



Pengembangan Media “Rumah Makan Cerdik” Materi Kewajiban dan Hakku untuk Siswa Sekolah Dasar

Yuli Tri Wahyuni¹, Muhamad Basori², Kukuh Andri Aka³

^{1,2,3}Universitas Nusantara PGRI Kediri Indonesia

ARTICLE INFO

Keywords:

Pengembangan;
Media;
Rumah Makan Cerdik;

Article history:

Received 2022-3-8

Revised 2022-8-20

Accepted 2022-8-23

ABSTRACT

Penelitian ini dilatarbelakangi hasil pengamatan di SDN 1 Mlandangan, saat peneliti sedang observasi di SD tersebut. Pada saat itu guru hanya menggunakan metode ceramah saja dan suasana kelas menjadi kurang kondusif, ada beberapa siswa yang tidak memperhatikan guru saat menjelaskan materi, siswa ramai sendiri, pada saat siswa diberi soal atau pertanyaan kepada guru ada beberapa siswa yang tidak bisa menjawab soal dari guru tersebut. Akibatnya siswa tidak memahami materi yang telah disampaikan sehingga motivasi dan hasil belajarnya rendah. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengembangkan media pembelajaran rumah makan cerdas, mengetahui kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran rumah makan cerdas. Penelitian menggunakan metode RND (Research and Development) meliputi Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, Evaluasi. Kemudian peneliti membuat pengembangan media yaitu pengembangan media rumah makan cerdas, pada tema 4 kewajiban dan hakku. Hasil penelitian ini adalah 1) Melalui penerapan pengembangan media pada Sekolah dasar dapat menumbuhkan motivasi dan semangat belajar siswa pada kelas 3 SDN 1 Mlandangan. 2) Hasil kevalidan menunjukkan validasi materi 86% sedangkan ahli media menunjukkan 88% 3) Hasil Kepraktisan menunjukkan presentase 94 % yang diisi oleh guru kelas III 4) Dari hasil posttest yang menunjukkan keefektifan menunjukkan ketuntasan secara klasikal yaitu sebesar 90 % dari 11 siswa.

Corresponding Author:

Yuli Tri Wahyuni

Universitas Nusantara PGRI Kediri; Kediri yulitriwahyuni2@gmail.com

INTRODUCTION

Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 kata “pembelajaran” diartikan sebagai “proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”. Sedangkan Menurut Sudjana (2012: 28), pembelajaran merupakan upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik yang dapat menyebabkan peserta didik melakukan kegiatan belajar. Proses

pembelajaran merupakan “Suatu kegiatan melaksanakan kurikulum suatu lembaga pendidikan, agar tercapainya suatu tujuan pendidikan”. Dari pendapat ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa menurut saya pembelajaran adalah suatu proses dimana terdapat suatu kegiatan adanya transfer ilmu dan respon dalam kegiatan tersebut. Menurut (Sudjana & Rivai 2002: 2). Media pembelajaran sangat berpengaruh bagi peserta didik, jika dalam proses pembelajaran secara berlangsung tidak ada media pembelajaran, peserta didik akan kesulitan memahami materi yang disampaikan oleh guru. Selain itu jika media pembelajaran yang di sampaikan di kelas kurang menarik perhatian siswa, maka siswa juga sulit untuk memahami materi karena media pembelajaran tersebut kurang menarik perhatian siswa. Menurut Levie dan Lentz Dalam (Sapriyah, 2019) fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu : Fungsi atensi, media visual untuk menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi pada pelajaran yang berkaitan dengan makna yang ditampilkan atau menyertai teks yang bergambar, Fungsi efektif media visual dapat terlihat dari kenikmatan peserta didik ketika belajar (atau membaca) teks bergambar, Fungsi kognitif, media visual mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat atau pesan yang terkandung dalam gambar, Fungsi kompensatoris, membantu peserta didik yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali. Sedangkan menurut Sanjaya (Dalam Nurrita, 2018) ada beberapa fungsi penggunaan media pembelajaran salah satunya yaitu Fungsi komunikatif Media pembelajaran digunakan untuk memudahkan komunikasi antara penyampai pesan dan penerima pesan sehingga tidak ada kesulitan dalam menyampaikan bahasa verbal dan salah persepsi dalam menyampaikan pesan. Selain itu menurut Ely dalam (Mahnun, 2012: 27) berpendapat salah satu manfaat media pembelajaran adalah memberikan penyajian pendidikan lebih luas.

