik
8.	ASDY	40	40	Sangat Baik
9.	AZK	38	40	Sangat Baik
10.	HAS	36	40	Sangat Baik
11.	HAS	37	40	Sangat Baik
12.	IN	34	40	Sangat Baik
13.	KA	37	40	Sangat Baik
14.	MYSA	36	40	Sangat Baik
15.	MMH	40	40	Sangat Baik
16.	MAFA	36	40	Sangat Baik

17.	MAA	38	40	Sangat Baik
18.	MAH	37	40	Sangat Baik
19.	MFT	39	40	Sangat Baik
20.	MHAF	38	40	Sangat Baik
21.	MK	36	40	Sangat Baik
22.	MSL	40	40	Sangat Baik
23.	NFS	40	40	Sangat Baik
24.	NW	36	40	Sangat Baik
25.	RA	40	40	Sangat Baik
26.	RAER	37	40	Sangat Baik
27.	SANF	38	40	Sangat Baik
28.	SH	40	40	Sangat Baik
29.	UA	36	40	Sangat Baik
30.	YSF	36	40	Sangat Baik
Jumlah		1123	1200	

$$P = \frac{1123}{1200} \times 100\% = 93.5\%$$

Berdasarkan data respon siswa terhadap penggunaan media diperoleh hasil sebesar 93,5%. Skor tersebut masuk dalam kategori sangat baik atau sangat menarik bagi siswa, hasil tersebut menunjukkan adanya respon positif bagi siswa kelas IV MI Al-Quran Nurul Huda Singosari. Sehingga dapat dikatakan media bahwa media scramble merupakan media pembelajaran yang memiliki tingkat positif untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran IPAS kelas IV MI Al-Quran Nurul Huda Singosari.

2. Data Hasil Uji Coba Pre-test dan Post-test

Setelah melakukan ujicoba produk yang dikembangkan, peneliti melakukan kegiatan pre-test dan post-test untuk mengetahui keefektifan produk dan pembelajaran yang telah dilaksanakan menggunakan media scramble Berikut data hasil uji pre-test dan post-test:

Tabel. 4.3. Hasil pre-test dan post test

No.	Nama Siswa	Nilai	
		Pretest	posttest
1.	AJI	60	90
2.	AASB	70	80
3.	AKA	80	100
4.	AAGTD	60	90
5.	AFEM	80	100
6.	APW	70	100
7.	APR	80	90
8.	ASDY	90	100
9.	AZK	80	90
10.	HAS	50	100
11.	HAS	80	90
12.	IN	80	100
13.	KA	80	100
14.	MYSA	80	90
15.	MMH	80	90
16.	MAFA	60	100
17.	MAA	80	90
18.	MAH	70	90
19.	MFT	70	80
20.	MHAF	60	90
21.	MK	70	90
22.	MSL	80	100
23.	NFS	80	100
24.	NW	70	90
25.	RA	90	100
26.	RAER	90	100
27.	SANF	80	90
28.	SH	90	100
29.	UA	80	90
30.	YSF	50	90

Jumlah	2240	2810
--------	------	------

Selanjutnya dapat dilakukan perhitungan dengan uji-t menggunakan tabel diatas. Perhitungan ini menggunakan aplikasi *Microsoft Excel 2016*.

Langkah Uji-t

- Membuat H_a dan H_o dalam bentuk kalimat

H_a : terdapat perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media *scramble*.

H_o : tidak terdapat perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media *scramble*.

- Mencari nilai signifikansi

Menggunakan analisis tools dari excel uji-t *t-test paired Two-Sample for means*.

- Menentukan kriteria

H_o diterima apabila nilai signifikansi $> \alpha 0.05$

H_o ditolak apabila nilai signifikansi $\leq \alpha 0.05$

- Perhitungan

Tabel. Tabel Uji-t

t-test: Paired Two Sample for means

	Pretest	Posttest
Mean	74,6667	93,6667
Variance	122,299	37,8161
Observations	30	30
Pearson Correlation	0,29747	
Hypothesized Mean Difference	0	
Df	29	
T Stat	-9,51368	
P(T<=t) one-tail	0,00000000010	
T Critical one-tail	1,69912702653	
P(T<=t) two-tail	0,00000000020	
T Critical two tail	2,04522964213	

e. Membandingkan

Nilai signifikansi yang dihasilkan = 0.0020

Nilai signifikansi $\alpha = 0.05$

f. Kesimpulan

Hasil dari uji-t pada tabel di atas dihasilkan nilai rata-rata pre-test 74,6, nilai rata-rata post-test 93,6 dan korelasinya sebesar 0,2. Hasil perhitungan di atas menunjukkan bahwa nilai signifikansi lebih kecil dari α , maka H_0 ditolak dan H_a diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media scramble. Selanjutnya diketahui hasil pengujiannya yaitu (nilai signifikansi $0.0020 \leq \alpha 0.05$).

