PENINGKATAN PEMAHAMAN KONSEP WUJUD BENDA TEMA 3 SUBTEMA 2 PEMBELAJARAN 1 MELALUI MEDIA *MAGIC BOX* PADA SISWA KELAS III SD NEGERI DUDUKLOR GLAGAH LAMONGAN

SKRIPSI

BELINDA ASMARANTIKA MARLIANA AFANDI

D97217038

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

FEBRUARI 2021

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Belinda Asmarantika Marliana Afandai

NIM : D97217038

Jurusan : Pendidikan Dasar

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa PTK yang saya tulis benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa PTK ini hasil jiplakan, maka saya menerima segala sanksi atas perbuatan tersebut.

Surabaya, 19 Januari 2021

Yang membuat pernyataan

Belinda Asmarantika Marliana Afandi
D97217038

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

Skripsi Oleh :

Nama : Belinda Asmarantika Marliana Afandi

NIM : D97217038

Judul : **PENINGKATAN PEMAHAMAN KONSEP WUJUD BENDA TEMA 3 SUBTEMA 2 PEMBELAJARAN 1 MELALUI MEDIA *MAGIC BOX* PADA SISWA KELAS III SD NEGERI DUDUKLOR GLAGAH LAMONGAN**

Ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan.

Surabaya, 20 Januari 2021

Pembimbing I	Pembimbing II
Dr. Sihabudin, M.Pd.I, M.Pd	**M. Bahri Musthofa, M.Pd.I, M.Pd**
NIP.197702202005011003	NIP.197307222005011005

PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Skripsi oleh Belinda Asmarantika Marliana Afandi ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi.

Surabaya, 2021

Mengesahkan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

Dekan,

Prof. Dr. H. Ali Masud, M.Ag, M.Pd.I
NIP.196301231993031002

Penguji I

Taufik Siraj, M.Pd.I
NIP.197302022007011040

Penguji II

Sulthon Mas'ud, S.Ag, M.Pd.I
NIP.197309102007011017

Penguji III

Dr. Sihabudin, M.Pd.I, M.Pd
NIP. 197702202005011003

Penguji IV

M. Bahri Musthofa, M.Pd.I, M.Pd
NIP. 197307222005011005

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN
Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Belinda Asmarantika Marliana Afandi
NIM : D97217038
Fakultas/Jurusan : Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan Dasar
E-mail address : belindasmarantika@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :
☑ Sekripsi ☐ Tesis ☐ Desertasi ☐ Lain-lain (……)
yang berjudul :
Peningkatan Pemahaman Konsep Wujud Benda

Tema 3 Subtema 2 Pembelajaran 1 Melalui Media *Magic Box*

Pada Siswa Kelas III SD Negeri Duduklor Glagah Lamongan

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Ekslusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara ***fulltext*** untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 15 Februari 2021

Penulis

(Belinda Asmarantika M.A)

ABSTRAK

Afandi, Belinda Asmarantika Marliana. 2021. "Peningkatan Pemahaman Konsep Wujud Benda Tema 3 Subtema 2 Pembelajaran 1 Melalui Media *Magic Box* Pada Siswa Kelas III SD Negeri Duduklor Glagah Lamongan". Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya. Pembimbing I **Dr. Sihabudin, M.Pd.I, M.Pd.** pembimbing II **M. Bahri Musthofa, M.Pd.I, M.Pd.**

Kata Kunci : Peningkatan Pemahaman, Materi Tema 3 Subtema 2 Pembelajaran 1, Media *Magic Box.*

Rendahnya pemahaman siswa pada tema 3 subtema 2 pembelajaran 1 terkait menggali informasi tentang konsep perubahan wujud benda kelas III SD Negeri Duduklor Glagah Lamongan melatarbelakangi penelitian ini. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas dipaparkan informasi bahwa pembelajaran yang dilakukan guru tidak menggunakan media pembelajaran, sehingga peneliti melakukan perbaikan dalam pembelajaran dengan menggunakan media *magic. box.*

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: 1) penerapan media *magic box* dalam meningkatkan pemahaman konsep wujud benda tema 3 subtema 2 pembelajaran 1 pada siswa kelas III SD Negeri Duduklor Glagah Lamongan. 2) hasil penerapan media *magic box* dalam meningkatkan pemahaman konsep wujud benda tema 3 subtema 2 pembelajaran 1 pada siswa kelas III SD Negeri Duduklor Glagah Lamongan.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kurt Lewin yang dilaksanakan dalam dua siklus. Masing-masing siklus terdiri dari 4 tahap yaitu: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas III SD Negeri Duduklor Glagah Lamongan. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Intstumen penelitian yang digunakan adalah lembar observasi aktivitas guru dan siswa, pedoman wawancara, dan tes tulis pemahaman siswa.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: 1) penerapan media *magic box* dalam meningkatkan pemahaman konsep wujud benda tema 3 subtema 2 pembelajaran 1 dapat terlaksana dengan baik. Dibuktikan dengan hasil aktivitas guru pada siklus I memperoleh nilai 72 dengan kualitas cukup, meningkat pada siklus II memperoleh nilai 87 dengan kualitas baik. Sedangkan aktivitas siswa pada siklus I memperoleh nilai 71 dengan kualitas cukup, meningkat pada siklus II memperoleh nilai 83 dengan kualitas baik. 2) pemahaman siswa pada pembelajaran tematik tema 3 subtema 2 pembelajaran 1 memalami peningkatan dibuktikan dengan tes tulis berupa 10 soal uraian. Peningkatan tersebut juga dilihat dari hasil pra siklus singga siklus II. Hasil persentase ketuntasan pemahaman siswa pada taham pra siklus yaitu 27%, meningkat pada siklus I yaitu 73% dengan kualifikasi cukup, dan meningkat pada siklus II yaitu 87% dengan kualifikasi baik.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR ISI

Halaman

SKRIPSI ..... **i**
MOTTO ..... **ii**
PERSETUJUAN SKRIPSI ..... **iii**
KEASLIAN TULISAN ..... **iv**
ABSTRAK ..... **vi**
KATA PENGANTAR ..... **vii**
DAFTAR ISI ..... **viii**
DAFTAR TABEL ..... **xi**
DAFTAR RUMUS ..... **xii**
DAFTAR GAMBAR ..... **xiii**
DAFTAR DIAGRAM ..... **xiv**
DAFTAR LAMPIRAN ..... **xv**

BAB I PENDAHULUAN **1**

A. Latar Belakang 1
B. Rumusan Masalah 5
C. Tindakan yang Dipilih 5
D. Tujuan Penelitian 6
E. Lingkup Penelitian 6
F. Signifikansi Penelitian 9

BAB II KAJIAN TEORI **10**

A. Pemahaman Konsep Siswa 10
   1. Pengertian Pemahaman 10
   2. Tingkatan-Tingkatan Pemahaman 12
   3. Indikator Pemahaman 13
   4. Tes Pemahaman 15
B. Pembelajaran Tematik 16
   1. Pengertian Pembelajaran Tematik 16
   2. Tujuan Pembelajaran Tematik 18
   3. Karakteristik Pembelajaran Tematik 20

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

4. Implikasi Bagi Guru dan Peserta Didik 21
5. Materi Tema 3 (Benda di Sekitarku) Subtema 2 (Wujud Benda) Pembelajaran 1 22
C. Media *Magic Box* 29
1. Media Pembelajaran.....29
2. Media *Magic Box* 34
3. Penggunaan Media *Magic Box* dalam Pembelajaran 38

BAB III PROSEDUR PENELITIAN TINDAKAN KELAS.....40

A. Metode Penelitian.....40
B. Setting Penelitian dan Karakteristik Subyek Penelitian.....40
C. Variabel yang Diteliti.....41
D. Rencana Tindakan 41
1. Pra Siklus 41
2. Siklus I 42
3. Siklus II 43
E. Data dan Cara Pengumpulannya 44
1. Cara Pengumpulan Data.....45
2. Teknik Analisis Data.....46
F. Indikator Kerja 48
G. Tim Peneliti dan Tugasnya.....49

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....51

A. Hasil Penelitian 51
1. Pra Siklus 52
2. Siklus I 56
3. Siklus II 66
B. Pembahasan.....75
1. Penerapan Media *Magic Box* dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Wujud Benda Tema 3 Subtema 2 Pembelajaran 1 pada Siswa Kelas III SD Negeri Duduklor Glagah Lamongan 75

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Peningkatan Pemahaman Konsep Wujud Benda Tema 3 Subtema 2 Pembelajaran 1 pada siswa kelas III SD Negeri Duduklor Glagah Lamongan dengan Menggunakan Media *Magic Box*..... 81

BAB V PENUTUP.....85

A. Simpulan 85
B. Saran.....86

DAFTAR PUSTAKA.....87
RIWAYAT HIDUP.....89
LAMPIRAN-LAMPIRAN 90

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR TABEL

Tabel Halaman

Tabel 2.1 Contoh Kata Kerja Operasional 14

Tabel 3.1 Kriteria Keberhasilan Aktivitas Guru/Siswa 47

Tabel 3.2 Tingkat Ketuntasan Hasil Belajar Siswa.....48

Tabel 4.1 Hasil Penilaian Harian Siswa.....53

Tabel 4.2 Pencapaian Hasil Penilaian Harian Siswa.....53

Tabel 4.3 Hasil *Pretest*.....55

Tabel 4.4 Pencapaian Hasil *Pretest*.....55

Tabel 4.5 Hasil Siklus I.....63

Tabel 4.6 Pencapaian Hasil Siklus I.....64

Tabel 4.7 Hasil Siklus II.....72

Tabel 4.8 Pencapaian Hasil Siklus II 73

Tabel 4.9 Peningkatan Hasil Penelitian 84

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR RUMUS

Rumus Halaman

Rumus 3.1 Menghitung Nilai Observasi Aktivitas Guru dan Siswa.....46

Rumus 3.2 Menghitung Perolehan Nilai Tes 47

Rumus 3.3 Menghitung Rata-Rata Kelas.....47

Rumus 3.4 Menghitung Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa 48

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR GAMBAR

Gambar Halaman

Gambar 2.1 Perubahan Wujud Benda.....25

Gambar 2.2 Dapur Rumah Dayu.....25

Gambar 2.3 Alat Transportasi.....25

Gambar 2.4 Denah Rumah 26

Gambar 2.5 Satuan Panjang.....26

Gambar 2.6 Denah Tempat Tinggal.....26

Gambar 2.7 Altimeter.....27

Gambar 2.8 Ketinggian Pesawat Terbang.....27

Gambar 2.9 Gerakan Lambat.....28

Gambar 2.10 Gerakan Cepat.....28

Gambar 2.11 Gerakan Berputar 28

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR DIAGRAM

Diagram Halaman

Diagram 4.1 Hail Pengamatan Aktivitas Guru 76

Diagram 4.2 Hail Pengamatan Aktivitas Siswa 79

Diagram 4.3 Persentase Ketuntasan Pemahaman Siswa.....82

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Halaman

Lampiran I RPP dan Butir Soal Siklus I 91

Lampiran II RPP dan Butir Soal Siklus II..... 102

Lampiran III Nilai Hasil Belajar Siswa Prasiklus, Siklus I dan Siklus II 113

Lampiran IV Validasi RPP dan Butir Soal 117

Lampiran V Intrumen Observasi Aktivitas Guru dan Siswa 123

Lampiran VI Observasi Aktivitas Guru dan Siswa Siklus I 128

Lampiran VII Observasi Aktivitas Guru dan Siswa Siklus II..... 133

Lampiran VIII Hasil Wawancara Siklus I..... 138

Lampiran IX Hasil Wawancara Siklus II..... 140

Lampiran X Lembar Kerja Siswa Siklus I..... 143

Lampiran XI Lembar Kerja Siswa Siklus II 147

Lampiran XII Dokumentasi Kegiatan..... 151

Lampiran XIII Persuratan 155

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran tematik merupakan program pembelajaran berdasarkan dengan topik tertentu atau biasa dikenal dengan tema yang kemudian dikolaborasikan dengan berbagai mata pelajaran lainnya.[1] Keterpaduan materi yang terdapat dalam buku tematik ini akan membantu dalam mengembangkan pemahaman siswa. Hal ini akan mengakibatkan siswa lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.[2] Di samping itu, pembelajaran tematik sudah sesuai dengan karakteristik siswa dalam jenjang sekolah dasar, kemampuan siswa baik dari aspek kognitif, afektif maupun psikomotorik dapat berkembang melalui pembelajaran tematik.[3] Siswa dapat menggabungkan ide-ide dan fakta yang terkandung dalam buku terhadap lingkungan sekitar.

Proses pembelajaran tematik akan melibatkan siswa dengan lingkungan tempat tinggal mereka secara langsung melalui bantuan panca indra, sehingga pembelajaran akan terkesan lebih hidup atau menjadi lebih bermakna. Pembelajaran bermakna merupakan suatu proses pembelajaran yang diajarkan dengan menghubungkan konsep yang telah mereka pahami melalui

[1] Abd. Kadir dan Hanun Asrohah. *Pembelajaran Tematik.* (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2015.) 1.
[2] Ain, Nurul dan Maris Kurniawati. "Implementasi Kurikulum KTSP: Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar", *Jurnal Inspirasi Pendidikan Universitas Kanjuruhan Malang.* 316.
[3] Ibid, 318.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pengalaman yang mereka dapatkan secara langsung, sehingga siswa dapat memahami materi dengan mudah.[4]

Pemahaman konsep sangat diperlukan dalam pembelajaran tematik agar pembelajaran bermakna dapat dicapai. Keterpaduan konsep antara pengalaman dengan pengetahuan yang dimiliki siswa akan menunjukkan hasil dari pembelajaran bermakna. Pemahaman konsep merupakan hasil yang diperoleh siswa saat melakukan kegiatan pembelajaran. Siswa dapat dikatakan telah memahami konsep apabila siswa tersebut dapat memahami dan mengerti sesuatu dari berbagai sisi sehingga siswa dapat dengan mudah menjelaskan menggunakan tutur kata atau bahasa mereka sendiri. Siswa dalam jenjang sekolah dasar harus memiliki pemahaman konsep yang tinggi karena pemahaman konsep tersebut akan sangat mempengaruhi penguasaan konsep pada jenjang selanjutnya.[5]

Namun pada kenyataannya pemahaman konsep yang dimiliki siswa kelas III masih rendah, hal ini dapat diketahui berdasarkan wawancara yang telah dilakukan peneliti dengan guru kelas III. Peneliti mendapatkan hasil bahwa nilai yang didapatkan siswa dalam kegiatan belajar masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Kompetensi dasar Bahasa Indonesia dalam tema 3 subtema 2 pembelajaran 1 membahas mengenai menggali informasi tentang konsep perubahan wujud benda. KKM untuk muatan Bahasa Indonesia ini yaitu 70, siswa yang dinyatakan tuntas hanya 33%.

[4] Fajriyah, Iftah Nurul. "Peningkatan Pemahaman Materi Tema 3 Subtema 1 Pembelajaran 2 Melalui Media *Mock-Up* Sistem Pencernaan Manusia Pada Siswa Kelas V-B SD Bahrul Ulum Surabaya". Skripsi, UIN Sunan Ampel Surabaya. 2020. 2.
[5] Ibid, 3.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Artinya, hanya 5 dari 15 siswa yang dinyatakan tuntas dalam pencapaian nilai KKM. Hal ini dipengaruhi oleh metode yang digunakan oleh guru. Guru hanya menggunakan metode ceramah tanpa adanya alat bantu seperti media pembelajaran.[6] Kesesuaian materi dengan media yang digunakan dalam pembelajaran sangat mempengaruhi pemahaman siswa. Media pembelajaran merupakan alat yang dapat membantu dalam kegiatan belajar, dengan bantuan media yang sesuai dengan materi, guru dapat menyampaikan tujuan pembelajaran dengan mudah kepada siswa.

Untuk meningkatkan pemahaman siswa terkait menggali informasi tentang konsep perubahan wujud benda dapat dilakukan dengan berbagai cara diantaranya dengan menggunakan media pembelajaran berupa *magic box.* Dalam materi ini mengandung konsep perubahan wujud benda yang menjadikan pembelajaran berfokuskan pada mata pelajaran IPA. Oleh karena itu, peneliti menggunakan media *magic box* untuk mempermudah pemahaman siswa. Karena dalam *box* tersebut nantinya akan berisikan gambar-gambar perubahan wujud benda yang dijumpai dalam kehidupan sehari-hari. Kemudian guru memberikan 1 kertas kecil yang berisikan nama perubahan wujud benda, misalkan membeku. Lalu siswa mencari gambar yang menunjukkan identifikasi dari perubahan wujud benda membeku pada *box.* Media ini digunakan sambil bermain, sehingga dapat menjadikan siswa aktif dalam pembelajaran. Nilai kebaruan dari penelitian ini adalah isi dari materi konsep perubahan wujud benda yang terdapat pada *box*. Gambar yang ada

[6] Setyawati, Ninik. Guru Mapel Tematik Kelas III SD Negeri Duduklor. Wawancara Pribadi. Lamongan. 16 November 2020.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dalam *box* tersebut tidak hanya menunjukkan perubahan wujud benda saja, melainkan disertai dengan identifikasi dari perubahan wujud benda. Dengan menggunakan media ini siswa akan lebih tertarik untuk mengikuti kegiatan belajar, tingkat konsentrasi siswa juga akan bertambah. Oleh karena itu media yang digunakan harus sesuai dengan materi serta dibuat semenarik mungkin. Jika siswa tertarik dengan pembelajaran maka dapat memunculkan umpan balik (*feedback*) antar guru dengan siswa, hal ini dapat menjadikan pembelajaran lebih interaktif.[7]

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, maka peneliti dapat memberikan kesimpulan bahwa pembelajaran yang dilakukan siswa kelas III dalam menggali informasi tentang konsep perubahan wujud benda pada tema 3 subtema 2 pembelajaran 1 masih rendah. Karena guru masih menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi pembelajaran dan tidak menggunakan media sebagai alat bantu dalam kegiatan pembelajaran sehingga menjadikan pemahaman siswa rendah. Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui tentang "Peningkatan Pemahaman Konsep Wujud Benda Tema 3 Subtema 2 Pembelajaran 1 Melalui Media *Magic Box* Pada Siswa Kelas III SD Negeri Duduklor Glagah Lamongan".

