

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

Pada penelitian pengembangan media POLITEMASI (monopoli tematik 3 dimensi) pada tema 7 subtema 1 kelas V SD, Peneliti menggunakan subjek penelitian Siswa kelas 5 (Lima) SD yang berjumlah 9 (Sembilan) orang.

##### **1. Pengembangan Media POLITEMASI**

Pengembangan ini mengacu pada model penelitian dan pengembangan *Brog & Gall* oleh Sugiyono (2016). Langkah-langkah yang dijadikan pedoman dalam penelitian pengembangan media POLITEMASI yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi desain, dan uji coba pemakaian.

##### **a. Potensi dan masalah**

Potensi dan masalah dalam penelitian ini dilihat dari hasil observasi yaitu guru hanya menggunakan metode ceramah, guru kurang melibatkan siswa pada saat pembelajaran, dan hanya menggunakan media seadanya dalam proses pembelajaran. Sehingga, siswa kurang aktif dalam menyelesaikan soal yang diberikan oleh guru, siswa kurang percaya diri pada saat mengemukakan pendapatnya dan siswa kurang berantusias pada saat pembelajaran. Dari beberapa masalah tersebut peneliti sekaligus guru berupaya untuk menumbuhkan keaktifan siswa dengan menggunakan media pembelajaran POLITEMASI (Monopoli Tematik 3 dimensi).

## **b. Pengumpulan Data**

Dalam penelitian ini, pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti untuk memperoleh data pada saat proses pembelajaran sangatlah penting. Tahap yang dilakukan yaitu dengan cara observasi dari aktifitas siswa. Hasil yang dilakukan digunakan untuk mengetahui keaktifan siswa pada saat pembelajaran. Kemudian, melakukan tes awal (*pre test*) dan tes akhir (*post test*). Selanjutnya, peneliti mengumpulkan berbagai referensi dari buku, internet, dan jurnal sebagai penunjang media yang akan dikembangkan yaitu Pengembangan media pembelajaran POLITEMASI (Monopoli Tematik 3 Dimensi) pada tingkat Sekolah Dasar

## **c. Desain Produk**

Setelah mengumpulkan data, peneliti mendesain produk media pembelajaran yang berupa media POLITEMASI. Untuk Desain media POLITEMASI ini di desain dengan semenarik mungkin. Dibuat dengan memadukan warna dan gambar yang sesuai dengan materi yang dipilih oleh peneliti. Desain media monopoli ini berbeda dengan monopoli pada umumnya. Media monopoli ini di desain dengan menggunakan *Microsoft word* dengan menyusun satu persatu kotak persegi sebanyak 24 kotak, kemudian di cetak berupa sebuah banner berukuran 2m x 2m yang berbentuk persegi. Proses mendesain monopoli ini yaitu dengan mengukur ukuran setiap persegi yang berukuran 30cm x 30cm dan pada setiap persegi ada nama kota beserta gambar kota tersebut. Untuk cara

bermainannya, siswa yang berjalan di atas banner, bukan menggunakan pion-pion seperti pada permainan monopoli umumnya. Setelah itu, ada kartu soal beserta kartu kesempatan yang di desain dengan keterpaduan warna yang bervariasi sesuai dengan siswa sekolah dasar. Untuk angka yang dihasilkan menggunakan dadu yang berbentuk kubus berwarna kuning berukuran 20 cm yang didalamnya berisikan dakron. Terdapat lingkaran yang berwarna hitam disetiap sisinya.

**d. Validasi Desain**

Media POLITEMASI yang telah dibuat divalidasikan kepada validator. Validasi media POLITEMASI yaitu validasi ahli media dan validasi ahli materi. Validasi dilakukan untuk mengetahui kelayakan media POLITEMASI sebelum di uji cobakan di kelas V Sekolah dasar.

