

**PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF “BONEKA
BOTOL” UNTUK MENINGKATKAN MINAT DAN HASIL BELAJAR
PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA
KELAS 1 DI SD/MI YOGYAKARTA**



Oleh : Fara Ulfa Br Sinuhaji

NIM : 22204082032

TESIS

**Diajukan Kepada Program Magister (S2)
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga
Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat guna Memperoleh Gelar Magister Pendidikan
Program Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**

YOGYAKARTA

2024

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TESIS

Yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Fara Ulfa Br Sinuhaji
NIM : 22204082032
Jenjang : Magister (S2)
Prigram studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Konsentrasi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Yogyakarta, 2024



Fara Ulfa Br Sinuhaji, S.Pd

NIM.22204082032

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Fara Ulfa Br Sinuhaji
NIM : 22204082032
Jenjang : Magister (S2)
Prigram studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Konsentrasi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan benar-benar bebas plagiasi, jika dikemudian hari terbukti melakukan plagiasi, maka saya siap ditindak sesuai dengan ketentuan hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 2024



Fara
Fara Ulfa Br Sinuhaji, S.Pd
NIM.22204082032



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 513056 Fax. (0274) 586117 Yogyakarta 55281

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-3410/Un.02/DT/PP.00.9/12/2024

Tugas Akhir dengan judul : PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF "BONEKA BOTOL" UNTUK MENINGKATKAN MINAT DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS 1 DI SD/MI YOGYAKARTA

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : FARA ULFA BR SINUHAJI, S.Pd
Nomor Induk Mahasiswa : 22204082032
Telah diujikan pada : Rabu, 18 Desember 2024
Nilai ujian Tugas Akhir : A

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang

Dr. H. Khamim Zarkasih Putro, M.Si.
SIGNED

Valid ID: 6769d99731750



Penguji I

Dr. Aninditya Sri Nugraheni, S.Pd., M.Pd.
SIGNED

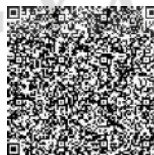
Valid ID: 6767e68687e7b



Penguji II

Dr. Lailatu Rohmah, S.Pd.I., M.S.I
SIGNED

Valid ID: 6768fazf50766



Yogyakarta, 18 Desember 2024
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. Sigit Purnama, S.Pd.I., M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 676a10a3ate4a

SURAT PERNYATAAN BERJILBAB

Yang bertanda tanga dibawah ini :

Nama : Fara Ulfa Br Sinuhaji

NIM : 22204082032

Jenjang : Magister (S2)

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga

Dengan ini saya menyatakan tidak akan menuntut atas photo dengan menggunakan jilbab dalam ijazah strata II (S2) saya kepada pihak

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga

Jika suatu hari terdapat instansi yang menolak ijazah tersebut karena penggunaan jilbab. Demikian surat pernyataan ini saya buat untuk dapat dipergunakan sebgaimana semestinya. Terimakasih

Yogyakarta, 2024

Yang Menyatakan,



Fara Ulfa Br Sinuhaji

NIM. 22204082032

NOTA DINAS PEMBIMBING

Kepada Yth,
Dekan Fakultas Ilmu
Tarbiyah dan Keguruan UIN
Sunan Klajaga Yogyakarta

Assalamualaikum Wr.Wb

Setelah melakukan bimbingan, arahan, dan koreksi terhadap penulisan tesis yang berjudul :

Pengembangan Alat Permainan Edukatif “Boneka Botol” untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas 1 di SD/MI Yogyakarta

Yang ditulis oleh :

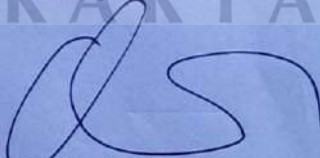
Nama : Fara Ulfa Br Sinuhaji
NIM : 22204082032
Jenjang : Magister (S2)
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Saya berpendapat bahwa tesis tersebut sudah dapat diajukan kepada program Magister (S2) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Klajaga untuk diujikan dalam rangka memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd.)

Wassalamualaikum Wr.Wb
STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Yogyakarta, 7/12/2024

Pembimbing


Dr. H. Khamim Zarkasih Putro, M.Si.

NIP. 196202271992031004

MOTTO

“Maka sesungguhnya bersama kesulitan pasti ada kemudahan”

(Q.S Al-Insyirah: 5-6)



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

PERSEMBAHAN

Tesis ini dipersembahkan kepada

Almamater

Program Magister (S2)

Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri

Sunan Kalijaga

Yogyakarta

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

ABSTRAK

Fara Ulfa Br Sinuhaji, NIM 22204082032. Pengembangan Alat Permainan Edukatif “Boneka Botol” untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Peserta didik pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia kelas 1 di SD/MI Yogyakarta. Tesis Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI). Program Magister UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta 2024. Pembimbing Dr. Khamim Zarkasih Putro, M.Si.

Penelitian ini bertujuan untuk : (1) menghasilkan produk alat permainan edukatif “boneka botol” untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia kelas I di SD/MI Yogyakarta. (2) memperoleh kelayakan alat permainan edukatif “boneka botol” untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik (3) mengetahui efektifitas alat permainan edukatif “boneka botol” untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik (4) kepraktisan alat permainan edukatif “boneka botol” untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia kelas I di SD/MI Yogyakarta.

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan (*Research and Development*) desain penelitian ini menggunakan model ADDIE dikembangkan oleh Robert Maribe Brach yang terdiri dari lima tahapan yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), *Evaluation* (evaluasi). Lokasi ini di MI Darul Huda Ngaglik Sleman Yogyakarta. Penelitian ini dilaksanakan di kelas I SD/MI dengan jumlah peserta 28 orang. Instrument dan pengumpulan data penelitian ini menggunakan data hasil penelitian ahli materi, desain media, respon guru, dan respon peserta didik, soal pretest dan posttest menggunakan nilai N-gain.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan alat permainan edukatif boneka dinilai sangat layak untuk digunakan. Berdasarkan penilaian yang dilakukan oleh ahli desain mendapatkan nilai 73%, validasi ahli materi dengan nilai 82 %,respon guru adalah 82% dan respon peserta didik 96%. Hasil uji efektifitas penggunaan alat permainan edukatif boneka botol untuk meningkatkan minat peserta didik, diperoleh 22 kategori tinggi, 6 sedang,. Sedangkan perolehan dari hasil belajar 15 peserta didik dikategorikan tinggi, 13 sedang. Hasil uji kemenarikan dilihat dari hasil angket respon peserta didik yang memperoleh nilai 96%. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa media alat permainan edukatif boneka botol sangat efektif dan sangat baik digunakan untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik kelas I SD/MI Darul huda Ngaglik Sleman.

Kata Kunci : Pengembangan Alat Permainan Edukatif, Boneka Botol, Minat Belajar, Hasil Belajar, Bahasa Indonesia.

ABSTRACT

Fara Ulfa Br Sinuhaji, NIM 22204082032. *Development of Educational Game Tool "Bottle Doll" to Increase Students' Interest and Learning Outcomes in Grade 1 Indonesian Subject at SD/MI Yogyakarta. Thesis of the Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education Study Program (PGMI). Master's Program of UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta 2024. Supervisor Dr. Khamim Zarkasih Putro, M.Si.*

This research aims to: (1) produce educational game products "bottle dolls" to increase students' interest and learning outcomes in Indonesian subjects grade I at SD/MI Yogyakarta. (2) to obtain the feasibility of the educational game tool "Bottle Doll" to increase students' interest and learning outcomes (3) to determine the effectiveness of the educational game tool "Bottle Doll" to increase students' interest and learning outcomes (4) the attractiveness of the educational game tool "Bottle Doll" to increase students' interest and learning outcomes in the first grade Indonesian subject at SD/MI Yogyakarta.

This research uses the research and development method, this research design uses the ADDIE model developed by Robert Maribe Brach which consists of five stages, namely Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. This location is at MI Darul Huda Ngaglik Sleman Yogyakarta. This research was carried out in class I SD/MI with a total of 28 participants. The instrument and data collection of this research used data from material expert research, media design, teacher response, and student response, pretest and posttest questions using N-gain values.

The results of this study show that the development of puppet educational game tools is considered very feasible to use. Based on the assessment carried out by the design expert, the score was 73%, the validation of the material expert with a score of 82%, the teacher's response was 82% and the student's response was 96%. The results of the effectiveness test of the use of bottle doll educational games to increase students' interest were obtained in 22 high categories, 6 medium, . Meanwhile, the acquisition of learning outcomes of 15 students was categorized as high, 13 medium. The results of the attractiveness test were seen from the results of the student response questionnaire which obtained a score of 96%. Thus, it can be said that the media of the bottle doll educational game is very effective and very well used to increase the interest and learning outcomes of grade I students of SD/MI Darul huda Ngaglik Sleman.

Keywords: *Development of Educational Game Tools, Bottle Dolls, Learning Interests, Learning Outcomes, Indonesian.*

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur peneliti ucapkan kehadirat Allah Swt, atas limpahan rahmat dan karunia-Nya. Shalawat beserta salam senantiasa tercurahkan kepada junjungan dan tauladan Nabi Muhammad *sallallahu alaihi wassalam* beserta keluarga, sahabat dan umatnya.

Allhamdulillah peneliti dapat menyelesaikan tesis dengan judul Pengembangan Alat Permainan Edukatif Boneka botol untu Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas I di SD/MI Yogyakarta. Tesis ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat dalam memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd) di Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta. Peneliti menyadari dalam penelitian tesis ini mengalami kesulitan, dan hambatan. Namum berkat pertolongan Allah Swt, serta bantuan, dukungan, dan bimbingan dari berbagai pihak tesis ini dapat terselesaikan. Dengan demikian peneliti mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Prof. Noorhaidi, M.A., M.Phil., Ph.D. selaku Rektor UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, yang telah memberikan akses serta memudahkan mahasiswa melalui kebijakan-kebijakan kampus.
2. Prof. Dr. Sigit Purnama, S.Pd.I., M.Pd. Selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, dan beserta jajarannya.
3. Dr. Aninditya Sri Nugraheni, M.Pd dan Dr. H. Endang Sulistyowati, MPd.I selaku Ketua Program studi dan Sekretaris program studi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang

telah memberikan dukungan penuh kepada peneliti sehingga proses penelitian dan penulisan tugas akhir ini dapat berjalan dengan baik.

4. Dr. H. Khamim Zarkasih Putro, M.Si selaku Pembimbing Tesis, yang bersedia dengan penuh kesabaran dalam membimbing saya dalam berproses menggapai gelar magister.
5. Dr. Shaleh, S.Ag.,M.Pd. Selaku Penasehat Akademik UIN Sunan Kalija Yogyakarta
6. Dr. Syahrul Ramadhan, S.Pd., MPd. Selaku Ahli Validator dalam instrument penelitian ini.
7. Dr. Toni Nasution, S.Pd., M.Pd Selaku Ahli Materi Bahasa Indonesia dalam penelitian ini
8. Dr. Shaleh, S.Ag.,M.Pd.Selaku Ahli Validator Desain dalam penelitian ini
9. Segenap Dosen dan Civitas Akademik Prodi PGMI UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
10. Bapak Susetya, S.Pd selaku Kepala Sekolah MI Darul Huda Ngaglik Sleman Yogyakarta
11. Ibu Dwi Ayu Kurnia Putri, S.Pd.I Selaku Guru Kelas I MI Darul Huda Ngaglik Sleman Yogyakarta yang telah membantu berjalannya penelitian di dalam kelas.
12. Teruntuk pahlawan tanpa jasa, support system terbaik sepanjang masa, yang tak kenal lelah dan waktu untuk semua kebaikan anaknya. Menjadi teman,sahabat, dan juga orangtua hebat mereka lah syurga dunia dan harta terbaik dalam hidup yaitu orangtua saya M.Yusuf Sinuhaji dan Ivo Wilda

Laras Sari. Terima kasih ayah dan bunda yang selalu memberikan Afirmasi dan energi positif untuk anak-anak mu.

13. Teruntuk keluarga Bane Saeran yang selalu memberika support yang baik untuk penlulis, terima kasih dan selalu dalam lindungan Allah SWT
14. Teruntuk adik-adikku Hasbi Qolby Sinuhaji, M.Shihab Ramadhan Sinuhaji, Fira dan Sazkia terima kasih atas doa dan dukungan sampai saat ini terimakasih kita sama-sama sudah kuat sejauh ini
15. Teruntuk bapak Faizzal An nur, Ahmad Afandi, bu Retna, bu Sri, bu Hindun, bu Nur, bu Siti. Serta seluruh Guru MI Darul Huda Ngaglik Sleman yang sudah memberikan support baik untuk penulis. Memberikan dukungan baik kepada penulis, sehingga penulis mampu menyelesaikan tesis ini dengan baik. Semoga Allah selalu berikan kebahagiaan untuk semuanya. Aminn
16. Teruntuk mbak Fitria Rifana, seseorang dibalik layar yang telah banyak memberikan informasi dan memberikan suporrt dalam penyelesaian tesis ini, semoga Allah selalu berkahi kehidupan mbak dan diberikan kebahagiaan dalam hal apa pun. Terima kasih mbak
17. Terakhir, untuk teman-teman seperjuangan PGMI-2 Angkatan 2023, khususnya Risma, Alfiatul, terimakasih sudah menjadi teman baik selama berjuang bersama di perantauan. Terima kasih sudah pernah menemani dalam masa-masa sulit di perantauan.
18. Serta semua teman-teman yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu, terimakasih untuk pelajaran hidup dalam setiap proesnya. Semoga kita selalu bahagia dan di kelilingi oleh hal-hal baik

Dengan kerendahan hati peneliti mengucapkan terima kasih atas doa, dukungan, dan semangat yang telah diberikan semoga menjadi amal ibadah untuk semua pihak, amin.



