

PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN INTERAKSI MANUSIA PADA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS V SDN MADUSARI 3 PRAMBANAN SLEMAN

Risa Yuliana¹, Heri Maria Zulfiati²

^{1,2}Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar

^{1,2}Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa

Email : Riesa011@gmail.com¹,

heri.maria@ustjogja.ac.id²

Abstract: The aim of the research is to produce learning media “human board interaction” on the thematic learning of fifth grade of SDN Madusari 3 Prambanan, Sleman. Based on the description of the theory and the mindset, the hypothesis in this study is human interaction board media proper to use as a media in the thematic learning which is charged with social science, and be able to create pleasant learning atmosphere otherwise be able to increase the active participation of the learners. The research used to research and development using a development research model by Borg and Gall. The development of the procedure consists of 9 stages are research and data collection, planning, development of initial produce, an initial field trial, product revision, an operation field trial, and final product revision. The population of the research is all of the students of fifth grade SDN Madusari 3 Prambanan Sleman which amount 22 students. The research sample covers the entire population. The researcher used data collection techniques by a questionnaire, observation, and interview with the teacher and the students to find out the situation during the learning process. The data analysis technique used quantitative descriptive statistics. The result shows that media is proper to use. This is based on the percentage obtained from the learner validator. The percentage of material validator results from lecturer is 80%, worthy of use, the percentage of validation result from the teacher is 83,33%, worthy of use. The percentage of validation results from the lecturer is 77,33%, worthy of use. The percentage of validation results from the teacher is 82,66, worthy of use. The percentage of student evaluations obtained during limited testing is 93% worthy of use. During the field trial 94%, worthy of use. In the operational field, trials produce a percentage value 94% worth of use.

Keywords: Media development, human board interaction, thematic which charged with social science.

Pendidikan merupakan salah satu komponen penting dalam kehidupan manusia. Salah satu jenjang pendidikan yang ada di Indonesia yaitu tingkat Sekolah Dasar. Kesuksesan pendidikan di Sekolah Dasar dipengaruhi oleh beberapa faktor, salah satu faktor yang berperan penting yaitu peran guru pada proses pembelajaran. Hal ini selaras dengan Undang-Undang Republik Indonesia nomor 14 tahun 2005 mengenai pentingnya peranan guru. Pendidikan di Sekolah Dasar telah melaksanakan pembelajaran dengan kurikulum 2013. Pelaksanaan pembelajaran pada kurikulum ini menggunakan pembelajaran tematik, yaitu pembelajaran yang pada pelaksanaannya menggabungkan beberapa muatan mata pelajaran. Hal ini selaras dengan yang dikemukakan oleh Daryanto (2014: 3), Pembelajaran tematik diartikan sebagai

pembelajaran yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada peserta didik.

Pengalaman yang bermakna bagi peserta didik dapat dibangun dari keadaan yang merdeka lahir, batin, luhur akal budi serta jasmaninya untuk menjadi manusia yang berguna dan bertanggung jawab. Salah satunya berasal dari mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang menjadi salah satu muatan pada pembelajaran tematik. Pembelajaran IPS merupakan aspek penting yang perlu diajarkan di sekolah sehingga pembelajaran IPS dipelajari dari jenjang sekolah dasar, menengah, atas, hingga perguruan tinggi.

Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar merupakan dasar untuk melanjutkan pembelajaran di jenjang sekolah selanjutnya.

Pembelajaran IPS dapat mempermudah pemahaman peserta didik karena berkaitan dengan peran guru. Dewasa ini guru tidak hanya dituntut dapat memberikan pengetahuan, akan tetapi juga memberikan kesempatan kepada peserta didik menemukan sendiri pengetahuannya. Hal ini selaras dengan sistem pendidikan yang dilaksanakan menurut sistem among yang mempunyai dua asas yaitu kodrat alam dan kemerdekaan yang berarti memberi kebebasan kepada anak didik untuk tumbuh dan berkembang sesuai kodratnya, sedang guru bertindak sebagai fasilitator, (Dewantara, 2013: 13). Fasilitator dalam proses pembelajaran berkaitan dengan pengembangan media ajar yang mampu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan selama proses belajar di Sekolah Dasar.

