

**PENGEMBANGAN MEDIA “RUMAH MAKAN CERDIK” PADA MATERI TEMA 4 KEWAJIBAN DAN HAKKU SUBTEMA 3 KEWAJIBAN DAN HAKKU DALAM BERTETANGGA PEMBELAJARAN 4 UNTUK SISWA KELAS III SDN I MLANDANGAN KABUPATEN NGANJUK**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Pada Program Studi PGSD



OLEH:

**YULI TRI WAHYUNI**

NPM:18.1.01.10.0102

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI**

**2022**

Skripsi Oleh:

**YULI TRI WAHYUNI**

NPM:18.1.01.10.0102

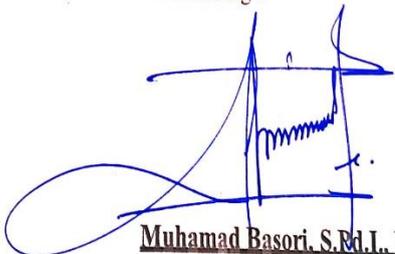
Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA “ RUMAH MAKAN CERDIK” PADA  
MATERI TEMA 4 KEWAJIBAN DAN HAKKU SUBTEMA 3  
KEWAJIBAN DAN HAKKU DALAM BERTETANGGA  
PEMBELAJARAN 4 UNTUK SISWA KELAS III SDN I MLANDANGAN  
KABUPATEN NGANJUK**

Telah Disetujui untuk Diajukan Kepada  
Panitia Sidang Skripsi Prodi PGSD  
FKIP UN PGRI Kediri

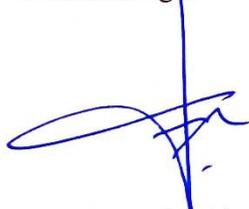
Tanggal: 05 - 07 - 2022

Pembimbing 1



**Muhamad Basori, S.Pd, L., M.Pd**  
NIDN.0721048003

Pembimbing 2



**Kukuh Andri Aka, M.Pd**  
NIDN.07131189

Skripsi Oleh

YULI TRI WAHYUNI

NPM:18.1.01.10.0102

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA “ RUMAH MAKAN CERDIK” PADA  
MATERI TEMA 4 KEWAJIBAN DAN HAKKU SUBTEMA 3  
KEWAJIBAN DAN HAKKU DALAM BERTETANGGA  
PEMBELAJARAN 4 UNTUK SISWA KELAS III SDN MLANDANGAN II  
KABUPATEN NGANJUK**

Telah Dipertahankan di depan Panitia  
Sidang Skripsi  
Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri  
Pada Tanggal:

**Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan**

Panitia Penguji :

1. Ketua : Muhamad Basori. S Pd.I., M.Pd
2. Penguji 1 : Wahid Ibnu Zaman, M.Pd
3. Penguji 2 : Kukuh Andri Aka, M.Pd



Mengetahui,  
Dekan FKIP

**Dr. MUMUN NURMILAWATI**  
NIP.19680906 1994 03 2001

## PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Yuli Tri Wahyuni  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Tempat/tgl.Lahir : Nganjuk/ 04 Maret 2000  
NPM : 18.1.01.10.0102  
Fak/Jur./Prodi. : FKIP/SIPGSD

menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 18 Juli 2022

Yang Menyatakan



**YULI TRI WAHYUNI**  
NPM:18.1.01.10.0102

## MOTTO

Keberhasilan bukan hanya milik orang pintar, keberhasilan adalah milik orang yang senantiasa terus berusaha.

Tetaplah berdoa dan berusaha, semakin kita mempunyai tekad dan semangat, maka tidak ada kata meyerah dalam hidup untuk sebuah perjuangan dan suatu keinginan.

