

**PENGEMBANGAN *DART BOARD* TOKOH-TOKOH PROKLAMATOR
KEMERDEKAAN INDONESIA UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA
KELAS 5 SD NEGERI CATURTUNGGAL 1**

Oleh:

Sri Maya Januar Siamti

Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta

Mayajanuari47@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran *Dart Board* Tokoh-Tokoh Proklamator Kemerdekaan Indonesia yang layak untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas 5 SD Negeri Caturtunggal 1. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*RnD*) dengan model 4D. Dalam penelitian ini hanya menggunakan 3 tahap yaitu *define*, *design*, dan *develop*. Subjek dalam penelitian ini adalah validator materi, validator media, guru kelas 5 SD Negeri Caturtunggal 1, dan 10 siswa kelas 5 SD. Teknik pengumpulan data terdiri dari kegiatan observasi, wawancara, angket validasi ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran, dan respon siswa. Teknik analisis data menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Penelitian ini menghasilkan produk akhir berupa *Dart Board* Tokoh-Tokoh Proklamator Kemerdekaan Indonesia yang sudah teruji layak untuk digunakan. Hasil dari validasi oleh ahli materi diperoleh skor 3,90 (Sangat Baik), ahli media diperoleh skor 3,85 (Sangat Baik), praktisi pembelajaran diperoleh skor 3,90 (Sangat Baik), uji coba oleh siswa memperoleh skor 100% (Layak).

Kata kunci : pengembangan media, dart board, tokoh-tokoh proklamator kemerdekaan Indonesia

**DEVELOPMENT OF *DART BOARD* INDONESIAN INDEPENDENCE
PROCLAIMERS TO IMPROVE THE UNDERSTANDING STUDENTS CLASS 5 SD
NEGERI CATURTUNGGAL 1**

Abstract

The research aims to produce a Dart Board media Learning Indonesian Independence Proclaimers to increase understanding students class 5 SD Negeri Caturtunggal 1. This research using (Rnd) methods with 4D model. The research only uses 3 stages, define, design, and develop. The subjects in this research are material validator, media validator, elementary school's teacher of SD Negeri Caturtunggal 1, and 10 students grade 5 elementary school. Data collection techniques consisted of observation activities, interview, material expert validation questionnaire, media expert validation questionnaire, learning practitioner assessment questionnaire, and student response questionnaire. Data analysis techniques in research using quantitative descriptive analysis techniques. This research resulted in a final product in the form of Dart Board media Learning Indonesian Independence Proclaimers that was tested and suitable for use. The results of the material validation as a whole obtained a score of 3,90 (very good), overall media experts obtained a score of 3,85 (very good), learning practitioner obtained score of 3,90 (very good), trial by students obtained a score of 100% (very good).

Keywords: media development, dart board, Indonesian Independence Proclaimers

PENDAHULUAN

Konsep pembelajaran menurut Corey (1986:195) (dalam Sagala 2011: 61) adalah suatu proses dimana lingkungan seseorang secara disengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu dalam kondisi-kondisi khusus atau menghasilkan respons terhadap situasi tertentu, pembelajaran merupakan subset khusus dalam pendidikan. Pembelajaran menurut Dimiyati dan Mudjiono (2006: 297) adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat siswa belajar aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar. Berdasarkan beberapa pengertian tentang konsep pembelajaran tersebut dapat ditarik pengertian tentang pembelajaran, bahwasanya pembelajaran sebagai proses belajar yang dibangun oleh guru untuk membangun kreatifitas berpikir yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa, serta dapat meningkatkan kemampuan mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi pelajaran.

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan salah satu mata pelajaran pokok yang diajarkan pada jenjang pendidikan dasar. Mata pelajaran IPS merupakan mata pelajaran yang berdiri sendiri sebagai integrasi dari sejumlah konsep disiplin ilmu. Salah satu pokok bahasan pada mata pelajaran IPS yang dipelajari saat jenjang

