



**PENGEMBANGAN MEDIA *SMART WARDROBE*
BERBASIS TEORI BRUNER
PADA PEMBELAJARAN CALISTUNG TEMATIK
KELAS 1 SDN PURWODADI III**

SKRIPSI

**OLEH:
ASTRI IGA MAWARNI
NPM. 21901013047**



**UNIVERSITAS ISLAM MALANG
FAKULTAS AGAMA ISLAM
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH**

2023

**PENGEMBANGAN MEDIA *SMART WARDROBE*
BERBASIS TEORI BRUNER
PADA PEMBELAJARAN CALISTUNG TEMATIK
KELAS 1 SDN PURWODADI III**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Universitas Islam Malang Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Dalam Menyelesaikan Program Sarjana (S1) Pada Program Studi Pendidikan Guru
Madrasah Ibtidaiyah**

Oleh:
Astri Iga Mawarni
NPM. 21901013047

**UNIVERSITAS ISLAM MALANG
FAKULTAS AGAMA ISLAM**

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

2023

ABSTRAK

Mawarni, Astri Iga. 2023. *Pengembangan Media Smart Wardrobe Berbasis Teori Bruner Pada Pembelajaran Calistung Tematik Kelas 1 SDN Purwodadi III*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Agama Islam, Universitas Islam Malang. Pembimbing 1: Ika Ratih Sulistiani, S.Pd, M.Pd. Pembimbing 2: Lia Nur Atiqoh Bela Dina, M.PdI.

Kata Kunci: Media *smart wardrobe*, Berbasis Teori Bruner, Calistung Tematik

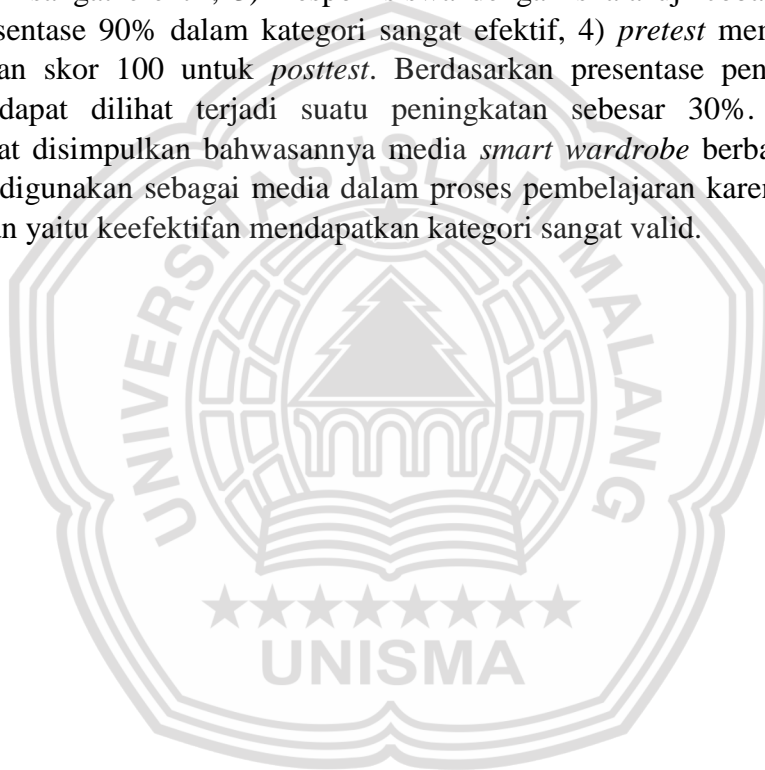
Media yaitu alat bantu belajar peserta didik yang berwujud gambar dengan maksud membantu peserta didik lebih mudah memahami, mengetahui, dan menerapkan dalam pembelajaran. Pembelajaran saat ini menggunakan pembelajaran tematik sesuai dengan kurikulum 2013 dan kurikulum merdeka. Pembelajaran tematik yaitu pembelajaran yang menekankan pada keterlibatan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran, sehingga peserta didik dapat memperoleh pengalaman langsung dan terlatih untuk dapat menemukan sendiri berbagai pengetahuan yang akan dipelajari.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas 1, dalam proses pembelajaran, guru sudah menggunakan macam-macam media pembelajaran akan tetapi masih kurang lengkap untuk dipraktikan oleh siswa sehingga siswa mudah bingung dalam melakukan pembelajaran. Kurangnya keaktifan siswa saat pembelajaran berlangsung dan siswa kurang responsif baik dalam hal bertanya serta mengemukakan pendapatnya. Analisis kebutuhan yang ada disekolah dengan guru, bahwa di SDN Purwodadi III saat ini kegiatan pembelajaran pada siswa kelas 1 sekolah dasar perlu adanya media yang dapat membantu pembelajaran atau kebutuhan siswa.

