



## Pengembangan Media Pembelajaran Kobela Tema Daerah Tempat Tinggalku

Puji Lestari<sup>1</sup>, Intan Rahmawati<sup>2</sup>, Wawan Priyanto<sup>3</sup> 

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Semarang Indonesia

\*Corresponding author: : [lestaripuji191298@gmail.com](mailto:lestaripuji191298@gmail.com)

### Abstrak

Minimnya penggunaan media dalam proses pembelajaran disebabkan karena terbatasnya ketersediaan media pembelajaran yang disediakan oleh pihak sekolah. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan serta mengetahui kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran kobela tema daerah tempat tinggal subtema lingkungan tempat tinggal pada kelas IV sekolah dasar. Jenis penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan tahapan pengembangan ADDIE, dengan jumlah sampel sebanyak 17 siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan teknik non tes berupa angket dan observasi (wawancara). Teknik analisis data yang digunakan Teknik analisis data kuantitatif dan teknik analisis data kualitatif. Hasil kelayakan media pembelajaran kobela dapat dilihat dari rata-rata hasil angket validasi media yang menunjukkan persentase sebesar 88,75% dan hasil angket validasi materi sebesar 90% yang berarti "Sangat Layak". Hasil kepraktisan media dapat dilihat dari angket tanggapan pendidik yang menunjukkan persentase sebesar 98,3% dan hasil angket tanggapan peserta didik sebesar 97,89% yang berarti "Sangat Layak". Hal ini menunjukkan bahwa media kobela layak, valid, dan praktis digunakan dalam pembelajaran tema 8 daerah tempat tinggal subtema 1 lingkungan tempat tinggal kelas IV Sekolah Dasar.

**Kata Kunci:** Media Kobela, Pembelajaran Tematik

### Abstract

*The background of this research is the lack of media use in the learning process. This is due to the limited availability of learning media provided by the school. The aims of this research is to develop and know the validity and practicality of the learning media Kobela theme of the area where I live sub theme of the environment where I live in grade IV elementary school. This research uses a type of Research and Development (R&D) research with ADDIE development stages. Validity media is done by media experts and material experts. The media developed has been tested on 17 students at SDN Tegalsari 01 Semarang. Kobela's learning media eligibility results can be seen from the average media validation poll showing a percentage of 88.75% and material validation poll results of 90% which means "Very Worthy". The results of media practicality can be seen from the educator response questionnaire which shows a percentage of 98.3% and the response poll of students of 97.89% which means "Very Worthy". This shows that Kobela media is feasible, valid, and practical to be used in the learning theme of 8 areas where I live sub theme 1 neighborhood where I live grade IV elementary school.*

**Keywords:** Development, Kobela Media, Thematic Learning

### Introduction

Pendidikan dasar adalah jenjang pendidikan yang melandasi jenjang pendidikan menengah, berbentuk Sekolah Dasar (SD) dan Madrasah Ibtidaiyah (MI) atau bentuk lain yang sederajat serta Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan Madrasah Tsanawiyah (MTs), atau bentuk lain yang sederajat (Darmono, 2013). Pendidikan di Sekolah Dasar ataupun Madrasah Ibtidaiyah (MI) dititikberatkan pada pembentukan kepribadian dan mental peserta didik baik yang bersifat internal (bagaimana mempersepsi dirinya), eksternal (bagaimana mempersepsi lingkungannya), dan suprainternal (bagaimana mempersepsi dan menyikapi Tuhannya sebagai ciptaan-Nya) (Hajar, 2013). Pendidikan dasar di SD/MI merupakan langkah awal bagi peserta didik untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi,

#### History:

Received : 24 August 2020  
Revised : 10 September 2020  
Accepted : 22 September 2020  
Published : 1 Desember 2020

**Publisher:** Undiksha Press

**Licensed:** This work is licensed under  
a Creative Commons Attribution 3.0 License



oleh karena itu terdapat berbagai konsekuensi yang ditimbulkan, diantaranya pemerintah selalu berupaya untuk meningkatkan kualitas dan relevansi pendidikan dasar melalui pengembangan kurikulum.