Yogyakarta, Oktober 2024

Penulis,



Fara Ulfa Br Sinuhaji, S.Pd

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR TABEL

Table 2.1 Validator uji validasi produk.....	58
Table 2.2 Kisi-kisi Soal Tes	62
Table 2.3 Kisi-kisi Instrumen Ahli Validasi Materi.....	67
Table 2.4 Kisi-kisi Instrumen Ahli Validasi Media	68
Table 2.5 Kisi-kisi Instrumen Angket Guru.....	69
Table 2.6 Kisi-kisi angket respon peserta didik.....	70
Table 2.7 Bobot Penilaian angket	72
Table 2.8 Kualifikasi tingkat validasi produk	72
Table 2.9 tingkat respon guru dan peserta didik	74
Table 2.10 Desain Penelitian.....	74
Table 2.11 Kriteria Skor N-gain	75
Table 3.1 Analisis Kurikulum	80
Table 3.2 Analisis Materi	81
Table 3.3 Desain Alat Permainan Edukatif Boneka Botol.....	83
Table 3.4 Desain Media APE Boneka botol	85
Table 3.5 Validasi Ahli Media	90
Table 3.6 Validasi ahli materi	91
Table 3.7 Validasi Respon Guru	93
Table 3.8 Revisi ahli desain	95
Table 3.9 Revisi ahli materi	97
Table 3.10 Revisi praktisi guru	97
Table 3.11 Data Pesrta Didik	98
Table 3.12 Minat Belajar Peserta didik.....	99
Table 3.13 Hasil Belajar Peserta didik.....	101
Table 3.14 Hasil Respon Peserta didik	103

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Kegiatan Saat pembelajaran menggunakan Alat permainan edukatif boneka botol	88
--	----



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian	123
Lampiran 2 Surat Balasan Peneleitian	124
Lampiran 3 Surat Validasi Instrumen	125
Lampiran 4 Lembar Validasi Instrumen	126
Lampiran 5 Surat Keterangan Validasi Ahli Desain	128
Lampiran 6 Lembar Validasi Desain	129
Lampiran 7 Surat Keterangan Validasi Materi	132
Lampiran 8 Lembar Validasi Materi	133
Lampiran 9 Surat Keterangan Respon Guru	136
Lampiran 10 Lembar Validasi Respon Guru	137
Lampiran 11 Alat Permainan Edukatif Boneka Botol	140
Lampiran 12 Lembar Minat Peserta didik	142
Lampiran 13 Pretest Hasil Belajar Peserta Didik	143
Lampiran 14 Posttest Hasil Belajara Pesera Didik	144
Lampiran 15 Curriculum Vitae	145

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TESIS	ii
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
SURAT PERNYATAAN BERJILBAB	v
NOTA DINAS PEMBIMBING	vi
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN	viii
ABSTRAK	ix
KATA PENGANTAR	xi
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
DAFTAR ISI	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Batasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Pengembangan	9
F. Manfaat Pengembangan	9
G. Kajian Penelitian yang Relevan	10
H. Kerangka Berfikir	18
I. Landasan Teori	18
J. Sistematika Pembahasan	47
BAB II METODE PENELITIAN	49
A. Model Pengembangan	49
B. Desain dan Uji Coba Produk	60
C. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	61
BAB III HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	76
A. Hasil Penelitian	76
1. Pengembangan Media APE (Alat Permainan Edukatif) Boneka botol Mata Pelajaran Bahasa Indonesia materi “Menyimak, membaca, berbicara, dan menulis” untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Peserta didik	76
2. Kelayakan Media APE (Alat Permainan Edukatif) Boneka botol Mata Pelajaran	

Bahasa Indonesia materi “Menyimak, membaca, berbicara, dan menulis” untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Peserta didik.....	89
3. Keefektifan Media APE (Alat Permainan Edukatif) Boneka botol mata pelajaran Bahasa Indonesia materi“Menyimak, membaca, berbicara, dan menulis”	98
4. Kepraktisan Alat Permainan Edukatif Boneka botol untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik mata pelajaran Bahasa indonesia kelas I di SD/MI Yogyakarta.....	103
B. Pembahasan.....	105
1. Pengembangan Alat Permainan Edukatif Boneka Botol Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi “Menyimak, membaca, berbicara, dan menulis”	105
2. Kelayakan Alat Permainan Edukatif Boneka Botol untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik mata pelajaran Bahasa indonesia kelas I di SD/MI Yogyakarta.....	106
3. Keefektifan Alat Permainan Edukatif Boneka Botol untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik mata pelajaran Bahasa indonesia kelas I di SD/MI Yogyakarta.....	108
4. Kepraktisan Alat Permainan Edukatif Boneka Botol untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik mata pelajaran Bahasa indonesia kelas I di SD/MI Yogyakarta.....	109
BAB IV PENUTUP	111
A. Kesimpulan	111
B. Saran	112
DAFTAR PUSTAKA	114

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pelajaran Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran wajib untuk kelas I SD/MI bertujuan untuk mengasah kemampuan literasi (membaca, menulis, bercerita). Sesuai dengan Permendikbud Nomor 23 Tahun 2015 tentang penumbuhan budi pekerti salah satu kegiatannya adalah dengan 15 menit membaca buku nonpelajaran sebelum waktu belajar dimulai, kegiatan ini dilaksanakan untuk menumbuhkan minat baca peserta didik serta meningkatkan keterampilan membaca agar pengetahuan dapat dikuasai secara lebih baik..¹

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk memperlancar proses pembelajaran bagi penerima atau siswa, sehingga guru dapat menggunakan bahan pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa atau tujuan pembelajaran di sekolah.² Menurut Ahmad, media pembelajaran adalah sebuah transmisi sinyal sistematis dari satu sumber yang dimaksudkan untuk menciptakan lingkungan yang kondusif bagi penerima untuk fokus pada proses pembelajaran yang efektif dan efisien.³ Sedangkan hidayatullah mengungkapkan dalam penggunaan media dalam kegiatan ini sebagai sesuatu yang dapat membantu mengurangi kompleksitas informasi yang ditransmisikan, sehingga kehadirannya memiliki dampak yang signifikan terhadap proses pembelajaran.

¹ Ika Fadilah Ratna Sari, "Konsep Dasar Gerakan Literasi Sekolah Tentang Penumbuhan Budi Pekerti," *Jurnal Pendidikan Dasar Islam* 10, no. 1 (2018): 90–99.

² Magda Magda and Najih Anwar, "Desain Media Interaktif Berbasis Android Untuk Pembelajaran Qawa'id Siswa Kelas XII Di Madrasah Aliyah Muhammadiyah 1 Malang," *Emergent Journal of Educational Discoveries and Lifelong Learning (EJEDL)* 2, no. 4 (2023): 1–16

³ Friska Nur Fatimah et al., "Alat Permainan Edukatif Sebagai Sumber Dan Media Pembelajaran Anak Usia Dini," *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 7, no. 1 (2023): 44–56

Proses pembelajaran akan optimal apabila guru menyediakan sarana alat permainan yang mampu menstimulus seluruh perkembangan peserta didik,⁴ pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas satu kurikulum merdeka terdapat pembelajaran menyimak, membaca, berbicara, menulis⁵ Menyimak adalah peserta didik mampu bersikap menjadi pendengar yang penuh perhatian, membaca adalah peserta didik mampu bersikap menjadi pembaca dan pemirsa yang menunjukkan minat terhadap teks yang dibaca atau dipirsa, berbicara atau mempersentasikan adalah peserta didik mampu berbicara dengan santun tentang beragam topik yang dikenali menggunakan volume dan intonasi yang tepat sesuai konteks, dan menulis adalah peserta didik mampu menunjukkan keterampilan menulis permulaan dengan benar di atas kertas dan/atau melalui media digital.⁶

Media pembelajaran dengan sistem permainan layak dipergunakan dalam proses pembelajaran karena dengan belajar sambil bermain dapat membuat suasana belajar lebih menyenangkan bagi peserta didik, selama proses pembelajaran berlangsung siswa akan bisa lebih aktif dan efisien dalam pencapaian tujuan pembelajaran.⁷

Kurangnya minat peserta didik di dalam pembelajaran salah satu di

⁴ Nurfidianty Annafi and Lukman Lukman, "Alat Permainan Edukatif Berbahan Limbah Rumah Tangga Pada Pembelajaran Sains Anak Usia Dini," *Pelangi: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Islam Anak Usia Dini* 4, no. 1 (2022): 136–42,

⁵ Berril Imsi Qi Nora, Ibadullah Malawi, and Suyanti, "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Flipbook Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 04 Madiun Lor," *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar* 4 (2023): 136–44

⁶ Khamim Zarkasih Putro and Suwandi Suwandi, "Implementasi Keterampilan Membaca Cerita Pendek Melalui Strategi Directed Reading Thinking Activity (DTRA) Pada Siswa Kelas IV MI Mutiara Aulia," *Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial Dan Pengabdian Kepada Masyarakat* 1, no. 1 (2023): 98–106, <https://doi.org/10.56832/edu.v1i1.30>.

⁷ Tiara Ernita and Rabiatul Adawiah Fatimah, "Hubungan Cara Belajar Dengan Prestasi Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Pkn Pada Siswa Kelas X Sma Negeri 1 Banjarmasin," *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan* 6, no. 1 (2016): 971–79

sebabkan penggunaan media pembelajaran yang monoton membosankan, sehingga berdampak terhadap hasil belajar peserta didik pada saat di dalam kelas. pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas meliputi menyimak, mendengarkan, berbicara dan menulis yang monoton menggunakan metode ceramah. Dengan menggunakan media pembelajaran yang efektif dan menarik peserta didik akan lebih interaktif pada saat pembelajaran berlangsung.

Belajar merupakan suatu aktivitas psikis atau mental yang melibatkan keterlibatan aktif dengan lingkungan, yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengertian, pemahaman, perilaku, dan persepsi diri.⁸ Dampak belajar peserta didik juga ditentukan oleh media pembelajaran. Salah satu media merupakan faktor lain yang berkontribusi terhadap kurang optimalnya hasil belajar peserta didik. Pembelajaran yang kurang menarik adalah pembelajaran yang tidak membangkitkan minat peserta didik sehingga mengakibatkan kurangnya semangat peserta didik terhadap kegiatan pembelajaran yang dapat mempengaruhi hasil belajar.⁹

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah hal yang menjadi faktor utama dalam proses kegiatan pembelajaran serta pembelajaran Bahasa Indonesia yang menarik akan meningkatkan minat serta hasil pembelajaran peserta didik, hal ini dapat di lihat dari media sangat membantu guru dalam memaparkan isi materi yang akan diajarkan, Sehingga akan mampu meningkatkan

⁸ Maya Siskawati, "Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Untuk Meningkatkan Minat Belajar Geografi Siswa 1)," *Jurnal Studi Sosial* 4, no. 1 (2016): 72–80.

⁹ Meljatu Aperta and Risda Amini, "Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Terpadu Berbasis Kvisoft Flipbook Maker Pro Di Kelas IV SD," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 5, no. 1 (2021): 1025–32.

minat serta hasil belajar peserta didik. Mayke Sugianto mengemukakan bahwa pengertian alat permainan edukatif (APE) adalah alat permainan yang sengaja dirancang khusus untuk kepentingan pendidikan. Alat permainan merupakan sumber belajar yang dirancang secara khusus dalam pembelajaran karena prinsip pembelajaran pada kelas rendah (fase B) yaitu belajar sambil bermain. Agar kegiatan bermain terasa menyenangkan maka harus dilengkapi dengan tersedianya beragam jenis alat permainan yang dirancang dalam rangka mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak.¹⁰

Untuk pembahasan ini penulis akan menggunakan barang bekas sebagai alat media permainan edukatif, pemanfaatan dan pengelolaan barang bekas adalah pola pikir masyarakat maju dan modern yang memiliki kesadaran akan kesederhanaan, penghematan, keefektifan serta kemudahan demi kelangsungan hidup yang berkelanjutan.¹¹ Bahan-bahan sisa terdiri atas kertas bekas (majalah, koran, kardus) atau kain, plastik, kaleng busa, tali, tutup botol, dan karet. Hal yang sangat membanggakan bagi seorang guru adalah bila mampu membuat suatu media bermain hasil idenya sendiri dengan menggunakan bahan-bahan alam dan bahan bekas (bahan sisa).

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan di MI Darul Huda Yogyakarta pada bulan Juli 2024 melalui observasi memperoleh data mengenai media pembelajaran yang ada di sekolah, pelaksanaan pembelajaran guru belum maksimal dalam menggunakan media pembelajaran sehingga peserta didik merasa

¹⁰ Weni Mulia Putri and Rismareni Pransiska, "Pembelajaran Dengan Kegiatan Daur Ulang Botol Bekas Untuk Anak Usia Dini," *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3, no. 1 (2021): 144–48

¹¹ Hijriati Hijriati, "Peranan Dan Manfaat Ape Untuk Mendukung Kreativitas Anak Usia Dini," *Bunayya : Jurnal Pendidikan Anak* 3, no. 2 (2017): 59

bosan dalam proses pembelajaran.¹² Hal ini menyebabkan minat peserta didik sangat kurang dalam mengikuti kegiatan proses pembelajaran di kelas dan berpengaruh pada hasil belajar peserta didik.¹³ Oleh karena itu, perlu adanya media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses kegiatan pembelajaran.¹⁴

Dari kondisi serta situasi yang ada di tempat penelitian sekolah belum begitu terlihat media yang interaktif dalam meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik, dalam proses kegiatan hanya menggunakan buku cetak yang ada.¹⁵

Adapun hasil wawancara peneliti dengan Bapak Susetya selaku kepala sekolah, beliau mengungkapkan bahwa:¹⁶

“Penggunaan media pembelajaran di sekolah belum begitu maksimal, dikarenakan alat serta bahan yang tidak terlalu memadai, disamping itu juga keterbatasan waktu untuk membuat media pembelajaran” dengan pembelajaran yang kurang maksimal juga akan memicu minat serta hasil belajar peserta didik”. Serta pembelajaran Bahasa Indonesia yang masih menggunakan metode ceramah.

Selaras dengan pendapat di atas, Ibu Hindun selaku wali kelas I beliau menyampaikan bahwa:¹⁷

“Penggunaan media pembelajaran yang digunakan di kelas biasanya buku cetak yang tersedia, memakai media pembelajaran juga pernah dilakukan namun tidak begitu sering, melihat situasi dan kondisi yang ada. Karena ketika menggunakan media pembelajaran akan membutuhkan dana untuk membeli keperluan yang akan dibuat. Guru lupa akan menggunakan barang bekas untuk menjadi alat permainan edukatif yang dapat dijadikan sebuah media pembelajaran dan dapat menunjang peserta didik untuk belajar”.

Dari beberapa pernyataan di atas, dapat disimpulkan media pembelajaran yang masi minim diterapkan disekolah serta minat peserta didik dalam

¹² Observasi Pembelajaran B.Indonesia di Kelas I MI Darul Huda Yogyakarta, Maret 2024

¹³ *Ibid.*

¹⁴ *Ibid.*

¹⁵ *Ibid.*

¹⁶ Susetya, Pembelajaran menggunakan media belum begitu maksimal, Maret 14,2024

¹⁷ Hindun, Media pembelajaran masih berpedoman pada buku yang ada, Maret 14,2024

pembelajaran Bahasa Indonesia yang akan berdampak terhadap hasil belajar siswa. Melihat pemanfaatan barang bekas sangat minim digunakan sebagai sumber belajar, maka dari itu peneliti akan mengembangkan alat permainan edukatif dengan menggunakan barang bekas yaitu “Boneka Botol” untuk peserta didik kelas I mata Pelajaran Bahasa Indonesia khususnya materi “Menyimak, membaca, berbicara, dan menulis”. Adapun materi menyimak dengan mengamati gambar sambil menyimak guru membaca cerita ayo bermain menggunakan boneka botol, materi membaca dengan mengikuti guru membaca tanda tanya dan seru, materi berbicara dengan mengikuti guru membaca kalimat menggunakan intonasi yang benar, dan materi menulis menuliskan tanda baca. Kemudian dengan dikembangkannya media pembelajaran boneka botol tersebut diharapkan proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik sehingga dapat meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik.

Hasil penelitian terdahulu mengenai pengembangan alat permainan edukatif boneka botol yang menjadi media pembelajaran di kelas sangat layak digunakan. Penelitian yang dilakukan oleh Maya Siskawati mengenai “Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli untuk Meningkatkan Minat belajar Geografi siswa.”¹⁸ Penelitian yang dilakukan Siarni mengenai “Pemanfaatan Barang Bekas sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA siswa Kelas IV SDN 07 Salule Mamuju Utara.”¹⁹ Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh

¹⁸ Siskawati, “Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Untuk Meningkatkan Minat Belajar Geografi Siswa 1).”