Yakinlah dengan kemampuan yang kita miliki, buktikan bahwa kita bisa

Karya ini ku persembahkan untuk :

1. Orang tua yang selalu mendoakan dan membiayai demi kelancaran skripsi ini.
2. Kakakku Ahmad Nurrokhim yang sering menghibur dan memberi motivasi.
3. Teman-teman terdekat yang telah menjadi partner terbaik.
4. Teman-teman kelas 4C yang telah memberi inspirasi, bantuan serta dukungan.
5. Teman-teman satu bimbingan.
6. Semua orang yang telah memberikan dukungan dan motivasi selama penyusunan skripsi.

## ABSTRAK

**Yuli Tri Wahyuni** Pengembangan Media “Rumah Makan Cerdik” Pada Materi Tema 4 Kewajiban dan Hakku Dalam Bertetangga Pembelajaran 4 Untuk Siswa Kelas III SDN 1 Mlandangan Kabupaten Nganjuk, ,Skripsi, PGSD, FKIP UN PGRI Kediri,2022.

Kata Kunci : Pengembangan, Media, Rumah Makan Cerdik.

Penelitian ini dilatarbelakangi hasil pengamatan di SDN 1 Mlandangan, saat peneliti sedang observasi di SD tersebut. Pada saat itu guru hanya menggunakan metode ceramah saja dan suasana kelas menjadi kurang kondusif, ada beberapa siswa yang tidak memperhatikan guru saat menjelaskan materi, siswa ramai sendiri, pada saat siswa diberi soal atau pertanyaan kepada guru ada beberapa siswa yang tidak bisa menjawab soal dari guru tersebut. Akibatnya siswa tidak memahami materi yang telah disampaikan sehingga motivasi dan hasil belajarnya rendah.

Permasalahan dalam Penelitian ini adalah 1) Guru belum mengembangkan media pembelajaran saat menyampaikan materi, sehingga pembelajaran menjadi biasa saja dan kurang maksimal.2) Siswa tidak memahami materi yang disampaikan karena guru hanya menggunakan metode ceramah saja serta guru juga tidak mengembangkan media yang menarik bagi siswa. 3) Guru kurang kreatif saat penyampaian materi, sehingga siswa banyak yang tidak memperhatikan guru saat penyampaian materi dan dapat membuat siswa bosan. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengembangkan media pembelajaran rumah makan cerdas, mengetahui kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran rumah makan cerdas.

Penelitian ini menggunakan pengembangan media, dengan menggunakan metode RND ( Research and Developmen) suatu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, Evaluasi. Kemudian peneliti membuat pengembangan media yaitu pengembangan media rumah makan cerdas, pada tema 4 kewajiban dan hakku subtema 3 kewajiban dan hakku dalam bertetangga pada pembelajaran 4 dimana dalam media tersebut terdapat beberapa materi yang ada dalam rumah makan cerdas, serta adanya permainan monopoli cerdas.

Kesimpulan hasil penelitian ini adalah 1) Melalui penerapan pengembangan media pada Sekolah dasar dapat menumbuhkan motivasi dan semangat belajar siswa pada kelas 3 SDN 1 Mlandangan. 2) Hasil kevalidan menunjukkan validasi materi 86% sedangkan ahli media menunjukkan 88% 3) Hasil Kepraktisan menunjukkan presentase 94 % yang diisi oleh guru kelas III 4) Dari hasil posttest yang menunjukkan keefektifan menunjukkan ketuntasan secara klasikal yaitu sebesar 90 % dari 11 siswa.

Berdasarkan simpulan hasil penelitian ini, direkomendasikan tujuan pokok dalam pembuatan media yaitu agar siswa memahami materi yang telah disampaikan serta siswa dapat memiliki motivasi yang tinggi pada saat proses pembelajaran.

## **KATA PENGANTAR**

Puji Syukur Kami Panjatkan Kehadirat Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenan-Nya tugas penyusun ini dapat diselesaikan.

Skripsi dengan Judul “PENGEMBANGAN MEDIA “RUMAH MAKAN CERDIK” PADA MATERI TEMA 4 KEWAJIBAN DAN HAKKU SUBTEMA 3KEWAJIBAN DAN HAKKU DALAM BERTETANGGA PEMBELAJARAN 4 UNTUK SISWA KELAS III SDN I MLANDANGAN KABUPATEN NGANJUK” ini ditulis guna memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, pada Jurusan PGSD FKIP UN PGRI Kediri.

