

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
AMPLOP MISTERI TEMA 6 CITA-CITAKU
GUNA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
SISWA KELAS IV DI MI RAUDLATUL ATFAL
NONGKOSAWIT SEMARANG**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Tugas dan Syarat
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan dalam
Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



Di Susun Oleh :
Itsna Nur Afni
NIM : 1903096037

**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
SEMARANG
2023**

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Itsna Nur Afni
NIM : 1903096037
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
(PGMI)
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
(PGMI)

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
AMPLOP MISTERI TEMA 6 CITA-CITAKU GUNA
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS
IV DI MI RAUDLATUL ATFAL NONGKOSAWIT
SEMARANG**

Secara keseluruhan adalah hasil penelitian atau karya saya sendiri, kecuali bagian tertentu yang dirujuk sumbernya.

Semarang, 15 Juni 2023

Pembuat Pernyataan,



Itsna Nur Afni

NIM: 1903096037



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Prof. Dr. Hamka Km 2 (024) 7601295 Fax. 7615387 Semarang 50185
Website: <http://fiftk.walisongo.ac.id>

PENGESAHAN

Naskah skripsi berikut ini:

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Amplop Misteri Tema 6 Cita-Citaku
Guna Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Di MI Raudlatul Atfal
Nongkosawit Semarang

Penulis : Itsna Nur Afni

NIM : 1903096037

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Telah diujikan dalam sidang munaqasyah oleh Dewan Penguji Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo dan dapat diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana dalam Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

Semarang, 27 Juni 2023

DEWAN PENGUJI

Ketua Sidang/Penguji,

Hji. Zulaikhah, M.Ag., M.Pd

NIP.197601302005012001

Sekretaris Sidang/Penguji,

Mohammad Rofiq, M.Pd

NIP.199101152019031013

Penguji Utama I,

Zuanita Adiyani, M.Pd

NIP.198611222016012901



Penguji Utama 2,

Dr. Hamdan Husein Batubara, M.Pd.I

NIP.198908222019031014

Pembimbing,

Mohammad Rofiq, M.Pd

NIP.199101152019031013

NOTA DINAS

Semarang, 21 Juni 2023

Kepada
Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Walisongo
Di Semarang

Assalamu'alaikum wr.wb.

Dengan ini di beritahukan bahwa saya telah melakukan bimbingan, arahan dan koreksi naskah skripsi dengan:

Judul : **Pengembangan Media Pembelajaran Amplop Misteri Tema 6 Cita-Citaku Guna Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Di MI Raudlatul Atfal Nongkosawit Semarang**

Nama : Itsna Nur Afni

NIM : 1903096037

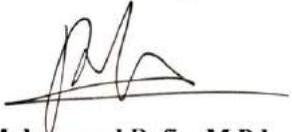
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Saya memandang bahwa naskah skripsi tersebut sudah dapat diujikan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo untuk diujikan dalam sidang Munaqasyah.

Wassalamu'alaikum wr.wb.

Pembimbing,



Mohammad Rofiq, M.Pd
NIP. 199101152019031013



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Prof. Dr. Hamka (Kampus II) Ngaliyan, Semarang
Telepon 024-7601295, Fax. 7615387 www.walisongo.ac.id

Hal : Nilai Bimbingan Skripsi

Kepada Yth.

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

UIN Walisongo

Di Semarang

Assalamu'alaikum wr. wb.

Dengan hormat kami memberitahukan bahwa kami telah selesai membimbing skripsi saudara:

Nama : Itsna Nur Afni

NIM : 1903096037

Judul Skripsi : **Pengembangan Media Pembelajaran
Amplop Misteri Tema 6 Cita-Citaku Guna
Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Di MI
Raudlatul Atfal Nongkosawit Semarang**

Maka nilai bimbingannya adalah: 3,7

Dengan catatan bahwa

.....
.....

Demikian agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamu'alaikum wr. wb.

Pembimbing,

Mohammad Rofiq, M.Pd
NIP. 199101152019031013

ABSTRAK

Judul : **Pengembangan Media Pembelajaran Amplop Misteri Tema 6 Cita-Citaku Guna Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Di MI Raudlatul Atfal Nongkosawit Semarang**

Penulis : Itsna Nur Afni

NIM : 1903096037

Penelitian ini bertujuan untuk; 1) menghasilkan suatu produk media pembelajaran amplop misteri tema 6 cita-citaku yang efektif guna meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di MI Raudlatul Atfal Nongkosawit Semarang; 2) mengetahui efektivitas media pembelajaran amplop misteri tema 6 cita-citaku guna meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di MI Raudlatul Atfal Nongkosawit Semarang.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian mix metode berupa *Research and Development* (R&D) dan eksperimen dengan menggunakan model 4-D Thiagarajan. Namun penelitian hanya dilakukan sampai tahap ketiga yaitu *define*, *design*, dan *develop*. Sedangkan desain penelitian yang digunakan adalah *one groups pretest-posttest design*. Teknik pengumpulan data yang diperoleh dalam penelitian ini menggunakan teknik observasi, wawancara, angket, tes dan dokumentasi.

Hasil penelitian ini adalah media pembelajaran amplop misteri tema 6 cita-citaku guna meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV. Kualitas media pembelajaran amplop misteri berdasarkan hasil penilaian oleh ahli materi tergolong kategori “Sangat Layak” dengan persentase 97,5%. Sedangkan menurut ahli media tergolong kategori “Sangat Layak” dengan persentase 84%. Serta pada saat uji coba pengembangan oleh siswa tergolong kategori Layak dengan persentase 71%.

Selain itu, berdasarkan hasil uji N-gain diperoleh nilai rata-rata *pretest* sebesar 54,74 kemudian hasil belajar

tersebut meningkat pada nilai *posttest* siswa dengan rata-rata sebesar 77,63. Sedangkan diperoleh skor N-gain sebesar 0,523 dan diperoleh skor persen N-gain sebesar 52,287. Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran amplop misteri tema 6 cita-citaku kurang efektif dengan kategori sedang guna meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV.

Kata Kunci: Media pembelajaran, Model 4-D, Hasil belajar.

MOTTO

“Hidup dimulai ketika kita memutuskan untuk memulainya.”

-Shah Rukh Khan-

“Saya berterima kasih kepada Tuhan atas kebahagiaan dan kesedihan. Jika kamu tidak pernah sedih, kamu tidak akan pernah tau seberapa baik kebahagiaan itu.”

-Shah Rukh Khan-

“Aku sudah pernah merasakan semua kepahitan dalam hidup dan yang paling pahit ialah berharap kepada manusia.”

-Ali bin Abi Thalib-

“Jadilah seperti bunga yang memberikan keharuman bahkan kepada tangan yang telah merusaknya.”

-Ali bin Abi Thalib-

“Apa yang melewatkanmu tidak akan pernah menjadi takdirku, dan apa yang ditakdirkan untukku tidak akan pernah melewatkanmu.”

-Umar bin Khattab-

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah segala puji bagi Allah SWT yang senantiasa memberikan rahmat, karunia dan hidayah-Nya. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurahkan kepada baginda Nabi Muhammad SAW sebagai suri tauladan sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik dan lancar. Penelitian ini merupakan tugas akhir penulis dalam menyelesaikan studi dan memenuhi salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah pada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tentu tidak lepas dari beberapa pihak yang telah membantu, oleh sebab itu karya ini penulis persembahkan kepada:

1. Kedua orangtua tercinta Ayahanda Khulyubi dan Ibunda Wahidatun Isrorini yang telah merawat, mendidik, memberikan semangat dan dukungan, serta selalu mendoakan yang terbaik untuk anaknya.
2. Diri sendiri selaku penulis yang sudah berjuang hingga pada tahap ini sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik.
3. Nenek tercinta Ngasini, kakak kandung Muhammad Faizal Risyad, kakak ipar Dike Mahesti, adik kandung Naufal Sani Hakim, serta keponakan tersayang Arshaka Haufanza Al Risyad.
4. Keluarga besar tercinta yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu yang telah memberikan semangat, dukungan serta selalu mendoakan yang terbaik agar penulis diberikan kelancaran dan kemudahan dalam menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik.
5. Teman-teman terdekat yang selalu memberikan dukungan, semangat dan doa agar penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan lancar.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah segala puji syukur kehadirat Allah SWT yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang, atas izin dan ridho-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Amplop Misteri Tema 6 Cita-Citaku Guna Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Di MI Raudlatul Atfal Nongkosawit Semarang” dengan baik dan lancar.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tentu tidak terlepas dari beberapa pihak yang telah membantu dengan doa, saran, kritik, sumbangan pikiran, tenaga dan waktu serta bimbingan yang diberikan kepada penulis. Oleh karena itu, pada kesempatan ini dengan segala kerendahan hati yang tulus dan penuh rasa hormat, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang. Prof. Dr. Imam Taufiq, M.Ag
2. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang. Dr. H. Ahmad Ismail, M.Ag., M.Hum
3. Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang. Hj. Zulaikhah, M.Ag., M.Pd
4. Dosen Wali yang telah memberikan motivasi selama perkuliahan dengan baik. Arsan Shanie, M.Pd
5. Dosen Pembimbing Skripsi yang telah memberikan bimbingan dengan baik sampai selesainya penulisan skripsi ini. Mohammad Rofiq, M.Pd
6. Dosen, pegawai dan seluruh civitas akademika di lingkungan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang.

7. Kedua orangtua tercinta Ayahanda Khulyubi dan Ibunda Wahidatun Isrorini yang telah merawat, mendidik, memberikan semangat serta selalu mendoakan yang terbaik untuk anaknya sampai selesainya skripsi ini.
8. Keluarga besar tercinta yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu yang telah memberikan semangat, dukungan serta selalu mendoakan yang terbaik agar penulis diberikan kelancaran dan kemudahan dalam menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
9. Teman-teman terdekat vera, resti, shabrina, feby, arum, aini yang selalu bersedia menjadi tempat keluh kesah, memberikan dukungan, semangat dan doa agar penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan lancar.
10. Kepala MI Raudlatul Atfal Nongkosawit Semarang yang telah memberikan izin untuk mengadakan penelitian. Khikmatul Abidah, S.Ag.
11. Guru, siswa dan seluruh civitas akademika di MI Raudlatul Atfal Nongkosawit Semarang.
12. Teman-teman seperjuangan di kelas PGMI A yang selalu memberi dukungan serta memotivasi satu sama lain.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna, maka dari itu kritik dan saran dari pembaca senantiasa penulis harapkan. Semoga skripsi ini dapat menambah wawasan serta bermanfaat bagi semua orang. Aamiin.

Semarang, 15 Juni 2023
Penulis


Itsna Nur Afni
NIM: 1903096037

DAFTAR ISI

COVER	
PERNYATAAN KEASLIAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
NOTA PEMBIMBING	iii
NILAI BIMBINGAN SKRIPSI	iv
ABSTRAK	v
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Manfaat Penelitian	6
1. Secara Teoritis	6

2. Secara Praktis.....	7
BAB II KAJIAN TEORI	9
A. Pengembangan Media Pembelajaran	9
B. Media Pembelajaran	10
1. Pengertian Media Pembelajaran	10
2. Macam-Macam Media Pembelajaran	13
3. Manfaat Media Pembelajaran	14
4. Cara Memilih Media Pembelajaran	16
C. Media Amplop Misteri	17
1. Cara Penggunaan Media Amplop Misteri.....	17
2. Kelebihan Media Amplop Misteri	19
3. Kekurangan Media Amplop Misteri	19
D. Materi Tema 6 Cita-Citaku	19
1. Cita-Cita.....	19
2. Puisi	33
3. Daur Hidup	34
E. Hasil Belajar	47
1. Pengertian Hasil Belajar	47
2. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar.....	49
F. Kajian Pustaka Relevan	50
G. Rumusan Hipotesis	59
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	61

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian	61
1. Tahap Pendefinisian (<i>Define</i>)	62
2. Tahap Perancangan (<i>Design</i>).....	63
3. Tahap Pengembangan (<i>Develop</i>).....	64
4. Tahap Penyebaran (<i>Desseminate</i>).....	65
B. Tempat dan Waktu Penelitian	66
C. Populasi, Sampel Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data	67
D. Variabel, Indikator dan Instrumen Penelitian ...	74
E. Teknik Analisis Data	90
BAB IV DESKRIPSI DAN ANALISIS DATA.....	97
A. Deskripsi Data	97
B. Analisis Data	135
C. Pembahasan Hasil Penelitian	144
D. Keterbatasan Penelitian	158
BAB V PENUTUP.....	161
A. Kesimpulan	161
B. Saran	163
C. Penutup	164
DAFTAR PUSTAKA	165
LAMPIRAN.....	171
RIWAYAT HIDUP	273

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Hasil wawancara guru	171
Tabel 1.2 Nilai rata-rata UTS siswa kelas IV	172
Tabel 3.1 Populasi siswa	67
Tabel 3.2 Sampel siswa	68
Tabel 3.3 Teknik pengumpulan data dengan angket	71
Tabel 3.4 Teknik pengumpulan data dengan tes, wawancara, observasi dan dokumentasi	73
Tabel 3.5 Kriteria penilaian untuk para ahli dan siswa	79
Tabel 3.6 Kisi-kisi instrumen kelayakan isi materi media pembelajaran amplop misteri	80
Tabel 3.7 Kisi-kisi instrumen kelayakan media pembelajaran amplop misteri	82
Tabel 3.8 Kisi-kisi instrumen test	84
Tabel 3.9 Kriteria validasi	86
Tabel 3.10 Kategori tingkat kesukaran butir soal	88
Tabel 3.11 Kategori tafsiran efektivitas N-Gain	96
Tabel 3.12 Pembagian skor Gain	96

Tabel 4.3	Kompetensi dasar dan indikator	105
Tabel 4.4	Tujuan pembelajaran.....	107
Tabel 4.5	Saran dan masukan dari ahli media.....	119
Tabel 4.6	Hasil penelitian keseluruhan	124
Tabel 4.7	Validitas uji coba soal	137
Tabel 4.8	Tingkat kesukaran butir soal uji coba	138
Tabel 4.9	Daya pembeda soal	139
Tabel 4.10	Hasil uji normalitas data awal (<i>pretest</i>).....	140
Tabel 4.11	Hasil uji normalitas data akhir (<i>posttest</i>).....	141
Tabel 4.12	Analisis hipotesis uji t-test	142
Tabel 4.13	Hasil uji N-Gain	143
Tabel 4.14	Nilai pretest dan posttest siswa kelas IV MI Raudlatul Atfal Nongkosawit Semarang	146
Tabel	Daftar nama guru dan karyawan MI Raudlatul Atfal Nongkosawit.....	178
Tabel	Daftar jumlah siswa MI Raudlatul Atfal Nongkosawit.....	179
Tabel	Sarana dan prasarana MI Raudlatul Atfal Nongkosawit.....	179
Tabel	Daftar nama siswa kelas IV MI Raudlatul Atfal Nongkosawit.....	180

Tabel	Pedoman penilaian media pembelajaran oleh ahli materi	218
Tabel	Hasil validasi per aspek oleh ahli materi	230
Tabel	Pedoman penilaian media pembelajaran oleh ahli media.....	231
Tabel	Hasil validasi per aspek oleh ahli media	244
Tabel	Hasil uji coba produk oleh siswa keseluruhan ..	253

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Jenis cita-cita	20
Gambar	Metamorfosis hewan sempurna dan tidak sempurna	36
Gambar 4.1	Kompetensi inti	103
Gambar 4.2	Tampilan cover media sebelum dan sesudah revisi	111
Gambar 4.4	Kompetensi dasar	115
Gambar 4.5	Indikator	116
Gambar 4.6	Tampilan media sebelum dan sesudah revisi	120
Gambar 4.11	Diagram hasil penelitian keseluruhan	124
Gambar 4.12	Diagram hasil validasi per aspek ahli materi	126
Gambar 4.13	Diagram hasil validasi per aspek ahli media	126
Gambar 4.14	Diagram hasil uji coba produk siswa	127
Gambar 4.18	Alat dan bahan	155
Gambar 4.19	Cara pembuatan amplop misteri	155

Gambar 4.20	Hasil media dengan materi jenis cita-cita.	157
Gambar 4.21	Hasil media dengan materi puisi	158
Gambar 4.22	Hasil media dengan materi metamorfosis	158
Gambar	Peta MI Raudlatul Atfal Nongkosawit	174
Gambar	Foto MI Raudlatul Atfal Nongkosawit.....	174
Gambar	Dokumentasi penelitian	267

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Hasil wawancara guru
- Lampiran 2 Nilai rata-rata UTS siswa kelas IV MI Raudlatul Atfal Nongkosawit Semarang
- Lampiran 3 Gambaran umum lokasi penelitian
- Lampiran 4 Daftar nama guru dan karyawan MI Raudlatul Atfal Nongkosawit Semarang tahun pelajaran 2022/2023
- Lampiran 5 Daftar jumlah siswa MI Raudlatul Atfal Nongkosawit Semarang tahun pelajaran 2022/2023
- Lampiran 6 Sarana dan prasarana MI Raudlatul Atfal Nongkosawit Semarang
- Lampiran 7 Daftar nama siswa kelas IV MI Raudlatul Atfal Nongkosawit Semarang tahun pelajaran 2022/2023
- Lampiran 8 Kisi-kisi instrumen kelayakan isi materi media pembelajaran amplop misteri
- Lampiran 9 Kisi-kisi instrumen kelayakan media pembelajaran amplop misteri
- Lampiran 10 Kisi-kisi instrumen test soal pilihan ganda
- Lampiran 11 Lembar soal uji coba

- Lampiran 12 a Perhitungan validitas
- Lampiran 12 b Reliabilitas soal
- Lampiran 12 c Tingkat kesukaran soal
- Lampiran 12 d Daya pembeda
- Lampiran 13 Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP)
- Lampiran 14 Pedoman penilaian media pembelajaran oleh ahli materi
- Lampiran 15 Lembar validasi media pembelajaran oleh ahli materi
- Lampiran 16 Hasil validasi per aspek oleh ahli materi
- Lampiran 17 Pedoman penilaian media pembelajaran oleh ahli media
- Lampiran 18 Lembar validasi media pembelajaran oleh ahli media
- Lampiran 19 Hasil validasi per aspek oleh ahli media
- Lampiran 20 Saran dan masukan ahli media
- Lampiran 21 a Lembar validasi media pembelajaran oleh siswa kelas IV MI
- Lampiran 21 b Lembar validasi media pembelajaran oleh siswa kelas IV MI
- Lampiran 22 Hasil uji coba produk oleh siswa keseluruhan
- Lampiran 23 Hasil penelitian angket keseluruhan
- Lampiran 24 Hasil data awal (*pretest*)
- Lampiran 25 Hasil data akhir (*posttest*)

Lampiran 26	Daftar nilai soal <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> kelas IV
Lampiran 27	Uji hipotesis (uji t)
Lampiran 28	Hasil uji N-Gain
Lampiran 29	Hasil <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> siswa kelas IV
Lampiran 30	Surat penunjukan dosen pembimbing
Lampiran 31	Surat izin riset
Lampiran 32	Surat keterangan penelitian
Lampiran 33	Transkrip ko kurikuler
Lampiran 34	Dokumentasi penelitian
Lampiran 35	Riwayat Hidup

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Suatu pembelajaran dapat dikatakan sebagai sebuah sistem dikarenakan terdapat komponen yang saling berkaitan untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan sebelumnya. Komponen-komponen tersebut meliputi tujuan, materi, metode, media dan evaluasi. Kedudukan media sendiri dalam komponen pembelajaran sangat penting bahkan sejajar dengan metode pembelajaran, hal tersebut dikarenakan metode yang digunakan dalam proses pembelajaran biasanya akan menentukan media apa yang dapat diintegrasikan dengan kondisi yang dihadapi. Oleh karena itu, kedudukan media dalam suatu pembelajaran merupakan faktor yang sangat penting serta dapat mempengaruhi suatu keberhasilan proses pembelajaran itu sendiri.¹

Kehadiran media pembelajaran di kelas akan membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, tingkat ketepatan suatu media

¹ Muhammad Hasan, dkk., "Media Pembelajaran", *Tahta Media Group*, (tahun 2021).

pembelajaran terhadap suatu pesan akan dapat menentukan keberhasilan proses pembelajaran.² Sedangkan pencapaian target pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik. Hasil belajar merupakan perkembangan yang terjadi pada peserta didik baik dari segi psikologis, emosional, dan psikomotorik karena adanya kegiatan proses pembelajaran.³

Berdasarkan hasil wawancara terhadap guru kelas 4 di MI Raudlatul Atfal Nongkosawit terkait pembelajaran tema 6 di kelas IV, diperoleh beberapa fakta terkait pembelajaran tematik sebagai berikut; 1) sumber belajar hanya memanfaatkan buku siswa dan buku guru, 2) pada proses pembelajaran guru lebih dominan menjelaskan di depan kelas, akibatnya siswa aktif terhadap aktivitas lain seperti mengobrol atau bermain dengan teman sebangkunya, 3) guru mengalami kesulitan dalam melakukan pengaitan materi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, PPKn, IPA, IPS dan SBdp pada tema 6, sehingga

² Supriyono Supriyono, "Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sd", *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar*, (Vol. 2, No. 1, tahun 2018), hlm. 43-48.

³ Febry Riansah, "Efektivitas Strategi Pembelajaran Problem Solving Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Pada Siswa Kelas IV Di MIN 2 Bandar Lampung", (*Doctoral dissertation, UIN RADEN INTAN LAMPUNG*), tahun 2022.

pembelajaran masih tampak seperti pembelajaran mata pelajaran.

Selain itu, dari hasil dokumentasi nilai rata-rata UTS dapat diambil kesimpulan bahwa masih terdapat banyak siswa yang belum memenuhi standar KKM bahkan mencapai 60%. Oleh sebab itu, guru harus melaksanakan pembelajaran yang lebih aktif dengan melibatkan siswa secara langsung.⁴

Salah satu cara agar proses pembelajaran berlangsung secara efektif adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran yang baik.⁵ Secara umum media mempunyai kegunaan yaitu sebagai berikut: 1) memperjelas pesan agar mudah dipahami, 2) mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indra, 3) menimbulkan semangat belajar peserta didik, 4) memungkinkan peserta didik belajar mandiri, 5) serta memberikan perhatian yang sama agar dapat menimbulkan persepsi yang sama.⁶

Untuk itu diperlukan strategi dalam proses

⁴ Berdasarkan dokumentasi nilai rata-rata UTS Kelas 4 MI Raudlatul Atfal Nongkosawit.

⁵ Arfandi Arfandi, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Pai Di Sekolah", *Edupedia: Jurnal Studi Pendidikan dan Pedagogi Islam*, (Vol. 5, No. 1, tahun 2020), hlm. 65-77.

⁶ Muhammad Hasan, dkk., "Media Pembelajaran", *Tahta Media Group*, (tahun 2021).

pembelajaran agar nantinya siswa dapat dilibatkan secara aktif untuk berpikir, berinteraksi, berbuat, berkreasi, mencoba, menemukan konsep baru serta mampu menghasilkan suatu karya. Dengan demikian proses pembelajaran tersebut dapat berpusat kepada siswa. Hal ini diharapkan agar siswa tidak merasa cepat jenuh, bosan dan merasa tertarik untuk memahami pembelajaran yang ada.⁷ Dengan adanya penggunaan media yang tepat diharapkan dapat meningkatkan semangat dan motivasi peserta didik dalam belajar. Selain itu siswa dapat dengan mudah memahami suatu materi pembelajaran.

Oleh sebab itu, berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan sebelumnya maka melalui penelitian ini perlu dilakukan pengembangan media pembelajaran guna mengoptimalkan pembelajaran pada tema 6 di kelas IV. Pengembangan media pembelajaran harus sesuai dengan perkembangan siswa madrasah ibtidaiyah kelas IV. Pengembangan media pembelajaran yang dilakukan adalah dengan mengembangkan permainan amplop misteri pada

⁷ Putu Komandari Laksmi, dkk., "Pengaruh model pembelajaran berbasis otak (*brain based learning*) berbantuan media teka-teki silang terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SD Gugus I Gusti Ngurah Jelantik", *Mimbar PGSD Undiksha*, (Vol. 2, No. 1, tahun 2014).

materi Cita-Citaku sebagai media pembelajaran pada tema 6 Cita-Citaku. Untuk itu peneliti akan mengkajinya secara lebih dalam melalui penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Amplop Misteri Tema 6 Cita-Citaku Guna Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV di MI Raudlatul Atfal Nongkosawit Semarang”. Penelitian ini menggunakan mix metode yaitu berupa *Research and Development* (R&D) serta eksperimen.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti mengambil rumusan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran amplop misteri tema 6 cita-citaku yang efektif guna meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di MI Raudlatul Atfal Nongkosawit Semarang?
2. Apakah media pembelajaran amplop misteri efektif digunakan pada tema 6 cita-citaku guna meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di MI Raudlatul Atfal Nongkosawit Semarang?

C. Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Untuk menghasilkan produk media pembelajaran amplop misteri tema 6 cita-citaku yang efektif guna meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di MI Raudlatul Atfal Nongkosawit Semarang.
2. Untuk mengetahui seberapa efektifnya media pembelajaran amplop misteri tema 6 cita-citaku guna meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di MI Raudlatul Atfal Nongkosawit Semarang.

D. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan tentang media pembelajaran yang kreatif selama proses pembelajaran berlangsung agar siswa tidak merasa bosan dan jenuh.
- b. Sebagai usaha untuk lebih meningkatkan hasil belajar siswa kelas 4 tentang tema 6 cita-citaku dengan menggunakan media pembelajaran yang kreatif berupa amplop misteri.
- c. Untuk menambah khazanah keilmuan dan wawasan bagi peneliti serta pembaca pada umumnya.

2. Secara Praktis

a. Bagi Siswa

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan siswa dapat mengetahui seberapa efektif media pembelajaran amplop misteri pada tema 6 cita-citaku terhadap hasil belajar mereka.

b. Bagi Guru

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan guru dapat menciptakan media pembelajaran yang kreatif berupa amplop misteri sehingga dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan.

c. Bagi Sekolah

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan sekolah dapat meningkatkan mutu pembelajaran dengan adanya perkembangan dalam media pembelajaran yang digunakan.

d. Bagi Peneliti

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan peneliti dapat menambah wawasan serta pengetahuan tentang seberapa efektif media pembelajaran amplop misteri pada tema 6 cita-citaku terhadap hasil belajar siswa.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Pengembangan Media Pembelajaran

1. Pengertian

Secara bahasa, pengembangan berarti suatu kegiatan mengembangkan, memperbaiki, atau meningkatkan sesuatu yang sudah ada agar menjadi lebih baik dari yang sebelumnya.⁸ Menurut Maryadi, pengembangan adalah suatu proses mengubah suatu produk secara bertahap kearah yang lebih baik untuk mencapai suatu kesempurnaan.⁹ Berdasarkan definisi tersebut dapat dipahami bahwa pengembangan media pembelajaran MI/SD bertujuan untuk meningkatkan fungsi ataupun kemampuan media pembelajaran dalam mendukung proses pembelajaran.¹⁰ Misalnya, pengembangan media komik untuk meningkatkan

⁸ Adelia Priscila Ritonga, dkk., “Pengembangan Bahan Ajaran Media”, *Jurnal Multidisiplin Dehasen*, (Vol. 1, No. 3, tahun 2022), hlm. 343–348.

⁹ Maryadi Maryadi, “Pengembangan Model Evaluasi Diri Untuk Peningkatan Mutu Pendidikan”, *PAUDIA: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, (Vol. 8, No. 1, tahun 2019), hlm. 181–189.

¹⁰ Nurul Hudha, dkk., “Kajian Pengembangan Pesisir Teluk Manado sebagai Kota Tepi Pantai”, *Spasial*, (Vol. 6, No. 3, tahun 2019), hlm. 800-809.

motivasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika.

Pengembangan media pembelajaran juga dapat dilakukan melalui proses penelitian pengembangan. Rumusan masalah penelitian dan pengembangan media pembelajaran umumnya berhubungan dengan proses mendesain (merancang produk awal), mengembangkan, dan menguji efektifitas media yang dikembangkan.¹¹

B. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Sarana media pembelajaran digunakan untuk merangsang minat dalam belajar siswa sehingga dapat mengembangkan kompetensi siswa baik dalam ranah kognitif, afektif maupun psikomotorik. Menurut Sumantri, Rachmadtullah dan Widodo mengemukakan bahwa media pembelajaran bersifat berkelanjutan dari pembelajaran yang berpusat pada guru sampai pembelajaran yang berpusat pada siswa. Guru memandang bahwa siswa merupakan objek yang dikenai perlakuan, sehingga proses pembelajaran berjalan bersifat hanya satu arah. Hal tersebut berbeda

¹¹ E-book: Hamdan Husein Batubara, *Media Pembelajaran MI/SD*, (Semarang: Graha Edu, 2021), hlm. 15.

dengan pembelajaran yang berpusat pada siswa. Pembelajaran ini menempatkan siswa sebagai subjek atau pelaku kegiatan, sehingga dalam proses pembelajaran terjadi interaksi antara guru dan siswa serta siswa dengan siswa.¹²

Media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang dapat meningkatkan pemahaman siswa. Dengan menggunakan media pembelajaran, maka proses belajar mengajar akan lebih efektif karena suasana belajar akan menyenangkan serta dapat meningkatkan pemahaman siswa. Menurut Bahri bahwa media sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar adalah suatu kenyataan yang tidak dapat dipungkiri, karena memang gurulah yang menghendaknya untuk membantu pesan-pesan dari bahan pelajaran yang diberikan oleh guru kepada anak didik.¹³

Kata media dalam Bahasa Latin menggunakan istilah '*medius*' yang bermakna perantara atau pengantar. Pengertian media menurut Brigh yaitu

¹² Reza Rachmadtullah, dkk., "*Computer-based interactive multimedia: a study on the effectiveness of integrative thematic learning in elementary schools*", In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1175, No. 1, tahun 2019, p. 012028). IOP Publishing.

¹³ M. Mirza Fatahullah, "Pengaruh media pembelajaran dan kemampuan berpikir kritis terhadap hasil belajar IPS", *Jurnal Pendidikan Dasar UNJ*, (Vol. 7, No. 2, tahun 2016), hlm. 237-252.

suatu alat yang digunakan dengan tujuan memberikan stimulasi atau rangsangan pada setiap orang yang menerima pesan. Sedangkan menurut Santoso, media adalah segala sesuatu yang digunakan oleh seseorang untuk menyampaikan sebuah ide atau gagasan sehingga ide atau gagasan itu bisa diterima dengan baik oleh penerima pesan tersebut.

Pengertian pembelajaran yang diambil dari Bahasa Inggris dikenal dengan istilah '*instruction*' yang berarti pengajaran. Pengajaran dimaknai dengan adanya interaksi antara guru dan siswa di dalam kelas secara formal bagitu pula istilah pembelajaran lebih mengarah kepada kegiatan belajar mengajar yang tanpa harus dihadiri oleh seorang guru secara fisik. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa pengertian media pembelajaran adalah suatu perantara yang dipakai untuk mengirimkan atau menyalurkan suatu pesan serta dapat memberikan stimulasi terhadap perhatian, pikiran, perasaan, dan kemauan para siswa dalam kegiatan pembelajaran.¹⁴

¹⁴ Arfandi Arfandi, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Pai Di Sekolah", *Edupedia: Jurnal Studi Pendidikan dan Pedagogi Islam*, (Vol. 5, No. 1, tahun 2020), hlm. 65-77.

Oleh karena itu, dengan adanya media pembelajaran dapat memberikan pengaruh dan dampak positif selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Pemanfaatan dalam penggunaan media pembelajaran secara kreatif akan membantu mempermudah memahami materi pelajaran yang diajarkan oleh guru kepada siswanya.

2. Macam-Macam Media Pembelajaran

Dilihat dari jenisnya media di bagi menjadi 3, yaitu:

- a. Media audio adalah media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja, seperti radio, *cassett recorder*, dan piringan hitam. Media ini tidak cocok untuk orang tuli atau orang yang mempunyai kelainan dalam pendengaran.
- b. Media visual adalah media yang hanya mengandalkan indra penglihatan. Media visual ini ada yang menampilkan gambar diam seperti film *strip* (film rangkai), foto gambar atau lukisan, dan cetakan. Ada pula media visual yang menampilkan gambar atau simbol yang bergerak.
- c. Media *audiovisual* adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik karena

meliputi kedua jenis media yang pertama dan kedua. Contohnya yaitu film dan televisi.¹⁵

3. Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar digunakan sebagai sarana dalam penerimaan materi pelajaran yang dirasa sulit untuk diterima apabila tanpa adanya alat bantu media pembelajaran tersebut. Dengan adanya media pembelajaran diharapkan dapat memberikan stimulasi rasa tertarik bagi siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung, sehingga dapat memberikan dampak dalam hal peningkatan hasil belajar siswa tersebut.

Terdapat beberapa manfaat dan fungsi dari media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar sebagai berikut:

- a. Siswa merasa tertarik dan menjadi termotivasi pada saat mengikuti pembelajaran.
- b. Materi pelajaran yang akan diajarkan kepada siswa akan lebih mudah untuk dimengerti, sehingga siswa dapat menguasai tujuan pembelajaran dengan lebih baik.

¹⁵ E-book: Suharti, dkk., *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakad Media Publishing, 2020), hlm. 44-46.

- c. Dengan adanya media pembelajaran dapat memudahkan guru dalam memilih dan memilih berbagai metode serta strategi pembelajaran sehingga siswa tidak akan merasa bosan dan jenuh saat pembelajaran berlangsung.
- d. Kegiatan belajar pun akan semakin aktif dan efektif, hal tersebut dikarenakan para siswa tidak hanya mendengarkan uraian guru, namun para siswa juga ikut berperan aktif dalam penggunaan media pembelajaran tersebut.

Menurut Nasution, media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa diantaranya yaitu:

- a. Mengajar akan menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b. Makna materi pelajaran akan lebih jelas sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa siswa, serta memungkinkan siswa untuk lebih menguasai tujuan pembelajaran.
- c. Metode pembelajaran lebih bervariasi, tidak hanya narasi verbal melalui kata-kata guru. Agar siswa tidak bosan, guru jangan sampai kehabisan tenaga apalagi saat guru mengajar setiap pelajaran.
- d. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, karena tidak hanya mendengarkan penjelasan dari

guru, tetapi juga terdapat aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.¹⁶

4. Cara Memilih Media Pembelajaran

Dalam memilih media pembelajaran yang tepat bagi siswa, ada beberapa kriteria yang harus diperhatikan. Adapun beberapa kriteria tersebut diantaranya yaitu:

- a. Sesuai dengan materi pembelajaran.
- b. Praktis, luwes, dan bertahan.
- c. Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.
- d. Karakteristik siswa.
- e. Kemampuan dan keterampilan guru dalam menggunakan.
- f. Fasilitas pendukung.
- g. Biaya.
- h. Tingkat kesulitan.
- i. Kemampuan baca dari anak.¹⁷

¹⁶ Teni Nurrita, "Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa", *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, (Vol. 3, No. 1, tahun 2018), hlm. 171.