Berikut Hasil validasi dari media POLITEMASI:

**1) Data hasil validasi ahli media**

Validasi media pembelajaran POLITEMASI (Monopoli Tematik 3 Dimensi) pada siswa Sekolah Dasar. Proses validasi media POLITEMASI dinyatakan valid oleh validator ahli media yang bernama ibu Titik Rohmatin, M.Pd selaku Dosen STKIP PGRI Sidoarjo dengan menggunakan angket sebagai berikut:

Tabel 4.1 Lembar Instrumen Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Indikator	Nilai	Keterangan
1)	Fisik	Jenis bahan yang digunakan	5	Sangat baik
		Ukuran papan monopoli	5	Sangat baik
		Ketahan media monopoli tematik	5	Sangat baik
		Keamanan bahan yang digunakan	4	Sangat baik
2)	Pemakaian	Kesesuaian permainan dengan karakteristik siswa kelas V	5	Sangat baik
		Kemudahan penggunaan media	5	Sangat baik
		Ketetapan media dalam mengembangkan sikap kerjasama	5	Sangat baik
3)	Gambar	Kejelasan gambar	5	Sangat baik
		Kesesuaian gambar dengan materi	4	Baik
		Kesesuaian gambar dengan karakteristik siswa kelas V	5	Sangat baik
4)	Warna	Kesesuaian warna dengan karakteristik siswa kelas V	5	Sangat baik
		Keterpaduan warna gambar dengan papan	5	Baik
		Komposisi warna, gambar. dan tulisan	4	Baik
		Kemenarikan warna pada kemasan	4	Sangat baik
5)	Tulisan	Kesesuaian ukuran huruf	4	Baik
		Kesesuaian jenis huruf yang digunakan	5	Sangat baik
		Kejelasan tulisan dalam permainan	4	Baik

**Tabel 4.2 Hasil Validasi Media**

No.	Aspek Penilaian	$\Sigma X$ per aspek	Skor maks	presentase	Kategori
1.	Fisik	19	20	95%	Sangat layak
2.	Pemakaian	15	15	100%	Sangat layak
3.	Gambar	14	15	93,33%	Sangat layak
4.	Warna	18	20	90%	Sangat layak
5.	Tulisan	13	15	86,66%	Sangat layak
<b>Jumlah</b>		79	85		
<b>Rata-rata presentase</b>				92,94%	Sangat layak

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa indikator penilaian ahli media terdiri dari 17 indikator yaitu dari jenis bahan yang digunakan sampai kejelasan tulisan dalam permainan. Hasil validasi tersebut dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} x 100\%$$

$$P = \frac{79}{85} x 100\% \\ = 92,94\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan aspek penilaian kelayakan tampilan yang terdiri dari 17 indikator penilaian memperoleh aspek kelayakan tampilan terdiri dari 5 aspek penilaian yaitu Aspek penilaian fisik memperoleh jumlah 19 dari skor maksimal 20 memperoleh nilai persentase 95%, aspek Penilaian pemakaian memperoleh jumlah 15 dari skor maksimal

15 memperoleh nilai presentase 100%, aspek penilaian gambar memperoleh jumlah 14 dari skor maksimal 15 memperoleh nilai persentase 93,33%, aspek penilaian warna memperoleh jumlah 18 dari skor maksimal 20 memperoleh nilai persentase 90%, aspek penilaian tulisan memperoleh jumlah 13 dari skor maksimal 15 memperoleh nilai persentase 86,66%.

Berdasarkan persentase dari ke lima aspek tersebut didapatkan rata-rata persentase sebesar 92,94% dengan dikategorikan “sangat baik” sehingga media ini sangat layak digunakan pada saat pembelajaran dan media tidak perlu revisi.

## 2) Data hasil validasi ahli materi

Proses validasi media POLITEMASI dinyatakan valid oleh validator ahli materi yang bernama ibu Alfanisa Rahmawati, S.Pd selaku guru Sekolah Dasar untuk menilai kesesuaian dan kelayakan isi materi yang dikembangkan dengan menggunakan angket sebagai berikut:

**Tabel 4.3 Lembar Instrumen Ahli Materi**

No.	Aspek Penilaian	Indikator	Nilai	Keterangan
1)	Isi materi	Kesesuaian materi dengan kurikulum yang digunakan di kelas V	4	Baik
		Kesesuaian materi dengan indikator dan kompetensi dasar	4	Baik
		Kejelasan dan kemenarikan isi materi	4	Baik
		Kesesuaian materi dengan karakteristik siswa	5	Sangat baik

		Kesesuaian indikator pencapaian kompetensi dengan materi pada media	4	Baik
2)	Penyajian Materi	Kemudahan memahami materi	5	Sangat baik
		Kesesuaian media dengan materi yang digunakan	5	Sangat baik
		Kejelasan bahasa yang digunakan dalam penyampaian materi	4	Baik

**Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Materi**

No.	Aspek Penilaian	$\sum X$ per aspek	Skor maks	Presentase	Kategori
1.	Isi materi	21	25	84%	Sangat layak
2.	Penyajian materi	14	15	93,33%	Sangat layak
<b>Jumlah</b>		35	40		
<b>Rata-rata presentase</b>				87,5%	Sangat layak