Pada kesempatan ini diucapkan terima kasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd selaku Rektor UNP Kediri yang selalu memberikan dorongan dan motivasi terhadap mahasiswa.
2. Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd selaku Dekan FKIP UNP Kediri.
3. Kukuh Andri Aka, M.Pd selaku Ketua Jurusan/ prodi PGSD UNP Kediri yang selalu mengupayakan kemajuan Prodi PGSD supaya lebih unggul.
4. Muhamad Basori, S. Pd.I., M.Pd. dan Kukuh Andri Aka, M.Pd selaku Dosen Pembimbing I dan pembimbing II yang telah memberikan arahan dan bimbingan selama penyusunan Skripsi.
5. Kedua orang tua dan keluarga tercinta yang banyak memberikan motivasi dan dorongan serta bantuan, baik secara moril maupun materiil.
6. Ucapan terimakasih juga saya sampaikan kepada pihak-pihak lain yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu, yang telah membantu menyelesaikan dalam penyusunan skripsi ini.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur sapa, kritik, dan saran-saran, dari berbagai pihak sangat diharapkan Akhirnya, disertai harapan semoga skripsi ini ada manfaatnya bagi kitasemua, khususnya bagi dunia pendidikan, meskipun hanya ibarat setitik air bagi samudra luas.

Kediri, 18 Juli 2022

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Yuli Tri Wahyuni', with a stylized, cursive script.

**Yuli Tri Wahyuni**  
NPM:18.1.01.10.0102

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	5
C. Rumusan Masalah .....	6
D. Tujuan Pengembangan .....	6
E. Sistematika Penulisan.....	7
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>10</b>
A. Media Pembelajaran .....	10
1. Pengertian Media .....	10
2. Pengertian Pembelajaran .....	10
3. Pengertian Media Pembelajaran .....	11
4. Fungsi Media Pembelajaran .....	12
5. Manfaat Media Pembelajaran .....	13
6. Jenis-jenis Media Pembelajaran .....	14
7. Pemilihan Dan Penggunaan Media.....	15
8. Prinsip-prinsip Media Visual.....	16
B. Media Pembelajaran RUMAH MAKAN CERDIK .....	17

1. Pengertian Media Pembelajaran RUMAH MAKAN CERDIK .....	17
2. Karakteristik Media Pembelajaran RUMAH MAKAN CERDIK .....	18
3. Penggunaan Media Pembelajaran RUMAH MAKAN CERDIK.....	19
4. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran RUMAH MAKAN CERDIK .....	19
C. Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar .....	20
1. Pengertian Pembelajaran Tematik .....	20
2. Karakteristik Pembelajaran tematik .....	20
D. Kompetensi Dasar (KD) Tema 4 Hak Dan Kewajiban .....	22
E. Materi Tema Hak dan Kewajiban Dan Subtema Hak Dan Kewajiban Berumah Tangga .....	23
<b>BAB III METODE PENGEMBANGAN .....</b>	<b>27</b>
A. Model Pengembangan .....	27
B. Prosedur Pengembangan .....	28
1. Analisis .....	29
2. Desain .....	29
3. Pengembangan.....	29
4. Implementasi .....	30
5. Evaluasi .....	30
C. Lokasi dan Subjek Penelitian .....	31
1. Lokasi Penelitian .....	31
2. Subjek Penelitian .....	31
D. Uji Coba Produk.....	31
1. Desain Uji Coba.....	32