¹⁷ E-book: Suharti, dkk., *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakad Media Publishing, 2020), hlm. 44-46.

C. Media Amplop Misteri

1. Cara Penggunaan Media Amplop Misteri

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan media yang berbentuk visual. Media visual sendiri merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat dilihat namun tidak dapat didengar. Terdapat beberapa contoh media visual yang bisa digunakan dalam kegiatan pembelajaran, antara lain yaitu peta, globe, poster, grafik, dan lain-lain. Disini peneliti ingin membuat media pembelajaran berbentuk amplop misteri yang akan digunakan selama penelitian.

Media amplop misteri ini terdiri dari beberapa amplop yang diberi kode dengan abjad, misalnya A-D (d disesuaikan dengan jumlah kelompok yang ada). Di dalam amplop-amplop tersebut terdapat gambar serta tulisan yang sesuai dengan isi materi pada tema 6 cita-citaku materi kelas IV semester 2 yang akan diacak secara *random*. Selain beberapa amplop tersebut, terdapat juga selembar kertas karton atau kain flanel untuk menempelkan materi yang ada di amplop misteri tersebut. Cara bermainnya pun sebagai berikut:

- a. Guru akan membagi siswa ke dalam (2-4) kelompok.

- b. Kemudian siswa secara berkelompok akan dibagikan satu amplop misteri yang berisikan materi secara *random*. (Sebelum kegiatan berlangsung, siswa dianjurkan untuk belajar terlebih dahulu agar dapat menjawab dengan tepat).
- c. Di dalam amplop tersebut terdapat potongan-potongan gambar serta tulisan yang sesuai dengan materi pembelajaran.
- d. Selanjutnya, siswa secara berkelompok menyusun gambar-gambar dan tulisan tersebut dengan benar dan tepat.
- e. Selain itu, guru juga menempelkan atau menaruh kertas karton atau kain flannel di atas meja atau di depan papan tulis sebagai tempat untuk menempelkan semua materi yang akan dimainkan.
- f. Setelah itu, perwakilan kelompok secara bergantian maju ke depan untuk menempelkan gambar atau tulisan yang sesuai dengan materi pada kertas karton atau kain flanel tersebut.
- g. Siswa yang belum atau sudah maju ke depan, selanjutnya mencatat materi yang ada di buku tulis sambil menunggu permainan berakhir.
- h. Bagi kelompok yang dapat menyusun gambar dan tulisan dengan benar, tepat dan cepat maka kelompok tersebut pemenangnya.

- i. Kemudian setiap kelompok maju ke depan untuk mempresentasikan hasil tersebut.

2. Kelebihan Media Amplop Misteri

Beberapa kegunaan media amplop misteri, yaitu:

- a. Agar menumbuhkan kreatifitas serta keaktifan siswa selama pembelajaran berlangsung.
- b. Siswa tidak merasa bosan dan merasa tertarik dengan adanya penggunaan media pembelajaran yang baru.
- c. Siswa dapat belajar sambil bermain dengan siswa lainnya.
- d. Siswa menjadi berfikir lebih kritis.
- e. Menambah wawasan serta pengetahuan bagi siswa.

3. Kekurangan Media Amplop Misteri

- a. Memerlukan alat, bahan dan biaya yang banyak.
- b. Membutuhkan waktu yang lama untuk membuatnya.

D. Materi Tema 6 Cita-Citaku

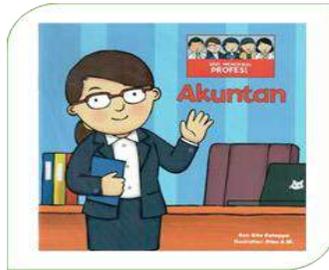
1. Cita-Cita

a. Pengertian Cita-Cita

Cita-cita adalah sebuah impian yang ingin dicapai atau dilaksanakan seseorang dari kecil hingga dewasa.

b. Jenis Cita-Cita

1) Akuntan



Gambar 2.1. Akuntan.

Tugas Akuntan adalah membuat laporan keuangan, menghitung, serta melakukan pengawasan keuangan untuk suatu lembaga, instansi atau perusahaan.

2) Arsitek



Gambar 2.2. Arsitek.

Tugas Arsitek adalah membuat rancangan atau desain suatu bangunan sesuai dengan permintaan klien.

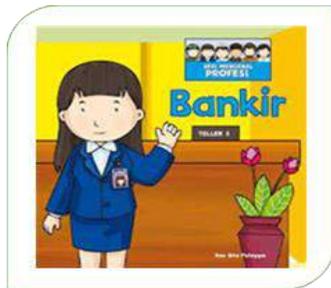
3) Astronaut



Gambar 2.3. Astronaut.

Tugas Astronaut adalah mengemudikan pesawat luar angkasa, melakukan percobaan di luar angkasa, mengatur satelit untuk kebutuhan teknologi dan komunikasi seluruh negara di dunia.

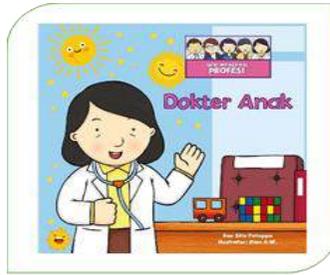
4) Bankir



Gambar 2.4. Bankir.

Tugas Bankir adalah menangani nasabah, mencari dana masuk, menawarkan kredit atau produk bank.

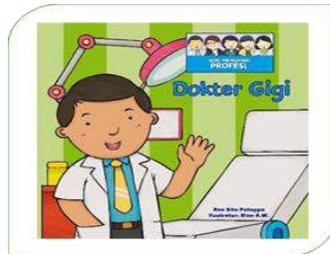
5) Dokter Anak



Gambar 2.5. Dokter Anak.

Tugas Dokter Anak adalah memberikan tindakan pencegahan serta memberikan pengobatan penyakit pada bayi, anak atau remaja yang sakit.

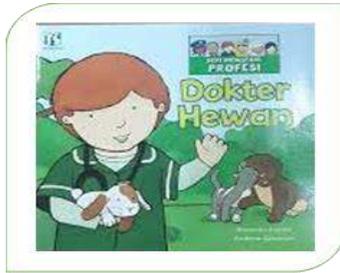
6) Dokter Gigi



Gambar 2.6. Dokter Gigi.

Tugas Dokter Gigi adalah memantau perkembangan, pertumbuhan, melakukan pemeriksaan serta melakukan perawatan terhadap gigi dan gusi.

7) Dokter Hewan



Gambar 2.7. Dokter Hewan.

Tugas Dokter Hewan adalah mencegah hewan agar tidak terinfeksi penyakit serta mampu menanggulangi penyakit hewan melalui terapi dan pengobatan.

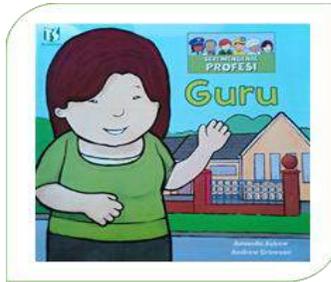
8) Dokter Kandungan



Gambar 2.8. Dokter Kandungan.

Tugas Dokter Kandungan adalah menangani semua aspek kehamilan, mulai dari perawatan sebelum kehamilan hingga perawatan setelah melahirkan.

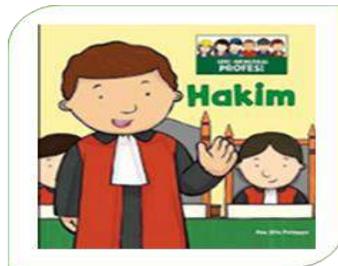
9) Guru



Gambar 2.9. Guru.

Tugas Guru adalah menjaga, mengarahkan serta membimbing agar siswa tumbuh dan berkembang sesuai dengan potensi, minat, dan bakatnya.

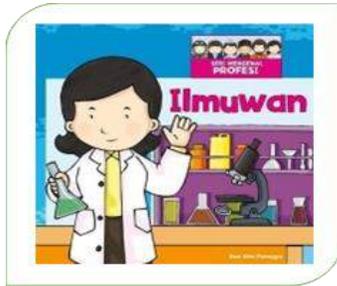
10) Hakim



Gambar 2.10. Hakim.

Tugas Hakim adalah memeriksa, memutus dan menyelesaikan perkara yang diterimanya.

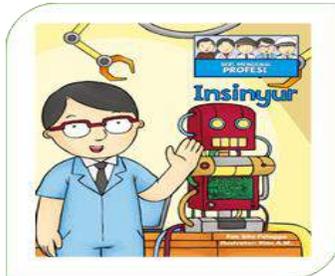
11) Ilmuwan



Gambar 2.11. Ilmuwan.

Tugas Ilmuwan adalah mencari suatu permasalahan dan cara penyelesaian dari permasalahan tersebut.

12) Insinyur



Gambar 2.12. Insinyur.

Tugas Insinyur adalah mengawasi proses produksi, menentukan penyebab kerusakan, serta menguji produk untuk menjaga kualitas.

13) Kapten Kapal atau Nakhoda



Gambar 2.13. Kapten Kapal atau Nakhoda.

Tugas Kapten Kapal atau nakhoda adalah mengoperasikan sebuah kapal dalam pelayaran baik dari pelabuhan satu menuju ke pelabuhan lainnya dengan selamat.

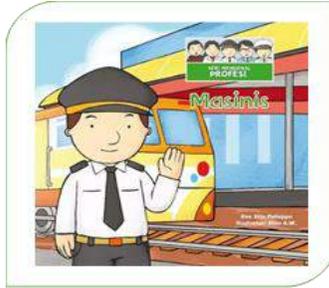
14) Jaksa



Gambar 2.14. Jaksa.

Tugas Jaksa adalah mengawasi jalannya penyelenggaraan tugas pemerintahan dan pembangunan di bidang hukum.

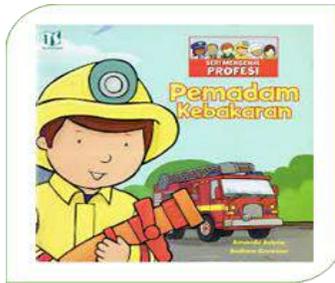
15) Masinis



Gambar 2.15. Masinis.

Tugas Masinis adalah mengoperasikan kereta api, memeriksa keadaan mesin kereta, mencari informasi rute, serta mengikuti sinyal selama perjalanan.

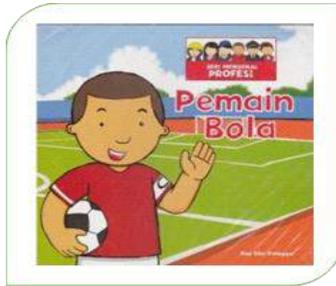
16) Pemadam Kebakaran



Gambar 2.16. Pemadam Kebakaran.

Tugas Pemadam Kebakaran adalah pencegahan, pengendalian dan pemadaman kebakaran, penyelamatan, pemberdayaan masyarakat, serta penanganan bahan berbahaya dan beracun.

17) Pemain Bola



Gambar 2.17. Pemain Bola.

Tugas Pemain Bola adalah melakukan serangan sehingga menghasilkan skor.

18) Pengacara



Gambar 2.18. Pengacara.

Tugas Pengacara adalah menjadi penasihat dan pendamping klien selama proses hukum berlangsung.

19) Pengusaha



Gambar 2.19. Pengusaha.

Tugas Pengusaha adalah membuat kebijakan, mengawasi jalannya usaha, serta mengatur penggunaan materi dan sumber daya manusia untuk kemudian bisa dijual kembali untuk mendapatkan keuntungan.

20) Perawat



Gambar 2.20. Perawat.

Tugas Perawat adalah memberikan obat, menjaga pasien, merawat dan mendukung pasien dalam menjaga kesehatan serta mengatasi penyakit pasien.

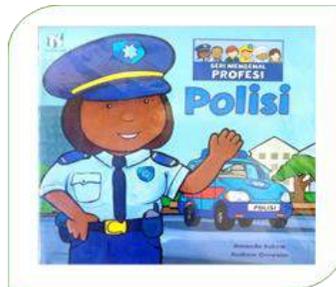
21) Pilot



Gambar 2.21. Pilot.

Tugas Pilot adalah menerbangkan pesawat, menjamin keselamatan dan keamanan penumpang.

22) Polisi



Gambar 2.22. Polisi.

Tugas Polisi adalah memelihara keamanan dan ketertiban masyarakat, menegakkan hukum, memberikan perlindungan, pengayoman serta pelayanan kepada masyarakat.

23) Pramugari



Gambar 2.23. Pramugari.

Tugas Pramugari adalah memastikan keselamatan, keamanan, serta kenyamanan penumpang di dalam sebuah maskapai penerbangan.

24) Presiden



Gambar 2.24. Presiden.

Tugas Presiden adalah mengatur suatu negara supaya dapat menjadi negara yang adil dan makmur bagi rakyatnya.

25) Sutradara



Gambar 2.25. Sutradara.

Tugas Sutradara adalah memberikan pengarahan kepada pemain atau pengisi acara serta teknis operasional.

26) Tentara



Gambar 2.26. Tentara.

Tugas Tentara adalah menegakkan kedaulatan negara, mempertahankan keutuhan suatu negara, serta melindungi segenap bangsa dan negara dari ancaman maupun gangguan.

2. Puisi

a. Pengertian Puisi

Puisi adalah sebuah karya sastra yang berisi pikiran, perasaan, pesan serta imajinasi penyair mengenai berbagai hal.

b. Ciri-Ciri Puisi

- 1) Tersusun atas kumpulan kata dalam bentuk baris.
- 2) Puisi ditulis dalam bentuk bait dimana setiap baitnya terdiri dari baris-baris.
- 3) Menggunakan kata atau diksi yang indah.
- 4) Menggunakan majas yang indah.
- 5) Terikat oleh rima dan irama.

c. Contoh Puisi

1)

Cita-Citaku

Anganku melayang ke masa depan

Aku ingin menjadi seorang guru

Guru adalah pejuang ilmu di garis depan

Guru tanpa pamrih berbagi ilmu

Aku akan berusaha mencapai cita-cita

Tak kan lelah aku mencari ilmu

Tak kan aku berpangku tangan saja

Demi tercapainya cita-citaku.

2)

Cita-Citaku

Karya: Angelica

Suara indah alat musik

Alunannya tenang mendayu

Seakan selalu berbisik

Aku selalu ada untukmu

Aku suka alat musik itu

Karena itu aku ingin menjadi pemainnya

Inilah cita-citaku

Menjadi pemain biola

Langkah-langkah kujalani

Semua cobaan kulewati

Untuk mendapatkan apa yang kuinginkan

Semua akan kuperjuangkan.

3. Daur Hidup

a. Pengertian Daur Hidup

Semua makhluk hidup mengalami siklus hidup atau daur hidup. Daur hidup adalah suatu proses tahapan pertumbuhan dan perkembangan hewan mulai dari lahir hingga dewasa. Daur hidup hewan berakhir pada kematian. Proses daur hidup hewan tersebut merupakan suatu perputaran atau siklus kehidupan karena akan kembali pada titik

awal mulanya. Daur hidup hewan berakhir pada saat hewan tersebut mati, dan dimulai lagi dari awal yaitu lahir lalu tumbuh dan berkembang hingga akhirnya mati.

Daur hidup hewan berdasarkan proses perubahan bentuk tubuhnya dapat dibagi menjadi dua yaitu:

- 1) Daur hidup tanpa metamorfosis
- 2) Daur hidup dengan metamorfosis

b. Pengertian Metamorfosis

Metamorfosis adalah suatu perubahan bentuk hewan secara bertahap setelah kelahiran atau menetas hingga tumbuh dewasa. Sebagian besar daur hidup hewan tanpa mengalami metamorfosis, contohnya yaitu daur hidup kucing, burung, ayam dan lain-lain. Sedangkan sebagian kecil daur hidup hewan mengalami metamorfosis yang terbagi menjadi dua antara lain metamorfosis sempurna dan metamorfosis tidak sempurna. Contohnya yaitu kupu-kupu, katak, belalang, kecoa dan lain-lain.

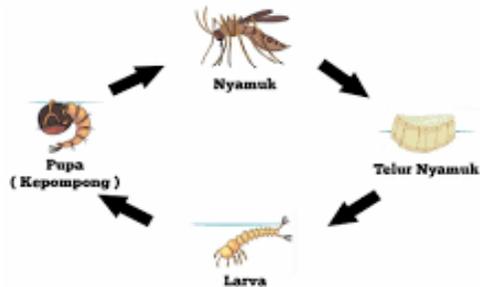
c. Metamorfosis Sempurna

1) Pengertian Metamorfosis Sempurna

Metamorfosis Sempurna adalah perubahan bentuk pada setiap tahapan pertumbuhan dan perkembangan yang dialami oleh hewan. Mulai dari fase telur, larva, pupa dan terakhir dewasa.

2) Contoh Metamorfosis Sempurna

a) Nyamuk



Gambar 2.27. Metamorfosis Sempurna Nyamuk.

Nyamuk merupakan salah satu serangga yang dianggap sebagai “hama haus darah” penyebar penyakit dan mengganggu kegiatan manusia dan hewan. Oleh karena itu, pentingnya untuk menjaga kebersihan lingkungan. Namun, sebagian besar siklus hidup nyamuk dihabiskan di air. Hanya pada

tahap dewasa nyamuk dapat berdampak buruk pada kesehatan manusia dan hewan. Penyakit yang disebabkan oleh nyamuk antara lain yaitu malaria dan demam berdarah.

Nyamuk betina bertelur di permukaan air, jika telur berada di luar permukaan air maka telur akan rusak dan mati. Kemudian telur nyamuk tersebut akan menetas menjadi jentik atau larva. Jentik hidup dan memperoleh makanan di dalam air. Selanjutnya jentik berubah menjadi pupa atau kepompong selama 1-2 hari. Setelah beberapa waktu, pupa berubah menjadi nyamuk dewasa. Urutan daur hidup nyamuk yaitu telur – larva (jentik-jentik) – pupa (kepompong) – nyamuk dewasa.

b) Kupu-Kupu

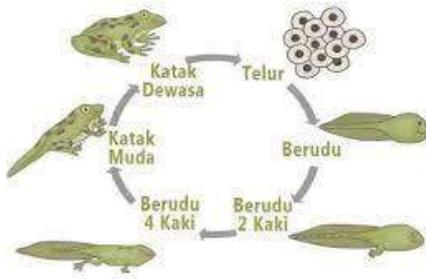


Gambar 2.28. Metamorfosis Sempurna Kupu-Kupu.

Kupu-kupu merupakan salah satu jenis serangga yang mengalami metamorfosis sempurna, karena memiliki tahap pertumbuhan dari ulat yang berbeda dengan kupu-kupu dewasa. Kupu-kupu dewasa bertelur di daun, kemudian telur menetas menjadi ulat. Ulat akan memakan dedaunan selama beberapa hari sampai ulat tumbuh semakin besar dan berhenti makan. Setelah 15-20 hari, ulat akan berubah menjadi kepompong atau pupa. Biasanya kepompong menggantung di ranting tumbuhan atau di daun.

Masa kepompong berlangsung selama beberapa hari. Jika sudah sempurna dan cukup waktunya, kupu-kupu akan keluar dari kepompong tersebut dan menjadi kupu-kupu dewasa. Kupu-kupu berkembang biak dengan cara bertelur. Urutan daur hidup kupu-kupu yaitu telur – ulat – kepompong (pupa) – kupu-kupu dewasa.

c) **Katak**



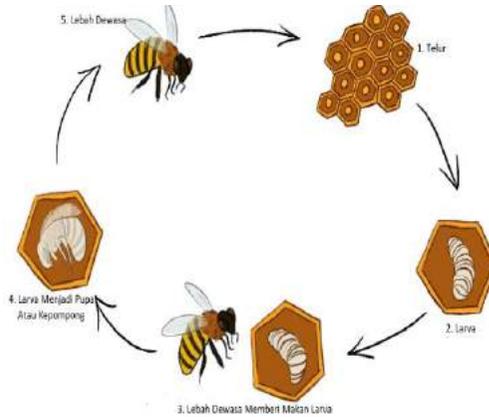
Gambar 2.29. Metamorfosis Sempurna Katak.

Katak merupakan salah satu hewan amfibi yang hidup di dua alam, yaitu di darat dan di air. Katak termasuk satu-satunya hewan bukan serangga yang mengalami metamorfosis sempurna, karena memiliki tahap pertumbuhan yang berbeda saat muda dan dewasa. Katak dewasa bertelur di air,

telur katak menetas menjadi berudu atau kecebong yang tumbuh dan hidup di air, tidak memiliki kaki, dan memiliki ekor. Berudu bernafas menggunakan insang. Setelah beberapa hari berudu memiliki sepasang kaki belakang, kemudian berudu memiliki sepasang kaki depan.

Semakin lama ekor berudu semakin memendek. Selanjutnya berudu tumbuh dan berubah menjadi katak muda. Katak muda berubah menjadi katak dewasa yang tidak berekor. Katak dewasa bernafas menggunakan paru-paru dan kulit. Katak dewasa hidup di dua alam, yaitu darat dan air. Urutan daur hidup katak yaitu telur – berudu atau kecebong – katak berekor – katak muda – katak dewasa.

d) Lebah



Gambar 2.30. Metamorfosis Sempurna Lebah.

Lebah merupakan salah satu jenis serangga yang hidup dengan berkoloni. Jumlah lebah dalam satu koloni sendiri bisa mencapai hingga 60.000. Di dalam koloni tersebut terdapat tiga macam lebah, yaitu lebah ratu, lebah jantan dan lebah pekerja. Lebah ratu bertugas untuk bertelur dan mengatur koloni. Dalam satu koloni hanya terdapat satu ekor lebah ratu. Lebah ratu sendiri memiliki ukuran paling besar di antara lebah lainnya.

Lebah ratu meletakkan telurnya di dalam sarang. Dalam sekali bertelur, lebah

ratu bisa menghasilkan 2.000 hingga 3.000 butir telur per hari. Setelah 3 hari telur akan berubah menjadi larva. Larva akan diberi makan oleh lebah pekerja selama 3-4 hari. Setelah 6 hari, larva akan memproduksi selapis kulit di luar tubuhnya dan selnya akan ditutupi oleh lebah pekerja hingga menjadi pupa. Kemudian setelah menjadi pupa selama 12 hari, lebah dewasa akan keluar.

d. Metamorfosis Tidak Sempurna

1) Pengertian Metamorfosis Tidak Sempurna

Metamorfosis Tidak Sempurna adalah perubahan bentuk hanya pada beberapa tahap tumbuh kembang yang dialami oleh hewan.

2) Contoh Metamorfosis Tidak Sempurna

a) Belalang



Gambar 2.31. Metamorfosis Tidak Sempurna Belalang.

Belalang merupakan salah satu jenis serangga yang menjadi hama tanaman bagi para petani. Namun, belalang juga memiliki peranan penting dalam menjaga keseimbangan ekosistem, terutama ekosistem di sawah. Belalang merupakan hewan yang berkembang biak dengan cara bertelur dan mengalami metamorfosis dalam hidupnya. Metamorfosis pada belalang tergolong ke dalam jenis metamorfosis tidak sempurna karena tidak mengalami tahap kepompong atau pupa.

Belalang betina dewasa pada umumnya dapat menghasilkan 10 sampai 300 butir telur. Telur tersebut kemudian diletakkan oleh belalang betina di berbagai tempat, seperti di dedaunan, batang tanaman hingga di dalam tanah. Kemudian telur belalang tersebut menetas menjadi nimfa atau bayi belalang yang berwarna putih dan belum memiliki sayap. Setelah itu, nimfa mengalami pergantian kulit empat kali hingga menjadi belalang muda dan akhirnya menjadi belalang dewasa yang bersayap.

Urutan daur hidup belalang yaitu telur – nimfa atau bayi belalang – belalang muda – belalang dewasa.

b) Capung

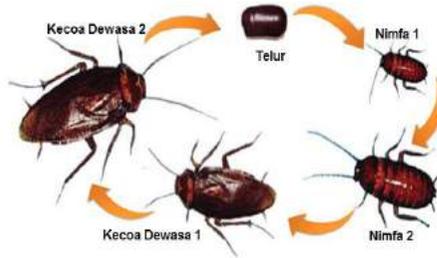


Gambar 2.32. Metamorfosis Tidak Sempurna Capung.

Capung merupakan salah satu jenis serangga yang mengalami metamorfosis tidak sempurna. Capung dewasa bertelur di tumbuh-tumbuhan tepi kolam atau danau yang airnya tenang dan bersih. Setelah telur menetas, nimfa hidup di air selama beberapa minggu hingga berganti kulit sekitar lima hingga empat belas kali sebelum menjadi dewasa. Setelah berganti kulit, nimfa muncul menjadi capung muda dan memiliki sayap. Selanjutnya capung muda akan tumbuh menjadi capung dewasa. Urutan

daur hidup capung yaitu telur – nimfa – capung muda – capung dewasa.

c) **Kecoa**

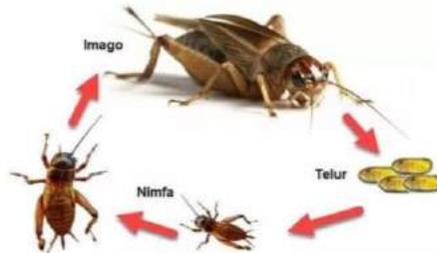


Gambar 2.33. Metamorfosis Tidak Sempurna Kecoa.

Kecoa merupakan salah satu serangga yang mengalami metamorfosis tidak sempurna karena tidak melalui tahap pupa atau kepompong dalam daur hidupnya. Kecoa dewasa bertelur, kemudian telur menetas menjadi nimfa atau bayi kecoa yang memerlukan waktu selama 30-40 hari. Nimfa memiliki bentuk tubuh yang hampir sama dengan kecoa dewasa, tetapi ukuran nimfa lebih kecil dan belum memiliki sayap. Nimfa kemudian berubah menjadi kecoa muda. Setelah 5-6 bulan, kecoa muda mengalami pergantian kulit beberapa kali hingga menjadi kecoa dewasa. Urutan daur

hidup kecoa yaitu telur – nimfa atau bayi kecoa – kecoa muda – kecoa dewasa.

d) Jangkrik



Gambar 2.34. Metamorfosis Tidak Sempurna Jangkrik.

Jangkrik merupakan salah satu jenis serangga yang mengalami metamorfosis tidak sempurna. Jangkrik dewasa bertelur dan membutuhkan waktu 3 hari untuk menetas, kemudian telur menetas menjadi nimfa atau bayi jangkrik. Setelah 40 hari nimfa berubah menjadi jangkrik remaja, lalu berubah menjadi jangkrik dewasa. Urutan daur hidup jangkrik yaitu telur – nimfa – jangkrik remaja – jangkrik dewasa.

E. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar sering digunakan untuk menentukan sejauh mana siswa memahami materi yang diajarkan. Untuk mengetahui hasil pembelajaran, penting untuk mengukur atau menilai sesekali. Pelaksanaan asesmen bertujuan untuk melihat hasil belajar atau angka kuantitatif yang didapat siswa. Hasil belajar siswa pada dasarnya merupakan penyesuaian perilaku. Tingkah laku hasil belajar dari perspektif yang luas mencakup bidang psikologis, emosional, dan psikomotorik.¹⁸

Secara umum hasil belajar didefinisikan sebagai perubahan-perubahan dalam diri peserta didik yang terjadi sebagai akibat dari proses belajar. Hal ini sejalan dengan pendapat Susanto bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Berdasarkan kajian meteril ontologis, hasil belajar diidentifikasi berdasarkan bentuk, unsur, atau domain. Sedangkan menurut pendapat Bloom dalam Muhammad Thobroni

¹⁸ Mohamad Sodik, dkk., "Pengaruh Kinerja Guru Dalam Pelaksanaan Pembelajaran Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Alquran Hadis," *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam, [SL]*, (Vol. 7, No. 1, tahun 2019), hlm.97–112.

mengidentifikasi hasil belajar pada tiga ranah yakni kognitif, afektif serta keterampilan.

Ranah Kognitif sendiri mencakup *knowledge* (pengetahuan, ingatan), *comprehension* (pemahaman), *application* (menerapkan), *analysis* (mengurai), *evaluating* (menilai), *creating* (mencipta), sedangkan ranah afektif sendiri mencakup *receiving* (menerima), *responding* (merespon), *valuating* (menilai), *organization* (mengorganisasi), *characterization* (karakterisasi). Untuk ranah keterampilan sendiri meliputi *initiatory*, *pre-routine*, serta *routinized*.¹⁹

Sejalan dengan itu, Susanto mengadaptasi teori tiga ranah hasil belajar Bloom menjadi pemahaman konsep (ranah kognitif), keterampilan proses (ranah psikomotor) dan sikap siswa (aspek afektif). Sekilas pendapat Susanto terlihat sama dengan pendapat Bloom namun pada prinsipnya terdapat perbedaan antar kedua pendapat tersebut. Perbedaan tersebut meliputi pemaknaan Susanto terhadap ranah pemahaman sebagai suatu proses bertahap yang

¹⁹ Muhammad Thobroni, "Belajar dan Pembelajaran: Pengembangan Wacana dan Praktik Pembelajaran dalam Pembangunan Nasional", (tahun 2012), hlm. 101. *Ar-Ruzz Media* <http://www.ayobukasaja.com/2012/05/teori-belajar-kognitif.html>, 29.

meliputi menerjemahkan, menginterpretasi, ekstrapolasi, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi serta pemaknaan keterampilan proses sebagai keterampilan yang mengarah kepada pembangunan mental, fisik, dan sosial.²⁰

2. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi pembelajaran dapat dibedakan menjadi dua, yaitu faktor-faktor khusus yang berasal dari faktor dalam yang terdiri atas minat, kecerdasan, bakat, motivasi, dan kemampuan kognitif. Selain itu terdapat faktor-faktor yang berasal dari luar yaitu lingkungan dan faktor instrumental yang terdiri atas kurikulum, program, sarana dan prasarana, serta guru (tenaga pengajar). Hal tersebut dapat digambarkan sebagaimana dirujuk oleh Djaali sebagai berikut:

- a. Faktor dari dalam diri, yang mencakup kesejahteraan, pengetahuan, minat dan inspirasi, serta strategi pembelajaran.
- b. Faktor dari luar diri, meliputi keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan sekitar.²¹

²⁰ M. Mirza Fatahullah, "Pengaruh media pembelajaran dan kemampuan berpikir kritis terhadap hasil belajar IPS", *Jurnal Pendidikan Dasar UNJ*, (Vol. 7, No. 2, tahun 2016), hlm. 237-252.

²¹ Febry Riansah, "Efektivitas Strategi Pembelajaran Problem Solving Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Pada Siswa Kelas IV Di

F. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan

Penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Dwi Prasetya dan Henny Dewi Koeswanti telah melakukan penelitian yang berjudul : “*Efektivitas Media Pembelajaran Gadumasa Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*”. Dalam penulisan ini adapun persamaan dari penelitian ini yaitu menggunakan jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Sedangkan letak perbedaannya adalah penelitian ini menggunakan model pengembangan *ASSURE* (*Analisis Learner, State Objective, Select Media & Materials, Utilize Media & Materials, Require Learner, and Evaluasi & Revise*).

Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa validitas Gadumasa menurut ahli materi, ahli media, dan ahli desain pembelajaran menunjukkan kategori tinggi. Skor yang diperoleh masing-masing ahli secara berurutan yaitu; 80%, 76%, dan 74% sehingga dinyatakan bahwa media pembelajaran Gadumasa valid dari aspek isi, media, dan desain pembelajaran.

MIN 2 Bandar Lampung”, (*Doctoral dissertation, UIN RADEN INTAN LAMPUNG*), tahun 2022.

Uji efektivitas dilakukan melalui pra eksperimen pada satu kelas. Rata-rata hasil *pretest* adalah 36,36% sedangkan rerata *posttest* yakni 81,81%. Dengan demikian ada perbedaan rerata yang signifikan sehingga media Gadumasa dinyatakan efektif meningkatkan hasil belajar tema 6 siswa kelas IV SD.²²

2. Harum Sulistyoningrum, dkk., telah melakukan penelitian yang berjudul : “*Keefektifan Model (TGT) Berbantu Media Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar SDN Genuksari 01 Semarang*”. Dalam penulisan ini adapun persamaan dari penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen. Sedangkan letak perbedaannya adalah di dalam penelitian ini menggunakan model *team game tournament* (TGT).

Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa 1) Rata-rata hasil belajar siswa pada subtema Hebatnya Cita-citaku masih rendah, sedangkan kriteria ketuntasan minimal 65, 2) Pada saat pembelajaran

²² Dwi Prasetya dan Henny Dewi Koeswanti, “Efektivitas Media Pembelajaran Gadumasa Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar”, *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, (Vol. 4, No. 1, tahun 2021), hlm. 39-48.

siswa tersebut bermain sendiri, berbicara dengan teman, bermain dengan teman sebangku, serta tidak mendengarkan guru, 3) Model dan media yang digunakan guru terkadang membuat siswa menjadi bosan sehingga siswa tersebut dalam pembelajaran pasif dan ramai sendiri. Terdapat perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan model *team game tournament* berbantu media permainan ular tangga dibuktikan dengan $t_{hitung} 0,0624 > 2,04$. ketuntasan belajar individu nilai *posttest* lebih baik dari pada nilai *pretest*. Sedangkan ketuntasan belajar klasikal mencapai 90%.²³

3. Skripsi yang disusun oleh Pramita Natalia, dkk., (2020) dengan judul “Pengembangan Media Kartu Tebak Kata Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Tema 6 Cita-Citaku Kelas IV SDN 03 Alai Padang”. Dalam penulisan ini adapun persamaan dari penelitian ini yaitu menggunakan jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Sedangkan letak perbedaannya adalah penelitian ini menggunakan model pengembangan Borg dan Gall. Hasil penelitian dapat disimpulkan

²³ Harum Sulistyoningrum, dkk., “Keefektifan Model (TGT) Berbantu Media Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar SDN Genuksari 01 Semarang”, *Jurnal Sinektik*, (Vol. 1, No. 1, tahun 2018), hlm. 97-111.

sebagai berikut: (1) Media kartu tebak kata dinyatakan valid oleh validator ahli media dan ahli materi dengan persentase skor 84 %. (2) Media kartu tebak kata dinyatakan praktis oleh guru dan siswa dengan skor persentase sebesar 85 %. (3) Media kartu tebak kata dinyatakan cukup berdasarkan tes hasil belajar siswa dengan persentase skor sebesar 63 %. Dengan adanya media kartu tebak kata ini diharapkan dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran dalam mengajarkan materi puisi.²⁴

4. Skripsi yang disusun oleh Ikhsan Arulsyah, dkk., (2022) dengan judul “Pengembangan E-Modul Pembelajaran IPA Berbasis *Picture & Picture* Pada Tema 6 Cita-Citaku Kelas IV SDN 07 Lunang Kabupaten Pesisir Selatan”. Dalam penulisan ini adapun persamaan dari penelitian ini yaitu menggunakan jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Sedangkan letak perbedaannya adalah penelitian ini menghasilkan produk berupa e-modul pembelajaran.