¹⁹ Siarni Siarni, Marungkil Pasaribu, and Amran Rede, “Pemanfaatan Barang Bekas Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN 07 Salule Mamuju Utara,” *Jurnal Kreatif Tadulako* 3, no. 2 (2015): 94–104

peneliti sebelumnya tentunya terdapat perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada materi, patokan pengembangan, serta subjek penelitian. Penelitian ini terfokus pada pengembangan alat permainan edukatif dengan menggunakan barang bekas yang akan dijadikan media pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi “Menyimak, membaca, berbicara, dan menulis”. kelas I

Dari pemaparan di atas penggunaan media pembelajaran sangatlah penting dan dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik di kelas. Salah satu materi yang dapat digunakan dalam menggunakan alat permainan edukatif boneka botol pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia materi “Menyimak, membaca, berbicara, dan menulis”. Oleh karena itu, peneliti ingin mengembangkan media untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik kelas I. salah satunya adalah **“Pengembangan Alat Permainan Edukatif “Boneka Botol” untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia kelas 1 di SD/MI Yogyakarta”**.

B. Identifikasi Masalah

Dari masalah yang akan digunakan sebagai bahan penelitian dilakukan sebagai berikut :

1. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, penggunaan media yang belum begitu maksimal dan masih sedikit pengembangan media alat permainan edukatif dengan menggunakan barang bekas untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik kelas I sekolah dasar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

2. Kurangnya minat dan hasil peserta didik dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas I SD/MI
3. Media alat permainan edukatif yang digunakan tidak menggunakan barang bekas
4. Berdasarkan *research* terdahulu, masih banyak kesulitan yang dialami pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran dengan menggunakan barang bekas

C. Batasan Masalah

Untuk menghindari meluasnya pemahaman dalam penelitian ini maka ditetapkan Batasan penelitian sebagai berikut :

1. Pengembangan alat permainan edukatif yang dikembangkan adalah boneka botol
2. Pengembangan alat permainan edukatif boneka botol dikembangkan terbatas untuk mata Pelajaran Bahasa Indonesia kelas I
3. Uji coba hanya dilakukan di kelas I Sekolah Dasar MI Darul Huda Yogyakarta

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah berdasarkan identifikasi masalah dan Batasan masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan alat permainan edukatif “boneka botol” untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia kelas I di SD/MI Yogyakarta ?
2. Bagaimana kelayakan alat permainan edukatif “boneka botol” untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia kelas I di SD/MI Yogyakarta ?

3. Bagaimana efektifitas alat permainan edukatif “boneka botol” untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia kelas I di SD/MI Yogyakarta ?
4. Bagaimana kepraktisan alat permainan edukatif “boneka botol” untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia kelas I di SD/MI Yogyakarta ?

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan penelitian yang akan dicapai, yaitu:

1. Untuk menghasilkan produk alat permainan edukatif “boneka botol” untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia kelas I di SD/MI Yogyakarta.
2. Untuk memperoleh kelayakan alat permainan edukatif “boneka botol” untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia kelas I di SD/MI Yogyakarta.
3. Untuk mengetahui efektifitas alat permainan edukatif “boneka botol” untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia kelas I di SD/MI Yogyakarta.
4. Untuk mengetahui kepraktisan alat permainan edukatif “boneka botol” untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia kelas I di SD/MI Yogyakarta.

F. Manfaat Pengembangan

Penelitian yang dilaksanakan harapannya dapat memberikan manfaat kepada dunia Pendidikan baik manfaat secara teoritis maupun manfaat praktis. Adapun

manfaat teoritis dan manfaat praktis dari penelitian ini sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini dapat menambah wawasan keilmuan bagi para pendidik mengenai alat permainan edukatif barang bekas yang akan dijadikan media pembelajaran pada saat dikelas.

2. Manfaat Praktis

- a. Dapat digunakan oleh guru untuk mengembangkan pembelajaran Bahasa Indonesia materi “menyimak,membaca,berbicara,menulis” dengan alat permainan edukatif dari barang bekas, serta untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik.
- b. Dapat digunakan oleh peneliti lain sebagai tambahan referensi untuk mengembangkan media pembelajaran yang lain guna untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.
- c. Dapat meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

G. Kajian Penelitian yang Relevan

Untuk mendukung penyusunan tesis ini, peneliti berusaha melakukan pengamatan kepustakaan. Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang dianggap relevan dengan penelitian ini, diantaranya sebagai berikut:

1. Anip Dwi Saputro dengan judul “APE (Alat Permainan Eduktif) Kebana Pada Pembelajaran IPA/Sains di Pengembangan SD/MI”.²⁰ Hasil penelitian ini

²⁰ Anip Dwi Saputro, “APE (Alat Permainan Edukatif) ‘ Kebana ’ Pada Pembelajaran IPA / Sains Di Pengembangan SD / MI,” *Journal For Islamic Social Sciences* 3, no. November (2019): 28–41, [http://eprints.umpo.ac.id/10803/%0Ahttp://eprints.umpo.ac.id/10803/1/21.1_ARTIKEL-APE %28Alat Permainan Edukatif%29 “Kebana” Pada Pembelajaran IPA_Sains di Pengembangan](http://eprints.umpo.ac.id/10803/%0Ahttp://eprints.umpo.ac.id/10803/1/21.1_ARTIKEL-APE%28Alat%20Permainan%20Edukatif%29%20%22Kebana%22%20Pada%20Pembelajaran%20IPA_Sains%20di%20Pengembangan%20SD%2FMI%29)

menunjukkan bahwa: 1) Meningkatkan daya tangkap anak, artinya anak dirangsang agar mampu memahami sub tema yang dibahas dengan penggunaan APE “kebana” 2) Meningkatkan daya pikir anak didik. Anak akan belajar untuk bereksplorasi dan bereksperimen sendiri 3) Memusatkan daya konsentrasi anak didik. Dengan bentuk alat peraga yang menarik dan serba guna, maka anak akan lebih antusias, atraktif dan pembelajaran akan berjalan efektif.

Berdasarkan judul penelitian tersebut dapat ditemukan persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan, persamaannya adalah membahas pengembangan media menggunakan alat permainan edukatif untuk mengukur minat peserta didik, sedangkan perbedaannya yaitu mata pelajaran yang diteliti.

2. Maya Siskawati dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli untuk Meningkatkan Minat Belajar Geografi siswa”.²¹ Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: 1) validasi ahli menyatakan produk menarik dan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran Geografi, 2) hasil uji kelompok kecil, besar dan lapangan menunjukkan hasil tes minat belajar Geografi kelas eksperimen yang menggunakan media monopoli lebih tinggi dari pada kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional. Nilai koefisien t hitung sebesar 20,878 dan t-tabel sebesar 1,675. Sehingga pembelajaran dengan menggunakan media monopoli efektif untuk meningkatkan minat belajar Geografi siswa.

SD_MI.pdf.

²¹ Siskawati, “Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Untuk Meningkatkan Minat Belajar Geografi Siswa 1).”

Berdasarkan judul penelitian tersebut dapat ditemukan persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan, persamaannya adalah membahas pengembangan media untuk mengukur minat peserta didik, sedangkan perbedaannya yaitu media produk yang digunakan.

3. Aini Indriasih dengan judul “Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga dalam Penerapan Pembelajaran Tematik di Kelas III SD”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: i keterampilan proses dalam pembelajaran sebesar 81 dengan kriteria terampil, sedangkan ketuntasan belajar diperoleh skor 88. Dari hasil uji pengaruh keaktifan terhadap hasil belajar diperoleh skor 0,684 yang artinya masih ada pengaruh dari variabel lain sebesar 0,352. Sedangkan pengaruh keterampilan proses siswa dalam pembelajaran diperoleh skor 0,616 sehingga masih ada pengaruh variabel lain sebesar 0,384. Uji banding sebelum dan sesudah perlakuan (uji t) diperoleh nilai $t = 12.2 < 0.05$ dapat diartikan bahwa ada perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan.

Berdasarkan judul penelitian tersebut dapat ditemukan persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan, persamaannya adalah membahas pengembangan alat permainan edukatif untuk mengukur minat peserta didik, , sedangkan perbedaannya yaitu media produk yang digunakan yaitu ular tangga.

4. Novita Istiqomah dengan judul tesis “Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* Berbasis Digital untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Peserta

didik Mata Pelajaran PPKN Kelas IV SDN 17 Muara Padang”.²² Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: Pengembangan media pembelajaran flipbook berbasis digital ini dinilai sangat layak untuk digunakan. Berdasarkan penilaian yang dilakukan oleh ahli desain mendapatkan nilai 95%, validasi ahli materi dengan nilai 98 %, validasi ahli bahasa dengan nilai 96%, dan respon guru adalah 96%. Hasil uji efektifitas penggunaan media pembelajaran flipbook berbasis digital untuk meningkatkan minat peserta didik diperoleh 22 peserta didik kategori tinggi, dan 6 peserta didik kategori sedang. Sedangkan perolehan dari hasil belajar 15 peserta didik kategori tinggi dan 13 peserta didik yang mendapatkan nilai 0,3 kategori sedang. Hasil uji kemenarikan dilihat dari hasil angket respon peserta didik yang memperoleh nilai 96%. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa media pembelajaran flipbook berbasis digital sangat efektif dan sangat baik digunakan untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik kelas IV SDN 17 Muara Padang.

Berdasarkan judul penelitian tersebut dapat ditemukan persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan, persamaannya adalah membahas pengembangan media pembelajaran untuk mengukur minat dan hasil belajar peserta didik, sedangkan perbedaannya yaitu media produk yang digunakan.

5. Apriliyanti Muzayanati dengan judul tesis “Pengembangan Media Visual *Pop-Up Book* Terintegrasi Nilai Islami dan Pancasila untuk Menumbuhkan Motivasi

²² Novita Istiqomah and Khamim Zarkasih Putro, “Konsep Integrasi Ilmu Ke-MI-an Dengan Ilmu Islam,” *Madrosatuna : Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 5, no. 1 (2021): 37–46.

dan Sikap Peduli Lingkungan”.²³ Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: telah dihasilkan produk berupa Media Pop-up book terintegrasi nilai-nilai Islam dan Pancasila untuk siswa kelas IV. Selain itu adapun perolehan kelayakan produk validasi ahli materi rata-rata 95.5%, Perolehan validasi bahasa 88.6%, dan Validasi Media 95,4%. Sedangkan penilaian respon guru diperoleh 88.3%. Penilaian respon siswa terhadap media memperoleh skor 95,8%. Maka dapat disimpulkan bahwa media Pop-up book ini layak digunakan. Uji tanda (sign test) dan Uji Wilcoxon signed-rank yang digunakan untuk mengetahui adanya pengaruh media Pop-up book terhadap motivasi dan sikap peduli lingkungan adapun hasilnya adanya pengaruh yang baik terhadap motivasi siswa dan sikap peduli lingkungan.

Berdasarkan judul penelitian tersebut dapat ditemukan persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan, persamaannya adalah membahas pengembangan media pembelajaran untuk mengukur minat dan hasil belajar peserta didik, sedangkan perbedaannya yaitu media produk yang digunakan.

6. Alfi Rahmatin Ulya dengan judul tesis “Pengembangan Program *Living Quran* Dalam Meningkatkan Pengamalan Nilai Karakter Pada Pembelajaran Tahfizh Kelas IV MI DA’Watul Khoir Nganjuk”²⁴. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) menghasilkan program Living Qur’ān surah Yāsin ayat 1-10 dalam meningkatkan karakter peserta didik pada pembelajaran Tahfiz. (2) Program

²³ Yira Dianti,” *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952. VI, no. 2 (2017): 5–24,

²⁴ Atina Nuzulia,” *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 1967, 5–24.

Living Qur'ān yang dikembangkan dinilai layak diimplementasikan sebagai salah satu strategi pembelajaran Tahfiz Yāsin. Berdasarkan ahli design pembelajaran dan media mendapatkan nilai 94% . Berdasarkan penilaian ahli materi 93% dan respon guru sebesar 96%. (3) perbandingan nilai catatan pretest dan posttest dalam pembelajaran menggunakan program Living Qur'ān yaitu hasil pretest 81,39 dan hasil posttest 85,73 berada dalam kategori valid, dan terdapat pengaruh dalam meningkatkan karakter peserta didik.

Berdasarkan judul penelitian tersebut dapat ditemukan persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan, persamaannya adalah membahas pengembangan media pembelajaran untuk mengukur minat dan hasil belajar peserta didik, sedangkan perbedaannya yaitu media produk yang digunakan.

7. Fitria Rifana dengan judul tesis “Pengembangan Modul Pendidikan Pancasila Terintegrasi Nilai-nilai Islam untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Kelas IV Di Sekolah Dasar” Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: pengembangan modul pendidikan pancasila terintegrasi nilai-nilai keislaman ini dinilai sangat layak untuk digunakan. Berdasarkan penilaian yang dilakukan oleh ahli desain mendapatkan nilai 83%, validasi ahli materi keislaman dengan nilai 90 %, validasi ahli materi PPkn dengan nilai 95 %, validasi ahli bahasa dengan nilai 88%, respon guru adalah 85% dan respon peserta didik 94%. Hasil uji efektifitas penggunaan modul pendidikan pancasila terintegrasi nilai-nilai keislaman untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, perolehan dari hasil belajar 15 peserta didik kategori tinggi dan 13 peserta didik yang mendapatkan

nilai kategori sedang. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa modul pendidikan pancasila terintegrasi nilai-nilai keislaman sangat efektif dan sangat baik digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah Bayen Yogyakarta.

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan (*Research and Development*) desain penelitian ini menggunakan model ADDIE dikembangkan oleh Robert Maribe Brach yang terdiri dari lima tahapan yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi) *Evaluation* (evaluasi). Lokasi ini di SD Muhammadiyah Bayen, Kabupaten Sleman, Yogyakarta. Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV dengan jumlah peserta didik 28 orang. Instrumen dan pengumpulan data penelitian ini menggunakan data hasil penilaian ahli desain, ahli materi, ahli bahasa, penilaian guru, respon peserta didik, soal pretest dan posttest menggunakan nilai *N-gain*.