sekolah dasar adalah proklamasi kemerdekaan Indonesia. Melalui materi ini siswa diharapkan tidak hanya menghafal akan tetapi juga mampu menghargai peran tokoh pejuang dan masyarakat dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia. Hal ini berkaitan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial bukan hanya sekedar memberikan materi dan konsep hafalan kepada peserta didik, akan tetapi juga menanamkan nilai-nilai yang terkandung untuk memahami kehidupan masyarakat di masa yang akan datang.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan pada tanggal 18 Januari 2020 di SD Negeri Caturtunggal 1 siswa masih mengalami kesulitan dalam pembelajaran IPS. Guru kelas 5 menjelaskan bahwa siswa kurang memahami pada materi proklamasi kemerdekaan Indonesia khususnya dalam menghafal tokoh-tokoh yang terlibat dalam peristiwa sekitar proklamasi kemerdekaan Indonesia tersebut. Hal ini dapat dilihat dari masih rendahnya kualitas hasil belajar yang dicapai siswa. Selain itu mereka merasa bosan ketika belajar hanya membaca dan mendengarkan materi khususnya IPS yang banyak mengandung unsur hafalan tokoh-tokoh di dalamnya.

Faktor lain yang menyebabkan mata pelajaran ini kurang diminati siswa adalah terbatasnya penggunaan media pembelajaran yang digunakan seperti halnya

LKPD dan buku paket. Guru dalam menyampaikan materi masih menggunakan metode ceramah dan terbatas dalam memanfaatkan media-media pembelajaran. siswa masih banyak yang kurang memperhatikan pelajaran. Hal ini terlihat dari kurang bersemangatnya dalam mengikuti pembelajaran, seperti siswa merasa bosan hingga membuat mereka mudah mengantuk dan mengobrol dengan temannya. Mereka lebih senang jika adanya suatu trik khusus untuk menangani kebosanan dalam kegiatan pembelajaran yaitu dengan bermain sambil belajar. Disisi lain, belum tersedianya media pembelajaran berupa permainan khususnya pada materi yang menurut siswa sulit untuk dipelajari dan yang mendukung karakteristik siswa kelas 5 tersebut.

Nursidik (2011) (dalam *Journal of Elementary Education*) menjelaskan bahwa beberapa karakteristik siswa SD antara lain senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok, dan senang merasakan atau melakukan atau memperagakan sesuatu secara langsung. Mengacu pada pendapat tersebut, guru hendaknya mampu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, salah satunya dapat dibantu dengan adanya media pembelajaran yang sesuai. Berkaitan dengan hal tersebut memang kemunculan suatu media pembelajaran untuk mendukung proses pembelajaran begitu penting. Arief S. Sadiman (2006: 7) menyatakan bahwa

media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Dari pendapat tersebut dapat diartikan bahwa media pembelajaran merupakan hal yang sangat penting dalam proses pembelajaran di kelas. Guru dapat menyampaikan materi kepada peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ditentukan.

Pemilihan media pembelajaran yang sesuai akan membantu ketercapaian tujuan pembelajaran. Adapun untuk membantu proses pembelajaran pada materi IPS kelas 5 sekolah dasar, peneliti memilih mengembangkan media pembelajaran berupa alat permainan edukatif yang bernama "*Dart Board*". Media pembelajaran *dart board* ini juga belum tersedia untuk membantu kegiatan pembelajaran di SD Negeri Caturtunggal 1, khususnya dalam mata pelajaran IPS sejarah tentang tokoh-tokoh proklamator kemerdekaan Indonesia.

Dart board merupakan media pembelajaran yang dipilih untuk menyajikan materi Ilmu Pengetahuan Sosial tentang tokoh-tokoh yang terlibat dalam proklamasi kemerdekaan Indonesia. Media pembelajaran ini merupakan papan permainan yang digunakan sebagai target

dalam *dart*, dan telah dimodifikasi. Melalui media pembelajaran *dart board* ini peserta didik dapat bermain sambil belajar sehingga dapat mengatasi kebosanan dalam pembelajaran.

Metode Penelitian

Penelitian menggunakan metode *Research and Development (RnD)* atau yang disebut dengan penelitian dan pengembangan. Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2011: 333).

Pengembangan produk media pembelajaran *dart board* ini dikembangkan sesuai dengan prosedur penelitian dan pengembangan yang dikembangkan oleh Thiagarajan, Semmel, dan Semmel (dalam Mulyatiningsih, 2014: 195) yang terdiri dari 4 tahap. Dari 4 tahapan tersebut, peneliti melakukan 3 tahapan yang diadopsi dari 4 tahapan model. Adapun 3 tahap penelitian pengembangan yang dilakukan terdiri dari : (1) *Define* (pendefinisian), (2) *Design* (perancangan), (3) *Develop* (pengembangan). Pada penelitian ini hanya dibatasi sampai 3 tahap karena sedang dalam pandemic yang menyulitkan untuk sampai pada tahap *disseminate* (penyebaran).

