

Pengembangan Media Pembelajaran *Retaya* menggunakan *Problem Based Learning* pada Tema 8 Subtema 1 Pb 3 Kelas V SDN 104188 Desa Medan Kairo T.A 2023/2024

**Nadia Syahputri Purba¹, Apiek Gandamana², Demmu Karo-Karo³, Fahrur Rozi⁴,
Khairul Usman⁵**

¹Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri
Medan

^{2,3,4,5}Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri
Medan

e-mail: nadiasyahputripurba550@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan, efektifitas, dan praktikalitas Media Retaya Dalam Pembelajaran Tematik Pada Tema Lingkungan Sahabat Kita Terhadap Siswa Kelas V SDN 104188 Medan Krio. Penelitian menggunakan metode *Research and Development dengan model ADDIE Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*. Teknik pengumpulan data yaitu observasi, wawancara, tes, dan angket. Teknik analisis data berupa analisis data kuantitatif dan analisis data kualitatif. Validasi yang dilakukan validasi media dan materi dengan persentase 92% dengan kriteria sangat layak dan 72% dengan kriteria layak. Kepraktisan dengan hasil persentase 95% dengan kriteria sangat praktis. Keefektifan mendapatkan persentase 81,25% dengan kriteria sangal efektif. Dengan demikian Media Retaya Dalam Pembelajaran Tematik Pada Tema Lingkungan Sahabat Kita Subtema 1 Pembelajaran 3 Terhadap Siswa Kelas V SDN 104188 Medan Krio dengan hasil dinyatakan layak, valid, dan praktis digunakan sebagai perangkat belajar serta mampu menciptakan kegiatan belajar yang aktif dan efektif.

Kata kunci: *Media Pembelajaran, Retaya, Model ADDIE.*

Abstract

This research aims to determine the feasibility, effectiveness and practicality of Retaya Media in Thematic Learning on the Environmental Theme Our Friends for Class V Students at SDN 104188 Medan Krio. The research uses the Research and Development method with the ADDIE Analysis, Design, Development model. Implementation, and Evaluation. Data collection techniques are observation, interviews, tests and questionnaires. Data analysis techniques include quantitative data analysis and qualitative data analysis. The validation carried out validated the media and materials with a percentage of 92% with very feasible criteria and 72% with adequate criteria. Practicality with a percentage result of 95% with very

practical criteria. Effectiveness got a percentage of 81.25% with very effective criteria. Thus, Retaya Media in Thematic Learning on the Environmental Theme Our Friends Sub-theme 1 Learning 3 for Class V Students of SDN 104188 Medan Krio with the results declared feasible, valid and practical to use as a learning tool and capable of creating active and effective learning activities.

Keywords: *Learning Media, Retaya, ADDIE Model.*

PENDAHULUAN

Sekolah dasar memainkan peran penting dalam pembangunan dan kemajuan suatu negara dan pemerintahannya. Adapun UU No. 20 Tahun 2013 (Depdiknas, 2014, h. 1), "Pendidikan adalah usaha yang disengaja dan terorganisir untuk menyediakan suasana dan tata cara belajar yang kondusif sehingga memungkinkan peserta didik secara aktif mengembangkan kemampuannya". Hal ini mencakup penanaman ketabahan spiritual, disiplin diri, individualitas, intelektualitas, budi pekerti yang berbudi luhur, dan kemahiran yang bermanfaat bagi kesejahteraan diri sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara.

Belajar merupakan proses kompleks yang dapat terjadi sepanjang hidup seseorang. Proses belajar secara formal di sekolah bertujuan untuk membimbing perubahan yang terencana pada diri siswa. Pemilihan metode pengajaran akan memengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan. Seperti yang diungkapkan oleh Ananda & Nuraini (2019, h. 9), media pembelajaran dianggap sebagai unit pembelajaran independen yang terdiri dari serangkaian kegiatan belajar yang dirancang untuk mendukung pembelajaran dan mencapai tujuan yang telah ditetapkan secara jelas.