²⁴ Pramita Natalia, dkk., “Pengembangan Media Kartu Tebak Kata Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Tema 6 Cita-Citaku Kelas IV SDN 03 Alai Padang”, (*Doctoral dissertation, Universitas Bung Hatta*), tahun 2020.

Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa berdasarkan penelitian ini validasi e-modul menggunakan rumus *Aiken'V* yang dilakukan dari aspek materi IPA memperoleh nilai 0,84 dengan kategori tinggi atau sangat valid, dari aspek desain memperoleh nilai 0,87 dengan kategori tinggi atau sangat valid dan dari aspek Bahasa memperoleh nilai 0,77 dengan kategori cukup tinggi atau valid. Dilihat dari rata-rata validitas e-modul pembelajaran IPA berbasis *picture and picture* pada tema 6 cita-citaku memenuhi kriteria sangat valid dengan skor nilai 0,82 dengan interpretasi *Aiken'V* validitas tinggi atau memenuhi kriteria sangat valid. Hasil praktikalitas oleh guru diperoleh rata-rata 92,3% dengan kategori sangat praktis dan hasil praktikalitas oleh siswa dengan rata-rata 85,6% dengan kategori sangat praktis. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pengembangan e-modul pembelajaran IPA berbasis *picture and picture* memenuhi kriteria valid dan praktis yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran di kelas IV SD.²⁵

²⁵ Ikhsan Arulsyah, dkk., "Pengembangan E-Modul Pembelajaran IPA Berbasis *Picture & Picture* Pada Tema 6 Cita-Citaku Kelas IV SDN 07

5. Skripsi yang disusun oleh Mega Ainur Rizka (2019) dengan judul “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Komik Pada Tema 6 Cita-Citaku Sub Tema 1 Aku Dan Cita-Citaku Kelas IV SD”. Dalam penulisan ini adapun persamaan dari penelitian ini yaitu menggunakan model 4-D (*Define, Design, Develop and Disseminate*). Sedangkan letak perbedaannya adalah penelitian ini menghasilkan produk berupa LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik). Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa hasil validasi yang dilakukan diperoleh hasil bahwa validitas LKPD berbasis komik tergolong dalam kategori sangat valid. Hal ini diketahui dari analisis hasil validasi dari empat validator yaitu dengan persentase kevalidan sebesar 82,2% siswa mendapatkan nilai hasil belajar \geq KKM dan 17,7% lainnya siswa mendapatkan nilai hasil $<$ KKM. Serta angket respon siswa terhadap penggunaan LKPD berbasis komik termasuk ke dalam kategori respon positif dengan persentase 95,6%.²⁶

Lunang Kabupaten Pesisir Selatan”, (*Doctoral dissertation, Universitas Bung Hatta*), tahun 2022

²⁶ Mega Ainur Rizka, “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Komik Pada Tema 6 Cita-Citaku Sub Tema 1 Aku Dan Cita-Citaku Kelas IV SD”, tahun 2019.

6. Skripsi yang disusun oleh Yunus (2021) dengan judul “Efektivitas Penggunaan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Tema 6 Cita-Citaku Kelas IV Di SDN Pandede Tahun Pelajaran 2020/2021”. Dalam penulisan ini adapun persamaan dari penelitian ini yaitu menggunakan teknik pengumpulan data berupa observasi, tes, dan dokumentasi. Sedangkan letak perbedaannya adalah penelitian ini hanya menggunakan penelitian eksperimen. Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa berdasarkan hasil perhitungan yang sudah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa hasil dari uji t yang dilakukan t_{hitung} 7,350 dan t_{tabel} 2,101. Dapat dikatakan bahwa H_0 di tolak dan H_a diterima, maka dapat diartikan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap penggunaan media gambar pada kelas IV.²⁷
7. Skripsi yang disusun oleh Ahmad Munif (2015) dengan judul “Efektivitas Model Pembelajaran Keliling Kelompok Melalui Media Simbol Pancasila dalam Subtema Aku dan Cita-Citaku Tematik Pada Siswa Kelas IV MI Iatanul Muftadi’in Wringinjar,

²⁷ Yunus, “Efektivitas Penggunaan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Tema 6 Cita-Citaku Kelas IV Di SDN Pandede Tahun Pelajaran 2020/2021”, (*Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Mataram*), tahun 2021.

Kec. Mranggen”. Dalam penulisaan ini adapun persamaan dari penelitian ini adalah sama-sama menggunakan penelitian kuantitatif eksperimen. Sedangkan letak perbedaannya adalah penelitian ini menggunakan teknik *non probability sampling* dengan jenis *sampling purposive*. Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa berdasarkan hasil analisis data penelitian setelah mendapatkan perlakuan model pembelajaran keliling kelompok melalui media simbol Pancasila, menunjukkan adanya pengaruh positif dan signifikan dari model keliling kelompok melalui media simbol Pancasila terhadap pembelajaran tema Cita-citaku subtema Aku dan Cita-citaku. Hasil analisis uji t (satu pihak) didapat $t_{hitung} = 3,819$ dengan $t_{tabel} = 1,692$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa, model keliling kelompok melalui media simbol Pancasila efektif digunakan dalam pembelajaran tema Cita-citaku subtema Aku dan Cita-citaku.²⁸

²⁸ Ahmad Munif, “Efektivitas Model Pembelajaran Keliling Kelompok Melalui Media Simbol Pancasila dalam Subtema Aku dan Cita-Citaku Tematik Pada Siswa Kelas IV MI Imanatul Muhtadi’in Wringinjajar, Kec. Mranggen”, *FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) WALISONGO SEMARANG*, tahun 2015.

8. Skripsi yang disusun oleh Febry Riansah (2022) dengan judul “Efektivitas Strategi Pembelajaran Problem Solving Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Pada Siswa Kelas IV Di MIN 2 Bandar Lampung”. Dalam penulisan ini adapun persamaan dari penelitian ini adalah sama-sama menggunakan penelitian kuantitatif eksperimen. Sedangkan letak perbedaannya adalah penelitian ini menggunakan dua kelas. Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa pengaruh hasil belajar dapat dilihat dari rata-rata nilai posttest 80,00. Hasil penelitian menunjukkan juga bahwa Uji-T melalui aplikasi *SPSS Statistic V For Windows* diperoleh nilai $\text{sig} < 0,05$ (5%) pada sig (2-tailed) diperoleh $0,000 < 0,05$ (5%) dari jumlah 28 peserta didik. Maka kesimpulannya adalah adanya efektivitas strategi pembelajaran problem solving untuk meningkatkan hasil belajar tematik pada siswa kelas IV di MIN 2 Bandar Lampung.²⁹

²⁹ Febry Riansah, “Efektivitas Strategi Pembelajaran Problem Solving Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Pada Siswa Kelas IV Di MIN 2 Bandar Lampung”, (*Doctoral dissertation, UIN RADEN INTAN LAMPUNG*), tahun 2022.

G. Rumusan Hipotesis

Hipotesis adalah pernyataan atau kesimpulan sementara tentang hubungan yang diharapkan antara dua variabel atau lebih. Dengan kata lain, hipotesis merupakan prediksi hasil penelitian yang diusulkan. Oleh karena itu, peneliti mengajukan hipotesis sebagai berikut:

1. H_0 : Media pembelajaran amplop misteri tema 6 cita-citaku tidak efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di MI Raudlatul Atfal Nongkosawit Semarang.
2. H_a : Media pembelajaran amplop misteri tema 6 cita-citaku efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di MI Raudlatul Atfal Nongkosawit Semarang.

Hipotesis statistik :

$$H_0 : p_1 = p_2$$

$$H_a : p_1 \neq p_2$$

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian mix metode berupa *Research and Development* (R&D) serta eksperimen. Adapun pengertian dari penelitian *Research and Development* (R&D) yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan dan menguji keefektifan suatu produk. Sedangkan penelitian eksperimen adalah penelitian yang dilakukan secara ketat untuk mengetahui hubungan sebab akibat diantara variabel.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan model 4-D Thiagarajan sebagai panduan dalam pengembangan media pembelajaran. Model 4-D sendiri diperkenalkan oleh Thiagarajan dkk sebagai model penelitian dan pengembangan bahan ajar. Sesuai dengan akronimnya, langkah-langkah pengembangan media pembelajaran menurut model 4-D terdiri dari tahap *define* (mendefinisikan), *design* (merancang), *develop* (mengembangkan), dan *disseminate* (melaporkan).³⁰

³⁰ E-book: Hamdan Husein Batubara, Media Pembelajaran MI/SD, (Semarang: Graha Edu, 2021), hlm. 15.

1. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Tahap ini adalah tahap awal yang harus dimulai sebelum rancangan media itu sendiri, dimana tahap ini meliputi beberapa tahapan yaitu:

a. Analisis Awal-Akhir

Komponen-komponen yang harus dimiliki suatu media pembelajaran. Untuk mencapai media pembelajaran yang baik, maka media ini dikembangkan berdasarkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang terdiri dari kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator dan tujuan pembelajaran.

b. Analisis Peserta Didik

Usia rata-rata peserta didik yang menjadi subjek penelitian adalah 7-13 tahun, anak dalam kelompok usia seperti itu berada dalam tahap operasional formal atau mereka telah dapat berfikir abstrak serta dapat memecahkan masalah melalui penggunaan eksperimentasi sintesis.

c. Analisis Materi

Berdasarkan kenyataan yang ada di lapangan, siswa lebih senang belajar jika materi pelajaran yang disampaikan oleh guru lebih ringkas namun mudah dipahami.

d. Analisis Tugas

Tugas dalam pembelajaran ini berupa tes yang dianalisis berdasarkan tujuan pembelajaran yang tercantum pada rencana pelaksanaan pembelajaran.

e. Tujuan Pembelajaran

Penyusunan tujuan pembelajaran ini didasarkan pada kompetensi dasar dan indikator yang tercantum dalam kurikulum 2013.³¹

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap ini bertujuan untuk menghasilkan rancangan media yang akan dikembangkan. Langkah-langkahnya sebagai berikut:

a. Penyusunan Tes

Penyusunan tes dirumuskan berdasarkan analisis materi dan analisis tugas yang dicantumkan dalam indikator pencapaian.

b. Pemilihan Media

Pemilihan media disesuaikan dengan hasil dari analisis materi yang telah dilakukan dimana disesuaikan dengan karakteristik siswa.

³¹ Kiki Pratama Rajagukguk, dkk., “Pelatihan pengembangan media pembelajaran model 4d pada guru sekolah dasar”, *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, (Vol. 2, No. 1, tahun 2021), hlm. 14-22.

c. Pemilihan Format

Pemilihan format media dimaksudkan untuk mendesain atau merancang isi media pembelajaran yang disesuaikan dengan materi pembelajaran serta kurikulum 2013 yang digunakan.

d. Rancangan Awal

Perancangan media pembelajaran mengacu pada hasil analisis yang telah dilakukan pada fase pendefinisian. Fase ini akan menghasilkan produk berupa media pembelajaran yang akan dikembangkan pada tahap pengembangan.³²

3. Tahap Pengembangan (*Develop*)

Tahap ini merupakan tahap untuk menghasilkan bentuk akhir media pembelajaran setelah melalui validasi oleh para ahli serta data hasil uji coba. Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap ini adalah sebagai berikut:

a. Tahap Validasi Media

Tahap validasi ini dilakukan oleh validator ahli, dan validator media dimana aspek yang dinilai yaitu desain isi, kelengkapan materi serta isi materi

³² Kiki Pratama Rajagukguk, dkk., "Pelatihan pengembangan media pembelajaran model 4d pada guru sekolah dasar", *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, (Vol. 2, No. 1, tahun 2021), hlm. 14-22.

media pembelajaran. Hasil validasi digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi media.

b. Tahap Uji Coba Media

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah “*One Groups Pretest-Posttest Design*”, yaitu salah satu rancangan penelitian eksperimen dengan cara memberikan tes awal sebelum peneliti memberikan tes akhir kepada kelompok sampel penelitian.

Rancangan model penelitian ini dapat dilihat sebagai berikut:

$$O_1 \text{ X } O_2$$

Keterangan :

O_1 : Nilai *pretest* (sebelum diberi perlakuan)

O_2 : Nilai *posttest* (sesudah diberi perlakuan)

X : perlakuan (*treatment*)

Dengan demikian, peneliti akan meneliti efektivitas media pembelajaran amplop misteri tema 6 cita-citaku terhadap hasil belajar siswa kelas IV serta menganalisis data tersebut sesuai dengan aslinya.

4. Tahap Penyebaran (*Desseminate*)

Media pembelajaran yang dihasilkan pada tahap pengembangan selanjutnya disebarakan kepada

guru yang ada di sekolah.³³ Akan tetapi dalam pengembangan media pembelajaran ini tidak dilakukan oleh peneliti karena pada tahap penyebaran membutuhkan proses dan prosedur yang sangat kompleks serta proses perencanaan yang sudah melewati beberapa tahapan revisi. Pada proses penyebaran juga terkendala karena membutuhkan kurun waktu yang lama dan juga biaya dalam menyebarkannya.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat penelitian ini akan dilaksanakan di MI Raudlatul Atfal Nongkosawit Semarang yang beralamat di Jalan Randusari, RT 02/RW 02, Nongkosawit, Kec. Gunungpati, Kota Semarang, Jawa Tengah.

Penelitian ini dilaksanakan secara bertahap, adapun tahapan pelaksanaan penelitian sebagai berikut:

1. Tahap Perencanaan

Tahap perencanaan meliputi penyusunan dan pengajuan proposal, mengajukan izin penelitian, serta penyusunan instrument dan perangkat penelitian. Tahap ini dilaksanakan pada bulan Januari-Maret 2023.

³³ Kiki Pratama Rajagukguk, dkk., "Pelatihan pengembangan media pembelajaran model 4d pada guru sekolah dasar", *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, (Vol. 2, No. 1, tahun 2021), hlm. 14-22.

2. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap ini peneliti akan melaksanakan penelitian pada bulan Maret-April 2023.

3. Tahap Penyelesaian

Pada tahap ini terdiri dari proses analisis data dan penyusunan laporan penelitian yang dimulai pada bulan April 2023.

C. Populasi, Sampel Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data

1. Populasi

Pada penelitian ini mengambil populasi dari semua siswa kelas IV MI Raudlatul Atfal Nongkosawit yang berjumlah 19 siswa. Adapun distribusi populasi bisa dilihat pada Tabel 3.1. berikut:

No.	Kelas	Jumlah Siswa	
1.	IV	L	P
		10	9
Total		19	

Tabel 3.1. Populasi Siswa.

2. Sampel

Sampel menurut Ibnu Hadjar adalah kelompok kecil individu yang dilibatkan langsung dalam penelitian. Sampel dari penelitian ini menggunakan sampling jenuh, yaitu teknik penentuan sampel

dengan semua anggota populasi yaitu siswa kelas IV MI Raudlatul Atfal Nongkosawit. Adapun distribusi sampel bisa dilihat pada Tabel 3.2. berikut:

No.	Kelas	Jumlah Siswa	
1.	IV (Kelas Eksperimen)	L	P
		10	9
Total		19	

Tabel 3.2. Sampel Siswa.

3. Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data yang diperlukan dalam penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa metode antara lain:

- a. **Data Pustaka**, data pendukung untuk mendapatkan sumber teoritik dari penelaahan pustaka.
- b. **Data Lapangan**, data ini menggunakan metode sebagai berikut:

1) Observasi

Observasi adalah alat atau instrumen yang digunakan ketika data yang akan diambil berkenaan dengan perilaku manusia, gejala-gejala alam dan responden yang diamati tidak terlalu besar. Observasi yang dilakukan peneliti dalam penelitian ini yaitu observasi terhadap

aktivitas siswa pada saat pembelajaran berlangsung untuk mengetahui dan menilai keterampilan siswa dalam proses pembelajaran. Metode ini digunakan untuk memperoleh data variabel y (hasil belajar siswa).

2) Tes

Tes adalah penelitian terhadap kemampuan siswa yang mencakup pengetahuan dan ke`terampilan segala kegiatan proses belajar mengajar. Tes yang digunakan adalah tes tertulis yang bertujuan untuk mengukur hasil belajar dari perlakuan yang telah dilaksanakan. Hasil dari tes merupakan hasil belajar yang dinilai berdasarkan rentang skor 0-100 dari hasil pengerjaan soal yang telah disediakan penulis setelah pembelajaran dilaksanakan.

Di dalam penelitian ini, penulis menggunakan *pre-test* (tes awal) dan *post-test* (tes akhir). *Pre-test* adalah tes yang diberikan sebelum pembelajaran. Sedangkan *post-test* yaitu tes yang diberikan setelah proses pembelajaran berlangsung yang bertujuan untuk mengukur hasil belajar peserta didik

setelah dilakukan pembelajaran. Soal *pretest* berjumlah 20 soal dan *posttest* juga berjumlah 20 soal untuk kelas eksperimen. Soal yang akan digunakan dalam tes awal dan tes akhir terlebih dahulu diuji berdasarkan validitas, reliabelitas, daya beda dan tingkat kesukarannya. Adapun bentuk soalnya pilihan ganda (*multiple choise*) yang mencakup sub-tema Aku dan Cita-citaku. Metode ini digunakan untuk memperoleh data variabel Y (hasil belajar siswa).

3) Angket

Teknik pengumpulan data menggunakan angket merupakan suatu teknik dengan memberikan pertanyaan kepada responden berupa pertanyaan non test dan hasil jawaban dari responden tersebut merupakan masukan atas produk media pembelajaran yang telah dihasilkan.

Tabel 3.3. Teknik Pengumpulan Data dengan Angket

No.	Kegiatan	Sumber Data	Teknik Pengumpulan Data
1.	Pengembangan produk untuk mengetahui kualitas media pembelajaran dilakukan dengan validasi oleh para ahli.	Ahli materi dan ahli media.	Angket
2.	Pengembangan produk untuk mengetahui kualitas media pembelajaran dengan validasi oleh siswa.	Siswa	Angket

Angket ditujukan untuk menilai media pembelajaran amplop misteri kepada ahli media dan ahli materi. Selain itu digunakan untuk mengetahui respon dari siswa. Jawaban dari responden ditulis dengan cara memberi tanda checklist (√) pada kolom jawaban yang telah disediakan. Berikut pembobotan skor pada angket dengan 5 jawaban, responden memberikan jawaban sebagai berikut:

- a) Sangat Baik maka diberi skor 5
- b) Baik maka diberi skor 4
- c) Cukup maka diberi skor 3
- d) Kurang maka diberi skor 2
- e) Sangat Kurang maka diberi skor 1.

4) Dokumentasi

Dokumentasi merupakan alat bantu atau sumber data yang digunakan dalam penelitian untuk mengumpulkan data berupa arsip dokumentasi bisa berbentuk tulisan, gambar atau foto maupun buku kepustakaan yang relevan dengan variabel. Untuk lebih jelasnya mengenai data, sumber data, dan teknik pengumpulan data, maka dapat dilihat dari tabel berikut ini.

**Tabel 3.4. Teknik Pengumpulan Data dengan Tes,
Wawancara, Observasi dan Dokumentasi**

No.	Data	Sumber Data	Teknik Pengumpulan Data
1.	Data pokok meliputi: a. Data hasil belajar siswa berupa pretest.	Siswa	Tes
	b. Data hasil belajar siswa berupa posttest.	Siswa	Tes
2.	Data penunjang meliputi: a. Gambaran umum lokasi penelitian.	Dokumen	Dokumentasi dan observasi.
	b. Hasil observasi aktifitas siswa saat proses pembelajaran berlangsung.	Siswa	Observasi.
	c. Keadaan siswa MI Raudlatul	Informan dan dokumen.	Wawancara, observasi, dan dokumentasi.

	Atfal Nongkosawit.		
	d. Keadaan dewan guru dan staf tata usaha MI Raudlatul Atfal Nongkosawit.	Informan dan dokumen.	Wawancara, observasi, dan dokumentasi.
	e. Keadaan sarana dan prasarana di MI Raudlatul Atfal Nongkosawit.	Informan dan dokumen.	Wawancara, observasi, dan dokumentasi.

D. Variabel, Indikator dan Instrumen Penelitian

1. Variabel

Variabel penelitian berfungsi sebagai sebuah rancangan yang didalamnya terkandung macam-macam nilai. Di dalam penelitian ini variabel yang digunakan ada dua, yaitu variabel independen yang merupakan variabel bebas (X) serta variabel dependen yang merupakan variabel terikat (Y).

a. Variabel Independen (X)

Variabel independen sering disebut juga sebagai variabel bebas, yaitu variabel yang mempengaruhi. Variabel bebas juga dapat diartikan sebagai suatu kondisi atau nilai yang jika muncul maka akan memunculkan (mengubah) kondisi atau nilai yang lain. Menurut Tritjahjo Danny Soesilo, variabel independen merupakan variabel yang dapat mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel dependen (terikat).³⁴ Variabel ini ditandai dengan lambing X. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran amplop misteri tema 6 cita-citaku.

b. Variabel Dependen (Y)

Variabel dependen merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Sehingga variabel ini merupakan variabel terikat yang besarnya tergantung dari besaran variabel independen. Variabel independen ini akan memberi peluang terhadap perubahan variabel dependen (terikat)

³⁴ Rafika Ulfa, "Variabel Penelitian Dalam Penelitian Pendidikan", *AL-Fathonah*, (Vol. 1, No. 1, tahun 2021), hlm. 342-351.

sebesar koefisien (besaran) perubahan dalam variabel independen.³⁵ Variabel ini di tandai dengan lambang Y. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa kelas 4 secara kognitif pada tema 6 cita-citaku.

Menurut pendapat Bloom dalam Muhammad Thobroni mengidentifikasi hasil belajar pada tiga ranah yakni kognitif, afektif serta keterampilan. Dalam penelitian ini hanya menggunakan ranah kognitif. Tujuan pembelajaran dalam ranah kognitif sendiri mencakup *knowledge* (pengetahuan, ingatan), *comprehension* (pemahaman), *application* (menerapkan), *analysis* (mengurai), *evaluating* (menilai), serta *creating* (mencipta).³⁶

Kesimpulan dalam menentukan variabel penelitian “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AMPLOP MISTERI TEMA 6 CITA-CITAKU GUNA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV DI MI

³⁵ Rafika Ulfa, “Variabel Penelitian Dalam Penelitian Pendidikan”, *AL-Fathonah*, (Vol. 1, No. 1, tahun 2021), hlm. 342-351.

³⁶ Muhammad Thobroni, “Belajar dan Pembelajaran: Pengembangan Wacana dan Praktik Pembelajaran dalam Pembangunan Nasional”, (tahun 2012), hlm. 101. *Ar-Ruzz Media* <http://www.ayobukasaja.com/2012/05/teori-belajar-kognitif.html>, 29.

RAUDLATUL ATFAL NONGKOSAWIT
SEMARANG”.

- 1) Variabel bebas (X) : Pengembangan media pembelajaran amplop misteri tema 6 cita-citaku.
- 2) Variabel terikat (Y) : Hasil belajar siswa kelas 4 pada tema 6 cita-citaku.

2. Indikator Penelitian

a. Indikator Variabel Bebas (X) diantaranya yaitu:

- 1) Menumbuhkan kreatifitas serta keaktifan siswa selama pembelajaran berlangsung.
- 2) Siswa tidak merasa bosan dan merasa tertarik dengan adanya penggunaan media pembelajaran yang baru.
- 3) Siswa dapat belajar sambil bermain dengan siswa lainnya.
- 4) Siswa menjadi berfikir lebih kritis.
- 5) Kemampuan siswa secara berkelompok untuk mengkomunikasikan hasil diskusi tentang tema 6 cita-citaku.
- 6) Perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran.

- 7) Keberhasilan dalam kelompok untuk memecahkan masalah secara bersama.

b. Indikator Variabel Terikat (Y) diantaranya yaitu:

- 1) Siswa dapat menyebutkan jenis-jenis pekerjaan.
- 2) Siswa dapat menjawab pertanyaan tentang jenis-jenis pekerjaan.
- 3) Siswa dapat menyampaikan tugas dari jenis-jenis pekerjaan yang ada.
- 4) Siswa dapat mengetahui ciri-ciri puisi.
- 5) Siswa dapat mengenal baris dan bait puisi.
- 6) Siswa dapat menjawab pertanyaan tentang puisi.
- 7) Siswa dapat menyampaikan daur hidup hewan.
- 8) Siswa dapat menjawab pertanyaan tentang daur hidup hewan.
- 9) Siswa dapat membedakan metamorfosis sempurna dan tidak sempurna.

4. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket dan instrumen tes. Instrumen angket tertutup diberikan kepada ahli media, ahli materi, dan siswa. Uji kelayakan yang dilakukan oleh para ahli

dan siswa menggunakan angket non test dengan skala Likert, yaitu dengan 5 alternatif jawaban diantaranya : (SB), (B), (C), (K), dan (SK). Untuk lebih jelasnya pengukuran kriteria dapat dilihat dalam tabel berikut.

Tabel 3.5. Kriteria Penilaian untuk Para Ahli dan Siswa

Jawaban Pertanyaan	Skor
SB	5
B	4
C	3
K	2
SK	1

Keterangan:

SB : Sangat Baik

B : Baik

C : Cukup

K : Kurang

SK : Sangat Kurang

a. Instrumen Angket Kelayakan Isi Materi

Instrumen digunakan untuk menilai kelayakan media pembelajaran amplop misteri berupa angket tertutup yang diberikan kepada ahli materi, ahli media, guru, dan siswa. Kisi-kisi untuk instrumen kelayakan isi materi media

pembelajaran amplop misteri bertujuan untuk menilai kualitas materi produk media pembelajaran. Kisi-kisi instrumen kelayakan isi materi dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 3.6. Kisi-Kisi Instrumen Kelayakan Isi Materi Media Pembelajaran Amplop Misteri

No.	Aspek Penilaian	Indikator	No. Item
1.	Kelayakan Isi	Kesesuaian materi dengan KI dan KD	1
		Kesesuaian dengan indikator pembelajaran	2
		Kesesuaian dengan kebutuhan peserta didik	3
		Kesesuaian dengan kebutuhan bahan ajar	4
		Kesesuaian dengan materi pembelajaran	5

		Mendorong rasa ingin tahu peserta didik	6
2.	Kebahasaan	Kesesuaian dengan kaidah Bahasa Indonesia	7
		Keterbacaan	8
Jumlah Item			8

b. Instrumen Angket Kelayakan Kualitas Media

Kisi-kisi untuk instrumen angket kelayakan media bertujuan untuk menilai kualitas produk media pembelajaran amplop misteri. Kisi-kisi instrumen untuk menilai kualitas media dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 3.7. Kisi-Kisi Instrumen Kelayakan Media
Pembelajaran Amplop Misteri**

No.	Aspek Penilaian	Indikator	No. Item
1.	Penyajian Pembelajaran	Meningkatkan daya tarik dan keaktifan siswa	1
		Urutan penyajian	2
		Mempermudah pembelajaran di kelas	3
2.	Pendukung Penyajian	Penggunaan jenis tulisan (font)	4
		Ukuran huruf	5
		Ukuran media	6
		Kejelasan sajian gambar	7
		Ketepatan tata letak	8
		Pemilihan <i>background</i>	9
		Pemilihan warna pada media	10
		Jumlah Item	10

c. Instrumen Test

Instrumen tes berupa *try-out* melalui lembar soal tes tertulis untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran amplop misteri terhadap pembelajaran 1 tema Cita-citaku subtema Aku dan Cita-citaku. Soal tes yang terdiri dari 25 butir soal pilihan ganda yang diberikan pada saat tes awal dan tes akhir pembelajaran.

Kisi-Kisi Instrumen Test

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator	Ranah	Jumlah Item	Nomor Soal
3.3. Menjelaskan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari.	➤ Disajikan ilustrasi gambar jenis pekerjaan, siswa mampu menentukan tugas dari pekerjaan tersebut.	C2	6	1-6
	➤ Mengidentifikasi jenis-jenis pekerjaan beserta tugasnya.	C4	4	7-10
3.6. Menggali isi dan amanat puisi yang disajikan secara lisan dan tulis dengan tujuan untuk kesenangan.	➤ Siswa mampu menentukan pengertian dan ciri-ciri puisi.	C1	3	11-13
	➤ Mengidentifikasi ciri-ciri puisi yang berkaitan dengan akhir baris pada bait puisi.	C4	4	14-17
3.2. Membandingkan siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup serta mengaitkan dengan upaya pelestariannya.	➤ Mengidentifikasi siklus makhluk hidup.	C2	3	18-20
	➤ Disajikan ilustrasi metamorfosis hewan, siswa mampu membedakan metamorfosis sempurna dan tidak sempurna.	C3	5	21-25
Jumlah Soal				25

Tabel 3.8. Kisi-Kisi Instrumen Test.

Instrumen yang disusun penulis akan diuji untuk memenuhi unsur validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran dan daya pembeda dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

1) Uji Validitas

Validitas merupakan derajat ketetapan antara data yang terjadi pada obyek penelitian dengan daya yang dapat dilaporkan peneliti.³⁷ Suatu instrumen yang valid atau sahih mempunyai validitas tinggi. Sebaliknya, instrumen yang kurang valid berarti memiliki validitas rendah. Suatu tes dapat dikatakan valid apabila tes tersebut mengukur apa yang hendak diukur. Persamaan tersebut dapat disusun sebagai berikut:

$$r_{pbis} = \frac{m_p - m_q}{S_t} \sqrt{\frac{p}{q}}$$

Keterangan:

r_{pbis} : Koefisien korelasi point biserial

m_p : Jumlah responden yang menjawab benar

³⁷ Sugiyono, "Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D", (Bandung: Alfabeta, 2018), hlm. 363.

m_q : Jumlah responden yang menjawab salah

S_t : Standar deviasi untuk semua item

p : Proporsi responden yang menjawab benar

q : Proporsi responden yang menjawab salah

Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka, butir instrument dinyatakan valid dengan tingkat hubungan yang telah ditentukan.

Tabel 3.9. Kriteria Validasi

Interval Koefisiensi	Tingkat Hubungan
$0,00 \leq r < 0,20$	Sangat rendah
$0,20 \leq r < 0,40$	Rendah
$0,40 \leq r < 0,60$	Sedang
$0,60 \leq r < 0,80$	Kuat
$0,80 \leq r \leq 1$	Sangat kuat

Sumber: Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D, Bandung: Alfabta, 2018.

2) Uji Reliabilitas

Reliabilitas bertujuan untuk mengetahui sejauh mana hasil pengukuran tetap konsisten, apabila dilakukan pengukuran dua kali atau lebih terhadap gejala yang sama dengan

menggunakan alat pengukur yang sama pula.³⁸ Untuk menentukan tingkat kualitas pengujian yang tidak tergoyahkan digunakan pengujian konsistensi dalam yang merupakan strategi pengujian satu kali, kemudian informasi diselidiki dengan menggunakan metode tertentu. Untuk menguji kualitas soal tes yang tak tergoyahkan. Hal tersebut bisa dilakukan dengan memanfaatkan strategi Kurder Richardson, khususnya resep KR-20.

$$r_{11} = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[\frac{S_{t^2} - \sum pq}{S_{t^2}} \right]$$

Keterangan:

r_{11} : Reliabilitas instrument

k : Banyaknya item atau butir soal

p : Populasi subjek yang menjawab dengan benar

q : Populasi subjek yang menjawab salah (1-p)

S_{t^2} : *Varians* total

$\sum pq$: Jumlah perkalian p dan q

³⁸ Sugiyono, "Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D", (Bandung: Alfabeta, 2018), hlm. 363.

3) Uji Tingkat Kesukaran

Suatu soal dikatakan baik jika soal tersebut tidak terlalu sukar dan tidak terlalu mudah. Untuk mengetahui tingkat/indeks kesukaran dari tiap butir soal, digunakan rumus sebagai berikut:

$$TK = \frac{\sum B}{\sum P}$$

Keterangan :

TK = Tingkat kesukaran butir tes

$\sum B$ = Jumlah siswa yang menjawab benar

$\sum P$ = Jumlah peserta tes

Pemahaman tentang tingkat kesulitan benda-benda ujian menggunakan aturan yang menyertai menurut Robert L. Thorndike dan Elizabeth Hagen dalam Anas Sudijono:

Tabel 3.10. Kategori Tingkat Kesukaran Butir Soal

Rentang TK	Kategori
0,00 – 0,32	Sukar
0,33 – 0,66	Cukup (Sedang)
0,67 – 1,00	Mudah

Lebih lanjut Anas Sudijono menyatakan butir soal dikategorikan baik jika derajat kesukaran butir cukup (sedang).

4) Uji Daya Pembeda

Pembeda adalah kemampuan soal untuk membedakan antara siswa yang pandai (kelompok atas) dengan siswa yang kurang pandai (kelompok bawah). Suatu soal dianggap baik bila siswa yang pandai dapat menjawab dengan benar, sehingga dengan semakin besar daya pembeda soal, maka soal tersebut semakin baik.

Daya pembeda item adalah kemampuan suatu benda uji hasil belajar yang memiliki pilihan untuk mengenali tikus lab berbakat dan marmot berkapasitas rendah.³⁹ Resep untuk menentukan daya pembeda adalah sebagai berikut:

³⁹ Mujianto Solichin, "Analisis Daya Beda Soal, Taraf Kesukaran, Validitas Butir Tes, Interpretasi Hasil Tes Dan Validitas Ramalan Dalam Evaluasi Pendidikan", *Dirasat: Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Islam*, (Vol. 2, No. 2, tahun 2017), hlm.192–213.

$$DB = PT - PR$$

Dimana :

$$PT = \frac{B_a}{J_a} \text{ dan } PR = \frac{B_b}{J_b}$$

Keterangan :

DB : Daya beda

PT : Proposi peserta didik kelompok atas yang dapat menjawab butir soal dengan benar.

PR : Proposisi peserta didik kelompok bawah yang dapat menjawab butir soal dengan salah.

B_a : Banyaknya jumlah siswa kelompok atas yang menjawab benar.

B_b : Banyaknya jumlah siswa kelompok bawah yang menjawab salah.

J_a : Banyaknya peserta kelompok atas.

J_b : Banyaknya peserta kelompok bawah.

E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dilakukan untuk mendapatkan produk media pembelajaran yang berkualitas dimana dapat memenuhi aspek kevalidan media pembelajaran. Langkah-langkah dalam menganalisis kriteria kualitas produk yang dikembangkan adalah penilaian kevalidan media pembelajaran yang dikembangkan dilakukan oleh

validator dengan mengisi lembar validasi yang terdiri butir pertanyaan.