Media pembelajaran yang baik itu dapat membuat siswa memahami materi, memberikan umpan balik, siswa dapat melakukan tanggapan atas pertanyaan yang diberikan oleh guru (Arsyad, 2006). Guru memiliki peran yang sangat penting yaitu sebagai fasilitator untuk membantu siswa mentransformasikan potensi yang dimiliki, selain guru sebagai fasilitator guru juga sebagai demonstrator pengelola kelas, evaluator, administrator, guru secara pribadi dan sebagai orang tua saat di sekolah (Usman (2002: 9-13). Untuk itu guru harus kreatif dalam membuat media pembelajaran.

Dalam observasi yang dilakukan di SDN 1 Mlandangan Kabupaten Nganjuk pada tanggal 20 Maret 2021, kondisi siswa saat proses pembelajaran secara langsung siswa tidak memperhatikan apa yang disampaikan oleh guru dan siswa ramai sendiri. Pada saat proses pembelajaran guru hanya menggunakan metode ceramah saja. Sehingga saat guru menjelaskan materi siswa ada yang ramai dengan temannya, ada yang main sendiri, bahkan ada yang menulis, padahal guru tidak memberikan intruksi untuk menulis. Pada saat itu guru memberikan pertanyaan kepada siswa tentang materi yang telah disampaikan, ada banyak siswa yang tidak bisa menjawab pertanyaan dan pada saat itu juga siswa berkata bahwa tidak dapat menyerap materi yang telah disampaikan, dalam kondisi kelas terlihat biasa saja dan kebanyakan siswa mengabaikan apa yang dijelaskan oleh guru. Pada saat guru memberikan soal ulangan harian, banyak siswa yang nilainya dibawah kkm.

Dari masalah siswa tersebut disebabkan bahwa dalam pembelajaran masih belum menggunakan media, sehingga siswa kurang puas dan sulit untuk memahami materi, apalagi jika siswa masih membutuhkan media- media yang nyata dan menarik seperti kelas rendah 1 sampai 3, mereka masih membutuhkan media yang nyata dan menarik untuk memahami materi, dan masih belum bisa berpikir abstrak. Sehingga pada saat guru menyampaikan materi banyak siswa yang tidak memperhatikan dengan baik, karena guru hanya menggunakan ceramah saja dan siswa akan cepat bosan serta tidak memperhatikan guru. Selain penggunaan media penyebab lainnya yaitu guru kurang kreatif dalam penyampaian materi. Guru hanya menggunakan metode ceramah dan tanya jawab serta mengerjakan soal, tanpa adanya model pembelajaran lain serta tidak adanya permainan, sehingga siswa sulit memahami materi karena model dan cara guru dalam mengajar kurang kreatif sehingga terlihat monoton.

Dalam permasalahan tersebut, peneliti akan melakukan pengembangan media yang akan digunakan dalam kegiatan belajar mengajar untuk kelas 3 di SDN 1 Mlandangan yaitu memahami materi

tema 4 kewajiban dan hakku subtema 3 kewajiban dan hakku dalam bertetangga pada pembelajaran 4. Peneliti memilih materi tersebut karena didalam materi terdapat beberapa hal yang harus dijelaskan dengan media contohnya seperti makanan sehat, tidak sehat serta terdapat penerapan hak dan kewajiban dalam bertetangga. Jika tidak menggunakan media maka siswa tidak akan memahami materi yang disampaikan, karena harus membutuhkan gambar-gambar tentang makanan sehat dan tidak sehat serta hak dan kewajiban. Peneliti akan mencoba menerapkan menggunakan media tersebut saat kegiatan belajar mengajar agar siswa memahami materi yang telah disampaikan. Untuk itu peneliti akan mengembangkan media yaitu "Pengembangan Media Rumah Makan Cerdik Pada Materi Tema 4 Kewajiban dan Hakku Dalam Bertetangga Pembelajaran 4 Untuk Siswa Kelas 3 SDN 1 Mlandangan Kabupaten Nganjuk"