BAB V

PEMBAHASAN

A. Kajian Produk Yang Dikembangkan

Media scramble dikembangkan berdasarkan kebutuhan siswa pada proses pembelajaran, dimana pada media scramble terdapat beberapa kotak berisi huruf yang telah di acak dan gambar berkesinambungan untuk mengasah kemampuan berpikir kritis dan konsentrasi siswa dalam menemukan jawaban yang tepat disertai gambar yang menarik dengan tampilan yang jelas dan warna yang cerah.

Dalam penelitian ini peneliti mengembangkan media dalam bentuk buku kecil. Penelitian dan pengembangan media *scramble* menggunakan metode penelitian dan pengembangan *Research and Development* dengan model ADDIE. Berikut pemaparan prosedur penelitian dan pengembangan model ADDIE :

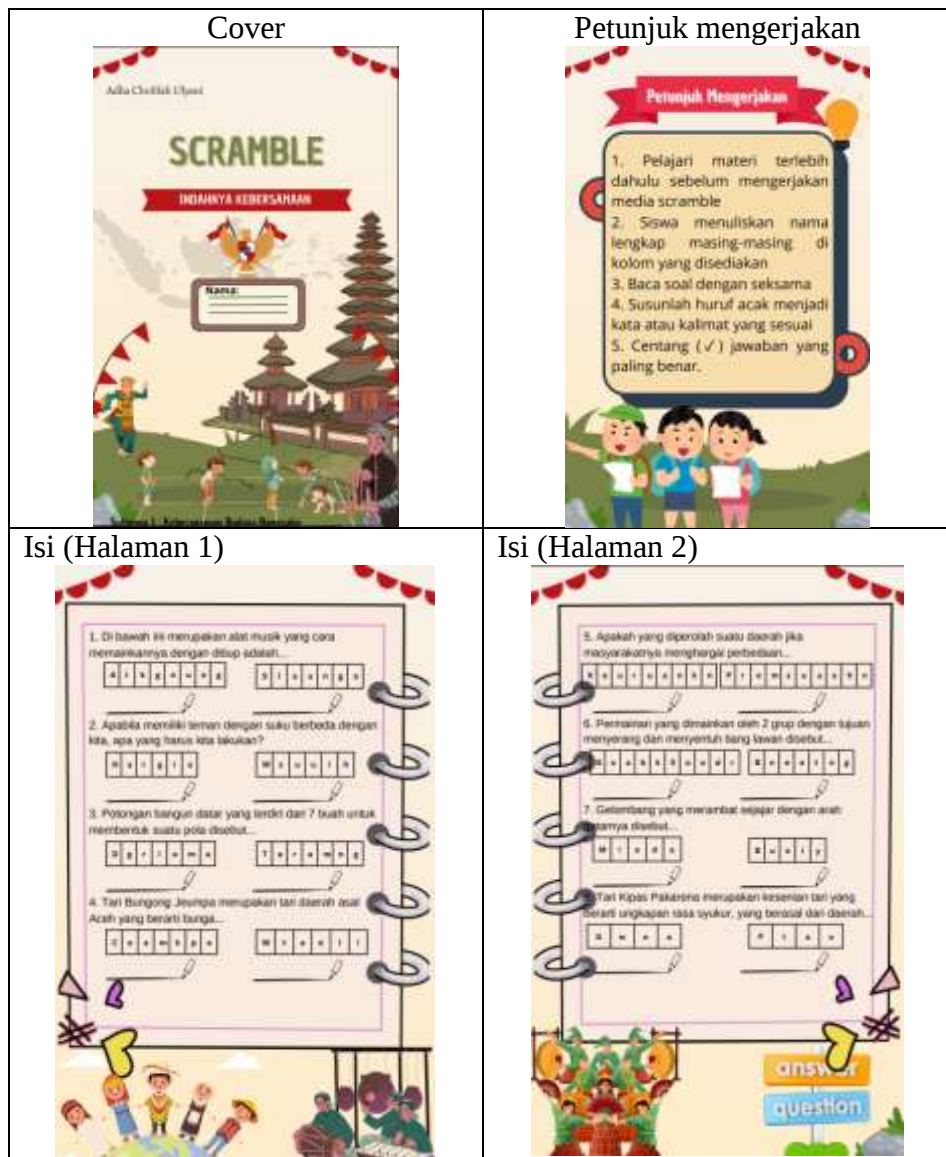
1. Analisis Desain Produk

Media pembelajaran yang dikembangkan pada penelitian dan pengembangan yaitu media scramble yang didesain sebagai media pembelajaran materi IPAS di kelas IV-A MI Al-Qur'an Nurul Huda Singosari agar siswa lebih memahami materi yang dipelajari dan bersemangat melaksanakan kegiatan belajar di kelas. Media Scramble ii berbentuk buku dengan ukuran 15x21 dengan cover yang menarik dan isi yang tidak membosankan disertai dengan gambar penunjang materi. Media scramble didesain untuk siswa dengan tujuan agar siswa mudah memahami materi dan agar siswa tidak mudah jenuh dalam kegiatan belajar di kelas.