Pengembangan kurikulum di Indonesia diawali dengan pengembangan Kurikulum 2004 yang juga disebut dengan istilah Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK) menjadi Kurikulum 2006 atau sering disebut sebagai Kurikulum Tingkat Pengembangan kurikulum di Indonesia diawali dengan pengembangan Kurikulum 2004 yang juga disebut dengan istilah Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK) menjadi Kurikulum 2006 atau sering disebut sebagai Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), pada tahun 2013 diberlakukan Kurikulum 2013 (Kurikulum yang menekankan pengembangan pengetahuan, keterampilan, dan sikap secara holistik) (Muhammedi, 2016). Pelaksanaan Kurikulum 2013 pada Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah dilaksanakan melalui pembelajaran dengan pendekatan tematik-terpadu dari kelas I sampai dengan kelas IV. Pembelajaran tematik terpadu adalah pendekatan pembelajaran tematik-integrasi yang mengintegrasikan berbagai kompetensi dari berbagai mata pelajaran kedalam berbagai tema dan tidak lagi berfokus pada satu mata pelajaran (Puspita, 2016). Dengan kata lain, kegiatan pembelajaran di Sekolah Dasar tidak lagi disampaikan secara terpisah-pisah kecuali mata pelajaran tertentu yang memang tidak dapat untuk diintegrasikan. Dengan adanya perubahan Kurikulum 2006 (KTSP) menjadi Kurikulum 2013 (K13) maka pembelajaran lebih berpusat kepada peserta didik, dimana pada kurikulum 2013 menuntut pendidikan untuk aktif dalam menggunakan media pembelajaran (Maharani, 2015; Yusuf et al., 2015).

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang berpengaruh terhadap proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran harus sesuai dengan kebutuhan peserta didik sehingga tujuan yang hendak dicapai dapat dengan mudah tersampaikan. dengan menggunakan media, proses pembelajaran menjadi lebih baku, lebih menarik, interaktif, waktu pembelajaran dapat dipersingkat, serta dapat meningkatkan sikap positif yang ada dalam diri siswa (Mahnun, 2012; Nurseto, 2012). Media pembelajaran memiliki beberapa fungsi, diantaranya adalah mampu mengatasi keterbatasan pengalaman yang dialami oleh peserta didik, hal ini dikarenakan Pengalaman tiap peserta didik berbeda-beda, tergantung dari faktor-faktor yang menentukan kekayaan pengalaman anak, seperti ketersediaan buku, kesempatan melancong, dan sebagainya. Selain itu media pembelajaran juga dapat melampaui ruang kelas dan memberikan pengalaman belajar yang lebih bagi siswa (Santoso & 'Ulum, 2015).

Adanya media pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Media pembelajaran digunakan sebagai saluran untuk menyampaikan materi dari guru kepada peserta didik dan sebagai alat penunjang dalam proses pembelajaran.

Pada umumnya, kendala yang terdapat dilapangan yakni kurang adanya media pembelajaran yang menunjang pembelajaran tematik. Guru cenderung menggunakan media seadanya, sehingga belum mampu mencakup pembelajaran secara tematik. Berdasarkan hasil wawancara terstruktur yang dilaksanakan pada hari jumat tanggal 25 Oktober 2019 dengan guru kelas IV SD yaitu Ibu Methania Oktafirsty, S.Pd di SDN Jomblang 03 Candisari, Semarang terdapat beberapa kendala yang terjadi dalam proses pembelajaran tematik, diantaranya yaitu terbatasnya media pembelajaran yang disediakan oleh sekolah, sehingga dalam proses pembelajaran guru jarang menggunakan media pembelajaran. Selain itu guru juga belum memiliki koleksi media pembelajaran tematik, khususnya pada tema 8 daerah tempat tinggalku subtema 1 lingkungan tempat tinggalku, sehingga dalam proses pembelajaran di kelas, guru masih menggunakan media pembelajaran secara terpisah. Dengan demikian terdapat beberapa peserta didik yang masih kesulitan dalam memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru.