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa indikator penilaian ahli materi terdiri dari 8 indikator yaitu dari kesesuaian materi yang digunakan sampai kejelasan bahasa yang digunakan dalam penyampaian materi. Hasil validasi tersebut dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{35}{40} \times 100\% \\
 &= 87,5\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan tabel 4.3 yang dapat diketahui bahwa aspek kelayakan isi materi yang terdiri dari 5 indikator memperoleh jumlah 21 dari skor maksimal 25 dengan persentase 84% serta aspek kelayakan penyajian materi yang terdiri dari 3 indikator penilaian yang memperoleh jumlah 14 dari skor maksimal 15 dengan memperoleh presentase 93,33%.

Berdasarkan persentase dari skor keduanya memperoleh rata-rata persentase sebesar 87,5% dengan kategori “sangat baik” sehingga materi ini sangat layak digunakan dalam penggunaan media POLITEMASI dan materi tidak revisi.

**e. Revisi Desain**

Setelah media POLITEMASI divalidasi oleh ahli media, validator memberikan saran dan masukan untuk memperbaiki bagian-bagian media yang kurang menarik untuk proses pembelajaran. Perbaikan dilakukan peneliti sebelum dilakukan uji coba. Kekurangan media POLITEMASI terletak pada peraturan permainannya dalam desainnya.





**Gambar 4.1 Media sudah di Revisi**

Pada gambar media POLITEMASI ini, ahli media tidak memerintahkan untuk merevisi media POLITEMASI. Validator berkata medianya bagus sudah layak untuk digunakan. Validator meminta peneliti untuk mendesain langkah-langkah permainan POLITEMASI agar menarik ketika dibaca oleh peserta didik yang di print di sebuah kertas.



**Gambar 4.2 Peraturan Permainan Media POLITEMASI Sesudah di Revisi**

#### **f. Uji Coba Produk**

Uji coba media ini dilakukan kepada siswa kelas V Sekolah dasar yang berjumlah 9 siswa dengan cara mempraktikkan permainan media POLITEMASI untuk mengetahui keaktifan siswa pada saat pembelajaran. Pada uji coba media ini siswa dipilih secara acak untuk dijadikan satu kelompok. Setiap kelompok berjumlah 3 siswa. Pada uji coba media ini siswa berkumpul dengan setiap kelompoknya dan menggunakan satu media POLITEMASI (Monopoli Tematik 3 Dimensi).

##### **1) Kepraktisan penggunaan**

Sebelum uji coba menggunakan media, guru membacakan petunjuk penggunaan media. Pada saat siswa mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media POLITEMASI tidak merasa kesulitan karena untuk menjawab soal dalam media tersebut siswa dapat berdiskusi dengan anggota kelompoknya. Namun siswa terkadang masih kurang tepat dalam menjawab soal.

##### **2) Aktifitas siswa**

Pengamatan aktivitas siswa selama proses pembelajaran menggunakan media *POLITEMASI* juga diperhatikan oleh guru untuk mengetahui tingkat keaktifan siswa. Keaktifan siswa dinilai dengan menggunakan lembar pedoman observasi keaktifan siswa. Berikut hasil observasi keaktifan siswa selama proses pembelajaran menggunakan media *POLITEMASI*:

**Tabel 4.5 Hasil Lembar Observasi difokuskan Pada Keaktifan siswa**

No	Nama	Aspek Penilaian							$\Sigma X$ per aspek	Nilai Persen (NP)
		1	2	3	4	5	6	7		
1.	MAF	4	3	4	4	4	3	4	3,7	90,55%
2.	MFM	3	3	4	4	3	3	4	3,4	
3.	ISB	4	4	3	4	4	4	4	3,8	
4.	FN	3	4	4	3	3	4	4	3,5	
5.	HJ	4	3	3	4	4	3	4	3,5	
6.	MKH	4	4	3	3	4	4	4	3,7	
7.	MZA	3	4	4	4	3	4	4	3,7	
8.	MNS	4	3	3	4	4	3	4	3,5	
9.	KPA	4	4	3	4	4	4	4	3,8	
<b>Presentase aspek</b>		91, 6%	88, 8%	86, 1%	94, 4%	91,6 %	88, 8%	10 0%	32,6	