Media Pembelajaran Rumah Makan CERDIK (Cerdas dan Terdidik) adalah media pembelajaran visual yang berbentuk rumah. Nama rumah dalam KBBI (Kamus Bahasa Indonesia 2008: 1323) artinya bangunan untuk tempat tinggal, bangunan pada umumnya (seperti gedung), sehingga peneliti mengambil nama rumah karena rumah tersebut merupakan simbol bahwa tempat tersebut ada sesuatu hal yang menempatinya. Peneliti mengambil nama tersebut karena didalam rumah makan itu ada berbagai sisi atau bentuk media lebih dari satu yang berada di dalam rumah tersebut. Dan akan ditempati materi seperti makanan sehat, tidak sehat, kalimat permasalahan dan penyelesaian, hak dan kewajiban, serta terdapat game permainan yang akan membuat siswa lebih berpikir kritis, cerdas dan terdidik dalam melakukannya. Game tersebut yaitu monopoli cerdas, dimana dalam monopoli terdapat beberapa soal yang nantinya akan dijawab oleh setiap kelompok. Kelebihan dari media rumah makan cerdas yaitu : Dapat memunculkan rasa ingin tahu terhadap siswa, Menjadikan siswa lebih berpikir kritis, Memperluas pemahaman siswa, Menjadikan siswa lebih semangat dalam belajar, Dapat digunakan sebagai pembelajaran tematik lainnya. Dalam media rumah makan cerdas terdapat permainan monopoli yang berada pada sisi atap rumah. Dipertandingan monopoli terdapat beberapa soal pada kotak-kotak yang telah dibuat, serta ada beberapa tantangan dimana setiap kelompok harus melaksanakan tantangan tersebut. Sehingga siswa dapat mencoba permainan tersebut baik kelompok maupun individu.

METHODS

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development). Metode penelitian dan pengembangan Research and Development merupakan suatu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Dalam hal tersebut dijelaskan oleh Sugiyono (2014: 407) penelitian dan pengembangan adalah "metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut". Cara pengambilan data melalui angket validasi dari guru, ahli media, dan ahli materi, serta peneliti menyiapkan soal posttest untuk mengetahui keefektifan. Penelitian ini dilakukan di Sdn 1 Mlandangan Kabupaten Nganjuk yang telah dilaksanakan pada tanggal 15 Juni 2022. Penelitian ini akan dianalisis dengan menggunakan dua teknik analisis, yaitu analisis deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Pada analisis kualitatif berupa komentar serta saran untuk perbaikan produk dari ahli materi pembelajaran. Sedangkan pada data kuantitatif yaitu berupa skor angket (angket validasi ahli, angket respon guru,). Menurut Sugiyono (Dalam Rezeki Atikah, 2020: 37) Model pengembangan ADDIE terdiri dari 5 tahapan tahapan tersebut meliputi:

1. Analisis

Tahap analisis dilakukan untuk menentukan kebutuhan belajar dan mengidentifikasi permasalahan. Tahap analisis bertujuan untuk mengidentifikasi masalah yang terjadi pada siswa pada saat proses pembelajaran. Hal ini dilakukan pada tahap analisis yaitu (1) analisis silabus, meliputi kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator pencapaian kompetensi dan materi pokok; (2) menganalisis sumber belajar, pada tahap ini ada beberapa hal yang harus diperhatikan yaitu ketersediaan, kesesuaian, dan kemudahan dalam memanfaatkannya; (3) analisis kebutuhan siswa.

2. Desain

Desain merupakan kegiatan merancang suatu produk yang sesuai dengan kebutuhan. Desain juga berarti suatu pola rancangan yang menjadi dasar pembuatan suatu benda. Dalam tahap ini media visual

rumah cerdas didalamnya terdapat beberapa materi atau bidang setiap sisinya, samping kanan dan kiri terdapat materi yaitu tema 4 hak dan kewajibanku subtema 3 hak dan kewajiban bertetangga pembelajaran ke 4, untuk sisi atas atau atap rumah terdapat permainan yang akan membuat siswa lebih semangat untuk belajar, sehingga dapat ditemukan suatu produk yang perlu dikembangkan untuk mendukung proses pembelajaran di SDN I Mlandangan Kabupaten Nganjuk.