2. Subjek Uji Coba.....	32
E. Validasi Produk.....	33
F. Instrumen Pengumpulan Data .....	33
1. Pengembangan Instrumen.....	33
2. Validasi instrumen.....	34
G. Teknik Analisis Data.....	39
1. Tahapan - tahapan Analisis Data.....	39
2. Norma Penguji.....	43
<b>BAB IV : DESKRIPSI, INTERPRESTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>45</b>
A. Hasil Studi Lapangan .....	45
1. Deskripsi Hasil Sudi Lapangan .....	45
2. Interpretasi Hasil Studi Lapangan .....	46
3. Desain Awal (draft) Model .....	47
B. Pengujian Model Terbatas.....	48
1. Uji Validasi Ahli dan Praktisi .....	48
a. Validasi Materi Pembelajaran .....	49
b. Validasi Media Pembelajaran.....	50
2. Uji Coba Lapangan (Uji Coba Terbatas).....	52
3. Desain Model Hasil Uji Coba Terbatas .....	54
C. Prosedur Pengembangan Media .....	55
D. Validasi Model .....	56
1. Deskripsi Hasil Uji Validasi.....	56
2. Interpretasi Hasil Uji Validasi.....	57

3. Kevalidan, Kepraktisan, dan Keefektifan Model .....	58
4. Desain Akhir Media .....	60
E. Pembahasan Hasil Penelitian .....	61
1. Spesifikasi Model .....	61
2. Hasil Analisis .....	62
3. Prinsip-prinsip, Keunggulan, dan Kelemahan Model.....	63
4. Faktor pendukung dan Penghambat Implementasi Model.....	64
<b>BAB V: SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN.....</b>	<b>66</b>
A. Simpulan.....	66
B. Implikasi.....	67
C. Saran-saran .....	68
DAFTAR PUSTAKA .....	70
Lampiran .....	73

## DAFTAR TABEL

2.1	: Kompetensi dasar (KD) dan Indikator Kelas 3 Tema 4 Kewajiban dan Hakku Dalam Bertetangga Pembelajaran 4 .....	22
2.2	: Contoh Kalimat Permasalahan dan Penyelesaian Masalah.....	24
3.1	: Kisi-kisi Instrumen Angket untuk Ahli Materi .....	34
3.2	: Pilihan Jawaban Lembar Validasi Materi .....	35
3.3	: Kriteria Validitas Materi .....	35
3.4	: Kisi-kisi Instrumen Angket untuk Ahli Media.....	36
3.5	: Pilihan Jawaban Lembar Validasi Media .....	36
3.6	: Kriteria Validitas Media.....	37
3.7	: Kisi-kisi Instrumen Angket untuk Guru .....	37
3.8	: Pilihan Jawaban Lembar Validasi Guru .....	38
3.9	: Kriteria Validitas Guru .....	38
3.10	: Kriteria Keefektifan hasil Belajar Siswa.....	39
4.1	: Angket Validasi Materi Pembelajaran .....	48
4.2	: Angket Validasi Media Pembelajaran .....	50
4.3	: Data Hasil Post Test Siswa .....	52
4.4	: Angket Validasi Guru .....	56

## DAFTAR GAMBAR

2.1	: Contoh teks bacaan .....	23
2.2	: Makanan Sehat .....	25
2.3	: Makanan Tidak Sehat.....	26
1.1	: Model Pengembangan ADDIE .....	28
4.1	: Model Awal Rumah Makan Cerdik .....	46
4.2	: Isi Materi pada Media Rumah Makan Cerdik.....	47
4.3	: Desain Akhir Pada Isi Materi Makanan Sehat dan Tidak sehat.....	57
4.4	: Desain Akhir Pada Isi Materi Hak dan Kewajiban .....	58

## **DAFTAR LAMPIRAN**

- Lampiran 1 : Perangkat Pembelajaran
- Lampiran 2 : Hasil Angket Validasi Ahli Media
- Lampiran 3 : Hasil Angket Validasi Ahli Materi
- Lampiran 4 : Hasil Angket Respon Guru
- Lampiran 5 : Hasil Nilai Siswa Postest
- Lampiran 6 : Surat Permohonan Izin Melakukan Penelitian
- Lampiran 7 : Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian
- Lampiran 8 : Persetujuan Judul
- Lampiran 9 : Berita Acara Bimbingan
- Lampiran 10 : Hasil Cek Plagiasi Skripsi
- Lampiran 11 : Surat Undangan Penguji Sidang
- Lampiran 12 : Lembar Revisi
- Lampiran 13 : Berita Acara Ujian Skripsi
- Lampiran 14 : Dokumentasi Penelitian