Berdasarkan data hasil Observasi di atas menunjukkan bahwa presentasi aktifitas siswa diperoleh dengan perhitungan sebagai berikut ini:

$$\begin{aligned}
 NP &= \frac{R}{SM} \times 100\% \\
 &= \frac{32,6}{36} \times 100\% \\
 &= 90,55\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan kegiatan siswa adalah : (1) Aspek pertama persentase 91,6% hal ini menunjukkan siswa antusias pada saat pembelajaran. (2) Aspek kedua 88,8% siswa memperhatikan guru pada saat menyampaikan materi. (3) Aspek ketiga 86,1% siswa aktif dalam bertanya. (4) Aspek ke empat

94,4% siswa sangat aktif dalam menjawab pertanyaan. (5) Aspek kelima 91,6% siswa dapat berinteraksi dengan teman kelompoknya pada saat berdiskusi. (6) Aspek keenam 88,8% siswa tertib pada saat mengikuti proses pembelajaran. (7) Aspek ketujuh 100% pada aspek ini siswa sangat aktif dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media POLITEMASI.

Dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa yang difokuskan pada keaktifan siswa mencapai skor maksimal. Secara keseluruhan aspek penilaian memperoleh skor rata-rata 32,6 dengan perolehan persentase 90,55% kriteria “Tinggi”.

### 3) Ketuntasan Belajar

Ketuntasan belajar dapat diketahui dari perubahan nilai tes yang dilakukan oleh siswa sebelum (*pre-test*) dan sesudah (*Post test*) menggunakan media POLITEMASI. Berikut Hasil *pre-test* dan *post-test* siswa kelas V SD:

**Tabel 4.6 Nilai Hasil Tes Awal (*pre-test*)**

No.	Nama	Nilai Tes Awal ( <i>pre test</i> )	kriteria
1.	MAF	75	Tuntas
2.	MFM	75	Tidak Tuntas
3.	ISB	80	Tuntas
4.	FN	65	Tidak Tuntas
5.	HJ	55	Tidak Tuntas
6.	MKH	60	Tidak Tuntas
7.	MZA	70	Tuntas
8.	MNS	80	Tuntas
9.	KPA	50	Tidak Tuntas

Presentase ketuntasan belajar siswa pada tes awal yaitu:

$$\begin{aligned} \text{Tes awal (Pre test): } P &= \frac{n}{N} \times 100\% \\ &= \frac{5}{9} \times 100\% \\ &= 55,55\% \end{aligned}$$

Berdasarkan tabel perhitungan di atas, presentase awal (*Pretest*) memperoleh hasil ketuntasan belajar sebesar 55,55%. Hal ini menunjukkan hasil belajar siswa berada pada rentang nilai 41% sampai 60% dalam kategori cukup baik.

**Tabel 4.7 Nilai Hasil Tes Akhir (*post-test*)**

No.	Nama	Nilai Tes Awal ( <i>pre test</i> )	kriteria
1.	MAF	85	T
2.	MFM	80	T
3.	ISB	95	T
4.	FN	90	T
5.	HJ	75	T
6.	MKH	80	T
7.	MZA	85	T
8.	MNS	90	T
9.	KPA	65	TT

Presentase nilai ketuntasan belajar siswa saat tes akhir (*post test*) yaitu:

$$\begin{aligned} \text{Tes akhir (Post test): } P &= \frac{n}{N} \times 100\% \\ &= \frac{8}{9} \times 100\% \\ &= 88,88\% \end{aligned}$$

Berdasarkan tabel perhitungan di atas, persentase akhir (*Post test*) memperoleh hasil ketuntasan belajar sebesar 88,88%. Hal ini menunjukkan hasil belajar siswa berada pada rentang nilai 81% sampai 100% dalam kategori sangat baik.

Keefektifan media dapat diketahui dari ketuntasan belajar pada saat siswa melakukan tes awal dan tes akhir. Persentase tes awal memperoleh hasil 55,55% dan tes akhir memperoleh hasil 88,88%. Maka hasil belajar siswa mengalami peningkatan setelah menggunakan media POLITEMASI yang awalnya hanya 5 siswa yang memperoleh nilai  $\leq 70$  sampai 8 siswa yang memperoleh nilai  $\geq 70$ , peningkatan tersebut mencapai 33,33%. Jadi dapat disimpulkan jika 8 siswa dinyatakan tuntas, maka media POLITEMASI dikatakan efektif.