Dari latar belakang penelitian di atas maka penelitian merumuskan masalah, perlu dilakukan penelitian pengembangan dengan judul pengembangan media *smart wardrobe* berbasis teori bruner pada pembelajaran calistung tematik kelas 1 sekolah dasar. Dengan adanya media ini diharapkan dalam pembelajaran dapat mengatasi permasalahan pendidik dalam menyampaikan pembelajaran yang lebih menyenangkan dan menarik, sehingga peserta didik tidak merasa mudah bosan dalam mengikuti proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan tentang mengetahui Kevalidan dan keefektifan pengembangan media *smart wardrobe* berbasis teori Bruner pada pembelajaran calistung tematik kelas 1 SDN Purwodadi III.

Metode penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Tahapan dalam Proses penelitian pengembangan ini melalui 7 tahapan yaitu: 1) Potensi dan masalah; 2) Pengumpulan data; 3) Desain produk; 4) Validasidesain; 5) Revisi desain; 6) Uji coba produk; 7) Revisi produk. Penelitian ini dilakukan di SDN Purwodadi III dengan melibatkan kelompok kecil yang terdiri 9 siswa dari 26 siswa. Metode dalam pengumpulan data adalah wawancara, angket, dan dokumentasi. Validasi dilakukan oleh ahli media dan ahli materi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat keefektifan media *smart wardrobe* yang dikembangkan berdasarkan penilaian: 1) Ahli media diperoleh skor 93,3% dalam kategori sangat efektif; 2) Ahli materi diperoleh skor 97,5% dalam kategori sangat efektif; 3) Respon siswa dengan skala uji coba terbatas diperoleh presentase 90% dalam kategori sangat efektif, 4) *pretest* memperoleh skor 78,84 dan skor 100 untuk *posttest*. Berdasarkan presentase peningkatan kemampuan dapat dilihat terjadi suatu peningkatan sebesar 30%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwasannya media *smart wardrobe* berbasis teori Bruner layak digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran karena setiap aspek penilaian yaitu keefektifan mendapatkan kategori sangat valid.



ABSTRACT

Mawarni, Astri Iga. 2023. Development of Smart Wardrobe Media Based on Bruner's Theory in Class 1 Thematic Calistung Learning at SDN Purwodadi III. Thesis, Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education Study Program, Faculty of Islamic Religion, Islamic University of Malang. Advisor 1: Ika Ratih Sulistiani, S.Pd, M.Pd. Advisor 2: Lia Nur Atiqoh Bela Dina, M.PdI.

Keywords: Media smart wardrobe, Based on Bruner's Theory, Thematic Calistung

Media, namely learning aids for students in the form of images with the intention of helping students more easily understand, know, and apply in learning. Current learning uses thematic learning according to the 2013 curriculum and the independent curriculum. Thematic learning is learning that emphasizes the active involvement of students in the learning process, so that students can gain direct experience and are trained to be able to discover for themselves the various knowledge to be learned.