Berdasarkan hasil wawancara terstruktur yang dilaksanakan di sekolah yang kedua pada hari Kamis tanggal 31 Oktober 2019 dengan guru kelas IV yaitu Ibu Ernawati, S.Pd di SDN Pedurungan Kidul 01, Semarang terdapat beberapa kendala yang dihadapi oleh guru diantaranya dalam proses pembelajaran tematik guru belum menggunakan media pembelajaran yang menarik dan media yang digunakan berupa gambar yang terdapat pada buku guru, buku siswa, buku referensi revisi 2017 serta LKS tahun lalu kelas IV tema 8 daerah tempat tinggal subtema 1 lingkungan tempat tinggal, sehingga masih terdapat beberapa peserta didik yang bermain sendiri dan kurang fokus dalam proses pembelajaran di kelas.

Pada sekolah yang ketiga kegiatan wawancara dilakukan pada hari Kamis tanggal 14 November 2019 dengan guru kelas IV yaitu Ibu Atik Rahayu, S.Pd di SD Tegalsari 01, Semarang terdapat beberapa permasalahan yang terjadi diantaranya terbatasnya media pembelajaran yang disediakan oleh sekolah, sehingga guru jarang menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran di kelas. Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Atik beliau mengatakan bahwa media yang digunakan kurang praktis. Hal ini disebabkan karena media yang guru gunakan berupa gambar dan LCD. Media gambar memiliki kelemahan yaitu tidak dapat mewakili keseluruhan dari materi yang disampaikan oleh guru, sedangkan penggunaan LCD dalam proses pembelajaran akan membutuhkan waktu yang cukup lama. Selain itu media pembelajaran yang pendidik gunakan juga tidak bisa dipakai untuk tahun-tahun berikutnya.

Analisis kebutuhan guru yang dilakukan terhadap tiga sekolah dasar yang ada di Semarang, menunjukkan bahwa guru masih jarang menggunakan media dalam proses pembelajaran. Selain itu media pembelajaran yang digunakan oleh sekolah masih belum optimal karena biasanya guru menggunakan media pembelajaran hanya sekali pakai. Kurangnya penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran menyebabkan peserta didik kurang fokus dalam proses pembelajaran di kelas, selain itu kurangnya penggunaan media juga menyebabkan rendahnya tingkat pemahaman materi siswa, sehingga tujuan pembelajaran tidak dapat dicapai dengan maksimal. Dengan demikian dirasa perlu adanya variasi media pembelajaran yang dapat menarik perhatian peserta didik, menyenangkan bagi peserta didik serta media pembelajaran yang dapat memfasilitasi peserta didik untuk melakukan suatu kegiatan pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan keaktifan dan kreatifitas peserta didik dalam proses pembelajaran.

Selanjutnya peneliti berupaya untuk melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran yaitu media kobela tematik. Media kobela tematik merupakan singkatan dari media kotak belajar ajaib tematik. Media tersebut diadaptasi dari *pop-up* atau gambar timbul. Media *pop-up* atau gambar timbul merupakan media konkrit yang dikemas dalam gambar yang menarik (Fadiana & Citra Dewi Rosalina, 2020; Oktaviana et al., 2020). Media kobela tematik didesain dengan menggunakan gambar agar peserta didik lebih tertarik dalam proses pembelajaran. Hal ini relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nurmarina et al., (2019) menyatakan bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dalam penyampaian pesan dan isi untuk meningkatkan pemahaman peserta didik. Tujuan penelitian tersebut adalah untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran kotak cilukba tema 1 Diriku subtema 2 Tubuhku sebelum diuji cobakan kepada seluruh peserta didik. Oleh karena itu penggunaan media dalam proses pembelajaran harus valid dan praktis ketika digunakan. Media dapat dikatakan valid dan praktis apabila sudah melalui tahap uji coba. Pengujian media tersebut dapat dilakukan oleh ahli media dan ahli materi dengan mengisi angket validitas. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Triastuti et al., (2017) menyatakan bahwa media pembelajaran layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran tematik, khususnya materi sistem peredaran darah manusia dan hewan. Penelitian yang dilakukan oleh Awalia et al., (2019) menyatakan bahwa

penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman siswa kelas IV mengenai mata pelajaran matematika pada materi keliling dan luas bangun datar.