Langkah-langkah dalam tiga tahap pengembangan tersebut diantaranya: analisis awal, analisis peserta didik, analisis tugas, analisis konsep, spesifikasi tujuan pembelajaran, pemilihan format, rancangan

awal media, validasi oleh ahli dan praktisi, serta uji coba.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian dilakukan pada bulan Juni sampai September 2020 dan dilaksanakan di SD Negeri Caturtunggal 1 serta di sekitar tempat tinggal peneliti di daerah Klaten, Jawa Tengah.

Subjek Penelitian

Subjek pada penelitian ini adalah satu orang ahli materi (Dosen PGSD UNY), satu orang ahli media (Dosen Teknologi Pendidikan UNY), satu orang praktisi pembelajaran (Guru IPS SD Negeri Caturtunggal 1), dan siswa kelas 5 SD di sekitar tempat tinggal peneliti.

TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, angket (kuesioner).

Observasi dilakukan berupa observasi partisipan, dimana digunakan peneliti untuk mencari analisis kebutuhan yang mencakup penggunaan media, metode, dan sikap siswa saat proses pembelajaran berlangsung. Kegiatan wawancara dilakukan untuk mengetahui tentang keadaan pembelajaran dan kebutuhan terhadap pengembangan media. Sedangkan angket digunakan untuk mengumpulkan data hasil validasi dan uji coba.

TEKNIK ANALISIS DATA

Analisis data kualitatif diperoleh dari komentar dan saran yang didapat dari ahli materi, ahli media, dan praktisi

pembelajaran yang dianalisis secara deskriptif kualitatif. Dari hasil analisis tersebut kemudian dijadikan dasar untuk memperbaiki produk media yang dikembangkan sebelum dilakukan uji coba oleh siswa.

Analisis data kuantitatif diperoleh dari skor penilaian hasil angket dari ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran. Langkah-langkah analisis data kuantitatif adalah sebagai berikut: (1) Penilaian kelayakan media pembelajaran oleh ahli media, materi, dan praktisi pembelajaran, diubah penilaian dalam bentuk kualitatif menjadi kuantitatif dengan menggunakan skala Likert, (2) Menghitung skor rata-rata, (3) Mengubah skor rata-rata menjadi nilai kualitatif. Kriteria pengubahan skor rata-rata menurut Eko Putro Widoyoko (2012: 108) yaitu: (1) Sangat Baik, (2) Baik, (3) Kurang Baik, (4) Sangat Kurang Baik.

HASIL PENELITIAN

1. Tahap Define

a. Analisis Awal

Pada tahap ini peneliti melakukan observasi dan wawancara di SD Negeri Catutunggal 1 dengan hasil sebagai berikut :

- 1) Siswa mengalami kesulitan dalam pembelajaran IPS khususnya materi tokoh-tokoh proklamator yang cenderung bersifat hafalan
- 2) Guru masih menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran IPS di kelas.

- 3) Media pembelajaran yang digunakan seperti LKPD dan buku paket
- 4) Belum tersedianya media pembelajaran berupa permainan untuk mendukung dalam pembelajaran IPS khususnya pada tokoh-tokoh proklamator kemerdekaan Indonesia.

b. Analisis Peserta Didik

Adapun hasil dari observasi dan wawancara diperoleh data mengenai karakteristik peserta didik sebagai berikut :

- 1) Usia rata-rata peserta didik yang menjadi subjek penelitian adalah 10-11 tahun. Menurut Piaget (dalam Budiningsih, 2004: 35-39) anak dalam kelompok usia seperti itu dalam perkembangan kognitif berada pada tahap operasional konkret.
- 2) Pemahaman peserta didik pada mata pelajaran IPS khususnya dalam mengenal tokoh-tokoh proklamator kemerdekaan Indonesia masih kurang.
- 3) Ketika guru hanya menjelaskan dengan metode ceramah peserta didik mudah mengantuk dan mudah bosan.
- 4) Pada saat diwawancarai peserta didik lebih suka belajar dengan belajar sambil bermain daripada hanya sekedar mendengarkan dan menjawab soal-soal pada LKPD.