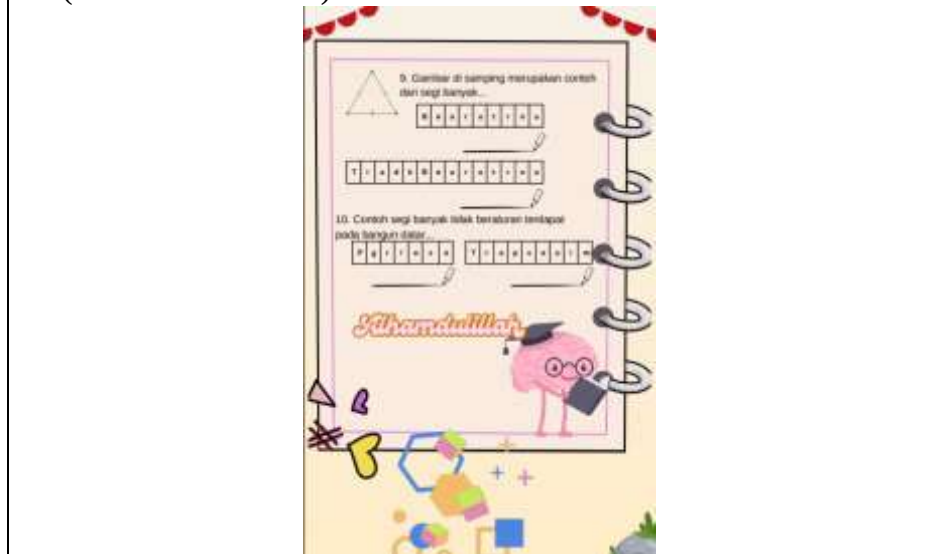
Peneliti merencanakan desain dengan menggunakan aplikasi Canva Pro dalam mengedit buku, cover, isi dan gambar-gambar penunjang pembelajaran dalam buku, kertas yang digunakan Linen untuk cover dan AP 120 BB untuk isi, kemudian dilakukan penjilidan menggunakan staples booklet dengan panjang 30 cm dan lebar 18,6 cm agar mudah dibawa siswa.

2. Analisis Validasi Produk

Pengembangan bentuk awal dilakukan dengan menggunakan template yang disediakan oleh canva, diubah semua gambar menyesuaikan materi dan menambahkan beberapa judul dan item yang dibutuhkan seperti keterangan nama dan judul tema dan subtema. Warna buku dominan putih dan hijau, icon pendukung dengan rumah adat, permainan tradisional, alat musik tradisional dan tarian tradisional. Selanjutnya pertanyaan dan isi jawaban masih bersifat biasa dan warna pada isi buku kurang dominan, baik kertas bersifat kotor apabila diisi menggunakan pensil ataupun bolpoin, halaman yang sedikit sehingga membuat buku terlihat kurang menarik.



Isi (Halaman 3/terakhir)

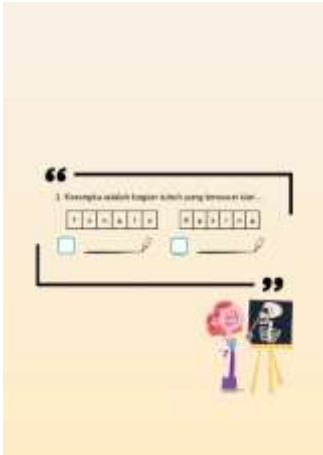
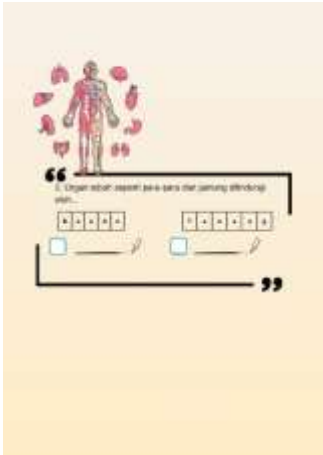
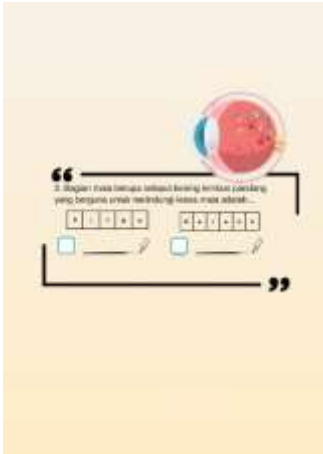


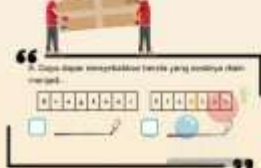
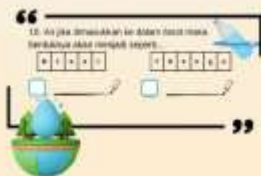
a. Analisis validasi ahli media

Analisis validasi ahli media memperoleh nilai 92 dengan kriteria nilai sangat baik. Menurut kriteria tersebut, media scramble valid dan layak untuk diujicobakan. Validator ahli media memberikan beberapa saran menggunakan kertas ukuran A5, menambahkan ilustrasi sesuai soal dan jawaban, cover diganti menyesuaikan materi dan kurikulum pada saat diujicobakan, dan penambahan halaman pada media agar buku lebih menarik dan tidak tipis ketika dipegang.

b. Analisis validasi ahli materi

Analisis validasi ahli materi mendapatkan nilai sebesar 94 dan termasuk dalam kriteria sangat layak. Media scramble mendapat saran oleh validator ahli materi diantaranya penambahan halaman, penyertaan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran serta biografi pengembang media scramble. Setelah melakukan revisi, validator memberikan nilai layak diujicobakan setelah sesuai dengan masukan ahli materi. Pada tahap ini peneliti merevisi kertas yang digunakan pada media yaitu menjadi kertas linen untuk semua halaman dan cover.