Berdasarkan pemaparan mengenai media pembelajaran Kobela, adapun tujuan dari pelaksanaan penelitian ini adalah untuk mengembangkan serta mengetahui kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran kobela tema daerah tempat tinggalku subtema lingkungan tempat tinggalku pada kelas IV sekolah dasar. Pengembangan media pembelajaran Kobela (Kotak belajar ajaib tematik) diharapkan mampu meningkatkan fokus siswa saat belajar serta dapat membantu siswa agar lebih mudah dalam memahami materi yang dibelajarkan.

## Materials and Methods

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development* (R&D) dengan prosedur *ADDIE*. Prosedur penelitian ini mengadaptasi dan memodifikasi model pengembangan *ADDIE*, yaitu model pengembangan yang terdiri dari lima tahapan yang meliputi analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Pada penelitian ini peneliti membatasi hanya sampai tahap implementasi saja. Model pengembangan *ADDIE* dikembangkan oleh Dick and Carry untuk merancang sistem pembelajaran (Mulyatiningsih, 2011).

Subyek penelitian pengembangan ini menggunakan salah satu sekolah dasar yang ada di Semarang. Subyek yang akan diteliti dengan produk pengembangan terdiri dari studi pendahuluan, tahap pengembangan, evaluasi (uji kevalidan dan kepraktisan). Pada tahap studi pendahuluan pengembangan subyek penelitian ditujukan kepada guru kelas IV SD Negeri Jombang 01 Semarang, SD Negeri Pedurungan Kidul 01 Semarang, dan SD Negeri Tegalsari 01 Semarang. Pada tahap ini dilakukan proses wawancara terstruktur yang menggunakan angket analisis kebutuhan. Selanjutnya pada tahap pengembangan peneliti berperan sebagai subyek penelitian, hal ini dikarenakan proses pengembangan dilakukan dengan menggunakan dua prosedur *ADDIE* yaitu desain dan pengembangan draf produk berupa penyusunan kerangka media, desain media, dan penyusunan perangkat evaluasi.

Tahap Evaluasi (uji kevalidan dan kepraktisan) terdiri atas tahap review para ahli dan tahap uji coba lapangan. Pada tahap review para ahli yang menjadi subyek uji coba adalah ahli media pembelajaran dan ahli materi pembelajaran. Ahli media pembelajaran dalam penelitian pengembangan adalah dosen PGSD di Universitas PGRI Semarang yaitu dengan Bapak Singgih Adhi Prasetyo, S.Sn., M.Pd. Ahli media memiliki wewenang untuk mereview rancangan media pembelajaran. Sedangkan ahli materi dalam penelitian pengembangan adalah dosen PGSD di Universitas PGRI Semarang yaitu Ibu Anggun Dwi S.P, M.Pd. Ahli materi pembelajaran memiliki wewenang untuk mereview atau memberikan masukan materi yang terdapat pada media yang dirancang. Sedangkan untuk praktisi adalah guru kelas IV SD Negeri Tegalsari 01 Semarang Bapak Sentot Widodo, S.Pd. Setelah media dikatakan relevan oleh para ahli kegiatan evaluasi dilanjutkan dengan tahap uji coba lapangan, pada tahap ini, yang menjadi subyek uji coba lapangan adalah peserta didik kelas IV SD Negeri Tegalsari 01 Semarang. Uji coba dilakukan terhadap 17 peserta didik SD Negeri Tegalsari 01 Semarang.