[7] Fajriyah, Iftah Nurul. "Peningkatan Pemahaman Materi Tema 3 Subtema 1 Pembelajaran 2 Melalui Media *Mock-Up* Sistem Pencernaan Manusia Pada Siswa Kelas V-B SD Bahrul Ulum Surabaya". Skripsi, UIN Sunan Ampel Surabaya. 2020. 7-8.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diidentifikasikan beberapa rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan media *magic box* dalam meningkatkan pemahaman konsep wujud benda Tema 3 Subtema 2 Pembelajaran 1 Pada Siswa Kelas III SD Negeri Duduklor Glagah Lamongan?
2. Bagaimana peningkatan pemahaman konsep wujud benda Tema 3 Subtema 2 Pembelajaran 1 pada siswa kelas III SD Negeri Duduklor Glagah Lamongan dengan menggunakan media *magic box*?

C. Tindakan yang Dipilih

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas, tindakan yang peneliti gunakan yaitu dengan media *magic box*. Melalui *magic box* dapat mempermudah guru dalam mencapai tujuan pembelajaran terkait menggali informasi tentang konsep perubahan wujud benda. Isi materi juga sesuai dengan media ini, dimana dalam *magic box* nantinya berisikan gambar-gambar perubahan wujud benda yang ada di lingkungan sekitar dan siswa dapat menggali informasi melalui gambar-gambar tersebut. Media yang dilakukan dengan belajar sambil bermain ini sesuai dengan karakteristik siswa kelas III.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, dapat ditentukan tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui penerapan media *magic box* dalam meningkatkan pemahaman konsep wujud benda Tema 3 Subtema 2 Pembelajaran 1 Pada Siswa Kelas III SD Negeri Duduklor Glagah Lamongan.
2. Untuk mengetahui peningkatan pemahaman konsep wujud benda Tema 3 Subtema 2 Pembelajaran 1 pada siswa kelas III SD Negeri Duduklor Glagah Lamongan dengan menggunakan media *magic box*.

E. Lingkup Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, lingkup dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Peneliti menggunakan jenis penelitian tindakan kelas pada siswa kelas III SD Negeri Duduklor Glagah Lamongan.
2. Peneliti menggunakan media *magic box* dalam pelaksanaan materi wujud benda untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa.
3. Mata pembelajaran Tematik Tema 3 (Benda di Sekitarku) Subtema 2 (Wujud Benda) Pembelajaran 1 kelas III Semester 1.
4. Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), dan Indikator yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :
   a. Kompetensi Inti (KI)

      KI 1 : Menerima dan menjalankan ajaran yang dianutnya.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

KI 2 : Menunjukkan 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 : Menyajkan 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)

1) Bahasa Indonesia

3.1 Menggali informasi tentang konsep perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan.

4.1 Menyajikan hasil informasi tentang konsep perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari dalam bentuk lisan, tulis, dan visual menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2) Matematika

3.7 Mendeskripsikan dan menentukan hubungan antar satuan baku untuk panjang, berat, dan waktu yang umumnya digunakan dalam kehidupan sehari-hari.

4.7 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan hubungan antarsatuan baku untuk panjang, berat, dan waktu yang umumnya digunakan dalam kehidupan sehari-hari.

3) SBdP

3.2 Mengetahui bentuk dan variasi pola irama dan lagu.

4.2 Menampilkan bentuk dan variasi irama melalui lagu.

c. Indikator

1) Bahasa Indonesia

3.1.1 Menjelaskan informasi konsep perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari.

3.1.2 Mengidentifikasi informasi konsep perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari.

2) Matematika

3.7.1 Mengubah satuan m ke km atau sebaliknya.

3.7.2 Menghitung satuan panjang dalam masalah kehidupan sehari-hari.

3) SBdP

3.2.1 Menjelaskan dinamika gerakan kaki.

3.2.2 Membedakan gerakan kuat dan lemah pada kaki.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

F. Signifikansi Penelitian

Dari tujuan penelitian yang dipaparkan di atas, diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Bagi Siswa

   Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat meningkatkan semangat belajar siswa terhadap pengembangan konsep pada penerapan media *magic box* dalam menggali informasi tentang konsep perubahan wujud benda.

2. Manfaat Bagi Guru

   Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat menambah pengetahuan serta referensi dalam mengembangkan media pembelajaran. Sehingga pembelajaran dapat menarik minat dan perhatian siswa, salah satunya menggunakan media *magic box.*

3. Manfaat Bagi Sekolah

   Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat memberikan manfaat untuk menerapkan atau mengembangkan media pembelajaran dalam program pendidikan pada sekolah yang dipimpinnya.

4. Manfaat Bagi Peneliti

   Dengan adanya penelitian ini diharapkan agar dapat menambah referensi yang berkaitan dengan peningkatan pemahaman materi wujud benda melalui media *magic box* pada siswa kelas III.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Pemahaman Konsep Siswa

1. Pengertian Pemahaman

Pemahaman dapat diartikan sebagai bentuk dari hasil belajar. Hasil belajar merupakan suatu perubahan tingkah laku yang ditunjukkan siswa dalam menentukan ketuntasan terhadap berbagai bidang kognitif, afektif, dan psikomotor. Untuk mendapatkan hasil belajar yang maksimal perlu adanya usaha secara berkala dan kontinyu, karena pengertian belajar pada dasarnya adalah proses yang sifatnya kontinyu dan berkesinambungan.[8]

Dengan adanya hasil belajar guru dapat mengetahui seberapa jauh materi yang sudah diajarkan dapat diterima oleh siswa. Oleh karena itu, alat yang digunakan sebagai tolak ukur hasil belajar siswa ini harus sesuai dengan kurikulum yang berlaku serta tujuan yang diharapkan. Bloom mengungkapkan bahwa terdapat 3 aspek dalam perubahan tingkah laku dari diri seseorang sebagai bentuk dari hasil belajar. Ketiga aspek tersebut adalah sebagai berikut:

a. Aspek kognitif, berkaitan dengan kemampuan berpikir peserta didik terhadap materi pelajaran seperti dalam nilai-nilai pengetahuan, pemahaman, analisis, serta sintesis.

[8] Pratiwi. Desi Eka dan Mulyani. "Penerapan Media Papan Balik (*flipchart*) pada Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar", *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Vol. 01. No. 02.* 2013. 6.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. Aspek afektif, berkaitan dengan perasaan, minat, moralitas serta penyikapan seperti nilai-nilai sikap tanggung jawab, peduli, gotong royong dan lain sebagainya.

c. Aspek Psikomotor, berkaitan dengan fungsi psikis, system syaraf, dan otot. Hasil dari aspek psikomotor ini diwujudkan berupa kreasi yang diciptakan siswa dan sejenisnya.[9]

Dalam aspek kognitif, terdapat 6 tahap dalam proses berpikir. Tahapan tersebut antara lain sebagai berikut:

a. *Knowledge* (kemampuan menghafal atau mengetahui) merupakan suatu tingkat kemampuan yang dialami siswa dalam mengetahui adanya prinsip, konsep, istilah dan fakta.

b. *Comprehenesion* (kemampuan memahami) merupakan suatu tingkatan berfikir, dimana siswa dapat mengerti atau memahami terhadap materi yang diajarkan.

c. *Application* (kemampuan menerapkan) merupakan suatu tingkat kemampuan siswa dimana siswa dapat menerapkan ide-ide , teori, tata cara serta prinsip yang telah siswa pelajari.

d. *Analysis* (kemampuan menganalisis) merupakan suatu tingkat kemampuan siswa dimana siswa dapat menganalisis atau menguraikan situasi ke dalam komponen atau unsur pembentuknya.

[9] Saputro. Heru Biantoro. "Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray* Terhadap Hasil Belajar Tematik Peserta Didik Kelas V SD Negeri". *Skripsi, Universitas Lampung.* 2019. 25.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

e. *Synthesis* (kemampuan mensintesis) merupakan suatu tingkat kemampuan siswa dimana siswa dapat menggabungkan sesuatu untuk mendapatkan atau menghasilkan sesuatu yang baru.

f. *Evaluation* (kemampuan mengevaluasi) merupakan suatu tingkat kemampuan siswa dimana siswa dapat mengevaluasi situasi, kondisi, konsep serta pernyataan untuk menerapkan suatu kriteria tertentu.

Berdasarkan penjelasan yang dipaparkan di atas dapat disimpulkan bahwa pemahaman merupakan bentuk dari aspek kognitif hasil belajar pada tingkatan *comprehension.* Menurut Bloom, pemahaman adalah kemampuan yang dimiliki siswa untuk menerima serta memahami arti dari sebuah konsep yang telah dipelajari dam dapat menjadikan tolak ukur untuk hal-hal yang sifatnya dirasakan, dialami, dilihat maupun dibaca.

Dengan demikian pemahaman dapat didefinisikan sebagai suatu kemampuan yang dimiliki seseorang untuk memahami serta menerima materi yang telah ia lakukan dalam proses pembelajaran, baik yang ia alami, ia lihat maupun yang telah ia dibaca.[10]

2. Tingkatan-Tingkatan Pemahaman

Terdapat 3 kategori dalam tingkatan pemahaman yang dimiliki seseorang, tingkatan-tingkatan tersebut adalah sebagai berikut:

a. *Translation* (kemampuan menerjemahkan)

Kemampuan menerjemahkan yaitu kemampuan seseorang yang dapat menafsirkan atau menerjemahkan suatu istilah ke dalam bentuk

[10] Fajriyah, Iftah Nurul. "Peningkatan Pemahaman Materi Tema 3 Subtema 1 Pembelajaran 2 Melalui Media *Mock-Up* Sistem Pencernaan Manusia Pada Siswa Kelas V-B SD Bahrul Ulum Surabaya". Skripsi, UIN Sunan Ampel Surabaya. 2020. 18-20.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

yang lain maupun dalam bahasa yang lain. Kemampuan menerjemahkan merupakan tingkatan pertama dalam pemahaman.

b. *Interpretation* (kemampuan menafsirkan)

Kemampuan menafsirkan yaitu kemampuan seseorang yang dapat menghubungkan antara pengetahuan terdahulu dengan pengetahuan yang berikutnya.

c. *Extrapolation* (kemapuan mengekstrapolasi)

Kemampuan mengekstrapolasi yaitu kemampuan seseorang yang berhubungan dengan prediksi atau pemikiran yang didasari dengan kondisi atau pemahaman dan dijelaskan melalui komunikasi. Kemampuan ekstrapolasi merupakan tingkat kemampuan tertinggi dalam pemahaman.[11]

3. Indikator Pemahaman

Siswa bisa dikatakan memiliki pemahaman jika ia mampu mengungkapkan atau menjelaskan suatu hal dengan menggunakan tutur kata atau bahasa mereka sendiri. Siswa dapat melihat materi dari beberapa aspek seperti hubungan sebab akibat, hubungan antarkonsep, antarprinsip, antarfaktor, antadata serta penarikan kesimpulan jika siswa tersebut sudah memahami suatu materi.

Indikator pemahaman konsep menurut Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) adalah sebagai berikut:

a. Menyatakan kembali tentang sebuah konsep.

[11] Ibid, 20-22.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. Objek diklasifikasikan sesuai dengan sifatnya.

c. Memberikan contoh lain selain yang sudah dicontohkan pada konsep yang sudah ada.

d. Menyajikan konsep dalam berbagai bentuk.

e. Mengembangkan syarat dari sebuah konsep.

f. Memilih, menggunakan serta memanfaatkan prosedur tertentu.

g. Mengaplikasikan pemecahan masalah atau konsep.

Siswa bisa dikatakan mampu memahami suatu konsep materi jika siswa tersebut telah memenuhi indikator pencapaian yang diharapkan. Pemahaman merupakan bentuk aspek kognitif pada tingkatan kedua yaitu *comprehension*. Untuk mengukur tingkat pemahaman siswa menurut Taksonomi Bloom dapat menggunakan indikator antara lain sebagai berikut.[12]

Tabel 2.1
Contoh Kata Kerja Operasional

Kata Kerja Operasional Pemahaman	
Menguraikan	Menjabarkan
Menunjukkan	Merangkum
Mempertahankan	Meramalkan
Mengubah	Menyimpulkan
Mengontraskan	Memperluas
Menghitung	Mempolakan
Membandingkan	Mengemukakan
Mengasosiasikan	Menerangkan
Memerinci	Mencontohkan
Mencirikan	Menggali
Mengkategorikan	Mendiskusikan
Menjelaskan	Membedakan
Memperkirakan	Mengidentifikasi

[12] Ibid, 22-26.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Berdasarkan indikator yang dipaparkan diatas, peneliti menggunakan indikator menyajikan konsep dalam bentuk menjelaskan dan mengidentifikasi untuk mengukur tingkat pemahaman siswa kelas III SD Negeri Duduklor Glagah Lamongan pada tema 3 subtema 2 pembelajaran 1 tentang menggali informasi konsep perubahan wujud benda.

4. Tes Pemahaman

Untuk mengetahui nilai kompetensi dari pemahaman siswa dapat dilakukan tes. Tes pemahaman dapat dilakukan dengan beberapa cara yaitu tes terulis, tes lisan dan penugasan atau proyek. Berikut merupakan penjelasan dari beberapa tes yang disebutkan di atas:

a. Tes Tertulis

Tes tertulis merupakan suatu penilaian yang diberikan kepada siswa dalam bentuk tulisan. Penilaian dalam tes tulis dapat digunakan untuk mengetahui atau mengukur kemampuan yang berkaitan dengan aturan-aturan, konsep maupun prosedur. Melalui tes tulis, pemahaman konsep siswa akan mengembangkan kemampuan kognitif yang meliputi pemahaman, analisis, sintesis, evaluasi, ingatan atau hafalan, serta penerapan atau aplikasi. Tes tertulis berbentuk soal pilihan ganda, uraian atau *essai,* benar-salah, jawaban singkat, mencocokkan atau menjodohkan.

b. Tes Lisan

Tes lisan merupakan suatu penilaian yang diberikan kepada siswa dengan mengajukan beberapa pertanyaan secara lisan dan siswa juga

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

menjawab secara lisan. Dengan artian lain tes lisan merupakan tes yang berbentukan percakapan antara guru dan siswa.

c. Penugasan atau Proyek

Penugasan atau proyek diberikan kepada siswa setelah guru menyampaikan materi pembelajaran. Penugasan atau proyek merupakan suatu bentuk penilaian yang berfokuskan pada produk (hasil) dari tugas yang diberikan guru. Instrumen dalam penugasan dapat dikerjakan antar individu maupun kelompok.[13]

B. Pembelajaran Tematik

1. Pengertian Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik bisa disebut dengan pembelajaran terpadu, dimana pembelajaran yang didalamnya tidak hanya terdapat satu mata pelajaran saja, melainkan dua mata pelajaran atau lebih. Beberapa mata pelajaran tersebut terikat dalam bentuk tema dan diturunkan menjadi beberapa subtema. Dengan ini siswa akan mendapatkan suatu pemahaman materi yang lebih mendalam dan berkesan. Pada hakikatnya, pembelajaran tematik memiliki kelebihan seperti halnya pembelajaran terpadu. Kelebihan dari pembelajaran terpadu diungkapkan oleh departemen pendidikan dan kebudayaan adalah sebagai berikut:

a. Tingkat perkembangan anak yang relevan terhadap kegiatan dan pengalaman belajar.