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Menurut (Sudjana & Rivai 2002: 2) Proses pembelajaran merupakan “Suatu kegiatan melaksanakan kurikulum suatu lembaga pendidikan, agar tercapainya suatu tujuan pendidikan”. Tujuan pendidikan yaitu mengantarkan peserta didik untuk menuju ke pada perubahan-perubahan tingkah laku pada peserta didik baik dalam segi intelektual, moral maupun sosial agar dapat hidup mandiri sebagai individu dan makhluk sosial. Dalam mencapai tujuan tersebut siswa berinteraksi dengan lingkungan belajar yang diatur guru melalui proses pengajaran (Nana sudjana: 2002: 3).

Proses belajar mengajar sangat berpengaruh atas keberhasilan peserta didik dalam memahami sebuah materi yang disampaikan oleh guru. Jika dalam pembelajaran kurang maksimal, maka pemahaman siswa juga menurun, begitupun sebaliknya jika proses pembelajaran dilaksanakan secara maksimal dan sudah sesuai maka pemahaman siswa akan semakin meningkat dan hasil belajar siswa juga meningkat dengan baik. Menurut (Azhar Arsyad: 2011: 4) fungsi utama media pembelajaran yaitu “sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru”. Serta media pembelajaran mampu merangsang semua indera. Untuk itu guru dituntut untuk menggunakan media semenarik mungkin agar tercapainya tujuan pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran merupakan inovasi dari guru. Guru harus menyiapkan media yang menarik agar siswa dapat memahami

materi dengan baik serta media yang diajarkan kepada siswa tidak monoton dan dapat membuat siswa tertarik dan senang dalam belajar.

Guru memiliki peran yang sangat penting yaitu sebagai fasilitator untuk membantu siswa mentransformasikan potensi yang dimiliki, selain guru sebagai fasilitator guru juga sebagai demonstrator pengelola kelas, evaluator, administrator, guru secara pribadi dan sebagai orang tua saat di sekolah (Usman (2002: 9-13). Dalam proses pembelajaran guru harus kreatif dalam menyampaikan materi serta memiliki kemampuan yang profesional agar pembelajaran dapat terlaksana secara efektif dan efisien. Guru harus memiliki pemikiran dalam membuat media semenarik mungkin agar siswa tidak bosan dan pembelajaran menjadi lebih menarik. Serta guru harus menciptakan suatu media yang sesuai dengan materi yang diajarkan dalam pembelajaran berlangsung.

Media pembelajaran sangat berpengaruh bagi peserta didik, jika dalam proses pembelajaran secara berlangsung tidak ada media pembelajaran, peserta didik akan kesulitan memahami materi yang disampaikan oleh guru. Selain itu jika media pembelajaran yang di sampaikan di kelas kurang menarik perhatian siswa, maka siswa juga sulit untuk memahami materi karena media pembelajaran tersebut kurang menarik perhatian siswa. Media pembelajaran yang baik itu dapat membuat siswa memahami materi, memberikan umpan balik, siswa dapat melakukan tanggapan atas pertanyaan yang diberikan oleh guru (Arsyad 2006: 166). Untuk itu guru harus kreatif dalam membuat media pembelajaran.

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

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

adanya permainan, sehingga siswa sulit memahami materi karena model dan cara guru dalam mengajar kurang kreatif sehingga terlihat monoton.

