Journal of Instructional Technology
J-INSTECH Vol 1 No 2 Juni 2020 (140 - 156)

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *SIGIL* UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN TEMATIK KELAS VI DI SDN SUNGAI ANDAI 3 MATERI MAKNA PROKLAMASI BAGI BANGSA INDONESIA

Muhammad Subhan Fansuri[1], Adrie Satrio[2], Jumadi[3]
[123]Universitas Lambung Mangkurat
1910130310009@mhs.ulm.ac.id[1], adrie.satrio@ulm.ac.id[2], jumadi@ulm.ac.id[3]

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengembangkan media berbasis sigil dan Tingkat kelayakan media serta (2) untuk meningkatkan hasil minat belajar siswa pada mata pelajaran tematik. Jenis penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (research & development). Penelitian ini merupakan jenis penelitian R&D dengan menggunakan metode pengembangan 4D yaitu Define, Design, Development dan, Dissemination yang telah dimodifikasi menyesuaikan dengan keperluan. Berdasarkan hasil penelitian kedua ahli media dapat diperoleh dari validator I sebesar 94% dengan katagori "sangat Layak" dan validator II sebesar 97% dengan kategori "sangat layak", hasil dari ahli materi dapat diperoleh validator sebesar 87% dengan kategori "sangat layak", hasil dari ahli bahasa dapat diperoleh validator sebesar 85% dengan kategori "sangat layak". peningkatan minat belajar siswa mendapat nilai gain sebesar 0,77 dengan kategori "sangat layak". dari hasil penelitian dan data simpulan bahwa media berbasis sigil pada mata pelajaran tematik layak digunakan sebagai media pembelajaran bagi siswa.

Kata Kunci : Pengembangan, 4D, Media Pembelajaran, Minat Belajar

Abstract

This study aims to (1) develop sigil-based media and media feasibility levels and (2) to improve student learning interest outcomes in thematic subjects. This type of research is research and development (research & development). This research is a type of R&D research using 4D development methods, namely Define, Design, Development and, Dissemination which have been modified according to needs, revision, final product. The results of media expert research can be obtained from validators by 85% with the category "very feasible". Results from material experts can be obtained by validators by 86% with the category "very feasible". The increase in student interest in learning received a gain value of 2.37 with the category "very decent". And the results of research and data conclude that android-based interactive learning media in science subjects is suitable to be used as a learning medium for students. Based on the results of the research iof the two media experts can be obtained from validator I by 94% with the category "very feasible" and validator II by 97% with the category "very feasible", the results of material experts can be obtained by validators by 87% with the category "very feasible", the results from linguists can be obtained by validators by 85% with the category "very feasible". The increase in student interest in learning received a gain value of 0.77 with the category "Very Decent". From the results of research and data, it is concluded that sigil-based media in thematic subjects is suitable to be used as a learning medium for students.

Keywords: Development, 4D, Learning Media, Interest in Learning

Pendahuluan

Pada proses pembelajaran dibutuhkan juga pengembangan media pada pembelajaran agar lebih bervariasi dalam proses belajar. Maka dari itu, media pada pembelajaran dapat digunakan sebagai penunjang proses pembelajaran. Salah satu komponen pendidikan yang sangat penting adalah guru yang harus menciptakan pembelajaran dengan suasana belajar yang kondusif, yaitu menciptakan suasana kelas yang nyaman bagi siswa (Yestiani & Zahwa, 2020:46). Dalam hal ini , peran guru sangat penting sebagai pengembang ilmu sangat besar untuk memilih dan melaksanakan pembelajaran yang tepat dan efisiien bagi siswa bukan hanya dengan pembelajaran berbasis konvensional namun guru harus menggunakan metode yang bervariasi agar menarik minat perserta didik.

Kegiatan belajar mengajar, guru menyampaikan materi harus diimbangi dengan media pembelajaran yang menarik agar membuat siswa betah dan semangat dalam belajar, terlebih apabila media tersebut dapat meningkatkan rasa senang siswa dalam mengkuti kegiatan belajar dan memahami materi yang disampaikan oleh guru. Dalam dunia pendidikan Arief S Sadiman, (dalam Saskia & Setianingsih, 2016:40), menyatakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari kepenerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, minat, serta perhatian peserta didk sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi . Media pembelajaran yang menarik sangat mempengaruhi minat siswa dalam belajar dan juga memahami materi yang akan dipelajari.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di sekolah SDN Sungai Andai 3 Banjarmasin, di kelas VI guru masih menggunakan media berupa buku mata pelajaran dan LKS (lembar kegiatan siswa) dalam kegiatan pembelajaran di kelas saat kegiatan belajar siswa guru menggunakan metode konvensional dengan menjelaskan materi secara langsung dikelas sehingga peserta didk terlihat kurang memahami materi yang dijelaskan dan kurang fokus dalam kegiatan belajar. perlu adanya insiatif guru berupa tanya jawab agar tercipta suasana interaktif sehingga dapat mengetahui fokus dan menariknya perhatian siswa dalam kegiatan belajar.

Berdasarkan wawancara dengan guru wali kelas yang bersangkutan, beliau mengatakan perlunya media tambahan sebab sejauh ini hanya memakai media standar berupa buku mata pembelajaran dan LKS. Tidak ada media tambahan media dalam pembelajaran yang interaktif menyebabkan kurangnya maksimal hasil belajar dari pembelajaran tematik. siswa mengatakan dalam belajar dikelas merasa bosan dan sulit memahami pembelajaran namun jika memakai media seperti *power point* atau video lebih menarik perhatian sehingga siswa mengatakan lebih focus dan dapat dengan mudah memahami materi kegiatan saat belajar dikelas. Berdasarkan observasi dan wawancara yang telah dilakukan media pembelajaran sangat diperlukan dalam menunjang kegiatan belajar di kelas terlib jika media pembelajaran interaktif dan mudah diakses oleh guru atau siswa. Penggunaan media pembelajaran yang akan diterapkan di kelas diharapkan dapat membantu fokus siswa dalam memahami materi, berbagai macam media pembelajaran salah satunya media pembelajaran *sigil* yang dapat dikembangkan sebagai penunjang media dalam kegiatan belajar khususnya di sekolah dasar (SD).

Media pembelajaran berbasis *sigil* dapat menampilkan gambar visual dengan teks materi pembelajaran ditambah dengan fitur tambahan audio video yang menarik bagi siswa sehingga bukan hanya dapat dibaca namun juga dapat dipahami lewat berbagai fitur, media berbasis *sigil* juga termasuk media pembelajaran elektronik yang dapat dengan mudah di akses melalui *link*. Nida, Salam, Haryadi

(2021:109) menyatakan dengan adanya bahan ajar elektronik membantu siswa mendapatkan sumber belajar yang efesien ini disebabkan bahan ajar elektronik dapat mempermudah proses belajar bagi siswa karena dapat diakses dengan mudah dan cepat serta dimana saja. Dari media pembelajaran berbasis *sigil* diharapkan dapat meningkatkan keinginan siswa untuk belajar dan memahami materi saat pembelajaran berlangsung di kelas dan dapat belajar secara mandiri di rumah.