Media pendidikan digunakan untuk membantu dan mendampingi praktisi dalam menyampaikan isi pelajaran dengan cara yang menarik dan selaras dengan peserta didik dan teknologi. kualitas. Tujuannya adalah untuk memastikan bahwa cara kita belajar tetap menarik dan meningkatkan kesadaran siswa terhadap materi pelajaran yang sedang diajarkan. Asyhar (2012, h. 8) mendefinisikan media pengajaran sebagai penampikan isi dari bentuk-bentuk dengan cara yang disengaja. Tujuannya adalah untuk membangun ruang kelas yang ideal untuk memfasilitasi keberhasilan dan efektivitas pembelajaran siswa. Penggunaannya diharapkan dapat menjadi katalis bagi siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Pemanfaatan media pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan suatu pendidikan dengan membuatnya lebih menarik. Media sering kali berfungsi sebagai sumber pendidikan untuk menyampaikan pesan dan sebagai bantuan pendukung dalam alur kerja pengalaman pendidikan. Oleh karena itu, pembelajaran implisit memungkinkan siswa untuk memahami dan mengasimilasi konten dengan lebih efektif.

Penelitian pra dilaksanakan pada hari Selasa, tanggal 16 Desember 2022, di SD Negeri 104188 Medan Krio. Informasi diperoleh melalui observasi dan wawancara dengan Ibu Warningsih, yang merupakan wali kelas V-A. Hasil pra penelitian ini, yang dilakukan pada tanggal 16 Desember 2022, melibatkan metode observasi dan wawancara dengan Ibu Warningsih sebagai guru kelas V-A. Dalam kondisi saat itu, ditemukan bahwa siswa

cenderung pasif dan kurang terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini disebabkan karena pembelajaran utamanya bersifat ceramah, sehingga siswa hanya mendengarkan penjelasan dari guru. Saat diajak untuk berdiskusi, sebagian besar siswa kesulitan mengungkapkan pendapat, dan mereka juga menghadapi kesulitan dalam mengingat materi.

Guru sering menggunakan metode pembelajaran berupa ceramah, dengan penjelasan materi yang diikuti oleh sedikit tanya jawab dan pemberian tugas. Pendekatan ini menciptakan suasana pembelajaran yang monoton. Selain itu, guru tidak aktif dalam mengembangkan media pembelajaran, dan model pembelajaran yang diterapkan cenderung kurang bervariasi, sehingga hasil belajar siswa cenderung rendah. Fasilitas yang ada di sekolah, seperti LCD atau media proyeksi, belum dimanfaatkan dengan optimal. Pada saat pembelajaran berlangsung, fokus tetap pada guru. Beberapa masalah yang diidentifikasi dalam penelitian ini di kelas V-A SD Negeri 104188 Medan Krio melibatkan ketidakadanya penggunaan media pembelajaran berbasis model pembelajaran, sejumlah siswa yang mendapatkan nilai di bawah KKM, dan pembelajaran yang masih berpusat pada guru.

Pemanfaatan bahan ajar yang didasarkan pada model pedagogi masih terbatas, sehingga mendorong pihak yang melakukan penelitian untuk meningkatkan kualitas prosedur pendidikan guna mendorong lebih banyak keterlibatan siswa dalam upaya pembelajaran. Teknik yang efisien adalah dengan menggunakan APE media berita (Instrumen Kegiatan Pendidikan") dengan membuat media yang mereplikasi peta budaya. Pemilihan teknik ini didasarkan pada penyelarasan sejarah pertumbuhan penyalinan budaya di media dengan preferensi sekolah dasar siswa yang mempunyai kecenderungan untuk melakukan aktivitas bermain. Media replika peta budaya ini dirancang untuk menyajikan materi pembelajaran sesuai dengan pendekatan tematik, khususnya pada tema 8, subtema 1, pembelajaran 3. Materi ini mencakup mata pelajaran Bahasa Indonesia, PPKn, dan IPS. Inspirasi pembuatan media ini diambil dari peta yang biasanya ada di dalam kelas. Secara fisik, replika peta budaya ini memiliki desain mirip dengan peta konvensional, tetapi perbedaannya terletak pada bahan dasarnya yang terbuat dari koran yang dicat dan diwarnai dengan cat berwarna.