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini merupakan instrument non tes yang terdiri dari angket dan wawancara. Kuesioner (angket) merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2015). Kuesioner atau angket digunakan pada penelitian pengembangan ini untuk memperoleh data dari ahli media, ahli materi, praktisi (guru kelas IV SD), dan peserta didik sebagai bahan mengevaluasi produk atau media pembelajaran yang dikembangkan. Setelah melakukan penyebaran angket peneliti melakukan wawancara kepada narasumber, wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal atau

responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya sedikit/kecil (Hakim, 2013; Tamtanus, 2020). Sugiyono (2015) mengemukakan bahwa anggapan yang perlu dipegang oleh peneliti dalam menggunakan metode interview dan juga kuesioner (angket) diantaranya adalah menyadari bahwa subyek (responden) adalah orang yang paling tahu tentang dirinya sendiri, menyadari bahwa apa yang dinyatakan oleh subyek kepada peneliti adalah benar dan dapat dipercaya, menyadari bahwa interpretasi subyek tentang pertanyaan-pertanyaan yang diajukan peneliti kepadanya adalah sama dengan apa yang dimaksudkan oleh peneliti. Penilaian pada angket menggunakan skala *Guttman* dan skala *Likkert* (skala 5). Alternatif jawaban yang digunakan dalam angket yaitu: SS (Sangat Setuju) = 5, S (Setuju) = 4, N (Netral) = 3, TS (Tidak Setuju) = 2, dan STS (Sangat Tidak Setuju) = 1. Pada angket tidak digunakan pertanyaan maupun pernyataan negatif, hal ini dikarenakan angket ini digunakan untuk menilai kelayakan media pembelajaran

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian kali adalah metode analisis data deskriptif kuantitatif dan analisis data deskriptif kualitatif. Teknik analisis data deskriptif kuantitatif digunakan untuk menganalisis data-data berbentuk angka (data kuantitatif) yang diperoleh dari angket analisis kebutuhan guru, angket validasi ahli materi, angket validasi ahli media, angket tanggapan pendidik (praktisi) dan angket uji coba lapangan (angket untuk siswa). Sedangkan teknik analisis data deskriptif kualitatif digunakan untuk menganalisis dan menjelaskan data-data yang dinyatakan dengan kata-kata atau berbentuk uraian (data kualitatif) dalam instrumen lembar observasi, pedoman wawancara, ataupun catatan lapangan.

Analisis skor dilakukan dengan menggunakan rumus persentase data persentase yang telah diperoleh kemudian di transformasikan kedalam kalimat kuantitatif. Dalam memberikan makna pada setiap pengambilan keputusan, digunakan ketetapan sebagai indikator kelayakan media pembelajaran dan materi pembelajaran. Untuk uji ahli media pembelajaran dan uji ahli materi pembelajaran, jika setiap item yang diuji cobakan hasilnya yang berada pada rentang 81%-100% maupun dalam rentang 61%-80% yaitu pada kriteria “sangat layak” atau “layak”.

## Results and Discussion

### Hasil Penelitian

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil wawancara dan pengisian angket kebutuhan maka disusun desain produk yang sesuai dengan materi tema 8 daerah tempat tinggalku subtema 1 lingkungan tempat tinggalku, analisis kebutuhan guru, dan saran serta masukan dari dosen pembimbing. Media kobela yang akan dikembangkan harus melalui tahap validasi baik dari segi media maupun dari segi materi. Uji validasi dilakukan oleh ahli media Singgih Adhi Prasetyo, S.Sn., M.Pd., dan ahli materi Anggun Dwi S.P, M.Pd. Hasil validasi media oleh ahli media menghasilkan persentase sebanyak 88,75% dengan kriteria “Sangat Layak” dan hasil validasi materi oleh ahli materi menghasilkan persentase sebanyak 90% dengan kriteria “Sangat Layak” digunakan.