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

Media Pembelajaran Rumah Makan CERDIK (Cerdas dan Terdidik) adalah media pembelajaran visual yang berbentuk rumah. Nama rumah dalam KBBI (Kamus Bahasa Indonesia 2008: 1323) artinya bangunan untuk tempat tinggal, bangunan pada umumnya (seperti gedung), sehingga peneliti mengambil nama rumah karena rumah tersebut merupakan simbol bahwa tempat tersebut ada sesuatu hal yang menempatinya. Peneliti mengambil nama tersebut karena

didalam rumah makan itu ada berbagai sisi atau bentuk media lebih dari satu yang berada di dalam rumah tersebut. Dan akan ditempati materi seperti makanan sehat, tidak sehat, kalimat permasalahan dan penyelesaian, hak dan kewajiban, serta terdapat game permainan yang akan membuat siswa lebih berpikir kritis, cerdas dan terdidik dalam melakukannya. Game tersebut yaitu monopoli cerdas, dimana dalam monopoli terdapat beberapa soal yang nantinya akan dijawab oleh setiap kelompok. Kelebihan dari media rumah makan cerdas yaitu : Dapat memunculkan rasa ingin tahu terhadap siswa, Menjadikan siswa lebih berpikir kritis, Memperluas pemahaman siswa, Menjadikan siswa lebih semangat dalam belajar, Dapat digunakan sebagai pembelajaran tematik lainnya. Dalam media rumah makan cerdas terdapat permainan monopoli yang berada pada sisi atap rumah. Dipermainan monopoli terdapat beberapa soal pada kotak-kotak yang telah dibuat, serta ada beberapa tantangan dimana setiap kelompok harus melaksanakan tantangan tersebut. Sehingga siswa dapat mencoba permainan tersebut baik kelompok maupun individu.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dapat diperoleh beberapa permasalahan sebagai berikut :

1. Guru belum mengembangkan media pembelajaran saat menyampaikan materi, sehingga pembelajaran menjadi biasa saja dan kurang maksimal.
2. Siswa tidak memahami materi yang disampaikan karena guru hanya menggunakan metode ceramah saja serta guru juga tidak mengembangkan media yang menarik bagi siswa.

3. Guru kurang kreatif saat penyampaian materi, sehingga siswa banyak yang tidak memperhatikan guru saat penyampaian materi dan dapat membuat siswa bosan

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan , rumusan masalah dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana pengembangan media rumah makan cerdas terhadap kemampuan dalam memahami materi Tema 4 kewajiban dan hakku Subtema 3 kewajiban dan hakku dalam bertetangga pembelajaran 4 untuk siswa kelas III SDN 1 Mlandangan Kabupaten Nganjuk?
2. Bagaimana kevalidan media pembelajaran rumah makan cerdas pada Tema 4 kewajiban dan hakku Subtema 3 kewajiban dan hakku dalam bertetangga pembelajaran 4 untuk siswa kelas III SDN 1 Mlandangan Kabupaten Nganjuk?
3. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran rumah makan cerdas pada Tema 4 kewajiban dan hakku Subtema 3 kewajiban dan hakku dalam bertetangga pembelajaran 4 untuk siswa kelas III SDN 1 Mlandangan Kabupaten Nganjuk?
4. Bagaimana keefektifan media pembelajaran rumah makan cerdas pada Tema 4 kewajiban dan hakku Subtema 3 kewajiban dan hakku dalam bertetangga pembelajaran 4 untuk siswa kelas III SDN 1 Mlandangan Kabupaten Nganjuk?

#### **D. Tujuan Pengembangan**

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran menggunakan Rumah Makan Cerdik pada materi Tema 4 kewajiban dan hakku Subtema 3 kewajiban dan hakku dalam bertetangga pembelajaran 4 untuk siswa kelas III SDN 1 Mlandangan Kabupaten Nganjuk.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran menggunakan Rumah Makan Cerdik pada materi Tema 4 kewajiban dan hakku Subtema 3 kewajiban dan hakku dalam bertetangga pembelajaran 4 untuk siswa kelas III SDN 1 Mlandangan Kabupaten Nganjuk.
3. Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran rumah makan cerdas pada Tema 4 kewajiban dan hakku Subtema 3 kewajiban dan hakku dalam bertetangga pembelajaran 4 untuk siswa kelas III SDN 1 Mlandangan Kabupaten Nganjuk
4. Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran rumah makan cerdas pada Tema 4 kewajiban dan hakku Subtema 3 kewajiban dan hakku dalam bertetangga pembelajaran 4 untuk siswa kelas III SDN 1 Mlandangan Kabupaten Nganjuk