Media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali visual atau verbal (Arsyad, 2009: 3). Media yang dikembangkan akan melibatkan peserta didik aktif dalam pembelajaran dan sesuai dengan tahap perkembangannya. Variasi media menurut Susanto, A (2013: 324) media yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik akan mampu mengembangkan keterampilan mereka dalam berpartisipasi aktif menggunakan media pembelajaran untuk mencapai hasil yang maksimal.

Papan Interaksi Manusia adalah salah satu media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik pada tahap operasional konkret. Media tersebut merupakan media sederhana yang berbasis media visual. Media ini dikembangkan dengan memperhatikan bentuk, ukuran, warna, kesederhanaan dan keamanan. Media Papan Interaksi Manusia digunakan peneliti untuk mengajarkan materi interaksi manusia dengan lingkungan serta pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya dan ekonomi masyarakat Indonesia.

Hasil wawancara pada tanggal 26 Oktober 2018 dan observasi awal yang dilaksanakan pada tanggal 30 dan 31 Oktober 2018, sampai dengan tanggal 6 dan 7 November 2018 ditemukan bahwa peserta didik kurang tertarik dengan pembelajaran IPS dikarenakan pada muatan IPS banyak yang harus dibaca dan dihafalkan. Penggunaan

media oleh guru belum maksimal. Media yang digunakan terbatas pada media berbahan kertas sehingga media ini kurang dapat bertahan lama. Media yang digunakan belum memaksimalkan peran aktif dan kerjasama peserta didik dalam menemukan pengetahuan yang mereka butuhkan. Hal tersebut yang menjadi alasan peneliti untuk mengembangkan media Papan Interaksi Manusia pada pembelajaran tematik bermuatan IPS.

Pengembangan media Papan Interaksi Manusia diharapkan mampu menarik minat dan perhatian peserta didik dalam mengikuti pembelajaran IPS. Penggunaan media mampu memudahkan peserta didik memahami interaksi manusia dengan lingkungan dan dampaknya dalam pembangunan. Hal lain yang diharapkan dalam pengembangan media ini yaitu mampu memaksimalkan peran peserta didik dalam menemukan pengetahuannya. Hal ini dimaksudkan agar pembelajaran yang dilaksanakan selaras dengan tujuan pendidikan menurut Tamansiswa yaitu “membangun anak didik menjadi manusia merdeka lahir batin, luhur akal dan budinya serta sehat jasmani untuk menjadi anggota masyarakat yang berguna dan bertanggungjawab atas kesejahteraan bangsa, tanah air serta manusia pada umumnya”, (Ketamansiswaan, 2013: 17).

Media secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap, sedangkan secara lebih khusus media dalam proses belajar mengajar diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal Menurut Gerlach dan Ely dalam (Arsyad, 2009: 3). Arsyad (1997) dalam Hamdani (2011: 260) menyatakan bahwa media pendidikan adalah perantara yang mengantarkan informasi antar sumber, komponen atau sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi insruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar, semua bentuk perantara yang digunakan manusia untuk menyampaikan ide kepada penerima, alat bantu yang digunakan untuk memperlancar komunikasi serta seperangkat alat bantu atau pelengkap yang digunakan guru dalam berkomunikasi dengan siswa.

Media pembelajaran mampu meningkatkan motivasi peserta didik. Selain itu, merangsang peserta didik mengingat apa yang sudah dipelajari, selain memberikan rangsangan belajar baru. Media yang baik mengaktifkan peserta didik dalam memberikan tanggapan, umpan balik, dan mendorong peserta didik untuk melakukan praktik – praktik yang benar (Hamdani, 2011: 73).

Pada penelitian ini, Media Papan Interaksi Manusia dikembangkan berdasarkan materi Interaksi manusia dan Lingkungan pada KD 3.2 Memahami interaksi manusia dengan lingkungan serta pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya dan ekonomi masyarakat Indonesia dan 4.2 Menceritakan interaksi manusia dengan lingkungan serta pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya dan ekonomi masyarakat Indonesia. Menurut Piaget dalam (Susanto, 2013:78) ,karakteristik peserta didik usia SD yaitu masih berada pada tahap operasional konkret, masih senang untuk bermain dan berkelompok. Usia anak usia SD berkisar antara 6-12 tahun didalamnya terdapat anak kelas V . Maka dengan kata lain peserta didik kelas V SD juga memiliki karakteristik yang sudah disebutkan.