Media kobela yang sudah melalui tahap validasi dan dinyatakan “Layak”, dapat digunakan untuk uji coba dalam pembelajaran kelas IV sekolah dasar khususnya pada pembelajaran tematik tema 8 daerah tempat tinggalku subtema 1 lingkungan tempat tinggalku. Uji coba media kobela dilaksanakan pada salah satu sekolah dasar yang terdapat di Semarang, yaitu SD Negeri Tegalsari 01 Semarang. Uji coba lapangan dilakukan untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran kobela. Kepraktisan media kobela ditentukan melalui hasil angket tanggapan pendidik dan angket respon peserta didik kelas IV sekolah dasar. Hasil angket respon pendidik setelah peneliti melakukan uji coba media dilapangan secara keseluruhan memperoleh persentase sebanyak 98,3% termasuk dalam kriteria “Sangat Layak” sehingga media pembelajaran kobela dinyatakan layak digunakan untuk

pembelajaran disekolah. Hasil angket tanggapan peserta didik juga mendapat respon yang baik dengan hasil keseluruhan sebanyak 97,89% termasuk kategori “Sangat Layak”. Berdasarkan dari hasil angket tanggapan peserta didik membuktikan bahwa dengan adanya media pembelajaran kobela peserta didik menjadi lebih aktif dan lebih tertarik pada pembelajaran yang disertai dengan penggunaan media.

## **Pembahasan**

Pemilihan media pembelajaran kobela tema 8 daerah tempat tinggal subtema 1 lingkungan tempat tinggal ini didasarkan dari hasil wawancara terstruktur, penyebaran angket pada tiga sekolah dasar di Semarang yang meliputi SD Negeri Jomblang 03 Semarang, SD Negeri Pedurungan Kidul 01 Semarang, dan SD Negeri Tegalsari 01 Semarang dimana pada ketiga sekolah tersebut ketika melaksanakan pembelajaran tidak disertai dengan media pembelajaran. Hal ini dikarenakan minimnya media pembelajaran yang dimiliki oleh pihak sekolah, sehingga pendidik dalam melaksanakan proses pembelajaran di kelas hanya menggunakan media yang terdapat di lingkungan sekitar dan sekali pakai saja. Berdasarkan penemuan permasalahan tersebut perlu adanya pengembangan media pembelajaran kobela khususnya pada tema 8 daerah tempat tinggal subtema 1 lingkungan tempat tinggal kelas IV sekolah dasar yang dapat digunakan berkali-kali dan praktis dibawa ketika melaksanakan pembelajaran di kelas.

Peguajian validasi ahli media pembelajaran dilakukan oleh Bapak Singgih Adhi Prasetyo. S.Sn., M.Pd sebanyak satu kali. Pada tahap ini peneliti memberikan hasil jadi produk yang telah dibuat kepada validator media untuk dinilai. Berdasarkan hasil uji ahli media yang telah dilakukan didapatkan informasi bahwa media pembelajaran kobela telah mendapat persetujuan dan layak digunakan dalam proses penelitian lapangan dengan catatan tulisan pada buku petunjuk penggunaan media pembelajaran kobela disesuaikan dengan warna background, tutup media kobela diberi gambar agar tidak polos. Uji validasi ahli media mendapatkan jumlah persentase sebesar 88,75% sehingga media kobela pembelajaran tema 8 daerah tempat tinggal subtema 1 lingkungan tempat tinggal pada validasi ahli media termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. Selanjutnya dilakukan penilaian media oleh ahli materi, ahli materi yang digunakan adalah Ibu Anggun Dwi S.P, M.Pd. Proses pengujian oleh ahli materi dilakukan sebanyak satu kali. Media pembelajaran kobela telah mendapat persetujuan dan layak digunakan dalam proses penelitian lapangan dengan catatan buku petunjuk penggunaan kobela dilengkapi dengan cara penggunaan media kobela. Adapun persentase kevalidan media adalah sebesar 90% sehingga media kobela pembelajaran tema 8 daerah tempat tinggal subtema 1 lingkungan tempat tinggal pada validasi ahli materi termasuk dalam kategori “Sangat Layak”.