Based on the results of interviews with grade 1 teachers, in the learning process, the teacher has used various learning media but is still incomplete for students to practice so that students are easily confused in carrying out learning. Lack of student activity during learning takes place and students are less responsive both in terms of asking questions and expressing their opinions. Analysis of the needs that exist in schools with teachers, that at SDN Purwodadi III currently learning activities for grade 1 elementary school students need media that can help learning or student needs.

From the research background above, the research formulates the problem, it is necessary to carry out development research with the title Smart wardrobe media development based on Bruner's theory in thematic calistung learning class 1 elementary school. With the existence of this media, it is hoped that in learning it can overcome the problems of educators in conveying learning that is more fun and interesting, so that students do not feel easily bored in participating in the learning process. This study aims to describe the validity and effectiveness of the development of smart wardrobe media based on Bruner's theory in class 1 thematic calistung learning at SDN Purwodadi III.

This research method is a type of development research or Research and Development (R&D). The stages in this development research process go through 7 stages, namely: 1) Potentials and problems; 2) Data collection; 3) Product design; 4) Design validation; 5) Design revision; 6) Product trials; 7) Product revision. This research was conducted at SDN Purwodadi III involving small groups consisting of 9 students out of 26 students. Methods in data collection are

interviews, questionnaires, and documentation. Validation was carried out by media experts and material experts.

The results showed that the level of effectiveness of the smart wardrobe media was developed based on the following assessments: 1) Media experts obtained a score of 93.3% in the very effective category; 2) Material experts obtained a score of 97.5% in the very effective category; 3) The response of students with a limited trial scale obtained a percentage of 90% in the very effective category, 4) the pretest obtained a score of 78.84 and a score of 100 for the posttest. Based on the percentage increase in ability, it can be seen that there was an increase of 30%. Thus it can be concluded that the smart wardrobe media based on Bruner's theory is suitable for use as a medium in the learning process because every aspect of the assessment, namely effectiveness, gets a very valid category.



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran saat ini menggunakan pembelajaran tematik sesuai dengan kurikulum 2013 dan kurikulum merdeka. Tematik adalah pokok isi atau wilayah dari suatu bahasan materi yang terkait dengan masalah dan kebutuhan lokal yang dijadikan tema atau judul dan akan disajikan dalam proses pembelajaran di kelompok belajar (Depdiknas, 2006). Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik yaitu pembelajaran yang menekankan pada keterlibatan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran, sehingga peserta didik dapat memperoleh pengalaman langsung dan terlatih untuk dapat menemukan sendiri berbagai pengetahuan yang akan dipelajari.

Menurut Kemdiknas (2013) dalam Abdillah (2018), Pembelajaran tematik memiliki prinsip sebagai berikut: (1) berpusat pada peserta didik, (2) pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan peserta didik, (3) bersifat fleksibel, (4) pembelajaran peserta didik aktif, (5) menggunakan prinsip belajar yang menyenangkan. Pembelajaran Kurikulum 2013 berpusat pada peserta didik dengan pembelajaran yang kontekstual. Pembelajaran yang berpusat pada peserta didik tersebut didampingi dan dipandu dengan menggunakan pembelajaran berbasis project dan pembelajaran berbasis penelitian. Pembelajaran tematik memiliki beberapa karakteristik, antara lain: (1) memberikan pengalaman langsung, (2) berpusat pada

peserta didik, (3) menyajikan konsep dari berbagai muatan, (4) pemisahan muatan tidak begitu jelas (*Holistik*), (5) menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan, (6) bersifat *fleksibel* (Majid, 2014).

Pembelajaran tematik pada muatannya dikelompokkan dengan menggunakan tema. Muatan pelajarannya tetap sama seperti kurikulum sebelumnya, sebagai berikut: (1) PPKn, (2) Bahasa Indonesia, (3) matematika, (4) IPA, (5) Seni Budaya, (6) IPS, dan (7) Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (Ananda, 2018). Kelas rendah seluruh muatan dijadikan satu menjadi tema, tetapi beberapa muatan yang sudah tidak masuk pada tema atau sudah berdiri sendiri yaitu muatan agama dan Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan. Diambil beberapa muatan untuk digunakan dalam media yaitu muatan Bahasa Indonesia.