3. Pengembangan

Dalam tahap ini yaitu pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan materi serta tujuan pembelajaran. kegiatan membuat dan memodifikasi media pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan". Dalam media visual rumah makan cerdas pada penelitian ini dilakukan dengan langkah-langkah : a). Melihat kompetensi dasar serta materi yang terjadi adanya permasalahan ; b) Memilih contoh beberapa gambar agar siswa dapat memahami materi; c). Membuat rumah makan cerdas dari kayu di modifikasi menjadi rumah dengan beberapa sisi materi bisa di buka untuk peletakkan materi dan game atau permainan; d). Membuat gambar sesuai materi; e). Meletakkan semua hasil pada tempat atau sisi yang telah dipersiapkan.

Setelah media pembelajaran dikembangkan, maka media yang dikembangkan tersebut diuji validasi oleh beberapa ahli di bidang tersebut. Validasi tersebut bertujuan untuk menilai apakah rancangan media tersebut yang telah dibuat sudah cukup layak digunakan atau belum, sebelum dilakukan tahap selanjutnya.

4. Implementasi

Tahap implementasi yaitu kegiatan menerapkan produk atau menggunakan produk. Pada tahap ini yaitu melakukan uji coba terhadap siswa siswi kelas III di SDN I Mlandangan Kabupaten Nganjuk.

5. Evaluasi

Evaluasi didefinisikan sebagai sebuah proses yang dilakukan untuk memberikan nilai terhadap program pembelajaran. Pada langkah ini bertujuan melakukan revisi produk berdasarkan uji coba terbatas untuk menganalisis keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan pada tahap implementasi, serta melakukan klarifikasi data yang didapat dari siswa dengan menggunakan angket untuk memperoleh kelayakan data. Diharapkan produk yang telah dibuat memberikan pengaruh yang baik dalam meningkatkan kemampuan siswa kelas III pada materi tema subtema 3 pembelajaran 4 di SDN I Mlandangan Kabupaten Nganjuk.

Instrument penelitian menggunakan angket untuk ahli materi dan media, angket penilaian guru, dan posttest. Menurut Arikunto (Dalam Firdaus 2021: 18) sebuah instrumen dikatakan "valid" apabila "mampu mengukur apa yang diinginkan". penelitian ini akan dianalisis dengan menggunakan dua teknik analisis, yaitu analisis deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Pada analisis kualitatif berupa komentar serta saran untuk perbaikan produk dari ahli materi pembelajaran. Sedangkan pada data kuantitatif yaitu berupa skor angket (angket validasi ahli, angket respon guru). Kemudian menghitung presentase hasil validasi berdasarkan angket. Analisis kelayakan dalam penelitian dan pengembangan ini diperoleh dari data hasil angket validasi dari para ahli yaitu ahli materi pembelajaran. Hasil data deskriptif kualitatif dan kuantitatif ini akan diperoleh dari data yaitu kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan dalam menggunakan media rumah makan cerdas.

1. Kevalidan

Analisis data kevalidan produk dalam penelitian menggunakan analisis data dengan teknik analisis deskripsi kualitatif. Berikut adalah langkah-langkah analisis data kevalidan produk

- a. Menentukan kategori penilaian menggunakan rating scale. Setiap butir kriteria memiliki empat kategori yaitu sangat baik dengan nilai skor 4, baik dengan nilai skor 3, cukup baik dengan nilai skor 2, sangat kurang dengan nilai skor 1.
- b. Menentukan jumlah skor maksimal dengan menjumlah kriteria dengan maksimal keempat kategori
 $\sum \text{kriteria} \times 4$

- c. Menentukan kriteria yang akan dijadikan patokan penilaian selanjutnya. Penentuan kriteria tersebut yaitu dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \text{Skor Perolehan} / \text{Skor Maksimal} \times 100\%$$

- d. Menentukan predikat masing-masing kategori. Dalam menentukan predikat harus sama dengan kriteria yang sudah dibuat sebelumnya. Ketentuan predikat tersebut adalah sebagai berikut:
- 1). Kategori "Sangat Baik" jika dinyatakan pada skor total 76%- 100% (dapat digunakan tanpa revisi).
 - 2). Kategori "Baik" jika dinyatakan pada skor total 51%-75% (dapat digunakan dengan revisi kecil).
 - 3). Kategori "Cukup Baik" jika dinyatakan pada skor total 26%- 50% (dapat digunakan dengan revisi yang besar).
 - 4). Kategori "Tidak Baik" jika dinyatakan pada skor total 0%- 25% (media tidak dapat digunakan).