Selain penggunaan media, aspek pendukung lainnya adalah penerapan model pembelajaran selama proses pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang sesuai dengan konsep kurikulum 2013 adalah model pembelajaran berbasis masalah (problem based learning). Dengan demikian, berdasarkan penjelasan di atas, peneliti termotivasi untuk menjalankan penelitian dengan judul "Pengembangan Media Retaya Menggunakan Model *Problem Based Learning* Tema 8 Subtema 1 Pb 3 Kelas V SDN 104188 Medan Krio T.A 2023/2024.

METODE

Jenis penelitian yang dilakukan peneliti adalah penelitian dan pengembangan (*research and development*). Penelitian ini menggunakan model pengembangan yaitu model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). pengembangan (*Research and Development*) adalah metode penelitian yang menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifannya untuk mengembangkan suatu produk baru atau

menyempurnakan produk yang telah ada. Penelitian ini dilakukan di kelas V-A di SDN 104188 Kecamatan Medan Krio, yang berlokasi di Jl. Bengawan, Kec. Sunggal, Kab. Deli Serdang, Sumatera Utara. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V-A SDN 104188 Desa Medan Krio, yang terdiri dari 20 siswa dengan rincian 8 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. Objek penelitian dalam pengembangan ini adalah " media pembelajaran *Replika Peta Budaya*".

Instrumen yang digunakan pada penelitian ini yaitu instrumen lembar observasi, lembar wawancara, angket validasi, tes dan dokumentasi. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, angket, tes, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk menilai proses pembelajaran yang diimplementasikan oleh peneliti. Wawancara digunakan untuk memperoleh informasi pada tahap analisis, guru kelas V-A SDN 104188 Desa Medan Krio diwawancarai. Angket digunakan untuk mendapatkan tanggapan dari berbagai pihak, seperti ahli materi, ahli media, guru, dan respons siswa. Tes digunakan untuk memeriksa prosedur memperoleh pengetahuan dan untuk mengukur digunakan untuk memeriksa prosedur memperoleh pengetahuan dan untuk mengukur. Dan dokumentasi untuk mendapatkan data dari lembaga pendidikan, yang mencakup rincian Lerner seperti nama restoran, tingkat identifikasi pribadi, dan daftar hasil tes siswa dengan melihat catatan sekolah yang dapat diakses.

Teknik analisis data pada penelitian ini adalah data kualitatif dan kuantitatif. Hasil analisis tersebut akan digunakan untuk melakukan revisi pada media pembelajaran yang telah dikembangkan. Tujuannya adalah untuk memastikan bahwa replika peta budaya yang dihasilkan memenuhi kriteria yang telah ditetapkan, seperti validitas, praktisitas, dan efektivitas. Proses revisi ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas dan kelayakan media pembelajaran sehingga dapat memberikan kontribusi maksimal dalam proses pembelajaran di kelas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap *Analysis* (Analisis)

Tahapan analisis dalam penelitian ini merupakan langkah awal untuk menganalisis kebutuhan guru, kurikulum, materi ajar, dan peserta didik.

Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengevaluasi pelaksanaan proses belajar mengajar di dalam kelas, penggunaan media pembelajaran, dan mengidentifikasi kendala-kendala dalam pembelajaran. Hasil wawancara dengan wali kelas V-A, yaitu Ibu Warningsih, S.Pd., mengungkap beberapa kendala, antara lain: 1) Siswa belum mencapai tingkat kondusivitas dan fokus yang optimal selama kegiatan belajar mengajar, 2) Belum adanya pemanfaatan media pembelajaran dalam proses pembelajaran, 3) Tidak tersedianya fasilitas untuk membuat media pembelajaran yang lebih interaktif, sehingga siswa kurang aktif dan fokus saat menyimak materi ajar.