[13] Ibid, 26-27.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. Minat belajar dan kebutuhan siswa telah sesuai dengan kegiatan yang telah dipilih.
c. Pembelajaran terpadu dapat mengembangkan keterampilan berpikir anak.
d. Pembelajaran yang pragmatis dan sesuai dengan lingkungan siswa.
e. Tidak hanya keterampilan berpikir saja, keterampilan sosial dapat berkembang melalui pembelajaran terpadu.[14]

Melalui pembelajaran terpadu dalam jenjang sekolah dasar dapat menjadikan siswa lebih aktif dengan keterlibatannya dalam pembelajaran, hal ini akan menjadikan pemahaman siswa dapat berkembang. Dalam pembelajaran tematik terdapat salah satu pendekatan berupa pembelajaran holistik. Jafari berpendapat dalam penelitiannya bahwa elemen utama yang terdapat dalam pembelajaran holistik adalah hubungan antara pengalaman dengan realitas dan pembelajaran yang harmoni dengan alam. Pembelajaran ini cocok dengan karakteristik siswa pada jenjang sekolah dasar. Dengan memanfaatkan lima panca indra (melihat, meraba, merasa, membau dan mendengar) yang dimiliki, siswa dapat dengan mudah diarahkan untuk terlibat langsung dengan lingkungan sekitar sehingga pembelajaran berkesan lebih bermakna.[15]

Pada dasarnya anak dapat berinteraksi dengan mudah melalui lingkungan di sekitarnya, baik dalam lingkungan fisik maupun lingkungan

[14] Pratiwi. Desi Eka dan Mulyani. "Penerapan Media Papan Balik (flipchart) pada Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar". *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Vol. 01. No. 02.* 2013. 4.
[15] Ain. Nurul dan Maris Kurniawati. "Implementasi Kurikulum KTSP: Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar". *Jurnal Inspirasi Pendidikan Universitas Kanjuruhan Malang.* 317.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

sosial. Anak akan memperoleh pengalaman dan pengetahuan yang dapat mereka ingat hingga mereka beranjak dewasa. Dengan ini dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik merupakan sebuah pembelajaran yang dirancang dengan memadukan beberapa mata pelajaran dan dikombinasikan dengan pengalaman yang ada dalam kehidupan sehari-hari sehingga dapat memberikan kesan bermakna kepada siswa serta bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar yang optimal.[16]

2. Tujuan Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik terpadu mempunyai tujuan seperti yang di sebutkan dalam kemendikbud, tujuan dari pembelajaran tematik terpadu ini adalah sebagai berikut:

a. Perhatian dapat terpusatkan dengan mudah melalui tema tertentu.
b. Mengembangkan kompetensi serta mempelajari pengetahuan dalam mata pelajaran yang terdapat dalam tema yang sama.
c. Memiliki pemahaman yang lebih mendalam dan berkesan dalam materi pembelajaran tema.
d. Keterkaitan antar berbagai mata pelajaran dengan pengalaman peserta didik dapat mengembangkan kompetensi berbahasa peserta didik dengan baik.
e. Komunikasi nyata seperti bercerita, bertanya, menulis dapat menjadikan siswa semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

[16] Abd. Kadir dan Hanun Asrohah. *Pembelajaran Tematik.* (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2015.) 6.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

f. Penyajian materi dalam tema yang jelas menjadikan siswa lebih merasakan manfaat dan makna dari pembelajaran.
g. Pembelajaran tema terpadu menjadikan pendidik dapat menghemat waktu, karena pembelajaran disiapkan dan disajikan dalam dua atau tiga pertemuan atau lebih.
h. Dengan mengangkat nilai-nilai penyikapan seperti sikap peduli, gotong royong, serta tanggung jawab yang sesuai dengan situasi dan kondisi, maka moral dan budi pekerti peserta didik dapat tumbuh dan berkembang.

Selain tujuan yang dijelaskan diatas, terdapat tujuan lain seperti yang diungkapkan oleh Kurniasih dan Sani, mereka berpendapat bahwa tujuan pembelajaran tematik adalah untuk meningkatkan pemahaman diri peserta didik melalui pembelajaran yang disampaikan secara bermakna. Kemudian mengembangkan keterampilan seperti menemukan, memanfaatkan informasi, mengolah serta menumbuh kembangkan kebiasaan baik, nilai positif, dan nilai luhur yang akan diperlukan saat berinteraksi pada masyarakat dalam lingkup kehidupan.

Berdasarkan pendapat dari beberapa teori diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran tematik terpadu adalah untuk meningkatkan pemahaman terhadap konsep yang diterapkan pada diri peserta didik sehingga pembelajaran akan lebih memiliki makna yang berkesan bagi

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

peserta didik. Selain itu, peserta didik dapat mengembangkan nilai-nilai keterampilan yang ada dalam pembelajaran tematik.[17]

3. Karakteristik Pembelajaran Tematik

a. Berpusat pada Peserta Didik

Pembelajaran yang berpusat pada peserta didik atau biasa dikenal dengan sebutan *student centerend* ini telah sesuai dengan pendekatan dalam pembelajaran modern, dimana guru hanya berperan sebagai fasilitator saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Guru berperan dalam membantu siswa agar siswa merasa mudah untuk melakukan aktivitas pembelajaran. Sedangkan siswa lebih berperan aktif dalam kegiatan belajar serta menjadi subyek belajar.

b. Memberi Pengalaman Langsung

Melalui pembelajaran tematik, peserta didik akan mendapatkan pengalaman secara langsung (*direct experiences*). Dalam hal ini peserta didik akan dihadapkan dengan permasalahan yang bersifat *konkret* (nyata) yang ada pada lingkungan sebagai dasar dalam pemahaman dari hal-hal yang sifatnya lebih abstrak sehingga dapat memperkuat daya ingat peserta didik.

c. Pemisahan Pembelajaran tidak Begitu Jelas

Mata pelajaran yang ada dalam pembelajaran tematik menjadikan pembelajaran tidak begitu jelas. Artinya, fokus yang diarahkan pada pembelajaran yang terdapat pada tema hanya berkaitan dengan

[17] Saputro. Heru Biantoro. "Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray Terhadap Hasil Belajar Tematik Peserta Didik Kelas V SD Negeri". *Skripsi, Universitas Lampung.* 2019. 28-29.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kehidupan peserta didik. Materi yang ada dalam buku tema juga tidak banyak sehingga guru harus mencari dan menjelaskan materi yang sesuai dengan topik dalam tema agar penyampaian materi dapat diterima dengan mudah oleh peserta didiknya.

d. Menyajikan Konsep dari Berbagai Mata Pelajaran

Konsep dari berbagai mata pelajaran disajikan secara utuh dalam pembelajaran tematik, hal ini dapat membantu peserta didik untuk memecahkan permasalahan yang dihadapi dalam lingkungan di kehidupan sehari-hari.

e. Bersifat *Fleksibel*

Keterkaitan antara mata pelajaran satu dengan mata pelajaran yang lainnya menjadikan pembelajaran tematik ini bersifat luwes (*fleksibel*). Tidak hanya itu, keterkaitan antara kehidupan peserta didik dengan keadaan lingkungan sekitar juga terdapat dalam pembelajaran tematik sehingga dapat meningkatkan kemapuan pemahaman diri peserta didik .[18]

4. Implikasi Bagi Guru dan Peserta Didik

a. Bagi Guru

Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang tidak hanya mengajarkan satu mata pelajaran saja, beberapa mata pelajaran digabungkan dengan menyesuaikan berbagai bidang kajian. Pelaksanaan pembelajaran tematik menjadi satu kesatuan (*holistic)*

[18] Muliati. "Efektivitas Pembelajaran Tematik pada Peserta Didik Kelas II Semester Ganjil di MI Nurul Hasanah Kota Maka sar Tahun 2017*". Skripsi, UIN Alauddin Makassar.* 2017. 14-15.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

serta keterpaduan (*integralistic*) sehingga pelaksanaan pembelajarannya tidak lagi terpisah seperti pembelajaran yang ada pada kurikulum KTSP. Dengan demikian, pembelajaran tematik membutuhkan guru yang kreatif agar kegiatan belajar dapat berjalan dengan baik serta menjadikan pembelajaran lebih menarik, menyenangkan, dan lebih bermakna bagi peserta didik.

b. Bagi Peserta Didik

Pembelajaran tematik yang sifatnya *holistic* dan *integralistic* mengharuskan siswa untuk mengikuti pembelajaran secara aktif. Seperti pada saat melakukan penelitian sederhana, memecahkan masalah, dan melakukan diskusi kelompok serta kegiatan belajar yang bervariasi lainnya termasuk dalam implikasi terhadap sarana dan prasarana[19].

5. Materi Tema 3 (Benda di Sekitarku) Subtema 2 (Wujud Benda) Pembelajaran 1

a. Kompetensi Inti (KI)

KI 1 : Menerima dan menjalankan ajaran yang dianutnya.

KI 2 : Menunjukkan 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

[19] Ibid, 15-16.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

(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 : Menyajkan 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)

1) Bahasa Indonesia

3.1 Menggali informasi tentang konsep perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan.

4.1 Menyajikan hasil informasi tentang konsep perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari dalam bentuk lisan, tulis, dan visual menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif.

2) Matematika

3.7 Mendeskripsikan dan menentukan hubungan antar satuan baku untuk panjang, berat, dan waktu yang umumnya digunakan dalam kehidupan sehari-hari.

4.7 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan hubungan antarsatuan baku untuk panjang, berat, dan waktu yang umumnya digunakan dalam kehidupan sehari-hari.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3) SBdP

3.2 Mengetahui bentuk dan variasi pola irama dan lagu.

4.2 Menampilkan bentuk dan variasi irama melalui lagu.

c. Indikator Pencapaian Kompetensi

1. Bahasa Indonesia

3.1.1 Menjelaskan informasi konsep perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari.

3.1.2 Mengidentifikasi informasi konsep perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari.

2. Matematika

3.7.1 Mengubah satuan m ke km atau sebaliknya.

3.7.2 Menghitung satuan panjang dalam masalah kehidupan sehari-hari.

3. SBdP

3.2.1 Menjelaskan dinamika gerakan kaki.

3.2.2 Membedakan gerakan kuat dan lemah pada kaki.

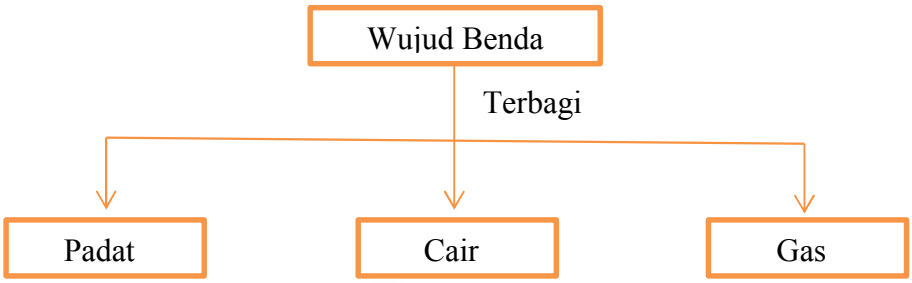
d. Isi Materi

Ayo Membaca!

Wujud Benda

Setiap benda pasti memiliki wujud. Wujud benda ada tiga, yaitu padat, cair, dan gas. Tas, buku, dan pensil berwujud padat. Minyak dan air berwujud cair. Gas hydrogen dalam balon berwujud gas. Dapatkah kamu menyebutkan contoh lainnya?

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id



Gambar 2.1 Perubahan Wujud Benda

Di dapur, Dayu melihat benda-benda yang digunakan untuk memasak. Banyak pula bahan-bahan untuk dimasak. Seperti bawang, cabai, minyak goreng, dan kecap.

Perhatikan gambar dapur rumah Dayu berikut ini!

Gambar 2.2 Dapur Rumah Dayu

Ayo Mengamati!

Gambar 2.3 Alat Transportasi

Pernahkan kamu naik alat transportasi seperti pada gambar?
Tahukah kamu, termasuk ke dalam wujud benda apakah motor itu?

Pada hari Minggu, Edo dibonceng ayah ke rumah nenek. Edo dibonceng ayah dengan motor.

Perhatikan denah jarak ke rumah nenek berikut ini!

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Gambar 2.4 Denah Rumah

Jarak rumah Edo ke rumah nenek 5 km 300 m. Jarak ini dapat ditulis 5 km lebih 300 m. Jarak dari rumah Edo ke kebun binatang 1.523 m. Satuan kilometer (km) dan meter (m) adalah satuan untuk menyatakan jarak.

Jarak rumah Edo ke rumah nenek 5 km 300 m. Berapa jarak rumah Edo ke rumah nenek dalam satuan m?

5 km + 300 m — 5 km = 5.000 m; 300 m

5 km + 300 m = 5.000 m + 300 m
= 5.300 m

Jadi, jarak rumah Edo ke rumah nenek adalah 5.300 m.

Jarak yang harus ditempuh Edo dari rumah ke kebun binatang 1.523 m. Berapa Jarak rumah Edo ke kebun binatang dalam satuan km dan m?

1.523 m = 1.000 m + 523 m
= 1 km + 523 m

Gambar 2.5 Satuan Panjang

Ayo Berlatih!

Ada bermacam-macam bentuk bangunan. Juga bahan pembentuk bangunan tersebut. Perhatikan denah jarak antar bangunan di bawah ini!

Gambar 2.6 Denah Tempat Tinggal

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tentukan jarak dalam satuan m!

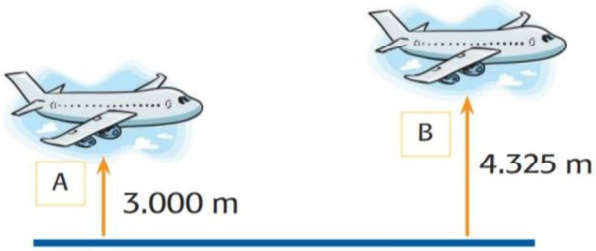
1. Rumah Siti ke sekolah = … km …m
   = … m
2. Rumah Udin ke kantor pos = … km … m
   = … m
3. Rumah Siti ke rumah Udin = … km … m
   = … m
4. Rumah Siti ke pasar = … km … m
   = … m
5. Rumah Udin ke pasar = … km … m
   = … m

Perhatikan gambar di bawah ini!

Gambar 2.7 Gambar Altimeter

Alat ukur ada bermacam-macam. Baik jenis maupun kegunaannya. Altimeter adalah alat yang digunakan untuk mengukur ketinggian suatu titik dari permukaan laut. Biasanya alat ini digunakan untuk mengukur tinggi pesawat saat terbang dari permukaan laut. Juga untuk mengukur tinggi gunung dan hal lain yang berhubungan dengan ketinggian.

Perhatikan gambar berikut!



Gambar 2.8 Ketinggian Pesawat Terbang

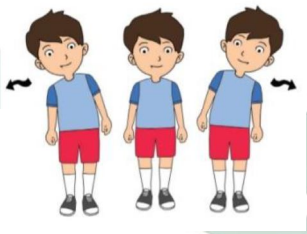
Ayo Mengamati!

Pernahkah kamu memperhatikan gerakan tiupan angin? Angin adalah udara yang bergerak. Udara berwujud gas. Gas tidak terlihat, namun dapat dirasakan. Tiupan angin ada yang kencang, lembut, dan sepoi-

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

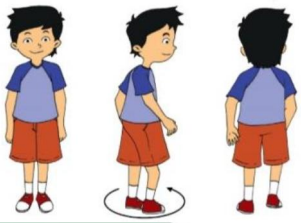
sepoi. Ada juga angin yang bertiup sangat kencang. Seperti angina topan, angin puting beliung, dan lain-lain.
Sekarang, coba kamu bergerak seolah-olah seperti kertas yang tertiup angin!

Perhatikan gambar berikut! Gerakan angin sepoi-sepoi bergeraklah lemah ke kiri dan ke kanan. Jika angin kencang, bergeraklah dengan hentakan yang kuat ke kiri dan ke kanan. Jika angin puting beliung, bergeraklah berputar.



Gambar 2.9 Gerakan Lambat

Gambar 2.10 Gerakan Cepat



Gambar 2.11 Gerak Berputar

Dengan mengikuti gerakan di atas, kamu dapat membedakan gerakan kuat dan lemah.
Dalam tarian, selain gerak tangan ada juga gerakan langkah kaki. Gerakan tangan dan kaki harus selaras dengan irama yang mengiringi.
Sekarang, coba kamu berlatih gerakan kaki terlebih dahulu. Iringilah dengan lagu yang kalian suka.
Berlatihlah gerakan kaki dengan gerak lembut. Seperti pohon yang melambai ditiup angin sepoi-sepoi dan gerakan pohon yang ditiup angin kencang![20]

[20] Dewi, Sari Kusuma dan Lubna Assagaf. "Benda di Sekitarku/Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan" (Jakarta: PT. Intan Pariwara, 2018), 60-69.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

C. Media *Magic Box*

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media

Media berasal dari bahasa latin yaitu "*medius*" yang mempunyai arti "tengah", "perantara", atau "pengantar". Sehingga media dalam artian bahasa merupakan pengantar pesan kepada penerima pesan. Media merupakan suatu wadah atau sarana yang dapat digunakan dalam menyampikan informasi. Sedangkan definisi media secara umum yaitu bentuk informasi yang disalurkan melalui perantara dari pengirim kepada penerima informasi. Berdasarkan paparan beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media merupakan suatu alat bantu yang dapat berfungsi sebagai perantara dalam mengantarkan atau mengirimkan pesan kepada penerima pesan.[21]

b. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan suatu rangkaian kegiatan yang dilakukan oleh peserta didik untuk mencapai materi yang menjadi tujuan pembelajaran. Konsep dari pembelajaran tidak lepas dari kegiatan belajar dan mengajar. Rusman berpendapat dalam penelitiannya bahwa pembelajaran merupakan bentuk interaksi oleh siswa sebagai peserta didik dengan guru sebagai pendidik, baik

[21] Fajriyah, Iftah Nurul. "Peningkatan Pemahaman Materi Tema 3 Subtema 1 Pembelajaran 2 Melalui Media *Mock-Up* Sistem Pencernaan Manusia Pada Siswa Kelas V-B SD Bahrul Ulum Surabaya". Skripsi, UIN Sunan Ampel Surabaya. 2020. 43.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dilakukan secara tatap muka (langsung) maupun melalui berbagai media pembelajaran (tidak langsung).[22]

Belajar merupakan hal yang wajib dilakukan bagi seseorang yang ingin memperoleh pengetahuan lebih tinggi. pembelajaran merupakan suatu bentuk interaksi, dimana objek yang terlibat dalam komunikasi tidak hanya guru dengan siswa saja, melainkan dengan bahan ajar yang digunakan dalam lingkup kegiatan belajar. Oleh karena itu, guru diharapkan dapat berperan aktif agar siswa dapat berinteraksi dengan berbagai sumber belajar yang ada sehingga dapat memberikan kesan pembelajaran yang lebih bermakna untuk siswa.[23]

c. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat mempermudah siswa dalam memperoleh informasi, baik berupa keterampilan maupun pengetahuan. Haryono mengungkapkan pendapatnya bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang berfungsi untuk menyalurkan pesan, serta dapat memicu pola pikir siswa sehingga dapat memunculkan rasa ingin tahu untuk menerima informasi baru yang ditangkap oleh siswa. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan guru dalam menyampaikan informasi berupa materi kepada

[22] Saputro. Heru Biantoro. "Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray Terhadap Hasil Belajar Tematik Peserta Didik Kelas V SD Negeri". *Skripsi, Universitas Lampung.* 2019. 19.