Cover 	CP, TP, Petunjuk Mengerjakan 
Soal 1 	Soal 2 
Soal 3 	Soal 4 
Soal 5	Soal 6

	
Soal 7 	Soal 8 
Soal 9 	Soal 10 
Cover Belakang (Identitas Pengembang)	



Pada tahap ini masih diperoleh perbaikan pada cover belakang buku yaitu penulisan kurang tepat pada almamater.



c. Analisis validasi ahli pembelajaran

Validasi ahli pembelajaran ini memperoleh nilai 100. Nilai tersebut masuk dalam kategori sangat baik. Menurut kriteria tersebut, media scramble layak diujicobakan kepada siswa. Validator ahli pembelajaran memberikan saran umum bahwasannya media sudah bagus, media dapat diperbanyak isi atau soal kedepannya jika ada pengembangan lagi dan untuk pelaksanaan uji coba dapat menyesuaikan materi yang diajarkan.

d. Analisis respon kemenarikan siswa

Pada analisis respon siswa terhadap penggunaan media, diperoleh presentase sebesar 93,5%. Nilai tersebut masuk dalam kategori sangat baik dan menarik bagi siswa. Dengan

nilai presentase yang di dapat, terdapat respon positif siswa terhadap media yang telah dikembangkan peneliti, sehingga dapat digunakan pada kegiatan belajar IPAS MI Al-Qur'an Nurul Huda Singosari.

3. Implementasi produk

Dalam hal ini produk hanya digunakan di MI Al-Qur'an Nurul Huda Singosari, produk dapat disebarluaskan setelah peneliti menyelesaikan studi program strata 1 dan dapat dikembangkan oleh peneliti atau pengembang yang lain.

Menurut Mulyasa, implementasi adalah suatu proses penerapan ide, konsep, kebijakan atau inovasi dalam suatu tindakan praktis sehingga memberikan dampak baik berupa perubahan pengetahuan, keterampilan, maupun nilai dan sikap (Mulyasa, 2010). Peneliti melakukan 4 tindakan untuk mengetahui perubahan proses belajar siswa baik menggunakan media scramble maupun tidak. Tindakan yang dilakukan peneliti yaitu melaksanakan pembelajaran di kelas dengan mendalami materi, menjelaskan lebih lanjut materi disertai dengan Tanya jawab untuk mengasah berpikir kritis siswa dan keaktifan siswa dalam belajar, kemudian dilanjutkan dengan pelaksanaan *pretest* yaitu mengerjakan soal pada lembar kertas tanpa gambar penunjang. Dilanjutkan dengan *posttest* menggunakan media yang telah dikembangkan peneliti yaitu media *scramble*. Pelaksanaan *pretest* dan *posttest* bertujuan untuk mengetahui dampak baik dalam segi pengetahuan (hasil belajar) siswa setelah menggunakan media scramble dan untuk mengukur tingkat keberhasilan produk dan kemenarikan produk bagi siswa. Sebelum dilaksanakannya *post test*, peneliti mengatur strategi agar siswa dapat menggunakan media dengan baik dan mampu menjawab 10 soal sehingga siswa dapat menemukan jawaban dengan tepat

Selain itu peneliti mengukur tingkat keberhasilan produk dengan diberikannya angket penilaian kemenarikan produk pada 30 siswa

kelas IV-A dan diperoleh nilai sebesar 93,5%, nilai tersebut termasuk dalam kategori sangat baik.

BAB VI

Kesimpulan

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil proses pengembangan produk dan hasil uji coba media pembelajaran scramble pada pembelajaran IPAS kelas IV MI Al-Qur'an Nurul Huda Singosari didapatkan kesimpulan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang dikembangkan yaitu media scramble mata pelajaran IPAS menggunakan model pengembangan ADDIE,
2. Media scramble divalidasi oleh tiga validator yaitu validator ahli desain atau media, validator ahli materi, dan validator ahli pembelajaran. Pada validasi ahli media diperoleh presentase sebesar 92% dengan kriteria sangat baik dan sangat layak. Kemudian untuk validasi ahli materi, diperoleh presentase nilai sebesar 94% dengan kriteria sangat baik dan sangat layak. Selanjutnya untuk validator ahli pembelajaran mendapatkan presentase nilai sebesar 100% dengan kriteria sangat baik. Dapat disimpulkan bahwa hasil validasi dari tiga validator menunjukkan bahwa media scramble sangat baik dan layak untuk diujicobakan dan dikembangkan.
3. Hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media scramble dihasilkan nilai rata-rata pretest 74,6 dan nilai post-test 93,6 yang diuji dengan uji-t ditemukan korelasinya sebesar 0,2. Sehingga menunjukkan nilai signifikansi lebih kecil dari alpha dan H_a diterima (terdapat perbedaan sebelum dan sesudah menggunakan media Scramble). Uji coba respon siswa terhadap kemenarikan media scramble di MI Al-Qur'an Nurul Huda Singosari memperoleh nilai presentase sebesar 93,5% sehingga dapat disimpulkan bahwa media scramble materi IPAS merupakan media yang sangat menarik bagi siswa.