Analisis peserta didik ini bertujuan untuk memahami karakteristik siswa sebagai subjek penelitian, yang menjadi dasar pertimbangan dalam pengembangan media retina yang sesuai dengan kebutuhan mereka. Hasil wawancara dan observasi oleh peneliti mengungkapkan beberapa fakta sebagai berikut: 1) Prestasi belajar siswa masih rendah dan belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM), hal ini terlihat dari hasil ujian tengah

semester dan ulangan harian siswa, 2) Peserta didik dalam penelitian ini berusia antara 10-11 tahun, yang berada dalam rentang usia tahap operasional konkret menurut teori Piaget. Tahap ini ditandai dengan peningkatan kemampuan penalaran yang lebih logis dan konkret.

Analisis materi bertujuan untuk mengadaptasi materi yang akan disajikan pada media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran. Pada tahap ini, peneliti merancang kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan materi ajar, sehingga media dapat efektif membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran. Hasil analisis materi mencakup fokus pada materi tema 8 subtema 1, dengan penerapan PPKn, IPS, dan Bahasa Indonesia untuk penyesuaian materi yang akan disajikan melalui media pembelajaran retaya.

Tahap *Desain* (Desain)

Pada langkah ini, peneliti merancang awal media retaya untuk pembelajaran tema 8 subtema 1. Sebelum membuat media retaya, peneliti melakukan kajian terhadap model media yang digunakan oleh peneliti sebelumnya dengan merujuk pada beberapa referensi. Tahap perencanaan ini mencakup desain papan awal dan elemen tambahan pada media retaya.

Tahap *Development* (Pengembangan)

Pada fase ini, aktivitas yang dilakukan melibatkan pengembangan dan pengujian produk. Produk yang dimaksud adalah media yang telah dibuat sesuai dengan perancangan sebelumnya dan disesuaikan dengan RPP. Setelah tahap pembuatan selesai, media yang telah jadi akan divalidasi oleh ahli, baik dari segi materi maupun media, untuk menilai tingkat kelayakan media yang telah dikembangkan.

Validasi Ahli Materi

Dalam penelitian ini, validasi materi dilakukan oleh ibu Khairunisa, S.Pd., M.Pd., seorang dosen dari Fakultas Ilmu Pendidikan di Universitas Negeri Medan. Hasil dari validasi ini memberikan kritik, informasi, dan saran guna memastikan bahwa materi dalam media pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Hasil dari penilaian tahap pertama oleh ahli materi menunjukkan total skor keseluruhan penilaian sebesar 32, dengan rata-rata presentase 64%, dan dinyatakan "Layak." Meskipun demikian, terdapat beberapa revisi yang perlu dilakukan. Saran dan komentar tersebut menjadi dasar untuk melakukan perbaikan materi pembelajaran. Setelah dilakukan perbaikan, materi akan dinilai kembali dalam tahap kedua oleh ahli materi untuk memastikan bahwa revisi yang dilakukan telah memenuhi kriteria kelayakan materi. Berdasarkan penilaian tahap kedua oleh ahli materi, diperoleh total skor keseluruhan penilaian sebesar 37, dengan rata-rata presentase 74%, dan dinyatakan "Layak". Setelah dilakukan validasi materi dalam dua tahap, hasil menunjukkan adanya peningkatan pada tahap pengembangan materi yang terdapat dalam media ajar retaya.

Validasi Ahli Media

Dalam penelitian ini, validasi media dilakukan oleh Bapak Try Wahyu Purnomo, S.Pd., M.Pd., seorang dosen dari Fakultas Ilmu Pendidikan di Universitas Negeri Medan.