Berdasarkan penelitian terkait media pembelajaran berbasis *sigil* yang dilakukan oleh Hasbiyati & Khusnah (2016) menunjukkan bahwa media pembelajaran digital berekstensi EPUB dapat meningkatkan minat belajar siswa sangat baik sebesar 88.61% dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan kriteria sangat tinggi berupa ngain score sebesar 0,703 pada mata pelajaran ipa SMP. Disamping itu Rahmawati & Yuberti (112 : 2021) menunjukkan penelitian tersebut penilaian dari ahli media sebesar 71,90%, penilaian ahli materi sebesar 87,62% dan respon siswa pada pembelajaran fisika dengan menggunakan media berbasis *sigil* lebih tinggi. Tinjauan ini didasarkan pada respon siswa mendapatkan kriteria yang sangat baik. Keadaan ini menggambarkan bahwa media berbasis *sigil* berpengaruh terhadap minat siswa pada pembelajaran fisika. Dengan demikian, dari hasil penelitian yang sudah ada sebelumnya dapat mendukung penelitian yang berkaitan dengan *sigil* dapat dijadikan sebagai media pembelajaran untuk dapat meningkatkan siswa dalam memahami materi pembelajaran dan peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran yang berbasis *sigil* sebagai media tambahan dalam kegiatan belajar di SDN Sungai Andai 3 Banjarmasin.

Identifikasi masalah yang terdapat dalam penelitian ini yaitu : (1) Kurangnya minat belajar siswa disebabkan karena kurangnya variasi media. (2) Kurang menariknya sumber belajar yang ada di sekolah saat proses belajar mengajar. (3) Media pembelajaran tematik sudah ada, akan tetapi belum terlalu dikembangkan masih termasuk media yang konvensional. (4) Guru membutuhkan penambahan media untuk proses belajar mengajar. (5) Rendahnuya minat belajar siswa kelas VI pada mata Pelajaran tematik dikarenakan mata Pelajaran tersebut tidak ada gambaran visual seperti video sebagai penunjang.

Tujuan dari penelitian ini yaitu: (1) Mengetahui tahapan pengembangan media pembelajaran berbasis *sigil* sesuai tahapan pada mata pelajaran tematik materi makna proklamasi bagi bangsa indonesia kelas VI SDN Sungai Andai 3 Banjarmasin. (2) Mengetahui bagaimana peningkatan minat belajar siswa sebelum dan sesudah setelah menerepkan media pembelajaran berbasis *sigil* yang dikembangkan sehingga minat dalam belajar pada mata pelejaran tematik materi makna proklamasi bagi bangsa indonesia kelas VI di SDN Sungai Andai 3 Banjarmasin.

Peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *sigil* yang akan diterapkan pada pembelajaran tematik dengan hasil buku elektronik yang mudah di akses melalui desktop atau aplikasi azardi. Dengan harapan media yang peneliti kembangkan dapat memenuhi permintaan guru sebagai media pembelajaran saat mengajar di kelas dan diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa sehingga tujuan pembelajaran pada mata pelajaran tematik dapat dicapai secara lebih maksimal. Sehingga, Penelitian ini berjudul " Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Sigil* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Tematik Kelas VI SDN Sungai Andai 3 Banjarmasin Materi Makna Proklamasi Bagi Bangsa Indonesia".

Kajian Pustaka

1. Pengembangan

Menurut Seels & Richey (1994: 38) pengembangan adalah proses penterjemahan spesifikasi desain ke dalam wujud fisik. Kawasan pengembangan mencakup banyak variasi teknologi yang digunakan dalam pembelajaran . Demikian , tidak berarti lepas dari teori dan praktek yang berhubungan dengan belajar dan desain . Pada dasarnya kawasan pengembangan terjadi karena 1) pesan yang didorong oleh isi, 2) strategi pembelajaran yang didorong oleh teori, dan 3) manifestasi fisik dari teknologi - perangkat keras, perangkat lunak dan bahan pembelajaran. Kawasan pengembangan dibagi menjadi empat kategori , yaitu teknologi cetak, teknologi audio visual, teknologi berasaskan komputer, dan teknologi terpadu. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa kawasan pengembangan dapat terjadi karena empat hal seperti pesan, strategi, manifestasi teknologi, dan bahan pembelajaran dan terbagi dalam empat kategori pula yaitu, cetak, audio visual, berasaskan komputer, dan teknologi terpadu.

2. Media Pembelajaran

Pengertian media secara umum merupakan pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Menurut Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan di Amerika (dalam Arif S. Sadiman dkk., 1986 : 6) mengemukakan bahwa media sebagai segala bentuk saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi. Berdasarkan pengertian tersebut dapat diketahui bahwa media merupakan sebuah alat perantara atau pengantar pesan atau informasi dari pengirim kepada penerima pesan.

Media adalah bagian yang tak terpisahkan dari proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan pada umumnya dan pada khususnya di sekolah. Menurut Gerlach dan Ely (dalam Arsyad, 2011 : 3) mengatakan bahwa media dapat dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa bisa memperoleh suatu ilmu pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Media pembelajaran bisa ikut mempengaruhi kondisi juga lingkungan belajar di kelas yang di tata dan diciptakan oleh pengajar. Menurut Leslie J. Briggs (dalam Indriana, 2011 : 14) berpendapat bahwa media pembelajaran merupakan alat baik berbentuk buku, film, video dan lain sebagainya untuk memberikan perangsang bagi siswa agar terjadinya proses belajar.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media adalah suatu bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar guna menggapai tujuan pendidikan. Sehingga di penelitian ini akan dikembangkan media pembelajaran untuk membantu proses pembelajaran yang kedepannya dapat mencapai tujuan dari pendidikan itu sendiri. Oleh karena itu haruslah diketahui terlebih dahulu jenis-jenis media pembelajaran..

Jenis media pembelajaran sangat bervariasi dalam wujudnya. Menurut Arsyad (2011:9) mengemukan bahwa berdasarkan perkembangan teknologi , media pembelajaran dikelompokkan kedalam empat kelompok, yaitu : (1) Media hasil teknologi cetak. (2) Media hasil teknologi audio-visual. (3) Media hasil teknologi computer. (4) Media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer

Media pembelajaran berfungsi untuk membantu siswa dalam mingkatkan kemenarikan siswa dalam

kegiatan belajar. Media pembelajaran juga dapat menjadi bahan ajar yang mampu menjelaskan isi materi pelajaran dengan baik dan mudah dipahami siswa sesuai dengan tingkat pengetahuannya.