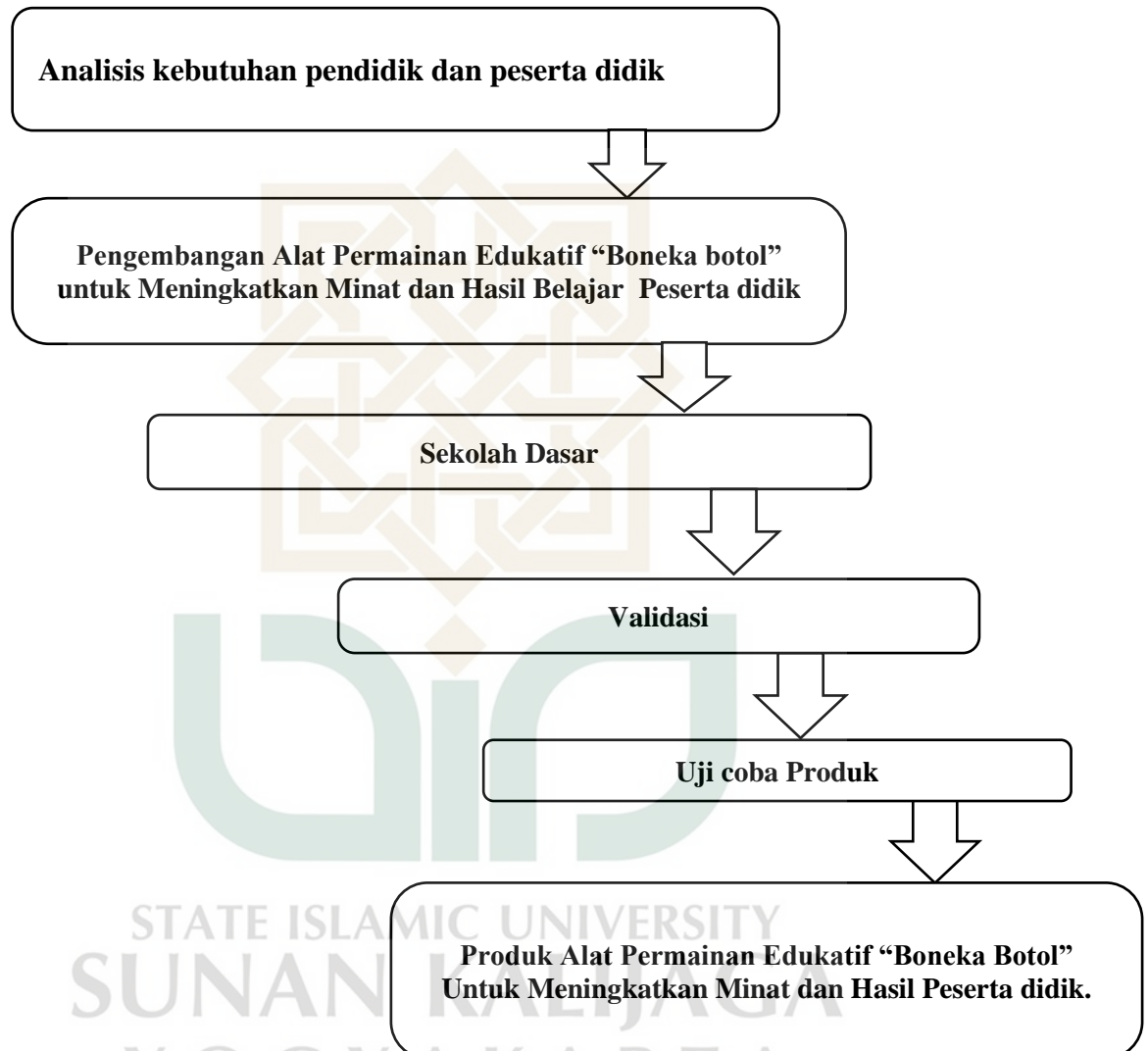
Berdasarkan judul penelitian tersebut dapat ditemukan persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan, persamaannya adalah membahas pengembangan media pembelajaran untuk mengukur hasil belajar peserta didik, sedangkan perbedaannya yaitu media produk yang digunakan.

8. Tia Dita dengan judul tesis “Efektivitas Penggunaan Kartu Kuartet Materi Makanan khas Melayu Riau Dalam Mengembangkan Literasi Membaca Siswa Sekolah Dasar”.²⁵ Penelitian ini merupakan penelitian *mixed methods* jenis eksploratoris sekuensial. Data kualitatif terlebih dahulu dikumpulkan kemudian

²⁵ Ernita and Fatimah, “Hubungan Cara Belajar Dengan Prestasi Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Pkn Pada Siswa Kelas X Sma Negeri 1 Banjarmasin.”

dilanjutkan dengan pengumpulan data kuantitatif. Data kualitatif didapatkan melalui tahap pengembangan yakni hasil penilaian ahli media, ahli materi, angket respon guru, angket respon siswa sedangkan data kuantitatif didapatkan melalui hasil pre-test dan post-test pada tahap penerapan menggunakan desain quasi-experiment jenis *non-equivalent control group* desain. Penelitian dilaksanakan di Sekolah Dasar Islam Terpadu Raudhaturrahmah Pekanbaru pada kelas V dengan 34 siswa sebagai kelas eksperimen dan 34 siswa sebagai kelas kontrol. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) kartu kuartet yang dikembangkan mengadaptasi metode penelitian research and development (R&D) menggunakan model pengembangan ADDIE (*analysis, design, development, implementation, dan evaluation*). (2) kartu kuartet materi makanan khas Melayu Riau layak digunakan dalam pembelajaran Budaya Melayu Riau dilihat dari hasil validasi media mendapatkan skor 88,7% (sangat baik), validasi materi mendapatkan skor 96,8% (sangat baik), respon guru dan siswa yang sangat baik. (3) Kartu kuartet materi makanan khas Melayu Riau efektif dalam mengembangkan literasi membaca siswa dilihat dari hasil uji Mann-Whitney menggunakan JASP 0.16.1 yang mendapatkan $\text{sig} < 0.05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima dan perolehan N-gain score kelas eksperimen termasuk kategori tinggi. Kartu kuartet materi makanan khas Melayu Riau dapat menjadi media pembelajaran sekaligus media untuk mengembangkan literasi membaca siswa yang akan berdampak pada proses dan hasil belajar siswa.

H. Kerangka Berfikir



I. Landasan Teori

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran secara umum dapat diartikan sebagai alat bantu proses belajar mengajar. Selain itu media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat

digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan atau keterampilan pelajar sehingga dapat mendukung terjadinya proses kegiatan pembelajaran.²⁶ Media pembelajaran adalah alat yang digunakan dalam proses pendidikan untuk mendorong tenaga pengajar agar lebih imajinatif dalam penyampaian materinya serta untuk menjaga minat peserta didik.²⁷ Batasan ini cukup luas dan mendalam mencakup pengertian sumber, lingkungan, manusia, dan metode yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut Heinich, Molenda dan Russel media merupakan seluruh komunikasi. Media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara, yaitu perantara sumber pesan (*a source*) dengan menerima pesan (*a receiver*). Sudono menyatakan bahwa media pembelajaran adalah alat, metode dan teknik dalam mengefektifkan komunikasi dan interaksi guru dengan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah.²⁸ Fleming mengartikan media adalah penyebab atau alat yang turut campur tangan dalam dua pihak dan mendamaikannya. Hamijojo dalam Latuheru memberi batasan media sebagai semua bentuk perantara yang di gunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyampaikan ide, gagasan atau pendapat. Berfungsi sebagai sistem penyampaian atau pengantar, media yang biasa disebut sebagai mediator, menurut Fleming, adalah penyebab atau alat yang menyebabkan terjadinya campur

²⁶ Erlia Dwi Pratiwi, Sri Latifah, and Mukarramah Mustari, "Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan Sparkol Videoscribe," *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education* 2, no. 3 (2019): 303–9

²⁷ Elfia Betharia, *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Dengan Media Puzzle Telur Pintar (Putepin) Untuk Mengenalkan Angka Pada Anak Usia Dini Di Tk Aisyiyah I Bustanul Athfal Curup Tengah Kabuten Rejang Lebong*, 2022.

²⁸ Sari, "Konsep Dasar Gerakan Literasi Sekolah Tentang Penumbuhan Budi Pekerti."

tangan dalam dua pihak dan mendamaikannya.

Menurut Kuswanto, media pembelajaran mencakup berbagai elemen di lingkungan peserta didik yang dapat meningkatkan belajar mengajar dengan membimbing pesan, pikiran, dan reaksi lain dalam pikiran dan tubuh peserta didik.²⁹ *Association for Education and Communication Technology (AECT)*, mengartikan kata media sebagai segala bentuk dan saluran yang dipergunakan untuk proses informasi *National Education Association (NEA)* mengartikan media sebagai segala benda yang dapat disimpulkan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrument yang digunakan untuk kegiatan tersebut.³⁰

Menurut Hamalik, penggunaan media dalam seluruh proses pembelajaran dapat meningkatkan motivasi, harapan, dan minat peserta didik serta minat atau kesiapan mereka untuk belajar akademik. Mereka mungkin juga memiliki efek psikologis darinya.³¹ Metode pembelajaran menurut Yunus paling efektif untuk indera dan meningkatkan pemahaman. Gagasan mendasarnya adalah bahwa mereka yang mendengar hanya dapat memahami pada tingkat yang sama dengan mereka yang melihat atau yang dapat melihat dan mendengar.

Dari pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang digunakan dalam pelaksanaan proses kegiatan pembelajaran. Dari menggunakan sebuah media pembelajaran akan berjalan dengan efektif dan

²⁹ Dewi Fatmawati, "Penerapan Metode Permainan Edukatif Terhadap Pembentukan Karakter Peserta Didik Di SD IT Rabbani Watampone," *Jurnal Al-Qayyimah* 3, no. 2 (2020): 21–40,

³⁰ Fahrur Rozi and Khalimatul Khomsatun, "Rancang Bangun Game Edukasi Pengenalan Warna Untuk Pendidikan Anak Usia Dini Menggunakan Adobe Flash Berbasis Android," *JIPi (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)* 4, no. 1 (2019): 12, <https://doi.org/10.29100/jipi.v4i1.781>.

³¹ Aperta and Amini, "Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Terpadu Bebas Kvisoft Flipbook Maker Pro Di Kelas IV SD."

efisien. Media sering dikaitkan dengan atau berhubungan dengan teknologi, yang berasal dari kata Latin *techné* (bahasa Inggris *art*) dan *logos* (bahasa Indonesia *ilmu*). Seni, menurut Webster, adalah ketrampilan. Ini merupakan hasil dari studi dan observasi yang cermat.

2. Fungsi Media Pembelajaran

Media pendidikan alat pembelajaran sangat penting karena memungkinkan guru untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik dengan cara yang lebih relevan. Dengan memberikan informasi yang melampaui penjelasan vokal, seorang guru dapat menggunakan ceramah untuk membantu peserta didik mereka dalam memahami apa yang dikatakan.³² Dalam rangka meningkatkan motivasi belajar peserta didik, menumbuhkan belajar, meningkatkan minat belajar peserta didik, dan membantu peserta didik belajar lebih efektif dengan mencapai tujuan pembelajaran, media pembelajaran dan proses pembelajaran tidak dapat dipisahkan. Media akan segera diproduksi dengan teknologi terkini.³³

Wina Sanjaya menjabarkan beberapa fungsi tersebut dalam beberapa jenis, di antaranya:

a. Fungsi Komunikatif

Media pembelajaran digunakan untuk memudahkan komunikasi antara pemberi pesan dan penerima pesan.

b. Fungsi Motivasi

Dengan menggunakan media pembelajaran, diharapkan peserta didik akan

³² Aisyah Fadilah et al., "Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran," *Journal of Student Research (JSR)* 1, no. 2 (2023): 4.

³³ Dea Arya Sampurna, "Pengembangan Media Komik dalam Pembelajaran Membaca Teks Cerita Kelas VII-A SMP Tamansiswa. 2020, hlm. 2.

lebih termotivasi dalam belajar. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran tidak hanya mengandung unsur artistic saja akan tetapi dapat memudahkan peserta didik mempelajari materi pelajaran sehingga dapat meningkatkan minat belajar peserta didik³⁴.

c. Fungsi Kebermaknaan

Melalui penggunaan media pembelajaran bukan hanya dapat meningkatkan penambahan informasi berupa data dan fakta sebagai pengembangan aspek kognitif tahap rendah, akan tetapi dapat meningkatkan kemampuan peserta didik untuk menganalisis dan mencipta sebagai aspek kognitif tahap tinggi. Bahkan lebih dari itu daya meningkatkan aspek sikap dan keterampilan³⁵

d. Fungsi Penyamaan Persepsi

Diharapkan dengan memanfaatkan media pendidikan, dapat meningkatkan persepsi siswa sehingga setiap siswa memiliki pemahaman yang sama terhadap informasi yang digunakan.

e. Fungsi Individualitas

Memanfaatkan media pendidikan memiliki tujuan untuk memenuhi kebutuhan setiap individu dengan preferensi dan minat belajar yang unik

Setiap jenis media memiliki karakteristik dan kemampuan yang unik dalam menyampaikan informasi dan cerita. Karakteristik dan kemampuan setiap media harus diperhatikan oleh guru atau pembimbing agar mereka dapat memilih media yang sesuai dengan kebutuhan kelas. Berdasarkan penelitian dan analisis, media

³⁴ Momod Abdul Somad, "Pentingnya Pendidikan Agama Islam Dalam Membentuk Karakter Anak," *QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama* 13, no. 2 (2021): 171–86, <https://doi.org/10.37680/qalamuna.v13i2.882>.

³⁵ Ibid

dapat dibagi menjadi tiga kategori besar, termasuk media audio. Media audiovisual dan media visual.³⁶ Penggunaan media dalam komunikasi pendidikan di sekolah dasar menjadi semakin penting, karena media memberikan kontribusi terhadap perkembangan anak di zaman sekarang. Sebagai hasilnya, salah satu prinsip pendidikan SD adalah keyakinan bahwa seorang anak dapat mempelajari apa pun dengan cara yang jelas dan ringkas. Oleh karena itu, pengajaran di SD harus menggunakan metode yang memungkinkan anak-anak untuk belajar dengan cara tertentu. Menurut prinsip ini, media harus digunakan sebagai sarana untuk menyampaikan pengetahuan dari guru kepada siswa sehingga informasi atau ide dapat dipahami atau disimpan oleh siswa.³⁷

Sumber belajar sebagai salah satu komponen atau unsure pembelajaran anak SD memegang peranan penting dalam rangka terselenggaranya kegiatan pembelajaran yang menarik dan bermakna bagi anak. Sumber belajar tersebut menjadi sangat penting karena tersedianya beragam sumber belajar memungkinkan ditumbuhkannya budaya belajar anak secara mandiri sebagai dasar untuk pembiasaan dalam kehidupan dikemudian hari, serta menciptakan komunikasi antara anak dengan orang dewasa dan teman sebaya. Pemanfaatan media pembelajaran yang relevan dalam kelas dapat mengoptimalkan proses pembelajaran. Bagi guru, media membantu mengkonkritkan konsep atau gagasan dan membantu memotivasi peserta belajar aktif. Bagi siswa, media dapat menjadi

³⁶ Wiyogo Wiyogo, Petrisly Perkasa, and Rifo Fachrezzy, "Analisa Alat Permainan Edukatif Anak," *Steam Engineering* 1, no. 2 (2020): 91–96, <https://doi.org/10.37304/jptm.v1i2.717>.

³⁷ Moh Adim et al., "Pengaruh Model Pembelajaran Contextual Teaching And Learning (CTL) Menggunakan Media Kartu Terhadap Minat Belajar IPA Kelas IV SD," *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Sains (JPFS)* 3, no. 1 (2020): 6–12.

jembatan.