c. Analisis Tugas

Dalam tahap ini, peneliti telah merinci tugas isi materi secara garis besar dari Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) yang diambil dari Silabus yang digunakan. Materi yang diambil dalam penelitian ini yaitu tentang Tokoh-Tokoh Proklamator Kemerdekaan Indonesia.

d. Analisis Konsep

Analisis konsep bertujuan untuk menjabarkan fakta-fakta serta mengidentifikasi konsep-konsep yang terkait dengan materi pokok. Konsep-konsep tersebut disusun secara sistematis dan rinci yang kemudian dicantumkan ke dalam media pembelajaran.

e. Spesifikasi Tujuan Pembelajaran

Perumusan tujuan pembelajaran menjadi dasar dari pengembangan desain pembelajaran dan penyusunan tes. Pada langkah ini dilakukan penjabaran kompetensi dasar ke dalam indikator-indikator yang tercantum dalam kurikulum.

2. Tahap *Design*

a. Pemilihan Format

Penyajian materi akan dikemas dalam bentuk media pembelajaran berupa permainan *dart board*. Pemilihan media pembelajaran *dart board* ini karena siswa yang cenderung aktif dan menyukai permainan dalam pembelajaran sehingga media ini dikemas dengan memadukan bermain

sambil belajar. Selain itu sekolah juga memiliki fasilitas terbatas khususnya dalam penggunaan media pembelajaran. Dengan media *dart board* ini dapat memberikan pengalaman baru bagi siswa, menarik, dan dapat membantu siswa dalam menguasai materi pembelajaran.

b. Rancangan Awal Media

1) Pembuatan Desain Media *Dart Board* Tokoh-Tokoh Proklamator Kemerdekaan Indonesia

- a) Pembuatan papan target
- b) Pembuatan kantong soal
- c) Pembuatan kartu soal
- d) Pembuatan papan skor
- e) Pembuatan petunjuk penggunaan media
- f) Pembuatan *layout ful*
- g) Pembuatan kemasan halaman depan
- h) Pembuatan kemasan halaman belakang

2) Produksi Media *Dart Board* Tokoh-Tokoh Proklamator Kemerdekaan Indonesia

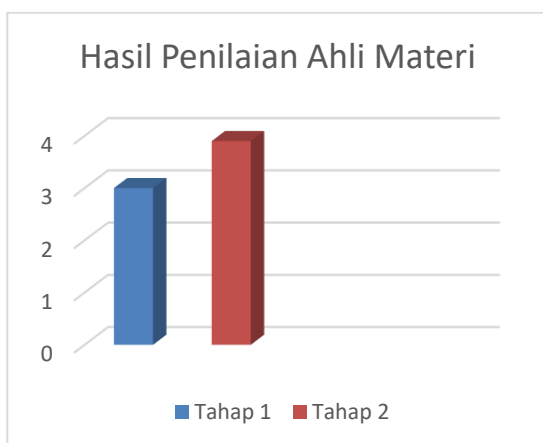
- a) Produksi pembuatan media
- b) Pencetakan stiker serta penempelannya

3. Tahap *Develop*

Tahap pengembangan yang dilakukan terdiri atas penilaian validator ahli media, validator ahli materi, praktisi pembelajaran, dan uji coba lapangan terbatas oleh siswa.

Peneliti melakukan validasi materi dengan ahli materi yaitu Dr. Anwar Senen, M.Pd., selaku Kepala Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Yogyakarta. Validasi oleh ahli materi dilakukan sebanyak dua tahap. Validasi dilakukan secara *online* karena mengingat kondisi pandemi covid-19 yang tidak memungkinkan untuk bertemu secara tatap muka.