3. Karakteristik Siswa Kelas VI SD

Karakteristik pada rata-rata umur siswa sd kelas VI ada direntang 11-13 tahun. Karakteristik usia remaja dikelompokkan pada dua kelompok, yaitu kelompok masa remaja awal dan kelompok masa remaja akhir. Kelompok masa remaja awal berusia disekitaran 12-17 tahun. Sedang pada kelompok masa remaja akhir berusia disekitaran 17-22 tahun. siswa SD kelas VI SD yang rata-rata berusia 11-13 tahun tergolong dalam kelompok masa remaja awal. Menurut Jean Piaget (dalam Sugihartono 20707 : 109), membagi perkembangan kognitif menjadi empat tahapan yaitu: (1) Tahap Sensorimotor (usia 0-2 tahun). (2) Tahap Praopersional Thinking (usia 2-7 tahun). (3) Tahap Concrete Operations (usia 7-11 tahun). (4) Tahap Formal Operations (usia 12-15 tahun).

Menurut Ali dan Asrori (2005 : 29), mengatakan tahap ini anak telah mampu mewujudkan sebuah hal secara keseluruhan dalam pekerjaannya yang merupakan hasil dari berpikir secara logis dan mampu mengembangkan pikiran normalnya. Berhubungan dengan pendidikannya, perkembangan anak remaja harus diawasi dan juga diperhatikan. Pola berpikir setiap anak berbeda-beda dan terkadang kurang logis dibandingkan dengan pola berpikirnya orang dewasa, maka guru harus dapat mengerti pola berpikir masing-masing anak didiknya. Guru setiap memberikan tugas khusus seharusnya dirancang untuk membimbing anak dalam menemukan dan menyelesaikan masalah sendiri. Cara tersebut bertujuan untuk mengembangkan pemikiran anak didik agar anak didik dapat mencoba memecahkan masalah sendiri sehingga penalaran mereka akan lebih penting daripada menemukan jawaban Dengan begitu, sebuah kegiatan pembelajaran di sekolah dapat mempertimbangkan masalah perkembangan remaja pada siswa kelas VI SD yang baru memasuki tahap pendidikan yang lebih tinggi dari sebelumnya. Dalam penyusunan sebuah media dalam pembelajaran, pengetahuan tentang perkembangan remaja pada siswa kelas VI SD akan memiliki posisi terpenting dalam menentukan jenis dan karakteristik media yang akan dibuat oleh peneliti.

siswa kelas VI SDN Sungai Andai 3 Banjarmasin berada pada rata-rata usia 11-13 tahun yang tergolong dalam kelompok masa remaja awal. siswa kelas VI di sekolah tersebut berada pada tahap *formal operations* yang berarti siswa kelas VI di sekolah tersebut sudah mulai memikirkan pengalaman diluar pengalaman sebenarnya dan juga memiliki pemikiran secara abstrak, idealis, dan logis. Selain itu, siswa memiliki kemampuan untuk membayangkan kemungkinan-kemungkinan yang bisa menjadi pemikiran fantasi atau khayalan. Siswa yang berada pada tahap ini sebagian besar merasa tidak sabar terhadap cita-citanya.

4. Sigil Software

Semakin berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi sekarang maka peran teknologi sangat membantu proses pembelajaran (Raihan, 2021:58). Berbagai *software* muncul seiring zaman untuk menghasilkan sebuah media, salah satunya *sigil*. Menurut Hendriyani

(2020 : 1), mengatakan aplikasi *sigil* adalah untuk manajemen dan pembuatan digital *book* dengan format epub, dimana kita dapat membuat digital *book* sesuai dengan yang kita inginkan. Selain itu, juga terdapat fitur *table of content* dimana fitur ini dapat memudahkan pembuat untuk membuat daftar isi otomatis pada media berbasis sigil sehingga dapat memudahkan siswa dalam melakukan pencarian materi yang ingin dipelajari.

Epub merupakan format standar *digital modul* yang diperkenalkan oleh *International Digital Publishing Forum* (IDPF). Epub merupakan multimedia yang dapat di angkes dari file bertipe html, xhtml, css yang dijadikan satu file dengan ekstensi epub (Maharani, Alqodri & Cahya. 2015 : 26). Selain itu, format epub bersifat *friendly* dan *support* dapat dibaca di berbagai perangkat seperti komputer, dan *smartphone*. Epub memungkinkan pembuat menyertakan media seperti audio, video, dan gambar, dalam bentuk digital sehingga dapat menarik minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran dengan demikian siswa mampu mempelajari materi dengan kesan yang berbeda secara mudah dan sesuai dengan teknik yang tepat.

Pada penelitian ini peneliti telah menimbang bahwa dengan dikembangkannya media pembelajaran berbasis *sigil* ini akan sangat cocok dalam proses pembelajaran salah satunya untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran tematik.

5. Mata Pelajaran Tematik

Pembelajaran tematik ialah program pembelajaran yang berasal dari satu tema atau topik tertentu dan kemudian dielaborasi dari berbagai aspek atau ditinjau dari berbagai perspektif mata pelajaran yang biasa diajarkan di sekolah. Menurut Effendi, (2009 : 129), Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang menggunakan tema dalam mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman berkmana kepada siswa. Sedangkan menurut Trianto, (2010 : 78), menyatakan bahwa pembelajaran tematik dimaknai sebagai pembelajaran yang dirancang berdasarkan tema-tema tertentu, dalam pembahasannya tema itu ditinjau dari berbagai mata pelajaran.

Berdasarkan dua pandangan diatas pembelajaran tematik menurut para ahli, bahwa pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang didasarkan dari sebuah tema yang digunakan untuk mengaitkan beberapa konsep mata pelajaran, sehingga siswa akan lebih mudah memahami sebuah konsep, karena hanya berdasarkan dari satu tema untuk beberapa pelajaran yang diajarkan.

Tujuan pembelajarannya yaitu: (1) Setelah membaca teks tentang makna proklamasi bagi bangsa indonesia, siswa mampu menyebutkan informasi penting menggunakan aspek apa, dimana, kapam, siapa, mengapa, dan bagaimana pada peta pikiran dengan tepat. (2) Setelah berdiskusi, siswa mampu mengembangkan informasi pada peta pikiran melalui tulisan dengan detail. (3) Setelah membaca teks, siswa mampu menyebutkan makna proklamasi kemerdekaan dengan benar. (4) Setelah berdiskusi, siswa mampu melaporkan dan mempresentasikan makna proklamasi kemerdekaan dengan kehidupan sehari-hari dengan tepat.

6. Minat Belajar

Minat adalah suatu kecenderungan yang menetap untuk memperhatikan

dan mengenang beberapa aktivitas atau suatu rasa lebih suka dan rasa keterikatan pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh (Djamarah, 2008: 166). Seseorang dengan minat akan melakukan dan bersemangat dalam melakukan dan menjalani suatu hal tanpa ada unsur terpaksa. Minat juga akan memberikan rasa tertarik dan penasaran terhadap seseorang dalam melakukan atau mempelajari sesuatu. Sementara itu menurut Soeganda Poerbakawatja dan Harahap, minat diartikan kesediaan jiwa yang sifatnya aktif untuk menerima sesuatu dari luar (Poerbakawatja & Harahap, n.d., 2012: 214). Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat kita ketahui bahwa minat merupakan rasa tertarik, semangat, dan kegigihan yang disertai dengan adanya kesadaran bahwa suatu kegiatan atau aktivitias yang dilakukan itu penting dan dapat memberikan manfaat.