Perlunya sumber belajar yang konkret dan kalau mungkin yang sebenarnya disesuaikan dengan tahap berfikir perkembangan anak SD yang masih berada pada tahap operasi konkret. Oleh karena itu penyajian sumber belajar yang nyata dan sederhana akan sangat membantu pengembangan kemampuan berfikir anak. Dengan cara demikian anak diberi kesempatan untuk belajar sesuai dengan taraf kemampuannya.³⁸ Pendidikan tidak akan berjalan dengan baik jika sekolah tidak menyediakan lingkungan yang menarik bagi para siswanya. Hal ini didasarkan pada prinsip belajar anak, yang menyatakan bahwa anak-anak belajar dengan menggunakan imajinasi mereka sendiri. Agar anak-anak dapat belajar secara efektif, mereka membutuhkan alat bantu belajar yang dapat memaksimalkan eksplorasi, pembelajaran, kreasi, dan pertumbuhan daya pikir. Oleh karena itu, jika alat bantu belajar yang disebutkan di atas tidak tersedia, guru harus mendemonstrasikan bagaimana menggunakan lingkungan, seperti bahan sisa/sampah, sebagai alat peraga atau permainan edukatif³⁹

Proses pembelajaran dapat optimal bila guru mampu menyediakan sarana alat permainan yang mampu menstimulus seluruh pancaindra anak usia dini. melalui kegiatan bermain semua pancaindra anak distimulus untuk memberikan rangsangan pada kemampuan nalarnya. Adapun sumber belajar yang dimanfaatkan dan digunakan adalah sumber belajar yang tidak dirancang untuk kepentingan tujuan

³⁸ Ketut Sudita, "Pemanfaatan Barang Bekas Sebagai Bahan Pembuatan Barong Mini Dalam Pembelajaran Seni Kerajinan Tangan," *Pemanfaatan Barang Bekas Sebagai Bahan Pembuatan Barong Mini Dalam Pembelajaran Seni Kerajinan Tangan*, 2012, 155–63.

³⁹ Fatmawati, "Penerapan Metode Permainan Edukatif Terhadap Pembentukan Karakter Peserta Didik Di SD IT Rabbani Watampone."

suatu kegiatan pembelajaran, tetapi dapat digunakan untuk kepentingan pembelajaran. Sumber belajar jenis ini dimanfaatkan guna memberi kemudahan kepada seseorang dalam belajar. Contoh sumber belajar dari jenis ini adalah pasar, toko, museum, tokoh masyarakat, dan sebagainya. Untuk bermain anak memerlukan alat bermain. Pada saat anak bermain akan terjadi berbagai eksplorasi, penemuan, penciptaan, perkembangan daya fikir, perkembangan bahasa, perkembangan motoric halus, perkembangan motorik kasar, kebiasaan berbagi, bermain bersama, berimajinasi, dan kreativitas sehingga guru dapat melihat tingkat perkembangan yang sudah dicapai pada saat anak bermain.

Dengan mempersiapkan alat permainan yang memadai dan lingkungan yang kaya, pertumbuhan kecerdasan anak akan cepat berkembang. Disinilah perlunya daya imajinasi guru dalam menciptakan alat permainan atau sumber belajar dengan bahan yang ada, sehingga tidak ada kata tidak ada dana yang dijadikan alasan untuk tidak menyediakan alat permainan atau sumber belajar.⁴⁰

Pendidikan tidak akan berjalan dengan baik jika sekolah tidak menyediakan lingkungan yang menarik bagi para siswanya. Hal ini didasarkan pada prinsip belajar anak, yang menyatakan bahwa anak-anak belajar dengan menggunakan imajinasi mereka sendiri. Agar anak-anak dapat belajar secara efektif, mereka membutuhkan alat bantu belajar yang dapat memaksimalkan eksplorasi, pembelajaran, kreasi, dan pertumbuhan daya pikir. Oleh karena itu, jika alat bantu belajar yang disebutkan di atas tidak tersedia, guru harus mendemonstrasikan

⁴⁰ Musrikah Musrikah, "Higher Order Thingking Skill (Hots) Untuk Anak Sekolah Dasar Dalam Pembelajaran Matematika," *Martabat: Jurnal Perempuan Dan Anak* 2, no. 2 (2018), <https://doi.org/10.21274/martabat.2018.2.2.339-360>.

bagaimana menggunakan lingkungan, seperti bahan sisa/sampah, sebagai alat peraga atau permainan edukatif.

3. Kriteria Keamanan yang harus Dipertimbangkan dalam Membuat Media Bermain

Satu hal yang sangat menggembirakan bagi seorang guru adalah bahwa mereka sudah dapat membuat media yang berdasarkan identitas mereka sendiri dengan menggunakan bahasa sisah atau bahasa alam yang mereka kenal. menemukan kepuasan tersendiri ketika siswanya menggunakan alat tersebut. Alat-alat yang sudah dibuat sudah disesuaikan dengan kebutuhan anak, baik dari segi tingkat kesulitan maupun variasi media yang digunakan untuk bermain, sehingga anak tidak akan merasa kesulitan dalam menggunakannya atau akan selalu bisa menggunakannya.

Namun, dalam membuat media pendidikan atau materi pembelajaran, seorang guru harus memperhatikan strategi keamanan media itu sendiri. Mempertimbangkan kesehatan, kesejahteraan, dan Keamanan anak merupakan faktor terpenting bagi seorang guru saat membuat media permainan. Bontulalu hal yang harus diperhatikan, namgkan hal-hal kecil mengenai pembuatan alat bermain harus pula diperhatikan. Sepertihalnya berikut ini :

- a. Kayu tidak berserat
- b. Bulu bamboo yang gatal
- c. Jangan benda yang tajam
- d. *Cat nonotksid* bebas racun)
- e. Menjaga kebersihan

- f. Paku yang menonjol
- g. Pembuatan dengan ukuran yang presis⁴¹

Aspek pengembangan keterampilan, indikator, nama kegiatan, bahan yang digunakan, peralatan, langkah-langkah pelaksanaan kegiatan, evaluasi pelaksanaan kegiatan, dan cara dan aturan bermain dengan barang bekas dalam membuat rencana permainan. Perlunya daya imajinasi dalam menciptakan alat permainan atau sumber belajar dengan bahan yang ada. Dengan bahan yang ada dilingkungan sekitar, guru dapat memanfaatkan bahan bekas seperti kertas bekas, kardus, karton, kain, bahan kaos, plastic, kaleng, tutup botol, karet, dan tali. Keselamatan anak menjadi prioritas dalam bermain

Ada dua aspek dari metode pengajaran yang paling penting: metode pengajaran dan alat pengajaran sebagai alat pengajaran. Sedangkan penilaian merupakan alat untuk menentukan atau menetapkan taraf mencapai taraf berhasil tidaknya pengajaran.

Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa kedudukan media sebagai alat bantu mengajar ada dalam komponen metodologi, sebagai salah satu lingkungan belajar yang diatur oleh guru. Ada beberapa jenis media pendidikan yang biasa digunakan dalam proses pengajaran yaitu:

- a. Media grafis seperti gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster, kartun, komik, dan lain-lain. media grafis sering juga disebut media dua dimensi, yakni media yang mempunyai ukuran panjang dan lebar
- b. Media tiga dimensi yaitu dalam bentuk model seperti model padat (solid

⁴¹ Aperta and Amini, "Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Terpadu Berbasis Kvisoft Flipbook Maker Pro Di Kelas IV SD."

model), model penampakan, model susun, model kerja, mock up, diorama dan lain-lain

- c. Media proyeksi seperti slide, filmstip, film, penggunaan OHP dan lainlain
- d. Penggunaan lingkungan sebagai media pendidikan.

Penggunaan media yang disebutkan di atas merupakan bukti atau berasal dari segi kecanggihannya, namun yang lebih penting adalah fungsi dan aplikasinya dalam meningkatkan proses pendidikan. Faktor-faktor yang perlu dipertimbangkan terhadap pemilihan prioritas pengadaan media pendidikan adalah sebagai berikut

- a. Relevan pengadaan media pendidikan edukati
- b. Kelayakan pengadaan media pendidikan edukatif.
- c. Kemudahan pengadaan media pendidikan edukatif

Berdasarkan ketiga faktor tersebut di atas, maka perlu dilakukan penyesuaian terhadap media yang digunakan untuk pendidikan agar sesuai dengan jenis dan jenjang pendidikan yang diberikan oleh sekolah. Diyakini bahwa setiap media memiliki keunggulan, kelemahan, atau keterbatasan. Semua pengetahuan dan pemahaman tentang setiap jenis media yang diajarkan oleh guru dapat dievaluasi secara diam-diam berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan. Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan guru dalam menggunakan media pendidikan untuk mempertinggi kualitas pengajaran

- a. Guru perlu memiliki pemahaman media pendidikan antara lain jenis dan manfaat media pendidikan, criteria memilih dan menggunakan media pendidikan, menggunakan media sebagai alat bantu mengajar dan tidak lanjut

penggunaan media dalam proses belajar.

- b. Guru trampil membuat media pendidikan sederhana untuk keperluan mengajar, terutama media dan dimensi
- c. Graifs dan beberapa media tiga dimensi dan media proyek pengetahuan dan ketrampilan dalam menilai keefektifan menggunakan media dalam proses pengajaran

4. Manfaat Media Pembelajaran

Keberadaan sebuah media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar merupakan sebuah pernyataan yang tidak dapat diabaikan. Sebagai fasilitator pembelajaran, seorang guru memiliki peran yang sangat penting untuk memudahkan siswa dalam memahami materi yang diajarkan..⁴²

Secara umum, manfaat media pembelajaran dalam proses belajar dapat meperlancar intraksi antara guru dan peserta didik sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien.⁴³ Akan tetapi secara khusus ada beberapa manfaat media pembelajaran yang lebih rinci. Kemp dan Dayton mengidentifikasi beberapa manfaat media dalam pembelajaran diantaranya yaitu: proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik erta proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.⁴⁴

Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan.

⁴² Samad Umarella M. Sahrawi Saimima Saddam Husein, "Urgensi Media Dalam Proses Pembelajaran," *Al-Iltizam: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 3, no. 2 (2018): 237, <https://doi.org/10.33477/alt.v3i2.605>.

⁴³ Teni Nurrita, "Kata Kunci : Media Pembelajaran Dan Hasil Belajar Siswa" 03 (2018): 171–87.

⁴⁴ Pembelajaran Era and Revolusi Industri, "Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi," 2010, 93–97.

- h. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik
- i. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.
- j. Efisiensi dalam waktu dan tenaga.
- k. Meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik
- l. Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan di mana saja dan kapan pun.
- m. Media dapat menumbuhkan sikap positif peserta didik terhadap materi dan proses belajar
- n. Mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif

B. Alat Permainan Edukatif (APE)

1. Pengertian Alat Permainan Edukatif (APE)

Alat Permainan Edukatif (APE) adalah sarana yang dapat merangsang aktifitas anak untuk mempelajari sesuatu tanpa anak menyadarinya, baik menggunakan teknologi modern dan konvensional. Ada pula yang disiapkan sendiri dari bahan-bahan yang disiapkan di lingkungan anak, seperti mainan dari kulit jeruk bahkan ada alat permainan yang lebih populer bagi kalangan anak tertentu dibandingkan dengan alat permainan lainnya.

Proses bermain anak identik dengan penggunaan alat permainan. Alat permainan pada dasarnya adalah semua alat bermain yang digunakan anak untuk memenuhi naluri bermainnya dan memiliki sifat seperti bongkar pasang, mengelompokkan, memadukan, mencari padanannya, merangkai, membentuk, menyempurnakan desain, atau menyusun sesuai bentuk utuhnya.⁴⁵ Mayke Sugianto

⁴⁵ Wulan Adiarti, "Alat Permainan Edukatif Berbahan Limbah Dalam Pembelajaran Sains Di Taman Kanak-Kanak," *Lembaran Ilmu Kependidikan* 38, no. 1 (2009): 78–84.

mengemukakan bahwa pengertian alat permainan edukatif (APE) adalah alat permainan yang sengaja dirancang khusus untuk kepentingan pendidikan.⁴⁶

Immawan Muhammad Arif menyatakan bahwa permainan edukatif ini merupakan sarana yang digunakan anak untuk bermain, yang memiliki pengetahuan edukatif dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak, jadi alat permainan edukatif dapat digunakan anak untuk bermain sambil belajar, dengan kata lain alat permainan edukatif dan bermain merupakan strategi belajar yang menghibur. Sedangkan Adams berpendapat bahwa permainan edukatif adalah semua bentuk permainan yang dirancang untuk memberikan pengalaman pendidikan atau pengalaman belajar kepada para pemainnya, termasuk permainan tradisional dan moderen yang diberi muatan pendidikan dan pengajaran.⁴⁷

Shofyatun A. Rahman alat permainan edukatif adalah “alat permainan yang dirancang khusus untuk kepentingan pendidikan khususnya untuk anak prasekolah dalam meningkatkan aspek-aspek perkembangan semua potensi anak. selaras dengan pendapat Mayke Sugianto mengemukakan bahwa pengertian alat permainan edukatif (APE) adalah alat permainan yang sengaja dirancang khusus untuk kepentingan pendidikan. Berkaitan dengan alat permainan untuk anak kelas rendah maka pengertian alat permainan edukatif untuk anak kelas rendah adalah alat permainan yang dirancang untuk tujuan meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak kelas rendah. alat permainan edukatif adalah “alat permainan

⁴⁶ Dian Anggraini, “Pengembangan Alat Permainan Edukatif Dengan Barang Bekas Untuk Mengembangkan Bahasa Anak Usia Dini Di Ra Al-Hidayah Kecamatan Kasui Kabupaten Waykanan,” *Skripsi*, 2018, 1–120, http://repository.radenintan.ac.id/5219/1/skripsi_lengkap.pdf.

⁴⁷ Fatimah et al., “Alat Permainan Edukatif Sebagai Sumber Dan Media Pembelajaran Anak Usia Dini.”

yang dirancang khusus untuk kepentingan pendidikan khususnya untuk anak prasekolah dalam meningkatkan aspek-aspek perkembangan semua potensi anak

Berdasarkan uraian di atas, semua perangkat game edukasi dirancang khusus untuk digunakan dalam konteks pendidikan anak untuk memenuhi kebutuhan para pemainnya. Penggunaan alat permainan edukatif yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak dapat membantu guru dalam mengembangkan seluruh kemampuan dasar anak di sekolah dasar .

Lebih jauh lagi alat permainan dapat dikategorikan sebagai alat permainan edukatif untuk anak sekolah dasar jika memenuhi ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Ditujukan untuk anak usia sekolah dasar
- b. Berfungsi mengembangkan aspek perkembangan anak sekolah dasar
- c. Dapat digunakan dengan berbagai cara, bentuk, dan untuk bermacam tujuan aspek pengembangan atau bermanfaat multiguna.
- d. Aman bagi anak.
- e. Dirancang untuk mendorong aktivitas dan kreatifitas.
- f. Bersifat konstruksi atau ada yang dihasilkan.