Media adalah pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan, dengan demikian media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan (Rusman, 2013). Media benda konkret merupakan media yang berupa benda asli yang dapat membantu pendidik dalam menjelaskan suatu materi pelajaran kepada peserta didik (Hardini, 2017). Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa media konkret yaitu alat bantu belajar peserta didik yang berwujud gambar dengan maksud membantu peserta didik lebih mudah memahami, mengetahui, dan menerapkan dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara tanggal 15 Desember 2022 di Kelas 1 SDN Purwodadi III dengan Guru Kelas Ibu Dwi Anita Handayani, dalam proses pembelajaran, guru sudah menggunakan macam-macam media pembelajaran akan

tetapi masih kurang lengkap untuk dipraktikan oleh siswa sehingga siswa mudah bingung dalam melakukan pembelajaran. Kurangnya keaktifan siswa saat pembelajaran berlangsung dan siswa kurang responsif baik dalam hal bertanya serta mengemukakan pendapatnya. Analisis kebutuhan yang ada disekolah dengan guru, bahwa di SDN Purwodadi III saat ini kegiatan pembelajaran pada siswa kelas 1 sekolah dasar perlu adanya media yang dapat membantu pembelajaran atau kebutuhan siswa.

Media yang dikembangkan dalam penelitian yaitu Media *smart wardrobe* berbasis teori bruner pada pembelajaran calistung tematik kelas 1 sekolah dasar. Media ini berbentuk lemari yang terdiri dari beberapa rak yang masing-masing rak berbeda materi. Media ini dinamakan *Smart Wardrobe* bisa juga disebut lemari pintar karena selain anak dapat mengenal warna anak juga dapat mengenal gambar. Disamping itu cara bermain atau penggunaannya pun sangat bervariasi yaitu dengan perintah guru maupun dengan kreatif anak sendiri (Rulyansah, 2017). Keunggulan media *Smart Wardrobe* yaitu sebuah media konkrit yang menyajikan banyak gambar-gambar yang sesuai dengan materi didalamnya. Kombinasi warna yang digunakan pada media *Smart Wardrobe* bervariasi, media tahan lama untuk digunakan. Media ini juga mempermudah peserta didik dalam pembelajaran khususnya peserta didik kelas 1 sekolah dasar. Dimana peserta didik sangat membutuhkan media pembelajaran dalam menjelaskan suatu materi dalam proses pembelajaran.

(Rofikha, 2019) dalam penelitiannya yang berjudul “Validasi Media Pembelajaran Lemari Pintar di RA Al kholafiyah Probolinggo”. Dengan hasil penelitiannya kondisi riil adalah pembelajaran pada anak TK/RA belum lengkap dan tidak tersedia media pembelajaran berbentuk visual yang dapat digunakan untuk mengembangkan aspek kognitif peserta didik. Hal ini dikarenakan dilihat dari karakteristik materi tersebut membutuhkan penjelasan visual yang berupa benda diam namun dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang inovatif. Selain itu buku cetak dirasa kurang memotivasi dan meningkat daya tarik siswa dalam belajar sehingga hasil belajarnya tidak bisa maksimal. Dari permasalahan tersebut maka kondisi ideal yang ingin dicapai adalah perlu dikembangkannya suatu media pembelajaran berupa media interaktif dan inovatif yang dapat memberikan pengetahuan kepada siswa. Dengan media yang menarik diharapkan dapat meningkatkan motivasi, daya tarik siswa untuk belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian di atas perlu dilakukan penelitian pengembangan dengan judul Pengembangan Media *Smart Wardrobe* Berbasis Teori Bruner pada Pembelajaran Calistung Tematik kelas 1 sekolah dasar. Dengan adanya media ini diharapkan dalam pembelajaran dapat mengatasi permasalahan pendidik dalam menyampaikan pembelajaran yang lebih menyenangkan dan menarik, sehingga peserta didik tidak merasa mudah bosan dalam mengikuti proses pembelajaran.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana Pengembangan Media *Smart Wardrobe* Berbasis Teori Bruner pada Pembelajaran Calistung Tematik kelas 1 SDN Purwodadi III?
2. Bagaimana Keefektifan Pengembangan Media *Smart Wardrobe* Berbasis Teori Bruner pada Pembelajaran Calistung Tematik kelas 1 SDN Purwodadi III ?