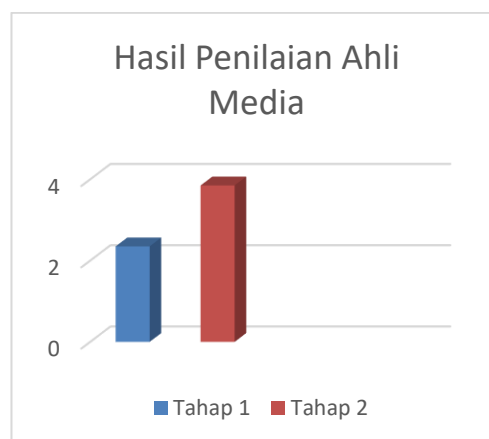
Dari hasil penilaian ahli materi pada tahap pertama, diperoleh total nilai 30 poin dengan nilai rata-rata 3.00. Menurut Widoyoko (2012: 112) media *dartboard* yang dikembangkan termasuk ke dalam kategori “Baik” karena berada pada interval 2.5 sampai 3.25. Ahli materi memberikan saran dan masukan untuk dapat memperbaiki dari kekurangan sebelumnya. Dari hasil penilaian ahli materi pada tahap kedua, diperoleh total nilai 39 poin dengan nilai rata-rata 3.90. Menurut Widoyoko (2012:112) media *dartboard* yang dikembangkan termasuk ke dalam kategori “Sangat Baik” karena berada pada interval 3.25 sampai 4.00.



Gambar 1. Hasil Validasi Materi

Validasi media dengan ahli media yaitu Ibu Suyantiningsih, M.Ed., selaku dosen jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta. Validasi oleh ahli media dilakukan sebanyak dua tahap.

Hasil penilaian ahli media pada tahap pertama, diperoleh total nilai 33 poin dengan nilai rata-rata 2.35. Menurut Widoyoko (2012:112) media *dartboard* yang dikembangkan termasuk ke dalam kategori “Kurang Baik” karena berada pada nilai interval 1.75 sampai 2.50. Ahli media memberikan saran dan masukan untuk perbaikan media pembelajaran *dart board*. Dari hasil penilaian ahli media pada tahap kedua, diperoleh total nilai 54 poin dengan nilai rata-rata 3.85. Menurut Widoyoko (2012: 112) media *dartboard* yang dikembangkan termasuk ke dalam kategori “Sangat Baik” karena berada pada nilai interval 3.25 sampai 4.00.



Gambar 2. Hasil Validasi Ahli Media
Peneliti meminta praktisi untuk melakukan penilaian media pembelajaran yaitu Ibu Anisa Saraswati, S.Pd. selaku guru

di SD Negeri Caturtunggal 1. Penilaian praktisi dilakukan sebanyak satu kali.

Dari hasil penilaian praktisi, diperoleh total nilai 39 poin dengan nilai rata-rata 3,90. Menurut Widoyoko (2012: 112) media *dartboard* yang dikembangkan termasuk ke dalam kategori “Sangat Baik” karena berada pada interval 3.25 sampai 4.00. Tidak ada saran dan masukan dari penilaian praktisi sehingga media sudah dinyatakan layak untuk diujicobakan kepada siswa kelas 5 SD.

Setelah media *dart board* divalidasi oleh ahli dan diperbaiki sesuai saran dan masukan maka produk siap untuk diuji cobakan. Peneliti melakukan uji coba tidak dengan siswa kelas 5 di SD Negeri Caturtunggal melainkan diuji cobakan pada siswa kelas 5 SD di sekitar tempat tinggal peneliti. Hal ini dilakukan mengingat semakin bertambahnya kasus positif Covid-19 di daerah Yogyakarta sehingga di SD Negeri Caturtunggal tidak diperbolehkan melakukan tatap muka secara langsung dengan siswa. Uji coba ini dilakukan pada tanggal 29 Juli 2020 dan terdapat 10 siswa kelas 5 SD.

Angket dibuat dengan skala Guttman yang berisikan jawaban “Ya” dan “Tidak”. Nilai untuk jawaban “Ya” adalah 1 poin sedangkan nilai untuk jawaban “Tidak” adalah 0. Berdasarkan uji coba lapangan terbatas di atas, diperoleh angka presentase kelayakan sebesar 100%. Artinya media *dart board* termasuk dalam kategori “Sangat

Layak” karena mendapat angka presentase yang sempurna dari penilaian siswa.

PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan ini menghasilkan sebuah produk media pembelajaran berupa *Dart Board* Tokoh-Tokoh Proklamator Kemerdekaan Indonesia yang bertujuan untuk membantu guru dalam menjelaskan mata pelajaran IPS khususnya pada materi tokoh-tokoh proklamator kemerdekaan yang diharapkan sekaligus dapat meningkatkan kemampuan pemahaman siswa tentang topik materi tersebut.