[23] Fajriyah, Iftah Nurul. "Peningkatan Pemahaman Materi Tema 3 Subtema 1 Pembelajaran 2 Melalui Media *Mock-Up* Sistem Pencernaan Manusia Pada Siswa Kelas V-B SD Bahrul Ulum Surabaya". Skripsi, UIN Sunan Ampel Surabaya. 2020. 44.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

siswa dengan tujuan agar siswa dapat memperoleh atau memahami informasi dengan mudah serta mampu menumbuhan semangat belajar yang tinggi sehingga siswa dapat berperan aktif mengikuti kegiatan pembelajaran.[24]

d. Fungsi Media Pembelajaran

Tidak semua materi pelajaran dapat disampaikan atau dijelaskan dengan kata-kata, oleh karena itu perlu adanya bantuan berupa media pembelajaran. Haryono menjelaskan fungsi media pembelajaran secara umum sebagai berikut:

1) Menambah pengalaman belajar bagi siswa.
2) Benda yang abstrak dapat dilihat secara langsung.
3) Dapat menumbuhkan hubungan timbal balik antara guru dengan siswa.
4) Konsep dasar akan tertanam dengan benar, realistis serta konkret.
5) Menumbuhkan rasa keingintahuan dan minat belajar siswa.
6) Dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa.

Jika seorang guru tepat memilih media yang cocok dengan materi, maka pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik dan dapat diterima dengan mudah oleh peserta didiknya. Dengan ini dapat dijelaskna bahwa media pembelajaran memiliki fungsi sebagai alat penunjang informasi yang disampaikan oleh guru kepada peserta didiknya sehingga mereka dapat memahami informasi yang

[24] Tsanidya. Dania Nurul. "Pengembangan Media Magic Box Materi Perubahan Wujud Benda dan Sifatnya Kelas V SDN 3 Kunduran Blora". *Skripsi, Universitas Negeri Semarang.* 2019. 21.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

disampaikan. Oleh karena itu, penggunaan media harus dilakukan secara benar dan maksimal. Sehingga manfaat dari media yang digunakan dapat dirasakan oleh guru maupun siswa.[25]

e. Manfaat Media Pembelajaran

Elemen terpenting dari system pendidikan adalah hubungan antara pendidik dengan peserta didiknya. Materi pembelajaran yang disampaikan melalui media yang dipilih oleh seorang guru akan memberikan manfaat sebagai berikut:

1) Menimbulkan hubungan timbal balik dalam kelas.
2) Perubahan tingkah laku pada diri siswa akan terbentuk.
3) Memberikan pengalaman belajar yang bervariasi.
4) Meningkatkan motivasi belajar siswa melalui ketercapaian antara materi, kebutuhan serta minat belajar siswa.
5) Pembelajaran menjadi terkesan lebih bermakna.
6) Siswa akan terdorong untuk melakukan pembelajaran dengan aktif sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat.
7) Untuk membantu siswa dalam mengetahui seberapa banyak informasi yang dapat ia dapatkan melalui umpan balik yang dilakukan guru.
8) Pengalaman belajar siswa akan meningkat mengenai suatu konsep yang diajarkan sehingga dapat dikembangkan kembali oleh siswa tersebut.

[25] Ibid, 22-23.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

9) Pengalaman dan pengetahuan siswa akan bertambah luas.

10) Dapat menarik perhatian dalam kegiatan pembelajaran.[26]

f. Macam-Macam Media Pembelajaran

Secara umum media terbagi atas tiga jenis, jenis yang pertama yaitu suara yang dapat didengar (audio), jenis yang kedua yaitu gambar yang dapat dilihat (visual), dan jenis yang ketiga yaitu suara dan gambar yang bisa dilihat dan didengarkan (audio visual).

1) Media audio merupakan suatu media yang dapat dinikmati oleh indra pendengaran. Media audio adalah jenis media yang dapat didengar, contohnya seperti suara dalam radio, rekaman dan sebagainya.

2) Media visual merupakan suatu media yang dapat dinikmati oleh indra penglihatan. Media visual adalah jenis media yang dapat dilihat. Ada 2 jenis media visual, yaitu media visual dua dimensi dan media visual tiga dimensi. Media visual dua dimensi adalah media yang tidak memiliki ruang, contohnya seperti lukisan, foto gambar, dan cetakan. Sedangkan media visual tiga dimensi adalah media yang memiliki ruang, contohnya seperti patung, dan lain-lain.

3) Media audio visual merupakan suatu media yang tidak hanya dapat dinikmati oleh indra penglihatan saja, melainkan dengan indra pendengaran sekaligus. Media ini bisa dilihat dan bisa

[26] Ibid, 24-25.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

didengarkan, contohnya seperti siaran televisi, vidio dan lain sebagainya. [27]

g. Prinsip Pengembangan Media Pembelajaran

Agar tujuan dalam pembelajaran dapat tercapai, maka pemilihan dalam menggunakan media harus diperhatikan. Ada beberapa prinsip yang perlu diterapkan dalam memilih sebuah media, beberapa prinsip tersebut antara lain sebagai berikut :

1) Jenis media yang digunakan harus sesuai dengan materi serta karakteristik peserta didik.
2) Subjek yang digunakan harus dipertimbangkan dengan tepat.
3) Penggunaan media juga harus dalam situasi yang tepat.
4) Ketepatan dalam menyajian media.[28]

2. Media *Magic Box*

a. Pengertian *Magic Box*

Magic box atau bisa disebut sebagai kotak ajaib. Kotak dapat diartikan sebagai suatu tempat atau peti yang dapat memuat beberapa barang didalamnya. Dikatakan ajaib karena isi yang ada dalam kotak tersebut akan memberikan solusi agar masalah dapat terpecahkan. Bentuk *magic box* menyerupai salah satu bangun ruang yaitu balok. Oleh karena itu, media ini termasuk ke dalam media visual tiga dimensi karena memiliki ruang didalamnya.[29] Seorang pendidik harus memiliki keahlian dalam berbagai hal, diantaranya dapat mengundang

[27] Ibid, 26.
[28] Ibid, 27
[29] Ibid, 28

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

tawa, senyum, rileks, serta canda pada diri siswa sehingga suasana belajar tidak cenderung membosankan yang dapat mengakibatkan siswa bosan ketika mengikuti kegiatan pembelajaran. Hal ini dapat menimbulkan masalah terhadap hasil belajar siswa, tingkat pemahaman siswa juga akan terpengaruh dan pembelajaran yang disampaikan guru tidak dapat diterima baik oleh siswa.[30] Oleh karena itu, seorang pendidik harus bisa lebih mengidupkan suasana kelas dengan mengisi pembelajaran menggunakan *ice breaking* atau memasukkan permainan-permainan yang dapat mengantarkan materi kepada siswa dengan baik. Sehingga ketika kegiatan belajar mengajar sedang dilakukan, siswa dapat mengikutinya dengan senang dan santai, tidak merasa bosan.[31]

Media ini memiliki arti lain sebagai media yang mampu melatih pola pikir anak dalam memecahkan suatu permasalahan dalam gambar yang terdapat dalam *magic box* ini. Media ini dapat membawa siswa ke dalam tujuan intsruksional yang harus berorientasi kepada siswa itu sendiri. Dengan tujuan tersebut siswa akan lebih memahami dan mengerti suatu mater yang diajarkan oleh guru. Tujuan dalam pembelajaran akan membuahkan suatu perubahan tingkah laku, keterampilan, pemahaman, serta penalaran. Dengan ini maka siswa

[30] Simamora, Laili Hajriyah, Humaidah Br. Hasibuhan, dan Zulfahmi L. "Pengaruh Penerapan Permainan *Magic Box* (Kotak Misteri) Terhadap PErkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun Di RA Al-Fajar Medan Denai", *Jurnal Raudhah, Vol. 07. No. 02. 2019*

[31] Purwanti, Sintia. "Pengembangan Media *Explosion Magic Box* Untuk Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis Siswa Kelas XI IPS", Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta. 2019. 28

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

akan memiliki kemampuan tersendiri dalam memahami dan mengerti pada materi yang ia pelajari.[32]

Media pembelajaran *magic box* merupakan sebuah alat bantu yang dirancang khusus untuk membantu siswa dalam memahami materi yang diajarkan, khususnya dalam materi konsep perubahan wujud benda yang ada pada tema 3 subtema 2 pembelajaran 1 siswa kelas III. Dalam penerapannya, guru mengajak siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran dengan menggunakan alat bantu ini, dengan demikian siswa akan mendapatkan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan karna mereka telah terlibat dalam pembelajaran yang aktif secara langsung sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat dengan baik dan optimal.[33]

b. Karakteristik Media *Magic Box*

Karakteristik media *magic box* yaitu terbuat dari kardus yang memiliki empat sisi dan berbentuk balok serta memiliki permukaan yang tertutup atau tidak tembus pandang. Media ini dapat menarik perhatian siswa karna isi yang ada pada *box* itu sendiri. Dania Nurul Tsanidya dalam penelitiannya menjelaskan bahwa media *magic box* ini dapat dibuat dengan menggunakan alat dan bahan seperti: gergaji, gunting, *cutter*, *double tape*, *penggaris,* papan, kertas emas dan kertas

[32] Sandy, Deviana Putri Ari. "Pengembangan Media Pembelajaran *Magic Box Plinko* Pada Mata Pelajaran IPA Materi Ekosistem Untuk Siswa Kelas V SDN Lakarsantri III Surabaya", *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Vol. 06. No. 11. 2018*

[33] Ismiyahsari, Fatimah Nur. "Penggunaan Alat Peraga Edukatif "*Magic Box*" Dalam Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Muhammadiyah 16 Surakarta Tahun Pelajaran 2016/2017". *Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta*. 2019. 28.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kado, lem, kain flannel serta magnet. Namun, dalam proses pembuatan media ini peneliti menggunakan kardus yang berbentuk balok dan ditutup oleh kertas kado. Dengan berdasarkan kemudahan dalam proses pembuatan inilah yang nantinya dapat dikelolah dengan baik.[34]

Media *magic box* yaitu suat media kotak ajaib yang terbuat dari kardus yang terdapat beberapa gambar didalamnya. Oleh karena itu media ini dapat digunakan guru dalam menunjang keberhasilan terhadap penyampaian materi pembelajaran pada siswa kelas III sekolah dasar. Dengan adanya media ini tujuan pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik dan dapat diterima oleh siswa dengan mudah. Pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan dapat memicu keaktifan siswa saat kegiatan belajar mengajar sedang berlangsung.[35]

c. Kelebihan dan Kekurangan *Magic Box*

Karena sifatnya yang tertutup oleh kotak, media ini akan menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran. Dengan ini siswa akan bertanya-tanya untuk menebak apa yang ada dalam isi kotak tersebut. Media ini digunakan untuk permainan, sehingga menjadikan siswa aktif dan pembelajaran di kelas menjadi produktif. Media *magic box* memiliki tujuan tidak lain yaitu untuk menarik perhatian siswa saat kegiatan belajar mengajar sedang berlangsung. Jika siswa tertarik dalam pembelajaran, maka materi juga dapat diterima baik oleh siswa.

[34] Ibid, 29

[35] Maftuhah. "Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Penerapan Pendekatan PMRI Dengan Media *Magic Box* pada siswa kelas II SDN 2 Semambung Kabupaten Situbondo", *Skripsi, Universitas Muhammadiyah Malang*. 2013. 5

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Kelebihan dalam penggunaan media *magic box* ini dapat meningkatkan semangat belajar siswa, serta mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dari biasanya. Siswa akan terbantu dalam memahami materi yang disampaikan, sehingga hasil belajar yang didapatkan siswa bisa meningkat. Dengan suasana belajar yang hidup inilah yang menjadikan siswa aktif sehingga menjadikan pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Selain itu, media *magic box* ini memiliki kekurangan diantaranya adalah karna bahan yang digunakan pada kotak tersebut terbuat dari kardus, akan menjadikan kotak mudah rusak jika tidak disimpan dengan baik dan benar.[36]

3. Penggunaan Media *Magic Box* dalam Pembelajaran

Materi menggali informasi tentang konsep perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari pada tema ini merupakan pembelajaran yang dikategorikan cukup rumit. Karena memadukan mata pelajaran Bahasa Indonesia terkait menggali informasi dalam konsep mata pelajaran IPA yaitu perubahan wujud benda. Oleh karena itu, media *magic box* ini diimplementasikan menggunakan kotak yang berisikan gambar-gambar perubahan wujud benda yang dijumpai dalam kehidupan sehari-hari.

Prosedur dalam penggunaan media ini yaitu dengan cara guru memberikan 1 kertas kecil berisikan nama perubahan wujud benda, misalkan membeku. Kemudian siswa mencari informasi perubahan wujud

[36] Tsanidya. Dania Nurul. "Pengembangan Media Magic Box Materi Perubahan Wujud Benda dan Sifatnya Kelas V SDN 3 Kunduran Blora". *Skripsi, Universitas Negeri Semarang.* 2019, 29-30.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

benda tersebut berupa gambar air dengan gambar kulkas yang menjadi menjadi es batu dalam *box*. Kegiatan ini dilakukan secara bergantian.

Setelah kegiatan pembelajaran menggunakan media *magic box* selesai, siswa akan diberikan tes tulis yang berkaitan dengan indikator pembelajaran. Dengan ini diharapkan agar siswa mampu memahami informasi tentang konsep perubahan wujud benda pada Tema 3 Subtema 2 Pembelajaran 1.[37]

[37] Ibid, 30-31.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB III

PROSEDUR PENELITIAN TINDAKAN KELAS

A. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Classroom Action Research* atau yang biasa disebut sebagai Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Tindakan yang dilakukan dalam PTK ini dapat memperbaiki atau meningkatkan praktik dalam kegiatan pembelajaran.[38] Penelitian tindakan kelas merupakan tindakan yang dilakukan dengan sengaja dan terjadi dalam kelas dengan waktu yang bersamaan melalui sebuah perencanaan. Dengan PTK, guru dapat memahami permasalahan yang terjadi di dalam kelas serta dapat meningkatkan dalam hal perbaikan pada kegiatan pembelajaran yang telah dilakukannya. Oleh karena itu, PTK dapat diidentifikasikan sebagai bentuk penelitian yang sifatnya professional.[39]

B. Setting Penelitian dan Karakteristik Subyek Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas III di SD Negeri Duduklor yang terletak di Jl. Raya Duduklor, Kec. Glagah, Kab. Lamongan. Penelitian ini dilaksanakan pada hari Senin tanggal 16 November 2020 dengan jumlah siswa 15 yang terdiri dari 7 siswa laki-laki dan 8 siswa perempuan.

---

[38] Nurfitriah. Siti. "Peningkatan Keterampilan Mengukur Satuan Panjang Mata Pelajaran MAtematika Melalui Strategi *Contextual Teaching and* Learning Kelas III MI Annahdliyin Dukuh Tengah Buduran Sidoarjo". *Skripsi, UIN Sunan Ampel Surabaya.* 2018. 34.

[39] Sukma. Garinda. "Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based* Learning (PBL) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Materi Perubahan Wujud Benda di Kelas II MI Al-Islah Sidoarjo". *Skripsi, UIN Sunan Ampel* Surabaya. 2018. 37.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

C. Variabel yang Diteliti

1. Variabel input : Siswa kelas III SD Negeri Duduklor Glagah Lamongan.
2. Variabel proses : Penerapan media *magic box.*
3. Variabel output : Peningkatan pemahaman konsep perubahan wujud benda Tema 3 Subtema 2 Pembelajaran 1.

D. Rencana Tindakan

Pelaksanaan tindakan dalam penelitian ini terdiri dari II siklus, terdapat 4 tahapan kegiatan pada setiap siklus. 4 tahapan tersebut diuraikan sebagai berikut:

1. Pra Siklus

Kegiatan prasiklus merupakan kegiatan awal yang dilakukan peneliti sebelum melakukan penelitian pada siklus I dan Siklus II. Langkah kegiatan yang dilakukan peneliti dalam kegiatan prasiklus ini antara lain sebagai berikut:

a. Mengidentifikasi masalah

Pada tahap awal ini peneliti melakukan observasi lapangan untuk melakukan wawancara bersama guru dan siswa kelas III dengan pedoman yang telah peneliti buat. Kegiatan ini ditunjukan untuk mengetahui tentang masalah yang terdapat dalam kelas pada materi dalam pembelajaran, metode apa yang digunakan guru dalam melakukan kegiatan belajar mengajar.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. Memeriksa lapangan

Dari kegiatan wawancara yang telah peneliti lakukan dengan guru dan siswa kelas III dapat diidentifikasikan masalah yang terjadi pada pembelajaran di kelas. Kegiatan yang peneliti lakukan selanjutnya yaitu mencari informasi dalam permasalahan tersebut, oleh karena itu peneliti melakukan observasi langsung ke dalam ruang kelas III. Dalam kegiatan ini peneliti perlu mengetahui kemampuan awal siswa, hal yang dilakukan peneliti pada awal kegiatan yaitu memberikan pritest berupa 10 soal uraian kepada siswa yang berkaitan dengan materi perubahan wujud benda pada Tema 3 Subtema 2 Pembelajaran 1.