Pengembangan Media Papan interaksi Manusia didasarkan pada karakteristik perkembangan peserta didik kelas V SD. Media Papan Interaksi Manusia berfungsi mengkonkretkan materi dan media ini dirancang untuk dapat dimainkan secara berkelompok sehingga diharapkan akan tercipta pembelajaran yang menyenangkan. Media Papan Interaksi Manusia merupakan media sederhana yang berbasis media visual. Media ini dikembangkan dengan memperhatikan bentuk, ukuran, warna, kesederhanaan dan keamanan sehingga diharapkan mampu meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar serta mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik Arsyad (2009: 107).

Prosedur pengembangan

Tabel 3.1. Prosedur pengembangan papan interaksi manusia Borg dan Gall dalam (Emzir, 2015:271)

No	Prosedur Pengembangan	Keterangan
1	Penelitian dan	Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media

Media Papan Interaksi Manusia dikembangkan karena memiliki beberapa keunggulan daripada media lainnya, seperti :

1. Media papan interaksi manusia merupakan ide baru dalam media pembelajaran.
2. Bahan yang digunakan pada media ini cukup tahan lama dan mudah diperoleh.
3. Guru dapat mengembangkan kartu pertanyaan sesuai dengan materi pembelajaran.
4. Media ini dirancang supaya peserta didik dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran serta dapat bekerja dalam kelompok.
5. Media ini cukup mudah dibuat dan dengan biaya yang terjangkau.

Selain keunggulan diatas media ini juga memiliki kelemahan seperti :

1. Pengembangan media membutuhkan bantuan profesional ahli untuk mengembangkan media.
2. Pengembangan media membutuhkan waktu yang lebih lama.
3. Kartu pertanyaan belum mencakup semua muatan pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan (*research and development*). Sugiyono (2016:297) berpendapat bahwa metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Sedangkan menurut Gay, Mills, dan Arirasian (2009:18) dalam Emzir (2015:263) menyatakan bahwa pada bidang pendidikan tujuan utama penelitian dan pengembangan bukan untuk merumuskan atau menguji teori, tetapi untuk mengembangkan produk-produk yang efektif untuk digunakan di sekolah.

No	Prosedur Pengembangan	Keterangan
	pengumpulan data	pembelajaran yang sesuai pada pembelajaran tematik bermuatan IPS. Pengumpulan data dilakukan dengan observasi kelas, wawancara guru kelas, kepala sekolah serta beberapa peserta didik kelas V SDN Madusari 3 Prambanan Sleman.
2	Perencanaan	Peneliti menentukan tujuan media, merancang desain media yang akan dikembangkan, mempersiapkan alat dan bahan pembuatan media serta menyiapkan pertanyaan yang akan diujikan pada siswa.
3	Pengembangan bentuk awal produk	Peneliti membuat media Papan Interaksi Manusia perencanaan yang sudah disusun. Peneliti melakukan validasi media dan materi. Validator 1 oleh Dosen PGSD UST dan validator 2 dari Guru kelas V SDN Madusari 3 Prambanan Sleman.
4	Uji coba lapangan awal	Peneliti melaksanakan uji coba lapangan awal dengan 4 peserta didik kelas V SDN Madusari 3 Prambanan Sleman. Peserta didik dipilih secara <i>random</i> dan dilanjutkan pengisian angket respon peserta didik terhadap media papan niteraksi manusia.
5	Revisi produk	Peneliti melakukan perbaikan produk berdasarkan data yang diperoleh dari uji coba lapangan awal dan saran yang disampaikan oleh validator.
6	Uji Coba Lapangan Utama	Peneliti melaksanakan uji coba lapangan utama dengan 10 peserta didik kelas V SDN Madusari 3 Prambanan Sleman. Peserta didik dipilih secara acak dan dilanjutkan pengisian angket respon peserta didik terhadap media papan niteraksi manusia.
7	Revisi Produk operasional	Peneliti melakukan perbaikan produk berdasarkan data yang diperoleh dari uji coba lapangan utama dan saran yang disampaikan oleh validator.
8	Uji coba lapangan operasional	Peneliti melaksanakan uji coba lapangan utama ada 21 peserta didik dikelas V SDN Madusari 3 Prambanan Sleman. Peserta didik diajak untuk bermain sambil belajar secara berkelompok dengan menggunakan papan interaksi manusia. Kegiatan akan dilanjutkan pengisian angket respon peserta didik terhadap media papan interaksi manusia.
9	Revisi Produk akhir	Peneliti melaksanakan revisi produk akhir terhadap media dan materi pada papan interaksi manusia. Apabila revisi tahap akhir telah dilaksanakan maka papan interaksi manusia dinyatakan layak sebagai media pembelajaran di kelas V SDN Madusari 3 Prambanan Sleman pada pembelajaran tematik bermuatan IPS.
10	Desminasi dan Implementasi	Peneliti tidak melaksanakan tahap ini dikarenakan keterbatasan sumber daya dan kemampuan peneliti.