Hal ini didukung oleh pendapat dari Nursidik (2011) (dalam *Journal of Elementary Education*) bahwa beberapa karakteristik siswa SD antara lain senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok, dan senang merasakan atau melakukan atau memperagakan sesuatu secara langsung. Diperkuat oleh pendapat dari Piaget dalam Asri Budiningsih (2016: 16) membagi tahapan perkembangan kognitif siswa sekolah dasar. Dimana siswa pada umur 7-11 tahun, tahap perkembangan kognitif pada siswa kelas 5 Sekolah Dasar berada pada tahap operasional konkret. Penggunaan media pembelajaran *Dart Board* Tokoh-Tokoh Proklamator Kemerdekaan Indonesia dapat membantu siswa berpikir logis dan memudahkan dalam pemahaman materi.

Proses pengembangan media pembelajaran yang telah dilakukan berupa

define (pendefinisian), *design* (perancangan), dan *develop* (pengembangan). Dimulai dengan tahap yang pertama yaitu *define* (pendefinisian) yang merupakan tahap analisis kebutuhan. Terdapat 5 tahapan dalam *define*, diantaranya adalah : analisis awal, analisis peserta didik, analisis tugas, analisis konsep, dan spesifikasi tujuan pembelajaran. Tahap selanjutnya yaitu tahap *design* dimana pada tahap ini peneliti melakukan perancangan awal dalam mengembangkan media pembelajaran. Setelah media *dart board* selesai diproduksi, kemudian langkah berikutnya yaitu melalui tahap *develop* (pengembangan). Pada tahap ini media pembelajaran *dart board* akan dinilai kelayakannya oleh ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran, dan uji coba oleh siswa.

Berdasarkan hasil penilaian oleh ahli, praktisi pembelajaran, dan mengujicobakannya kepada siswa, media *dart board* sudah layak digunakan untuk pembelajaran IPS di sekolah dasar. Hal ini dilihat dari penilaian media *dart board* yang sesuai dengan kompetensi dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran dimana sesuai dengan pendapat dari Sudjana dan Rivai (2010: 4-5) bahwa salah satu faktor pemilihan media pembelajaran yang baik adalah ketepatan isi dan tujuan pembelajaran.

Selain itu, media *dart board* sesuai dengan standar media pembelajaran yang

baik karena sesuai dengan unsur-unsur pengembangan media pembelajaran menurut Budiningsih (2003, 118-126), prinsip pengembangan media pembelajaran antara lain: (1) prinsip kesiapan dan motivasi, (2) prinsip penggunaan alat pemusat perhatian (warna, gambar, bentuk dan penggunaan), (3) partisipasi peserta didik, (4) umpan balik, (5) perulangan.

Media pembelajaran *dart board* tokoh-tokoh proklamator kemerdekaan Indonesia yang dikembangkan oleh peneliti ini menerapkan konsep belajar sambil bermain sehingga belajar dapat dilaksanakan dengan menyenangkan tetapi tetap mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Hal ini sejalan dengan pendapat dari Hamalik (dalam Arsyad 2011) mengungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa sehingga membuat siswa lebih senang dalam mengikuti proses pembelajaran.

SIMPULAN DAN SARAN

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran *Dart Board* Tokoh-Tokoh Proklamator Kemerdekaan Indonesia, dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran *dart board* dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran. Hal tersebut dilihat dari hasil penilaian yang sudah dilakukan oleh ahli

media, ahli materi, guru IPS, dan diujicobakan oleh siswa kelas 5 SD di sekitar tempat tinggal peneliti. Tingkat kelayakan media pembelajaran *Dart Board* Tokoh-Tokoh Proklamator Kemerdekaan Indonesia oleh ahli materi secara keseluruhan diperoleh skor sebesar 3,90 (Sangat Baik), ahli media diperoleh skor sebesar 3,85 (Sangat Baik), praktisi pembelajaran diperoleh skor sebesar 3,90 (Sangat Baik), uji coba terbatas oleh siswa memperoleh skor sebesar 100% (Layak).