Alat permainan edukatif (APE) untuk anak sekolah dasar selalu didesain dengan mempertimbangkan karakteristik mereka. Permainan edukatif untuk anak usia 5-6 tahun agak berbeda. Untuk anak usia 9 sampai 10 tahun. Misalnya, puzzle yang dirancang untuk anak usia 5-6 tahun memiliki desain yang sederhana dan jumlah kemungkinan yang terbatas. Ada lebih banyak teka-teki kepinganga untuk anak-anak berusia enam hingga tujuh tahun. Alhasil, alat permainan edukatif dirancang untuk disewakan pada usia yang ditentukan. Alat permainan edukatif

(APE) juga dirancang untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak sekolah dasar.⁴⁸

Aspek-aspek yang dapat dikembangkan antara lain fisik (motorik halus dan kasar), emosi, sosial, bahasa, kognitif, dan moral. alat permainan edukatif yang ditujukan untuk mengembangkan aspek kognitif umumnya dapat digunakan untuk mengajarkan anak. alat permainan edukatif ini dibuat berdasarkan rancangan tertentu, yang meliputi peringatan, ukuran, dan bentuk segi. alat permainan edukatif jenis ini dirancang secara khusus sehingga jika anak mengerjakannya, ia akan cepat belajar bagaimana cara menggunakannya dan dapat mengikutinya. Misalnya, loto warna dan bentuk. Loto jenis ini dapat digunakan untuk mengajarkan anak sekolah dasar cara menggerakkan motorik halus dan nalarnya.

Alat-alat permainan yang digunakan memiliki banyak fungsi dalam meningkatkan proses belajar anak sehingga kegiatan dapat berjalan dengan lancar dan efektif sekaligus menghibur mereka. Setiap alat permainan edukatif dapat digunakan dengan berbagai cara. Meskipun setiap alat permainan edukatif dirancang khusus untuk meningkatkan aspek perkembangan tertentu, namun tidak ada alat permainan edukatif yang dapat meningkatkan lebih dari satu aspek perkembangan. Misalnya, mainan balok-balok bangunan dalam berbagai bentuk, ukuran, dan peringatan yang diberikan kepada anak-anak. Jadi dapat dimainkan dengan berbagai cara dan dapat mengajarkan berbagai keterampilan motorik, termasuk konsep peringatan, ukuran tubuh, dan bentuk pada anak.

alat permainan edukatif dirancang dengan mempertimbangkan sensitivitas

⁴⁸ Annafi and Lukman, "Alat Permainan Edukatif Berbahan Limbah Rumah Tangga Pada Pembelajaran Sains Anak Usia Dini."

dan keamanan anak, seperti ketika menggunakan kucing yang tidak mudah digigit atau mudah dipegang. Jika Anda menggunakan sudut, maka sudut mainan tidak runcing atau tumpul agar tidak membahayakan anak. alat permainan edukatif juga diajarkan dengan cara yang lembut dan ringan, sehingga memudahkan dalam mengajarkan dan mendisiplinkan anak. alat permainan edukatif juga mendorong anak untuk beraktivitas yang bersifat membangun atau menghasilkan sesuatu. Berbeda dengan menonton TV atau mendengarkan Radio yang membuat anak pasif yaitu hanya melihat dan mendengarkan, dengan alat permainan edukatif anak dapat berimajinasi dan berkreasi menghasilkan sesuatu. Misalnya bermain logo atau membangun balok-balok.

alat permainan edukatif juga telah dikembangkan untuk digunakan oleh lembaga pendidikan sekolah dasar melalui Subdirektorat Pendidikan sekolah dasar .APE yang sedang dikembangkan di Depdikbud ini antara lain, puzzle, loto padanan sejenis, pohon hitung, kotak kubus, balok bangunan, dan papan pengenalan warna. Dewasa ini pengembangan sekolah dasar mengembirakan dimana lembaga pendidikan sekolah dasar telah mampu mengembangkan alat permainan edukatif yang lain disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing.

Pendidik dan orangtua jarang memahami alat permainan edukatif yang sesuai untuk anak; seringkali mereka memiliki akses ke alat permainan edukatif dari toko yang sesuai dengan kebutuhan, tetapi tidak selalu sesuai dengan kebutuhan dan pertumbuhan anak.dengan kebutuhan dan pertumbuhan anak. Selain itu, permainan edukatif merupakan sarana bagi anak untuk memperoleh dan mengembangkan keterampilan mereka.

2. Alat Permainan Edukatif Dengan Barang Bekas

Barang bekas adalah barang yang sudah tidak terpakai atau tidak dibutuhkan lagi oleh pemiliknya, namun belum tentu barang itu tidak bisa digunakan lagi.⁴⁹

Karena peradaban yang maju adalah peradaban yang memiliki kesadaran akan kesederhanaan, penghematan, efektifitas, dan kenyamanan untuk kelangsungan hidup yang berkelanjutan, maka pemanfaatan dan pengelolaan barang bekas merupakan pola pikir masyarakat yang maju dan modern..⁵⁰

Pemanfaatan barang bekas menjadi produk yang bernilai akan dapat mengembangkan kemampuan berpikir kreatif mahasiswa. Pemanfaatan barang bekas merupakan alternatif pilihan produk kerajinan seni sebagai bentuk kecermatan dalam menangkap peluang dan kepekaan terhadap lingkungan yang ada di sekitarnya. Banyak barang bekas bisa dimanfaatkan sebagai produk yang bernilai estetis oleh tangan seseorang yang kreatif.⁵¹ Disinilah perlunya daya imajinasi guru dan calon guru dalam menciptakan alat permainan atau sumber belajar dengan bahan yang ada sehingga tidak ada kata “tidak ada dana” yang dijadikan alasan untuk tidak menyediakan alat permainan atau sumber belajar.

Dengan mempersiapkan alat permainan yang memadai dan lingkungan belajar yang kaya, pertumbuhan kecerdasan anak akan cepat berkembang. Disinilah perlunya daya imajinasi guru dan calon guru dalam menciptakan alat permainan

⁴⁹ B.E.F. Montulalu, dkk. *Bermain Dan Permainan Anak*, (Banten : Universitas Terbuka, 2012)h.6.5

⁵⁰ Immawan Muhammad Arief, “Alat Permainan Edukatif Outdoor Yang Digunakan Mengembangkan Motorik Kasar Di TK Se- Kecamatan,” *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2016, 856–63.

⁵¹ Sudita, “Pemanfaat. Barang Bek. Sebagai Bahan Pembuatan Barong Mini Dalam Pembelajaran Seni Kerajinan Tangan.”

atau sumber belajar dengan bahan yang ada sehingga tidak ada kata “ tidak ada dana “ yang dijadikan alasan untuk tidak menyediakan alat permainan atau sumber belajar.⁵²

Guru harus menjelaskan secara rinci bahwa lingkungan yang kondusif berfungsi sebagai fondasi dan media pembelajaran. Kita bisa menggunakan alat belajar yang berasal dari lingkungan sekitar, seperti alat peraga dan alat bantu. dan secara kreatif menggunakan barang bekas sebagai sumber hiburan bagi anak. Guru dan calon guru harus dapat menjelaskan semua hasil cipta mereka. Menurut proses kreatif, seorang guru atau bahkan calon guru harus membantu siswa menerima dan memahami berbagai masukan. tentang berbagai bentuk kreativitas. Setelah seorang guru telah menunjukkan beberapa keterampilan dan pengetahuan yang kuat, guru atau bahkan calon guru dapat memberikan hasil pembelajaran yang unik, apakah itu alat bantu belajar, alat bantu bermain, atau alat bantu belajar itu sendiri. Semata pembekalan tidak akan membuahkan hasil yang optimal jika guru atau bahkan calon guru kurang memiliki kepedulian terhadap lingkungan.

Sehubungan dengan hal tersebut, faktor utama dalam keberhasilan proses pendidikan di sekolah dasar adalah guru atau calon guru. Guru yang merencanakan, mempersiapkan, melaksanakan, mengevaluasi, dan melaksanakan kegiatan sekaligus sebagai pengatur waktu. Selain itu, instruktur menjelaskan penempatan setiap alat dan perabotan yang akan digunakan. Setiap peralatan yang digunakan untuk permainan dan aktivitas yang diajarkan oleh guru harus memiliki mengubah

⁵² Rokyal Harjanty and Fithrii Muzdalifah, “Pengaruh Media Pembelajaran Bigbook Terhadap Kemampuan Menyimak Anak,” *NUSRA: Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan* 2, no. 2 (2021): 121–25, <https://doi.org/10.55681/nusra.v2i2.143>.

tingkat kesulitan. Usaha keras dan tepat dari seorang guru akan memberikan hasil yang terbaik kepada anak sehingga akan menunjukkan kualitas permainan di sekolah dasar.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan menciptakan permainan dengan bahan sisa sebagai media bermain di sekolah dasar adalah sebagai berikut :

- a. Memperkaya atau menambah alat bermain atau sumber belajar
- b. Memptivasi guru dan calon guru agar lebih peka dalam mengoptimalkan lingkungan sekitar untuk dijadikan sebagai media bermain.
- c. Meningkatkan kualitas guru dalam menciptakan dalam media bermain dengan menggunakan bahan sisa⁵³

Dalam kegiatan pembelajaran dikatakan bahwa media utama di sekolah dasar dapat digambarkan sebagai pemenuhan kebutuhan mereka dengan menggunakan bahan sisah dan alam, yang ironisnya, semua itu tergantung pada kreativitas. dan kemauan dari calon guru dan guru tersebut dalam menciptakan materi yang akan digunakan selama proses pembelajaran. Karena media sangat berpengaruh terhadap perkembangan anak, maka penting juga untuk mempertimbangkan bentuk dan isinya. Oleh karena itu, ketika menciptakan sesuatu, perlu mempertimbangkan kesabaran, estetika, dan keterampilan tertentu dari yang diciptakan.

Hal ini adalah kunci pokok untuk berhasil. Kesenian dari barang bekas digolongkan dalam alternatif mencari penghasilan tambahan dengan membuka usaha sendiri. Akan tetapi, diperlukan pengorbanan waktu, tenaga dan biaya apabila

⁵³ Siarni, Pasaribu, and Rede, "Pemanfaatan Barang Bekas Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN 07 Salule Mamuju Utara."

ternyata sistem yang dibangun gagal. Beberapa contoh bahan sisah yang dapat kita gunakan sebagai media bermain atau alat bantu belajar yang ada di lingkungan sekitar kita adalah sebagai berikut: Kertas Bekas (Koran, majalah, kantong beras) Kardus atau karton, Kain atau bahan kaos, Plastik dan kaleng, Styrofoam dan busa, Tali, tutup botol dan karet.

Memanfaatkan barang bekas dan alat sederhana sebagai media bukanlah konsep baru dalam bidang pendidikan. Sebelum munculnya media hadir modern, guru menggunakan berbagai macam media dan alat peraga. Untuk menjelaskan materi pembelajaran. Para guru terdahulu mungkin lebih banyak memiliki kreativitas karena dipaksa oleh keadaan yang masih serba terbatas. Mereka harus bekerja keras agar siswanya bisa belajar dan menyerap materi pelajaran semaksimal mungkin. Dengan datangnya media berteknologi modern menyebabkan berbagai masalah yang selama ini tidak dapat dipecahkan telah mampu dipecahkan dan memungkinkan mata ajaran apapun diajarkan dan dijelaskan dengan sebaikbaiknya

Montulalu menyatakan bahwa dalam kegiatan pembelajaran, media yang paling banyak dilihat oleh anak adalah media yang dapat digunakan untuk mengilustrasikan kebutuhan mereka dengan menggunakan sisi dan bahan lainnya. Namun, semua itu tergantung dari kreativitas dan pengetahuan guru dalam menciptakan media yang akan digunakan selama proses pembelajaran.

Karena dampak media yang signifikan terhadap kesehatan mental anak, maka perlu juga untuk meningkatkan kesadaran akan hal tersebut. Oleh karena itu, perlu adanya kesabaran, estetika, dan ketrampilan dari si pembuatnya. Meskipun kami sudah mengikuti langkah-langkah pembuatan peralatan permainan, kami tetap

tidak bisa membuat peralatan permainan dengan cara yang sama seperti yang dibuat oleh pabrik. Namun, meski sudah berusaha sebaik mungkin, kita tidak bisa konsisten untuk membuat alat permainan yang indah dan aman untuk anak-anak.⁵⁴

Dalam hal ini usaha guru adalah faktor utama dalam keberhasilan suatu proses pembelajaran di taman kanak-kanak. Guru lah yang merencanakan, mempersiapkan, melaksanakan dan mengevaluasi kegiatan maupun pengaturan waktu. Disamping itu guru juga mengatur penempatan semua peralatan dan perabotan yang akan digunakan. Alat permainan dan peralatan harus memiliki tingkat kesulitan yang berbeda. Usaha yang keras dan tepat dari seorang guru akan memberikan hasil yang terbaik kepada anak sehingga akan menentukan kualitas dalam kegiatan bermain di taman kanak-kanak.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan menciptakan permainan dengan barang bekas sebagai media permainan di taman kanak-kanak adalah sebagai berikut:

- a. Memperkaya atau menambah alat bermain atau sumber belajar di taman kanak-kanak.
- b. Memotifasi calon guru dan guru untuk lebih peka dalam mengoptimalkan lingkungan sekitar untuk dijadikan suatu media bermain.

C. Minat Belajar

1. Pengertian Minat Belajar

Minat merupakan kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa aktivitas. Seseorang yang berminat terhadap suatu aktivitas

⁵⁴ Wiyogo, Perkasa, and Fachrezzy, "Analisa Alat Permainan Edukatif Anak."

akan memperhatikan aktivitas itu secara konsisten dengan rasa senang.⁵⁵ Minat dapat diekspresikan melalui pernyataan yang menunjukkan perasaan lebih suka terhadap suatu hal dari pada yang lain, bisa juga dimanifestasikan dalam bentuk partisipasi dalam suatu kegiatan atau aktivitas.⁵⁶ Menurut Susongko minat merupakan alat motivasi utama yang dapat membangkitkan kegairahan belajar peserta didik dalam rentangan waktu tertentu. Jika pendidikan menghadapi persoalan rendahnya minat belajar peserta didik maka kondisi ini akan menghambat tercapainya tujuan belajar yaitu untuk mencapai perubahan kognitif, afektif, psikomotor pada dirinya.⁵⁷

Minat belajar sebagai pondasi utama peserta didik dalam melakukan berbagai aktivitas atau penerimaan hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu diluar diri tanpa ada yang menyuruh semakin kuat hubungan tersebut maka akan semakin besar minat peserta didik.⁵⁸ Crow mengatakan bahwa minat atau interest adalah sesuatu yang berhubungan dengan daya gerak yang mendorong kita cenderung merasa tertarik baik pada orang, benda, kegiatan, ataupun bisa berupa pengalaman efektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri. Dalam hal ini aktivitas belajar akan tercapai apabila memiliki minat yang kuat, minat yang ada dalam diri

⁵⁵ Muhammad Adika Nugraha, "Model Cooperative Learning terhadap Prestasi Belajar Sejarah Ditinjau dari Minat Belajar," 2017, 8, hlm. 2.

⁵⁶ Arif Arif Hidayad, "Kontribusi Minat Belajar Dan Disiplin Belajar Terhadap Hasil Belajar Pdto Peserta Didik Kelas X Tkro Smk Muhammadiyah Prambanan," *Jurnal Pendidikan Vokasi Otomotif* 4, no. 1 (2022): 93–107, <https://doi.org/10.21831/jpvo.v4i1.45565>.