Minat dalam belajar akan mendorong seseorang untuk berkeinginan dalam mempelajari ilmu yang ingin didapatkannya, minat belajar ialah daya penggerak dari dalam diri individu untuk melakukan kegiatan belajar guna menambah pengetahuan dan keterampilan serta pengalaman (Achru P, 2019: 208). Selain itu, minat belajar menurut Clayton Aldelfer dalam (Nashar, 2014: 42) adalah kecenderungan siswa dalam melakukan kegiatan belajar yang didorong oleh hasrat untuk mencapai prestasi hasil belajar sebaik mungkin. Berdasarkan dua pendapat diatas, minat belajar merupakan dorongan atau kecenderungan siswa dalam pembelajaran untuk mencapai prestasi.

Minat belajar juga memiliki unsur unsur yang dapat dijadikan sebagai indikator pengukurannya. Achru P (2019: 210) mengemukakan bahwa terdapat tiga unsur dalam minat belajar, yaitu: (1) Perhatian. (2) Perasaan. (3) Motivasi.

Berdasarkan penjelasan di atas, diketahui bahwa pada pengukuran minat belajar terdapat tiga unsur yang dapat dijadikan indikator, yaitu perhatian, perasaan, dan motivasi. Setiap aktivitas yang disertai dengan perhatian, perasaan positif seperti rasa senang, bersemangat dan tertarik, dan juga motivasi dapat menimbulkan minat, salah satunya minat dalam belajar. Jika seorang siswa memiliki minat dalam belajar, maka pesan atau informasi dalam materi pembelajaran yang disampaikan akan mudah diterima dan dapat diimplementasikan dengan baik dalam praktek di kehidupan nyata.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D), Pada metode penelitian R&D digunakan sesuai dengan proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggung jawabkan

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan model 4D. Menurut Thiagarajan (1974: 5), menyatakan perkembangan model 4D adalah model kebijakan sistem yang menjadi dasar panduan ini dikompilasi dan berdasarkan model sebelumnya dan berdasarkan pengalaman lapangan yang sebenarnya dalam desain dan pengembangan mengevaluasi dan mempublikasikan di bidang pendidikan. Dengan demikian model ini dikembangkan oleh dengan model pengembangan 4D yang terdiri dari 4 tahap yaitu: *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan) dan *Disseminate* (Penyebaran).

Metode dan model pengembangan ini dipilih dengan tujuan untuk menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran berbasis *Sigil.* Produk yang dikembangkan kemudian diuji kelayakannya dengan validitas dan uji coba produk untuk mengetahui sejauh mana peningkatan minat belajar siswa setelah pembelajaran menggunakan media berbasis *sigil*. Kemudian hasil dari media berbasis *sigil* setelah layak untuk digunakan diharapkan dapat menjadi media pembelajaran bagi siswa.Prosedur pengembangan dalam penelitian ini yaitu:

1) Tahap Pendefinisian (*define*)

Tahap *define* berisi kegiatan untuk menentukan masalah dan memberi definisi syarat - syarat yang dibutuhkan dalam pengembangan pembelajaran dan untuk mengumpulkan informasi - informasi terkait produk yang akan dikembangkan. Pada tahap ini dibagi menjadi beberapa tahap:

a) Analisis Awal (*Front-end Analysis*).

Analisis awal dilakukan untuk mengetahui permasalahan dasar dalam pengembangan media media berbasis *sigil*. Pada tahap ini dimunculkan fakta-fakta dan alternatif penyelesaian sehingga memudahkan untuk menentukan langkah awal dalam pengembangan media berbasis *sigil* yang sesuai untuk dikembangkan.

b) Analisis Siswa (*Learner Analysis*).

Analisis siswa sangat penting dilakukan pada saat awal perencanaan. Analisis siswa dilakukan dengan cara mengamati karakteristik siswa. Analisis ini dilakukan dengan mempertimbangk n ciri, kemampuan, dan pengalaman siswa , baik sebagai kelompok maupun individu. Analisis siswa meliputi karakteristik kemampuan akademik, usia, dan motivasi terhadap mata pelajaran

c) Analisis Tugas (*Task Analysis*).

Analisis tugas dilakukan dengan cara menentukan materi ajar yang mengacu pada kompetensi inti (KI) dan kompetensi dasar (KD) yang disesuaikan dengan kurikulum yang diterapkan.

d) Analisis Konsep (*Concept Analysis*)

Analisis konsep bertujuan untuk menentukan isi materi dalam media berbasis *sigil* yang dikembangkan. Analisis konsep dibuat dalam peta konsep pembelajaran yang nantinya digunakan sebagai sebuah sarana pencapaian kompetensi tertentu, dengan cara mengidentifikasi dan menyusun secara sistematis bagian-bagian inti materi pembelajaran

e) Analisis Perancangan (Design)

Kegiatan pada tahap ini adalah rumusan tujuan pembelajaran didasarkan pada kompetensi dasar yang tercantum dalam mata pelajaran tematik.

2) Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap perancangan ini bertujuan untuk merancang media berbasis *sigil* yang dapat digunakan dalam pembelajaran Tematik. Tahap perancangan ini meliputi:

a) Penyusunan Tes (*Criterion-test Construction*)

Penyusunan tes instrumen berdasarkan penyusunan tujuan pembelajaran yang menjadi tolak ukur kemampuan siswa berupa proses, psikomotor saat kegiatan pembelajaran.

b) Pemilihan Media (*Media Selection*)

Pemilihan media dilakukan untuk mengidentifikasi media pembelajaran yang relevan dengan karakteristik materi dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Hal ini berguna untuk membantu siswa dalam pencapaian kompetensi inti dan kompetensi dasar yang diharapkan.

c) Pemilihan Format (*Format Selection*)

Pemilihan format dilakukan agar format yang dipilih sesuai dengan materi pembelajaran. Pemilihan penyajian disesuaikan dengan media pembelajaran yang digunakan. Pemilihan format dalam pengembangan dimaksudkan dengan mendesain isi pembelajaran, pemilihan untuk pendekatan, mengorganisasikan dan merancang isi media berbasis *sigil*, membuat desain media berbasis *sigil* yang meliputi desain layout, gambar, dan tulisan.

d) Desain Awal (*Initial Design*)

Desain awal yaitu rancangan media pembelajaran berbasis *sigil* yang telah dibuat oleh peneliti kemudian diberi masukan oleh dosen pembimbing yang akan digunakan untuk memperbaiki media pembelajaran berbasis *sigil* sebelum dilakukan produksi . Kemudian melakukan revisi setelah mendapatkan saran perbaikan media pembelajaran berbasis *sigil* dari dosen pembimbing dan nantinya rancangan ini akan dilakukan tahap validasi.

3) Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis *sigil* yang sudah direvisi berdasarkan masukan ahli dan uji coba kepada siswa. Terdapat dua langkah dalam tahapan ini yaitu sebagai berikut:

a) Validasi Ahli (*Expert Appraisal*)

Validasi ahli ini berfungsi untuk memvalidasi konten materi tematik dalam media pembelajaran berbasis *sigil* sebelum dilakukan uji coba dan hasil validasi akan digunakan untuk melakukan revisi produk awal. Media pembelajaran berbasis *sigil* yang telah disusun kemudian akan dinilai oleh dosen ahli materi dan dosen ahli media, sehingga dapat diketahui apakah media tersebut layak diterapkan atau tidak. Hasil dari validasi ini digunakan sebagai bahan perbaikan untuk kesempurnaan media yang dikembangkan.

b) Revisi Produk

Pada tahap ini produk media berbasis *sigil* setelah melalui tahap validasi. Kemudian dilakukan revisi berdasarkan saran para ahli hingga dapat dikatakan layak digunakan. Setelah itu media berbasis *sigil* dapat digunakan untuk uji coba pada siswa.

c) Uji Coba Produk (*Development Testing*)

Setelah dilakukan validasi ahli kemudian dilakukan suatu uji coba lapangan untuk mengetahui penerapan media berbasis sigil dalam pembelajaran dikelas. Pada tahap ini media berbasis sigil diberikan kepada siswa untuk di uji. Kemudian hasil atau data yang diperoleh akan dipaparkan melalui tingkat minat belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan media berbasis *sigil.*

4) Tahap Diseminate (*Diseminate*)

Tujuan dari tahap ini adalah menyebarluaskan media pembelajaran berbasis *sigil*. Pada penelitian ini hanya dilakukan diseminasi terbatas, yaitu dengan menyebarluaskan dan mempromosikan produk akhir media berbasis *sigil* secara terbatas kepada guru kelas

Penelitian ini dilakukan di SDN Sungai Andai 3 kelas VI materi makna proklamasi bagi bangsa Indonesia dengan subjek penelitian ahli media, ahli materi dan ahli media. Objek penelitian ini yaitu siswa yang diberikan media pembelajaran berbasis *sigil* yang berupa file.

Jenis data yang digunakan akan mempengaruhi hasil penelitian. Dalam penelitian ini menggunakan jenis data sebagai berikut:

1) Observasi

Pada kenyataan yang diperoleh melalui observasi, karena observasi merupakan dasar dari semua ilmu pengetahuan (Sugiyono, 2010 : 297). Oleh sebab itu, kegiatan observasi sangatlah perlu untuk dilakukan, agar data yang didapatkan sesuai dengan keadaan sebenarnya. Observasi peneliti lakukan dalam dua proses pembelajaran, yaitu proses pembelajaran di kelas dan pada praktek lapangan. Observasi pada penelitian ini merupakan observasi yang terstruktur dengan pedoman khusus dalam observasi. Pada kegiatan observasi ini peneliti ingin mengetahui minat belajar siswa apakah sesuai dan berbanding lurus dengan tingkat minat belajar pada mata pelajaran tematik.

Observasi pada penelitian ini yaitu berupa pengamatan yang dilakukan oleh peneliti pada saat proses pembelajaran di SDN Sungai Andai 3 Banjarmasin. Observasi ini dilakukan untuk mengamati kondisi guru saat mengajar dan kondisi siswa kelas VI untuk melihat minat belajar siswa dalam menggunakan produk media berbasis *sigil.*

2) Wawancara (Interview)

Teknik pengumpulan data dengan wawancara adalah untuk melakukan studi pendahuluan dalam upaya menemukan permasalahan yang harus diteliti. Selain itu wawancara juga dilakukan untuk mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam (Sugiyono, 2019: 304). Wawancara dilakukan untuk mengetahui apa saja kendala atau permasalahan yang dialami oleh guru maupun siswa pada proses pembelajaran. Wawancara ini dilakukan pada saat pengumpulan data awal.

Penelitian ini menggunakan wawancara langsung terstruktur yaitu pada guru kelas VI SDN Sungai Andai 3 Banjarmasin. Wawancara ini mengacu pada analisis kebutuhan yang ada, yaitu media pembelajaran berbasis *sigil*

3) Kuesioner atau Angket

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono,2017:142). Angket dapat mengungkap informasi yang lengkap mengenai suatu masalah tanpa merasa khawatir bila responden memberi jawaban yang tidak sesuai dengan kenyataan. Bentuk angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket tertutup, dimana angket tersebut telah disediakan jawaban, dan responden diminta untuk memberikan keterangan atau jawaban atas butir-butir pernyataan sesuai dengan keadaan sesungguhnya

Kuesioneratau angket dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui kelayakan sebuah produk melalui uji validasi produk media berbasis *sigil* yang dikembangkan oleh peneliti. Peneliti menggunakan bentuk kuesioner yang terstruktur dengan bentuk tanya jawab tertutup, tetapi dengan menggunakan jawaban alternatif jawaban yang diberikan secara terbuka yang terbagi menjadi dua macam, yaitu: (1) angket validasi ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa; (2) Angket minat belajar untuk mengetahui tingkat ketercapaian salah satu tujuan dari mata pelajaran tematik.

Pada penelitian ini teknik analisis data dilakukan dengan cara kualitatif dan kuantitatif yang dilakukan dengan beberapa teknik pengumpulan data. Sehingga hasil dari analisis data menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif dapat memperoleh hasil penelitian.

Pendekatan deskriptif kualitatif pada pendekatan ini bertujuan untuk

mendeskripsikan perilaku orang, peristiwa lapangan, serta kegiatan-kegiatan tertentu secara terperinci dan mendalam yang berlandaskan fenomenologis. Sedangkan Pendekatan kuantitatif pada penelitian ini digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya dilakukan dengan cara menganalisis data yang diperoleh dari angket uji ahli. Kemudian peneliti juga menggunakan format skala likert untuk mendapatkan data untuk memperoleh hasil penelitian.

Hasil dan Pembahasan

1. Hasil

Penelitian ini menghasilkan produk berupa media berbasis *sigil* sebagai media pembelajaran mata pelajaran tematik materi makna proklamasi bagi bangsa indonesia media ini memiliki format. Media dapat digunakan pada laptop/PC dengan menyebarkan file untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Penyebaran media berbasis *sigil* ini dilakukan denba bantuan penyebaran file kepada guru dan siswa sebagai media pembelajaran di SDN Sungai Andai 3 Banjarmasin.

a) Tahap Pendefinisian (*Define*)

Pada tahap analisis awal peneliti mendapatkan beberapa permasalahan pembelajaran di sekolah pada saat observasi, wawancara siswa. Hasil permasalahan pembelajaran yang didapatkan yaitu (1) kurangnya media pembelajaran untuk mata Pelajaran tematik; (2) kurang optimalnya penyampaian materi dari pendidik pada mata pelajaran tematik kelas VI di SDN Sungai Andai 3 Banjarmasin, (3) beberapa siswa terlihat kurang fokus saat pembejalaran berlangsung dikelas. Oleh kerna itu, peneliti memutuskan untuk mengembang media berbasis *sigil* materi makna proklamasi bagi bangsa indonesia kelas VI SDN Sungai Andai 3 Banjarmasin sebagai solusi permasalahan yang telah disebutkan.