Setelah dilakukan uji ahli media dan ahli materi maka dilanjutkan dengan uji kepraktisan media, dimana uji kepraktisan ini dilakukan oleh Bapak Sentot Widodo, S.Pd., sebagai guru kelas IV di SDN tegalsari 01 Semarang. Uji kepraktisan media pembelajaran kobela tema 8 daerah tempat tinggal subtema 1 lingkungan tempat tinggal dilakukan dengan menghitung angket tanggapan pendidik terhadap media yang telah dikembangkan. Tujuan dari pengisian angket tanggapan pendidik ini adalah untuk mengetahui kepraktisan media kobela tema 8 daerah tempat tinggal subtema 1 lingkungan tempat tinggal. Dari hasil angket tanggapan guru terhadap media kobela tema 8 daerah tempat tinggal subtema 1 lingkungan tempat tinggal sebanyak 90%, sehingga media pembelajaran kobela tersebut termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. Sehingga berdasarkan ketiga uji yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Kobela sangat layak untuk dikembangkan. Hal ini dikarenakan media pembelajaran dapat dijadikan sarana penunjang pelaksanaan pembelajaran serta dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa (Alannasir, 2016). Media pembelajaran memiliki beberapa

fungsi, diantaranya adalah mampu mengatasi keterbatasan pengalaman yang dialami oleh peserta didik, hal ini dikarenakan Pengalaman tiap peserta didik berbeda-beda, tergantung dari faktor-faktor yang menentukan kekayaan pengalaman anak, seperti ketersediaan buku, kesempatan melancong, dan sebagainya. Selain itu media pembelajaran juga dapat melampaui ruang kelas dan memberikan pengalaman belajar yang lebih bagi siswa (Santoso & 'Ulum, 2015). Pernyataan ini ditunjang dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Nurmarina et al., (2019) yang menyatakan bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dalam penyampaian pesan dan isi untuk meningkatkan pemahaman peserta didik. Tujuan penelitian tersebut adalah untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran kotak cilukba tema 1 Diriku subtema 2 Tubuhku sebelum diuji cobakan kepada seluruh peserta didik. Oleh karena itu penggunaan media dalam proses pembelajaran harus valid dan praktis ketika digunakan. Media dapat dikatakan valid dan praktis apabila sudah melalui tahap uji coba. Pengujian media tersebut dapat dilakukan oleh ahli media dan ahli materi dengan mengisi angket validitas. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Triastuti et al., (2017) menyatakan bahwa media pembelajaran layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran tematik, khususnya materi sistem peredaran darah manusia dan hewan, serta penelitian yang dilakukan oleh Awalia et al., (2019) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman siswa kelas IV mengenai mata pelajaran matematika pada materi keliling dan luas bangun datar.

## Conclusion

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa karakteristik media kobela tema 8 daerah tempat tinggal subtema 1 lingkungan tempat tinggal mudah dibawa dan tidak hanya sekali pakai sehingga media kobela lebih praktis digunakan dalam proses pembelajaran. Kelayakan media kobela diperoleh melalui validasi media oleh ahli media dan validasi materi oleh ahli materi. Penilaian validasi media dilakukan oleh dosen ahli media dengan hasil persentase sebanyak 88,75% yang termasuk dalam kriteria "Sangat Layak" dan penilaian validasi materi dilakukan oleh dosen ahli materi dengan hasil persentase sebanyak 90%. Sehingga media pembelajaran kobela dinyatakan layak dan valid untuk digunakan pada pembelajaran tematik tema 8 daerah tempat tinggal subtema 1 lingkungan tempat tinggal kelas IV sekolah dasar. Kepraktisan media dilakukan dengan cara memberikan angket tanggapan pendidik dan angket tanggapan peserta didik. Angket tanggapan pendidik diberikan kepada guru kelas IV dengan perolehan persentase sebanyak 98,3% yang termasuk dalam kriteria "Sangat Layak" dan hasil angket tanggapan peserta didik diperoleh persentase sebanyak 97,89% dengan kriteria "Sangat Layak". Sehingga media kobela dinyatakan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran tematik tema 8 daerah tempat tinggal subtema 1 lingkungan tempat tinggal kelas IV sekolah dasar.