Hasil dari validasi media ini memberikan kritik, informasi, dan saran untuk memastikan bahwa media pembelajaran dapat digunakan secara efektif dan mencapai tujuan pembelajaran. Setelah dilakukan penilaian validasi tahap kedua oleh ahli media, diperoleh total skor keseluruhan penilaian sejumlah 37 dengan rata-rata presentase 74%, sehingga media tersebut dinilai "Layak." Dengan adanya peningkatan ini setelah revisi berdasarkan saran dan komentar dari Bapak Try Wahyu Purnomo, S.Pd., M.Pd., sebagai validator media, maka media pembelajaran retaya dianggap sudah memenuhi kriteria dan siap digunakan dalam proses pembelajaran.

Setelah dilakukan penilaian validasi tahap kedua oleh ahli media, diperoleh total skor keseluruhan penilaian sejumlah 46 dengan rata-rata presentase 92%, sehingga media tersebut dinilai "Sangat Layak". Dengan adanya peningkatan ini setelah revisi berdasarkan saran dan komentar dari Bapak Try Wahyu Purnomo, S.Pd., M.Pd., sebagai validator media, maka media pembelajaran retaya dianggap sudah memenuhi kriteria dan siap digunakan dalam proses pembelajaran.

Validasi Praktikalitas Pendidikan

Validasi oleh ahli praktisi bertujuan untuk menilai praktikalitas media pembelajaran, sehingga dapat digunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar. Tahap implementasi ini melibatkan uji coba produk di lapangan, yaitu di sekolah sebagai tempat penelitian. Uji coba dilakukan untuk menilai kepraktisan media pembelajaran retaya yang telah dikembangkan oleh peneliti. Dengan demikian, ahli praktisi memberikan masukan yang relevan terkait efektivitas dan kemudahan penggunaan media tersebut dalam lingkungan pembelajaran sehari-hari.

Hasil penilaian oleh praktisi pendidik menunjukkan total skor keseluruhan penilaian sebesar 60, dengan rata-rata 92%, dan kriteria "Sangat Layak". Dengan demikian, berdasarkan validasi oleh ahli media, dapat disimpulkan bahwa media retaya memenuhi standar kelayakan untuk digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran, dengan dilakukannya revisi sesuai saran yang diberikan.

Tahap *Implementation* (Implementasi)

Pada tahap ini, media retaya yang telah direvisi diterapkan dalam proses pembelajaran. Implementasi dilakukan setelah produk selesai direvisi berdasarkan saran perbaikan dari dosen ahli dan guru, sehingga produk dianggap "layak" untuk digunakan. Tujuan dari tahap ini adalah untuk mengevaluasi sejauh mana peningkatan pemahaman materi tema "Lingkungan Sahabat Kita" subtema 1 pembelajaran 3 dengan menggunakan media retaya. Langkah yang dilakukan oleh peneliti pada tahap ini mencakup pelaksanaan pretest dan posttest kepada siswa untuk mengukur hasil belajar siswa.

Hasil *pretest* untuk kelas V-A SDN 104188 Medan Krio pada materi tema lingkungan sahabat kita subtema 1 pembelajaran 3 menunjukkan kriteria hasil yang cukup baik. Rata-rata nilai pretest adalah 48 dengan persentase rata-rata 48. Dari 20 siswa, 18 siswa termasuk dalam kriteria cukup baik, sementara 2 siswa termasuk dalam kriteria kurang baik.

Hasil *posttest* untuk kelas V-A SDN 104188 Medan Krio, pada materi tema lingkungan sahabat kita subtema 1 pembelajaran 3, dapat dilihat pada tabel di atas

menunjukkan tingkat pencapaian yang sangat positif, dengan rata-rata nilai sebesar 81,25 dan persentase rata-rata sebesar 81%. Dari total 20 siswa, 8 siswa memperoleh kriteria sangat baik, 11 siswa memperoleh kriteria baik, dan 1 siswa memperoleh kriteria cukup baik.

Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Tahapan ini mencakup pengujian dan penerapan media kepada siswa setelah melalui proses uji coba. Pada tahap evaluasi ini, penelitian bertujuan untuk menilai sejauh mana peningkatan pemahaman siswa terhadap materi tema lingkungan sahabat kita subtema 1 pembelajaran 3, khususnya dalam penggunaan media *retaya*. Dalam proses ini, peneliti melakukan uji validasi soal dan uji reliabilitas untuk mengukur hasil belajar siswa. Uji validasi dilaksanakan di kelas V-A SDN 104188 Medan Krio, di mana peneliti menyusun 35 instrumen soal, dan dari jumlah tersebut, sebanyak 25 soal dianggap valid berdasarkan hasil uji validasi. Dari informasi *pretest* kelas V-A di atas, dapat disimpulkan bahwa siswa memiliki rata-rata nilai 48 pada *pretest*, menunjukkan bahwa pencapaian ketuntasan secara klasikal belum tercapai. Data *posttest* kelas V-A menunjukkan rata-rata nilai sebesar 81,25. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa terkait dengan kompetensi dasar pada materi tema lingkungan sahabat kita subtema 1 pembelajaran 3. Peningkatan ini terlihat setelah penerapan pembelajaran menggunakan media *retaya* di kelas V-A SDN 104188 Medan Krio.

Kelayakan Media *Retaya*

Kriteria kelayakan media *retaya* dinilai berdasarkan angket validasi dari ahli media dan ahli materi. Validasi pertama dilakukan oleh ahli media, seorang dosen prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Angket validasi terdiri dari 10 pertanyaan dengan penilaian 1 sampai 5, di mana skor total yang diperoleh adalah 46 dengan persentase 92%, dan dinyatakan "Sangat Layak".

Hasil validasi menunjukkan bahwa media *retaya* pada tema lingkungan sahabat kita subtema 1 pembelajaran 3 untuk kelas V-A SDN 10488 Medan Krio sangat layak sebagai media pembelajaran. Validasi selanjutnya dilakukan oleh ahli materi, seorang dosen prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Angket validasi juga terdiri dari 10 pertanyaan dengan penilaian 1 sampai 5. Total skor penilaian yang diperoleh adalah 37 dengan persentase 74%, dan dinyatakan "Layak". Dengan hasil validasi materi tersebut, dapat disimpulkan bahwa materi yang digunakan dalam media *retaya* pada tema lingkungan sahabat kita subtema 1 pembelajaran 3 untuk kelas V-A SDN 10488 Medan Krio juga layak sebagai bahan pembelajaran.

Praktikalitas Media *Retaya*

Kepraktisan media pembelajaran dilihat dari hasil penilaian angket repon guru. Kepraktisan media *retaya* dinilai oleh guru wali kelas V-A SDN 104188 Medan Krio. Jumlah skor yang diberikan oleh guru untuk kepraktisan media *retaya* sebesar 57 dengan persentase 95% dengan kriteria "Sangat Layak". Hasil dari penilaian praktisi pendidikan, media *retaya* dapat dikatakan sangat praktis sehingga sudah dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Hal ini didukung oleh penelitian terdahulu yang dilakukan oleh

Dina Ariyani (2021) dengan hasil penilaian akhir validasi materi mencapai 91,66% dengan kategori "sangat valid". Kemudian penelitian Novi Ariesta Hariani (2020) dengan hasil penilaian akhir validasi materi mencapai 83%.

Keefektifan Media Retaya

Efektivitas media pembelajaran dievaluasi melalui ujian, yang diberikan kepada siswa. Tes diawali dengan pretest, yang diberikan sebelum penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Pretest bertujuan untuk menilai kemampuan awal siswa. Tes akhir (posttest) kemudian dilaksanakan untuk menilai pencapaian siswa dalam penguasaan materi setelah menggunakan media retaya selama kegiatan belajar mengajar.