Validasi dan Uji Coba Produk

Menurut Sugiyono (2016: 302), validasi merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk akan lebih efektif dari yang lama atau tidak. Validasi produk dapat dilakukan dengan beberapa ahli atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk baru yang dirancang tersebut. Validasi dalam pengembangan media dibagi menjadi dua yaitu :

1. Validasi Ahli Media
2. Validasi ahli materi

Uji Coba Produk

Langkah selanjutnya setelah validasi yaitu uji coba produk. Produk yang akan diujicobakan pada peserta didik kelas V. Uji coba produk akan dilakukan melalui tiga tahap yaitu :

1. Uji coba lapangan awal
2. Uji coba lapangan utama
3. Uji coba lapangan operasional

Setting dan Subjek Penelitian

Penelitian Pengembangan media papan interaksi manusia dilakukan di SDN Madusari 3 Prambanan Sleman yang beralamatkan di Sembir, Madurejo, Prambanan, Sleman dan sekolah terakreditasi A. Sekolah memiliki 6 kelas. Kelas yang menjadi subjek penelitian yaitu kelas V yang terdiri dari 22 peserta didik.

Jenis dan Sumber Data

Jenis data pada penelitian ini yaitu Data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari penilaian angket oleh ahli media, ahli materi, serta subjek penelitian. Sedangkan data kualitatif diperoleh dari observasi, wawancara serta tanggapan dari ahli media, ahli materi dan siswa.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dengan observasi, wawancara

dan Angket yang ditujukan kepada peserta didik, ahli media dan ahli materi.

Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah angket ahli media, angket ahli materi, dan angket tanggapan subjek penelitian. Kisi – kisi instrumen untuk validasi media dikembangkan berdasarkan prinsip media visual.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Deskripsi Hasil Pengembangan Produk

Pengembangan media papan interaksi manusia ini berdasarkan pada model Borg and Gall. Hal ini selaras dengan apa yang sudah dipaparkan pada bab III. Pengumpulan data dilakukan di kelas V SDN Madusari 3 Prambanan Sleman. Tahap pertama yang dilakukan peneliti yaitu observasi kelas pada saat pembelajaran tematik bermuatan IPS. Selanjutnya wawancara pada guru kelas dan beberapa peserta mengenai pelaksanaan pembelajaran tematik bermuatan IPS di kelas V. Tahap kedua yaitu perencanaan, meliputi rencana pembuatan produk dengan mempersiapkan alat dan bahan, materi serta rencana program pembelajaran. Tahap ketiga, pengembangan bentuk awal dari produk media papan interaksi manusia serta validasi materi dan validasi media yang dilakukan oleh para ahli.

Validator materi terdiri dari satu dosen PGSD UST dan satu guru kelas V SDN Madusari 3 Prambanan Sleman. Presentase hasil validasi materi dari dosen menunjukkan angka 80% dengan kriteria layak digunakan. Presentase hasil validasi dari guru kelas diperoleh angka 83,33% dengan kriteria layak digunakan. Validator media terdiri dari satu dosen PGSD UST dan satu guru kelas V SDN Madusari 3 Prambanan Sleman. Presentase

hasil validasi materi dari dosen menunjukkan angka 77,33% dengan kriteria layak digunakan. Presentase hasil validasi dari guru kelas diperoleh angka 82,66% dengan kriteria layak digunakan.