## References

- Alannasir, W. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Animasi Dalam Pembelajaran Ips Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas Iv Sd Negeri Mannuruki. *Journal of Educational Science and Technology (EST)*, 2(2), 81. <https://doi.org/10.26858/est.v2i2.2561>
- Awalia, I., Pamungkas, A. S., & Alamsyah, T. P. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Powtoon pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas IV SD. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 10(1), 49–56. <https://doi.org/10.15294/kreano.v10i1.18534>
- Darmono, A. (2013). Manajemen Pendidikan Dasar Menurut Peraturan Perundang-Undangan Di Indonesia Al. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.

- Fadiana, M., & Citra Dewi Rosalina. (2020). Peningkatan Rasa Percaya Diri Siswa Tunagrahita Melalui Pembelajaran Terintegrasi Semiotik Dengan Media Buku Pop Up. *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 373–383. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v4i2.3940>
- Hajar, I. (2013). *Panduan Lengkap Kurikulum Tematik*. Diva Press.
- Hakim, L. N. (2013). Ulasan Metodologi Kualitatif: Wawancara Terhadap Elit. *Jurnal Masalah-Masalah Sosial*, 4(2), 165–172. <https://doi.org/https://doi.org/10.46807/aspirasi.v4i2.501>
- Maharani, yuli sintya. (2015). Efektivitas Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Kurikulum 2013. *Indonesian Journal of Curriculum and Educational Technology Studies*, 3(1), 31–40. <https://doi.org/10.15294/ijcets.v3i1.8683>
- Mahnun, N. (2012). Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran). *An-Nida'*, 37(1), 27–35.
- Muhammedi. (2016). Perubahan kurikulum di indonesia: studi kritis tentang upaya menemukan kurikulum pendidikan islam yang ideal. *Raudhah*, IV(1), 49–70. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30829/raudhah.v4i1.61>
- Mulyatiningsih, E. (2011). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Alfabeta.
- Nurmarina, A., Wakhyudin, H., & Priyanto, W. (2019). Pengembangan Media Kotak Cilukba Tema 1 Diriku Subtema 2 Tubuhku Kelas I SD. *Jurnal Sinektik*, 1(2), 139. <https://doi.org/10.33061/js.v1i2.2799>
- Nurseto, T. (2012). Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 8(1). <https://doi.org/10.21831/jep.v8i1.706>
- Oktaviana, D., Prihatin, I., & Fahrizar, F. (2020). Pengembangan Media Pop-Up Book Berbasis Contextual Teaching And Learning Dalam Pencapaian Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Smp. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 9(1), 1. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v9i1.2543>
- Puspita, H. J. (2016). Implementasi Pembelajaran Tematik Terpadu Pada Kelas Vb Sd Negeri Tegalgrejo 1 Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(9), 884–893.
- Santoso, M., & 'Ulum, M. H. (2015). Korelasi Penggunaan Media, Disiplin Belajar Dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar IPS. *Jurnal Cendikia*, 9(2), 149–158. <https://doi.org/https://doi.org/10.30957/cendekia.v9i2.36>
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/ R&D)*. Alfabeta.
- Tamtanus, A. S. (2020). Metode Wawancara Dalam Pemahaman Mata Ajar Nasionalisme. *Untirta Civic Education Journal*, 5(1), 32–51. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30870/ucej.v5i1.8243>
- Triastuti, D., Akbar, S., & Irawan, E. B. (2017). Pengembangan Media Papan Permainan Panjat Pinang. *Jurnal Pendidikan*, 2(10), 1344–1350. <https://doi.org/https://doi.org/10.17977/jptpp.v2i10.10073>
- Yusuf, I., Widyaningsih, S. W., & Purwati, D. (2015). Pengembangan perangkat pembelajaran Fisika Modern berbasis media laboratorium virtual berdasarkan paradigma pembelajaran abad 21 dan Kurikulum 2013. *Pancaran Pendidikan*, 4(2), 189–200.