#### **E. Sistematika Penulisan**

Dalam penelitian bab 1 terdapat lima sub bab, yang pertama yaitu latar belakang masalah yang menggambarkan kondisi nyata permasalahan yang terjadi di lapangan. Pada sub kedua yaitu identifikasi masalah yang memuat identifikasi kesenjangan-kesenjangan yang ada antara kondisi nyata dengan kondisi ideal, serta

dampak yang ditimbulkan oleh kesenjangan-kesenjangan itu. Sub ke tiga tentang rumusan masalah yang dikemukakan secara singkat, padat, jelas, dan diungkapkan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Pada sub ke empat yaitu tujuan pengembangan yaitu berisi tentang tujuan pengembangan yang telah dibuat. Pada sub ke 5 berisi sistematika penulisan yaitu terdapat susunan yang terdapat dalam setiap bab.

Pada Penelitian bab 2 yaitu landasan teori yang terdapat beberapa konsep media, pembelajaran, media pembelajaran, fungsi media pembelajaran, manfaat media pembelajaran, jenis-jenis media pembelajaran, pemilihan dan penggunaan media pembelajaran, media pembelajaran rumah makan cerdas, karakteristik media rumah makan cerdas, penggunaan media pembelajaran rumah makan cerdas, kelebihan dan kekurangan media rumah makan cerdas, pembelajaran tematik, serta kompetensi dasar dan materi pada Tema 4 Subtema 3 Pembelajaran 4.

Pada penelitian bab 3 yaitu metode pengembangan yang terdiri dari 7 sub bab yaitu sub yang pertama model pengembangan yang berisi model pengembangan yang akan diteliti. Sub ke 2 yaitu prosedur pengembangan berisi tentang langkah-langkah prosedural yang ditempuh pengembang dalam membuat produk. Sub ke 3 yaitu lokasi dan subyek penelitian memaparkan tentang tempat diadakan penelitian serta subyek penelitian yaitu siapa yang akan menjadi subyek informasi data. Sub ke 4 yaitu uji coba model/ produk yang terdapat 2 sub bab yaitu desain uji coba dan subjek uji coba. Sub ke 5 tentang validasi model/produk yaitu pengumpulan data yang digunakan sebagai dasar menetapkan tingkat keefektifan, efisiensi, atau daya tarik dari produk yang dihasilkan. Sub ke 6 yaitu instrumen pengumpulan data yang terdapat dua sub bab yakni pengembangan

instrumen dan validasi instrumen. Pada sub ke 7 yaitu teknik analisis data terdapat 2 sub bab yakni tahapan-tahapan analisis data dan norma pengujian.

Pada penelitian bab 4 yaitu Deskripsi, interpretasi dan pembahasan yang terdiri dari 4 sub bab, sub bab yang pertama hasil studi lapangan yang memiliki beberapa sub bab yaitu deskripsi hasil studi lapangan, interpretasi hasil studi lapangan, desain awal (draft) model. Pada sub bab ke 2 yaitu pengujian model terbatas yang terdiri dari 3 sub bab yang pertama uji validasi ahli dan praktisi meliputi validasi materi pembelajaran, validasi media pembelajaran. sub bab yang kedua uji coba lapangan (uji coba terbatas), desain model hasil uji coba terbatas. Sub bab yang ke 3 yaitu validasi model yang terdiri dari deskripsi hasil uji validasi, interpretasi hasil uji validasi, kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan model. Kemudian pada sub bab ke 4 terdapat pembahasan hasil penelitian yang terdiri dari spesifikasi model, prinsip-prinsip, keunggulan dan kelemahan model, factor pendukung dan penghambat implementasi model.