2. Kepraktisan

Data kepraktisan dapat diambil dari data angket respon guru. Analisis ini menggunakan empat kategori dengan sangat baik dengan skor 4, kategori baik dengan skor 3, kategori cukup dengan skor 2, dan kategori kurang dengan skor 1. Adapun analisis kedua rata-rata menggunakan analisis kuantitatif dengan kriteria menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \text{Skor Perolehan} / \text{Skor Maksimal} \times 100\%$$

Kriteria yang digunakan dalam mendeskripsikan hasil data kepraktisan adalah :

- a. Kategori kepraktisan mendapat predikat A "sangat praktis" (produk layak digunakan tanpa revisi), skor total 76% -100 %
- b. Kategori kepraktisan mendapat predikat B "praktis" (produk layak digunakan harus melakukan revisi kecil), skor total 51% -75%.
- c. Kategori kepraktisan mendapat predikat C "cukup praktis" (produk layak digunakan harus melakukan revisi besar), skor total 26% -75%
- d. Kategori kepraktisan mendapat predikat D "kurang praktis" (produk tidak layak digunakan), skor total (0% -25%)

3. Keefektifan

Data keefektifan dari media rumah makan cerdas diukur menggunakan tes. Tes tersebut akan dilakukan satu kali yaitu saat akhir pembelajaran yang disebut dengan (posttest). Posttest bertujuan bahwa siswa dapat memahami dan mengerti mengenai materi yang disampaikan. Setiap soal diberi skor sesuai dengan pedoman penskoran. Adapun nilai tes diperhitungkan menurut rumus :

$$\text{NA} = \text{Nilai perolehan} / \text{Nilai Max} \times 100$$

Hasil nilai akhir dalam kriteria baik apabila hasil nilai akhir siswa mencapai ketuntasan klasikal atau sekurang-kurangnya 85% dari jumlah siswa dalam kelas mencapai KKM. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) adalah 75. Menurut Trianto (2011) yaitu "suatu kelas dikatakan tuntas belajarnya (ketuntasan klasikal) jika dalam kelas tersebut terdapat $\geq 85\%$ siswa yang tuntas belajarnya". Kriteria yang digunakan dalam mendeskripsikan hasil data kepraktisan adalah :

- a. Kategori keefektifan mendapat predikat "Efektif" jika skor total 76% -100 %.
- b. Kategori keefektifan mendapat predikat "Cukup Efektif" jika skor total 56% - 75%.
- c. Kategori kepraktisan mendapat predikat "Kurang Efektif" jika skor total 40% - 55%.
- d. Kategori kepraktisan mendapat predikat "Tidak Efektif" skor total 0% -39%

FINDINGS AND DISCUSSION

Penelitian dan pengembangan dalam bidang pendidikan adalah suatu desain penelitian yang bertujuan untuk berbasis industri digunakan untuk merancang produk baru atau prosedur untuk meningkatkan mutu pendidikan melalui proses uji lapangan untuk menemukan efektivitas dan

standarisasi yang telah ditetapkan secara akademik dan empiri. (Borg dan Gall, 2003 :10-12) (Dalam Rabiah, 2015.) Prosedur pengembangan media yang digunakan dalam penelitian ini adalah mengacu pada pengembangan ADDIE, yang terdiri dari 5 tahap yaitu analisis (Analysis), desain (Design), Pengembangan (Development), implementasi (Implementation), dan evaluasi (Evaluation). Tetapi peneliti hanya mencapai tahap implementasi pada siswa SD. Tahapan yang diterapkan tersebut meliputi :

1. **Tahap Analisis (Analysis)**

Pada tahap ini bertujuan untuk memperoleh informasi kebutuhan yang harus disiapkan peneliti sebelum menerapkan uji coba terbatas, kegiatan yang dilakukan yaitu : analisis peserta didik, peneliti menganalisis kebutuhan yang meliputi permasalahan yang sedang terjadi pada siswa. Kemudian yang kedua analisis kompetensi, peneliti menganalisis kompetensi inti dan kompetensi dasar yang akan dimuat pada media pembelajaran.