2. Siklus I

a. Perencanaan (*planning*)

Langkah awal dalam taham ini yaitu bentuk kerja sama antara peneliti dengan guru kelas III, dengan permasalahan yang ada, peneliti menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran. Rencana tersebut antara lain sebagai berikut:

1) Menentukan kapan pelaksanaan penelitian dilakukan.
2) Menyusun perangkat pembelajaran berupa RPP dengan memasukkan media *magic box* ke dalam langkah-langkah kegiatan pembelajarannya.
3) Menyiapkan intrumen penilaian.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. Pelaksanaan (*action*)

Pada tahapan ini penelitian mulai dilaksanakan dengan menggunakan media *magic box* pada materi perubahan wujud benda yang sesuai dengan RPP yang telah dibuatnya.

c. Pengamatan (*observation*)

Untuk mendapatkan data yang akurat, peneliti melakukan pengamatan dengan mengisi lembar observasi aktivitas guru dan siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

d. Refleksi (*reflection*)

Setelah pembelajaran usai dilakukan, untuk mengetahui hasil dari siklus I ini peneliti melakukan refleksi dan menganalisis data. Jika hasil belajar yang didapatkan sudah menunjukkan peningkatan, maka peneliti tidak perlu melakukan siklus II. Namun jika dalam siklus I peneliti menemukan hambatan, maka peneliti harus memperbaiki hambatan tersebut dalam siklus II.

3. Siklus II

a. Perencanaan (*planning*)

Di tahap awal pada siklus II ini, peneliti melakukan kerja sama dengan guru untuk merencanakan kembali dalam menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran dengan menyesesuaikan pada permasalahan yang terjadi dalam siklus I. Permasalahan yang terjadi pada siklus I akan diperbaiki dalam siklus II, maka ketelitian dalam menyusun rencana ini perlu diperhatikan agar mendapatkan hasil yang maksimal.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. Pelaksanaan (*action*)

Setelah tahap perencanaan, pelaksanaan pembelajaran materi perubahan wujud benda pada siklus II dilaksanakan sesuai dengan RPP yang telah dibuat. Hambatan yang ada pada siklus I akan terlihat pada perbaikan di RPP pada siklus II.

c. Pengamatan (*observation*)

Peneliti mengamati setiap kegiatan yang dilakukan oleh siswa saat pembelajaran pada siklus II sedang berlangsung. Selain itu, peneliti juga melakukan pengamatan pada setiap siswa, upaya ini dilakukan agar peneliti dapat mengetahui peningkatan pemahaman pada siswa tersebut.

d. Refleksi (*reflection*)

Kegiatan akhir dari siklus II ini yaitu dengan melakukan refleksi untuk mengevaluasi pembelajaran pada siklus I dan siklus II materi perubahan wujud benda dengan menggunakan media *magic box* bersama guru kolabolator. Dari hasil yang didapatkan itulah yang nantinya akan dijadikan kesimpulan.

E. Data dan Cara Pengumpulannya

Data merupakan fakta yang terkumpul pada suatu peristiwa. Data yang didapatkan bisa berupa angka maupun kategori dan dapat diolah menjadi sebuah informasi. Seseorang akan menggunakan informasi yang terdapat pada

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

data tersebut untuk berbagai keperluan.[40] Berikut ini merupakan teknik yang digunakan peneliti untuk mendapatkan data dalam penelitian ini, antara lain sebagai berikut:

1. Cara Pengumpulan Data

a. Observasi

Proses pengamatan yang dilakukan dari objek pada suatu kejadian atau peristiwa disebut observasi. Kegiatan observasi digunakan untuk mengumpulkan data tentang aktivitas guru dan aktivitas siswa.

b. Wawancara

Percakapan yang dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan sebuah informasi disebut wawancara. Kegiatan wawancara digunakan untuk mengumpulkan data tentang proses pelaksanaan pembelajaran tematik yang telah dilakukan.

c. Tes

Untuk mendapatkan data, selain melakukan observasi dan wawancara juga bisa dilakukan melalui tes. Tes digunakan untuk mengumpulkan data tentang pemahaman siswa terhadap konsep perubahan wujud benda menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif.

[40] Ibid, 52.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

d. Dokumentasi

Teknik yang dapat dilakukan dalam upaya mendapatkan atau mengumpulkan sebuah data dengan cara menganalisis atau menghimpun data-data tersebut merupakan pengertian dari dokumentasi.[41] Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data tentang nilai siswa, absensi, nama dan jumlah siswa, serta foto kegiatan pembelajaran.

2. Teknik Analisis Data

Cara yang digunakan dalam mengolah data dari hasil penelitian disebut dengan analisis data. Analisis data digunakan untuk mengetahui tentang hasil yang dilakukan dalam proses penelitian. Berikut ini merupakan beberapa data yang digunakan dalam penelitan ini:

a. Data Aktivitas Guru dan Siswa

Untuk memperoleh data aktivitas guru dan aktivitas siswa ini dibuat menggunakan instrument lembar observasi. Tujuan dari lembar observasi adalah untuk mengetahui nilai kemampuan aktivitas guru dan siswa. Nilai tersebut dapat dianalisis dengan menggunakan rumus berikut:[42]

$$Skor\ aktivitas\ guru/siswa = \frac{skor\ perolehan}{skor\ maksimal}\ X\ 100$$

Rumus 3.1 Skor Observasi Aktivitas Guru dan Siswa

[41] Nurfitriah. Siti. "Peningkatan Keterampilan Mengukur Satuan Panjang Mata Pelajaran MAtematika Melalui Strategi *Contextual Teaching and* Learning Kelas III MI Annahdliyin Dukuh Tengah Buduran Sidoarjo". *Skripsi, UIN Sunan Ampel Surabaya.* 2018. 48.

[42] Fajriyah, Iftah Nurul. "Peningkatan Pemahaman Materi Tema 3 Subtema 1 Pembelajaran 2 Melalui Media *Mock-Up* Sistem Pencernaan Manusia Pada Siswa Kelas V-B SD Bahrul Ulum Surabaya". Skripsi, UIN Sunan Ampel Surabaya. 2020. 70.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Hasil yang didapatkan dari rumus tersebut dapat dikategorikan sebagai berikut:

Tabel 3.1
Kriteria Keberhasilan Aktivitas Guru/Siswa

Nilai Akhir	Kriteria Kemampuan
91-100	Sangat Baik
81-90	Baik
71-80	Cukup
61-70	Kurang
≤ 60	Sangat Kurang

b. Penilaian Tes Individu

Tujuan dari penilaian tes individu yaitu untuk mengetahui nilai dari masing-masing peserta didik. Untuk mengetahui hasil nilai tersebut dapat diperoleh dengan rumus berikut:

$$Skor\ Akhir = \frac{skor\ diperoleh}{nskor\ maksimal}\ X\ 100$$

Rumus 3.2 Skor Nilai

Sedangkan nilai rata-rata dari kelas tersebut dapat ditentukan dengan rumus berikut:[43]

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

Rumus 3.3 Rata-Rata Kelas

Keterangan :

X = nilai rata-rata

∑x = jumlah nilai

[43] Ibid, 71.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

∑n = jumlah siswa

c. Nilai Ketuntasan Belajar

Patokan yang digunakan untuk mengukur nilai ketuntasan belajar siswa dari indikator keberhasilan atau ketuntasan hasil belajar siswa adalah KKM, yaitu 70 pada muatan Bahasa Indonesia. Jika persentase dari 80% siswa sudah mendapatkan nilai KKM, maka pembelajaran dianggap telah tuntas. Untuk mengukur persentase nilai ketuntasan belajar dapat ditentukan dengan rumus berikut:[44]

$$P = \frac{\sum siswa\ yang\ tuntas\ belajar}{\sum siswa} \text{x } 100\%$$

Rumus 3.4 Persentase Ketuntasan Belajar Siswa

Tabel 3.2
Tingkat Ketuntasan Hasil Belajar Siswa

Tingkat Ketuntasan	Kriteria Ketuntasan
91%-100%	Sangat Baik
81%-90%	Baik
71%-80%	Cukup
61%-70%	Kurang
≤ 60%	Sangat Kurang

F. Indikator Kerja

Suatu kriteria yang digunakan untuk menentukan tingkat keberhasilan siswa dalam meningkatkan atau memperbaiki hambatan pada kegiatan pembelajaran yang dilakukan disebut sebagai indikator kerja. Oleh karena itu,

[44] Ibid, 71-72

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

indikator kerja harus dapat diukur dan bersifat realistik.[45] Indikator yang digunakan sebagai ukuran dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Siswa memperoleh nilai ≥ 70 untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia.
2. Prosentase pada ketuntasan belajar minimal 81%.
3. Jika nilai rata-rata siswa mendapat skor minimal 81, maka pembelajaran dapat dikatakan berhasil.
4. Jika observasi aktivitas guru mendapat skor minimal 81, maka pembelajaran dapat dikatakan berhasil.
5. Jika observasi aktivitas siswa mendapat skor minimal 81, maka pembelajaran dapat dikatakan berhasil.

G. Tim Peneliti dan Tugasnya

1. Guru Kolaborasi

Nama : Ninik Setyawati
Jabatan : Guru kelas III
Tugas : Sebagai kolaborasi peneliti

2. Peneliti

Nama : Belinda Asmarantika Marliana Afandi
NIM : D97217038
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan (FTK)
Prodi : PGMI
Perguruan Tinggi : UIN Sunan Ampel Surabaya
Tugas : Merencanakan, melaksanakan, mengumpulkan data, mengambil kesimpulan dan menyusun laporan.

[45] Fajriyah, Iftah Nurul. "Peningkatan Pemahaman Materi Tema 3 Subtema 1 Pembelajaran 2 Melalui Media *Mock-Up* Sistem Pencernaan Manusia Pada Siswa Kelas V-B SD Bahrul Ulum Surabaya". Skripsi, UIN Sunan Ampel Surabaya. 2020. 72.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3. Siswa Kelas III

Siswa kelas III berjumlah 15 siswa yang terdiri dari 7 siswa laki-laki dan 8 siswa perempuan. Tugasnya yaitu melakukan semua kegiatan yang telah disusun oleh peneliti dengan menggunakan media *magic box* pada siklus I dan siklus II.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas III di SD Negeri Duduklor dengan menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus, dimana pada masing-masing siklus terdapat empat tahap yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*action*), pengamatan (*observation*), dan refleksi (*reflection*). Sebelum siklus I dan siklus II dilakukan, terlebih dahulu peneliti melakukan kegiatan pra siklus dengan tujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa dalam memahami materi. Subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas III dengan jumlah 15 siswa, yang terdiri dari 7 siswa laki-laki dan 8 siswa perempuan. Objek dari penelitian ini adalah pembelajaran terhadap konsep perubahan wujud benda dengan menggunakan media *magic box* pada materi tema 3 subtema 2 pembelajaran 1.

Data yang dibutuhkan dalam penelitian ini ada dua, yang pertama adalah data tentang peningkatan pemahaman siswa dan yang kedua adalah data tentang penerapan media *magic box* dalam pembelajaran. Untuk mendapatkan data tentang peningkatan pemahaman siswa dapat diperoleh melalui tes tulis yang telah siswa kerjakan. Dan untuk mendapatkan data tentang penerapan media *magic box* dapat diperoleh dengan melakukan observasi terhadap aktivitas guru dan siswa selama kegiatan berlangsung. Ada tiga tahapan yang

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dilakukan peneliti dalam penelitian ini, tiga tahapan tersebut dijelaskan antara lain sebagai berikut.

1. Pra Siklus

Pada tahap awal, peneliti melakukan kegiatan pra siklus pada tanggal 16 November 2020. Dalam kegiatan ini peneliti melakukan wawancara dengan guru tematik dan beberapa siswa kelas III, serta memberikan soal *pretest* kepada siswa untuk mendapatkan data awal mengenai tingkat pemahaman siswa terkait materi tema 3 subtema 2 pembelajaran 1. Pada kegiatan pra siklus ini peneliti belum melakukan penelitian dalam kelas.

Wawancara pertama dilakukan peneliti bersama Ibu Ninik Setyawati selaku guru tematik kelas III. Berdasarkan hasil wawancara tersebut, menunjukkan bahwa adanya permasalahan terkait rendahnya tingkat pemahaman siswa. Materi tema 3 subtema 2 pembelajaran 1 memuat mata pelajaran Bahasa Indonesia, Matematika dan SBdP. Akan tetapi, dari hasil penilaian harian siswa kelas III masih menunjukkan banyaknya siswa yang mendapatkan nilai di bawah KKM pada mata pelajaran Bahasa Indonesia terkait menggali informasi tentang konsep perubahan wujud benda. KKM mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah 70, sedangkan siswa yang dinyatakan tuntas pada mata pelajaran ini hanya 33%. Artinya, hanya 5 dari 15 siswa yang mendapat nilai ≥70.[46] Berikut merupakan rekapitulasi dari hasil penilaian harian siswa kelas III SD Negeri Duduklor.

[46] Setyawati, Ninik. Guru Mapel Tematik Kelas III SD Negeri Duduklor. Wawancara Pribadi. Lamongan. 16 November 2020.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 4.1
Hasil Penilaian Harian Siswa Tema 3 Subtema 2 Pembelajaran 1

NO	Nama	Nilai Bahasa Indonesia	Keterangan
1	Abu Yazid Al Busthomy	80	Tuntas
2	Ahmad Fahmi Dwi A.	45	Tidak Tuntas
3	Alfina Endah Utami	85	Tuntas
4	Alvi Dwi Nur Ilmi A. Z.	36	Tidak Tuntas
5	M Farel Ardiansyah P. S. H.	40	Tidak Tuntas
6	M Razka Wahyu Ardhana	43	Tidak Tuntas
7	Mutiara Rania Khoirunnisa	90	Tuntas
8	Naura Salwa Ashilah	70	Tuntas
9	Nur Rosalina Asyifatul Q.	53	Tidak Tuntas
10	Nurul Maulidya Febriani	45	Tidak Tuntas
11	Muhammad Farrel Adriansyah	30	Tidak Tuntas
12	Queenza Aluna Zaara	30	Tidak Tuntas
13	Muhammad Dwi Cahyo Fajry	32	Tidak Tuntas
14	Salma Queenza	70	Tuntas
15	Sultan Hafidz Aswandi	46	Tidak Tuntas
Jumlah Nilai		795	

Tabel 4.2
Pencapaian Hasil Penilaian Harian Tema 3 Subtema 2 Pembelajaran 1

NO	Pencapaian	Hasil Nilai Bahasa Indonesia
1	Jumlah Nilai	795
2	Nilai KKM	70
3	Nilai Tertinggi	90
4	Nilai Terendah	30
5	Nilai Rata-Rata	53
6	Jumlah Siswa Hadir	15
7	Jumlah Siswa Tuntas	5
8	Jumlah Siswa Tidak Tuntas	10
9	Persentase Ketuntasan	33%
10	Persentase Ketidaktuntasan	67%

Berdasarkan Tabel 4.2 dapat diketahui bahwa dari 15 siswa yang dinyatakan tuntas hanya 5 siswa. Persentase ketuntasan siswa pada mata

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pelajaran Bahasa Indonesia yaitu 33%. Berikut adalah keterangan dari persentase tersebut.

Persentase Ketuntasan:

$$P = \frac{\sum siswa\ yang\ tuntas\ belajar}{\sum siswa}\ X\ 100\% = \frac{5}{15} = 33\%$$

Rendahnya tingkat pemahaman siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia dapat dilihat berdasarkan data di atas. Kompetensi dasar yang terdapat pada tema 3 subtema 2 pembelajaran 1 ini membahas mengenai menggali informasi tentang konsep perubahan wujud benda yang menjadikan siswa sulit menangkap atau memahami pembelajaran. Disamping itu, ketika kegiatan pembelajaran berlangsung guru tidak menggunakan alat bantu seperti media pembelajaran. Guru hanya menjelaskan secara lisan sehingga siswa belum bisa memahami materi yang disampaikan dengan jelas.

Hasil wawancara dari beberapa siswa kelas III SD Negeri Duduklor juga mendukung pernyataan ini. Dalam kegiatan wawancara yang dilakukan peneliti, siswa mengaku bahwa saat kegiatan pembelajaran berlangsung mereka mengetahui contoh-contoh perubahan wujud benda. Namun, mereka mengakui bahwa mereka telah lupa dengan penjelasan yang disampaikan guru.[47] Oleh karena itu, peneliti memberikan kegiatan awal berupa *pretest* kepada siswa kelas III. Berdasarkan hasil *pretest* menunjukkan bahwa pemahaman materi konsep perubahan wujud benda

[47] Zaara, Queenza Aluna. Siswa Kelas III SD Negeri Duduklor. Wawancara Pribadi. Lamongan. 16 November 2020.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pada tema 3 subtema 2 pembelajaran 1 siswa kelas III masih rendah. Dari hasil *pretest* yang telah dilakukan siswa tersebut menunjukkan bahwa hanya 4 siswa yang sudah memenuhi nilai KKM, sedangkan 11 siswa lainnya belum memenuhi nilai KKM. Berikut merupakan rekapitulasi dari hasil *pretest* siswa kelas III SD Negeri Duduklor.