Pada tahap analisis siswa mendapatkan hasil yaitu melihat karakter siswa yang aktif serta hasil wawancara yang menunjukan bahwa siswa mudah bosan dengan proses pembelajaran.

Pada tahap tugas peneliti melakukan analasis tugas dengan melihat modul pembelajaran yang digunakan oleh guru kelas VI SDN Sungai Andai 3 Banjarmasin.

Pada tahap analisis konsep hasil media berbasis *sigil* memuat materi penunjang pembelajaran. Materi tersebut berkaitan dengan indikator kompetensi yang dicapai siswa yaitu membaca, mengamati dan berdiskusi.

Pada tahap analisis tujuan pembelajaran, tujuan pembelajaran pada materi ini adalah sebagai berikut, (1) siswa mampu menyebutkan informasi penting menggunakan aspek apa, dimana, kapan, siapa, mengapa, bagaimana pada peta pikiran dengan tepat (2) siswa mampu mengembangkan informasi pada peta pikiran melalui tulisan dengan benar (3) siswa mampu menyebutkan makna proklamasi kemerdekaan dengan benar (4) siswa mampu melaporkan dan mepresentasikan makna proklamasi kemerdekaan dalam kehidupan sehari – hari dengan tepat.

b) Tahap Perancangan (*Design*)

Pada tahap penyusunan tes, menghasilkan penyusunan instrument tes sesuai dengan modul pembelajaran mata Pelajaran tematik pada materi makna proklamasi bagi bangsa indonesia kelas VI. Dengan melihat aspek standar kompotensi, kompetensi dasar, dan indikator pencapaian.

Pada tahap pemilihan media, terpilihlah media berbasis *sigil* yang memuat materi makna proklamasi bagi bangsa indonesia. Pada media ini menghasilkan desain grafis untuk tampilan setiap latar belakang dan isi materi; media video untuk penjelasan materi tambahan; media audio untuk suara penjelasan materi yang dikemas dalam bentuk media berbasis *sigil* sesuai dengan karakteristik pengguna sasaran.

Tahap pemilihan format, menghasilkan format yang dipilih sesuai dengan media pembelajaran yang telah dikembangkan yaitu media berbasis *sigil*. Format yang disajikan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis *sigil* ini yaitu epub. Yang dapat di akses *online* dan *offline* melalui laptop dengan penyebaran file.

Pada tahap desain awal, menghasilkan desain dengan beberapa rancangan yaitu cover, isi materi, dan cover belakang. Lalu menghasilkan media yang telah di desain dengan diperlihatkan kepada dosen pembimbinh dan ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa.

c) Tahap Pengembangan (*Develop*)

No	Aspek	jumlah Skor	Kriteria
1	Ketepatan dengan tujuan pembelajaran	40	Sangat Layak
2	Ketepatan dengan materi/isi	57	
3	Ketepatan penggunaan	65	
4	Kelayakan Kegrafikan	97	
Jumlah total skor		259	
Presentase		95%	

Berdasarkan hasil uji validasi ahli media lebih dikuatkan dengan menghitung koefisien kelayakan dari kedua hasil validasi. Koefisien didapat dengan membagi total skor kuensioner sebesar 259 dengan skor sebesar 270 yang kemudian dikalikan 100% maka didapatkan koefisien sebesar 95%, dapat disimpulkan bahwa hasil dari validasi ahli media dengan nilai 12,9 dan koefiien 95% maka kriteria kelayakan masuk dalam kriteria "Sangat Layak". Hal ini menandakan bahwa produk yang dikembangkan telah sesuai dengan aspek dan indikator yang tertara. Selain itu ahli validator media memberikan komentar dan saran pada lembar validasi.

No	Aspek	Jumlah Skor	Kriteria
1	Kesesuaian dengan isi materi	45	Sangat Layak
2	Ketepatan dengan penyajian materi	48	
3	Teknik penyajian	8	
Jumlah total skor		101	
Presentase		87%	

Berdasarkan hasil uji validasi ahli materi lebih dikuatkan dengan menghitung koefisien kelayakan dari hasil validasi materi. Koefisien didapat dengan membagi total skor kuensioner sebesar 101 dengan skor sebesar 115 yang kemudian dikalikan 100% maka didapatkan koefisien sebesar 87%, dapat disimpulkan bahwa hasil dari validasi ahli materi dengan nilai 4,2 dan koefiien 87% maka kriteria kelayakan masuk dalam kriteria "Sangat Layak". Hal ini menandakan bahwa produk yang dikembangkan telah sesuai dengan aspek dan indikator yang tertara. Selain itu ahli validator materi memberikan komentar dan saran pada lembar validasi. Selain itu ahli validator materi memberikan komentar dan saran pada lembar validasi.

No	Aspek	Jumlah Skor	Kriteri
1	Lugas	13	Sangat Layak
2	Komunikatif	5	
3	Dialogis	8	
4	Kesesuaian dengan peserta didik	8	
5	Kesesuaian dengan kaidah bahasa	18	
6	Penggunaan istilah, icon atau simbol	8	
Jumlah total skor		60	
Presentase		85%	

Berdasarkan hasil uji validasi ahli bahasa lebih dikuatkan dengan menghitung koefisien kelayakan dari kedua hasil validasi. Koefisien didapat dengan membagi total skor kuensioner sebesar 60 dengan skor sebesar 70 yang kemudian dikalikan 100% maka didapatkan koefisien sebesar 85%, dapat disimpulkan bahwa hasil dari validasi ahli media dengan nilai 4,2 dan koefiien 85%% maka kriteria kelayakan masuk dalam kriteria "Sangat Layak". Hal ini menandakan bahwa produk yang dikembangkan telah sesuai dengan aspek dan indikator yang tertara. Selain itu ahli validator bahasa memberikan komentar dan saran pada lembar validasi.

Pada tahap uji coba produk, hasil uji coba kepada siswa dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *sigil* dinyatakan bahwa telah menampatkan data adanya peningkatan minat belajar siswa sebesar 0,7 dengan kategori "Tinggi".

2. **Pembahasan**

Penelitian ini berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Sigil* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Tematik Materi Makna Proklamasi Bagi Bangsa Indonesia Kelas VI di SDN Sungai Andai 3 Banjarmasin" menghasilkan produk akhir berupa media pembelajaran berbasis *sigil.* Produk media yang dihasilkan berisikan materi yang disertai dengan video dan audio serta gambar/ilustrasi sebagai media tambahan dalam pembelajaran tematik materi makna proklamasi bagi bangsa indonesia.