2. **Tahap Desain (Design)**

Tahap ini peneliti membuat desain media “Rumah Makan Cerdik” berdasarkan permasalahan yang ada. Tahap ini meliputi : pembuatan tempat rumah dari kayu, memberikan warna pada media rumah makan cerdas, menempelkan kain flannel sebagai alas, mencari gambar dan materi sesuai dengan KD dan KI, penyusunan materi pada bagian-bagian sisi yang telah disiapkan, pembuatan game permainan pada atap media rumah makan cerdas, Pembuatan kisi-kisi instrument untuk penilaian para ahli media, materi, dan guru kelas III.

3. **Tahap Pengembangan (Development)**

a. Pembuatan Produk

Dalam produk ini dibuat berdasarkan analisis kebutuhan siswa dan disesuaikan dengan KI dan KD yang telah ditetapkan, kemudian dirancang menjadi media.

b. Validasi Produk

Setelah peneliti membuat produk, maka media dan materi yang telah dibuat dan divalidasi oleh para ahli dalam bidangnya. Validator akan menilai produk dan memberi saran maupun komentar untuk direvisi supaya layak diujicobakan pada peserta didik.

c. Revisi Produk

Jika produk sudah dinilai dan diberi saran oleh para validator, maka peneliti akan memperbaiki sesuai saran para ahli validator.

d. Tahap Implementasi

Produk yang telah dibuat diujicobakan kepada 11 siswa pada kelas III SDN 1 Mlandangan. Setelah penyampaian materi menggunakan pengembangan media pembelajaran rumah makan cerdas langkah yang terakhir yaitu memberikan sebuah post tes untuk memperoleh penilaian terhadap media yang telah dikembangkan.

Pada waktu penilaian guru ikut serta dalam menilai bagaimana proses belajar secara langsung. Dalam uji validasi yang telah dilakukan oleh peneliti melalui berbagai tahapan mendapatkan komentar atau saran untuk perbaikan oleh validator ahli media dan ahli materi. Perbaikan tersebut dilakukan bertujuan agar pengembangan media dapat lebih sempurna, dan setelah melewati beberapa tahapan validasi, diperoleh sebuah hasil bahwa pengembangan media rumah makan cerdas memenuhi kriteria kevalidan, kepraktisan dan keefektifan, sehingga media rumah makan cerdas dapat digunakan karena sudah memenuhi kriteria.



Gambar 1 Media Rumah Makan Cerdik

1. Kevalidan

Pengembangan media pembelajaran rumah makan cerdas dapat dikatakan valid jika telah divalidasi oleh para ahli yaitu ahli materi dan ahli media. Menurut Arikunto (2010: 69) bahwa sebuah media pembelajaran dapat dikatakan valid “ jika hasilnya sesuai dengan kriteria, dalam arti hasil tes memiliki kesejajaran dengan kriteria yang telah ditentukan sebelumnya”. Kriteria layak uji coba ditentukan dari data yang diperoleh penilai terhadap media pembelajaran rumah makan cerdas dengan jumlah skor 31 dan presentase skor 86%. Hasil tersebut diperoleh dari rumus :

Nilai = $\frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100 \% = \dots\dots \%$ sehingga menjadi Nilai = $\frac{31}{36} \times 100 \% = 86\%$. Berdasarkan hasil nilai ahli materi terdapat pada rentang 76-100 dengan kategori validitas yaitu “sangat valid”. Kemudian untuk validator media pada penilaian terhadap media pembelajaran rumah makan cerdas dengan jumlah skor 32 dan presentase skor 88%.

Hasil tersebut diperoleh dari rumus : Nilai = $\frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100 \% = \dots\dots\%$ sehingga menjadi Nilai = $\frac{32}{36} \times 100 \% = 88\%$. Berdasarkan hasil nilai ahli media terdapat pada rentang 76-100 dengan kategori validitas yaitu “ sangat baik”.