Tes yang diberikan kepada siswa kelas V-A terdiri dari 35 soal. Hasil dari pretest menunjukkan rata-rata 48, dengan persentase 48% dan dikategorikan sebagai "Cukup Baik". Sementara itu, hasil posttest menunjukkan rata-rata 81,25, dengan persentase 81% dan dikategorikan sebagai "Sangat Baik". Terjadi peningkatan sebesar 33% antara hasil pretest dan posttest. Dengan adanya peningkatan ini, dapat disimpulkan bahwa media retaya yang telah dikembangkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media retaya untuk pembelajaran Tema Lingkungan Sahabat Kita terhadap siswa kelas V SDN 104188 Medan Krio, beberapa kesimpulan dapat ditarik :

1. Peneliti mengembangkan produk berupa media retaya dalam pembelajaran tematik menggunakan jenis penelitian Research and Development (R&D). Proses pengembangan ini mengikuti model ADDIE dengan 5 langkah, yakni Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Materi media retaya dilengkapi dengan petunjuk langkah-langkah pembuatan dan penggunaan, bertujuan untuk memudahkan penerapan dalam proses pembelajaran dan mengurangi kemungkinan kesalahan dalam pembuatan dan penggunaannya.
2. Media RETAYA untuk pembelajaran telah memenuhi standar kelayakan. Keberlanjutan media ini dianggap layak karena telah melewati proses validasi oleh ahli media, Bapak Try Wahyu Purnomo, S.Pd., M.Pd., yang memberikan persentase akhir sebesar 92% dengan penilaian "Sangat Layak". Selanjutnya, media ini juga divalidasi oleh ahli materi, yaitu Ibu Khairunnisa, S.Pd., M.Pd., dengan persentase akhir sebesar 72%, dan dinilai sebagai "Layak". Berdasarkan hasil validasi tersebut, media RETAYA dalam pembelajaran tematik dianggap sesuai untuk digunakan oleh siswa dan guru kelas V dalam proses belajar mengajar. Uji praktikabilitas terhadap media retaya pada tema 8, subtema 1, pb 3 telah dilakukan oleh guru kelas V-A SD Negeri 104188 Medan Krio. Hasil angket uji praktikabilitas menunjukkan rata-rata persentase sebesar 95%. Dengan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media RETAYA dalam pembelajaran tematik sangat layak digunakan oleh siswa di sekolah dasar.
3. Peneliti melakukan uji coba klasikal untuk mengevaluasi keefektifan media RETAYA dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hasil dari pre-test dan post-test menunjukkan peningkatan sebesar 81,25%, dan kualifikasinya dinilai sangat efektif.

Penilaian tersebut berada dalam rentang 81%-100%, sehingga dapat dikategorikan sebagai sangat baik dalam mencapai ketuntasan belajar. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media RETAYA dalam pembelajaran tematik terbukti sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Adrina. (2016). *Meningkatkan Keterampilan Sosial Pada Pelajaran IPS Menggunakan Model Problem Based Learning Siswa Kelas IV SD Swasta RGM Besitang Tahun Pelajaran 2015/2016*. Universitas Negeri Medan.
- Albina, Meyniar, dkk. *Model Pembelajaran Abad Ke 21*. Jurnal Universitas Dharmawangsa. Vol. 16. No. 4. Oktober 2022.
- Arsyad, Azhar. (2006). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Arsyad, Azhar. (2010). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Asma Desi Ratna Sari. (2015). *Pengembangan Media Peta Budaya Indonesia Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Bagi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Rejosari Gunung Kidul*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Badriyah. (2022). *Pengembangan Media Puzzle Dalam Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Operasi Hitung Bilangan Bulat Siswa Sekolah Dasar (SD) Kelas VI*. Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali.
- Gandamana, Apiek dan Shindy Atikah Rezeki Nst. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Fun Thinkers Book Berbasis Scientific Pada Tema 4 Berbagai Pekerjaan Subtema 1 Jenis-Jenis Pekerjaan*. Jurnal Keluarga Sehat Sejahtera. Vol. 18. No. 1. Juni 2020.
- Hariani, Novi Ariesta. (2020). *Pengembangan Media Peta Budaya Nusantara (PATAYARA) pada Subtema Indahnya Keragaman Budaya Negeriku. P- SMART Journal*. Vol. 2. No. 1.
- Helmiawati. (2012) *Model Pembelajaran*. Yogyakarta : Aswaja Pressindo.
- Hidayat, Fitria. (2021). *Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation)*. Journal Inovasi Pendidikan Agama Islam. Vol. 1. No. 1. Desember 2021.
- Indarti, Dwi Mitha dan Yeni Erita. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Peta Budaya Berbantuan Aplikasi Kine Master Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas IV Sekolah Dasar*. *Journal of Basic Education Studies*. Vol. 4. No. 1.
- Khoerunnisa, P., & Aqwal, S. M. (2020). Analisis Model-model Pembelajaran. *Fondatia*, 4(1), 1–27.
- Megawati. (2021). *Pengembangan Media Pataya (Replika Peta Budaya) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Tema 7 Kelas IV Sekolah Dasar*. Universitas Muhammadiyah Mataram.
- Miftah, M. (2014). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Untuk Peningkatan Kualitas Belajar Siswa*. *Jurnal KWANGSAN*. Vol. 2. No. 1. November 2014.