#### 4) Ketertarikan

Dalam uji coba produk dengan menggunakan media POLITEMASI, dapat diketahui ketertarikan penggunaan media melalui angket respon siswa yang diberikan kepada masing-masing siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan media. Angket tersebut diisi langsung oleh siswa secara individu.

Berikut data hasil angket respon siswa:

**Tabel 4.8 Hasil Respon Siswa**

No.	Nama	Ya	Tidak
1.	MAF	8	2
2.	MFM	9	1
3.	ISB	9	1
4.	FN	8	2
5.	HJ	8	2
6.	MKH	8	2
7.	MZA	8	2
8.	MNS	9	1
9.	KPA	9	1
<b>Jumlah</b>		<b>76</b>	<b>14</b>

$$\begin{aligned} \text{Persentase "YA"} : P &= \frac{f}{N} \times 100\% \\ &= \frac{76}{90} \times 100\% \\ &= 84,4\% \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Persentase "TIDAK"} : P &= \frac{f}{N} \times 100\% \\ &= \frac{14}{90} \times 100\% \\ &= 15,5\% \end{aligned}$$

Berdasarkan tabel hasil respon siswa yang menjawab “ya” adalah 84,4% dan siswa yang menjawab “tidak” adalah 15,5%. Jadi respon siswa dengan menjawab “ya” lebih banyak daripada yang menjawab “tidak” maka dapat dikriteriakan dengan sangat baik.

### **g. Revisi Produk**

Berdasarkan hasil penelitian kegiatan pembelajaran dari perbaikan media POLITEMASI ini sudah bisa digunakan, karena media sudah di uji kelayakannya dan pemakaian. Media POLITEMASI tidak mengalami revisi setelah diuji cobakan pada saat penelitian, sehingga penelitian dikatakan telah selesai dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran di Sekolah Dasar.

## **B. Pembahasan**

Pada pembahasan pengembangan media ini peneliti akan memaparkan tentang kesesuaian produk dengan tujuan pengembangan dan keefektifan media POLITEMASI. Dengan pokok bahasan sebagai berikut :

### **1. Pengembangan Media *POLITEMASI***

Penelitian ini merupakan penelitian R&D yang bertujuan untuk mengembangkan media *POLITEMASI* yang digunakan dalam pembelajaran tema 7 kelas V SD. Pengembangan media *POLITEMASI* yaitu media monopoli yang akan di terapkan pada pembelajaran tema 7 dan difokuskan pada keaktifan siswa. Peneliti menguji kelayakan media, serta menguji keefektifan media hasil pengembangan tersebut. Langkah-langkah pengembangan media dengan model *Research and Development* (R&D) menurut Sugiono yang digunakan dalam penelitian pengembangan media ini meliputi potensi dan masalah, pengumpulan data, desain media, validasi media, revisi media, uji coba media, dan revisi media.



## 2. Kelayakan media *POLITEMASI*

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi, didapatkan hasil sebagai berikut :

**Tabel 4.9 Hasil Validasi Ahli**

Validasi Ahli	Presentase Dari Semua Aspek	Kategori
Ahli media	92,94 %	Sangat baik
Ahli materi	87,5 %	Sangat baik

Dari hasil validasi di atas didapatkan hasil presentase dari semua aspek sebesar 92,94% dari ahli media dengan kategori sangat baik, dan 87,5% dari ahli materi dengan kategori sangat baik. Dari hasil validasi media *POLITEMASI* yang dinyatakan sangat baik dari ahli media dan ahli materi, maka media *POLITEMASI* dinyatakan layak untuk dijadikan media pembelajaran agar siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran. Namun demikian, media *POLITEMASI* mempunyai kelebihan dan kekurangan sebagai berikut:

### a. Kelebihan Pengembangan Media *POLITEMASI*

- 1) Memiliki keterpaduan warna yang menarik dan sesuai dengan karakter siswa sekolah dasar
- 2) Monopolinya berukuran besar dan di cetak berupa sebuah banner, tidak seperti monopoli pada umumnya yang berukuran kecil
- 3) Bentuk kartu soalnya bagus dan cerah
- 4) Pemain monopoli ini adalah siswa, bukan menggunakan pion-pion

b. Kekurangan Pengembangan Media POLITEMASI

- 1) Membuat media ini harus bisa mengukur ketepatan sisi nya agar sama panjang
- 2) Media ini ukurannya terlalu besar sehingga membutuhkan tempat yang luas
- 3) Kartu soal dan kartu kesempatan terbuat dari kertas sehingga rentan rusak

**3. Keefektifan media *POLITEMASI***

Keefektifan media dapat diketahui dari beberapa cara yaitu sebagai berikut:

a) Aktifitas siswa

Aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan media *POLITEMASI* juga diperhatikan untuk mengetahui bagaimana keaktifan siswa pada saat menggunakan media tersebut.