B. Saran Pemanfaatan

Berdasarkan hasil yang diperoleh selama proses penelitian berlangsung dan proses pengembangan media scramble ini, peneliti dapat memaparkan beberapa saran sebagai berikut:

1. Media scramble yang telah dikembangkan dapat dimanfaatkan untuk media pembelajaran pada materi IPAS pada kelas IV dengan tetap memperhatikan materi dan kurikulum yang berlaku,
2. Pada penggunaan media scramble ini, siswa dapat mengawali dengan membaca petunjuk mengerjakan, memberi nama pada cover buku, kemudian masuk pada tahap mengerjakan,
3. Siswa terlebih dahulu membaca dan memahami petunjuk mengerjakan media scramble, agar pada saat pengerjaan berlangsung siswa tidak kebingungan dalam menggunakan media scramble,
4. Diperlukan pengelolaan waktu yang baik sebelum dimulainya mengerjakan,
5. Pengembangan media scramble direkomendasikan, dikembangkan untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi, mengevaluasi hasil belajar siswa, juga membantu siswa memahami materi yang sedang dipelajari, dan
6. Media ini dapat dikembangkan pada materi yang berbeda pada pembahasan yang lain serta untuk tingkat kelas yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Amiruddin, Z. 2010. *Statistik Pendidikan*. Teras.
- Anitah, S. 2009. *Media Pembelajaran*. UNS Press.
- Arikunto, S. 2002. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Bina Aksara.
- Azhar Arsyad. 2016. *Media Pembelajaran*. Rajagrafindo Persada.
- Diani, R., Yuberti, Y., & Syafitri, S. 2016. Uji Effect Size Model Pembelajaran Scramble dengan Media Video Terhadap Hasil Belajar Fisika Peserta Didik Kelas X MAN 1 Pesisir Barat. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 5(2), 265–275. <https://doi.org/10.24042/jpifalbiruni.v5i2.126>
- Fadhillah, L. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website IPA Materi Gaya dan Gerak untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV MI Imami Kepanjen* [Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang]. <http://etheses.uin-malang.ac.id/id/eprint/16552>
- Fathurrohman, M., & Sulistyorini. 2018. *Belajar dan Memhami Meningkatkan Mutu Pembelajaran Sesuai Standar Nasional*. Kalimedia. [http://repo.iain-tulungagung.ac.id/10105/1/Dr. SULISTYORINI%2C M.Ag - BELAJAR %26 PEMBELAJARAN.pdf](http://repo.iain-tulungagung.ac.id/10105/1/Dr._SULISTYORINI%2C_M.Ag_-_BELAJAR%26_PEMBELAJARAN.pdf)
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Pustaka Setia.
- Huda, M. 2019. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Pustaka Pelajar.
- Huda, N., & Romadloni, N. 2016. Upaya Meningkatkan Minat Belajar Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Melalui Metode Talking Stick Pada Siswa Kelas 4 SD Darul Ulum Kebonsari Surabaya. *Penelitian Tindakan Kelas-Pendidikan Agama Islam*, 7(1), 117–133. https://scholar.google.com/citations?view_op=view_citation&hl=id&user=8C_iYcUAAAAJ&citation_for_view=8C_iYcUAAAAJ:9yKSN-GCB0IC
- Karli, H. 2016. Penerapan Pembelajaran Tematik SD Di Indonesia. *EduHumaniora | Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 2(1).

<https://doi.org/10.17509/eh.v2i1.2752>

- Kustandi, C., & Darmawan, daddy. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep dan Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Kencana.
- Maimunah, M. 2016. Metode Penggunaan Media Pembelajaran. *Al-Afkar : Jurnal Keislaman & Peradaban*, 5(1). <https://doi.org/10.28944/afkar.v5i1.107>
- Majid, A. 2014. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Remaja Rosdakarya.
- Masnati, M. 2017. Penerapan Model Pembelajaran Scramble Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Puisi Siswa Kelas V SD Negeri 020 Tembilan Hilir. *JURNAL PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 1(2), 318. <https://doi.org/10.33578/pjr.v1i2.4602>
- Nata, A. 2009. *Perspektif Islam Tentang Strategi Pembelajaran*. Kencana.
- Nugraheni, N. 2017. Penerapan Media Komik Pada Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(2). <https://doi.org/10.24176/re.v7i2.1587>
- Nurgiantoro, B. 1988. *Dasar-Dasar Pengembangan Kurikulum Sekolah*. BPFE.
- Rachman, D. N. C. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Pada Pembelajaran Tematik Kelas V MI Al-Islah Sidowayah* [Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang]. <http://etheses.uin-malang.ac.id/id/eprint/32542>
- Rayanto, Y. H., & Sugianti. 2020. Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2 : Teori & Praktek. *Lembaga Academic & Research Institute*, 173. https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=pJHcDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=addie&ots=ybmiRvtuGQ&sig=JQMCaDizY1Q0OB1-ydXE3D9u4eA&redir_esc=y#v=onepage&q=addie&f=false%0Ahttps://books.google.co.id/books?id=pJHcDwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=model+pengemba
- Ristiyan. 2021. *Pengembangan media Untuk Membaca Permulaan di SD/MI*.