⁵⁷ Fara Prissilia Putri, Aryo Andri Nugroho, and Rizky Esti Utami, "Analisis Minat Belajar Matematika Siswa Yang Diterapkan Pada School from Home (SFH)," *Imajiner: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika* 4, no. 4 (2022): 355–62

⁵⁸ Eva Lailatul Lathif, Muhammad Ichsan Abdul Manjilah, Fermana Valen Aguilera, and Fitriyah Khayriyah, Navita Wafiq Amaliyah, "Pengaruh Keaktifan Siswa Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Di Dalam Kelas 5 SD 2 Dersalam," *Prosiding Conference*

seseorang anak akan berpengaruh besar terhadap proses belajar yang dijalani.⁵⁹

Slameto juga berpendapat bahwa ada 4 indikator untuk mengukur minat belajar, yaitu ketertarikan untuk belajar, perhatian dalam belajar, motivasi belajar, dan pengetahuan. Keempat indikator tersebut jika terpenuhi akan menumbuhkan minat belajar pada peserta didik.⁶⁰

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa minat belajar segala kegiatan atau aktivitas peserta didik yang membangkitkan rasa semangat dalam belajar untuk mencapai perubahan baik secara kognitif, afektif, dan psikomotorik.

2. Ciri-ciri Minat Belajar

Menurut Slameto peserta didik yang berminat dalam belajar mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Mempunyai sifat untuk selalu belajar dan memperhatikan sesuatu dengan baik
- b. Ketika seseorang tertarik pada sesuatu mereka merasa tertarik pada sesuatu, mereka merasa tertarik dan menyukainya.
- c. Merasa bangga dan puas bahwa sesuatu yang menarik telah tercapai.
- d. Adanya rasa kesatuan dengan kegiatan yang berhubungan dengan minat.
- e. Lebih menyukai suatu hal yang menjadi minatnya dari pada yang lainnya.⁶¹

3. Faktor-faktor Minat Belajar

Minat belajar peserta didik sangat menentukan keberhasilannya dalam proses

⁵⁹ Adim et al., "Pengaruh Model Pembelajaran Contextual Teaching And Learning (CTL) Menggunakan Media Kartu Terhadap Minat Belajar IPA Kelas IV SD."

⁶⁰ Dewa Ayu Sru Ratnani and Ida Bagus Ari Arjaya, "Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Jigsaw Aronson Berbasis Mind Mapping Terhadap Kreativitas Peserta Didik," *Jurnal Bakti Saraswati* 08, no. 01 (2019): 74–82, <http://e-journal.unmas.ac.id/index.php/GBK/article/view/224>.

⁶¹ Dewa Ayu Sri Ratnani dan Ida Bagus Ari Arjaya, "Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Jigsaw Aronson Berbasis Mind Mapping terhadap Minat Belajar Peserta Didik" 08, no. 01 (2019): 9, hlm. 77.

belajar mengajar. Faktor minat belajar digolongkan dalam faktor internal dan faktor eksternal, di antaranya:⁶²

a. Faktor dari dalam (Internal)

Faktor internal adalah faktor yang terdapat dalam diri sendiri, dimana faktor ini menyebabkan daya pikir seseorang dalam menerima dan mengolah pengaruh dari luar. Adapun faktor-faktor internal adalah Kesehatan, dorongan, motif, emosional.⁶³

1) Kesehatan

Kesehatan mengacu pada kondisi tubuh yang sehat, yang akan berdampak signifikan pada keinginan seseorang untuk belajar, belajar akan terhambat jika kesehatan seseorang tidak baik.

2) Dorongan

Dorongan merupakan salah satu potensi yang ada pada seseorang yang dapat mendorong seseorang untuk melakukan satu kegiatan, dorongan yang dapat membawa perubahan pada diri seseorang baik sikap maupun dalam menguasai ilmu pengetahuan.

3) Motif

Motif merupakan daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu atau sebagai daya penggerak dari dalam subjek untuk melakukan aktivitas demi mencapai tujuan. Perbedaan motif dan dorongan

⁶² Piska Ayu Andira, Andriami Utami, Mirli Astriana, dan Ahmad Walid "Analisis Minat Siswa terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPA" 11, no. 1 (2022): 12, hlm. 47.

⁶³ Khamim Zarkasih Putro et al., "'Clown Children' Quo Vadis Guarantee Education for Children with Special Needs in the Era of Covid-19," *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan* 13, no. 2 (2021): 1218–28, <https://doi.org/10.35445/alishlah.v13i2.761>.

adalah motif merupakan keadaan yang dapat menimbulkan dorongan untuk melakukan satu aktivitas.

4) Emosional

Faktor ini biasanya berkaitan erat dengan aktivitas individu yang menyangkut kegagalan atau kesuksesan. Kegagalan biasanya akan menimbulkan perasaan tidak senang, kecewa bahkan frustrasi yang pada akhirnya individu kehilangan minat untuk melakukan aktifitasnya. Namun sebaliknya, orang yang merasa dirinya berhasil atau sukses dalam aktivitas ia akan merasa puas bahkan kadang-kadang merasa bangga.

b. Faktor dari luar (Eksternal)

Faktor eksternal adalah faktor yang terdapat dari luar individu, faktor yang dapat mempengaruhi proses dan hasil belajar peserta didik salah satunya adalah lingkungan. Adapun faktor-faktor eksternal diantaranya adalah bahan Pelajaran dan sikap guru, keluarga, teman pergaulan dan lingkungan.⁶⁴

1) Bahan pelajaran dan sikap guru

Salah satu faktor yang dapat membantu siswa belajar dan berkembang adalah materi pendidikan yang diajarkan kepada mereka. Materi pendidikan yang membangkitkan semangat siswa akan diajarkan oleh peserta didik. Oleh karena itu, guru harus mampu menciptakan materi pendidikan yang dapat meningkatkan motivasi siswa.

2) Keluarga

Orang tua adalah anggota kelompok, dan sebagai hasilnya, kelompok

⁶⁴ Adim et al., "Pengaruh Model Pembelajaran Contextual Teaching And Learning (CTL) Menggunakan Media Kartu Terhadap Minat Belajar IPA Kelas IV SD."

memiliki dampak yang signifikan dalam menentukan sikap individu terhadap pendidikan. Apa yang diberikan oleh anggota keluarga sangat berpengaruh terhadap belajar anak. Dukungan, perhatian, dan bimbingan dari kelompok, terutama orang tua, sangat diperlukan dalam proses pengembangan minat. Teman pergaulan

Melalui pergaulan akan dapat mempengaruhi arah minat oleh teman-temannya, khususnya teman akrabnya. Dalam hal ini pergaulan teman sangat berpengaruh besar dalam minat seseorang.

3) Lingkungan

Terpengaruh minatnya alias melalui pergaulan seseorang. Minat dapat diperoleh dari pengalaman dan lingkungan tempat mereka tinggal. Alhasil, lingkungan memiliki pengaruh yang signifikan terhadap pertumbuhan dan perkembangan minat peserta didik.

D. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang muncul pada diri seorang pembelajar dari ketidaktahuan dan kurangnya pemahaman mereka karena belajar adalah bagaimana mereka menghasilkan pengetahuan dan bagaimana mereka memahami apa yang telah mereka pelajari.⁶⁵ Hasil belajar merupakan konstruk kompleks yang hanya dapat dipahami melalui interaksi beberapa variable.⁶⁶

⁶⁵ Endang Susilowati dan Sholeh Hidayat, "Pengaruh Keaktifan Belajar Siswa terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas 4 SDN Taktakan I" 8 (2021): 15, hlm. 204.

⁶⁶ Andreas Zandler dan Hanna Greiner, "The Effect of Two Instructional Methods on Learning Outcome in Chemistry Education: The Experiment Method and Computer Simulation," *Education for Chemical Engineers* 30 (January 2020): 9–19, <https://doi.org/10.1016/j.ece.2019.09.001>, hlm 2.

Hamalik menyatakan bahwa hasil belajar, atau pergeseran perilaku dari ketidaktahuan menjadi pengetahuan dan dari ketidaktahuan menjadi pemahaman, merupakan bukti bahwa seseorang telah belajar sesuatu. Hasil belajar adalah perubahan perilaku seseorang yang muncul dari ketidaktahuan dan kurangnya pemahaman karena belajar adalah bagaimana seseorang memperoleh pengetahuan dan bagaimana seseorang memahami apa yang telah dipelajarinya. Hasil belajar merupakan konstruk yang kompleks yang hanya dapat dipahami melalui interaksi beberapa variabel. Dari pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil dari sebuah proses yang telah dilakukan. Di mana jika proses itu dilakukan dengan baik maka akan tercipta hasil belajar yang baik atau memuaskan.

Dari pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil dari sebuah proses yang telah dilakukan. Di mana jika proses itu dilakukan dengan baik maka akan tercipta hasil belajar yang baik atau memuaskan.

2. Penilaian Hasil Belajar

Kartina menjelaskan bahwa penilaian hasil belajar adalah suatu proses pengumpulan informasi atau gambaran singkat tentang kemampuan belajar siswa dari segi sikap dan pengetahuan.

Keterampilan metodis dan sistematis yang dilakukan untuk mendukung proses belajar, kemajuan, dan peningkatan hasil belajar melalui penugasan dan penilaian hasil belajar. Hasil belajar merupakan kemampuan dan pengalaman belajar yang dimiliki peserta setelah melakukan aktivitas belajar mencakup tiga aspek yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hal ini sesuai dengan Bloom yang membagi hasil belajar menjadi tiga kawasan yaitu:

a. Aspek Kognitif

Kawasan kognitif berkenaan dengan daya ingat atau pengetahuan dan kemampuan intelektual serta keterampilan-keterampilan yang dimiliki pembelajar setelah melakukan proses pembelajaran. Kawasan kognitif dibagi atas enam macam kemampuan intelektual mengenai lingkungan yang disusun secara hierarki yang paling sederhana sampai kepada yang paling kompleks, yaitu: pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan penilaian.⁶⁷

b. Aspek Afektif

Kawasan afektif menggambarkan sikap-sikap dan nilai, dengan kata lain kawasan afektif adalah sikap peserta didik yang menunjuk kearah pertumbuhan secara batiniah dan hanya akan terjadi apabila peserta didik menerima dengan sadar sikap dan nilai yang diterimanya, kemudian, mengambil sikap sehingga menjadi bagian dari dirinya dalam membentuk nilai dan menentukan tingkah laku dirinya sendiri

c. Aspek Psikomotorik

Kawasan psikomotorik merupakan kemampuan-kemampuan menggiatkan dan mengkoordinasikan gerak. Hubungan antara kesehatan mental dan ketahanan fisik sangat kuat di banyak bidang. Adapun urutan kemampuan psikomotor ialah imitasi, manipulasi, presisi, artikulasi.⁶⁸

3. Faktor Hasil Belajar

⁶⁷ Putro and Suwandi, "Implementasi Keterampilan Membaca Cerita Pendek Melalui Strategi Directed Reading Thinking Activity (DTRA) Pada Siswa Kelas IV MI Mutiara Aulia."

⁶⁸ Nafizatur Rahmi, Khamim Zarkasih Putro, and Zaky Faddad SZ, "The Psychological Approach of Transpersonal Theory in Islamic Education," *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam* 13, no. 1 (2022): 127–39, <https://doi.org/10.24042/atjpi.v13i1.8085>.

Suharso dan Sarbini berpendapat bahwa prestasi akademik seorang mahasiswa merupakan hasil interaksi yang kompleks antara faktor internal dan eksternal serta faktor internal dan eksternal yang mempengaruhi. Unsur internal tersebut meliputi kecerdasan, minat dan konsentrasi, motivasi belajar, keuletan, sikap, kebiasaan belajar, serta masalah kesehatan fisik dan mental.⁶⁹ Evaluasi dan hasil belajar saling berkaitan satu sama lain. Berikut ini adalah tujuan evaluasi hasil belajar peserta didik: 1) Mengetahui tingkat perkembangan yang dicapai peserta didik selama fase pembelajaran tertentu. 2) Menyadari posisi peserta didik di kelasnya. 3) Menyadari upaya yang dilakukan peserta didik dalam pembelajaran mereka.

J. Sistematika Pembahasan

Tesis ini terdiri dari tiga bagian, yaitu bagian awal, utaman dan akhir. Bagian awal mencakup halaman judul, halaman pernyataan keaslian, halaman nota dinas pembimbing, halaman pengesahan, halaman motto, halaman persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar gambar, daftar table, dan abstrak. Bagian utama berisikan penjabaran penelitian atas bagian-bagian pendahuluan hingga bagian penutup yang dituangkan dalam bab. Bagian terakhir berisikan lampiran-lampiran.

Dalam tesis ini dituangkan menjadi lima bab, setiap bab mencakup sub-bab sub-bab yang enerangkan pokok pembahsan dari bab yang terkait.

1. BAB I PENDAHULUAN

Bab 1 ini berisikan latar belakang masalah, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan pengembangan, manfaat pengembangan, kajian penelitian yang relevan, landasan teori dan sistematika pembahasan.

⁶⁹Ratna Puspita Indah dan Anisatul Farida, "Pengaruh Kemandirian Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Matematika" 8 (2021): 7, hlm. 42

2. BAB II METODE PENELITIAN

Memuat secara rinci metode penelitian yang digunakan peneliti yang berisikan model pengembangan, prosedur pengembangan, desain uji coba produk, desain uji coba, subjek uji coba, teknik dan instrumen pengumpulan data dan teknik analisis data

3. BAB III HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil yang dikembangkan pada produk awal, hasil uji coba pada produk,, analisis hasil produk akhir, dan pembatasan ruang lingkup penelitian.

4. BAB IV PENUTUP

Kesimpulan tentang produk serta rekomendasi untuk penggunaan, promosi, dan pengembangan di masa depan.

5. DAFTAR PUSTAKA

Daftar sumber yang digunakan untuk mengutip publikasi ilmiah

BAB IV PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan proses pengembangan dan hasil uji coba terhadap media alat permainan edukatif boneka botol, peneliti dapat menyimpulkan sebagai berikut :

1. Media pembelajaran alat permainan edukatif boneka botol yang dikembangkan dan didesain khusus mempertimbangkan beberapa aspek, diantaranya capaian belajar, kegiatan awal, tujuan pembelajaran, dan kegiatan belajar. Tujuan pengembangan dari media ini agar dapat meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik kelas I mata pelajaran Bahasa Indonesia materi ayo bermain MI Darul Huda Ngaglik Sleman Yogyakarta.
2. Berdasarkan uji kelayakan media alat permainan edukatif yang dilakukan oleh validator desain mendapatkan nilai 73%, validasi materi dengan nilai 82%, dan respon guru mendapatkan nilai 82%. Berdasarkan kriteria kelayakan yang telah ditetapkan maka pengembangan media alat permainan edukatif boneka botol layak.
3. Efektifitas penggunaan media alat permainan edukatif boneka botol untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik menunjukkan bahwa minat belajar peserta didik diperoleh 22 peserta didik mendapatkan $(g) > 0,7$ kategori tinggi, sedangkan peserta didik yang mendapatkan nilai $0,3 \leq (g) \leq 0,7$ atau di kategorikan sedang sebanyak 6 peserta didik, dan peserta didik yang mendapatkan nilai $(g) < 0,3$ atau kategori rendah yaitu 0 atau tidak ada peserta didik yang mendapatkan nilai rendah. Sedangkan perolehan dari hasil belajar peserta didik dilihat dari hasil pretest dan postes yang menunjukkan bahwa hasil

belajar peserta didik yang mendapatkan $(g) > 0,7$, atau kategori tinggi sebanyak 15 peserta didik, sedangkan peserta didik yang mendapatkan nilai $0,3 \leq (g) \leq 0,7$ atau di kategorikan sedang sebanyak 13 peserta didik, dan peserta didik yang mendapatkan nilai $(g) < 0,3$ atau kategori rendah yaitu 0 atau tidak ada peserta didik yang mendapatkan nilai rendah. Berdasarkan hasil perolehan minat dan hasil belajar dapat dikatakan bahwa media alat permainan edukatif boneka botol sangat efektif digunakan untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik kelas I MI Darul Huda Ngaglik Sleman Yogyakarta.