Tabel 4.3
Hasil *Pretest* Tema 3 Subtema 2 Pembelajaran 1

NO	Nama	Nilai Bahasa Indonesia	Keterangan
1	Abu Yazid Al Busthomy	70	Tuntas
2	Ahmad Fahmi Dwi A.	50	Tidak Tuntas
3	Alfina Endah Utami	80	Tuntas
4	Alvi Dwi Nur Ilmi A. Z.	45	Tidak Tuntas
5	M Farel Ardiansyah P. S. H.	35	Tidak Tuntas
6	M Razka Wahyu Ardhana	50	Tidak Tuntas
7	Mutiara Rania Khoirunnisa	75	Tuntas
8	Naura Salwa Ashilah	55	Tidak Tuntas
9	Nur Rosalina Asyifatul Q.	70	Tuntas
10	Nurul Maulidya Febriani	30	Tidak Tuntas
11	Muhammad Farrel Adriansyah	35	Tidak Tuntas
12	Queenza Aluna Zaara	40	Tidak Tuntas
13	Muhammad Dwi Cahyo Fajry	30	Tidak Tuntas
14	Salma Queenza	60	Tidak Tuntas
15	Sultan Hafidz Aswandi	30	Tidak Tuntas
Jumlah Nilai		755	

Tabel 4.4
Pencapaian Hasil *Pretest* Tema 3 Subtema 2 Pembelajaran 1

NO	Pencapaian	Hasil Nilai Bahasa Indonesia
1	Jumlah Nilai	755
2	Nilai KKM	70
3	Nilai Tertinggi	80
4	Nilai Terendah	30
5	Nilai Rata-Rata	50
6	Jumlah Siswa Hadir	15

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

NO	Pencapaian	Hasil Nilai Bahasa Indonesia
7	Jumlah Siswa Tuntas	4
8	Jumlah Siswa Tidak Tuntas	11
9	Persentase Ketuntasan	27%
10	Persentase Ketidaktuntasan	73%

Berdasarkan Tabel 4.4 dapat diketahui bahwa dari 15 siswa yang dinyatakan tuntas hanya 4 siswa. Persentase ketuntasan siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yaitu 27%. Berikut adalah keterangan dari persentase tersebut.

Persentase Ketuntasan:

$$P = \frac{\sum siswa\ yang\ tuntas\ belajar}{\sum siswa}\ X\ 100\% = \frac{4}{15} = 27\%$$

Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep perubahan wujud benda. Siswa tidak bisa melihat secara langsung proses dari perubahan wujud benda, hal ini menjadikan pemahaman siswa rendah. Selain itu, siswa tidak mampu dalam membayangkan sesuatu yang sifatnya abstrak. Oleh karena itu, siswa membutuhkan gambar dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan dari hasil data tersebut, maka peneliti dapat menjadikan pertimbangan serta acuan dalam mengelola atau merancang dan melaksanakan masing-masing tahapan dalam siklus I.

2. Siklus I

a. Perencanaan (*planning*)

Kegiatan yang dilakukan pada tahap awal perencanaan ini peneliti menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) bersamaan dengan intrumen penilaian. RPP dan instrumen penilaian

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

akan digunakan dalam penelitian pada siklus I. Selain RPP, peneliti juga menyusun lembar kerja siswa, bahan ajar, lembar observasi guru dan siswa serta membuat media pembelajaran *magic box* pada materi konsep perubahan wujud benda.

Setelah peneliti selesai menyusun berkas tersebut, peneliti melakukan validasi terlebih dahulu sebelum pelaksanaan pada siklus I dilakukan. Kegiatan validasi dilakukan oleh Bapak Sihabuddin, M.Pd, M.Pd.I. selaku dosen pembimbing dan kepada Bapak Vinie Aji Sukma, S.Pd. selaku guru kelas. Hasil dari keseluruhan intrumen validasi adalah baik, dengan catatan dapat digunakan dengan revisi kecil. Setelah revisi dari validator telah diperbaiki, kegiatan selanjutnya yaitu menunjukkan semua berkas pada guru tematik kelas III selaku guru kolaborator.

b. Pelaksanaan (*action*)

Kegiatan pembelajaran pada siklus I dilaksanakan pada hari Rabu, 16 Desember 2020. Kegiatan ini dilakukan satu kali pertemuan dengan alokasi waktu 2x35 menit, mulai dari pukul 08.00-09.10 WIB. Dalam kegiatan pelaksana, guru mata pelajaran tematik bertidak sebagai observer, sedangkan peneliti bertindak sebagai pelaksana kegiatan pembelajaran.

Kegiatan pembelajaran yang peneliti lakukan berpacu pada RPP yang telah dibuat serta divalidasi oleh beberapa ahli. Pelaksanaan pembelajaran dalam siklus I dilakukan peneliti dengan menggunakan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

media yaitu *magic box* pada materi konsep perubahan wujud benda. Dalam kegiatan ini terbagi atas tiga jenis kegiatan, yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Ketiga jenis kegiatan tersebut dijelaskan antara lain sebagai berikut:

1) Kegiatan Pendahuluan

Pada kegiatan awal, guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam, kemudian siswa bersama-sama menjawab salam tersebut. guru menanyakan kabar kepada siswa, dan siswa menjawabnya dengan "*Alhamdulillah*, luar biasa, tetap semangat, *yes*". Siswa mengangkat tangan saat guru memeriksa kehadiran. Guru menunjuk salah satu siswa untuk memimpin teman-temannya menyanyikan lagu Indonesia Raya. Sebelum kegiatan inti dilakukan, terlebih dahulu guru memberikan apresepsi kepada siswa untuk menumbuhkan rasa keingintahuan siswa dengan memberikan pertanyaan yang berkaitan dengan konsep wujud benda yaitu "meja termasuk bentuk wujud benda apa anak-anak?" dan siswa menjawab "padat bu". kemudian guru memberikan penjelasan terkait materi konsep perubahan wujud benda.

2) Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti, terlebih dahulu siswa membaca wacana yang terdapat pada buku siswa tematik. Guru memberikan pertanyaan terkait wujud benda yang ada disekitar. Kemudian guru memberikan contoh dari perubahan wujud benda, serta

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

menunjukkan informasi yang terdapat pada perubahan wujud benda tersebut seperti "ketika ibu membuat es lilin, ibu akan memasukkan air kedalam kantung plastik dan kemudian dimasukkannya kedalam kulkas (*freezer*). Dengan seiring waktu air tersebut berubah menjadi padat, hal ini menunjuukan bahwa air tersebut mengalami proses apa nak". Siswa bersama-sama menjawab "membeku bu". Kemudian siswa melihat gambar dalam buku dan menyebutkan benda-benda yang terdapat pada gambar tersebut.

Setelah itu, siswa mengamati gambar alat transportasi dan guru memberikan pertanyaan terkait gambar tersebut "apakah kalian pernah menaiki kendaraan tersebut?" siswa menjawab "pernah bu, saat berangkat sekolah saya diantar ibu dengan sepeda motor". Kemudian guru bertanya lagi "apakah wujud dari alat trasportasi tersebut?" siswa menjawab "padat bu". Guru memberikan penjelasan terkait alat transportasi tersebut dengan menunjukkan denah yang ada pada buku. Siswa mendengarkan penjelasan guru terkait satuan panjang. Siswa memperhatikan dengan melihat contoh yang ada. Selanjutnya, siswa memperhatikan gambar yang menunjukkan gerakan lemah dan kuat pada kaki. Dengan melakukan pengamatan pada gambar tersebut, siswa dapat membedakan gerakan kuat dan lemah.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Setelah guru memberikan penjelasan, guru memberikan kesempatan siswa untuk bertanya. Dan guru mengajak siswa melakukan permainan dengan menggunakan media *magic box.* Guru memberikan petunjuk atau arahan permainan. Siswa mengikuti kegiatan tersebut hingga selesai. Setelah kegiatan bermain selesai, siswa mengerjakan lembar kerja yang telah guru berikan.

3) Kegiatan Penutup

Pada kegiatan penutup, siswa mengumpulkan hasil lembar kerja yang telah mereka kerjakan. Kemudian siswa bersama-sama menyimpulkan materi yang sudah mereka pelajari bersama guru. Kegiatan pembelajaran ditutup dengan doa dan siswa menjawab salam dari guru.

c. Pengamatan (*observation*)

Kegiatan pada tahap pengamatan ini dilakukan oleh guru yang berperan sebagai observer. Guru melakukan pengamatan dengan menggunakan lembar observasi terhadap aktivitas guru dan siswa yang telah disiapkan, kegiatan ini dilakukan pada saat kegiatan pembelajaran sedang berlangsung. Hasil dari pengamatan yang telah didapatkan guru dalam proses pembelajaran pada siklus I antara lain sebagai berikut:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1) Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Siklus I

Hasil pengamatan yang dilakukan oleh observer terhadap aktivitas guru pada siklus I menunjukkan bahwa masih ada beberapa aspek yang harus ditingkatkan guru dalam proses pembelajaran. Berikut merupakan paparan dari hasil pengamatan aktivitas guru dakam siklus I.

$$Skor\ aktivitas\ guru = \frac{skor\ perolehan}{skor\ maksimal}\ X\ 100$$

$$Skor\ aktivitas\ guru = \frac{49}{68}\ X\ 100 = 72\ (cukup)$$

Hasil dari persentase menunjukkan angka 72 dari persentase maksimal 100, maka aktivitas guru dalam siklus ini masuk pada kategori cukup. Dari hasil yang didapatkan menunjukkan bahwa nilai tersebut belum mencapai indikator kerja yang telah ditentukan, maka perlu adanya perbaikan pada siklus II.

Kekurangan yang terdapat pada aktivitas guru dalam siklus I ini adalah kurangnya kesesuaian terhadap RPP yang telah dibuat. Pada tahap awal guru tidak menyampaikan tujuan pembelajaran, dan pada kegiatan inti guru tidak memberikan penguatan atau evaluasi pada gambar dalam media *magic box*. Sehingga skor atau hasil yang diperoleh siswa belum maksimal dan belum mencapai nilai KKM dalam indikator kerja yang ditetapkan, yaitu 81. Oleh karena itu, peneliti perlu melakukan perbaikan pada siklus selanjutnya.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2) Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus I

Hasil pengamatan yang dilakukan oleh observer terhadap aktivitas siswa pada siklus I juga menunjukkan bahwa masih ada beberapa aspek yang harus ditingkatkan oleh guru dalam proses pembelajaran. Berikut merupakan paparan dari hasil pengamatan aktivitas guru dakam siklus I.

$$Skor\ aktivitas\ siswa = \frac{skor\ perolehan}{skor\ maksimal}\ X\ 100$$

$$Skor\ aktivitas\ siswa = \frac{37}{52}\ X\ 100 = 71\ (cukup)$$

Hasil dari persentase menunjukkan angka 71 dari persentase maksimal 100, maka aktivitas siswa dalam siklus ini masuk pada kategori cukup. Dari hasil yang didapatkan menunjukkan bahwa nilai tersebut belum mencapai indikator kerja yang telah ditentukan, maka perlu adanya perbaikan pada siklus II.

Dari hasil observasi yang terdapat pada lembar aktivitas siswa menunjukkan perolehan skor 1 yaitu kurang. Karena dalam hal ini guru tidak menyampaikan tujuan pembelajaran dan memberikan penguatan terhadap materi konsep perubahan wujud benda. Hal ini menjadikan kurang maksimalnya skor yang diperoleh serta belum menunjukkan ketuntasan seperti yang telah ditentukan dalam indikator kerja, yaitu 81. Oleh karena itu, peneliti perlu melakukan perbaikan pada siklus selanjutnya.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3) Hasil Evaluasi Siswa Siklus I

Setelah kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan media *magic box* selesai, guru memberikan tes tulis kepada siswa dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman yang siswa dapatkan pada materi konsep perubahan wujud benda dalam tema 3 subtema 2 pembelajaran 1. Berdasarkan intrumen penilaian yang telah dibuat oleh peneliti didapatkan hasil tes akhir pada siklus I antara lain sebagai berikut.

Tabel 4.5
Hasil Siklus I Tema 3 Subtema 2 Pembelajaran 1

NO	Nama	Nilai Bahasa Indonesia	Keterangan
1	Abu Yazid Al Busthomy	85	Tuntas
2	Ahmad Fahmi Dwi A.	85	Tuntas
3	Alfina Endah Utami	80	Tuntas
4	Alvi Dwi Nur Ilmi A. Z.	75	Tuntas
5	M Farel Ardiansyah P. S. H.	70	Tuntas
6	M Razka Wahyu Ardhana	60	Tidak Tuntas
7	Mutiara Rania Khoirunnisa	85	Tuntas
8	Naura Salwa Ashilah	75	Tuntas
9	Nur Rosalina Asyifatul Q.	80	Tuntas
10	Nurul Maulidya Febriani	65	Tidak Tuntas
11	Muhammad Farrel Adriansyah	70	Tuntas
12	Queenza Aluna Zaara	80	Tuntas
13	Muhammad Dwi Cahyo Fajry	60	Tidak Tuntas
14	Salma Queenza	90	Tuntas
15	Sultan Hafidz Aswandi	65	Tidak Tuntas
Jumlah Nilai		1125	

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 4.6
Pencapaian Hasil Siklus I Tema 3 Subtema 2
Pembelajaran 1

NO	Pencapaian	Hasil Nilai Bahasa Indonesia
1	Jumlah Nilai	1125
2	Nilai KKM	70
3	Nilai Tertinggi	90
4	Nilai Terendah	60
5	Nilai Rata-Rata	75
6	Jumlah Siswa Hadir	15
7	Jumlah Siswa Tuntas	11
8	Jumlah Siswa Tidak Tuntas	4
9	Persentase Ketuntasan	73%
10	Persentase Ketidaktuntasan	27%

Berdasarkan Tabel 4.6 dapat diketahui bahwa dari 15 siswa, yang mendapatkan nilai diatas KKM sebanyak 11 siswa dengan persentase ketuntasan siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yaitu 73%. Berikut adalah keterangan dari perhitungan persentase tersebut.

Persentase Ketuntasan:

$$P = \frac{\sum siswa\ yang\ tuntas\ belajar}{\sum siswa}\ X\ 100\% = \frac{11}{15} = 73\%$$

Berdasarkan hasil evaluasi terhadap pemahaman siswa pada siklus I sudah menunjukkan peningkatan. Sebelum menggunakan media *magic box,* siswa yang dinyatakan tuntas hanya 5 siswa. Setelah menggunakan media *magic box,* siswa yang dinyatakan tuntas adalah 11 siswa.

Berdasarkan hasil penilaian yang diperoleh siswa kelas III SD Negeri Duduklor tersebut dapat disimpulkan bahwa persentase

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

ketuntasan pemahaman siswa pada materi konsep perubahan wujud benda dalam tema 3 subtema 2 pembelajaran 1 belum mencapai indikator kerja yang sudah ditentukan, yaitu 81%. Untuk mencapai ketuntasan pada indikator kerja, maka peneliti perlu melakukan perbaikan pada siklus selanjutnya. Sehingga indikator kerja yang ditentukan dapat tercapai dengan baik ataupun sangat baik.

d. Refleksi (*reflection*)

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh observer pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran menggunakan media *magic box* sudah menunjukkan titik berhasil, hasil belajar yang diperoleh siswa kelas III SD Negeri Duduklor terkait materi konsep perubahan wujud benda mengalami peningkatan. Namun, peningkatan tersebut masih belum menunjukkan dalam kesesuaian terhadap indikator kerja yang telah ditentukan. Dalam kegiatan pembelajaran pada siklus I, guru masih melakukan beberapa tindakan yang menjadikan kurangnya peningkatan pemahaman siswa ini belum maksimal.

Setelah melakukan diskusi bersama guru kelas III terkait pembelajaran yang sudah dilakukan, terdapat beberapa kekurangan dalam tindakan yang dilakukan oleh peneliti yang bertindak sebagai pelaksana kegiatan pembelajaran. Kekurangan-kekurangan tersebut antara lain sebagai berikut:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1) Guru tidak menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada kegiatan pendahuluan.
2) Guru tidak memberikan penguatan atau evaluasi pada gambar dalam media *magic box.*

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus I belum berjalan dengan maksimal, hal ini dapat disimpulkan dengan penjelasan yang peneliti paparkan diatas. Oleh karena itu, untuk mendapatkan hasil yang maksimal dan sesuai dengan indikator kerja maka peneliti perlu melakukan perbaikan pada siklus II. Perbaikan yang akan peneliti lakukan di siklus II ini antara lain sebagai berikut:

1) Agar siswa mengetahui alur atau arah pembelajaran yang akan dilakukan, maka guru harus menyampaikan tujuan pembelajaran pada kegiatan pendahuluan.
2) Agar pemahaman siswa dapat meningkat serta memenuhi nilai pada indikator kerja, maka guru harus memberikan penguatan atau evaluasi pada gambar dalam media *magic box.*

3. Siklus II

a. Perencanaan (*planning*)

Dalam tahap perencanaan pada siklus II, peneliti kembali menyusun perangkat pembelajaran seperti pada saat pembelajaran dalam siklus I. Terdapat beberapa perbedaan dalam siklus II, hal ini merupakan bentuk dari perbaikan yang peneliti lakukan dalam siklus ini. Perbedaan ini antara lain adalah sebagai berikut:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1) Agar siswa mengetahui alur atau arah pembelajaran yang akan dilakukan, maka guru harus menyampaikan tujuan pembelajaran pada kegiatan pendahuluan.
2) Agar pemahaman siswa dapat meningkat serta memenuhi nilai pada indikator kerja, maka guru harus memberikan penguatan atau evaluasi pada gambar dalam media *magic box.*

b. Pelaksanaan (*action*)

Kegiatan pembelajaran pada siklus II dilaksanakan pada hari Rabu, 23 Desember 2020. Kegiatan ini dilakukan satu kali pertemuan dengan alokasi waktu 2x35 menit, mulai dari pukul 08.00-09.10 WIB. Dalam kegiatan pelaksana, guru mata pelajaran tematik bertidak sebagai observer, sedangkan peneliti bertindak sebagai pelaksana kegiatan pembelajaran.