Berdasarkan perhitungan tersebut, dapat diketahui bahwa hasil observasi Nilai Persen (NP) siswa selama proses pembelajaran menggunakan media *POLITEMASI* yaitu 90,55%. Jika dikategorikan dalam tabel keaktifan siswa maka hasil perhitungan persentase keaktifan (NP) siswa termasuk dalam kategori tinggi. Hal ini terbukti bahwa siswa sangat antusias dan lebih aktif pada saat mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media *POLITEMASI*, sehingga

aktivitas siswa sudah mencapai indikator yang ditentukan oleh peneliti, maka media POLITEMASI dikatakan efektif.

b) Ketuntasan Belajar

Ketuntasan belajar digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media POLITEMASI (monopoli tematik 3 dimensi). Hasil dari tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*post test*) yang telah dilakukan diketahui nilai siswa mengalami peningkatan pada tes akhir (*post test*). Persentase tes awal (*pre test*) sebesar 55,55% dengan jumlah 9 siswa namun hanya 5 siswa yang tuntas dalam belajar. Sedangkan persentase nilai pada akhir (*post test*) sebesar 88,88% dengan jumlah siswa 9 yang dapat dinyatakan tuntas 8 siswa, maka media POLITEMASI dikatakan efektif dalam pembelajaran di Sekolah Dasar.

c) Respon Siswa menggunakan Media *POLITEMASI*

Berdasarkan hasil Respon siswa saat menggunakan media *POLITEMASI* (Monopoli tematik 3 dimensi) sangat baik. Hasil respon siswa yang menjawab “ya” adalah 84,4% dan siswa yang menjawab “tidak” adalah 15,5%. Jadi respon siswa dengan menjawab “ya” lebih banyak daripada yang menjawab “tidak” maka dapat dikriteriakan dengan sangat baik.

Penelitian dengan menggunakan media POLITEMASI agar lebih terarah dan hasil yang diperoleh sesuai dengan yang diharapkan maka peneliti menggunakan teori pendukung, teori ini adalah teori belajar piaget

yaitu pada tahap operasional konkret. Tahap operasional konkret ini usia siswa (7-12 tahun) pada tahap ini siswa berpikir secara operasional dan siswa sudah mulai bisa bernalar dengan objek konkret. Pembelajaran tematik menggunakan media POLITEMASI ini termasuk tahapan operasional konkret karena siswa kelas 5 Sekolah dasar lebih mudah untuk menerima materi pada saat proses pembelajaran berlangsung dan menggunakan media konkret.

Menurut Meeggit dalam Wulan (2019: 117) kemampuan motorik kasar adalah kemampuan untuk menggunakan otot-otot besar pada tubuh. Sedangkan menurut Sujiono dalam Rohmatin (2019: 208) ada tiga jenis gerakan pada motorik kasar yang dapat dilakukan oleh anak yaitu : (1) kemampuan lokomotor, (2) kemampuan non-lokomotor, dan (3) kemampuan manipulatif. Jadi berdasarkan penjelasan di atas media POLITEMASI mampu melatih kemampuan motorik kasar dapat disebut sebagai kemampuan lokomotor karena dalam penggunaan media ini siswa bermain secara langsung, siswa melakukan perpindahan tempat dari kotak satu ke kotak lainnya.

Kendala dalam penelitian ini adalah pada waktu pengambilan data. Karena pengambilan data dilakukan pada saat pandemi covid 19, sehingga peneliti mengalami kesulitan untuk melakukan penelitian di sekolah. Peneliti mengalami kesulitan mencari responden untuk menerapkan media POLITEMASI sehingga peneliti melakukan penelitian di rumah dengan

mematuhi protokol kesehatan dan proses pembelajaran menggunakan media POLITEMASI menjadi kurang maksimal.

#### 4. Keterbatasan Penelitian

Keterbatasan dalam penelitian ini penggunaan prosedur Metode *Research and Development* (R&D) hanya dilakukan sampai pada tahap ke tujuh yaitu revisi produk. Peneliti tidak memproduksi massal karena keterbatasan waktu penelitian dan biaya yang dibutuhkan dalam melakukannya.