4. Kemenarikan dari pengembangan media alat permainan edukatif boneka botol dapat dilihat dari hasil angket respon peserta didik yang memperoleh nilai 96%. Berdasarkan hasil perolehan kemenarikan media alat permainan edukatif boneka botol sangat baik.

B. Saran

Mengacu pada simpulan yang telah dijabarkan dari penelitian dan pengembangan media alat permainan edukatif boneka botol, maka peneliti mengajukan sejumlah saran yakni sebagai berikut:

1. Penelitian pengembangan media pembelajaran alat permainan edukatif boneka botol ini diharapkan mampu meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik dalam kegiatan proses pembelajaran khususnya di kelas I MI Darul Huda Ngaglik Sleman Yogyakarta.
2. Media alat permainan edukatif boneka ini dapat digunakan untuk meningkatkan literasi peserta didik
3. Bagi guru, Media alat permainan edukatif boneka botol ini diharapkan dapat juga

dikembangkan oleh guru secara kreatif dalam kegiatan proses pembelajaran.

4. Bagi penulis, Media alat permainan edukatif boneka botol ini dapat dikembangkan lagi menjadi media yang lebih baik lagi



DAFTAR PUSTAKA

- Adiarti, Wulan. "Alat Permainan Edukatif Berbahan Limbah Dalam Pembelajaran Sains Di Taman Kanak-Kanak." *Lembaran Ilmu Kependidikan* 38, no. 1 (2009): 78–84.
- Adim, Moh, Endang Sri, Budi Herawati, Naufalia Nuraya, Prodi Pendidikan Guru, and Sekolah Dasar. "Pengaruh Model Pembelajaran Contextual Teaching And Learning (CTL) Menggunakan Media Kartu Terhadap Minat Belajar IPA Kelas IV SD." *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Sains (JPFS)* 3, no. 1 (2020): 6–12.
- Anggraini, Dian. "Pengembangan Alat Permainan Edukatif Dengan Barang Bekas Untuk Mengembangkan Bahasa Anak Usia Dini Di Ra Al-Hidayah Kecamatan Kasui Kabupaten Waykanan." *Skripsi*, 2018, 1–120. http://repository.radenintan.ac.id/5219/1/skripsi_lengkap.pdf.
- Annafi, Nurfidianty, and Lukman Lukman. "Alat Permainan Edukatif Berbahan Limbah Rumah Tangga Pada Pembelajaran Sains Anak Usia Dini." *PELANGI: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Islam Anak Usia Dini* 4, no. 1 (2022): 136–42. <https://doi.org/10.52266/pelangi.v4i1.1013>.
- Aperta, Meljatu, and Risda Amini. "Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Terpadu Bebas Kvisoft Flipbook Maker Pro Di Kelas IV SD." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 5, no. 1 (2021): 1025–32.
- Asdiana, Aulia, and Hamdan Husein Batubara. "Analisis Pengembangan Dan Penilaian Sikap Sosial Siswa Madrasah Ibtidaiyah." *Jurnal Basicedu* 6, no. 4 (2022): 6514–23. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3291>.
- Assingkily, Muhammad Shaleh, Munganatul Khoeriyah, and Khamim Zarkasih Putro. "The Analysis Of Social And Emotional Development Of Mentally Disabled Children (Mild) On Grade 2 Of Muhammadiyah Banguntapan Primary School Yogyakarta." *Al-Bidayah: Jurnal Pendidikan Dasar Islam* 11, no. 2 (2020): 264–79. <https://doi.org/10.14421/al-bidayah.v11i2.326>.
- Betharia, Elfia. *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Dengan Media Puzzle Telur Pintar (Putepin) Untuk Mengenalkan Angka Pada Anak Usia Dini Di Tk Aisyiyah I Bustanul Athfal Curup Tengah Kabuten Rejang Lebong*, 2022.
- Dianti, Yira. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952. VI, no. 2 (2017): 5–24. http://repo.iain-tulungagung.ac.id/5510/5/BAB_2.pdf.
- Era, Pembelajaran, and Revolusi Industri. "MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI SEBAGAI INOVASI," 2010, 93–97.

- Ernita, Tiara, and Rabiatul Adawiah Fatimah. "Hubungan Cara Belajar Dengan Prestasi Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Pkn Pada Siswa Kelas X Sma Negeri 1 Banjarmasin." *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan* 6, no. 1 (2016): 971–79. <http://ppjp.unlam.ac.id/journal/index.php/pkn/article/view/747>.
- Fadilah, Aisyah, Kiki Rizki Nurzakiah, Nasywa Atha Kanya, Sulis Putri Hidayat, and Usep Setiawan. "Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran." *Journal of Student Research (JSR)* 1, no. 2 (2023): 4.
- Fatimah, Friska Nur, Hilyatul Ulya Najwa Afifah, Rizky Auliani, and Sekar Ayu Larasati. "Alat Permainan Edukatif Sebagai Sumber Dan Media Pembelajaran Anak Usia Dini." *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 7, no. 1 (2023): 44–56. <https://doi.org/10.19109/ra.v7i1.15436>.
- Fatmawati, Dewi. "Penerapan Metode Permainan Edukatif Terhadap Pembentukan Karakter Peserta Didik Di SD IT Rabbani Watampone." *Jurnal Al-Qayyimah* 3, no. 2 (2020): 21–40. <https://doi.org/10.30863/aqym.v3i2.1085>.
- Harjanty, Rokyal, and Fithrii Muzdalifah. "Pengaruh Media Pembelajaran Bigbook Terhadap Kemampuan Menyimak Anak." *NUSRA: Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan* 2, no. 2 (2021): 121–25. <https://doi.org/10.55681/nusra.v2i2.143>.
- Hendryadi, Hendryadi. "Validitas Isi: Tahap Awal Pengembangan Kuesioner." *Jurnal Riset Manajemen Dan Bisnis (JRMB) Fakultas Ekonomi UNIAT* 2, no. 2 (2017): 169–78. <https://doi.org/10.36226/jrmb.v2i2.47>.
- Hidayad, Arif Arif. "Kontribusi Minat Belajar Dan Disiplin Belajar Terhadap Hasil Belajar Pdto Peserta Didik Kelas X Tkro Smk Muhammadiyah Prambanan." *Jurnal Pendidikan Vokasi Otomotif* 4, no. 1 (2022): 93–107. <https://doi.org/10.21831/jpvo.v4i1.45565>.
- Hidayat, Fitria, and Muhammad Nizar. "Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Model in Islamic Education Learning." *Jurnal UIN* 1, no. 1 (2021): 28–37.
- Hijriati, Hijriati. "Peranan Dan Manfaat Ape Untuk Mendukung Kreativitas Anak Usia Dini." *Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak* 3, no. 2 (2017): 59. <https://doi.org/10.22373/bunayya.v3i2.1699>.
- Imsi Qi Nora, Berril, Ibadullah Malawi, and Suyanti. "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Flipbook Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 04 Madiun Lor." *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar* 4 (2023): 136–44. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID>.

- Istiqomah, Novita, and Khamim Zarkasih Putro. "Konsep Integrasi Ilmu Ke-MI-an Dengan Ilmu Islam." *Madrosatuna: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 5, no. 1 (2021): 37–46.
- Khaulani, Fatma, Sufyarma Marsidin, and Ahmad Sabandi. "Analisis Kebijakan Dan Pengelolaan Pendidikan Dasar Terkait Standar Isi Di Sekolah Dasar." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 2, no. 2 (2020): 121–27. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i2.112>.
- Lathif, Muhammad Ichsan Abdul Manjilah, Eva Lailatul, Fermana Valen Aguilera, and Fitriyah Khayriyah, Navita Wafiq Amaliyah. "Pengaruh Keaktifan Siswa Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Di Dalam Kelas 5 SD 2 Dersalam." *Prosiding Conference of Elementary Studies*, 2023, 472–81. <https://journal.um-surabaya.ac.id/Pro/article/view/19764>.
- Magda, Magda, and Najih Anwar. "Desain Media Interaktif Berbasis Android Untuk Pembelajaran Qawa'id Siswa Kelas XII Di Madrasah Aliyah Muhammadiyah 1 Malang." *Emergent Journal of Educational Discoveries and Lifelong Learning (EJEDL)* 2, no. 4 (2023): 1–16. <https://doi.org/10.47134/emergent.v2i4.8>.
- Muhammad Arief, Immawan. "Alat Permainan Edukatif Outdoor Yang Digunakan Mengembangkan Motorik Kasar Di TK Se- Kecamatan." *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2016, 856–63.
- Musrikah, Musrikah. "Higher Order Thingking Skill (Hots) Untuk Anak Sekolah Dasar Dalam Pembelajaran Matematika." *Martabat: Jurnal Perempuan Dan Anak* 2, no. 2 (2018). <https://doi.org/10.21274/martabat.2018.2.2.339-360>.
- Nurrita, Teni. "Kata Kunci : Media Pembelajaran Dan Hasil Belajar Siswa" 03 (2018): 171–87.
- Nuzulia, Atina. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 1967, 5–24.
- Pratiwi, Erlia Dwi, Sri Latifah, and Mukarramah Mustari. "Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan Sparkol Videoscribe." *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education* 2, no. 3 (2019): 303–9. <https://doi.org/10.24042/ij sme.v2i3.4355>.
- Putri, Fara Prissilia, Aryo Andri Nugroho, and Rizky Esti Utami. "Analisis Minat Belajar Matematika Siswa Yang Diterapkan Pada School from Home (SFH)." *Imajiner: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika* 4, no. 4 (2022): 355–62. <https://doi.org/10.26877/imajiner.v4i4.10856>.
- Putri, Weni Mulia, and Rismareni Pransiska. "Pembelajaran Dengan Kegiatan Daur

- Ulang Botol Bekas Untuk Anak Usia Dini.” *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3, no. 1 (2021): 144–48. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i1.269>.
- Putro, Khamim Zarkasih, Muhammad Shaleh Assingkily, Angga Febiyanto, and Zaini Dahlan. “‘Clown Children’ Quo Vadis Guarantee Education for Children with Special Needs in the Era of Covid-19.” *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan* 13, no. 2 (2021): 1218–28. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v13i2.761>.
- Putro, Khamim Zarkasih, Ichsan, Angga Febiyanto, Muhammad Shaleh Assingkily, and Nafi’atus Sholihah. “Pesan Dan Kearifan Lokal Bagi Kebutuhan Moral (Karakter) Dan Agama Anak Usia Dini.” *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam* 12, no. 2 (2023): 1899–1914. <https://doi.org/10.30868/ei.v12i02.4500>.
- Putro, Khamim Zarkasih, and Suwandi Suwandi. “Implementasi Keterampilan Membaca Cerita Pendek Melalui Strategi Directed Reading Thinking Activity (DTRA) Pada Siswa Kelas IV MI Mutiara Aulia.” *Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial Dan Pengabdian Kepada Masyarakat* 1, no. 1 (2023): 98–106. <https://doi.org/10.56832/edu.v1i1.30>.
- Rafiki, Riyadi, Yunus Abidin, Trifalah Nurhuda, Yoga Prima Putra, and Arif Sarifudin. “Keterampilan Membaca Pemahaman Dalam Materi Ragam Teks Berbasis HOTS Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di SD.” *Jurnal Pedagogik Indonesia* 1, no. 1 (2022): 27–37. <https://journal.ksatriacendekiaindonesia.id/index.php/jpi/article/view/5>.
- Rahmi, Nafizatur, Khamim Zarkasih Putro, and Zaky Faddad SZ. “The Psychological Approach of Transpersonal Theory in Islamic Education.” *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam* 13, no. 1 (2022): 127–39. <https://doi.org/10.24042/atjpi.v13i1.8085>.
- Ratnani, Dewa Ayu Sru, and Ida Bagus Ari Arjaya. “Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Jigsaw Aronson Berbasis Mind Mapping Terhadap Kreativitas Peserta Didik.” *Jurnal Bakti Saraswati* 08, no. 01 (2019): 74–82. <http://e-journal.unmas.ac.id/index.php/JBK/article/view/224>.
- Rozi, Fahrur, and Khalimatul Khomsatun. “Rancang Bangun Game Edukasi Pengenalan Warna Untuk Pendidikan Anak Usia Dini Menggunakan Adobe Flash Berbasis Android.” *JIPi (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)* 4, no. 1 (2019): 12. <https://doi.org/10.29100/jipi.v4i1.781>.
- Saddam Husein, Samad Umarella M. Sahrawi Saimima. “Urgensi Media Dalam Proses Pembelajaran.” *Al-Iltizam: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 3, no. 2 (2018): 237. <https://doi.org/10.33477/alt.v3i2.605>.

- Saputro, Anip Dwi. "APE (Alat Permainan Edukatif) ' Kebana ' Pada Pembelajaran IPA / Sains Di Pengembangan SD / MI." *Journal For Islamic Social Sciences* 3, no. November (2019): 28–41. <http://eprints.umpo.ac.id/10803/1/21.1>
ARTIKEL-APE %28Alat Permainan Edukatif%29 "Kebana" Pada Pembelajaran IPA_Sains di Pengembangan SD_MI.pdf.
- Sari, Ika Fadilah Ratna. "Konsep Dasar Gerakan Literasi Sekolah Tentang Penumbuhan Budi Pekerti." *Jurnal Pendidikan Dasar Islam* 10, no. 1 (2018): 90–99.
- Siarni, Siarni, Marungkil Pasaribu, and Amran Rede. "Pemanfaatan Barang Bekas Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN 07 Salule Mamuju Utara." *Jurnal Kreatif Tadulako* 3, no. 2 (2015): 94–104. <http://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/JKTO/article/view/2871>.
- Siskawati, Maya. "Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Untuk Meningkatkan Minat Belajar Geografi Siswa 1)." *Jurnal Studi Sosial* 4, no. 1 (2016): 72–80.
- Somad, Momod Abdul. "Pentingnya Pendidikan Agama Islam Dalam Membentuk Karakter Anak." *QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama* 13, no. 2 (2021): 171–86. <https://doi.org/10.37680/qalamuna.v13i2.882>.
- Sudita, Ketut. "Pemanfaatan Barang Bekas Sebagai Bahan Pembuatan Barong Mini Dalam Pembelajaran Seni Kerajinan Tangan." *Pemanfaatan Barang Bekas Sebagai Bahan Pembuatan Barong Mini Dalam Pembelajaran Seni Kerajinan Tangan*, 2012, 155–63.
- Triyana, Ernanaingsih, and Khamim Zarkasih Putro. "Social Intercation Capanilities And Adjusment of Cchildren with Special Needs," no. Susilo 2017 (2022): 632–38.
- Wiyogo, Wiyogo, Petrisly Perkasa, and Rifo Fachrezzy. "Analisa Alat Permainan Edukatif Anak." *Steam Engineering* 1, no. 2 (2020): 91–96. <https://doi.org/10.37304/jptm.v1i2.717>.