Kegiatan pembelajaran yang peneliti lakukan berpacu pada RPP yang telah dibuat. Pelaksanaan pembelajaran dalam siklus II dilakukan peneliti dengan menggunakan media yaitu *magic box* pada materi konsep perubahan wujud benda. Dalam kegiatan ini terbagi atas tiga jenis kegiatan, yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Ketiga jenis kegiatan tersebut dijelaskan antara lain sebagai berikut:

1) Kegiatan Pendahuluan

Pada kegiatan awal, guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam, kemudian siswa bersama-sama menjawab

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

salam tersebut. guru menanyakan kabar kepada siswa, dan siswa menjawabnya dengan "*Alhamdulillah*, luar biasa, tetap semangat, *yes*". Siswa mengangkat tangan saat guru memeriksa kehadiran. Guru menunjuk salah satu siswa untuk memimpin teman-temannya menyanyikan lagu Indonesia Raya. Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Sebelum kegiatan inti dilakukan, terlebih dahulu guru memberikan *ice breaking* agar siswa lebih semangat mengikuti pembelajaran. Kemudian guru memberikan apresepsi kepada siswa untuk menumbuhkan rasa keingintahuan siswa dengan memberikan pertanyaan yang berkaitan dengan konsep wujud benda yaitu "papan tulis termasuk bentuk wujud benda apa anak-anak?" dan siswa menjawab "padat bu". kemudian guru memberikan penjelasan terkait materi konsep perubahan wujud benda.

2) Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti, terlebih dahulu siswa membaca wacana yang terdapat pada buku siswa tematik. Guru memberikan pertanyaan terkait wujud benda yang ada disekitar. Kemudian guru memberikan contoh dari perubahan wujud benda, serta menunjukkan informasi yang terdapat pada perubahan wujud benda tersebut seperti "ketika ibu membuat es lilin, ibu akan memasukkan air kedalam kantung plastik dan kemudian dimasukkannya kedalam kulkas (freezer). Dengan seiring waktu air

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

tersebut berubah menjadi padat, hal ini menunjuukan bahwa air tersebut mengalami proses apa nak". Siswa bersama-sama menjawab "membeku bu". Kemudian siswa melihat gambar dalam buku dan menyebutkan benda-benda yang terdapat pada gambar tersebut.

Setelah itu, siswa mengamati gambar alat transportasi dan guru memberikan pertanyaan terkait gambar tersebut "apakah kalian pernah menaiki kendaraan tersebut?" siswa menjawab "pernah bu, saat berangkat sekolah saya diantar ibu dengan sepeda motor". Kemudian guru bertanya lagi "apakah wujud dari alat trasportasi tersebut?" siswa menjawab "padat bu". Guru memberikan penjelasan terkait alat transportasi tersebut dengan menunjukkan denah yang ada pada buku. Siswa mendengarkan penjelasan guru terkait satuan panjang. Siswa memperhatikan dengan melihat contoh yang ada. Selanjutnya, siswa memperhatikan gambar yang menunjukkan gerakan lemah dan kuat pada kaki. Dengan melakukan pengamatan pada gambar tersebut, siswa dapat membedakan gerakan kuat dan lemah.

Setelah guru memberikan penjelasan, guru memberikan kesempatan siswa untuk bertanya. Dan guru mengajak siswa melakukan permainan dengan menggunakan media *magic box.* Guru memberikan petunjuk atau arahan permainan. Siswa mengikuti kegiatan tersebut hingga selesai. Guru memberikan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

penguatan materi pada masing-masing gambar. Setelah kegiatan bermain selesai, siswa mengerjakan lembar kerja yang telah guru berikan.

3) Kegiatan Penutup

Pada kegiatan penutup, siswa mengumpulkan hasil lembar kerja yang telah mereka kerjakan. Kemudian siswa bersama-sama menyimpulkan materi yang sudah mereka pelajari bersama guru. Kegiatan pembelajaran ditutup dengan doa dan siswa menjawab salam dari guru.

c. Pengamatan (*observation*)

Kegiatan pada tahap pengamatan ini dilakukan oleh guru yang berperan sebagai observer. Guru melakukan pengamatan dengan menggunakan lembar observasi terhadap aktivitas guru dan siswa yang telah disiapkan, kegiatan ini dilakukan pada saat kegiatan pembelajaran sedang berlangsung. Hasil dari pengamatan yang telah didapatkan guru dalam proses pembelajaran pada siklus I antara lain sebagai berikut:

1) Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Siklus II

Hasil pengamatan yang dilakukan oleh observer terhadap aktivitas guru pada siklus II menunjukkan bahwa adanya peningkatan dari siklus I ke siklus II. Berikut merupakan paparan dari hasil pengamatan aktivitas guru dalam siklus II.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

$$Skor\ aktivitas\ guru = \frac{skor\ perolehan}{skor\ maksimal}\ X\ 100$$

$$Skor\ aktivitas\ guru = \frac{59}{68}\ X\ 100 = 87\ (baik)$$

Hasil dari persentase menunjukkan angka 87 dari persentase maksimal 100, maka aktivitas guru dalam siklus ini masuk pada kategori baik dan menunjukkan bahwa nilai tersebut sudah memenuhi atau mencapai indikator kerja yang telah ditentukan yaitu 81. Hasil yang didapatkan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media *magic box* telah dikatakan berhasil, oleh karena itu peneliti tidak perlu melakukan siklus selanjutnya.

2) Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus II

Hasil pengamatan yang dilakukan oleh observer terhadap aktivitas siswa pada siklus II menunjukkan bahwa guru sudah memberikan penguatan materi terhadap gambar yang terdapat pada media *magic box*. Peneliti berpedoman dari hasil refleksi yang dilakukan dalam siklus I ke dalam siklus II sebagai perbaikan. Berikut merupakan paparan dari hasil pengamatan aktivitas guru dakam siklus II.

$$Skor\ aktivitas\ siswa = \frac{skor\ perolehan}{skor\ maksimal}\ X\ 100$$

$$Skor\ aktivitas\ siswa = \frac{43}{52}\ X\ 100 = 83\ (baik)$$

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Hasil dari persentase menunjukkan angka 83 dari persentase maksimal 100, maka aktivitas guru dalam siklus ini masuk pada kategori baik dan menunjukkan bahwa nilai tersebut sudah memenuhi atau mencapai indikator kerja yang telah ditentukan yaitu 81. Hasil yang didapatkan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media *magic box* telah dikatakan berhasil, oleh karena itu peneliti tidak perlu melakukan siklus selanjutnya.

3) Hasil Evaluasi Siswa Siklus II

Setelah kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan media *magic box* selesai, guru memberikan tes tulis kepada siswa dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman yang siswa dapatkan pada materi konsep perubahan wujud benda dalam tema 3 subtema 2 pembelajaran 1. Berdasarkan intrumen penilaian yang telah dibuat oleh peneliti didapatkan hasil tes akhir pada siklus II antara lain sebagai berikut.

Tabel 4.7
Hasil Siklus II Tema 3 Subtema 2 Pembelajaran 1

NO	Nama	Nilai Bahasa Indonesia	Keterangan
1	Abu Yazid Al Busthomy	90	Tuntas
2	Ahmad Fahmi Dwi A.	85	Tuntas
3	Alfina Endah Utami	90	Tuntas
4	Alvi Dwi Nur Ilmi A. Z.	100	Tuntas
5	M Farel Ardiansyah P. S. H.	100	Tuntas
6	M Razka Wahyu Ardhana	65	Tidak Tuntas
7	Mutiara Rania Khoirunnisa	90	Tuntas

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

NO	Nama	Nilai Bahasa Indonesia	Keterangan
8	Naura Salwa Ashilah	80	Tuntas
9	Nur Rosalina Asyifatul Q.	70	Tuntas
10	Nurul Maulidya Febriani	70	Tuntas
11	Muhammad Farrel Adriansyah	85	Tuntas
12	Queenza Aluna Zaara	100	Tuntas
13	Muhammad Dwi Cahyo Fajry	80	Tuntas
14	Salma Queenza	100	Tuntas
15	Sultan Hafidz Aswandi	65	Tidak Tuntas
Jumlah Nilai		1270	

Tabel 4.8
Pencapaian Hasil Siklus II Tema 3 Subtema 2
Pembelajaran 1

NO	Pencapaian	Hasil Nilai Bahasa Indonesia
1	Jumlah Nilai	1270
2	Nilai KKM	70
3	Nilai Tertinggi	100
4	Nilai Terendah	65
5	Nilai Rata-Rata	85
6	Jumlah Siswa Hadir	15
7	Jumlah Siswa Tuntas	13
8	Jumlah Siswa Tidak Tuntas	2
9	Persentase Ketuntasan	87%
10	Persentase Ketidaktuntasan	13%

Berdasarkan Tabel 4.8 dapat diketahui bahwa dari 15 siswa, yang mendapatkan nilai diatas KKM sebanyak 13 siswa dengan persentase ketuntasan siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yaitu 87%. Berikut adalah keterangan dari perhitungan persentase tersebut.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Persentase Ketuntasan:

$$P = \frac{\sum siswa\ yang\ tuntas\ belajar}{\sum siswa}\ X\ 100\% = \frac{13}{15} = 87\%$$

Hasil evaluasi terhadap pemahaman siswa pada siklus II tersebut sudah menunjukkan adanya peningkatan dari siklus I. Berdasarkan hasil penilaian yang diperoleh siswa kelas III SD Negeri Duduklor tersebut dapat disimpulkan bahwa persentase ketuntasan pemahaman siswa pada materi konsep perubahan wujud benda dalam tema 3 subtema 2 pembelajaran 1 sudah mencapai indikator kerja yang sudah ditentukan, yaitu 81%. Oleh karena itu, peneliti tidak perlu melakukan perbaikan pada siklus selanjutnya.

d. Refleksi (*reflection*)

Kegiatan yang dilakukan pada tahap refleksi dalam pembelajaran siklus II ini, peneliti melakukan kolaborasi dengan guru kelas untuk membandingkan serta menganalis pembelajaran yang sudah berjalan. Baik pembelajaran yang berjalan kurang maksimal ataupun pembelajaran yang sudah berjalan optimal. Beberapa aspek yang belum dilakukan oleh guru dalam siklus I sudah diperbaiki dalam siklus II. Sehingga nilai akhir yang siswa dapatkan terkait materi konsep perubahan wujud benda mengalami peningkatan dengan kualifikasi baik. Berdasarkan hasil penelitian terkait observasi guru dan siswa juga mengalami peningkatan. Hal ini karena peneliti melakukan pembelajaran dengan berpedoman pada hasil refleksi siklus I. Dengan ini, seluruh indikator kerja telah terpenuhi. Sehingga

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

peneliti dan guru kelas memutuskan untuk mengakhiri atau tidak melakukan penelitian dalam siklus selanjutnya.

B. Pembahasan

Hasil penelitian yang sudah dilakukan peneliti dalam siklus I dan siklus II menunjukkan adanya peningkatan dalam pemahaman konsep siswa, aktivitas guru dan aktivitas siswa. Peningkatan terjadi setelah melakukan pembelajaran dengan menggunakan media *magic box.* Sub bab yang terdapat dalam pembahasan ini membahas terkait peningkatan yang terjadi pada tema 3 subtema 2 pembelajaran 1 kelas III. Adapun pembahasan tersebut antara lain sebagai berikut.

1. Penerapan Media *Magic Box* dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Wujud Benda Tema 3 Subtema 2 Pembelajaran 1 pada Siswa Kelas III SD Negeri Duduklor Glagah Lamongan

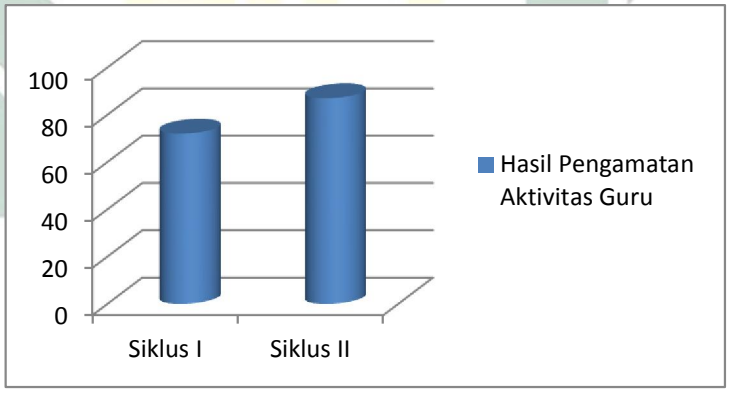
a. Pelaksanaan Pengamatan Aktivitas Guru

Hasil pengamatan yang dilakukan terhadap aktivitas guru pada siklus I menunjukkan bahwa indikator kerja yang ditetapkan belum sepenuhnya tercapai. Pada siklus I, masih ada berapa aspek yang harus ditingkatkan dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru. Dalam kegiatan pendahuluan, guru tidak menyampaikan tujuan pembelajaran sehingga menjadikan siswa tidak mengetahui alur atau arah pembelajaran yang akan dilakukan. Sedangkan dalam kegiatan inti, guru belum memberikan penguatan terkait materi konsep perubahan wujud benda kepada siswa sehingga nilai akhir yang

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dihasilkan oleh aktivitas guru masih menunjukkan kategori cukup dengan perolehan persentase ketuntasan 72.

Pada siklus II, peneliti melakukan upaya yang dapat memberikan perbaikan yang sesuai dengan hasil refleksi pada siklus I sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan maksimal serta indikator kerja dapat tercapai. Dalam kegiatan pendahuluan, guru sudah menyampaikan tujuan dari kegiatan yang akan siswa lakukan. Guru juga sudah memberikan penguatan terkait materi konsep perubahan wujud benda kepada siswa sehingga nilai akhir yang dihasilkan oleh aktivitas guru sudah menunjukkan kategori baik dengan perolehan persentase ketuntasan 87. Adapun peningkatan yang ditunjukkan pada aktivitas guru dalam siklus I dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 4.1
Hasil Pengamatan Aktivitas Guru

Gambar 4.1 menunjukkan bahwa adanya peningkatan yang terjadi pada aktivitas guru dalam siklus I dan siklus II. Hal ini dapat terjadi karena peneliti melakukan perbaikan pada siklus II. Terdapat dua pengamatan yang dilakukan oleh observer dalam aktivitas guru pada siklus I dan siklus II yang pertama adalah pada saat guru

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

menyampaikan tujuan yang akan dicapai dalam proses pembelajaran berlangsung. Dan yang kedua adalah pemberian penguatan materi konsep perubahan wujud benda dengan media *magic box.*

Pada siklus I, guru tidak menyampaikan tujuan pembelajaran. Akan tetapi, guru sudah melakukan perbaikan dengan menyampaikan tujuan pembelajaran dalam kegiatan awal pada siklus II. Pentingnya menyampaikan tujuan pembelajaran yang disampaikan guru merupakan suatu bagian yang dapat mendesain kegiatan dalam pembelajaran. Dengan ini, siswa dapat memperoleh informasi penting yang ada pada tujuan pembelajaran tersebut. Jika siswa mengetahui tujuan pembelajaran yang akan dicapai, maka peluang dalam kesempatan pada pencapaian pembelajaran juga akan semakin besar. Melalui penyampaian tujuan pembelajaran inilah yang nantinya siswa akan bisa dengan mudah mengetahui bagian-bagian pembelajaran yang lebih penting dan diperhatikan dalam penggunaan media pembelajaran pada saat kegiatan pembelajaran sedang berlangsung.[48]

Pada siklus I, guru tidak memberikan penguatan terhadap materi konsep perubahan wujud benda dengan media *magic box.* Siswa hanya menunjukkan gambar yang mereka punya dan masih mengira-ngirakan sendiri tentang informasi apa yang terdapat pada gambar tersebut. Akan tetapi, guru sudah melakukan perbaikan dengan memberikan penguatan pada gambar yang terdapat pada *magic box* kepada siswa.

[48] Fajriyah, Iftah Nurul. "Peningkatan Pemahaman Materi Tema 3 Subtema 1 Pembelajaran 2 Melalui Media *Mock-Up* Sistem Pencernaan Manusia Pada Siswa Kelas V-B SD Bahrul Ulum Surabaya". Skripsi, UIN Sunan Ampel Surabaya. 2020. 105.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Media pembelajaran merupakan suatu alat yang dapat mempermudah dalam pencapaian pembelajaran dan berfungsi agar siswa dapat menerima informasi dengan mudah, sehingga dapat mengakibatkan siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran.[49] Dalam hal ini, guru berperan sebagai fasilitator untuk siswa. Sehingga siswa akan mendapatkan pengalaman belajar dan menjadikan pembelajaran akan lebih memiliki makna.[50]

Penjelasan mengenai peningkatan dari hasil aktivitas guru juga didukung dengan hasil wawancara yang peneliti lakukan bersama guru kelas yang bertindak sebagai observer, yaitu Ibu Ninik Styawati pada saat siklus II selesai dilakukan. Beliau mengungkapkan bahwa pemahaman siswa kelas III terhadap konsep perubahan wujud benda yang ada pada tema 3 subtema 2 pembelajaran 1 dengan menggunakan media *magic box* mengalami peningkatan. Kegiatan yang dilakukan oleh peneliti sebagai guru juga berjalan dengan baik, sehingga menjadikan siswa dapat memahami dan menerima dengan mudah pembelajaran yang diajarkan pada saat itu.[51]

b. Pelaksanaan Pengamatan Aktivitas Siswa

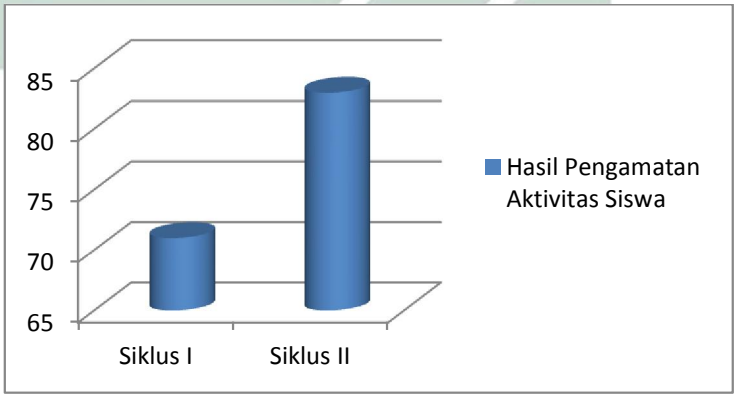
Hasil pengamatan yang dilakukan terhadap aktivitas siswa pada siklus I menunjukkan bahwa indikator kerja yang ditetapkan belum

[49] Tsanidya. Dania Nurul. "Pengembangan Media Magic Box Materi Perubahan Wujud Benda dan Sifatnya Kelas V SDN 3 Kunduran Blora". *Skripsi, Universitas Negeri Semarang.* 2019. 21.
[50] Fajriyah, Iftah Nurul. "Peningkatan Pemahaman Materi Tema 3 Subtema 1 Pembelajaran 2 Melalui Media *Mock-Up* Sistem Pencernaan Manusia Pada Siswa Kelas V-B SD Bahrul Ulum Surabaya". Skripsi, UIN Sunan Ampel Surabaya. 2020. 106.
[51] Setyawati, Ninik. Guru Mapel Tematik Kelas III SD Negeri Duduklor. Wawancara Pribadi. Lamongan. 23 Desember 2020.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

sepenuhnya tercapai. Pada siklus I dalam kegiatan inti, guru belum memberikan penguatan terkait materi konsep perubahan wujud benda. Siswa hanya menunjukkan gambar yang mereka punya dan masih mengira-ngirakan sendiri tentang informasi apa yang terdapat pada gambar tersebut, sehingga nilai akhir yang dihasilkan oleh aktivitas siswa masih menunjukkan kategori cukup dengan perolehan persentase ketuntasan 71.