Sedangkan dalam penelitian kuantitatif, analisis data merupakan suatu tindakan setelah terkumpulnya informasi dari semua responden atau sumber informasi lainnya. Jadi setelah semua informasi dikumpulkan dengan persyaratan yang telah ditentukan sebelumnya, tahap selanjutnya adalah mengumpulkan dan menangani informasi yang telah dikumpulkan dengan menjelaskan semua tanggapan untuk pemeriksaan.⁴⁰

Data yang telah diperoleh selanjutnya akan dianalisis data. Secara garis besar analisis data meliputi tiga tahap, yaitu:

1. Uji Validitas

Uji validitas sendiri dilaksanakan oleh dua orang ahli, yaitu ahli materi dan ahli media. Validasi ahli dilakukan dengan menggunakan instrument lembar validasi media pembelajaran yang telah disesuaikan dengan indikator. Valid tidaknya media pembelajaran ditentukan dari kecocokan hasil validasi empiris untuk media pembelajaran amplop misteri oleh ahli media dengan menggunakan rumus :

⁴⁰ Sugiyono, "Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D", (Bandung: Alfabeta, 2018), hlm. 363.

$$N : \frac{\sum X}{\sum S}$$

Keterangan:

N : Nilai yang dicari

$\sum X$: Jumlah skor total tiap indikator

$\sum S$: Jumlah butir penilaian

2. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah pengujian terhadap normal tidaknya sebaran data yang dianalisis. Uji normalitas dilakukan untuk memutuskan apakah perampasan informasi yang diambil dalam pemeriksaan biasanya disampaikan atau tidak. Tes yang biasa dilakukan oleh dokter spesialis adalah tes *Kolmogorov-Semirnov* yang menggunakan aplikasi SPSS 22 dengan tingkat kepentingan (sig) = 0,05. Uji *Kolmogorov-Semirnov*: dengan asumsi $\text{Sig} > 0,05$, informasi disebarluaskan secara teratur, jika $\text{Sig} < 0,05$ informasi tersebut tidak bisa digunakan.

Uji normalitas juga bisa menggunakan rumus uji *Liliefors*. Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut:

a. Uji hipotesis

H_0 : Sampel berasal dari data yang berdistribusi normal.

Ha : Sampel berasal dari data yang berdistribusi tidak normal.

b. Prosedur

- 1) Hasil pengamatan $x_1, x_2, x_3, \dots, x_n$ dijadikan angka baku dalam $z_1, z_2, z_3, \dots, z_n$ dengan menggunakan rumus :

$$z_1 = \frac{x_1 - \bar{x}}{s}$$

dengan \bar{x} dan s merupakan rata-rata dan simpangan baku.

- 2) Untuk setiap angka baku digunakan daftar distribusi normal baku, kemudian dihitung:

$$F(Z_i) = P(Z \leq Z_i)$$

- 3) Selanjutnya dihitung proporsi $z_1, z_2, z_3, \dots, z_n$ yang lebih kecil atau sama dengan Z_i .

- 4) Jika proporsi ini dinyatakan oleh $S(Z_i)$, maka:

$$S(Z_i)$$

$$= \frac{\text{Banyaknya } z_1, z_2, z_3, \dots, z_n \text{ yang } \leq z_i}{n}$$

- 5) Hitung selisih $F(z_i) - S(z_i)$, kemudian tentukan harga mutlakanya.

- 6) $L_{hitung} = [F(z_i) - S(z_i)]$.

- 7) Kesimpulan:

Jika $L_{hitung} < L_{label}$ maka H_0 gagal ditolak yaitu sampel berasal dari populasi yang

berdistribusi normal. Jika $L_{hitung} > L_{label}$ maka H_0 gagal diterima maka yaitu sampel berasal dari populasi yang berdistribusi tidak normal.⁴¹

3. Uji Hipotesis

Menguji hipotesis perbandingan berarti menguji parameter populasi yang berbentuk perbandingan melalui ukuran sampel yang juga berbentuk perbandingan. Hal ini juga dapat berarti menguji kemampuan generalisasi yang berupa perbandingan keadaan dari dua sampel atau lebih. Berikut ini penggunaan dalam uji hipotesis:

Ada dua teori yang dikemukakan oleh setiap spesialis, yaitu teori spekulasi tidak valid (H_0) dan teori elektif (H_a). Selanjutnya, dalam memimpin uji-t ini seorang ilmuwan harus memutuskan apakah akan menggunakan uji yang tidak rata atau uji dua sisi. Spekulasi yang tidak merata diambil jika mereka memiliki premis hipotesis yang kuat atau menebak tentang hubungan antara faktor bebas dan lingkungan.⁴²

⁴¹ Sudjana, "Metode Statistika", (Bandung: Tarsito, 2005), hlm 466.

⁴² Febry Riansah, "Efektivitas Strategi Pembelajaran Problem Solving Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Pada Siswa Kelas IV Di MIN 2 Bandar Lampung", (*Doctoral dissertation, UIN RADEN INTAN LAMPUNG*), tahun 2022.

Uji t-test yang digunakan peneliti yaitu Uji *Paired Samples t-test* yaitu uji yang digunakan untuk mengetahui perbedaan antara nilai pretest dengan nilai posttest siswa sebelum perlakuan dengan sesudah diberi perlakuan.⁴³ Rumus yang digunakan yaitu sebagai berikut:

$$t = \frac{\frac{\sum D}{n}}{\frac{s}{\sqrt{n}}}$$

Dan

$$s = \sqrt{\frac{1}{n-1} \left\{ \sum D^2 - \frac{(\sum D)^2}{n} \right\}}$$

$$D = X_1 - X_2$$

4. *Gain Ternormalisasi (Pretest-Posttest)*

Gain merupakan perbedaan antara skor pretest dan skor posttest. Gain mencerminkan peningkatan kemampuan siswa setelah belajar. Uji normalisasi gain yang dinormalisasikan (*N-Gain*) dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut:⁴⁴

⁴³ Harum Sulistyoningrum, dkk., “Keefektifan Model (TGT) Berbantu Media Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar SDN Genuksari 01 Semarang”, *Jurnal Sinektik*, (Vol. 1, No. 1, tahun 2018), hlm. 97-111.

⁴⁴ Joko Susanto, “Pengembangan perangkat pembelajaran berbasis lesson study dengan kooperatif tipe numbered heads together untuk

$$N \text{ Gain} = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pretest}}$$

N-Gain dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

1) Kategori Tafsiran Efektivitas N-Gain

Presentase (%)	Tafsiran
< 40	Tidak efektif
40 – 55	Kurang efektif
56 – 75	Cukup efektif
>76	Efektif

Sumber: Hake, R.R, 1999.

Tabel 3.11. Kategori Tafsiran Efektivitas N-Gain.

2) Pembagian Skor Gain

Nilai N-Gain	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Sumber: Melzer dalam Syahfitri, 2008:33.

Tabel 3.12. Pembagian Skor Gain.

meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPA di SD”, *Journal of Primary Education*, (Vol. 1, No. 2, tahun 2012).

BAB IV

DESKRIPSI DAN ANALISIS DATA

A. Deskripsi Data

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV MI Raudlatul Atfal Nongkosawit Semarang pada bulan April. Kelas IV MI Raudlatul Atfal Nongkosawit Semarang berjumlah 19 siswa yang terdiri dari 9 siswa perempuan dan 10 siswa laki-laki. Penelitian ini bertujuan untuk; 1) menghasilkan suatu produk media pembelajaran amplop misteri tema 6 cita-citaku yang efektif guna meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di MI Raudlatul Atfal Nongkosawit Semarang; 2) mengetahui efektivitas media pembelajaran amplop misteri tema 6 cita-citaku guna meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di MI Raudlatul Atfal Nongkosawit Semarang.

Pengembangan media pembelajaran dalam penelitian ini dikembangkan melalui beberapa tahap sesuai dengan model 4-D (*four-DModels*) yang terdiri dari tahap *define* (mendefinisikan), *design* (merancang), *develop* (mengembangkan), dan *disseminate* (menyebarkan). Akan tetapi pengembangan media pembelajaran hanya terbatas sampai tahap

pengembangan (*develop*). Berikut ini merupakan penjelasan dari tahapan pengembangan media pembelajaran amplop misteri tema 6 cita-citaku sebagai berikut:

1. Tahap *Define* (Pendefinisian)

Tahap ini adalah tahap awal analisis kebutuhan dan identifikasi masalah yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan, dimana tahap ini meliputi beberapa tahapan yaitu:

a. Analisis Awal-Akhir

Analisis awal-akhir bertujuan untuk menemukan serta menetapkan masalah yang dihadapi dalam proses pembelajaran. Analisis diperoleh dari hasil wawancara serta dokumentasi terhadap guru kelas IV. Adapun hasil wawancara terhadap guru kelas IV dapat dilihat pada tabel berikut ini:

No.	Hasil Wawancara Guru
1.	Sumber belajar hanya memanfaatkan buku siswa dan buku guru.
2.	Pada proses pembelajaran guru lebih dominan menjelaskan di depan kelas, akibatnya siswa aktif terhadap aktifitas lain

	seperti mengobrol atau bermain dengan teman sebangkunya.
3.	Guru mengalami kesulitan dalam melakukan pengaitan materi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, PPKn, IPA, IPS dan SBdp pada tema 6, sehingga pembelajaran masih tampak seperti pembelajaran mata pelajaran.

Tabel 4.1. Hasil Wawancara Guru.

Sedangkan berdasarkan hasil dokumentasi nilai rata-rata UTS siswa kelas IV dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Nilai Rata-Rata UTS Siswa Kelas IV MI
Raudlatul Atfal Nongkosawit Semarang**

No	Nama Siswa	Nilai Rata-Rata UTS	Tuntas atau Tidak Tuntas
1.	ADLAN FATHIR AZZAFAR	76	Tuntas
2.	AHMAD NUR LATIF	72	Tidak
3.	AISYAH YUMNA AZETVICA	69	Tidak

4.	ANISYA AULIYA SABRINA	78	Tuntas
5.	DEVIRA ALLISA PUTRI	70	Tidak
6.	Haidar Ali SAPUTRA	73	Tidak
7.	IQLILA NEYFA CHANINA	75	Tuntas
8.	KANAYA SABRIA MAKARIM	73	Tidak
9.	KHARISA FAUZIAH AULYA SYARIF	78	Tuntas
10.	KHUSNUL DWI SAPUTRA	75	Tuntas
11.	MUHAMMAD RIZKI KURNIAWAN	74	Tidak
12.	ORIZA SATIVA	73	Tidak
13.	RAJWA SAKHA PANGESTU	74	Tidak
14.	RISKI RIYANTO	77	Tuntas
15.	RIZWAN ABI HENDRAWAN	74	Tidak

16.	SAKHA ARKAN ARQIAN WIRATAMA	74	Tidak
17.	TSANIYA KAMILA DEWI	74	Tidak
18.	ZANETHA ZAHRA FANY	79	Tuntas
19.	PUTRA YASIN PRATAMA	73	tidak

Tabel 4.2. Nilai Rata-Rata UTS Siswa Kelas IV.

Berdasarkan tabel diatas, maka dapat disimpulkan bahwa masih terdapat banyak siswa yang belum memenuhi standar KKM sebanyak 12 siswa. Oleh sebab itu, penulis mengembangkan media pembelajaran amplop misteri tema 6 cita-citaku guna meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV.

b. Analisis Peserta Didik (*Learner Analysis*)

Analisis ini bertujuan untuk mengetahui masalah yang dihadapi peserta didik dalam proses pembelajaran. Hasil yang didapat dari analisis peserta didik yang diperoleh dari wawancara guru kelas IV serta siswa kelas IV bahwa tematik merupakan materi yang perlu dijelaskan secara

rinci, menarik dan dapat meningkatkan konsentrasi siswa. Hal ini juga diperkuat dengan kualitas hasil belajar siswa yang masih rendah. Sehingga diperlukan pengembangan media pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman serta konsentrasi siswa kelas IV pada mata pelajaran tematik.

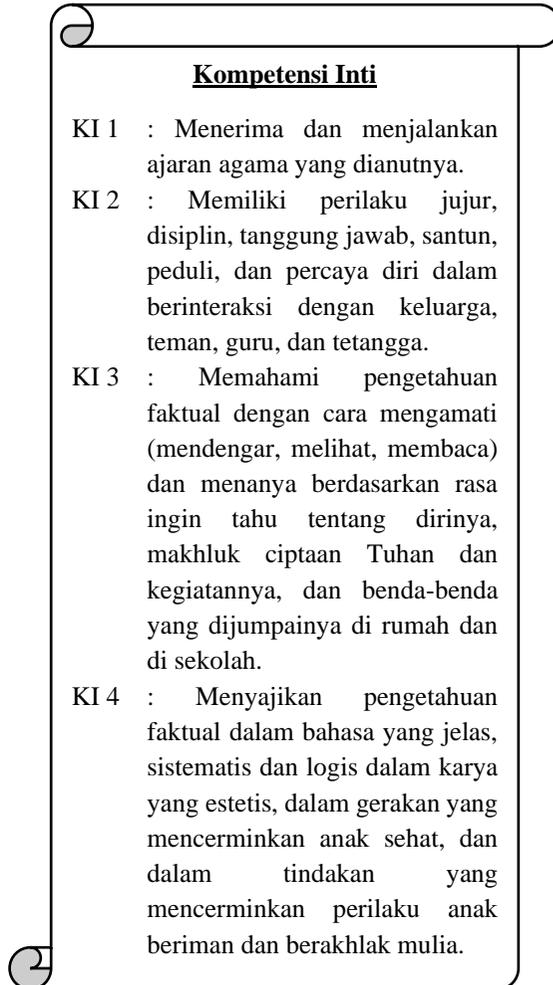
Berdasarkan analisis permasalahan tersebut, maka diperlukan adanya pengembangan media pembelajaran pendukung yang dapat menjadi solusi alternatif dari pemecahan masalah yang ada. Media pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, menarik, mudah dipahami, menyenangkan, inovatif, kreatif serta dapat meningkatkan keaktifan dan konsentrasi peserta didik dalam belajar.

c. Analisis Materi

Analisis materi diawali dengan menganalisis kompetensi inti, kompetensi dasar, dan indikator yang tercantum pada rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Hal ini bertujuan untuk menentukan materi pembelajaran yang mendukung penyusunan bahan ajar berupa media pembelajaran amplop misteri. Adapun kompetensi

inti, kompetensi dasar dan indikator yang sesuai dengan kurikulum 2013 sebagai berikut:

1) Kompetensi Inti



Gambar 4.1. Kompetensi Inti.

2) Kompetensi Dasar (KD)

➤ Muatan : PKN

No	Kompetensi Dasar (KD)	Indikator
3.3	Menjelaskan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari.	3.3.1 Disajikan ilustrasi gambar jenis pekerjaan, siswa mampu menentukan tugas dari pekerjaan tersebut. 3.3.2 Mengidentifikasi jenis-jenis pekerjaan beserta tugasnya.

➤ Muatan : Bahasa Indonesia

No	Kompetensi Dasar (KD)	Indikator
3.6	Menggali isi dan amanat puisi yang disajikan secara lisan dan tulis	3.6.1 Siswa mampu menentukan pengertian dan ciri-ciri puisi.

	dengan tujuan untuk kesenangan.	3.6.2 Mengidentifikasi ciri-ciri puisi yang berkaitan dengan akhir baris pada bait puisi.
--	---------------------------------	---

➤ Muatan : IPA

No	Kompetensi Dasar (KD)	Indikator
3.2	Membandingkan siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup serta mengaitkan dengan upaya pelestariannya.	3.2.1 Mengidentifikasi siklus makhluk hidup. 3.2.2 Disajikan ilustrasi metamorfosis hewan, siswa mampu membedakan metamorfosis sempurna dan tidak sempurna.

Tabel 4.3. Kompetensi Dasar dan Indikator.

d. Analisis Tugas (*Task Analysis*)

Analisis tugas dilakukan dengan cara memetakan materi-materi pembelajaran, sehingga materi yang ditampilkan pada bahan ajar dapat dipahami oleh peserta didik dengan baik. Disini peneliti mengembangkan bahan ajar khusus pada materi tema 6, sehingga tugas yang diberikan disesuaikan dengan materi RPP yang telah disiapkan. Materi yang digunakan dalam media pembelajaran amplop misteri meliputi pengertian cita-cita, jenis cita-cita, pengertian puisi, ciri-ciri puisi, contoh puisi, pengertian daur hidup, pengertian metamorfosis sempurna dan tidak sempurna, serta contoh metamorfosis sempurna dan tidak sempurna.

e. Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran dibuat berdasarkan kompetensi dasar yang tercantum pada rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Kompetensi dasar dapat diuraikan menjadi beberapa materi. Materi yang disajikan pada media pembelajaran harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran media pembelajaran. Adapun tujuan pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut:

No	Tujuan Pembelajaran
1.	Dengan mempraktekkan media pembelajaran siswa dapat menyebutkan jenis-jenis pekerjaan.
2.	Dengan mempraktekkan media pembelajaran siswa dapat menyampaikan tugas dari jenis-jenis pekerjaan.
3.	Dengan mempraktekkan media pembelajaran siswa dapat mengetahui ciri-ciri puisi, mengenal baris dan bait puisi.
4.	Dengan mempraktekkan media pembelajaran siswa dapat menyampaikan tentang daur hidup hewan.
5.	Dengan mempraktekkan media pembelajaran siswa dapat membedakan metamorfosis sempurna dan tidak sempurna.

Tabel 4.4. Tujuan Pembelajaran.

2. Tahap *Design* (Perancangan)

Pada tahap perancangan (*design*), dilakukan penyusunan tes, pemilihan media yang disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik, pemilihan format tampilan media pembelajaran yang akan dibuat, merancang awal media pembelajaran

serta membuat instrument dalam mengukur keefektifan media pembelajaran.

Tahap ini bertujuan untuk menghasilkan rancangan media yang akan dikembangkan. Pada penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran amplop misteri materi tema 6 cita-citaku yang tertuang dalam bentuk gambar, materi maupun permainan yang dapat digunakan sebagai bahan ajar untuk mempermudah pemahaman siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Selain itu, pengembangan media pembelajaran amplop misteri diharapkan dapat mendukung siswa dalam memahami materi pembelajaran dengan baik. Dalam perencanaan media pembelajaran ini, telah dilakukan beberapa tahapan antara lain:

a. Penyusunan Tes

Penyusunan tes merupakan langkah yang menghubungkan tahap pendefinisian dengan tahap perencanaan. Penyusunan tes ini disusun dengan menyesuaikan kemampuan kognitif siswa kelas IV MI Raudlatul Atfal Nongkosawit.

b. Pemilihan Media (*Media Selection*)

Penggunaan bahan ajar sebagai sumber belajar yang digunakan oleh siswa berdasarkan

analisis awal-akhir, belum meningkatkan konsentrasi belajar siswa. Selain itu, pada analisis siswa diketahui bahwa peserta didik masih terlihat pasif dan kesulitan dalam memahami materi. Oleh sebab itu, pemilihan media yang tepat untuk peserta didik adalah bahan ajar yang berbentuk media pembelajaran amplop misteri.

c. Pemilihan Format (*Format Selection*)

Pemilihan format yang digunakan dalam media pembelajaran amplop misteri adalah sebagai berikut:

- 1) Jenis huruf yang digunakan untuk judul amplop misteri yaitu *Times New Roman* dengan ukuran 48, sedangkan untuk sub bab materi menggunakan *Times New Roman* dengan ukuran 24. Selain itu, untuk isi materi menggunakan *Times New Roman* dengan ukuran 14 yang disusun secara proporsional.
- 2) Spasi antar baris 1 untuk memudahkan keterbacaan teks dalam media pembelajaran.
- 3) Gambar dan materi dibentuk persegi, kemudian disesuaikan dengan ukuran kertas buffalo.
- 4) Desain media pembelajaran yang dikembangkan pada penelitian ini adalah

sebagai berikut: judul, kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, alat dan bahan, cara pembuatan, cara penggunaan, gambar dan materi.

- 5) Penyusunan gambar dan materi diorganisasikan secara sistematis dan berurutan.
- 6) Daya tarik, membuat amplop misteri dari kertas asturo berwarna kemudian ditempelkan pada papan triplek. Di dalam amplop misteri tersebut terdapat gambar, materi, kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, alat dan bahan, cara pembuatan, serta cara penggunaan media amplop misteri.

d. Rancangan Awal

Adapun rancangan awal media pembelajaran amplop misteri sebagai berikut:

- 1) Rancangan tampilan cover

Hasil rancangan awal tampilan cover memuat judul, dua buah amplop misteri berwarna dengan ukuran besar dan kecil, serta cara penggunaan amplop misteri. Adapun tampilan cover dapat dilihat pada gambar 4.2 berikut:



Gambar 4.2. Tampilan Cover Media Pembelajaran Amplop Misteri.

2) Rancangan awal tampilan petunjuk penggunaan media pembelajaran

Petunjuk penggunaan media pembelajaran menjelaskan tentang langkah atau tata cara dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan media pembelajaran tersebut. Hasil rancangan awal tampilan petunjuk penggunaan media pembelajaran dapat dilihat sebagai berikut:

➤ **Cara Penggunaan Amplop Misteri:**

- a) Guru akan membagi siswa ke dalam (2-4) kelompok.
- b) Kemudian siswa secara berkelompok akan dibagikan satu amplop misteri yang berisikan materi secara *random*. (Sebelum kegiatan berlangsung, siswa

dianjurkan untuk belajar terlebih dahulu agar dapat menjawab dengan tepat).

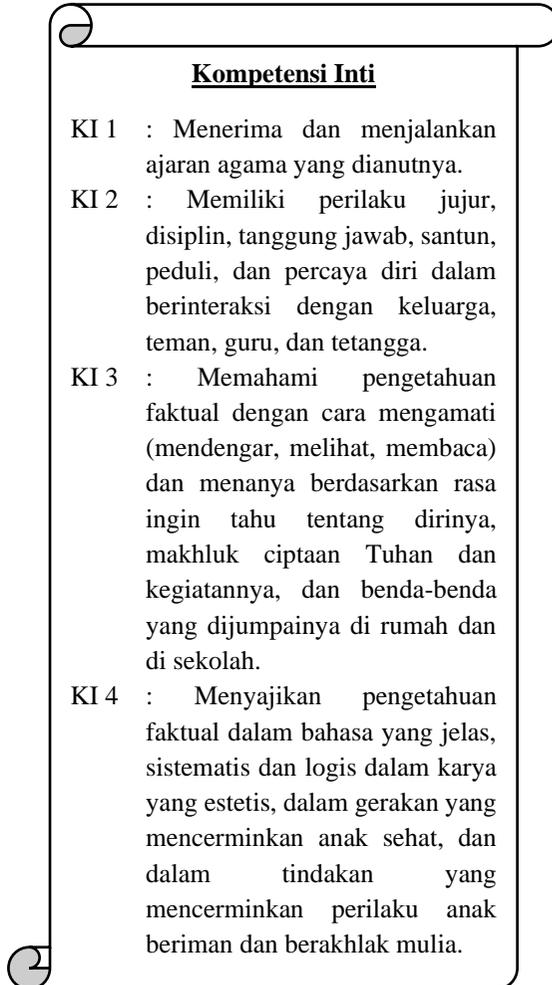
- c) Di dalam amplop tersebut terdapat potongan-potongan gambar serta tulisan yang sesuai dengan materi pembelajaran.
- d) Selanjutnya, siswa secara berkelompok menyusun gambar-gambar dan tulisan tersebut dengan benar dan tepat.
- e) Selain itu, guru juga menempelkan atau menaruh kertas karton atau kain flannel di atas meja atau di depan papan tulis sebagai tempat untuk menempelkan semua materi yang akan dimainkan.
- f) Setelah itu, perwakilan kelompok secara bergantian maju ke depan untuk menempelkan gambar atau tulisan yang sesuai dengan materi pada kertas karton atau kain flanel tersebut.
- g) Siswa yang belum atau sudah maju ke depan, selanjutnya mencatat materi yang ada di buku tulis sambil menunggu permainan berakhir.
- h) Bagi kelompok yang dapat menyusun gambar dan tulisan dengan benar, tepat

dan cepat maka kelompok tersebut pemenangnya.

- i) Kemudian setiap kelompok maju ke depan untuk mempresentasikan hasil tersebut.

3) Rancangan Awal KI-KD dan Indikator

Hasil rancangan awal KI-KD dan Indikator dapat dilihat pada gambar 4.3, 4.4, dan 4.5 sebagai berikut:



Gambar 4.3. Kompetensi Inti.

Kompetensi Dasar

➤ **PKN**

3.3. Menjelaskan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari.

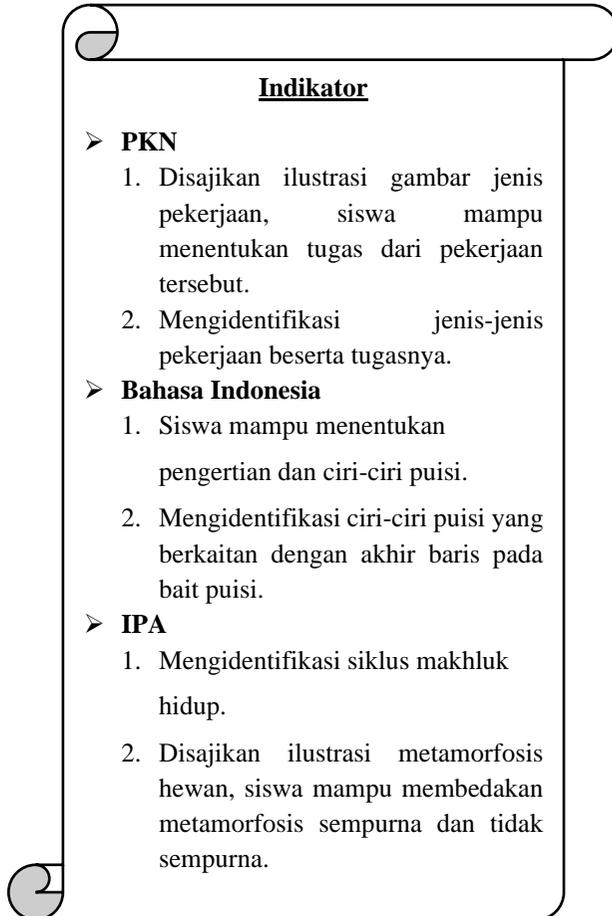
➤ **Bahasa Indonesia**

3.6. Menggali isi dan amanat puisi yang disajikan secara lisan dan tulis dengan tujuan untuk kesenangan.

➤ **IPA**

3.2. Membandingkan siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup serta mengaitkan dengan upaya pelestariannya.

Gambar 4.4. Kompetensi Dasar.



Gambar 4.5. Indikator.

3. Tahap *Develop* (Pengembangan)

Tahapan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan bentuk akhir produk pengembangan setelah melakukan revisi berdasarkan masukan para ahli materi dan ahli media, serta data hasil uji coba

siswa dengan melalui beberapa tahapan langkah sebagai berikut:

a. Tahap Validasi Media

Rancangan media pembelajaran prototipe awal yang telah disusun ditahap perencanaan, akan dilakukan penilaian atau divalidasi oleh para validator yang berkompeten dalam bidang materi dan ahli yang mengerti tentang penyusunan media pembelajaran serta mampu memberikan masukan maupun saran untuk penyempurnaan bahan ajar yang telah disusun. Validasi yang dilakukan untuk mengetahui validasi kelayakan dan kualitas bahan ajar yang dikembangkan.

Dalam tahapan ini hasil rancangan awal di uji oleh validator ahli terlebih dahulu kepada ahli media dan ahli materi. Validasi dilakukan menggunakan instrument lembar validasi. Adapun validasi ahli pada pengembangan ini terdiri dari satu dosen dan satu guru MI, yaitu: Dr. Hamdan Husein Batubara, M.Pd.I dosen PGMI Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan sebagai ahli media, dan Khikmatul Abidah, S.Ag guru MI Raudlatul Atfal Nongkosawit sebagai ahli materi.

Media pembelajaran amplop misteri tema 6 cita-citaku kemudian divalidasi kualitasnya oleh ahli media dengan kategori “Baik” digunakan dengan perolehan persentase 84%. Sedangkan hasil validasi oleh ahli materi dikategorikan “Sangat Baik” digunakan dengan persentase 97,5%.

Berikut ini revisi media pembelajaran berdasarkan masukan dari para ahli saat validasi. Adapun saran yang diberikan oleh validator ahli media terhadap pengembangan media pembelajaran tersebut adalah sebagai berikut:

Validator	Saran dan Masukan
Ahli Media	<ol style="list-style-type: none"> 1) Sebaiknya menggunakan kain flanel sebagai landasan untuk menempelkan materi beserta gambar yang tersedia di dalam amplop misteri. 2) Menggunakan kertas bufallo yang tebal untuk mencetak materi beserta gambar. 3) Jumlah soal untuk <i>posttest</i> disamakan dengan jumlah soal untuk <i>pretest</i>.

	<p>4) Waktu pengerjaan <i>posttest</i> disamakan dengan waktu pengerjaan <i>pretest</i>.</p> <p>5) Saat siswa secara bergantian maju kedepan untuk menjelaskan gambar dan materi secara urut, maka sambil menunggu giliran siswa yang lain dapat menuliskan materi tersebut pada buku mereka sebagai bahan belajar.</p>
--	---

Tabel 4.5. Saran dan Masukan dari Ahli Media.

Berdasarkan saran dan masukan dari validator, maka bagian media pembelajaran yang perlu direvisi adalah sebagai berikut:

Sebelum Revisi	Setelah Revisi
	

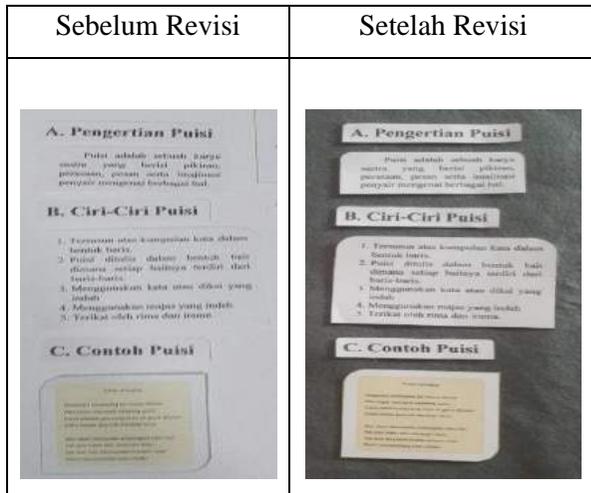
Gambar 4.6. Media Sebelum Revisi dan Setelah Revisi.

Sebelum Revisi	Setelah Revisi
	

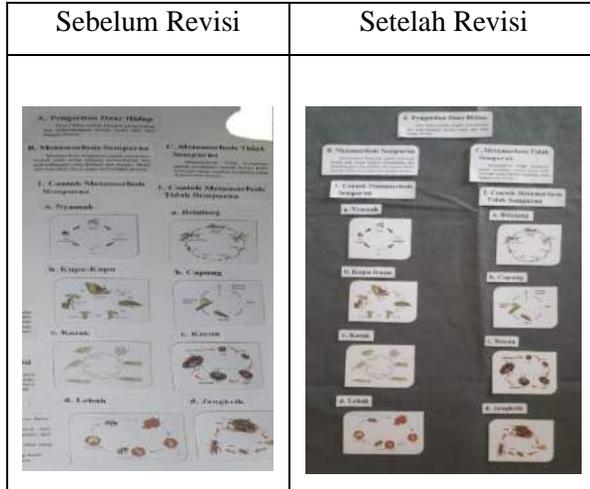
Gambar 4.7. Jenis Cita-Cita.



Gambar 4.8. Jenis Cita-Cita.



Gambar 4.9. Puisi.



Gambar 4.10. Metamorfosis Sempurna dan Metamorfosis Tidak Sempurna.

b. Tahap Uji Coba Pengembangan Media

Setelah media pembelajaran divalidasi oleh ahli materi dan ahli media serta dinyatakan sangat baik digunakan sebagai bahan ajar pembelajaran, kemudian media pembelajaran di uji cobakan pada siswa kelas IV yang berjumlah 19 orang untuk mendapatkan respon sebagai pengguna. Angket yang digunakan berjumlah 7 butir penilaian dengan rentang skor perbutir 1-5. Skor penilaian yang telah diperoleh melalui angket, kemudian dirata-rata menjadi skor penilaian dengan rentang 1-5. Hasil dari uji coba pengembangan media yang

dilakukan oleh peserta didik kelas IV dengan kategori “Baik” dengan perolehan persentase 71%.

Berdasarkan hasil validitas yang telah dilakukan oleh para ahli dan hasil uji coba pengembangan, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran amplop misteri mendapat rerata skor dari ahli media sebesar 4,20 dari skor maksimal 5,00. Dari ahli materi mendapat rerata skor 4,88 dari skor maksimal 5,00. Sedangkan dari hasil uji coba media pembelajaran amplop misteri memperoleh rerata skor 3,11 dari rerata skor maksimal 5,00.

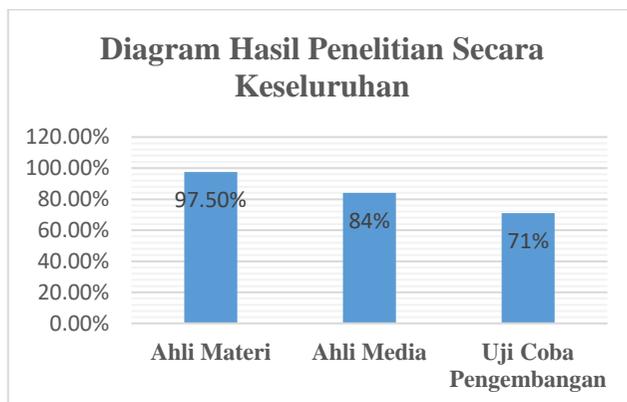
Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran amplop misteri tema 6 cita-citaku termasuk dalam kategori yang “Layak” digunakan sebagai bahan ajar di kelas. Untuk lebih jelasnya, hasil penelitian keseluruhan dapat dilihat pada tabel 4.6 sebagai berikut:

Responden	Rerata Skor	Persentase	Kategori
Ahli Materi	4,88	97,5%	Sangat Layak
Ahli Media	4,20	84%	Sangat Layak

Uji Coba Pengembangan	3,11	71%	Layak
-----------------------	------	-----	-------

Tabel 4.6. Hasil Penelitian Keseluruhan.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijelaskan sebelumnya. Hasil uji ahli terhadap penilaian media pembelajaran yang disusun oleh penulis digambarkan dalam diagram yang dapat dilihat pada gambar 4.11 berikut:

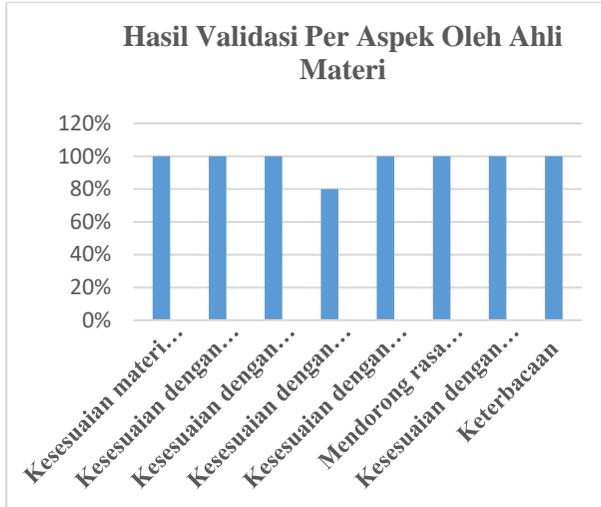


Gambar 4.11. Diagram Hasil Penelitian Keseluruhan.