Produk dari media yang dikembangkan selanjutnya diuji cobakan kepada peserta didik melalui tiga tahap yaitu : uji coba lapangan terbatas, uji coba lapangan utama dan uji coba lapangan operasional. Pada setiap uji coba peserta didik memberikan penilaian terhadap media yang dikembangkan. Presentase penilaian yang diperoleh pada saat uji terbatas yaitu 93% dengan kategori layak digunakan. Pada saat uji coba lapangan utama diperoleh hasil 94% dengan kriteria layak digunakan. Uji coba lapangan operasional menghasilkan nilai presentase 94% dengan kriteria layak digunakan. Peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa media papan interaksi manusia layak digunakan sebagai media pembelajaran tematik bermuatan IPS di kelas V.

Pembahasan

Media papan interaksi manusia dikembangkan berdasarkan temuan masalah yang ada di kelas V SDN Madusari 3 Prambanan Sleman. Peneliti akan membahas masalah pada belum maksimalnya pengembangan media untuk pembelajaran tematik bermuatan IPS. Padahal media merupakan salah satu unsur yang penting dalam pembelajaran. Media pembelajaran sangat membantu keaktifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan (Azhar Arsyad, 2009:16). Media seharusnya juga dapat mengaktifkan siswa dan menciptakan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Selain masalah media yang muatan IPS dalam pembelajaran tematik tak luput dari keluhan para peserta didik. Berdasarkan data wawancara peserta didik diperoleh bahwa sebagian peserta didik kurang menyukai muatan IPS. Hal ini dikarenakan muatan IPS harus banyak

menghafal informasi dari suatu bacaan. Peserta didik merasa jenuh jika hanya duduk diam dan mendengar penjelasan guru.

Peserta didik di Sekolah Dasar memiliki karakteristik yaitu masih berada pada tahap operasional konkret, masih senang untuk bermain dan berkelompok. Usia anak usia SD berkisar antara 6-12 tahun didalamnya terdapat anak kelas V. Maka dengan kata lain peserta didik kelas V SD juga memiliki karakteristik yang sudah disebutkan. Pengembangan Media Papan Interaksi Manusia didasarkan pada karakteristik perkembangan peserta didik kelas V SD tersebut. Media Papan Interaksi Manusia berfungsi mengkonkretkan materi dan media ini dirancang untuk dapat dimainkan secara berkelompok sehingga diharapkan akan tercipta pembelajaran yang lebih menyenangkan.

Media papan interaksi manusia dikembangkan dengan prinsip visual. Komponen dari media ini dirancang dengan warna dan bentuk yang menarik perhatian peserta didik. Komponen dari media ini juga bersifat aman untuk digunakan oleh peserta didik di kelas V SD. Pengembangan media ini menggunakan model Borg dan Gall. Pada pengembangan model ini terdiri dari 10 tahap pengembangan. Peneliti hanya melakukan sampai dengan tahap ke-9 dengan alasan keterbatasan peneliti. Tahap pertama adalah tahap penelitian dan pengumpulan data. Tahap kedua adalah perencanaan, meliputi rencana pengembangan produk dan materi. Tahap ketiga mulai dengan pengembangan bentuk awal produk. Pengembangan ini didasarkan pada prinsip visual yaitu kesederhanaan, keterpaduan, penekanan, keseimbangan, bentuk, garis dan warna.

Pada tahap ini produk yang dikembangkan akan divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Validator materi terdiri dari dua ahli yaitu Dosen PGSD UST dan guru kelas V SDN Madusari 3 Prambanan Sleman. Validator media juga terdiri dari dua

ahli yaitu, Dosen PGSD UST dan guru kelas V SDN Madusari 3 Prambanan Sleman.

Pada tahap validasi materi oleh dosen diperoleh presentase nilai sebesar 80% dengan kriteria “layak digunakan”. Presentase nilai dari guru kelas sebesar 83,33% dengan kriteria “layak digunakan”. Sedangkan validasi media oleh dosen PGSD diperoleh presentase nilai sebesar 77,33% dengan kriteria “layak digunakan”. Sedangkan, oleh guru kelas V sebesar 82,66 dengan kriteria “layak digunakan”.