Setelah guru melakukan perbaikan pada siklus II dengan memberikan penguatan pada gambar yang terdapat pada *magic box* kepada siswa, hasil aktivitas siswa sudah menunjukkan kategori baik dengan perolehan persentase ketuntasan 83. Hal ini menunjukkan bahwa indikator kerja pada aktivitas siswa sudah terpenuhi. Adapun peningkatan yang ditunjukkan pada aktivitas guru dalam siklus I dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 4.2
Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa

Gambar 4.2 menunjukkan bahwa adanya peningkatan yang terjadi pada aktivitas siswa dalam siklus I dan siklus II. Hal ini dapat

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

terjadi karena peneliti melakukan perbaikan pada siklus II. Media *magic box* merupakan media yang mampu menunjukkan informasi yang berkaitan dengan konsep perubahan wujud benda dengan menggunakan beberapa gambar didalamnya. Melalui media ini, siswa akan lebih mudah dalam memahami dengan jelas informasi apa yang terdapat pada gambar tersebut.

Aktivitas siswa dalam siklus II mengalami perbaikan, dimana pada siklus I guru tidak memberikan penguatan materi terkait gambar yang ada pada *box* dan pada siklus II guru sudah memberikan penguatan terkait materi konsep perubahan wujud benda kepada siswa sehingga siswa akan dengan mudah memahami informasi yang ada pada gambar tersebut. Nilai akhir yang dihasilkan oleh aktivitas siswa sudah menunjukkan kategori baik dengan perolehan persentase ketuntasan 83.

Hal ini juga menunjukkan kesesuaian terhadap teori yang dikemukakan oleh Piaget. Dalam terori ini dijelaskan bahwa kegiatan belajar merupakan suatu jenis kegiatan yang dilakukan oleh siswa dalam upaya mencari informasi pada objek yang dipelajari secara langsung. Tahap kognitif siswa juga perlu diperhatikan dan disesuaikan dalam kegiatan belajar.[52]

Penjelasan mengenai peningkatan dari hasil aktivitas siswa juga didukung dengan hasil wawancara yang peneliti lakukan bersama

[52] Supriadie, Didi dan Deni Dermawan, *Komunikasi Pembelajaran*. (Bandung: Remaja Rosdakarya). 2012. 37

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

siswa kelas III SD Negeri Duduklor. Siswa mengungkapkan bahwa lebih memahami materi yang disampaikan guru dengan menggunakan media *magic box.* Siswa juga mengungkapkan bahwa melalui pembelajaran seperti yang sudah dilakukan ini membuat siswa menjadi lebih semangat belajar dan kegiatan pembelajaran juga tidak membosankan.[53] Hujair AH Sanaky mengungkapkan pendapatnya tentang fungsi media pembelajaran yang sejalan dengan teori ini. Dimana media pembelajaran memiliki fungsi antara lain yaitu untuk menjadikan suasana belajar lebih menyenangkan, menarik, dan santai. Sehingga dapat tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan secara maksimal.[54]

2. Peningkatan Pemahaman Konsep Wujud Benda Tema 3 Subtema 2 Pembelajaran 1 pada siswa kelas III SD Negeri Duduklor Glagah Lamongan dengan Menggunakan Media *Magic Box*

Berdasarkan hasil penelitian yang telah peneliti lakukan, terdapat peningkatan dalam pemahaman siswa pada materi tema 3 subtema 2 pembelajaran 1 tentang konsep perubahan wujud benda. Hal tersebut diperkuat dengan pembuktian dalam menggunakan tes soal evaluasi pada masing-masing individu berupa 10 soal uraian.

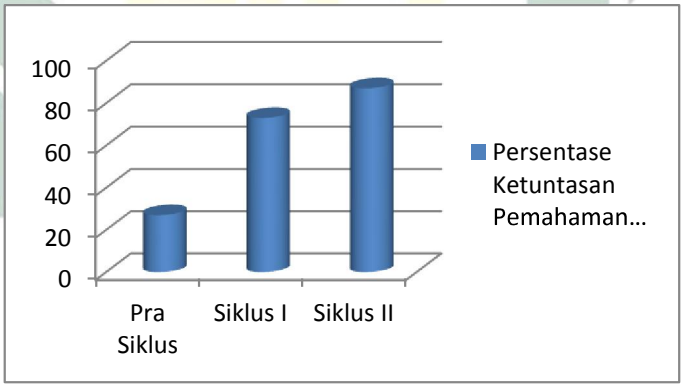
Hasil yang peneliti dapatkan dalam *pretest* pada kegiatan awal pra siklus menunjukkan bahwa dari 15 siswa hanya terdapat 4 siswa yang sudah memenuhi nilai KKM dengan persentase ketuntasan 27%. Sedangkan dalam siklus I, peneliti mulai menerapkan pembelajaran

[53] Zaara, Queenza Aluna. Siswa Kelas III SD Negeri Duduklor. Wawancara Pribadi. Lamongan. 23 Desember 2020.
[54] Sanaky, Hujair. *Media.* 7.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dengan menggunakan media *magic box* kepada siswa. Dengan bantuan media ini, pemahaman siswa sudah menunjukkan peningkatan. Dari 15 siswa terdapat 11 siswa yang sudah memenuhi nilai KKM dengan persentase ketuntasan 73%. Untuk meningkatkan pemahaman siswa, peneliti melakukan siklus II dengan berpedoman pada hasil refleksi saat pembelajaran dalam siklus I. Dalam upaya perbaikan yang dilakukan peneliti pada siklus II kembali mengalami peningkatan. Dari 15 siswa terdapat 13 siswa yang sudah memenuhi nilai KKM dengan persentase ketuntasan 87%.

Peningkatan persentase pemahaman siswa pada materi tema 3 subtema 2 pembelajaran 1 tentang konsep perubahan wujud benda siswa kelas III SD Negeri Duduklor dapat dilihat pada gambar berikut ini.



Gambar 4.3
Persentase Ketuntasan Pemahaman Siswa

Gambar 4.3 menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa yang terjadi dalam tahap awal pra siklus, siklus I dan siklus II. Peran guru dalam upaya peningkatan pemahaman konsep siswa sangat diperlukan. Guru berperan sebagai fasilitator sehingga dapat membantu siswa dalam memahami dalam proses belajar, membimbing dan mendampingi siswa

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

untuk belajar dengan aktif. Hal ini sangat membantu dalam upaya meningkatkan pemahaman konsep siswa. Agar tujuan pembelajaran yang diinginkan dapat tercapai, guru harus menyiapkan berbagai perangkat pembelajaran seperti media pembelajaran yang dapat menarik minat belajar siswa.

Dalam penelitian ini, guru menggunakan media berupa *magic box* untuk menyampaikan informasi terkait konsep perubahan wujud benda pada siswa kelas III. Media *magic box* merupakan media yang mampu menunjukkan informasi yang berkaitan dengan konsep perubahan wujud benda dengan menggunakan beberapa gambar didalamnya. Melalui media ini, siswa akan lebih mudah dalam memahami dengan jelas informasi apa yang terdapat pada gambar tersebut. Dengan ini siswa akan memperoleh banyak kesempatan dalam upaya mengingat dan memahami materi pembelajaran.[55]

Hal ini juga menunjukkan kesesuaian terhadap teori yang dikemukakan oleh Dania dalam penelitiannya. Dalam terori ini dijelaskan bahwa penerapan media *magic box* ini dapat meningkatkan semangat belajar siswa, serta mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dari biasanya. Siswa akan terbantu dalam memahami materi yang disampaikan, sehingga hasil belajar yang didapatkan siswa bisa meningkat. Dengan suasana belajar yang hidup inilah yang

[55] Sanjaya, Wina. *Media.* 64.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

menjadikan siswa aktif sehingga menjadikan pembelajaran menjadi lebih bermakna.[56]

Berdasarkan penjelasan diatas telah menunjukkan bahwa penerapan media *magic box* dapat meningkatkan pemahaman siswa terkait materi konsep perubahan wujud benda siswa kelas III SD Negeri Duduklor pada tema 3 subtema 2 pembelajaran 1. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan hasil peningkatan dari kegiatan pembelajaran yang dilakukan peneliti dari tahap awal pra siklus, siklus I dan siklus II yang menunjukkan. Adapun peningkatan yang ditunjukkan pada aspek penelitian yang dimaksudkan diatas dapat dilihat pada gambar berikut.

Tabel 4.9
Peningkatan Hasil Penelitian

No	Aspek yang Diteliti	Siklus I	Siklus II	Peningkatan
1	Pengamatan Aktivitas Guru	72 (cukup)	87 (baik)	15
2	Pengamatan Aktivitas Siswa	71 (cukup)	83 (baik)	12
3	Persentase Ketuntasan Belajar Siswa	73%	87%	14%

Tabel 4.9 telah merangkum peningkatan yang terjadi pada aktivitas guru dengan menunjukkan peningktan nilai akhir sebesar 15 dan aktivitas siswa peningkatan nilai akhir sebesar 12. Adapun persentase ketuntasan meningkat 14%. Berdasarkan hasil tersebut, indikator kerja yang disusun dan ditetapkan sudah tercapai dan penelitian yang dilakukan peneliti mengalami keberhasilan.

[56] Tsanidya. Dania Nurul. "Pengembangan Media Magic Box Materi Perubahan Wujud Benda dan Sifatnya Kelas V SDN 3 Kunduran Blora". *Skripsi, Universitas Negeri Semarang.* 2019. 29.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Hasil penelitian dan pembahasan terkait penerapan media *magic box* dalam meningkatkan pemahaman pembelajaran tematik tema 3 subtema 2 pembelajaran 1 terkait menggali informasi tentang konsep perubahan wujud benda pada siswa kelas III SD Negeri Duduklor Glagah Lamongan, maka dapat disimpulkan antara lain sebagai berikut:

1. Penerapan media *magic box* pada materi konsep perubahan wujud benda dalam pembelajaran tematik tema 3 subtema 2 pembelajaran 1 pada siswa kelas III SD Negeri Duduklor Glagah Lamongan dapat terlaksana dengan baik. Hasil dari pengamatan aktivitas guru pada siklus I memperoleh nilai 72 dengan menunjukkan kategori cukup. Namun pada siklus II, pengamatan aktivitas guru meningkat dengan memperoleh nilai 87 dengan menunjukkan kategori baik. Sedangkan hasil dari pengamatan aktivitas siswa pada siklus I memperoleh nilai 71 dengan menunjukkan kategori cukup. Namun pada siklus II, pengamatan aktivitas siswa meningkat dengan memperoleh nilai 83 dengan menunjukkan kategori baik.
2. Pemahaman siswa dalam pembelajaran tematik tema 3 subtema 2 pembelajaran 1 pada siswa kelas III SD Negeri Duduklor Glagah Lamongan mengalami peningkatan. Peningkatan yang terjadi dapat dibuktikan pada tahap awal pra siklus, siklus I dan siklus II. Hasil dari persentase ketuntasan pemahaman siswa pada tahap pra siklus adalah

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

27%. Namun pada siklus I, persentase ketuntasan pemahaman siswa meningkat dengan memperoleh nilai 73% dengan menunjukkan kategori cukup. Pada siklus II persentase ketuntasan pemahaman siswa kembali mengalami peningkatan, yaitu dengan memperoleh nilai 87% yang menunjukkan kategori baik.

B. Saran

Berdasarkan penjelasan diatas, maka penulis dapat memberikan saran sebagaimana berikut ini:

1. Penerapan media *magic box* pada materi konsep perubahan wujud benda dalam pembelajaran tematik dengan menyesuaikan pada materi yang diajarkan, agar kelebihan yang terdapat dalam media *magic box* dapat diterima siswa dengan baik.
2. Media *magic box* dapat dijadikan sebagai alternatif dalam pembelajaran yang mampu meningkatkan pemahaman siswa.
3. Kegiatan pembelajaran dalam penerapan media *magic box* harus ditingkatkan lagi agar semangat belajar siswa dapat meningkat, serta mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Siswa akan terbantu dalam memahami materi yang disampaikan, sehingga hasil belajar yang didapatkan siswa dapat meningkat.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR PUSTAKA

Abd. Kadir dan Hanun Asrohah. 2014 *Pembelajaran Tematik.* Jakarta: Raja Grafindo.

Ain, Nurul dan Maris Kurniawati. *Implementasi Kurikulum KTSP: Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar*. *Jurnal Inspirasi Pendidikan Universitas Kanjuruhan Malang.*

Dewi, Sari Kusuma dan Lubna Assagaf. *Benda di Sekitarku/Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.* (Jakarta: PT. Intan Pariwara, 2018).

Fajriyah, Iftah Nurul. 2020. *Peningkatan Pemahaman Materi Tema 3 Subtema 1 Pembelajaran 2 Melalui Media Mock-Up Sistem Pencernaan Manusia Pada Siswa Kelas V-B SD Bahrul Ulum Surabaya*. (Surabaya: UIN Sunan Ampel Surabaya).

Ismiyahsari, Fatimah Nur. 2019. *Penggunaan Alat Peraga Edukatif "Magic Box" Dalam Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Muhammadiyah 16 Surakarta Tahun Pelajaran 2016/2017*. (Yogyakarta:Universitas Negeri Yogyakarta).

Maftuhah. 2013. Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Penerapan Pendekatan PMRI Dengan Media *Magic Box* pada siswa kelas II SDN 2 Semambung Kabupaten Situbondo. (Malang: Universitas Muhammadiyah Malang).

Muliati. 2017. *Efektivitas Pembelajaran Tematik pada Peserta Didik Kelas II Semester Ganjil di MI Nurul Hasanah Kota Maka sar Tahun 2017.* (Makassar: UIN Alauddin Makassar).

Nurfitriah, Siti.2018. *Peningkatan Keterampilan Mengukur Satuan Panjang Mata Pelajaran MAtematika Melalui Strategi Contextual Teaching and Learning Kelas III MI Annahdliyin Dukuh Tengah Buduran Sidoarjo*. (Surabaya: UIN Sunan Ampel Surabaya).

Pratiwi, Desi Eka dan Mulyani. 2013. *Penerapan Media Papan Balik (flipchart) pada Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar.* 2013. Vol. 01.No. 02.

Purwanti, Sintia. 2019. *Pengembangan Media Explosion Magic Box Untuk Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis Siswa Kelas XI IPS.* (Yogyakarta:i, Universitas Negeri Yogyakarta).

Sanaky, Hujair. 2011. *Media Pembelajaran Interaktiv-Inovatif.* Yogyakarta: Kaukaba.

Sandy, Deviana Putri Ari. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Magic Box Plinko Pada Mata Pelajaran IPA Materi Ekosistem Untuk Siswa Kelas V*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

SDN Lakarsantri III Surabaya, *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Vol. 06. No. 11.*

Sanjaya, Wina. 2012. *Media Komunikasi Pembelajaran.* Jakarta: Kencana.

Saputro, Heru Biantoro. 2019. *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray Terhadap Hasil Belajar Tematik Peserta Didik Kelas V SD Negeri*. (Lampung: Universitas Lampung).

Simamora, Laili Hajriyah, Humaidah Br. Hasibuhan, dan Zulfahmi L. 2019. *Pengaruh Penerapan Permainan Magic Box (Kotak Misteri) Terhadap PErkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun Di RA Al-Fajar Medan Denai, Jurnal Raudhah, Vol. 07. No. 02.*

Sukma, Garinda. 2018. *Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Materi Perubahan Wujud Benda di Kelas II MI Al-Islah Sidoarjo*. (Surabaya: UIN Sunan Ampel Surabaya).

Supriadie, Didi dan Deni Dermawan, 2012. *Komunikasi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Tsanidya, Dania Nurul. 2019. *Pengembangan Media Magic Box Materi Perubahan Wujud Benda dan Sifatnya Kelas V SDN 3 Kunduran Blora. (Semarang:Universitas Negeri Semarang).*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id