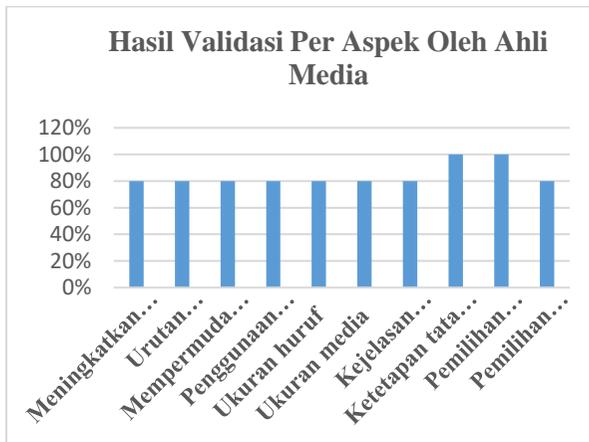
Diketahui bahwa hasil validasi oleh validator ahli materi diperoleh persentase 97,50% dengan kategori Sangat Layak, sedangkan hasil validasi oleh validator ahli media diperoleh persentase 84% dengan kategori Sangat Layak. Dan untuk penilaian dari uji

coba pengembangan media pembelajaran memperoleh persentase 71% dengan kategori Layak. Berdasarkan penilaian validasi ahli materi, ahli media dan uji coba pengembangan secara langsung maka media pembelajaran amplop misteri tema 6 cita-citaku layak untuk digunakan sebagai bahan ajar di kelas.

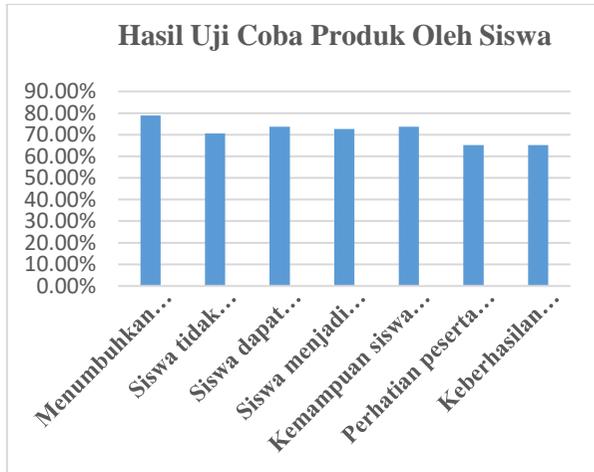
Pada penilaian produk media pembelajaran yang dilakukan tidak hanya menentukan presentase keidealan, tetapi juga ditentukan kategori kualitas penilaian setiap aspek kriteria yang bertujuan untuk mengetahui kualitas media pembelajaran oleh validator ahli materi, ahli media dan uji coba seluruh siswa kelas IV dapat digambarkan pada grafik presentase keidealan setiap aspek pada gambar 4.12, gambar 4.13, dan gambar 4.14 sebagai berikut:



Gambar 4.12. Hasil Validasi Per Aspek Ahli Materi.



Gambar 4.13. Hasil Validasi Per Aspek Ahli Media.



Gambar 4.14. Hasil Uji Coba Produk Siswa.

Berdasarkan gambar 4.12 diatas dapat diketahui bahwa perolehan presentase pada validasi ahli materi yaitu aspek kesesuaian materi dengan KI dan KD sebesar 100% persentase di dalam kategori sangat layak. Aspek kesesuaian materi dengan KI dan KD dinilai berdasarkan kesesuaian materi dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar yang berlaku agar sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Aspek kedua yang dinilai adalah kesesuaian dengan indikator pembelajaran sebesar 100% persentase di dalam kategori sangat layak. Aspek kesesuaian dengan indikator pembelajaran dinilai berdasarkan kesesuaian materi yang terkandung

dalam indikator pembelajaran. Aspek ketiga yang dinilai adalah kesesuaian dengan kebutuhan peserta didik sebesar 100% persentase di dalam kategori sangat layak. Aspek kesesuaian kebutuhan peserta didik dinilai berdasarkan karakteristik peserta didik, membantu peserta didik belajar secara mandiri, melatih siswa berfikir kritis, serta membantu peserta didik dalam mempelajari materi.

Aspek keempat yang dinilai adalah kesesuaian dengan kebutuhan bahan ajar sebesar 80% persentase di dalam kategori layak. Aspek kesesuaian dengan kebutuhan bahan ajar dinilai berdasarkan karakteristik bahan ajar secara umum, membantu peserta didik menjadi lebih aktif, membantu peserta didik memahami materi dengan mudah, serta melatih siswa bekerjasama dengan baik.

Aspek kelima yang dinilai adalah kesesuaian dengan materi pembelajaran sebesar 100% persentase di dalam kategori sangat layak. Aspek kesesuaian dengan materi pembelajaran dinilai berdasarkan materi yang digunakan sesuai dengan kurikulum 2013, contoh yang disajikan sesuai dengan kehidupan sehari-hari, gambar dan ilustrasi sesuai dengan

kehidupan sehari-hari, serta daftar pustaka berasal dari sumber yang relevan.

Aspek keenam yang dinilai adalah mendorong rasa ingin tahu peserta didik sebesar 100% persentase di dalam kategori sangat layak. Aspek mendorong rasa ingin tahu peserta didik dinilai berdasarkan kompetensi peserta didik, kemampuan literasi peserta didik, mampu memotivasi peserta didik, serta mendorong rasa ingin tahu peserta didik.

Aspek ketujuh yang dinilai adalah kesesuaian dengan kaidah Bahasa Indonesia sebesar 100% persentase di dalam kategori sangat layak. Aspek kesesuaian dengan kaidah Bahasa Indonesia dinilai berdasarkan kalimat yang mudah dipahami, Bahasa yang digunakan sesuai dengan perkembangan peserta didik, penulisan kalimat sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia, serta dapat merangsang rasa ingin tahu peserta didik.

Aspek terakhir yang dinilai adalah aspek keterbacaan sebesar 100% persentase di dalam kategori sangat layak. Aspek keterbacaan dinilai berdasarkan penggunaan jenis huruf, penggunaan ukuran huruf, kalimat jelas dibaca, serta penggunaan warna background yang tepat. Jadi, akumulasi dari

persentase yang diberikan oleh ahli materi sebesar 97,5% dengan kategori sangat layak.

Berdasarkan gambar 4.13 diatas dapat diketahui bahwa perolehan presentase pada validasi ahli media yaitu aspek meningkatkan daya tarik serta keaktifan siswa sebesar 80% persentase dalam kategori layak. Aspek meningkatkan daya tarik serta keaktifan siswa dinilai berdasarkan penyajian media, peserta didik bekerjasama secara kelompok, serta mendorong keaktifan peserta didik dalam memecahkan masalah.

Aspek kedua yang dinilai adalah aspek urutan penyajian sebesar 80% persentase dalam kategori layak. Aspek urutan penyajian dinilai berdasarkan langkah-langkah penggunaan media, media dibagikan kepada setiap kelompok, terdapat amplop yang berisikan materi pembelajaran, serta terdapat kertas karton atau kain flannel yang digunakan untuk menempelkan materi pembelajaran di akhir.

Aspek ketiga yang dinilai adalah aspek mempermudah pembelajaran sebesar 80% persentase dalam kategori layak. Aspek mempermudah pembelajaran dinilai berdasarkan mendorong semangat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran, meningkatkan keaktifan serta

konsentrasi peserta didik, peserta didik mudah memahami materi pembelajaran, serta peserta didik tidak merasa cepat bosan. Aspek keempat yang dinilai adalah aspek penggunaan jenis tulisan (*font*) sebesar 80% persentase dalam kategori layak. Aspek penggunaan jenis tulisan (*font*) dinilai berdasarkan penggunaan jenis huruf yang konsisten, tulisan mudah dibaca, tidak menggunakan jenis huruf hias, serta penggunaan variasi huruf (*bold*, *italic* dan *capital*) tidak berlebihan.

Aspek kelima yang dinilai adalah ukuran huruf sebesar 80% persentase dalam kategori layak. Aspek ukuran huruf dinilai berdasarkan ukuran huruf yang digunakan konsisten, mudah dibaca, jarak antar huruf normal, serta spasi antar baris susunan teks normal. Aspek keenam yang dinilai adalah ukuran media sebesar 80% persentase dalam kategori layak. Aspek ukuran media dinilai berdasarkan ukuran media yang digunakan tidak kekecilan atau kebesaran, praktis dibawa kemana pun, disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik, serta memiliki beragam ukuran.

Aspek ketujuh yang dinilai adalah kejelasan sajian gambar sebesar 80% persentase dalam kategori layak. Aspek kejelasan sajian gambar dinilai

berdasarkan gambar menggunakan kualitas yang bagus, gambar terlihat dengan jelas, gambar mudah dipahami, serta gambar tidak menimbulkan multitafsir. Aspek kedelapan yang dinilai adalah ketetapan tata letak sebesar 100% persentase dalam kategori sangat layak. Aspek ketetapan tata letak dinilai berdasarkan tata letak dapat dipahami dengan mudah, tidak membuat kebingungan pada peserta didik, jarak antara teks dan ilustrasi sesuai, serta penataan tata letak yang baik sehingga memberikan kesan menarik.

Aspek kesembilan yang dinilai adalah pemilihan background sebesar 100% persentase dalam kategori sangat layak. Aspek pemilihan background dinilai berdasarkan tulisan dan gambar terlihat dengan jelas, warna tulisan tidak senada dengan background media, background yang digunakan konsisten, serta menggunakan background yang polos. Aspek terakhir yang dinilai adalah pemilihan warna pada media sebesar 80% persentase dalam kategori layak. Aspek pemilihan warna pada media dinilai berdasarkan tidak senada dengan background, tulisan dan gambar terlihat dengan jelas, tidak mengganggu pusat pandangan mata, serta

terlihat menarik. Jadi, akumulasi dari persentase yang diberikan oleh ahli media sebesar 84% dengan kategori sangat layak.

Sedangkan berdasarkan gambar 4.14 diatas dapat diketahui bahwa perolehan presentase pada uji coba yaitu dari aspek menumbuhkan kreatifitas serta keaktifan siswa sebesar 78,95% persentase dalam kategori layak. Penilaian aspek menumbuhkan kreatifitas serta keaktifan siswa dinilai berdasarkan dari segi media pembelajaran yang membantu peserta didik dalam semangat belajar. Aspek kedua yang dinilai adalah siswa tidak merasa bosan dan merasa tertarik dengan adanya penggunaan media pembelajaran yang baru sebesar 70,53% persentase dalam kategori layak. Aspek siswa tidak merasa bosan dan merasa tertarik dengan adanya penggunaan media pembelajaran yang baru dinilai berdasarkan dari segi media pembelajaran yang digunakan menarik bagi peserta didik.

Aspek ketiga yang dinilai adalah siswa dapat belajar sambil bermain dengan siswa lainnya sebesar 73,68% persentase dalam kategori layak. Aspek siswa dapat belajar sambil bermain dengan siswa lainnya dinilai berdasarkan dari segi media pembelajaran yang

dapat dilakukan sambil bermain. Aspek keempat yang dinilai adalah siswa menjadi berfikir lebih kritis sebesar 72,63% persentase dalam kategori layak. Aspek siswa menjadi berfikir lebih kritis dinilai berdasarkan dari segi media pembelajaran mampu mendorong peserta didik berfikir kritis dalam pembelajaran.

Aspek kelima yang dinilai adalah kemampuan siswa secara berkelompok untuk mengkomunikasikan hasil diskusi sebesar 73,68% persentase dalam kategori layak. Aspek kemampuan siswa secara berkelompok untuk mengkomunikasikan hasil diskusi dinilai berdasarkan dari segi media pembelajaran dimana peserta didik mampu mengkomunikasikan hasil diskusi dengan baik. Aspek keenam yang dinilai adalah perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran sebesar 65,26% persentase dalam kategori layak. Aspek perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran dinilai berdasarkan dari segi media pembelajaran mampu meningkatkan konsentrasi peserta didik selama pembelajaran.

Aspek terakhir yang dinilai adalah keberhasilan dalam kelompok untuk memecahkan masalah secara bersama sebesar 65,26% persentase dalam kategori

layak. Aspek keberhasilan dalam kelompok untuk memecahkan masalah secara bersama dinilai berdasarkan dari segi media pembelajaran dimana mampu memecahkan masalah secara bersama dalam kelompok. Jadi, akumulasi dari persentase yang diberikan pada saat uji coba bahan ajar sebesar 71% dengan kategori layak.

4. Tahap *Desseminate* (Penyebaran)

Tahap penyebaran dalam pengembangan media pembelajaran ini tidak dilakukan oleh peneliti karena pada tahap penyebaran membutuhkan proses dan prosedur yang sangat kompleks serta proses perencanaan yang sudah melewati beberapa tahapan revisi. Pada proses penyebaran juga terkendala karena membutuhkan kurun waktu yang lama dan juga biaya dalam menyebarkannya.

B. Analisis Data

Adapun analisis data dalam pengembangan ini adalah data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari saran dan masukan dari validator ahli media, ahli materi, dosen pembimbing, dan siswa yang disajikan uji coba pengembangan. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari hasil skor angket dan hasil

belajar siswa saat proses pemakaian bahan ajar dengan menggunakan soal *pretest* dan *posttest*.

1. Analisis Uji Coba Instrumen Soal

Uji coba instrument soal dilakukan pada siswa kelas V yang berjumlah 20 siswa di MI Raudlatul Atfal Nongkosawit Semarang. Jumlah soal yang diujikan berjumlah 25 soal pilihan ganda. Berikut adalah hasil dari analisis uji coba soal.

a. Analisis Validitas Soal

Analisis validitas soal merupakan analisis yang digunakan untuk mengukur dan mengetahui tingkat soal-soal yang memiliki kategori valid dan tidak valid. Perhitungan dapat diperoleh dengan cara menghitung koefisien dan korelasi tiap item soal (*rpbis*). Dengan taraf signifikan 5% dan $N=20$ diperoleh $r_{tabel}=0,444$. Butir soal dapat dikatakan valid apabila memiliki korelasi $r_{hitung} > r_{tabel}$.

Berdasarkan uji coba soal yang berjumlah 25 butir soal, ketika diukur kevalidan nya hanya diperoleh 21 butir soal yang masuk ke dalam kategori valid. Sedangkan 4 butir soal lainnya dinyatakan tidak valid. (**Lampiran Tabel 4.7**)

Tabel 4.7. Validitas Uji Coba Soal

Kriteria	No Butir Soal	Jumlah
Valid	1,2,3,4,6,9,10,11,13, 14,15,16,17,18,19,20, 21,22,23,24,25	21
Tidak Valid	5,7,8,12	4

b. Reliabilitas Soal

Uji reliabilitas soal merupakan uji yang digunakan untuk memastikan apakah soal yang digunakan dalam penelitian memiliki relatif konsistensi. Dengan kata lain reliabilitas soal menunjukkan konsistensi suatu alat ukur pada instrument yang diujikan. Instrument soal dapat dikatakan reliabel apabila $r_{tabel} > r_{hitung}$. Perhitungan uji reliabilitas soal menggunakan rumus *Kurder Richardson* (KR-20), didapatkan hasil 0,82731. Maka, nilai koefisien korelasi reliabilitas soal adalah pada interval 0,80-1,00 dengan kategori sangat kuat.

c. Tingkat Kesukaran

Uji tingkat kesukaran merupakan cara yang digunakan untuk mengetahui tingkat kesukaran dari soal, apakah soal instrument yang diberikan

masuk ke dalam kategori soal sukar, sedang atau mudah. Selain itu, untuk mengukur proporsi dari keseluruhan siswa yang dapat menjawab dengan benar.

Tabel 4.8. Tingkat Kesukukaran Butir Soal Uji Coba

Kriteria	No Butir Soal	Jumlah
Sukar	13	1
Sedang	3,4,6,9,11,14,15,18,19, 20,21,23,24,25	14
Mudah	1,2,5,7,8,10,12,16,17,22	10

Berdasarkan tabel diatas, hasil perhitungan dari tingkat kesukaran butir soal terdapat 1 soal dengan kategori sukar. Untuk kriteria soal sedang terdapat 14 soal, sedangkan untuk kriteria mudah terdapat 10 soal. (**Lampiran Tabel 4.8**)

d. Daya Pembeda

Daya pembeda soal merupakan kemampuan suatu soal untuk membuktikan antara siswa yang berkemampuan tinggi dengan siswa yang berkemampuan rendah.

Tabel 4.9. Daya Pembeda Soal

Kriteria	No Butir Soal	Jumlah
Tinggi	1,2,4,6,9,10,11,13,14,15, 16,17,18,19,20,21,22, 24,25	19
Rendah	3,5,7,8,12,23	6

Berdasarkan pada hasil tes uji daya pembeda soal pada 25 butir soal, maka dapat diperoleh hasil bahwa 19 butir soal dengan kriteria tinggi. Sedangkan terdapat 6 butir soal dengan kriteria rendah. (**Lampiran Tabel 4.9**)

2. Uji Prasyarat Analisis Data

a. Analisis Data Awal (*Pretest*)

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas yang digunakan adalah uji *Lilliefors*.

Tabel 4.10. Hasil Uji Normalitas Data Awal (*Pretest*)

Data	<i>Pretest</i>
L_0	0,121
L_{tabel}	0,195
N	19
A	0,05
Kesimpulan	Berdistribusi normal

Berdasarkan tabel 4.10 diatas diperoleh hasil perhitungan dari nilai $L_0 = 0,121$ dengan $N = 19$, taraf signifikan 5% didapat $L_{tabel} = 0,195$. Maka diperoleh $L_0 < L_{tabel}$ atau $(0,121 < 0,195)$ maka H_0 diterima, sehingga sampel berasal dari populasi berdistribusi normal.

b. **Analisis Data Akhir (*Posttest*)**

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas yang digunakan adalah uji *Lilliefors*.

Tabel 4.11. Hasil Uji Normalitas Data Akhir (*Posttest*)

Data	<i>Posttest</i>
L₀	0,092
L_{tabel}	0,195
N	19
A	0,05
Kesimpulan	Berdistribusi normal

Berdasarkan tabel 4.11 diatas diperoleh hasil perhitungan dari nilai $L_0 = 0,092$ dengan $N = 19$, taraf signifikan 5% didapat $L_{tabel} = 0,195$. Maka diperoleh $L_0 < L_{tabel}$ atau $(0,092 < 0,195)$ maka H_0 diterima, sehingga sampel berasal dari populasi berdistribusi normal.

c. **Uji t-test**

Uji t-test yang digunakan pada penelitian ini yaitu *Uji Paired Samples*. *Uji paired samples* digunakan untuk mengetahui perbedaan antara

nilai *pretest* dan nilai *posttest* siswa sebelum perlakuan dan sesudah diberi perlakuan. Peneliti menghitung secara manual dengan bantuan *Microsoft Excel* 2019 dan diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 4.12. Analisis Uji t-test

db	Taraf Signifikansi	T_{hitung}	T_{tabel}	Keterangan
18	5%	4,243	2,101	H ₀ ditolak

Berdasarkan analisis data hasil belajar pada tabel 4.12, nilai *pretest* dan *posttest* dengan uji-t diperoleh $t_{hitung} = 4,243$. $Db = N-1 = 19-1 = 18$ dengan taraf signifikan 5%, $t_{tabel} = 2,101$. Sehingga dapat diartikan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4,243 > 2,101$) dengan demikian H₀ ditolak, maka terdapat perbedaan antara nilai *pretest* dan *posttest*. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara sebelum dan sesudah diberikan perlakuan media pembelajaran amplop misteri.

d. Analisis Uji N-Gain

Gain merupakan perbedaan antara skor *pretest* dan skor *posttest*. Gain mencerminkan peningkatan kemampuan siswa setelah belajar. Uji normalisasi gain yang dinormalisasikan (N-Gain) dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$N\ Gain = \frac{Skor\ Posttest - Skor\ Pretest}{Skor\ Ideal - Skor\ Pretest}$$

Pada uji N-Gain peneliti menggunakan bantuan *Microsoft Excel 2019* sehingga diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4.13. Hasil Uji N-Gain

Rata-Rata <i>Pretest</i>	Rata-Rata <i>Posttest</i>	Skor N- Gain	Skor Persen N-Gain	Tafsiran N-Gain	Interpretasi N-Gain
54,74	77,63	0,523	52,287	Kurang efektif	Sedang

Berdasarkan tabel 4.13 diatas menunjukkan bahwa nilai rata-rata *pretest* hasil belajar siswa sebelum diberi perlakuan yaitu sebesar 54,74 kemudian hasil belajar tersebut meningkat pada nilai *posttest* siswa dengan rata-rata sebesar 77,63. Sedangkan diperoleh skor N-gain sebesar 0,523

dan diperoleh skor persen N-gain sebesar 52,287. Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran amplop misteri tema 6 cita-citaku kurang efektif dengan kategori sedang guna meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV.

C. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian mix metode berupa *Research and Development* (R&D) dan eksperimen dengan menggunakan model 4-D (*four-DModels*) Thiagarajan. Namun penelitian hanya dilakukan sampai tahap ketiga yaitu *define* (mendefinisikan), *design* (merancang), dan *develop* (mengembangkan). Sedangkan desain penelitian yang digunakan adalah *one groups pretest-posttest design*. Jumlah sampel pada penelitian ini yaitu 19 siswa dengan menggunakan *sampling jenuh*. *Sampling jenuh* merupakan teknik penentuan sampel dengan semua anggota populasi siswa kelas IV yang terdiri dari kelas eksperimen. Teknik pengumpulan data yang diperoleh dalam penelitian ini menggunakan teknik observasi, wawancara, angket, tes dan dokumentasi.

Penelitian ini bertujuan untuk; 1) menghasilkan suatu produk media pembelajaran amplop misteri tema 6 cita-citaku yang efektif guna meningkatkan hasil belajar

siswa kelas IV di MI Raudlatul Atfal Nongkosawit Semarang; 2) mengetahui efektivitas media pembelajaran amplop misteri tema 6 cita-citaku guna meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di MI Raudlatul Atfal Nongkosawit Semarang.

Pada tahap pertama, peneliti memberikan instrumen uji coba soal sebanyak 25 butir soal pilihan ganda kepada peserta didik kelas V sebelum instrumen tersebut diberikan kepada kelas eksperimen. Instrumen yang sudah diujikan kepada kelas V kemudian diuji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, serta daya pembeda. Sehingga peneliti memperoleh instrumen yang sesuai untuk mengukur kemampuan hasil belajar siswa kelas IV terhadap tema 6 cita-citaku. Dari hasil perhitungan instrumen tersebut menunjukkan bahwa terdapat 21 butir soal pilihan ganda yang valid, yaitu soal nomor 1, 2, 3, 4, 6, 9, 10, 11, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, dan 25. Sedangkan terdapat 4 butir soal pilihan ganda yang tidak valid, yaitu soal nomor 5, 7, 8, dan 12. Dari 21 soal yang valid, peneliti hanya mengambil 20 butir soal pilihan ganda yang akan diberikan kepada kelas eksperimen sebagai soal *pretest* dan *posttest*.

Pemberian *pretest* dan *posttest* digunakan untuk mengetahui apakah pengembangan media pembelajaran amplop misteri efektif guna meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV Tema 6 Cita-Citaku. Perhitungan nilai *pretest* dan *posttest* setelah diberikan perlakuan hasilnya berbeda.

Tabel 4.14. Nilai *Pretest* dan *Posttest* Siswa Kelas IV MI Raudlatul Atfal Nongkosawit Semarang

Keterangan	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Nilai Terendah	30	60
Nilai Tertinggi	70	95
Rata-Rata	54,74	77,63
Jumlah Siswa Tuntas	0	13
Jumlah Siswa Tidak Tuntas	19	6

Berdasarkan tabel 4.14. hasil belajar sebelum perlakuan nilai *pretest* menunjukkan rata-rata sebesar 54,74. Terdapat 19 siswa yang tidak tuntas dan 0 siswa yang tuntas. Sedangkan hasil sesudah perlakuan nilai *posttest* menunjukkan rata-rata sebesar 77,63. Terdapat 6 siswa yang tidak tuntas dan 13 siswa yang tuntas. Dari hasil nilai *pretest* dan *posttest* tersebut menunjukkan bahwa adanya peningkatan terhadap hasil belajar siswa sesudah perlakuan.

Pada tahap kedua, setelah peneliti melakukan rancangan media pembelajaran amplop misteri selanjutnya media tersebut divalidasi oleh validator ahli media dan ahli materi. Validasi dilakukan menggunakan instrument lembar validasi yang telah disediakan. Adapun validasi ahli pada pengembangan ini terdiri dari satu dosen dan satu guru MI, yaitu: Dr. Hamdan Husein Batubara, M.Pd.I dosen PGMI Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan sebagai ahli media, dan Khikmatul Abidah, S.Ag guru MI Raudlatul Atfal Nongkosawit sebagai ahli materi.

Media pembelajaran amplop misteri tema 6 cita-citaku kemudian divalidasi kualitasnya oleh ahli media dengan kategori “Baik” digunakan dengan perolehan persentase 84%. Sedangkan hasil validasi oleh ahli materi dikategorikan “Sangat Baik” digunakan dengan persentase 97,5%.

Pada tahap ketiga, peneliti terlebih dahulu menyiapkan instrument-instrument yang akan diujikan kepada siswa kelas IV MI Raudlatul Atfal Nongkosawit Semarang. Adapun instrument yang disiapkan peneliti yaitu berupa lembar soal uji coba, rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), media pembelajaran amplop misteri, angket siswa, serta instrument lainnya yang

sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Pada tanggal 11 April 2023 peneliti melakukan pembelajaran di kelas eksperimen (kelas IV) yang dilaksanakan secara tatap muka. Peneliti melakukan pembelajaran menggunakan media pembelajaran amplop misteri tema 6 cita-citaku sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dimana terdiri dari pengenalan terhadap media pembelajaran amplop misteri, menjelaskan penggunaan media amplop misteri. Sebelum membagi peserta didik ke dalam kelompok, peneliti memberikan lembar soal uji coba kepada peserta didik terlebih dahulu untuk mendapatkan data hasil *pretest* peserta didik.

Selanjutnya peserta didik dibagi ke dalam kelompok. Kemudian peneliti membagikan amplop misteri yang berisikan materi dan gambar yang akan digunakan peserta didik selama pembelajaran berlangsung. Selain itu, peneliti menyiapkan kertas asturo atau kain flannel sebagai media tempel yang akan ditemplei oleh peserta didik dalam kelompok dengan materi dan gambar yang telah disediakan sebelumnya. Selanjutnya setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi yang ada. Langkah berikutnya yaitu peneliti memberikan lembar soal uji coba kembali kepada peserta

didik untuk mendapatkan data hasil *posttest* peserta didik. Setelah itu peneliti membagikan instrumen angket kepada peserta didik yang berjumlah 19 siswa untuk mendapatkan respon sebagai pengguna media pembelajaran. Hasil dari uji coba pengembangan media yang dilakukan oleh peserta didik kelas IV dengan kategori “Baik” dengan perolehan persentase 71%.

Pada tahap ketempat, peneliti melakukan analisis data tahap awal dengan melakukan uji normalitas menggunakan uji *Lilliefors*. Uji normalitas pada tahap ini dilakukan untuk mengetahui apakah soal *pretest* berdistribusi normal atau tidak. Dari hasil uji normalitas dapat disimpulkan bahwa soal *pretest* berdistribusi normal, karena nilai $L_{hitung} < L_{tabel}$ yaitu $0,121 < 0,195$).

Pada tahap kelima, peneliti melakukan analisis data tahap akhir dengan melakukan uji normalitas dan uji hipotesis. Langkah-langkah uji normalitas pada tahap akhir sama dengan uji normalitas pada tahap awal. Perbedaannya uji normalitas pada tahap ini dilakukan untuk mengetahui apakah soal *posttest* berdistribusi normal atau tidak. Dari hasil uji normalitas dapat disimpulkan bahwa soal *posttest* berdistribusi normal, karena nilai $L_{hitung} < L_{tabel}$ yaitu $0,092 < 0,195$. Sedangkan dalam uji hipotesis peneliti menggunakan uji t-test yang

bertujuan untuk mengetahui perbedaan rata-rata hasil nilai soal *pretest* dan soal *posttest*. Dari hasil perbedaan rata-rata didapatkan hasil rata-rata nilai *pretest* sebesar 54,74. Sedangkan hasil rata-rata nilai *posttest* diperoleh sebesar 77,63.

Berdasarkan data tersebut, maka diperoleh hasil bahwa soal *posttest* memiliki rata-rata lebih tinggi daripada soal *pretest* dengan didapatkan nilai $t_{hitung} = 4,243$ dan $t_{tabel} = 2,101$. Sehingga dapat diartikan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4,243 > 2,101$) dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima, maka terdapat perbedaan antara nilai *pretest* dan *posttest*. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara sebelum dan sesudah diberikan perlakuan media pembelajaran amplop misteri.

Pada tahap keenam, peneliti melakukan uji N-gain. Tahap ini digunakan untuk mengetahui keefektifan dalam meningkatkan hasil belajar siswa melalui data nilai *pretest* dan nilai *posttest*. Nilai rata-rata *pretest* hasil belajar siswa sebelum dilakukan perlakuan adalah 54,74 kemudian hasil belajar tersebut meningkat pada nilai *posttest* siswa dengan rata-rata sebesar 77,63. Sedangkan diperoleh skor N-gain sebesar 0,523 dan diperoleh skor persen N-gain sebesar 52,287. Maka dapat disimpulkan

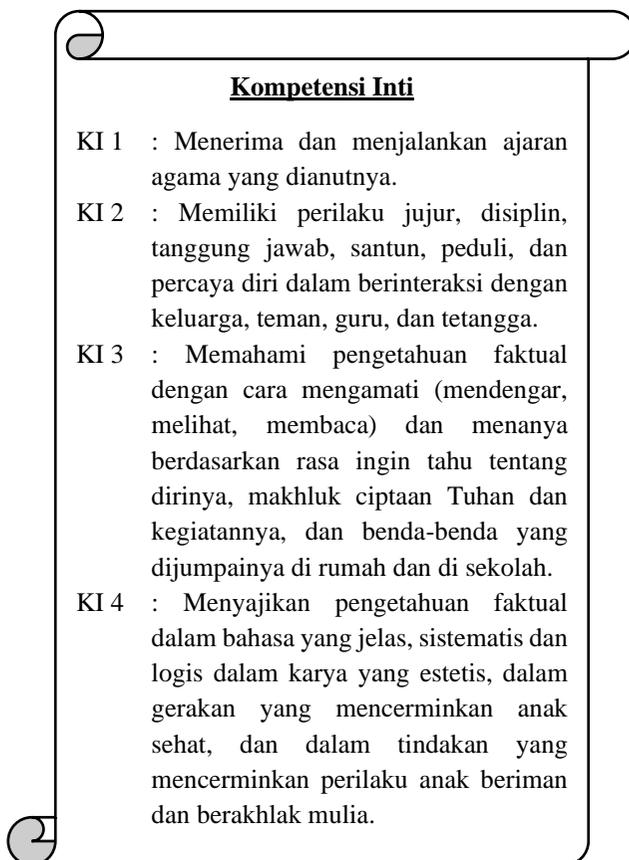
bahwa media pembelajaran amplop misteri tema 6 cita-citaku kurang efektif dengan kategori sedang guna meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV.

Pada tahap ketujuh, setelah mendapatkan penilaian dan saran dari beberapa ahli serta dari uji coba pengembangan media, maka hasil akhir media pembelajaran amplop misteri tema 6 cita-citaku terdiri dari judul, kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, alat dan bahan, cara pembuatan, cara penggunaan, gambar dan materi adalah sebagai berikut:

1. Judul

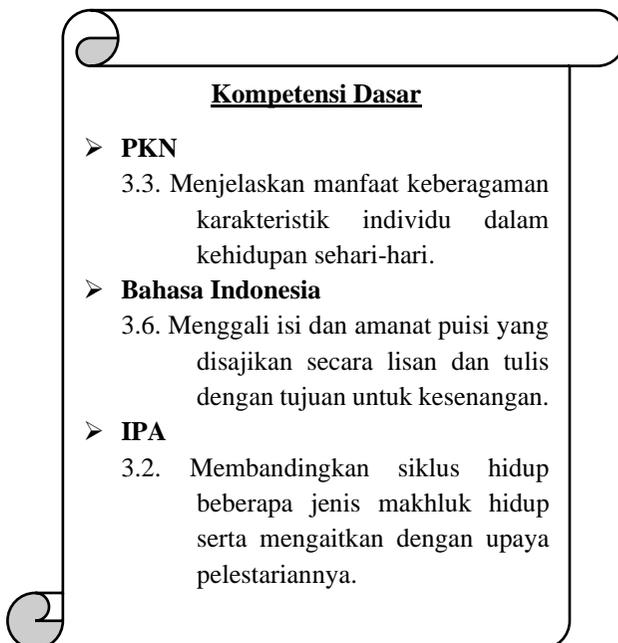


2. Kompetensi Inti



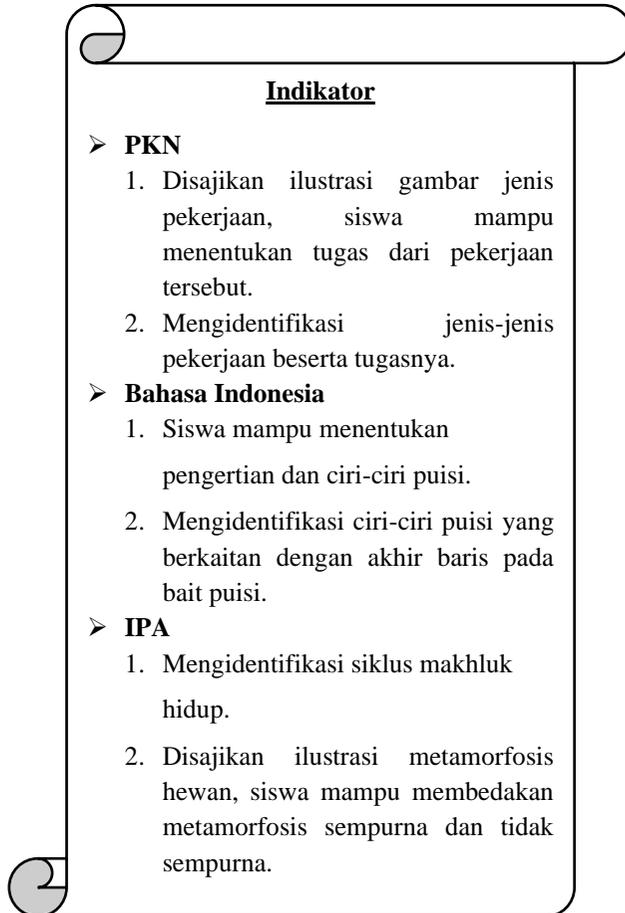
Gambar 4.15. Kompetensi Inti.