- Nisa, Mir'atun dan Arya Setya Nugroho. (2023). *Pengembangan Media PADASIA (Peta Budaya Indonesia) Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Bagi Siswa Kelas IV SD*. *Journal on Education*. Vol.05. No. 3. April 2023.
- Nurrita, Teni. *Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. *Jurnal Misykat*. Vol. 03. No. 01. Juni 2018.
- Priagung, Jajar. (2021). *Pengembangan Media Animasi Peta Budaya Indonesia Tema 1 Indahnya Kebersamaan Untuk Kelas 4 SD*. *Jurnal Pancar*. Vol. 5. No. 1.
- Putria, Aditin. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Rosyidah, Nur Diana, dkk. *Model Problem Based Learning (PBL) Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Pemahaman Konsep Siswa*. *Jurnal Universitas Negeri Jember*. Vol. 4. No. 1. 2019.
- Sadiman, Arief S. (2014). *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sanaky, H.A.H. (2015). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Sapriyah, (2019). *Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar*. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP. Vol. 2, No.1, 2019
- Sari, Pusvyta. (2019). *Analisis Terhadap Kerucut Pengalaman Edgar Dale dan Keragaman Gaya Belajar Untuk Memilih Media Yang Tepat Dalam Pembelajaran*, ISSN : 2657-2230, Vol. 1, No. 1, Januari 2019.
- Sari, Nur winda. (2020). *Hubungan Media Gambar dalam Pembelajaran Dengan Hasil Belajar IPS Murid Kelas IV SD Negeri 123 Tarengge, Kec. Wotu, Kabupaten Luwu Timur*. Universitas Muhammadiyah Makasar.
- Setiawan, Achmad. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Suprihatin, Siti. (2015). *Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*. Vol. 3. No 1.
- Syamsidah dan hamidah suryani. (2018). *Model Problem Based Learning*. Yogyakarta : Deepublish.
- Suhana, Cucu. (2014). *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung : Refika Aditama.
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah*. Jakarta: Kencana Prenada.
- Teguh, I Made. dkk. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Winaryati, Eny. dkk. (2021). *Cercular Model Of RD&D (model RD&D Pendidikan dan Sosial*. Yogyakarta : Penerbit KBM Indonesia.
- Wulndari, Eka. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis E- BOOK Pada Materi Sistem Pencernaan Untuk SMP Kelas VIII*. Universitas Raden Intan Lampung.
- Zai, Dwi Adelin Septiana Zai. (2022). *Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Berbasis QUIZZZ Pada Tema 6 Subtema 1 di Kelas V SD Negeri 106811 Bandar Setia*. Universitas Negeri Medan.