Media dikembangkan berdasarkan pemikiran dari peneliti dan sesuai dengan pemasalahan yang ditemukan di lapangan yang kemudian mendapatkan solusi untuk mengembangkan media berbasis *sigil*. Penelitian ini diperkuat dengan hasil penelitian dari dari Hasbiyati & Khusnah (2016) "Pengembangan E-Book Berekstensi Epub Untuk Mingkatkan Minat Dan Hasil belajar Siswa SMP Pada Pembelaharan Ipa" menunjukkan bahwa media pembelajaran digital berekstensi EPUB dapat meningkatkan minat belajar siswa sangat baik sebesar 88.61% dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan kriteria sangat tinggi berupa ngain score sebesar 0,703 pada mata pelajaran ipa SMP. Penelitian ini memiliki kesamaan yaitu jenis file yang berekstensi EPUB, namun pada mata pelajaran dan materi yang disajikan berbeda.

Hasil dari penelitian tersebut selaras dengan penelitian saya lakukan dengan minat belajar siswa yang meningkat sebelum menggunakan dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis *sigil* berektensi EPUB ini rata-rata minat belajar siswa dalam nilai pre-test N-Gain sebesar 60%. Lalu sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis *sigil* rata-rata nilai minat belajar siswa dalam nilai post-test N-gain meningkat menjadi 90% sehingga dapat disimpulkan media berbasis *sigil* dapat meningkatkan minat belajar siswa dan dapat digunakan sebagai media penunjang pembelajaran oleh guru dan siswa sehingga pembelajaran lebih optimal.

Selanjutnya penelitian ini diperkuat dengan hasil penelitian kedua dari Rahmawati & Yuberti (112 : 2021) "Pengembangan Media Pembelajaran E-modul Menggunakan Sigil Software pada Materi Pembelajaran Fisika" berdasarkan penelitian tersebut penilaian dari ahli media sebesar 71,90%, penilaian ahli materi sebesar 87,62% dan respon siswa pada pembelajaran fisika dengan menggunakan media berbasis *sigil* lebih tinggi. Tinjauan ini didasarkan pada respon siswa mendapatkan kriteria yang sangat baik. Keadaan ini

menggambarkan bahwa media berbasis *sigil* berpengaruh terhadap minat dan hasil belajar siswa pada pembelajaran fisika. Penelitian ini memiliki kesamaan yaitu jenis media berbasis *sigil*, namun pada mata pelajaran dan materi yang disajikan berbeda

Hasil dari penelitian tersebut selaras dengan penelitian saya lakukan yang dimana berdasarkan hasil validasi ahli media oleh validator pertama mendapat nilai sebesar 94% hasil skor berada pada kategori "sangat layak". Kemudian hasil validasi ahli media oleh validotar kedua mendapat nilai sebesar 97% yang mana hasil berada pada kategori "sangat layak". Oleh kerena itu, media berbasis *sigil* mata pelajaran tematik kelas VI ini dapat dimaknai sangat layak digunakan untuk SDN Sungai Andai 3 Banjarmasin. Kemudian berdasarkan hasil validasi dari ahli materi mendapat nilai sebesar 87% yang mana berada pada kategori "sangat layak". Oleh kerena itu, materi pada media berbasis *sigil* mata pelajaran tematik kelas VI ini dapat dimaknai sangat layak digunakan untuk SDN Sungai Andai 3 Banjarmasin. Demikian bahwa minat belajar siswa meningkat setelah diberikan media pembelajaran berbasis *sigil* siswa dilihat lebih fokus dan lebih penasaran dengan isi yang ada pada media pembelajaran sebab terlihat warna-warni serta ada video, audio dan gambar/ilustrasi. Lalu pada saat uji coba terlihat adanya peningkatan minat belajar siswa yang dilihat dari hasil uji coba sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis sigil ini dapat menajadi media tambahan untuk penunjang pembelajaran didalam kelas.

Beberapa hasil media pembelajaran berbasis sigil yang peneliti temukan yaitu pembuatan media berbasis sigil rata-rata hanya bisa tampilan ebook dengan menggunakan microsoft word dan terdapat isi materi beserta gambar pendukung. Adapun inovasi pada media pembelajaran berbasis sigil yang telah peneliti kembangkan yaitu media ini di desain menggunakan adobe indesign karena sangat mempermudah peneliti untuk mendesain tampilan media berbasis sigil disebabkan banyak terdapat fitur yang tersedia di adobe indesign seperti font bermacam ragam, warna font yang kita bisa pilih. Kemudian media berbasis sigil yang peneliti desain menggunakan adobe indesign ini terdapat gambar/ilustrasi yang menarik dan terdapat video dan audio yang telah disesuaikan dengan isi materi makna proklamasi bagi bangsa indonesia, serta terdapat hyperlink pada media pembelajaran berbasis sigil sehingga mempermudahkan siswa untuk mencari halaman yang diinginkan. Adobe indesign ini sangat membantu untuk pembuatan media berbasis sigil disebabkan hasil yang peneliti desain di adobe indesign bisa di export menjadi file berbentuk epub. Maka dari itu media pembelajaran berbasis sigil ini dapat membantu meningkatkan pemahaman materi pelajaran makna proklamasi bagi bangsa indonesia melalui problem based learning yaitu pendekatan pembelajaran yang menekankan pada pemecahan masalah sebagai landasan utama proses belajar. dalam metode ini siswa memungkikan untuk mengembangkan pemahaman mendalam tentang materi pelajaran, meningkatkan kemampuan berpikir kritis, berkolaborasi dan memecahkan masalah di dunia nyata

Berdasarkan dari hasil pembahasan penelitian sebelumnya dan penelitian yang telah dilakukan peneliti media pembelajaran berbasis *sigil* dapat mendukung pembelajaran sebagai media pembelajaran tambahan. Media berbasis *sigil* ini terbukti dapat meningkatkan minat p siswa dari hasil uji coba yang peneliti lakukan. Sehingga penerapan media pembelajaran berbasis *sigil* ini dapat dijadikan sebagai media tambahan dalam proses pembelajaran dan dalam memahami materi pembelajaran dengan

baik untuk guru atau siswa sebab dapat diakses kapan saja dimana saja

Kesimpulan dan Saran

1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan tersebut, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1) Media pembelajaran berbasis *sigil* mata pelajaran tematik telah berhasil dikembangkan menggunakan model pengembangan 4D oleh Thiagarajan yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), dan penyebarluasan (*dissemination*) yang dimodifikasi. Hasil dari penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis *sigil* untuk meningkatkan minat belajar siswa. Tingkat kelayakan dari media pembelajaran berbasis *sigil* mata pelajaran tematik materi makna proklamasi bagi bangsa indonesia masuk kedalam kategori layak dengan hasil data dari dua orang ahli media. Ahli media pertama memperoleh nilai presentase sebesar 94% dengan kategori "Sangat Layak" dan ahli media kedua memperoleh nilai presentase sebesar 97% dengan kategori "Sangat Layak". kemudian hasil data dari ahli materi mendapat nilai presesntase sebesar 87% dengan kategori "Sangat Layak". bedasarkan hasil tersebut, maka dapat dijadikan sebagai sumber belajar yang layak dalam pembelajaran
2) Berdasarkan uji normalized gain score, yang dilakukan terhadap media pembelajaran berbasis sigil terdapat perbedaan signifikan antara nilai sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis sigil dengan rata – rata skor pretest sebesar 60 sedangkan posttest 90. Kemudian hasilminat belajar siswa mendapat nilai gain sebesar 0,77% jika dimasukan kedalam kategori factor gain maka nilai tersebut tergolong "Tinggi" dan berpengaruh dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran tematik di SDN Sungai Andai 3 Banjarmasin.