3. Kompetensi Dasar



Gambar 4.16. Kompetensi Dasar.

4. Indikator



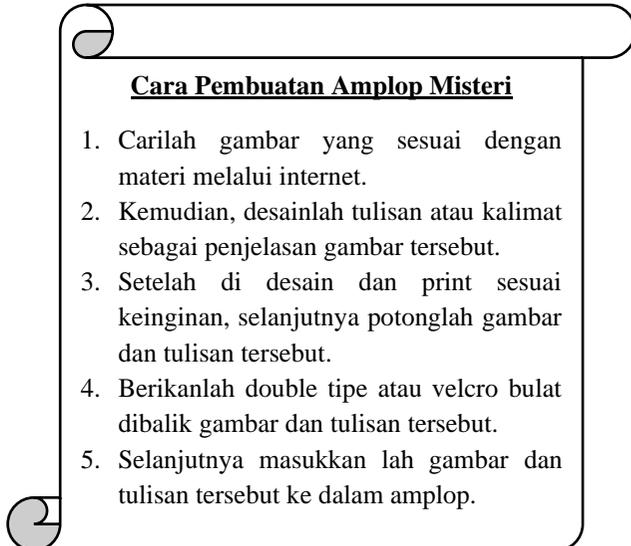
Gambar 4.17. Indikator.

5. Alat dan Bahan



Gambar 4.18. Alat dan Bahan.

6. Cara Pembuatan Amplop Misteri



Gambar 4.19. Cara Pembuatan Amplop Misteri.

7. Cara Penggunaan Amplop Misteri

- a. Guru akan membagi siswa ke dalam (2-4) kelompok.
- b. Kemudian siswa secara berkelompok akan dibagikan satu amplop misteri yang berisikan materi secara *random*. (Sebelum kegiatan berlangsung, siswa dianjurkan untuk belajar terlebih dahulu agar dapat menjawab dengan tepat).
- c. Di dalam amplop tersebut terdapat potongan-potongan gambar serta tulisan yang sesuai dengan materi pembelajaran.
- d. Selanjutnya, siswa secara berkelompok menyusun gambar-gambar dan tulisan tersebut dengan benar dan tepat.
- e. Selain itu, guru juga menempelkan atau menaruh kertas karton atau kain flannel di atas meja atau di depan papan tulis sebagai tempat untuk menempelkan semua materi yang akan dimainkan.
- f. Setelah itu, perwakilan kelompok secara bergantian maju ke depan untuk menempelkan gambar atau tulisan yang sesuai dengan materi pada kertas karton atau kain flanel tersebut.

- g. Siswa yang belum atau sudah maju ke depan, selanjutnya mencatat materi yang ada di buku tulis sambil menunggu permainan berakhir.
- h. Bagi kelompok yang dapat menyusun gambar dan tulisan dengan benar, tepat dan cepat maka kelompok tersebut pemenangnya.
- i. Kemudian setiap kelompok maju ke depan untuk mempresentasikan hasil tersebut.

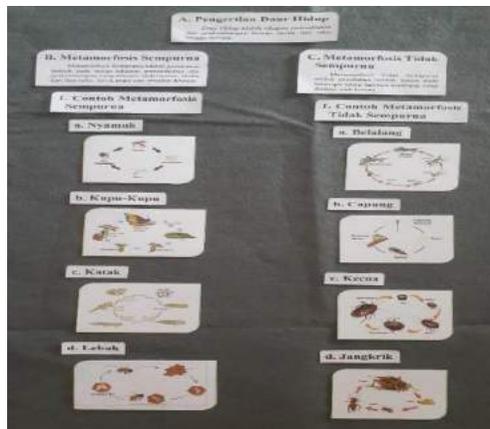
8. Gambar dan Materi



Gambar 4.20. Hasil Media Materi Jenis Cita-Cita.



Gambar 4.21. Hasil Media Materi Puisi.



Gambar 4.22. Hasil Media Materi Metamorfosis Sempurna dan Metamorfosis Tidak Sempurna.

D. Keterbatasan Penelitian

Berdasarkan pengalaman peneliti selama proses penelitian ini, terdapat beberapa kendala serta hambatan yang dialami selama proses penelitian berlangsung. Kendala dan hambatan tersebut bukan dikarenakan faktor

kesengajaan, akan tetapi dikarenakan adanya faktor keterbatasan dalam melaksanakan penelitian. Adapun kendala, hambatan dan keterbatasan yang ada sebagai berikut:

1. Keterbatasan waktu dan tempat penelitian

Peneliti hanya melaksanakan penelitian sesuai dengan keperluan yang berhubungan dengan penelitian. Peneliti hanya bisa melaksanakan penelitian pada jam pelajaran tematik dengan waktu yang singkat yang sudah ditetapkan oleh pihak madrasah. Peneliti juga hanya melaksanakan penelitian pada satu tempat saja yaitu di MI Raudlatul Atfal Nongkosawit Semarang. Walaupun peneliti hanya memiliki waktu dan tempat penelitian yang terbatas, namun penelitian yang telah dilaksanakan sudah memenuhi syarat-syarat dalam penelitian.

2. Keterbatasan kemampuan

Keterbatasan kemampuan peneliti tidak terlepas dari teori-teori keilmuan. Peneliti menyadari bahwa penelitian ini masih terdapat banyak kekurangan dan keterbatasan pada diri peneliti seperti kemampuan berfikir dan pengetahuan. Oleh sebab itu, peneliti sudah berusaha semaksimal mungkin sesuai dengan arahan dari dosen pembimbing, validator ahli

serta guru madrasah di tempat penelitian dalam menyusun tugas akhir ini dengan baik.

3. Keterbatasan biaya dan tenaga

Biaya dan tenaga merupakan salah satu faktor pendukung dalam hal penelitian. Banyak hal yang tidak bisa dilakukan peneliti ketika harus mengeluarkan tenaga dan biaya yang sangat besar. Dimana selama penelitian berlangsung dibutuhkan banyak waktu, tenaga dan biaya yang diperlukan. Sedangkan dengan adanya biaya yang sedikit dapat menjadi faktor penghambat selama proses penelitian berlangsung. Akan tetapi, semua keterbatasan yang peneliti miliki dapat menjadikan sebuah karya yang unik dan tersendiri dengan memanfaatkan bahan-bahan yang ada. Dengan berbagai keterbatasan yang telah disebutkan diatas dapat dikatakan bahwa ini merupakan salah satu kekurangan dari penelitian yang telah peneliti lakukan di MI Raudlatul Atfal Nongkosawit Semarang.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan dan pengembangan yang telah dilaksanakan oleh peneliti tentang pengembangan media pembelajaran amplop misteri tema 6 cita-citaku guna meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di MI Raudlatul Atfal Nongkosawit Semarang dapat disimpulkan sebagai berikut:

Pengembangan media pembelajaran amplop misteri dengan menggunakan model 4-D (*four-DModels*) dari Thiagarajan telah menghasilkan media pembelajaran yang valid namun kurang efektif guna meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di MI Raudlatul Atfal Nongkosawit Semarang. Media pembelajaran telah memenuhi kriteria valid dilihat dari hasil validasi oleh ahli media, ahli materi serta uji coba pengembangan oleh siswa. Hasil validasi oleh ahli media dengan kategori “Baik” digunakan dengan perolehan persentase 84%. Untuk hasil validasi oleh ahli materi dikategorikan “Sangat Baik” digunakan dengan persentase 97,5%. Sedangkan hasil dari uji coba pengembangan media yang

dilakukan oleh peserta didik kelas IV dengan kategori “Baik” dengan perolehan persentase 71%.

Berdasarkan perhitungan uji hipotesis yang dilakukan dengan bantuan *Microsoft Excel 2019* diperoleh hasil bahwa soal *posttest* memiliki rata-rata lebih tinggi daripada soal *pretest* dengan didapatkan nilai $t_{hitung} = 4,243$ dan $t_{tabel} = 2,101$. Sehingga dapat diartikan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4,243 > 2,101$) dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima, maka terdapat perbedaan antara nilai *pretest* dan *posttest*. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara sebelum dan sesudah diberikan perlakuan media pembelajaran amplop misteri.

Namun, media pembelajaran amplop misteri belum memenuhi kriteria efektif dilihat dari perolehan skor N-gain sebesar 0,523 dan diperoleh skor persen N-gain sebesar 52,287. Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran amplop misteri tema 6 cita-citaku kurang efektif dengan kategori sedang guna meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di MI Raudlatul Atfal Nongkosawit Semarang.

B. Saran

Saran yang diberikan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran amplop misteri dapat menjadi alternatif guru dalam melaksanakan proses pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV MI Raudlatul Atfal Nongkosawit Semarang.
2. Pembelajaran menggunakan media pembelajaran amplop misteri dapat digunakan sebagai inovasi baru dalam proses pembelajaran yang diharapkan guru yaitu pembelajaran yang aktif, menyenangkan dan efektif digunakan oleh guru maupun siswa sehingga dalam proses pembelajaran siswa tidak merasa jenuh dan bosan.
3. Dalam mengimplementasikan media pembelajaran amplop misteri dalam proses pembelajaran, guru harus dapat mengelola waktu dan mengkondisikan suasana kelas dengan sebaik-baiknya agar selama proses pembelajaran berlangsung siswa menjadi berkonsentrasi dan aktif dalam pembelajaran. Sehingga proses pembelajaran pun dapat berjalan dengan lancar.

4. Perlu adanya penelitian yang lebih lanjut untuk pengembangan dari penelitian ini.

C. PENUTUP

Alhamdulillah puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, karunia dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Amplop Misteri Tema 6 Cita-Citaku Guna Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Di MI Raudlatul Atfal Nongkosawit Semarang” dengan baik dan lancar. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna dan terdapat banyak kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran dari pembaca agar skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis serta bagi para pembaca pada umumnya. Aamiin

DAFTAR PUSTAKA

- Arfandi, A. (2020). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Pai Di Sekolah. Edupedia: Jurnal Studi Pendidikan dan Pedagogi Islam*, 5(1), 65-77.
- Batubara, H. H. (2021). *Media Pembelajaran MI/SD. Semarang: Graha Edu.*
- Batubara, H. H., & Ariani, D. N. (2019). *Model pengembangan media pembelajaran adaptif di sekolah dasar. Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 5(1), 33-46.
- Fatahullah, M. M. “*Pengaruh media pembelajaran dan kemampuan berpikir kritis terhadap hasil belajar IPS*”, *Jurnal Pendidikan Dasar UNJ*, (Vol. 7, No. 2, tahun 2016), hlm. 237-252.
(<https://www.neliti.com/id/publications/119472/pengaruh-media-pembelajaran-dan-kemampuan-berpikir-kritis-terhadap-hasil-belajar>)
- FEBRY, R. (2022). *EFEKTIVITAS STRATEGI PEMBELAJARAN PROBLEM SOLVING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR TEMATIK PADA SISWA KELAS IV DI MIN 2 BANDAR LAMPUNG. (Doctoral dissertation, UIN RADEN INTAN LAMPUNG).*

- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., ... & Indra, I. (2021). *Media pembelajaran*.
- Hudha, N., & Rondonuwu, D. M. (2019). *Kajian Pengembangan Pesisir Teluk Manado sebagai Kota Tepi Pantai. Spasial*, 6(3), 800-809.
- Ikhsan, A., & Siska, A. (2022). *PENGEMBANGAN E-MODUL PEMBELAJARAN IPA BERBASIS PICTURE AND PICTURE PADA TEMA 6 CITA-CITAKU KELAS IV SDN 07 LUNANG KABUPATEN PESISIR SELATAN. (Doctoral dissertation, Universitas Bung Hatta)*.
- Laksmi, P. K., Sujana, I. W., & Abadi, I. B. G. S. (2014). *Pengaruh model pembelajaran berbasis otak (Brain Based Learning) berbantuan media teka-teki silang terhadap hasil belajar Ips siswa kelas V SD Gugus I Gusti Ngurah Jelantik. (Mimbar PGSD Undiksha*, 2(1).
- Maryadi, M. (2019). *Pengembangan Model Evaluasi Diri untuk Peningkatan Mutu Pendidikan. Paudia: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(1).
- Munif, A. (2015). *Efektivitas Model Pembelajaran Keliling Kelompok Melalui Media Simbol Pancasila dalam*

Subtema Aku dan Cita-Citaku Tematik Pada Siswa Kelas IV MI Imanatul Muhtadi 'in Wringinjajar, Kec. Mranggen. FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) WALISONGO SEMARANG.

- Nurrita, T. (2018). *Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171.
- Pramita, N., Wirnita, E., & Hidayati, A. (2020). *PENGEMBANGAN MEDIA KARTU TEBAK KATA PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA TEMA 6 CITA-CITAKU KELAS IV SDN 03 ALAI PADANG. (Doctoral dissertation, Universitas Bung Hatta).*
- Prasetya, D., & Koeswanti, H. D. (2021). *Efektivitas Media Pembelajaran Gadumasa Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 4(1), 39-48.
- Rachmadtullah, R., Zulela, M. S., & Sumantri, M. S. (2019, March). *Computer-based interactive multimedia: a study on the effectiveness of integrative thematic learning in elementary schools. In Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1175, No. 1, p.

012028). *IOP Publishing*.

- Rajagukguk, K. P., Lubis, R. R., Kirana, J., & Rahayu, N. S. (2021). *Pelatihan pengembangan media pembelajaran model 4d pada guru sekolah dasar. Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 14-22.
- Ritonga, A. P., Andini, N. P., & Iklnah, L. (2022). *Pengembangan Bahan Ajaran Media. Jurnal Multidisiplin Dehasen (MUDE)*, 1(3), 343-348.
- RIZKA, M. A. (2019). *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Komik pada Tema 6 Cita-citaku Sub Tema 1 Aku dan Cita-citaku Kelas IV SD*.
- Sodik, M., Sahal, Y. F. D., & Herlina, N. H. (2019). *Pengaruh Kinerja Guru Dalam Pelaksanaan Pembelajaran Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Alquran Hadis. Jurnal Penelitian Pendidikan Islam, [SL]*, 7(1), 97-112.
- Solichin, M. (2017). *Analisis daya beda soal, taraf kesukaran, validitas butir tes, interpretasi hasil tes dan validitas ramalan dalam evaluasi pendidikan. Dirasat: Jurnal Manajemen dan Pendidikan Islam*, 2(2), 192-213.
- Sudjana. (2005). *Metode Statistika*. (Bandung: Tarsito, hlm

466).

- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*. (Bandung: Alfabeta, hlm. 363).
- Suharti, S. P., Sumardi, M. K., Hanafi, M., & Hakim, L. (2020). *Strategi belajar mengajar*. Jakad Media Publishing.
- Sulistyoningrum, H., Purnamasari, I., & Arifin, Z. (2018). *Keefektifan Model (TGT) Berbantu Media Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar SDN Genuksari 01 Semarang*. *Jurnal Sinektik*, 1(1), 97-111.
- Supriyono, S. (2018). *Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sd*. *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 43-48.
- Susanto, J. (2012). *Pengembangan perangkat pembelajaran berbasis lesson study dengan kooperatif tipe numbered heads together untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPA di SD*. *Journal of Primary Education*, 1(2).
- Thobroni, M. (2012). *Belajar dan Pembelajaran: Pengembangan Wacana dan Praktik Pembelajaran dalam Pembangunan Nasional*, hal 101. *Ar-Ruzz Media* <http://www.ayobukasaja>.

com/2012/05/teori-belajar-kognitif.html, 29.

Ulfa, R. (2021). *Variabel Penelitian Dalam Penelitian Pendidikan. AL-Fathonah, 1(1), 342-351.*

YUNUS, Y. (2021). *EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA GAMBAR TERHADAP HASIL BELAJAR TEMA 6 CITA-CITAKU KELAS IV DI SDN 1 PANDEDE TAHUN PELAJARAN 2020/2021. (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Mataram).*

LAMPIRAN

➤ Lampiran 1

No.	Hasil Wawancara Guru
1.	Sumber belajar hanya memanfaatkan buku siswa dan buku guru.
2.	Pada proses pembelajaran guru lebih dominan menjelaskan di depan kelas, akibatnya siswa aktif terhadap aktifitas lain seperti mengobrol atau bermain dengan teman sebangkunya.
3.	Guru mengalami kesulitan dalam melakukan pengaitan materi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, PPKn, IPA, IPS dan SBdp pada tema 6, sehingga pembelajaran masih tampak seperti pembelajaran mata pelajaran.

Tabel 1.1. Hasil Wawancara Guru.

➤ **Lampiran 2**

**Nilai Rata-Rata UTS Siswa Kelas IV MI Raudlatul
Atfal Nongkosawit Semarang**

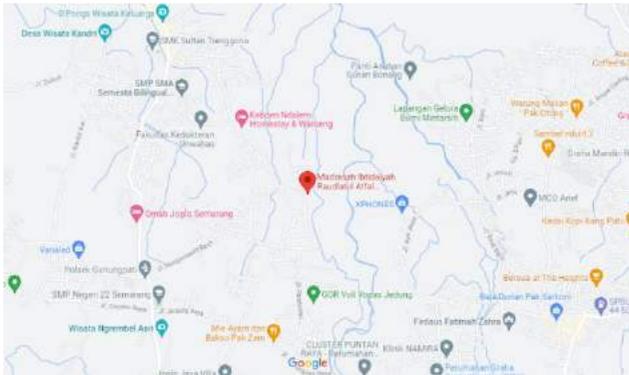
No	Nama Siswa	Nilai Rata-Rata UTS	Tuntas atau Tidak Tuntas
1.	ADLAN FATHIR AZZAFAR	76	Tuntas
2.	AHMAD NUR LATIF	72	Tidak
3.	AISYAH YUMNA AZETVICA	69	Tidak
4.	ANISYA AULIYA SABRINA	78	Tuntas
5.	DEVIRA ALLISA PUTRI	70	Tidak
6.	H Aidar ALI SAPUTRA	73	Tidak
7.	IQLILA NEYFA CHANINA	75	Tuntas
8.	KANAYA SABRIA MAKARIM	73	Tidak

9.	KHARISA FAUZIAH AULYA SYARIF	78	Tuntas
10.	KHUSNUL DWI SAPUTRA	75	Tuntas
11.	MUHAMMAD RIZKI KURNIAWAN	74	Tidak
12.	ORIZA SATIVA	73	Tidak
13.	RAJWA SAKHA PANGESTU	74	Tidak
14.	RISKI RIYANTO	77	Tuntas
15.	RIZWAN ABI HENDRAWAN	74	Tidak
16.	SAKHA ARKAN ARQIAN WIRATAMA	74	Tidak
17.	TSANIYA KAMILA DEWI	74	Tidak
18.	ZANETHA ZAHRA FANY	79	Tuntas
19.	PUTRA YASIN PRATAMA	73	tidak

Tabel 1.2. Nilai Rata-Rata UTS Siswa Kelas IV.

➤ Lampiran 3

GAMBARAN UMUM LOKASI PENELITIAN



Gambar Peta MI Raudlatul Atfal Nongkosawit.



Gambar Foto MI Raudlatul Atfal Nongkosawit.

A. IDENTITAS MADRASAH

Nama Madrasah : MI Raudlatul Atfal
Nongkosawit
NPSN : 60713856
NSM : 111233740008
Alamat : Randusari, RT.02/RW.02
Desa/Kelurahan : Nongkosawit
Kecamatan : Gunung Pati

Kota/ Kabupaten : Kota Semarang
Provinsi : Jawa Tengah
Kode Pos : 50224
Telepon : 087719063799
Email : mi.raudlatul.atfal.blogspot.com
atau
mi.raudlatul.atfal@gmail.com
Status Madrasah : Swasta
Akreditasi : A
No. SK. Pendirian : Kd.11.33/4/PP.00.4/5725/2008
Tanggal SK. Pendirian : 17 Desember 2008
Penerbit SK : Departemen Agama Kantor
Kota Semarang
Tahun Berdiri : 1954
Bangunan Madrasah: Milik Sendiri
Penyelenggara : Yayasan Nurul Huda Randusari

B. VISI MADRASAH

“Mumpuni dalam IMTAQ dan IPTEK, serta Terampil dan Mandiri.”

C. MISI MADRASAH

1. Melaksanakan pembelajaran profesional dan bermakna untuk menumbuhkan dan mengembangkan siswa dengan landasan IMTAK dan IPTEK serta Terampil dan Mandiri.

2. Melaksanakan program bimbingan secara efektif sehingga setiap siswa berkembang secara optimal sesuai dengan potensi yang dimiliki agar menjadi insan yang memiliki IMTAK dan IPTEK serta Terampil dan Mandiri.
3. Melaksanakan program pengembangan diri untuk mewujudkan penghayatan siswa terhadap ajaran Islam dan budaya bangsa sehingga menjadi sumber kearifan dalam berpikir dan bertindak yang dilandasi IMTAK dan IPTEK serta Terampil dan Mandiri.
4. Melaksanakan pembelajaran ekstrakurikuler secara efektif untuk mengembangkan bakat dan minat siswa yang dilandasi IMTAK dan IPTEK, serta Terampil dan Mandiri.
5. Melaksanakan pengelolaan madrasah dengan manajemen partisipatif dengan melibatkan seluruh warga madrasah dan kelompok kepentingan.

D. TUJUAN MADRASAH

1. Dapat mengamalkan ajaran agama Islam ‘ala ahlu sunnah wal jama’ah dalam kehidupan dari hasil proses belajar dan pembiasaan.
2. Mengembangkan pengetahuan dan ketrampilan dasar yang bermanfaat bagi siswa melalui kegiatan

pembelajaran dan bimbingan sehingga dapat naik kelas 100% dan lulus Ujian Sekolah/Madrasah.

3. Mewujudkan pribadi yang teguh dalam akidah, berakhlakul karimah, cerdas, terampil dan mandiri.
4. Menguasai dasar ilmu pengetahuan dan ketrampilan, serta kepribadian dan akhlak mulia sebagai bekal untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.
5. Menjadi sekolah yang diminati masyarakat.

➤ **Lampiran 4**

**Daftar Nama Guru dan Karyawan MI Raudlatul Atfal
Nongkosawit Semarang Tahun Pelajaran 2022/2023**

No	Nama	NIP/NUPTK	L/ P	TTL	Jabatan
1.	Khikmatul Abidah, S.Ag	9235750653300023	P	Semarang, 03-09-1972	Kepala Madrasah
2.	Rohmatun, S.Pd.I	196701262006042001	P	Semarang, 26-01-1967	Guru Kelas
3.	Kumaedi, S.Ag	3444748651200053	L	Semarang, 12-11-1970	Guru Kelas
4.	Wahyumingsih, S.E	8457750653300012	P	Pemalang, 25-01-1972	Guru Kelas
5.	Akhmad Amur Rofiq, S.Pd.I	8939755657110042	L	Semarang, 07-06-1977	Guru Kelas
6.	Priska Fajar Krisyanti, S.Pd	20367313196001	P	Semarang, 06-06-1996	Guru Kelas
7.	Rizza Ulil Achsan, S.Pd	20367313195001	L	Semarang, 06-06-1995	Guru Kelas
8.	Moh Faizin, S.Pd	7063749651200023	L	Semarang, 31-07-1971	Guru Seni Budaya
9.	Pur Prasetyo, S.Pd	0062758659200023	L	Magelang, 30-07-1980	Guru PJOK
10.	Joko Saroni, S.Pd.I	7557738640200032	L	Semarang, 25-02-1960	Guru Mapel
11.	Supriyanto, A.Ma	-	L	Semarang, 20-06-1970	Penjaga

Tabel Daftar Nama Guru dan Karyawan MI Raudlatul
Atfal Nongkosawit.

➤ **Lampiran 5**

**Daftar Jumlah Siswa MI Raudlatul Atfal
Nongkosawit Semarang Tahun Pelajaran 2022/2023**

No	Kelas	Jumlah Siswa
1.	Kelas 1	18
2.	Kelas 2	24
3.	Kelas 3	19
4.	Kelas 4	19
5.	Kelas 5	23
6.	Kelas 6	22
Total Keseluruhan		125 anak

Tabel Daftar Jumlah Siswa MI Raudlatul Atfal
Nongkosawit.

➤ **Lampiran 6**

**Sarana dan Prasarana MI Raudlatul Atfal
Nongkosawit Semarang**

No	Sarana dan Prasarana	Total
1.	Toilet Guru	1
2.	Toilet Anak	8
3.	UKS	1
4.	Ruang Kelas	6
5.	Ruang Guru	1
6.	Ruang Kepala Madrasah	1

7.	Lapangan	1
8.	Perpustakaan	1
9.	Gudang	1
10.	Tempat Sampah	15

Tabel Sarana dan Prasarana MI Raudlatul Atfal
Nongkosawit.

➤ **Lampiran 7**

**Daftar Nama Siswa Kelas IV di MI Raudlatul Atfal
Nongkosawit Semarang Tahun Pelajaran 2022/2023**

No	Nama Siswa
1.	ADLAN FATHIR AZZAFAR
2.	AHMAD NUR LATIF
3.	AISYAH YUMNA AZETVICA
4.	ANISYA AULIYA SABRINA
5.	DEVIRA ALLISA PUTRI
6.	HAIDAR ALI SAPUTRA
7.	IQLILA NEYFA CHANINA
8.	KANAYA SABRIA MAKARIM
9.	KHARISA FAUZIAH AULYA SYARIF
10.	KHUSNUL DWI SAPUTRA
11.	MUHAMMAD RIZKI KURNIAWAN
12.	ORIZA SATIVA
13.	RAJWA SAKHA PANGESTU

14.	RISKI RIYANTO
15.	RIZWAN ABI HENDRAWAN
16.	SAKHA ARKAN ARQIAN WIRATAMA
17.	TSANIYA KAMILA DEWI
18.	ZANETHA ZAHRA FANY
19.	PUTRA YASIN PRATAMA

➤ **Lampiran 8**

**Kisi-Kisi Instrumen Kelayakan Isi Materi Media
Pembelajaran Amplop Misteri**

No.	Aspek Penilaian	Indikator	No. Item
1.	Kelayakan Isi	Kesesuaian materi dengan KI dan KD	1
		Kesesuaian dengan indikator pembelajaran	2
		Kesesuaian dengan kebutuhan peserta didik	3
		Kesesuaian dengan kebutuhan bahan ajar	4

		Kesesuaian dengan materi pembelajaran	5
		Mendorong rasa ingin tahu peserta didik	6
2.	Kebahasaan	Kesesuaian dengan kaidah Bahasa Indonesia	7
		Keterbacaan	8
Jumlah Item			8

Tabel 3.6. Kisi-Kisi Instrumen Kelayakan Isi Materi Media Pembelajaran Amplop Misteri.

➤ **Lampiran 9**

Kisi-Kisi Instrumen Kelayakan Media Pembelajaran Amplop Misteri

No.	Aspek Penilaian	Indikator	No. Item
1.	Penyajian Pembelajaran	Meningkatkan daya tarik dan keaktifan siswa	1
		Urutan penyajian	2
		Mempermudah pembelajaran di kelas	3

2.	Pendukung Penyajian	Penggunaan jenis tulisan (<i>font</i>)	4
		Ukuran huruf	5
		Ukuran media	6
		Kejelasan sajian gambar	7
		Ketepatan tata letak	8
		Pemilihan <i>background</i>	9
		Pemilihan warna pada media	10
		Jumlah Item	

Tabel 3.7. Kisi-Kisi Instrumen Kelayakan Media Pembelajaran Amplop Misteri.

➤ **Lampiran 10**

Kisi-Kisi Instrumen Test Soal Pilihan Ganda

Kisi-Kisi Instrumen Test

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator	Ranah	Jumlah Item	Nomor Soal
3.3. Menjelaskan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari.	➤ Disajikan ilustrasi gambar jenis pekerjaan, siswa mampu menentukan tugas dari pekerjaan tersebut.	C2	6	1-6
	➤ Mengidentifikasi jenis-jenis pekerjaan beserta tugasnya.	C4	4	7-10
3.6. Menggali isi dan amanat puisi yang disajikan secara lisan dan tulis dengan tujuan untuk kesenangan.	➤ Siswa mampu menentukan pengertian dan ciri-ciri puisi.	C1	3	11-13
	➤ Mengidentifikasi ciri-ciri puisi yang berkaitan dengan akhir baris pada bait puisi.	C4	4	14-17
3.2. Membandingkan siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup serta mengaitkan dengan upaya pelestariannya.	➤ Mengidentifikasi siklus makhluk hidup.	C2	3	18-20
	➤ Disajikan ilustrasi metamorfosis hewan, siswa mampu membedakan metamorfosis sempurna dan tidak sempurna.	C3	5	21-25
Jumlah Soal				25

Tabel 3.8. Kisi-Kisi Instrumen Test.

➤ **Lampiran 11**

LEMBAR SOAL UJI COBA

Nama :	Nilai
No Absen :	
Kelas :	
Hari/Tanggal :	

Berilah tanda silang (X) pada huruf a, b, c, atau d pada jawaban yang paling benar!

1. Apa yang dimaksud dengan cita-cita?
 - a. Harapan besar yang dibebankan terhadap sesuatu
 - b. Baris-baris puisi terkumpul menjadi bagian-bagian
 - c. Impian yang ingin dicapai seseorang dari kecil hingga dewasa
 - d. Karya sastra tertulis yang berisikan perasaan, pesan, pikiran, dan imajinasi penyair



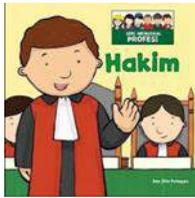
2. Berdasarkan gambar tersebut, apa tugas dari seorang tentara?
 - a. Mengatur lalu lintas
 - b. Menjaga keutuhan negara
 - c. Mengelola keuangan
 - d. Menyembuhkan orang yang sakit



3. Berdasarkan gambar tersebut, apa tugas dari seorang masinis?
- Menyetir kapal
 - Menyetir pesawat
 - Menyetir bis
 - Menyetir kereta api



4. Berdasarkan gambar tersebut, apa tugas dari seorang perawat?
- Merawat orang yang sakit
 - Menyembuhkan hewan yang sakit
 - Memeriksa kandungan
 - Menyabut gigi yang sakit



5. Berdasarkan gambar tersebut, apa tugas dari seorang hakim?
- Menghambat hukuman
 - Menyampaikan tuduhan terhadap terduga
 - Menyelesaikan perkara pidana
 - Pembela tersangka



6. Berdasarkan gambar tersebut, apa tugas dari seorang pengusaha?
- Mengawasi jalannya usaha
 - Mengobati karyawan
 - Mengabaikan untung rugi dalam usaha
 - Tidak memberi upah karyawan



7. Berdasarkan gambar tersebut, sebutkan jenis pekerjaan beserta tugasnya sehari-hari!
- Guru, tugasnya mengobati luka
 - Guru, tugasnya mengajar murid
 - Guru, tugasnya memasak
 - Guru, tugasnya mengabaikan murid



8. Berdasarkan gambar tersebut, sebutkan jenis pekerjaan beserta tugasnya sehari-hari!
- Insinyur, tugasnya mengelola keuangan
 - Insinyur, tugasnya mengawasi pekerja
 - Arsitek, tugasnya merancang bangunan
 - Arsitek, tugasnya mengawasi pegawai



9. Berdasarkan gambar tersebut, sebutkan jenis pekerjaan beserta tugasnya sehari-hari!
- Perawat, tugasnya merawat pasien
 - Dokter gigi, tugasnya mengobati sakit gigi
 - Dokter umum, tugasnya mengobati orang yang sakit
 - Dokter hewan, tugasnya mengobati hewan yang sakit



10. Berdasarkan gambar tersebut, sebutkan jenis pekerjaan beserta tugasnya sehari-hari!
- Pelukis, tugasnya melukis sesuatu yang ingin dilukis
 - Pelukis, tugasnya mengajar anak-anak
 - Arsitek, tugasnya menggambar bangunan
 - Arsitek, tugasnya mengawasi pembangunan
11. Apa yang dimaksud dengan puisi?
- Harapan besar yang dibebankan terhadap sesuatu
 - Baris-baris puisi terkumpul menjadi bagian-bagian
 - Impian yang ingin dicapai seseorang dari kecil hingga dewasa
 - Karya sastra tertulis yang berisikan perasaan, pesan, pikiran, dan imajinasi penyair.

Cita-Citaku

Anganku melayang ke masa depan
Aku ingin menjadi seorang guru
Guru adalah pejuang ilmu di garis depan
Guru tanpa pamrih berbagi ilmu

Aku akan berusaha mencapai cita-cita
Tak kan lelah aku mencari ilmu
Tak kan aku berpangku tangan saja
Demi tercapainya cita-citaku

12. Kalimat yang tersusun diatas merupakan contoh dari?
- Pantun
 - Puisi
 - Berita
 - Cerpen
13. Manakah yang bukan merupakan ciri puisi?
- Puisi tidak disusun menjadi paragraf
 - Diksi yang digunakan bersifat indah
 - Penulisan dituangkan dalam bentuk bait yang terdiri baris-baris
 - Menggunakan kalimat yang sulit dipahami
14. Puisi terdiri atas bagian-bagian yang merupakan kumpulan kata-kata yang disebut.....
- Ciri puisi
 - Baris puisi
 - Bait puisi
 - Makna puisi

Cita-Citaku

Anganku melayang ke masa depan
Aku ingin menjadi seorang guru
Guru adalah pejuang ilmu di garis depan
Guru tanpa pamrih berbagi ilmu

Aku akan berusaha mencapai cita-cita
Tak kan lelah aku mencari ilmu
Tak kan aku berpangku tangan saja
Demi tercapainya cita-citaku

15. “Anganku melayang ke masa depan” pada puisi diatas merupakan contoh....