Universitas Raden Intan Lampung.

- Said, M. A., Arsyad, M., & Nurlina. 2015. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 14 Makassar. *Pendidikan Fisika Universitas Muhammadiyah Makassar*, 3(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.26618/jpf.v3i2.255>
- Setiawan, L. A. 2020. *Pengaruh Media Pembelajaran Flashcard Terhadap Hasil Belajar Materi Bentuk Rumah Adat Kelas IV di MIN 1 Jombang* [Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang]. <http://etheses.uin-malang.ac.id/id/eprint/27760>
- Sinar. 2018. *Metode Active Learning*. Deepublish.
- Sudjana, N. 2011. Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar (Edisi ke-16). *Sinarbaru*, 168.
- Sudjana, N. 2013. Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar Cetakan ketujuh belas. In *Penilaian dan Hasil Belajar Mengajar*.
- Sugiyono. 2011. *Metodologi Penelitian Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian dan Pengembangan: Research and Development*. Alfabeta.
- Sundayana. 2014. *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*. Alfabeta.
- Supriyono, A. 2011. *Cooperatif Learning Teori dan Aplikasi Paikem*. Pustaka Pelajar.
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putra, A. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Remaja Rosdakarya.
- Sutjipto, K. C. 2011. *Media Pembelajaran: Manual dan Digital*. Ghalia Indonesia.
- Syah, M. 2003. *Psikologi Belajar*. Raja Grafindo Persada.

- Widiantari, N. N., Syahrudin, H., & Widiani, I. W. 2013. Pengaruh Model Pembelajaran Scramble Berbantuan Media Video Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas Iv Sd Di Gugus V Kecamatan Buleleng. *E-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Mimbar PGSD*, 5(: 2), 1–10. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/jjpgsd/article/view/819>
- Wulan, N. P. J. D., Suwatra, I. I. W., & Jampel, I. N. 2019. Pengembangan Media Permainan Edukatif Teka- Teki Silang Berorientasi Pendidikan Karakter Pada Mata Pelajaran Ips. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, 7(1), 66–74.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian

 KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon: (0341) 552398 Faksimile: (0341) 552399 Malang
http://iain-malang.ac.id, email: iain@iain-malang.ac.id

Nomor : 3705/Un.03.1/TL.00.1/11/2024
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : Izin Penelitian

08 November 2024

Kepada
Yth. Kepala Madrasah Ibtidaiyah Al-Qur'an Nurul Huda Singosari
di
Kabupaten Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

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	: Adha Chottah Ulyani
NIM	: 18140071
Jurusan	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Semester - Tahun Akademik	: Ganjil - 2024/2025
Judul Skripsi	: Pengembangan Media Pembelajaran Scramble Pada pembelajaran Tematik Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Al-Qur'an Nurul Huda Singosari
Lama Penelitian	: November 2024 sampai dengan Januari 2025 (3 bulan)

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

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik di sampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

 Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akademik
Dr. Muhammad Walid, MA
NIP. 19730823 200003 1 002

Tembusan:
1. Yth. Ketua Program Studi PGMI
2. Arsip

Lampiran 2. Surat Telah Melaksanakan Penelitian

 Yayasan Pondok Pesantren Al-Qur'an Nurul Huda II
MADRASAH IBTIDA'IIYAH AL-QUR'AN
AKTA NOTARIS SUGIANTO, SH. M. HN NO. 12, 27 AGUSTUS 2018
AHU: 0235441.AH.01.04. TAHUN 2018
Sekretariat : Ronggowati No. 1A Candirenggo Kecamatan Singosari Kabupaten Malang

SURAT KETERANGAN
Nomor: 143/MIAQ/XI/2024

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Muklis Chusen Abdullah, S.Pd
NPK : 5920340169005
Jabatan : Kepala Madrasah
Instansi : MI Al-Qur'an Singosari
Alamat : Jl. Ronggowati No. 1A Candirenggo Singosari-Malang

Dengan ini menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : Adha Chotifah Ulyani
NIM : 18140071
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Universitas : Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Yang bersangkutan benar-benar telah mengadakan penelitian di MI Al-Qur'an dengan judul
"Pengembangan Media Pembelajaran Scramble pada Pembelajaran Tematik Kelas IV Madrasah
Ibtidaiyah Al-Qur'an Nurul Huda Singosari"

Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sesungguhnya dan sebenar-benarnya untuk dapat
dipergunakan sebagaimana mestinya dan apabila terdapat kekeliruan akan diberikan kemudian hari

Malang, 28 November 2024
Kepala Madrasah

MUKLIS CHUSEN ABDULLAH, S.Pd

Lampiran 3. Surat Validasi Ahli Materi

**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faksimile (0341) 552398 Malang
http://itk.uin-malang.ac.id email : itk@uin-malang.ac.id

Nomor : B-5762/Un.03/FITK/PP.00 9/11/2024 11 November 2024
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Menjadi Validator

Kepada Yth.
Nuril Nuzulia, M.Pd.I
di - Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama	: Adha Cholifah Ulyani
NIM	: 18140071
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul Skripsi	: Pengembangan Media Pembelajaran Scramble Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Al-Qur'an Nurul Huda Singosari
Dosen Pembimbing	: Waluyo Satrio Adji, M.Pd.I

maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator penelitian tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.

Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

 Akademik
Valid, M.A
2000031002

Lampiran 4. Surat Validator Ahli Media

 KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
http://fik.uin-malang.ac.id email : fik@uin-malang.ac.id

Nomor : B.3761/Un.03/FITK/PP.00.9/11/2024 11 November 2024
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Menjadi Validator

Kepada Yth.
Ahmad Makki Hasan, M.Pd
di -
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama	: Adha Cholifah Ulyani
NIM	: 18140071
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul Skripsi	: Pengembangan Media Pembelajaran Scramble Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Alquran Nurul Huda Singosari
Dosen Pembimbing	: Waluyo Satrio Adji, M.Pd.I

maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator penelitian tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.

Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

 Akademik.
Valid, M.A
232000031002

Lampiran 5. Hasil Validasi Materi

LEMBAR VALIDASI PENGEMBANGAN MEDIA SCRAMBLE AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Scramble Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Alqur'an Nurul Huda Singosari

Sasaran : Siswa kelas IV MI

Peneliti : Adha Chofifah Ulyani

Validator : Nurul Nuzulita, M.Pd.I

No.	Kriteria Penilaian	Skor			
		1	2	3	4
Aspek Pendahuluan					
1.	Kejelasan Petunjuk Belajar				
2.	Kejelasan langkah-langkah dalam persiapan pembelajaran				
3.	Kejelasan capaian pembelajaran				
4.	Kejelasan penggambaran materi yang akan dipelajari				
Aspek Isi					
1.	Keruntutan Isi Materi				
2.	Cakupan (Keluasan/kedalaman materi)				
3.	Kejelasan dan Kesesuaian relevansi Bahasa yang digunakan				
4.	Kemudahan isi materi				
5.	Kesesuaian isi materi dan media				
6.	Kesesuaian materi dengan karakter siswa				
Aspek evaluasi					
1.	Kejelasan petunjuk pengerjaan soal				
2.	Runtutan soal yang disajikan				
3.	Tingkat kesulitan soal				

Keterangan:

1 : Tidak Baik

2 : Kurang Baik

3 : Baik

4 : Sangat Baik

Komentar/Saran umum :

Bagian penuh

CP TP 1 per materi yg dibuat media scramble
seksa mungkin halamnya pengubahan tambah

Malang, 2024
Validator Ahli Materi

Nurul Nuzulita, M.Pd.I.

LEMBAR VALIDASI PENGEMBANGAN MEDIA SCRAMBLE AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Scramble Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Alqur'an Nurul Huda Singosari

Sasaran : Siswa kelas IV MI

Peneliti : Adha Cholifah Ulyani

Validator : Aluril Nozulia, M.Pd.I

No.	Kriteria Penilaian	Skor			
		1	2	3	4
Aspek Pendahuluan					
1.	Kejelasan Petunjuk Belajar				✓
2.	Kejelasan langkah-langkah dalam persiapan pembelajaran			✓	
3.	Kejelasan capaian pembelajaran				✓
4.	Kejelasan penggambaran materi yang akan dipelajari				✓
Aspek Isi					
1.	Keruntutan Isi Materi				✓
2.	Cakupan (Keluasan/kedalaman materi)			✓	
3.	Kejelasan dan Kesesuaian relevansi Bahasa yang digunakan				✓
4.	Kemenarikan isi materi				✓
5.	Kesesuaian isi materi dan media				✓
6.	Kesesuaian materi dengan karakter siswa				✓
Aspek evaluasi					
1.	Kejelasan petunjuk pengerjaan soal				✓
2.	Runtutan soal yang disajikan				✓
3.	Tingkat kesulitan soal			✓	

Keterangan:

1 : Tidak Baik

2 : Kurang Baik

3 : Baik

4 : Sangat Baik

Komentar/Saran umum :

- sudah sesuai materi ahli

- media layak diproses

Malang, 14 November 2024

Validator Ahli Materi


ALURIL NOZULIA, M.Pd.I

Lampiran 6. Hasil Validasi Media

LEMBAR VALIDASI PENGEMBANGAN MEDIA SCRAMBLE AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Scramble Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Alqur'an Nurul Huda Singosari

Sasaran : Siswa kelas IV MI

Peneliti : Adha Chofifah Ulyani

Validator : Ahmad Makki Hasan, M.Pd.

Jawablah dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom yang disediakan sesuai dengan tingkat persetujuan.