2. Saran

Berdasarkan penelitian ini, saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

1) Bagi Guru
Agar dapat menggunakan media pembelajaran berbasis *sigil* sebagai salah satu sumber belajar siswa. Guru dapat menampilkan produk pada saat proses belajar berlangsung yang digunakan sebagai penunjang belajar di kelas.
2) Bagi Siswa
Jika memang mengalami kesulitan belajar atau memahami materi pada mata pelajaran makna proklamasi bagi bangsa indonesia agar dapat memanfaatkan media pembelajaran berbasis *sigil* sebagai salah satu sumber belajar di sekolah maupun untuk mempelajari kembali saat belajar di rumah. Siswa dapat mempelajari produk dengan meminta produk kepada guru.
3) Bagi Peneliti Selanjutnya
Agar mengembangkan media pembelajaran seperti media pembelajaran berbasis *sigil* yang bisa dikolaborasikan dengan aplikasi lain untuk pembelajaran pada materi lainnya. Peneliti selanjutnya juga dapat melakukan evaluasi pada produk.

Daftar Pustaka

Achru P, A. (2019). Pengembangan Minat Belajar Dalam Pembelajaran. Idaarah: Jurnal Manajemen Pendidikan, 3(2), 205.

Arikunto, Suharsimi, 1991. Metodologi Penelitian. Jakarta: Rineka Cipta.

Arsyad, Azhar. 2007. Media Pembelajaran.

Arsyad, Azhar. 2011. Media Pembelajaran.

Asnawir dan Usman. 2002. Media Pembelajaran. Jakarta Selatan : Ciputat Pers.

Asyhar, Rayanda. 2012. Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran. Jakarta : Gaung Persada (GP) Press Jakarta.

Creswell, John W & J. David Creswell. 2018. Research Design Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches Fifth Edition. SAGE Publications, Inc.

Creswell, John W, 2014, Penelitian Kualitatif & Desain Riset, Yogyakarta, Pustaka Pelajar
Dasar. *Fondatia*, *4*(1), 41-47.

Djamarah, Syaiful B. 2008. Psikologi Belajar. Jakarta : Rineka Cipta.

Efendi, Mohammad. 2009. Kurikulum dan Pembelajaran: Pengantar Ke Arah Pemahaman KBK, KTSP dan SBI. Malang: FIP Universitas Negeri Malang.

Hake, R. R. 2002. Relationship of Individual Student Normalized Learning Gains in Mathematics with Gender,High School, Physics, and Pre Test Scores in Mathematics and Spatial Visualization. Physics Education Research Conference. Tersedia pada :http://www.physics.

Hasbiyati, H., & Khusnah, L. (2016). Pengembangan e-book berekstensi epub pada pembelajaran IPA SMP. *Jurnal Bioshell*, *5*(1).
indiana.edu/~hake/PERC20 02h Hake.pdf[21st of October 2016].

Indriana, Dina. 2011. Ragam Alat Bantu Media Pengajaran. Jogjakarta : Diva Perss.
Jakarta : Raja Grafindo Persada.
Jakarta : Raja Grafindo Persada.

Korompot, S., Rahim, M., & Pakaya, R. (2020). Persepsi siswa tentang faktor yang mempengaruhi minat belajar. JAMBURA Guidance and Counseling Journal, 1(1), 40-48.

Korompot, S., Rahim, M., & Pakaya, R. (2020). Persepsi siswa tentang faktor yang mempengaruhi minat belajar. JAMBURA Guidance and Counseling Journal, 1(1), 40-48.

Mansur, H., Mastur, Satrio, A., Utama, A. H., & Rini, S. (2021). Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah Prodi Teknologi Pendidikan. Nizamia Learning Center.

Mawardi, M. (2019). Rambu-rambu penyusunan skala sikap model Likert untuk mengukur sikap siswa. Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan, 9(3), 292-304.

Miarso, Y. (2004). Menyemai benih teknologi pendidikan. Prenadamedia Group.

Miarso, Y. (2004). Menyemai benih teknologi pendidikan. Prenadamedia Group.

Muhson, A. (2006). Teknik analisis kuantitatif. Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta, 183-196.

Muhson, A. (2010). Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. Jurnal pendidikan akuntansi indonesia, 8(2).

Nashar. (2014). Peranan Motivasi dan Kemampua awal dalam Kegiatan Pembelajaran. Delia Press.

Nida, R., Salam, A. M., & Haryandi, S. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis Multimodel pada Materi Alat-Alat Optik untuk Melatihkan Kemampuan Analisis Peserta Didik. Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika, 5(2), 107–122.

Nida, R., Salam, A. M., & Haryandi, S. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis Multimodel pada Materi Alat-Alat Optik untuk Melatihkan Kemampuan Analisis Peserta Didik. Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika, 5(2), 107–122. https://doi.org/10.20527/JIPF.V5I2

Saskia, M. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Komputer Pada Materi Dimensi Tiga Sub Materi Proyeksi Untuk Siswa Sma Kelas X. MATHEdunesa, 5(1).
Saskia, M. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Komputer Pada Materi Dimensi Tiga Sub Materi Proyeksi Untuk Siswa Sma Kelas X. MATHEdunesa, 5(1).
Seels, B. B., & Richey, R. C. (1994). Teknologi Pembelajaran : Definisi dan Kawasannya. Universitas Negeri Jakarta.

Sudjana, N. 2011. Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Sudjana, Nana dan Rivai, Ahmad. 1991. Media Pengajaran. Bandung : Sinar Baru.

Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Alfabeta.

Sugiyono. 2010. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif,

Sugiyono. 2017. Metode Penelitian & Pengembangan, Bandung : Alfabeta.

Trianto, 2010. Model Pembelajaran Terpadu. Jakarta: Bumi Aksara

Yeka Hendriyani, dkk., Modul Digital dengan Sigil, (Purwodadi-Grogogan: CV. Sarnu Untung, 2020), hlm. 1.