- a. Bait puisi
 - b. Ciri puisi
 - c. Baris puisi
 - d. Sajak puisi
16. Baris-baris puisi terkumpul menjadi bagian-bagian yang disebut.....
- a. Bait puisi
 - b. Baris puisi
 - c. Makna puisi
 - d. Ciri-ciri puisi

Cita-Citaku
Ciptaan: Angelica

Suara indah alat musik
Alunannya tenang mendayu
Seakan selalu berbisik
Aku selalu ada untukmu
Aku suka alat musik itu
Karena itu aku ingin menjadi pemainnya
Inilah cita-citaku
Menjadi pemain biola
Langkah-langkah kujalani
Semua cobaan kulewati
Untuk mendapatkan apa yang kuinginkan
Semua akan kuperjuangkan

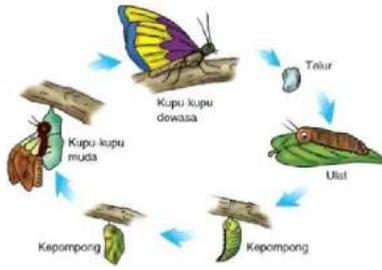


17. Berapakah jumlah baris pada setiap bait puisi tersebut?
- a. 3
 - b. 4
 - c. 5
 - d. 2
18. Tahapan pertumbuhan dan perkembangan hewan disebut.....
- a. Fotosintesis
 - b. Metamorfosis sempurna
 - c. Daur hidup
 - d. Metamorfosis tidak sempurna

19. Hewan yang mengalami perubahan bentuk pada setiap tahapan pertumbuhan dan perkembangannya dinamakan
 - a. Metamorfosis tidak sempurna
 - b. Siklus hidup
 - c. Daur hidup
 - d. Metamorfosis sempurna
20. Hewan yang mengalami perubahan bentuk hanya pada beberapa tahap tumbuh kembangnya dinamakan
 - a. Metamorfosis sempurna
 - b. Metamorfosis tidak sempurna
 - c. Fotosintesis
 - d. Daur hidup
21. Manakah contoh dari metamorfosis sempurna yang tepat dibawah ini?
 - a. Nyamuk, kupu-kupu, katak
 - b. Belalang, katak, lalat
 - c. Capung, kecoa, kupu-kupu
 - d. Nyamuk, lalat, belalang
22. Manakah contoh dari metamorfosis tidak sempurna yang tepat dibawah ini?
 - a. Capung, lalat, katak
 - b. Lalat, kupu-kupu, nyamuk
 - c. Nyamuk, katak, belalang
 - d. Belalang, capung, kecoa



23. Gambar tersebut merupakan contoh dari?
 - a. Fotosintesis
 - b. Metamorfosis sempurna
 - c. Daur hidup
 - d. Metamorfosis tidak sempurna

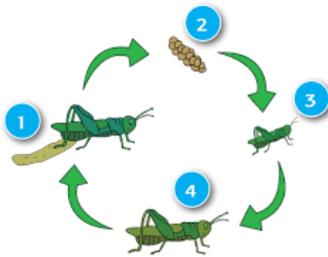


24.

Gambar tersebut

merupakan contoh dari?

- Daur hidup
- Fotosintesis
- Metamorfosis sempurna
- Metamorfosis tidak sempurna



25.

Urutkanlah nomor pada

gambar tersebut agar menjadi sebuah siklus metamorfosis pada belalang dengan benar!

- 1-2-3-4
- 1-4-3-2
- 2-3-4-1
- 4-3-2-1

KUNCI JAWABAN
DAN PEDOMAN PENILAIAN SOAL UJI COBA

I. Kunci Jawaban

A. Pilihan Ganda	
1. C	14.B
2. B	15.C
3. D	16.A
4. A	17.B
5. C	18.C
6. A	19.D
7. B	20.B
8. C	21.A
9. D	22.D
10.A	23.D
11.D	24.C
12.B	25.A
13.D	

II. Pedoman Penilaian

Pilihan Ganda

Tiap soal diberi skor 1

Jumlah skor = $1 \times 25 = 25$

Nilai = jumlah skor x 4

➤ Lampiran 12 b

Reliabilitas Soal

No	No																									Skor	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25		
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	21	
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	22	
3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	21	
4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	27	
5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	22	
6	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	
7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	
8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	
9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	28	
10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	
11	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	9
12	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	9
13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	21	
14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25	
15	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25	
16	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	9
17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	
18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	
19	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	21	
20	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	
Jumlah	36	37	32	35	36	35	34	36	30	34	35	38	36	30	35	33	34	35	33	34	32	35	36	30	30	9	
k													25														
k-1													24														
p	0,3	0,85	0,4	0,5	0,3	0,65	0,3	0,3	0,2	0,7	0,55	0,4	0,3	0,5	0,25	0,3	0,75	0,65	0,45	0,4	0,3	0,3	0,2	0,3	0,45		
q	0,2	0,15	0,4	0,5	0,2	0,35	0,1	0,2	0,5	0,3	0,45	0,1	0,7	0,5	0,45	0,3	0,25	0,35	0,55	0,4	0,5	0,2	0,5	0,5	0,55		
p _q	0,36	0,1275	0,24	0,25	0,16	0,2275	0,09	0,16	0,25	0,21	0,2475	0,09	0,21	0,25	0,2475	0,21	0,875	0,2275	0,2475	0,24	0,25	0,16	0,25	0,25	0,2475		
Σpq	5,9																										
Varian skor	25,2180261																										
KR 24	0,827712010																										

Hasil Reliabilitas Soal.

➤ Lampiran 12 c

Tingkat Kesukaran Soal

No	No Butir																								
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
3	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
4	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
5	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
6	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
12	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
15	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
16	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
19	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
20	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
21	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
22	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
23	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
24	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
25	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
JK	8	7	12	8	16	11	8	16	20	14	21	18	7	16	14	14	11	11	11	11	11	11	11	11	11
JP	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
TK	0,3	0,35	0,4	0,3	0,3	0,35	0,3	0,3	0,3	0,35	0,35	0,3	0,3	0,35	0,3	0,35	0,3	0,35	0,35	0,35	0,35	0,35	0,35	0,35	0,35
Kategori	Mudah	Mudah	Sedang	Sedang	Mudah	Sedang	Mudah	Mudah	Sedang	Mudah	Sedang	Mudah	Sedang	Sedang	Mudah	Sedang	Mudah	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Mudah	Sedang
Mengurut	Jumlah																								
Sukar	1																								
Sedang	14																								
Mudah	10																								

Hasil Tingkat Kesukaran Butir Soal Uji Coba.

Tabel 4.8. Tingkat Kesukaran Butir Soal Uji Coba

Kriteria	No Butir Soal	Jumlah
Sukar	13	1
Sedang	3,4,6,9,11,14,15,18,19,20,21, 23,24,25	14
Mudah	1,2,5,7,8,10,12,16,17,22	10

➤ Lampiran 12 d

Daya Pembeda

No	No Butir Soal																				Jumlah						
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20		21	22	23	24	25	
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
PF	1	1	0,7	0,7	0,8	1	1	0,9	0,7	1	0,7	0,8	0,3	0,7	0,7	0,9	0,9	0,8	0,8	0,8	1	0,8	0,8	0,7			
7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
20	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
16	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
15	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
19	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
21	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
22	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
23	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
24	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
25	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
DR	0,6	0,7	0,6	0,6	0,8	0,3	0,8	0,7	0,3	0,4	0,4	1	0,1	0,3	0,4	0,6	0,7	0,6	0,7	0,7	0,6	0,6	0,6	0,2	0,2	0,2	
Ket	Passif	Passif	Passif	Passif	Passif	Passif	Passif	Passif	Passif	Passif	Passif	Sangat Passif															
Kategori	Tinggi	Tinggi	Rendah	Tinggi	Rendah	Tinggi	Rendah	Rendah	Tinggi	Tinggi	Tinggi	Rendah	Tinggi	Rendah	Tinggi	Tinggi	Tinggi										
Nilai																											
Passif	23																										
Rendah	6																										

Hasil Daya Pembeda Soal.

Tabel 4.9. Daya Pembeda Soal

Kriteria	No Butir Soal	Jumlah
Tinggi	1,2,4,6,9,10,11,13,14,15,16,17, 18,19,20,21,22,24,25	19
Rendah	3,5,7,8,12,23	6

➤ **Lampiran 13**

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Sekolah : MI Raudlatul Atfal Nongkosawit
Kelas / Semester : IV (Empat) / 2 (Genap)
Tema 6 : Cita-Citaku
Subtema 1 : Aku dan Cita-Citaku
Muatan Terpadu : PKN, Bahasa Indonesia, IPA
Pembelajaran ke : 1 (Satu)
Hari/Tanggal : Selasa, 11 April 2023
Alokasi Waktu : 07.30-11.30 WIB

A. KOMPETENSI INTI

- KI 1 : Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga.
- KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan

kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.

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

B. KOMPETENSI DASAR (KD)

❖ Muatan : PKN

No	Kompetensi Dasar (KD)	Indikator
3.3	Menjelaskan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari.	3.3.1 Disajikan ilustrasi gambar jenis pekerjaan, siswa mampu menentukan tugas dari pekerjaan tersebut.

		3.3.2 Mengidentifikasi jenis-jenis pekerjaan beserta tugasnya.
--	--	---

❖ **Muatan : Bahasa Indonesia**

No	Kompetensi Dasar (KD)	Indikator
3.6	Menggali isi dan amanat puisi yang disajikan secara lisan dan tulis dengan tujuan untuk kesenangan.	3.6.1 Siswa mampu menentukan pengertian dan ciri-ciri puisi. 3.6.2 Mengidentifikasi ciri-ciri puisi yang berkaitan dengan akhir baris pada bait puisi.

❖ **Muatan : IPA**

No	Kompetensi Dasar (KD)	Indikator
3.2	Membandingkan siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup serta mengaitkan dengan upaya pelestariannya.	3.2.1 Mengidentifikasi siklus makhluk hidup. 3.2.2 Disajikan ilustrasi metamorfosis hewan, siswa mampu membedakan metamorfosis sempurna dan tidak sempurna.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan mempraktekkan media pembelajaran siswa dapat menyebutkan jenis-jenis pekerjaan.
2. Dengan mempraktekkan media pembelajaran siswa dapat menyampaikan tugas dari jenis-jenis pekerjaan.
3. Dengan mempraktekkan media pembelajaran siswa dapat mengetahui ciri-ciri puisi, mengenal baris dan bait puisi.

4. Dengan mempraktekkan media pembelajaran siswa dapat menyampaikan tentang daur hidup hewan.
5. Dengan mempraktekkan media pembelajaran siswa dapat membedakan metamorfosis sempurna dan tidak sempurna.

D. STRATEGI PEMBELAJARAN

Model : *Cooperative Learning*

Pendekatan : *Scientific*

Metode : Diskusi, penugasan, dan tanya jawab.

E. MEDIA PEMBELAJARAN

Media: Amplop Misteri, Lembar Soal dan Lembar Validasi.

F. SUMBER BELAJAR

1. Buku Siswa Tema : *Cita-Citaku* Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018).
2. Buku Pedoman Guru Tema : *Cita-Citaku* Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018).

G. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Waktu
Pendahuluan	1) Guru mengucapkan salam dan mengajak	15 menit

	<p>siswa untuk membaca basmallah dan berdoa bersama dipimpin oleh salah seorang peserta didik dengan penuh khidmat (<i>Religius</i>).</p> <p>2) Guru menanyakan kabar, mengecek kerapian pakaian peserta didik, menyuruh peserta didik melihat sekitar apakah ada sampah, serta mengabsensi kehadiran peserta didik (<i>Disiplin</i>).</p> <p>3) Guru bertanya kepada siswa “Apakah sudah siap untuk mengikuti pembelajaran hari ini?”</p>	
--	--	--

	<p>4) Guru mengajak siswa untuk bernyanyi “Ibu Kita Kartini” agar menumbuhkan semangat serta melatih konsentrasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran yang akan berlangsung (<i>Ice breaking</i>).</p> <p>5) Guru mengulas kembali materi yang telah dipelajari sebelumnya dengan mengaitkan materi yang akan dipelajari. (<i>Apersepsi</i>).</p> <p>6) Guru bertanya kepada siswa sampai manakah materi yang akan dipelajari hari ini.</p>	
--	---	--

	7) Guru memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari (<i>Motivasi</i>).	
Inti	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru memberikan latihan soal pilihan ganda 20 soal kepada siswa sebelum pembelajaran berlangsung. ➤ Setelah siswa selesai mengerjakan latihan soal, guru membagi siswa menjadi 2 kelompok. ➤ Kemudian guru membagikan masing-masing kelompok sebuah amplop misteri dan kertas karton. 	180 menit

	<p>➤ Setelah itu, guru membacakan tata cara penggunaan media pembelajaran amplop misteri tersebut.</p> <p>➤ Selanjutnya siswa berdiskusi secara kelompok untuk menyusun gambar dan tulisan yang berkaitan dengan pengertian cita-cita, jenis-jenis pekerjaan, pengertian puisi, ciri-ciri puisi, pengertian daur hidup, serta perbedaan metamorfosis sempurna dan metamorphosis tidak sempurna pada selemba kertas karton. (<i>Critical</i></p>	
--	---	--

	<p><i>Thinking and Problem Solving)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Kelompok yang dapat menyusun media pembelajaran amplop misteri dengan cepat dan tepat, maka kelompok tersebut pemenangnya. ➤ Kemudian perwakilan kelompok mempresentasikan hasil pengelompokan media pembelajaran amplop misteri tersebut. ➤ Setelah perwakilan dari setiap kelompok mempresentasikan pengelompokannya, setiap siswa diminta untuk mengerjakan 	
--	---	--

	latihan soal pilihan ganda 20 soal kembali.	
Penutup	<p>1) Guru mengajak siswa untuk memberikan refleksi terkait kegiatan hasil pembelajaran yang telah dilaksanakan.</p> <p>a. Apa yang kalian pelajari hari ini?</p> <p>b. Bagaimana perasaanmu setelah mengikuti pembelajaran hari ini?</p> <p>c. Kegiatan apa yang paling kalian sukai?</p> <p>2) Guru memberikan lembar validasi media kepada seluruh siswa untuk mengukur seberapa</p>	15 menit

	<p>efektif media pembelajaran amplop misteri bagi siswa.</p> <p>3) Setelah itu guru meminta salah satu peserta didik untuk memimpin membacakan doa setelah belajar bersama-sama untuk mengakhiri pembelajaran.</p> <p>4) Guru menutup pembelajaran dengan salam.</p>	
--	--	--

H. PENILAIAN

Penilaian terhadap proses dan hasil pembelajaran dilakukan oleh guru untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi peserta didik. Hasil penilaian digunakan sebagai bahan penyusunan laporan kemajuan hasil belajar dan memperbaiki proses pembelajaran. Penilaian terhadap materi ini

dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan dan presentasi unjuk kerja atau hasil karya/projek dengan rubrik penilaian sebagai berikut.

❖ **Penilaian Pengetahuan**

Tes tertulis: Skor

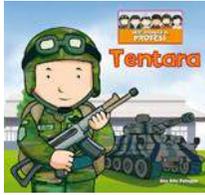
- a. Mengerjakan latihan soal pilihan ganda 20 soal.**

LEMBAR SOAL UJI COBA

Nama :	Nilai
No Absen :	
Kelas :	
Hari/Tanggal :	

Berilah tanda silang (X) pada huruf a, b, c, atau d pada jawaban yang paling benar!

1. Apa yang dimaksud dengan cita-cita?
 - a. Harapan besar yang dibebankan terhadap sesuatu
 - b. Baris-baris puisi terkumpul menjadi bagian-bagian
 - c. Impian yang ingin dicapai seseorang dari kecil hingga dewasa
 - d. Karya sastra tertulis yang berisikan perasaan, pesan, pikiran, dan imajinasi penyair



2. Berdasarkan gambar tersebut, apa tugas dari seorang tentara?
- Mengatur lalu lintas
 - Menjaga keutuhan negara
 - Mengelola keuangan
 - Menyembuhkan orang yang sakit



3. Berdasarkan gambar tersebut, apa tugas dari seorang masinis?
- Menyetir kapal
 - Menyetir pesawat
 - Menyetir bis
 - Menyetir kereta api



4. Berdasarkan gambar tersebut, apa tugas dari seorang perawat?
- Merawat orang yang sakit
 - Menyembuhkan hewan yang sakit
 - Memeriksa kandungan
 - Menyabut gigi yang sakit



5. Berdasarkan gambar tersebut, apa tugas dari seorang pengusaha?
- Mengawasi jalannya usaha
 - Mengobati karyawan
 - Mengabaikan untung rugi dalam usaha
 - Tidak memberi upah karyawan



6. Berdasarkan gambar tersebut, sebutkan jenis pekerjaan beserta tugasnya sehari-hari!
- Perawat, tugasnya merawat pasien
 - Dokter gigi, tugasnya mengobati sakit gigi
 - Dokter umum, tugasnya mengobati orang yang sakit
 - Dokter hewan, tugasnya mengobati hewan yang sakit



7. Berdasarkan gambar tersebut, sebutkan jenis pekerjaan beserta tugasnya sehari-hari!

- a. Pelukis, tugasnya melukis sesuatu yang ingin dilukis
 - b. Pelukis, tugasnya mengajar anak-anak
 - c. Arsitek, tugasnya menggambar bangunan
 - d. Arsitek, tugasnya mengawasi pembangunan
8. Apa yang dimaksud dengan puisi?
- a. Harapan besar yang dibebankan terhadap sesuatu
 - b. Baris-baris puisi terkumpul menjadi bagian-bagian
 - c. Impian yang ingin dicapai seseorang dari kecil hingga dewasa
 - d. Karya sastra tertulis yang berisikan perasaan, pesan, pikiran, dan imajinasi penyair.
9. Manakah yang bukan merupakan ciri puisi?
- a. Puisi tidak disusun menjadi paragraf
 - b. Diksi yang digunakan bersifat indah
 - c. Penulisan dituangkan dalam bentuk bait yang terdiri baris-baris
 - d. Menggunakan kalimat yang sulit dipahami
10. Puisi terdiri atas bagian-bagian yang merupakan kumpulan kata-kata yang disebut.....
- a. Ciri puisi
 - b. Baris puisi
 - c. Bait puisi
 - d. Makna puisi

Cita-Citaku

Anganku melayang ke masa depan
Aku ingin menjadi seorang guru
Guru adalah pejuang ilmu di garis depan
Guru tanpa pamrih berbagi ilmu

Aku akan berusaha mencapai cita-cita
Tak kan lelah aku mencari ilmu
Tak kan aku berpangku tangan saja
Demi tercapainya cita-citaku

11. “Anganku melayang ke masa depan” pada puisi diatas merupakan contoh....
 - a. Bait puisi
 - b. Ciri puisi
 - c. Baris puisi
 - d. Sajak puisi
12. Baris-baris puisi terkumpul menjadi bagian-bagian yang disebut.....
 - a. Bait puisi
 - b. Baris puisi
 - c. Makna puisi
 - d. Ciri-ciri puisi
13. Tahapan pertumbuhan dan perkembangan hewan disebut.....
 - a. Fotosintesis
 - b. Metamorfosis sempurna
 - c. Daur hidup
 - d. Metamorfosis tidak sempurna
14. Hewan yang mengalami perubahan bentuk pada setiap tahapan pertumbuhan dan perkembangannya dinamakan
 - a. Metamorfosis tidak sempurna
 - b. Siklus hidup
 - c. Daur hidup
 - d. Metamorfosis sempurna

15. Hewan yang mengalami perubahan bentuk hanya pada beberapa tahap tumbuh kembangnya dinamakan
- Metamorfosis sempurna
 - Metamorfosis tidak sempurna
 - Fotosintesis
 - Daur hidup
16. Manakah contoh dari metamorfosis sempurna yang tepat dibawah ini?
- Nyamuk, kupu-kupu, katak
 - Belalang, katak, lalat
 - Capung, kecoa, kupu-kupu
 - Nyamuk, lalat, belalang
17. Manakah contoh dari metamorfosis tidak sempurna yang tepat dibawah ini?
- Capung, lalat, katak
 - Lalat, kupu-kupu, nyamuk
 - Nyamuk, katak, belalang
 - Belalang, capung, kecoa



18. Gambar tersebut merupakan contoh dari?
- Fotosintesis
 - Metamorfosis sempurna
 - Daur hidup
 - Metamorfosis tidak sempurna

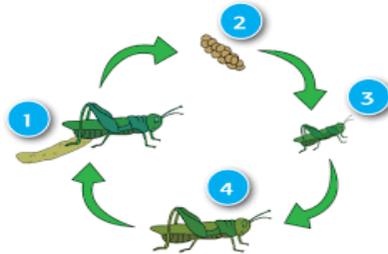


19.

Gambar

tersebut merupakan contoh dari?

- Daur hidup
- Fotosintesis
- Metamorfosis sempurna
- Metamorfosis tidak sempurna



20.

Urutkanlah nomor pada gambar tersebut agar menjadi sebuah siklus metamorfosis pada belalang dengan benar!

- 1-2-3-4
- 1-4-3-2
- 2-3-4-1
- 4-3-2-1

b. Pedoman Penilaian

Pilihan Ganda

Tiap soal diberi skor 1

Jumlah skor = 1 x 20 = 20

Nilai = jumlah skor x 5

Refleksi Guru:

Semarang, 11 April 2023

Mengetahui
Kepala Madrasah,



Khikmatul Abidah, S.Ag

9235750653300023

Peneliti

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Itsna Nur Afni', with several horizontal strokes underneath.

Itsna Nur Afni
NIM: 1903096037

➤ **Lampiran 14**

**PEDOMAN PENILAIAN MEDIA
PEMBELAJARAN OLEH AHLI MATERI**

A. KELAYAKAN ISI

No	Komponen	Deskripsi	Skor
1.	Kesesuaian materi dengan KI dan KD	<ol style="list-style-type: none">1. Materi mencakup semua yang terkandung dalam KI, KD.2. Tujuan pembelajaran sesuai dengan KI, KD yang harus dicapai peserta didik.3. Soal-soal yang disajikan mulai dari pengenalan konsep, definisi, prosedur, contoh, latihan sesuai dengan yang diamanatkan oleh KI, KD.	5

		4. Menekankan pada pengalaman langsung sesuai dengan landasan filosofis kurikulum 2013.	
		Tiga point terpenuhi	4
		Dua point terpenuhi	3
		Satu point terpenuhi	2
		Tidak mencakup semua point	1
2.	Kesesuaian dengan indikator pembelajaran	<p>1. Materi mencakup semua yang terkandung dalam indikator pembelajaran.</p> <p>2. Tujuan pembelajaran sesuai dengan indicator pembelajaran yang harus dicapai peserta didik.</p>	5

		<p>3. Soal-soal yang disajikan mulai dari pengenalan konsep, definisi, prosedur, contoh, latihan sesuai dengan indikator pembelajaran.</p> <p>4. Menekankan pada pengalaman langsung sesuai dengan landasan kurikulum 2013.</p>	
		Tiga point terpenuhi	4
		Dua point terpenuhi	3
		Satu point terpenuhi	2
		Tidak mencakup semua point	1
3.	Kesesuaian dengan kebutuhan peserta didik	<p>1. Sesuai karakteristik peserta didik.</p> <p>2. Membantu peserta didik</p>	5

		<p>belajar secara mandiri.</p> <p>3. Melatih siswa berpikir kritis.</p> <p>4. Membantu peserta didik dalam mempelajari materi cita-citaku, puisi, dan daur hidup hewan.</p>	
		Tiga point terpenuhi	4
		Dua point terpenuhi	3
		Satu point terpenuhi	2
		Tidak mencakup semua point	1
4.	Kesesuaian dengan kebutuhan bahan ajar	<p>1. Sesuai karakteristik bahan ajar secara umum.</p> <p>2. Membantu peserta didik menjadi lebih</p>	5

		<p>aktif selama pembelajaran.</p> <p>3. Membantu peserta didik memahami materi dengan mudah.</p> <p>4. Melatih siswa bekerjasama dengan baik.</p>	
		Tiga point terpenuhi	4
		Dua point terpenuhi	3
		Satu point terpenuhi	2
		Tidak mencakup semua point	1
5.	Kesesuaian dengan materi pembelajaran	<p>1. Materi yang digunakan sesuai dengan kurikulum 2013.</p> <p>2. Contoh yang disajikan sesuai dengan kehidupan sehari-hari.</p>	5

		<p>3. Gambar dan ilustrasi sesuai dengan kehidupan sehari-hari.</p> <p>4. Daftar pustaka dari sumber yang relevan.</p>	
		Tiga point terpenuhi	4
		Dua point terpenuhi	3
		Satu point terpenuhi	2
		Tidak mencakup semua point	1
6.	Mendorong rasa ingin tahu peserta didik	<p>1. Meningkatkan kompetensi peserta didik.</p> <p>2. Menumbuhkan kemampuan literasi peserta didik.</p> <p>3. Memotivasi peserta didik untuk bekerjasama</p>	5

		dalam mengerjakannya. 4. Mendorong rasa ingin tahu peserta didik dengan mencari informasi yang terkait dengan materi.	
		Tiga point terpenuhi	4
		Dua point terpenuhi	3
		Satu point terpenuhi	2
		Tidak mencakup semua point	1

B. KEBAHASAAN

No	Komponen	Deskripsi	Skor
1.	Kesesuaian dengan kaidah Bahasa Indonesia	1. Kalimat yang digunakan mudah dipahami serta sesuai kaidah Bahasa Indonesia. 2. Bahasa yang digunakan sesuai	5

		<p>dengan tingkat perkembangan peserta didik.</p> <p>3. Penulisan kalimat yang digunakan sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia.</p> <p>4. Kalimat yang digunakan mampu merangsang rasa ingin tahu peserta didik.</p>	
		Tiga point terpenuhi	4
		Dua point terpenuhi	3
		Satu point terpenuhi	2
		Tidak mencakup semua point	1
2.	Keterbacaan	<p>1. Penggunaan jenis huruf secara konsisten.</p> <p>2. Penggunaan ukuran huruf secara konsisten.</p>	5

		3. Kalimat jelas dibaca dan mudah dipahami.	
		4. Penggunaan warna <i>background</i> yang tepat.	
		Tiga point terpenuhi	4
		Dua point terpenuhi	3
		Satu point terpenuhi	2
		Tidak mencakup semua point	1

➤ Lampiran 15

LEMBAR VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN OLEH AHLI MATERI

A. Identitas

Nama : Khikmatul Abidah, S.Ag

Identitas : MI Raudlatul Atfal Nongkosawit Semarang

B. Tujuan

Lembar validasi media pembelajaran ini disusun untuk mengetahui tingkat validitas media pembelajaran yang akan digunakan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran amplop misteri tema 6 cita-citaku guna meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di MI Raudlatul Atfal Nongkosawit Semarang.

C. Petunjuk Pengisian

1. Mohon menuliskan identitas Bapak/Ibu validator dalam kolom identitas.
2. Mohon memberikan tanda check (√) pada kolom yang paling sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu (pedoman penilaian terlampir).
3. Mohon menuliskan saran pada kolom komentar dan saran perbaikan dibawah.

D. Komponen-Komponen Validasi Media Pembelajaran Oleh Ahli Materi

Komponen-komponen validasi media pembelajaran dijabarkan ke dalam beberapa indikator, dan selanjutnya dikembangkan dalam bentuk pernyataan untuk dinilai. Komponen-komponen indicator validasi media pembelajaran ditunjukkan dalam tabel di bawah ini.

Tabel 1. Komponen-Komponen Validasi Media Pembelajaran Oleh Ahli Materi

No.	Komponen	1	2	3	4	5
A.	Kelayakan Isi					
1.	Kesesuaian materi dengan KI dan KD					√

2.	Kesesuaian dengan indikator pembelajaran					✓
3.	Kesesuaian dengan kebutuhan peserta didik					✓
4.	Kesesuaian dengan kebutuhan bahan ajar				✓	
5.	Kesesuaian dengan materi pembelajaran					✓
6.	Mendorong rasa ingin tahu peserta didik					✓
B. Kebahasaan						
1.	Kesesuaian dengan kaidah Bahasa Indonesia					✓
2.	Keterbacaan					✓

E. Skala Penilaian:

$$\text{Total Skor } (\sum x) = 39$$

$$\text{Rata-Rata Skor} = \frac{\sum x}{8} = \frac{39}{8} = 4,875$$

No.	Rata-Rata Skor	Kategori	Hasil
1.	$1,00 < \bar{x} \leq 1,80$	Sangat Kurang	
2.	$1,80 < \bar{x} \leq 2,60$	Kurang	
3.	$2,60 < \bar{x} \leq 3,40$	Cukup	
4.	$3,40 < \bar{x} \leq 4,20$	Baik	
5.	$4,20 < \bar{x} \leq 5,00$	Sangat Baik	✓

Kesimpulan terhadap media pembelajaran peserta didik:

Bahan Ajar berbentuk Media Pembelajaran Amplop Misteri dinyatakan *):

- Layak digunakan tanpa revisi
- Cukup layak digunakan dengan revisi kecil
- Kurang layak digunakan karena perlu revisi besar

d. Tidak layak digunakan

*) Lingkari salah satu.

F. Komentar dan Saran Perbaikan

Semarang, 04 April 2023

Validator,

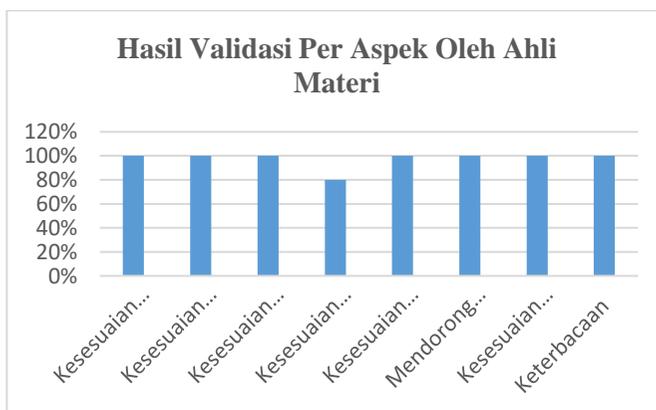


Khikmatul Abidah, S. Ag

➤ **Lampiran 16**

**HASIL VALIDASI PER ASPEK OLEH AHLI
MATERI**

No	Komponen	Persentase
1.	Kesesuaian materi dengan KI dan KD	100%
2.	Kesesuaian dengan indikator pembelajaran	100%
3.	Kesesuaian dengan kebutuhan peserta didik	100%
4.	Kesesuaian dengan kebutuhan bahan ajar	80%
5.	Kesesuaian dengan materi pembelajaran	100%
6.	Mendorong rasa ingin tahu peserta didik	100%
7.	Kesesuaian dengan kaidah Bahasa Indonesia	100%
8.	Keterbacaan	100%



Gambar 4.12. Diagram Hasil Validasi Per Aspek Ahli Materi.

➤ **Lampiran 17**

**PEDOMAN PENILAIAN MEDIA
PEMBELAJARAN OLEH AHLI MEDIA
A. PENYAJIAN PEMBELAJARAN**

No	Komponen	Deskripsi	Skor
1.	Meningkatkan daya tarik serta keaktifan siswa	1. Penyajian media bersifat mengajak peserta didik berpartisipasi secara aktif. 2. Penyajian media bersifat menarik perhatian peserta didik. 3. Peserta didik aktif dalam bekerjasama secara berkelompok.	5

		4. Mendorong keaktifan peserta didik dalam memecahkan masalah secara berkelompok.	
		Tiga point terpenuhi	4
		Dua point terpenuhi	3
		Satu point terpenuhi	2
		Tidak mencakup semua point	1
2.	Urutan penyajian	1. Terdapat langkah-langkah penggunaan media pembelajaran. 2. Media amplop misteri dibagikan	5

		<p>kepada setiap kelompok.</p> <p>3. Terdapat amplop yang berisikan materi pembelajaran.</p> <p>4. Terdapat kertas karton yang digunakan untuk menempelkan materi pembelajaran di akhir.</p>	
		Tiga point terpenuhi	4
		Dua point terpenuhi	3
		Satu point terpenuhi	2
		Tidak mencakup semua point	1

3.	Mempermudah pembelajaran	<p>1. Mendorong semangat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.</p> <p>2. Meningkatkan keaktifan serta konsentrasi peserta didik.</p> <p>3. Peserta didik dapat dengan mudah memahami pembelajaran.</p> <p>4. Peserta didik tidak merasa cepat bosan.</p>	5
		Tiga point terpenuhi	4
		Dua point terpenuhi	3
		Satu point terpenuhi	2

	Tidak mencakup semua point	1
--	----------------------------	---

B. PENDUKUNG PENYAJIAN

No	Komponen	Deskripsi	Skor
1.	Penggunaan jenis tulisan (<i>font</i>)	1. Penggunaan jenis huruf konsisten. 2. Tulisan mudah dibaca. 3. Tidak menggunakan jenis huruf hias atau dekoratif. 4. Penggunaan variasi huruf (<i>bold</i> , <i>italic</i> , dan <i>capital</i>) tidak berlebihan.	5
		Tiga point terpenuhi	4

		Dua point terpenuhi	3
		Satu point terpenuhi	2
		Tidak mencakup semua point	1
2.	Ukuran huruf	<p>1. Ukuran huruf yang digunakan konsisten.</p> <p>2. Mudah dibaca.</p> <p>3. Jarak antar huruf normal.</p> <p>4. Spasi antar baris susunan teks normal.</p>	5
		Tiga point terpenuhi	4
		Dua point terpenuhi	3
		Satu point terpenuhi	2
		Tidak mencakup semua point	1

3.	Ukuran media	<p>1. Ukuran media yang digunakan tidak kekecilan ataupun kebesaran.</p> <p>2. Praktis dibawa kemana pun.</p> <p>3. Disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik.</p> <p>4. Memiliki beragam ukuran.</p>	5
		Tiga point terpenuhi	4
		Dua point terpenuhi	3
		Satu point terpenuhi	2
		Tidak mencakup semua point	1

4.	Kejelasan sajian gambar	1. Gambar menggunakan kualitas yang bagus.	5
		2. Gambar terlihat dengan jelas.	
		3. Gambar mudah dipahami.	
		4. Gambar tidak menimbulkan multitafsir.	
		Tiga point terpenuhi	
Dua point terpenuhi	3		
Satu point terpenuhi	2		
Tidak mencakup semua point	1		
5.	Ketetapan tata letak	1. Tata letak dapat dipahami	5

		<p>dengan mudah.</p> <p>2. Tidak membuat kebingungan pada peserta didik.</p> <p>3. Jarak antara teks dan ilustrasi sesuai.</p> <p>4. Penataan tata letak yang baik memberikan kesan menarik.</p>	
		Tiga point terpenuhi	4
		Dua point terpenuhi	3
		Satu point terpenuhi	2

		Tidak mencakup semua point	1
6.	Pemilihan <i>background</i>	<p>1. Tulisan dan gambar terlihat dengan jelas.</p> <p>2. Warna tulisan tidak senada dengan <i>background</i> media.</p> <p>3. <i>Background</i> yang digunakan konsisten.</p> <p>4. Menggunakan <i>background</i> yang polos.</p>	5
		Tiga point terpenuhi	4
		Dua point terpenuhi	3
		Satu point terpenuhi	2

		Tidak mencakup semua point	1
7.	Pemilihan warna pada media	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tidak senada dengan background. 2. Tulisan dan gambar terlihat dengan jelas. 3. Tidak mengganggu pusat pandangan mata. 4. Terlihat menarik. 	5
		Tiga point terpenuhi	4
		Dua point terpenuhi	3
		Satu point terpenuhi	2
		Tidak mencakup semua point	1

➤ Lampiran 18

LEMBAR VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN OLEH AHLI MEDIA

A. Identitas

Nama : Dr. Hamdan Husein Baubara, M.Pd.1

Identitas : UIN Walisongo Semarang

B. Tujuan

Lembar validasi media pembelajaran ini disusun untuk mengetahui tingkat validitas media pembelajaran yang akan digunakan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran amplop misteri tema 6 cita-citaku guna meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di MI Raudlatul Atfal Nongkosawit Semarang.

C. Petunjuk Pengisian

1. Mohon menuliskan identitas Bapak/Ibu validator dalam kolom identitas.
2. Mohon memberikan tanda check (✓) pada kolom yang paling sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu (pedoman penilaian terlampir).
3. Mohon menuliskan saran pada kolom komentar dan saran perbaikan dibawah.