2. Kepraktisan

Penelitian pengembangan rumah makan cerdas dapat dikatakan praktis apabila media pembelajaran dapat membantu meningkatkan minat belajar siswa didalam kegiatan pembelajaran.(Haviz,2013) menjelaskan bahwa “produk hasil pengembangan dikatakan praktis jika secara teoritis produk dapat diterapkan dilapangan dan tingkat keterlaksanaan produk termasuk kategori berada pada kategori “baik”.Dari data kepraktisan diperoleh dari guru kelas 3 yang mengisi angket guna mengetahui kepraktisan media rumah makan cerdas dalam kegiatan pembelajaran tema 4 kewajiban dan hakku subtema 3 kewajiban dan hakku dalam bertetangga. Jumlah skor 30 dengan presentase skor 94%. Media rumah makan cerdas dapat dinyatakan “sangat praktis” dalam membantu kegiatan pembelajaran, karena mendapat presentase skor rentang 76-100 yaitu sangat valid.

3. Keefektifan

Dalam penelitian pengembangan media rumah makan cerdas dapat dikatakan efektif apabila telah diujicobakan kepada subjek uji coba dan telah memenuhi kriteria keefektifan. Menurut Trianto 2009: 241 Dalam (Royani, 2017) yaitu suatu kelas dikatakan tuntas belajarnya (ketuntasan klasikal) jika dalam kelas tersebut terdapat $\geq 85\%$ siswa yang tuntas belajarnya. Produk dapat dinyatakan efektif apabila siswa memperoleh nilai tes > 75 (KKM). Dalam hal tersebut dapat diketahui bahwa media rumah makan cerdas memberikan umpan balik terhadap siswa dimana siswa mendapatkan nilai diatas KKM, dengan nilai tertinggi 100. Tetapi ada satu siswa yang berada kategori tidak tuntas atau berada di bawah KKM yaitu dengan nilai 40. Dari hasil post test yang telah diberikan tersebut nilai ketuntasan klasikal sebesar 90 %. Sehingga dapat dikatakan bahwa siswa tersebut tuntas dalam belajarnya.

CONCLUSION

Berdasarkan hasil pengembangan media rumah makan cerdas pada materi tema 4 kewajiban dan hakku subtema 3 kewajiban dan hakku dalam bertetangga pada pembelajaran 4 dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Kevalidan

Media pembelajaran rumah makan cerdas di validasikan kepada para ahli yaitu ahli materi dan ahli media pada dosen PGSD. Sebelum diuji cobakan ke siswa kelas 3 sdn 1 Mlandangan Kota Nganjuk, dari hasil validasi materi menunjukkan presentase 86% kemudian untuk validasi ahli media menunjukkan presentase 88%. Sehingga media rumah makan cerdas berada pada rentang 76% - 100 %, dimana dalam rentang tersebut dikategorikan bahwa media rumah makan cerdas sangat valid, dan layak digunakan.

2. Kepraktisan

Dalam data kepraktisan peneliti melakukan uji coba kepraktisan media rumah makan cerdas kepada guru di kelas 3 SDN 1 Mlandangan Kota Nganjuk. Respon guru menunjukkan presentase sebesar 94%. Berdasarkan hasil presentase berada pada rentang nilai 76% -100% dinyatakan sangat praktis, sehingga media rumah makan cerdas sangat valid serta layak digunakan dalam proses pembelajaran.

3. Keefektifan

Peneliti melakukan uji coba keefektifan media rumah makan cerdas kepada 11 siswa kelas 3 SDN 1 Mlandangan Kota Nganjuk melalui kegiatan post test. Hasil dari post test siswa menunjukkan 90 % pada ketuntasan klasikal dan rata – rata nilai adalah 85 dari KKM 75. Menurut Trianto 2009: 241(Dalam Royani 2017) yaitu suatu kelas dikatakan tuntas belajarnya (ketuntasan klasikal) jika dalam kelas tersebut terdapat $\geq 85\%$ siswa yang tuntas belajarnya. Jadi dapat disimpulkan bahwa media rumah makan cerdas efektif dan baik digunakan dalam pembelajaran.