SARAN

Berdasarkan dari hasil penelitian dan pengembangan seperti yang telah dijelaskan, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut :

1. Bagi Guru
 - a. Guru dapat menggunakan media ini untuk mempermudah materi dan memahami nilai-nilai perjuangan tokoh-tokoh proklamator kemerdekaan.
 - b. Guru dapat memperluas isi materi pada media pembelajaran *dart board*.
2. Bagi Siswa
 - a. Memanfaatkan media pembelajaran *Dart Board* Tokoh-Tokoh Proklamator Kemerdekaan Indonesia ini sebaik mungkin untuk mendapatkan manfaat secara maksimal.
3. Bagi Peneliti Lain

- a. Peneliti lain dapat mengembangkan lebih lanjut mengenai media pembelajaran *Dart Board* Tokoh-Tokoh Proklamator Kemerdekaan Indonesia hingga tahap desiminasi produk.
- b. Peneliti lain dapat melakukan penelitian untuk menguji keefektifan media pembelajaran *Dart Board* Tokoh-Tokoh Proklamator Kemerdekaan Indonesia ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Andrianto, Kurnia. (2017). Pengembangan Papan Dart Sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran IPA materi Ekosistem pada kelas V di SDN Kebraon 1. *Jurnal PGSD Volume 05, No. 3*.
- Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Asyhar, Rayandra. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Azhari, Bianticha Rena, Nurdinah Hnifah dan Diah Gusrayani. (2017). .Penggunaan Media Papan Dart untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar. *Jurnal Pena Ilmiah: Vol. 2, No. 1*

- Budiningsih, C. Asri. (2003). *Desain Pesan Pembelajaran*. Yogyakarta: UNY Press
- _____. (2016). *Karakteristik Siswa sebagai Pijakan Pembelajaran*. Yogyakarta: UNY Press.
- Dimiyati dan Mudjiono. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rinika Cipta
- Haryanto. (2015). *Teknologi Pendidikan*. UNY Press.
- Indriyani, Dias Septi. (2014). Keefektifan Model *Think Pair Share* terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar IPS dalam *Journal of Elementary Education*. JEE 3(2) (2014)
- Kemendikbud (2012). Uji Publik Kurikulum 2013: Penyederhanaan dan Tematik Integratif. [Online]. Tersedia: <http://kemdikbud.go.id/kemdikbud/ujipublik-kurikulum-2013-1>. Diunduh pada tanggal 25 Maret 2020
- Kustandi, C. dan Bambang Sucipto. (2011). *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bandung: Alfabeta
- Maya Siskawati, dkk. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran *Dart Board* untuk Meningkatkan Minat Belajar Geografi Siswa. *Jurnal Studi Sosial*. Vol. 4, No. 1
- Mulyatiningsih, Endang. (2012). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Munadi, Yudhi. (2013). *Media Pembelajaran (Sebuah Pendekatan Baru)*. Jakarta: Referensi.
- Ahmad Rivai, Nana Sudjana. (2013). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo
- Rahmad. (2016). Kedudukan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada Sekolah Dasar. *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah Volume 2 Nomor 1*.
- Rosyada, Dede (Ed.). (2017). *Madrasah dan Profesionalisme Guru dalam Arus Dinamika Pendidikan Islam di Era Otonomi Daerah*. Depok: Kencana.
- Sadiman, Arif S. (2006). *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Press.
- Sagala, Sayiful. (2011). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima
- Sardjiyo. (2008). *Pendidikan IPS di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Siregar, Evelin dan Hartini Nara . (2014). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Sukmadinata , Nana Syaodih. (2006). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Administrasi: Dilengkapi dengan metode R&D*. Bandung: Alfabeta.

- Suprihatiningrum, Jamil. (2014). *Strategi Pembelajaran: Teori & Aplikasi*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Susanto. Ahmad. (2015). *Teori Belajar Dan Pembelajaran Disekolah Dasar*. Jakarta: Prenada Media
- Susilana, Rudi dan Cipi Riyana. (2008). *Media Pembelajaran "Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung : CV Wahana Prima
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional..
- Wahono, Romi Satria. (2006). *Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran*, diakses dari <https://romisatriawahono.net/2006/06/21/aspek-dan-kriteria-penilaian-media-pembelajaran/> pada 8 Januari 2020.
- Widiyoko, E.P. (2012). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Winataputra, dkk. (2007). *Materi dan Pembelajaran IPS di SD*. Jakarta: Pusat Penerbitan Universitas Terbuka.