Tahapan setelah media tervalidasi adalah uji coba produk. Ujicoba produk dilakukan dalam tiga tahap yaitu, uji coba lapangan awal, uji coba lapangan utama dan uji coba operasional. Uji coba lapangan awal terdiri dari 5 peserta didik. Berdasarkan uji ini diperoleh presentase nilai sebesar 93% dengan kriteria layak digunakan. Uji coba lapangan utama terdiri dari 10 peserta didik. Berdasarkan uji ini diperoleh presentase nilai sebesar 94% dengan kriteria layak digunakan. Uji coba lapangan operasional terdiri dari 22 peserta didik. Berdasarkan uji ini diperoleh presentase nilai sebesar 94% dengan kriteria layak digunakan.

Berdasarkan hasil ujicoba tidak semua mengalami peningkatan. Hal ini dikarenakan jumlah subjek yang dari pengambilan uji coba berbeda. Hasil yang didapatkan dari penelitian ini adalah media “Papan Interaksi Manusia” layak digunakan pada pembelajaran tematik bermuatan IPS kelas V di sekolah dasar.

Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini masih memiliki keterbatasan, yaitu :

1. Penelitian ini belum mengukur keefektifan media papan interaksi manusia terhadap prestasi belajar peserta didik.
2. Penelitian ini hanya dilakukan di kelas V saja, sedangkan untuk kelas rendah belum dilakukan.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Bentuk pengembangan papan interaksi manusia pada pembelajaran tematik dikelas V SDN Madusari 3 Prambanan Sleman menunjukkan bahwa, media papan interaksi manusia yang dikembangkan dengan model *Borg* dan *Gall* sudah dapat dinyatakan layak digunakan. Hal ini didasarkan pada presentase nilai yang diperoleh dari validator dan peserta didik. Presentase hasil validasi materi dari dosen menunjukkan angka 80% dengan kriteria layak digunakan. Presentase hasil validasi dari guru kelas diperoleh angka 83,33% dengan kriteria layak digunakan.

Presentase hasil validasi materi dari dosen menunjukkan angka 77,33% dengan kriteria layak digunakan. Presentase hasil validasi dari guru kelas diperoleh angka 82,66% dengan kriteria layak digunakan. Presentase penilaian yang diperoleh pada saat uji terbatas yaitu 93% dengan kategori layak digunakan. Pada saat uji coba lapangan utama diperoleh hasil 94% dengan kriteria layak digunakan. Uji coba lapangan operasional menghasilkan nilai presentase 94% dengan kriteria layak digunakan.

Media papan interaksi mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Para siswa dapat bermain sambil belajar. Media tersebut memberikan pengalaman baru kepada para siswa dan mempermudah siswa mendapatkan pengetahuan belajarnya.

Implikasi

Pengembangan papan interaksi manusia pada pembelajaran tematik kelas V SDN Madusari 3 Prambanan Sleman mengandung implikasi bahwa :

1. Pengembangan media ini diharapkan mampu menambah alternatif pembelajaran yang menyenangkan.

2. Pengembangan media diharapkan menjadi salah satu alternatif untuk mengaktifkan peserta didik dalam proses pembelajaran.
3. Pengembangan media dapat menjadi salah satu upaya peningkatan kualitas pendidikan di sekolah.
4. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi pertimbangan bagi peneliti yang akan datang.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka saran yang diberikan peneliti adalah sebagai berikut.

1. Bagi guru, Media papan interaksi manusia dapat digunakan pada saat pembelajaran tematik bermuatan IPS atau dapat dikembangkan untuk semua muatan pembelajaran dengan pengembangan kartu pertanyaan.
2. Bagi siswa, Mampu menggunakan dan memanfaatkan media papan interaksi manusia dengan baik.
3. Bagi peneliti selanjutnya, Media papan interaksi manusia dapat diteliti keefektifannya dalam hal prestasi belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Daryanto. 2014. *Pembelajaran Tematik Terpadu, Terintegrasi (Kurikulum 2013)*. Yogyakarta: Gava Media.
- Emzir. 2015. *Metodelogi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung : CV Alfabeta.
- Susanto, A. 2013. *Teori Belajar Dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 *tentang Guru dan Dosen*.