D. Komponen-Komponen Validasi Media Pembelajaran Oleh Ahli Media

Komponen-komponen validasi media pembelajaran dijabarkan ke dalam beberapa indikator, dan selanjutnya dikembangkan dalam bentuk pernyataan untuk dinilai. Komponen-komponen indikator validasi media pembelajaran ditunjukkan dalam tabel di bawah ini.

Tabel 1. Komponen-Komponen Validasi Media Pembelajaran Oleh Ahli Media

No.	Komponen	1	2	3	4	5
A. Penyajian Pembelajaran						
1.	Meningkatkan daya tarik serta keaktifan siswa				✓	
2.	Urutan penyajian				✓	
3.	Mempermudah pembelajaran				✓	
B. Pendukung Penyajian						
1.	Penggunaan jenis tulisan (<i>font</i>)				✓	
2.	Ukuran huruf				✓	
3.	Ukuran media				✓	
4.	Kejelasan sajian gambar				✓	
5.	Ketetapan tata letak					✓
6.	Pemilihan <i>background</i>					✓

7.	Pemilihan warna pada media				✓	
----	----------------------------	--	--	--	---	--

E. Skala Penilaian:

$$\text{Total Skor } (\sum x) = 42$$

$$\text{Rata-Rata Skor} = \frac{\sum x}{10} = \frac{42}{10} = 4,2$$

No.	Rata-Rata Skor	Kategori	Hasil
1.	$1,00 < \bar{x} \leq 1,80$	Sangat Kurang	
2.	$1,80 < \bar{x} \leq 2,60$	Kurang	
3.	$2,60 < \bar{x} \leq 3,40$	Cukup	
4.	$3,40 < \bar{x} \leq 4,20$	Baik	✓
5.	$4,20 < \bar{x} \leq 5,00$	Sangat Baik	

Kesimpulan terhadap media pembelajaran peserta didik:

Bahan Ajar berbentuk Media Pembelajaran Amplop Misteri dinyatakan *):

- Layak digunakan tanpa revisi
- ⓑ) Cukup layak digunakan dengan revisi kecil
- Kurang layak digunakan karena perlu revisi besar
- Tidak layak digunakan

*) Lingkari salah satu.

F. Komentar dan Saran Perbaikan

Semarang, 10 April 2023

Validator,

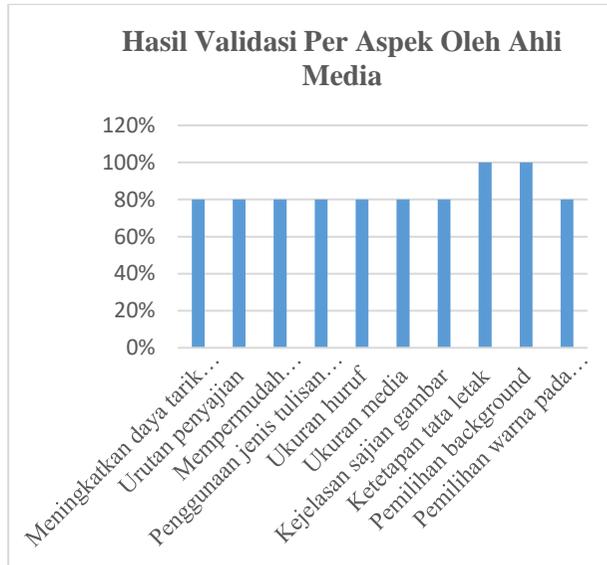


Dr. Hamdan Husein Bambara

➤ **Lampiran 19**

**HASIL VALIDASI PER ASPEK OLEH AHLI
MEDIA**

No	Komponen	Persentase
1.	Meningkatkan daya tarik serta keaktifan siswa	80%
2.	Urutan penyajian	80%
3.	Mempermudah pembelajaran	80%
4.	Penggunaan jenis tulisan (<i>font</i>)	80%
5.	Ukuran huruf	80%
6.	Ukuran media	80%
7.	Kejelasan sajian gambar	80%
8.	Ketetapan tata letak	100%
9.	Pemilihan <i>background</i>	100%
10.	Pemilihan warna pada media	80%



Gambar 4.13. Diagram Hasil Validasi Per Aspek Ahli Media.

➤ **Lampiran 20**

SARAN DAN MASUKAN AHLI MEDIA

Validator	Saran dan Masukan
Ahli Media	<ol style="list-style-type: none">1) Sebaiknya menggunakan kain flanel sebagai landasan untuk menempelkan materi beserta gambar yang tersedia di dalam amplop misteri.2) Menggunakan kertas buffalo yang tebal untuk mencetak materi beserta gambar.3) Jumlah soal untuk <i>posttest</i> disamakan dengan jumlah soal untuk <i>pretest</i>.4) Waktu pengerjaan <i>posttest</i> disamakan dengan waktu pengerjaan <i>pretest</i>.5) Saat siswa secara bergantian maju kedepan untuk menjelaskan gambar dan materi secara urut, maka sambil menunggu giliran siswa yang lain dapat menuliskan materi tersebut pada buku mereka sebagai bahan belajar.

Tabel 4.5. Saran dan Masukan dari Ahli Media.

➤ Lampiran 21 a

LEMBAR VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN OLEH SISWA KELAS IV MI

A. Identitas

Nama : *Denira Alisha Purni*

Identitas : MI Raudlatul Atfal Nongkosawit Semarang

B. Tujuan

Lembar validasi media pembelajaran ini disusun untuk mengetahui tingkat validitas media pembelajaran yang akan digunakan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran amplop misteri tema 6 cita-citaku guna meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di MI Raudlatul Atfal Nongkosawit Semarang.

C. Petunjuk Pengisian

1. Mohon menuliskan identitas Siswa validator dalam kolom identitas.
2. Mohon memberikan tanda check (√) pada kolom yang paling sesuai dengan penilaian Siswa.
3. Mohon menuliskan saran pada kolom komentar dan saran perbaikan dibawah.

D. Komponen-Komponen Validasi Media Pembelajaran Oleh Siswa Kelas IV MI

Komponen-komponen validasi media pembelajaran dijabarkan ke dalam beberapa indikator, dan selanjutnya dikembangkan dalam bentuk pernyataan untuk dinilai. Komponen-komponen indikator validasi media pembelajaran ditunjukkan dalam tabel di bawah ini.

Tabel 1. Komponen-Komponen Validasi Media Pembelajaran Oleh Siswa Kelas IV MI

No.	Komponen	1	2	3	4	5
1.	Menumbuhkan kreatifitas serta keaktifan siswa selama pembelajaran berlangsung.				√	

2.	Siswa tidak merasa bosan dan merasa tertarik dengan adanya penggunaan media pembelajaran yang baru.				✓	
3.	Siswa dapat belajar sambil bermain dengan siswa lainnya.				✓	
4.	Siswa menjadi berfikir lebih kritis.			✓		
5.	Kemampuan siswa secara berkelompok untuk mengkomunikasikan hasil diskusi tentang tema 6 cita-citaku.			✓		
6.	Perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran.			✓		
7.	Keberhasilan dalam kelompok untuk memecahkan masalah secara bersama.				✓	

E. Skala Penilaian:

$$\text{Total Skor } (\Sigma x) = 25$$

$$\text{Rata-Rata Skor} = \frac{\Sigma x}{7} = \frac{25}{7} = 3,57$$

No.	Rata-Rata Skor	Kategori	Hasil
1.	$1,00 < \bar{x} \leq 1,80$	Sangat Kurang	
2.	$1,80 < \bar{x} \leq 2,60$	Kurang	
3.	$2,60 < \bar{x} \leq 3,40$	Cukup	
4.	$3,40 < \bar{x} \leq 4,20$	Baik	✓
5.	$4,20 < \bar{x} \leq 5,00$	Sangat Baik	

Kesimpulan terhadap media pembelajaran peserta didik:

Bahan Ajar berbentuk Media Pembelajaran Amplop Misteri dinyatakan*):

- a. Layak digunakan tanpa revisi

- b. Cukup layak digunakan dengan revisi kecil
 - c. Kurang layak digunakan karena perlu revisi besar
 - d. Tidak layak digunakan
- *) Lingkari salah satu.

F. Komentar dan Saran Perbaikan

Semarang, 04 April 2023

Validator,

Ding
Penia

➤ Lampiran 21 b

LEMBAR VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN OLEH SISWA KELAS IV MI

A. Identitas

Nama : *Putra Nola*

Identitas : MI Raudlatul Atfal Nongkosawit Semarang

B. Tujuan

Lembar validasi media pembelajaran ini disusun untuk mengetahui tingkat validitas media pembelajaran yang akan digunakan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran amplop misteri tema 6 cita-citaku guna meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di MI Raudlatul Atfal Nongkosawit Semarang.

C. Petunjuk Pengisian

1. Mohon menuliskan identitas Siswa validator dalam kolom identitas.
2. Mohon memberikan tanda check (✓) pada kolom yang paling sesuai dengan penilaian Siswa.
3. Mohon menuliskan saran pada kolom komentar dan saran perbaikan dibawah.

D. Komponen-Komponen Validasi Media Pembelajaran Oleh Siswa Kelas IV MI

Komponen-komponen validasi media pembelajaran dijabarkan ke dalam beberapa indikator, dan selanjutnya dikembangkan dalam bentuk pernyataan untuk dinilai. Komponen-komponen indikator validasi media pembelajaran ditunjukkan dalam tabel di bawah ini.

Tabel 1. Komponen-Komponen Validasi Media Pembelajaran Oleh Siswa Kelas IV MI

No.	Komponen	1	2	3	4	5
1.	Menumbuhkan kreatifitas serta keaktifan siswa selama pembelajaran berlangsung.				✓	

2.	Siswa tidak merasa bosan dan merasa tertarik dengan adanya penggunaan media pembelajaran yang baru.					✓
3.	Siswa dapat belajar sambil bermain dengan siswa lainnya.				✓	
4.	Siswa menjadi berfikir lebih kritis.			✓		
5.	Kemampuan siswa secara berkelompok untuk mengkomunikasikan hasil diskusi tentang tema 6 cita-citaku.					✓
6.	Perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran.				✓	
7.	Keberhasilan dalam kelompok untuk memecahkan masalah secara bersama.				✓	

E. Skala Penilaian:

$$\text{Total Skor } (\sum x) = 29$$

$$\text{Rata-Rata Skor} = \frac{\sum x}{7} = \frac{29}{7} = 4,14$$

No.	Rata-Rata Skor	Kategori	Hasil
1.	$1,00 < \bar{x} \leq 1,80$	Sangat Kurang	
2.	$1,80 < \bar{x} \leq 2,60$	Kurang	
3.	$2,60 < \bar{x} \leq 3,40$	Cukup	
4.	$3,40 < \bar{x} \leq 4,20$	Baik	✓
5.	$4,20 < \bar{x} \leq 5,00$	Sangat Baik	

Kesimpulan terhadap media pembelajaran peserta didik:

Bahan Ajar berbentuk Media Pembelajaran Amplop Misteri dinyatakan *):

- (a) Layak digunakan tanpa revisi

- b. Cukup layak digunakan dengan revisi kecil
 - c. Kurang layak digunakan karena perlu revisi besar
 - d. Tidak layak digunakan
- *) Lingkari salah satu.

F. Komentar dan Saran Perbaikan

Semarang, 04 April 2023

Validator,

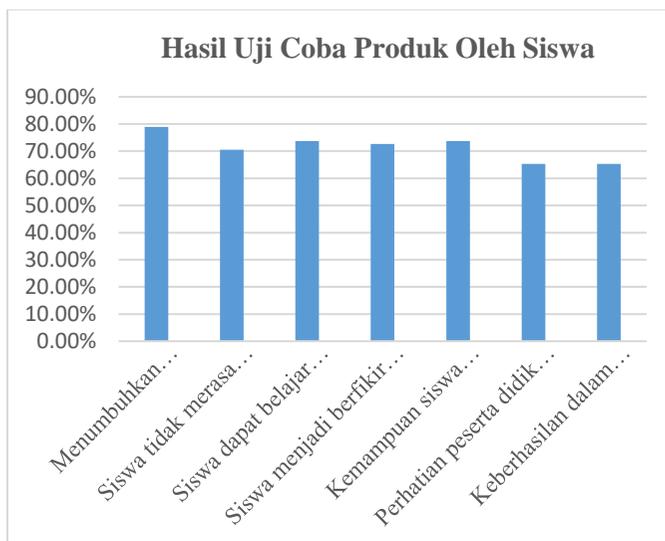

PUTRA / 19

➤ **Lampiran 22**

**HASIL UJI COBA PRODUK OLEH SISWA
KESELURUHAN**

No	Komponen	Persentase
1.	Menumbuhkan kreativitas serta keaktifan siswa selama pembelajaran berlangsung.	78,95%
2.	Siswa tidak merasa bosan dan merasa tertarik dengan adanya penggunaan media pembelajaran yang baru.	70,53%
3.	Siswa dapat belajar sambil bermain dengan siswa lainnya.	73,68%
4.	Siswa menjadi berfikir lebih kritis.	72,63%
5.	Kemampuan siswa secara berkelompok untuk mengkomunikasikan hasil diskusi tentang tema 6 cita-citaku.	73,68%

6.	Perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran.	65,26%
7.	Keberhasilan dalam kelompok untuk memecahkan masalah secara bersama.	65,26%



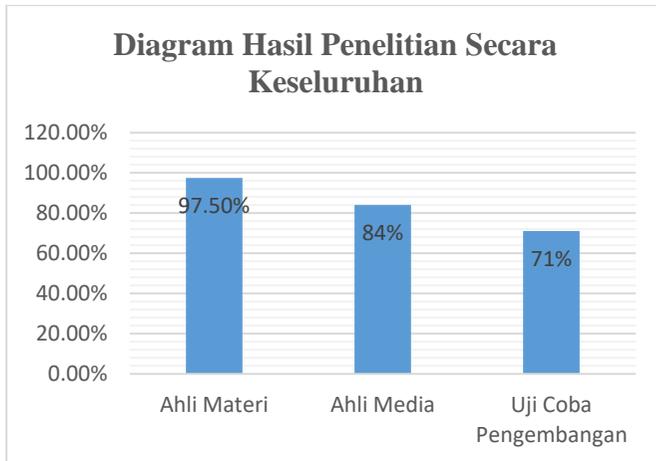
Gambar 4.14. Diagram Hasil Uji Coba Produk Siswa.

➤ **Lampiran 23**

HASIL PENELITIAN ANGGKET KESELURUHAN

Responden	Rerata Skor	Persentase	Kategori
Ahli Materi	4,88	97,5%	Sangat Layak
Ahli Media	4,20	84%	Sangat Layak
Uji Coba Pengembangan	3,11	71%	Layak

Tabel 4.6. Hasil Penelitian Angket Keseluruhan.



Gambar 4.11. Diagram Hasil Penelitian Angket Keseluruhan.

➤ **Lampiran 24**

HASIL DATA AWAL (PRETEST)

Uji Normalitas Pretest

Dari 19 siswa didapatkan data hasil tes sebagai berikut:
30,45,45,50,50,50,55,55,55,55,55,60,60,60,65,65,70,70

No	X	Z	F(z)	S(z)	[F(z) - S(z)]
1	30	-2,527852084	0,00573813	0,05263158	0,046893444
2	45	-0,995005608	0,15986677	0,21052632	0,050659547
3	45	-0,995005608	0,15986677	0,21052632	0,050659547
4	45	-0,995005608	0,15986677	0,21052632	0,050659547
5	50	-0,484056782	0,31417279	0,36842105	0,054248267
6	50	-0,484056782	0,31417279	0,36842105	0,054248267
7	50	-0,484056782	0,31417279	0,36842105	0,054248267
8	55	0,026892043	0,51072708	0,63157895	0,120851867
9	55	0,026892043	0,51072708	0,63157895	0,120851867
10	55	0,026892043	0,51072708	0,63157895	0,120851867
11	55	0,026892043	0,51072708	0,63157895	0,120851867
12	55	0,026892043	0,51072708	0,63157895	0,120851867
13	60	0,537840869	0,70465654	0,78947368	0,084817141
14	60	0,537840869	0,70465654	0,78947368	0,084817141
15	60	0,537840869	0,70465654	0,78947368	0,084817141
16	65	1,048789694	0,85286254	0,89473684	0,041874303
17	65	1,048789694	0,85286254	0,89473684	0,041874303
18	70	1,55973852	0,94058916	1	0,059410843
19	70	1,55973852	0,94058916	1	0,059410843

$$Z = \frac{Xi - \bar{X}}{S}$$

\bar{X}	Rata-Rata	54,73684211
S	Simpangan Baku	9,78571581

Hipotesis Lilliefors
 Ho : Populasi nilai ujian statistik berdistribusi normal
 Ha : Populasi nilai ujian statistic berdistribusi tidak normal

Jika Nilai L.Hitung < L.Tabel Maka Ho diterima & Ha ditolak
 Jika Nilai L.Hitung > L.Tabel Maka Ho ditolak & Ha diterima

Lilliefors Hitung	0,12085187
Lilliefors Tabel	0,195

Tabel 4.10. Hasil Uji Normalitas Data Awal (Pretest)

Data	Pretest
L₀	0,121
L_{tabel}	0,195
N	19
A	0,05
Kesimpulan	Berdistribusi normal

➤ **Lampiran 25**

HASIL DATA AKHIR (POSTTEST)

Uji Normalitas Posttest					
Dari 19 siswa didapatkan data hasil tes sebagai berikut: 60,60,65,70,70,70,75,75,75,80,80,80,80,85,85,90,90,90,95					
No	X	Z	F(z)	S(z)	[F(z) – S(z)]
1	60	-1,730573633	0,04176392	0,105263158	0,063499239
2	60	-1,730573633	0,04176392	0,105263158	0,063499239
3	65	-1,239813946	0,10752211	0,157894737	0,050372628
4	70	-0,749054259	0,22691225	0,315789474	0,088877222
5	70	-0,749054259	0,22691225	0,315789474	0,088877222
6	70	-0,749054259	0,22691225	0,315789474	0,088877222
7	75	-0,258294572	0,39808979	0,473684211	0,075594423
8	75	-0,258294572	0,39808979	0,473684211	0,075594423
9	75	-0,258294572	0,39808979	0,473684211	0,075594423
10	80	0,232465115	0,59191161	0,684210526	0,092298916
11	80	0,232465115	0,59191161	0,684210526	0,092298916
12	80	0,232465115	0,59191161	0,684210526	0,092298916
13	80	0,232465115	0,59191161	0,684210526	0,092298916
14	85	0,723224802	0,76522911	0,789473684	0,024244576
15	85	0,723224802	0,76522911	0,789473684	0,024244576
16	90	1,213984489	0,88762318	0,947368421	0,059745245
17	90	1,213984489	0,88762318	0,947368421	0,059745245
18	90	1,213984489	0,88762318	0,947368421	0,059745245
19	95	1,704744176	0,95587893	1	0,044121073

$Z = \frac{Xi - \bar{X}}{S}$		
\bar{X}	Rata-Rata	77,6315789
S	Simpangan Baku	10,1882859

Hipotesis Liliefors	
Ho : Populasi nilai ujian statistik berdistribusi normal	
Ha : Populasi nilai ujian statistic berdistribusi tidak normal	

Jika Nilai L.Hitung < L.Tabel Maka Ho diterima & Ha ditolak
 Jika Nilai L.Hitung > L.Tabel Maka Ho ditolak & Ha diterima

Liliefors Hitung	0,09229892
Liliefors Tabel	0,195

Tabel 4.11. Hasil Uji Normalitas Data Akhir (Posttest)

Data	Posttest
L₀	0,092
L_{tabel}	0,195
N	19
A	0,05
Kesimpulan	Berdistribusi normal

➤ **Lampiran 26**

DAFTAR NILAI SOAL *PRETEST* DAN *POSTTEST*

No	Nama Siswa	Pretest	Posttest
1.	ADLAN FATHIR AZZAFAR	70	95
2.	AHMAD NUR LATIF	60	85
3.	AISYAH YUMNA AZETVICA	50	80
4.	ANISYA AULIYA SABRINA	45	70
5.	DEVIRA ALLISA PUTRI	45	65
6.	HAIDAR ALI SAPUTRA	50	85
7.	IQLILA NEYFA CHANINA	65	80
8.	KANAYA SABRIA MAKARIM	55	75
9.	KHARISA FAUZIAH AULYA SYARIF	70	90
10.	KHUSNUL DWI SAPUTRA	55	70
11.	MUHAMMAD RIZKI KURNIAWAN	60	75
12.	ORIZA SATIVA	30	60
13.	RAJWA SAKHA PANGESTU	45	60
14.	RISKI RIYANTO	55	80
15.	RIZWAN ABI HENDRAWAN	60	90
16.	SAKHA ARKAN ARQIAN WIRATAMA	55	70

17.	TSANIYA KAMILA DEWI	65	90
18.	ZANETHA ZAHRA FANY	55	80
19.	PUTRA YASIN PRATAMA	50	75

➤ **Lampiran 27**

HASIL UJI HIPOTESIS (Uji t)

Uji t				
No	Pretest (X1)	Posttest (X2)	D= X1-X2	D ²
1	70	95	-25	625
2	60	85	-25	625
3	50	80	-30	900
4	45	70	-25	625
5	45	65	-20	400
6	50	85	-35	1225
7	65	80	-15	225
8	55	75	-20	400
9	70	90	-20	400
10	55	70	-15	225
11	60	75	-15	225
12	30	60	-30	900
13	45	60	-15	225
14	55	80	-25	625
15	60	90	-30	900
16	55	70	-15	225
17	65	90	-25	625
18	55	80	-25	625
19	50	75	-25	625
		Jumlah	-435	189225

$$s = \sqrt{\frac{1}{n-1} \left\{ \sum D^2 - \frac{(\sum D)^2}{n} \right\}}$$

$$s = \sqrt{\frac{1}{18} \left\{ 189225 - \frac{(-435)^2}{19} \right\}}$$

$$s = \sqrt{553,289} = 23,522$$

$$t = \frac{\frac{\sum D}{n}}{\frac{s}{\sqrt{n}}}$$

$$t = \frac{\frac{-435}{19}}{\frac{23,522}{\sqrt{19}}}$$

$$t = \frac{-22,895}{5,3963} = -4,2427$$

 ttabel = 2,440

➤ Lampiran 28

HASIL UJI N-GAIN

Uji N-Gain

No	Kode Siswa	Nilai		Posttest-Pretest	Skor Ideal (100)-Pretest	N-Gain Skor	N-Gain Skor persen
		Pretest	Posttest				
1.	A1	70	95	25	30	0,83333333	83,3333333
2.	A2	60	85	25	40	0,625	62,5
3.	A3	50	80	30	50	0,6	60
4.	A4	45	70	25	55	0,45454545	45,4545455
5.	A5	45	65	20	55	0,36363636	36,3636364
6.	A6	50	85	35	50	0,7	70
7.	A7	65	80	15	35	0,42857143	42,8571429
8.	A8	55	75	20	45	0,44444444	44,4444444
9.	A9	70	90	20	30	0,66666667	66,6666667
10.	A10	55	70	15	45	0,33333333	33,3333333
11.	A11	60	75	15	40	0,375	37,5
12.	A12	30	60	30	70	0,42857143	42,8571429
13.	A13	45	60	15	55	0,27272727	27,2727273
14.	A14	55	80	25	45	0,55555556	55,5555556
15.	A15	60	90	30	40	0,75	75
16.	A16	55	70	15	45	0,33333333	33,3333333
17.	A17	65	90	25	35	0,71428571	71,4285714
18.	A18	55	80	25	45	0,55555556	55,5555556
19.	A19	50	75	25	50	0,5	50
						0,52287157	52,2871573

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pretest}}$$

1) Kategori Tahapan Efektivitas N-Gain

Persentase (%)	Tahapan
< 40	Tidak efektif
40 - 55	Kurang efektif
56 - 75	Cukup efektif
> 76	Efektif

Sumber: Ulhaq, R.R., 1999.

2) Pembagian Skor Gain

Nilai N-Gain	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Sumber: Meiser dalam Syarifudin, 2008: 53.

➤ **Lampiran 29**

HASIL PRETEST DAN POSTTEST SISWA KELAS IV

LEMBAR SOAL UJI COBA

Nama : <u>Shopy</u>	Nomor : <u>011</u>
No Absen : <u>16 (16/16)</u>	Nomor : <u>012</u>
Kelas : <u>4 (16/16)</u>	<u>60</u>
Hari/Tanggal : <u>09/01/2025</u>	

Berilah tanda silang (X) pada huruf a, b, c, atau d pada jawaban yang paling benar!

1. Apa yang dimaksud dengan cita-cita?
- Harapan besar yang dibayangkan terhadap sesuatu
 - Baru-baru saja terbentuk menjadi bagian bagian
 - Jepan yang juga dijadi sumbering dan kecil hingga dewasa
 - Karya sastra terdiri yang berkaitan penerjemahan, puisi, pikares, dan imajinasi penyair



2. Berdasarkan gambar tersebut, apa tugas dari seorang tentara?

- Mengajar ilmu bela
- Mengajar latihan regu
- Mengajar latihan senam
- Mengajarkan orang yang sakit



3. Berdasarkan gambar tersebut, apa tugas dari seorang masinis?

- Mengajar kardi
- Mengajar pesawat
- Mengajar bus
- Mengajar kereta api



4. Berdasarkan gambar tersebut, apa tugas dari seorang perawat?

- Mengajar orang yang sakit
- Mengajarkan ilmu hukum yang sakit
- Mengajarkan ilmu agama
- Mengajar gigi yang sakit

LEMBAR SOAL UJI COBA

Nama : <u>Elissa de Figueira</u>	Nomor : <u>011</u>
No Absen : <u>15</u>	Nomor : <u>012</u>
Kelas : <u>4 (16/16)</u>	<u>90</u>
Hari/Tanggal :	

Berilah tanda silang (X) pada huruf a, b, c, atau d pada jawaban yang paling benar!

1. Apa yang dimaksud dengan cita-cita?
- Harapan besar yang dibayangkan terhadap sesuatu
 - Baru-baru saja terbentuk menjadi bagian bagian
 - Jepan yang juga dijadi sumbering dan kecil hingga dewasa
 - Karya sastra terdiri yang berkaitan penerjemahan, puisi, pikares, dan imajinasi penyair



2. Berdasarkan gambar tersebut, apa tugas dari seorang tentara?

- Mengajar ilmu Bela
- Mengajar latihan regu
- Mengajar latihan senam
- Mengajarkan orang yang sakit



3. Berdasarkan gambar tersebut, apa tugas dari seorang masinis?

- Mengajar kardi
- Mengajar pesawat
- Mengajar bus
- Mengajar kereta api



4. Berdasarkan gambar tersebut, apa tugas dari seorang perawat?

- Mengajar orang yang sakit
- Mengajarkan ilmu hukum yang sakit
- Mengajarkan ilmu agama
- Mengajar gigi yang sakit

➤ Lampiran 30

SURAT PENUNJUKAN DOSEN PEMBIMBING



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Jalan Prof. Hamba Km. 2 Semarang 50185
Telepon 024-7601295, Faksimile 024-7615387
www.walisongo.ac.id

Nomor: 5634/Un.10.3/IJ/DA.04.09/12/2022
Semarang, 01 Desember 2022

Lamp. : -

Hal : **Penunjukan Pembimbing Skripsi**

Yth.
Mohammad Rofiq, M.Pd.
di Tempat

Assalamu 'alaikum Wr. Wb.

Berdasarkan hasil pembahasan usulan judul penelitian di Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), maka Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan menyetujui judul skripsi mahasiswa:

Nama : Itsna Nur Afni
NIM : 1903096037
Judul skripsi : EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN AMPLOP MISTERI TEMA 6 CITTA-CITTA TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV DI MI AL-ISLAM MANGUNSARI 01 SEMARANG

Dan menunjuk Bapak:

Mohammad Rofiq, M.Pd. Sebagai Pembimbing

Demikian penunjukan pembimbing skripsi ini disampaikan dan atas kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu 'alaikum Wr. Wb.

a.n. Dekan,
Mengetahui,
Ketua Jurusan PGMI



[Signature]
Zulkhah, M. Ag., M.Pd
197601302005012001

Tembusan:

1. Dekan Pembimbing
2. Mahasiswa yang bersangkutan
3. Arsip

➤ Lampiran 31

SURAT IZIN RISET



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jalan Prof. Hanka Km.2 Semarang 50185
Telepon 024-7601295, Faksimile 024-7615387
www.walisongo.ac.id

Nomor: 1059/Un.10.3/D1/TA.00.01/04/2023

Semarang, 10 April 2023

Lamp. : -

Hal : **Mohon Izin Riset**

a.n. : Itsna Nur Afni

NIM : 1903096037

Kepada Yth.

Kepala MI Raudlatul Atfal Nongkosawit
di Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.,

Diberitahukan dengan hormat dalam rangka penulisan skripsi, bersama ini kami sampaikan bahwa mahasiswi atas nama:

Nama : Itsna Nur Afni

NIM : 1903096037

Alamat : Pagersalam Rt 02/Rw 02, Kelurahan Mangunsari, Kecamatan Gunungpati,
Kota Semarang, Jawa Tengah

Judul skripsi : **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AMPLOP MISTERI
TEMA 6 CITA-CITAKU GUNA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
KELAS IV DI MI RAUDLATUL ATFAL NONGKOSAWIT SEMARANG**

Pembimbing : Muhammad Rofiq, M.Pd sebagai dosen pembimbing.

Sehubungan dengan hal tersebut mohon kiranya yang bersangkutan diberikan izin riset dan dukungan data dengan tema/judul skripsi sebagaimana tersebut di atas selama 15 hari, mulai tanggal 11 April 2023 sampai dengan tanggal 25 April 2023.

Demikian atas perhatian dan terakabulnya permohonan ini disampaikan terima kasih. Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

a.n. Dekan,

Wakil Dekan Bidang Akademik



Tembusan:

Dekan FITK UIN Walisongo (sebagai laporan)

➤ Lampiran 32

SURAT KETERANGAN PENELITIAN



**YAYASAN NURUL HUDA RANDUSARI
MI RAUDLATUL ATFAL NONGKOSAWIT
TERAKREDITASI A**

Alamat : Randusari RT 02 RW II Kel. Nongkosawit, Kec. Gunungpati, Kota Semarang, Telp. 087719063799
Web - email - mi.raudlatul.atfal.blogspot.com - mi.raudlatul.atfal@gmail.com

SURAT KETERANGAN

Nomor: 073/MIRA/KT/VI/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala MI Raudlatul Atfal Kelurahan Nongkosawit Kecamatan Gunungpati Kota Semarang menerangkan bahwa :

Nama : Itsna Nur Afni
NIM : 1903096037
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Fakultas : Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas : UIN Walisongo Semarang

Benar - benar telah melakukan Penelitian di MI Raudlatul Atfal Kelurahan Nongkosawit Kecamatan Gunungpati Kota Semarang, pada tanggal 11 - 25 April 2023

Demikian surat keterangan ini kami sampaikan dengan sebenar - benarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Mengetahui

Kepala Madrasah,



Khatmatul Abidah, S.Ag

➤ Lampiran 33

TRANSKIP KO KURIKULER



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Prof. Dr. Hamka Km 2 (024) 7601295 Fax. 7615387 Semarang 50185
Website: <http://fifik.walisongo.ac.id>

SURAT KETERANGAN

Nomor : 5682 /Un.10.3/D.3/DA.04.09/12/2022

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo menerangkan dengan sesungguhnya, bahwa:

Nama : Itsna Nur Afni
Tempat, Tanggal Lahir : Semarang, 21 Juli 2001
NIM : 1903096037
Program/Semester/Tahun : S1/VII/2022
Jurusan : PGMI
Alamat : Pagersalam RT 02 / RW 02, Kelurahan Mangunsari,
Kecamatan Gunungpati, Semarang.

Adalah benar-benar telah melakukan kegiatan Ko-Kurikuler dan nilai dari kegiatan masing-masing aspek sebagaimana terlampir. Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya. Demikian harap maklum bagi yang bersangkutan.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Semarang, 27 Februari 2023

An. Dekan,
Wakil Dekan Bidang
Kemahasiswaan dan Kerjasama



Prof. Dr. H. Muslih, M.A.
NIP. 19690813 199603 1003



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG
FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN

Jl. Prof. Dr. Hamka Km 2 (024) 7601295 Fax. 7615387 Semarang 50185
Website: <http://fik.walisongo.ac.id>

TRANSKIP KO-KURIKULER

Nama : Itsna Nur Afni
NIM : 1903096037
Fakultas : Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Jurusan : PGMI

No	Nama Kegiatan	Jumlah Kegiatan	Nilai Kumulatif	Presentase
1.	Aspek Keagamaan dan Kebangsaan	12	24	17 %
2.	Aspek Penalaran dan Idealisme	24	48	36%
3.	Aspek Kepemimpinan dan Loyaltas terhadap Almamater	9	18	13%
4.	Aspek Pemenuhan Bakat dan Minat Mahasiswa	15	30	23%
5.	Aspek Pengabdian kepada Masyarakat	8	16	11%
	Jumlah	68	136	100%

Predikat : (Istimewa / Baik Sekali / Baik / Cukup)

Semarang, 27 Februari 2023

Korektor,

**An. Dekan,
Wakil Dekan Bidang
Kemahasiswaan dan Kerjasama**

Achmad Muchamad Kamil
NIP. 199202172020121003



Prof. Dr. H. Muslih, M.A.
NIP. 19690813 199603 1003

➤ Lampiran 34

DOKUMENTASI PENELITIAN



(Pembagian soal *pretest*)



(Siswa mengerjakan soal *pretest*)



(Pengenalan serta penjelasan terhadap penggunaan media pembelajaran “Amplop Misteri”)



(Siswa berdiskusi secara kelompok untuk menentukan pasangan dari gambar dan materi yang sesuai)



(Perwakilan dari setiap kelompok maju ke depan untuk menempelkan atau memasang hasil diskusi pada kertas karton yang telah disediakan di depan)



(Setiap kelompok menghias hasil karya diskusi pada kertas karton menggunakan spidol warna)



(Hasil karya akhir diskusi kelompok A dan B)





(Setiap kelompok mempresentasikan hasil karya akhir
diskusi dan melakukan sesi foto bersama)



(Pembagian soal *posttest*)



(Siswa mengerjakan soal *posttest*)



(Sesi foto bersama)

➤ **Lampiran 35**

RIWAYAT HIDUP

A. Identitas Diri

1. Nama : Itsna Nur Afni
2. Tempat, Tanggal Lahir: 21 Juli 2001
3. Alamat : Pagersalam RT 02/RW
02, Kelurahan Mangunsari, Kecamatan
Gunungpati, Kota Semarang, Provinsi Jawa
Tengah
4. No HP : 087826184563
5. Email :
itsnaafni210701@gmail.com

B. Riwayat Pendidikan

1. Pendidikan Formal
 - a. TK ABA 52 Semarang
 - b. MI AL-ISLAM Gunungpati Semarang
 - c. SMP Negeri 3 Ungaran Kab. Semarang
 - d. SMA Negeri 12 Semarang

Semarang, 15 Juni 2023



Itsna Nur Afni

NIM: 1903096037