Pada penelitian bab 5 yaitu simpulan, implikasi dan saran, yang terdiri dari 3 sub bab yaitu simpulan, implikasi dan saran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto,S.(2010). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta:Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar.(1977). *Media Pengajaran*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. 2002. *Media Pembelajaran*. edisi 1. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Arsyad, Azhar. (2006). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. (2011).*Media Pembelajaran* Cet 14.Jakarta:PT.Raja grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar.(2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta : Raja Grafindo Persada. Cet : 16.
- Asrorul Mais. (2019). *Media Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus*. Jember Jatim. CV Pustaka Abadi.
- Chaer,Abdul. 2007. *Linguistik Umum*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Daniel. 2017. *Pengertian Kewajiban Menurut Para Ahli dan karakteristiknya*. Diposting melalui : <https://bejanakehidupan.com/pengertian-kewajiban/>
- Depdiknas.2003.*Undang- undang RI Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Depdiknas. 2006. *Model Pembelajaran Tematik*. Jakarta. Depdiknas.
- Firdaus.M.M, (2021). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Riau : DOTPLUS
- Hafiz, M. (2013) *Research and Development: Penelitian di Bidang Pendidikan yang Inovatif, Produktif dan Bermakna*. Padang, vol 16, no.1 (<http://ecampus.iainbatuangkar.ac.id>. diakses 30 Januari 2021).
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung : CV. Pustaka Setia.
- Kamus Bahasa Indonesia.(2008).*KBI*. Jakarta: Pusat Bahasa. Halaman 1323.
- Miarso, Y. (2005). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta : Penerbit Kencana.

- Novianti, Sri. (2018). *Meningkatkan Pengetahuan Makanan Sehat Pada Anak Melalui Kegiatan Cooking Di TK Tunas Bangsa Balai Panjang Kecamatan Lareh Sago Halaban Kabupaten Lima Puluh Kota*. Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Batusangkar. Diposting melalui :
- [https://repo.iainbatusangkar.ac.id/xmlui/bitstream/handle/123456789/11565/1558672284204\\_PUSTAKA.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repo.iainbatusangkar.ac.id/xmlui/bitstream/handle/123456789/11565/1558672284204_PUSTAKA.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Nurita, Teni. (2018). Kata Kunci : *Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa*. *Jurnal Misykat*, 03(01), 171. <https://media.neliti.com/media/publications/271164-pengembangan-media-%20pembelajaran-untuk-me-b2104bd7.pdf>
- Nuraini, Heny.(2007). *Memilih & Membuat Jajanan Anak Yang Sehat & Halal*. Qultum Media. Jakarta
- Rezeki, S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Fun Thinkers Book Berbasis Scientific Pada Tema 4 Berbagai Pekerjaan Subtema 1 Jenis-Jenis Pekerjaan Kelas Iv Di Sdn 060912 Medan Denai T.a 2020/2021. *PaperKnowledge .Toward a Media History of Documents*, 18(1), 36–45.
- Rusman. (2011). *Model- model pembelajaran (mengembangkan profesionalisme guru)*. Jakarta : RajawaliPress.
- Rusman. (2017). *Model- model Pembelajaran (mengembangkan profesionalisme guru)*. Jakarta: Rajawali Press. Hal. 363
- Pasolong, Harbani. (2021). *Etika Profesi*. Makassar. PT Nas Media Anggota IKAPI No. 0118.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. (2002) *Media Pengajaran*. (Bandung: Sinar Baru Algesindo Offset.
- Sudjana,Nana. (2010). *Media Pengajaran*. Bandung : Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Supriyah. (2019). *Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar*. FKIP: Universitas Sultan Agung Tirtayasa, Serang Indonesia. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP.

- Trianto. (2011). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif- Progresif*. Prenada Media Group. Jakarta.
- Usman, Moch Uzer. (2002) *Menjadi Guru Profesional*, (Bandung: PT. Rosdakarya, 2005), hal 14.
- Wati, Ega Rima. (2016). *Ragam Media Pembelajaran*. Jakarta: Kata Pena.
- Fika agusti. (2014). Media Pembelajaran. *Eprints.Umm.Ac.Id*, 10–3