ACKNOWLEDGMENTS

Terima kasih yang sebesar-besarnya atas berkah dan rahmat Allah SWT yang selalu menjadi tempat penyusun mengadu segala keluh, kesah, dan syukur. Kedua orang tua dan keluarga tercinta yang banyak memberikan motivasi dan dorongan serta bantuan, baik secara moril maupun materiil. Ucapan terimakasih ditujukan kepada teman-teman, yang sudah membantu dari awal hingga akhir serta Ucapan terimakasih juga saya sampaikan kepada pihak-pihak lain yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu, yang telah membantu menyelesaikan dalam penyusunan artikel ini

CONFLICTS OF INTEREST

pembelajaran masih belum menggunakan materi, apalagi jika siswa masih membutuhkan media-media yang nyata dan menarik seperti kelas rendah 1 sampai 3, mereka masih membutuhkan media yang nyata dan menarik untuk memahami materi, dan masih belum bisa berpikir abstrak. Sehingga pada saat guru menyampaikan materi banyak siswa yang tidak memperhatikan dengan baik, karena guru hanya menggunakan ceramah saja dan siswa akan cepat bosan serta tidak memperhatikan guru. Selain penggunaan media konflik lainnya yaitu guru kurang kreatif dalam penyampaian materi. Guru

hanya menggunakan metode ceramah dan tanya jawab serta mengerjakan soal, tanpa adanya model pembelajaran lain serta tidak adanya permainan, sehingga siswa sulit memahami materi karena model dan cara guru dalam mengajar kurang kreatif sehingga terlihat monoton.

REFERENCES

- Arsyad, Azhar. 2002. *Media Pembelajaran*. edisi 1. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Arsyad. (2006). *Deskripsi Media*. 6–28
- Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran Cet 14*. Jakarta: PT. Raja grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta : Raja Grafindo Persada. Cet : 16.
- Asrorul Mais. (2019). *Media Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus*. Jember Jatim. CV Pustaka Abadi.
- Depdiknas. 2003. *Undang- undang RI Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
[https://pusdiklat.perpusnas.go.id/regulasi/download/6#:~:text=\(1\)%20Pendidikan%20diselenggarakan%20secara%20demokratis,dengan%20sistem%20terbuka%20dan%20multimakna](https://pusdiklat.perpusnas.go.id/regulasi/download/6#:~:text=(1)%20Pendidikan%20diselenggarakan%20secara%20demokratis,dengan%20sistem%20terbuka%20dan%20multimakna).
- Firdaus.M.M, (2021). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Riau : DOTPLUS
- Haviz, M., Sudirman, J., 137, N., Rajo, K., & Kaum Batusangkar, L. (2013). *RESEARCH AND DEVELOPMENT; PENELITIAN DI BIDANG KEPENDIDIKAN YANG INOVATIF, PRODUKTIF DAN BERMAKNA*.
- Kamus Bahasa Indonesia. (2008). KBI. Jakarta: Pusat Bahasa. Halaman 1323.
- Mahnun, N. (2012). *Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran)*. ANIDA: 37(1), 27-34.
- 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.
<https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Rabiah, S. (2015). *PENGUNAAN METODE RESEARCH AND DEVELOPMENT DALAM PENELITIAN BAHASA INDONESIA DI PERGURUAN TINGGI DALAM PENELITIAN BAHASA INDONESIA*. April 2015, 1–7.
- Rezeki, S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Fun Thinkers Book Berbasis Scientific Pada Tema 4 Berbagai Pekerjaan Subtema 1 Jenis-Jenis Pekerjaan Kelas Iv Di Sdn 060912 Medan Denai T.a 2020/2021. Paper Knowledge .Toward a Media History of Documents, 18(1), 36–45.
- Royani, A. (2017). Penerapan Teknik Pembelajaran Kooperatif NHT dalam Meningkatkan Pemahaman tentang Bumi Bagian dari Alam Semesta. *Briliant: Jurnal Riset Dan Konseptual*, 2(3), 294.
<https://doi.org/10.28926/briliant.v2i3.67>
- Sapriyah. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review : Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, 3(1), 45–56. <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>
- Sudjana, Nana. (2010). *Media Pengajaran*. Bandung : Sinar Baru Algesindo.
- Sudjana, Nana & Ibrahim. (2012). *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Trianto. (2009). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. (Cet. 1; Surabaya: Kencana Prenata Media Group).
- Usman, Moch Uzer. (2002) *Menjadi Guru Profesional*, (Bandung: PT. Rosdakarya, 2005), hal 14.