Keterangan:

4 : Sangat Baik

3 : Baik

2 : Kurang Baik

1 : Tidak Baik

No.	Aspek	Nilai			
		1	2	3	4
1.	Kejelasan desain gambar buku				✓
2.	Kejelasan tulisan / huruf pada buku			✓	
3.	Kemenarikan desain tampilan buku / cover				✓
4.	Kemenarikan desain buku				✓
5.	Ketepatan tata letak nomor maupun penulisan			✓	
6.	Terdapat petunjuk penggunaan yang jelas dan mudah dipahami				✓
7.	Meningkatkan kemampuan untuk berpikir siswa				✓
8.	Mempermudah siswa memahami materi				✓
9.	Dapat menarik minat siswa				✓
10.	Media mudah untuk digunakan			✓	

Komentar/Saran umum:

.....

Malang, 12 November 2024

Validator Ahli Media

Ahmad Makki Hasan, M.Pd.

Lampiran 7. Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

LEMBAR VALIDASI PENGEMBANGAN MEDIA SCRAMBLE AHLI PEMBELAJARAN

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Scramble Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Al-Qur'an Nurul Huda Singosari

Sasaran : Siswa Kelas IV MI

Peneliti : Adha Chofifah Ulyani

Validator : Anggi Lucia Aprina W, S.Pd

No.	Kriteria Penilaian	Skor			
		1	2	3	4
1.	Kejelasan langkah-langkah dalam persiapan pembelajaran				✓
2.	Kejelasan Capaian Pembelajaran				✓
3.	Kejelasan penggambaran materi yang akan dipelajari				✓
4.	Penggunaan media pembelajaran mudah				✓
5.	Media Pembelajaran mudah dipahami				✓
6.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami				✓
7.	Media Pembelajaran dapat memahami siswa				✓
8.	Media pembelajaran dapat melatih pemahaman konsep				✓
9.	Materi Pembelajaran sesuai dengan kebutuhan pembelajaran				✓
10.	Media pembelajaran sesuai dengan karakteristik siswa				✓

Keterangan:

1 : Tidak Baik

2 : Kurang Baik

3 : Baik

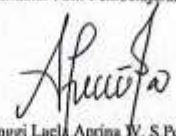
4 : Sangat Baik

Komentar/Saran umum :

Pembuatan media yang di ajarkan sudah bagus dan sesuai tinggal nanti diperbanyak dan menyesuaikan materi yang diajarkan

Malang, 28 November 2024

Validator Ahli Pembelajaran


 Anggi Lucia Aprina W, S.Pd

Lampiran 8. Lembar *Pre test*

PRE-TEST

Nama : Abdul Jabbet Ismail

Kelas : 4C

Mata pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Vol. I

Capaian Pembelajaran

- Peserta didik menganalisis hubungan antara bentuk serta fungsi bagian tubuh pada manusia
- Peserta didik mengidentifikasi proses perubahan wujud zat dan perubahan bentuk energy dalam kehidupan sehari-hari.

Tujuan Pembelajaran

- Peserta didik dapat memahami hubungan antara struktur kerangka manusia (panca indera) beserta fungsinya.
- Peserta didik dapat mengidentifikasi perubahan wujud zat dalam kehidupan sehari-hari.
- Peserta didik dapat mengidentifikasi gaya dan gerak dalam kehidupan sehari-hari.
- Peserta didik dapat memahami dengan baik Hak, Kewajiban dan Tanggung Jawab sebagai warga sekolah dan masyarakat tempat tinggal.

Jawablah soal di bawah ini dengan benar!

1. Kerangka adalah bagian tubuh yang tersusun dari otot
2. Organ tubuh seperti paru-paru dan jantung dilindungi oleh tulang / dada
3. Bagian mata berupa selaput bening tembus pandang yang berguna untuk melindungi lensa mata adalah pupil / kornea
4. Indera yang berfungsi sebagai pengecap rasa disebut lidah
5. Gaya yang timbul karena gaya tarik bumi disebut gravitasi
6. Gaya dapat menyebabkan benda yang awalnya diam menjadi bergerak
7. Memiliki peran sebagai warga sekolah yang baik, ikut serta menjaga kebersihan dan kelestarian sekolah merupakan kewajiban
8. Jika ada warga yang tidak melaksanakan tanggung jawab dan kewajiban, maka kehidupan masyarakat akan rusak
9. Apabila balon ditiup atau diberi gaya maka bentuknya akan membesar
10. Air jika dimasukkan ke dalam botol maka bentuknya akan menjadi seperti botol / menyesuaikan botol

Nilai

60

Lampiran 9. Dokumentasi



DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Nama : Adha Chofifah Ulyani
NIM : 18140071
Tempat, Tanggal Lahir : Tangerang, 16 Maret 2000
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Tahun Masuk : 2018
Alamat : Jl. Kramat RT.03 RW.04 Pagentan Singosari Malang
65153
No. HP : 082245194524
E-mail : adhachofifah0300@gmail.com
Motto : Bersyukur atas segala hal untuk menikmati segala
yang diberikan-Nya
Riwayat Pendidikan : TK Islam Almaarif Singosari
SD Islam Almaarif 02 Singosari
MTs Almaarif 01 Singosari
MA Almaarif Singosari
S1 PGMI UIN Maulana Malik Ibrahim Malang