C. Tujuan

1. Untuk mendiskripsikan pengembangan media *Smart Wardrobe* Berbasis Teori Bruner pada Pembelajaran Calistung Tematik kelas 1 SDN Purwodadi III.
2. Untuk mendiskripsikan keefektifan pengembangan Media *Smart Wardrobe* Berbasis Teori Bruner pada Pembelajaran Calistung Tematik kelas 1 SDN Purwodadi III.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Media ini terdapat spesifikasi produk yang diharapkan, dibawah ini yang akan dijelaskan, antara lain :

1. Konten

Materi yang digunakan yaitu tematik pada kelas 1 semester gasal tema 1 (Diriku) subtema 2 (Tubuhku) Pembelajaran 1 muatan Bahasa Indonesia.

2. Konstruk

- a. Media yang dikembangkan berupa benda konkrit dan tahan lama.
- b. Media ini berbentuk lemari yang terdiri dari beberapa rak yang masing-masing rak berbeda materi. Media ini dinamakan *Smart Wardrobe* bisa juga disebut

lemari pintar karena selain anak dapat mengenal warna, anak juga dapat mengenal gambar. Disamping itu cara bermain atau penggunaannya pun sangat bervariasi yaitu dengan perintah guru maupun dengan kreatif anak sendiri.

- c. Sebelum peserta didik memulai menggunakan media *smart wardrobe* peserta didik harus mengambil suatu benda berupa kata - kata yang ada di beberapa rak yang dituju. Setelah melewati beberapa perintah untuk mengambil benda didalam rak, peserta didik dapat memegangnya lalu berdiri menghadap temannya.
- d. Setelah peserta didik menyelesaikan semuanya maka peserta didik diminta untuk menjelaskan apa yang telah didapat setiap peserta didik mendapatkan benda yang berbeda-beda.

E. Pentingnya Pengembangan

Pentingnya penelitian dan pengembangan merupakan suatu langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah pernah digunakan, pengembangan media digunakan untuk mengupayakan perbaikan dalam Pendidikan tepatnya pada proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran di sekolah perlu adanya alat bantu untuk melaksanakan pembelajaran melalui media, saat ini pembelajaran di SDN Purwodadi III sudah menggunakan media, akan tetapi kurang lengkap dalam menerapkannya sehingga peserta didik merasa bingung, pembelajaran biasanya juga dilakukan dengan metode ceramah. Metode ceramah hanya menjadikan peserta didik lebih cepat bosan dalam belajar meskipun melalui sistem daring atau tatap muka. Dengan adanya media *Smart Wardrobe* dapat

menjadikan peserta didik lebih aktif dan lebih kreatif dalam melaksanakan pembelajaran, dan peserta didik tidak mudah merasa cepat bosan.

Dalam proses pembelajaran pendidik adalah komponen atau kunci utama dalam keberhasilan pembelajaran, dalam hal ini peserta didik perlu mengembangkan kemampuan diri dalam kegiatan pembelajaran supaya dapat tercipta timbal balik antara pendidik dengan peserta didik. Sehingga pendidik perlu menciptakan pembelajaran yang menarik dan lebih variatif dengan mengakomodir kebutuhan peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik saat proses pembelajaran. Pendidik dapat membuat media gambar yang dapat menjangkau kebutuhan peserta didik. Membuat media gambar menjadi lebih nyata dan dapat mengidentifikasi secara jelas dan rinci suatu pembelajaran, apabila adanya suatu media konkrit atau nyata sangat mempermudah peserta didik dalam belajar. Pemilihan media yang tepat akan memiliki dampak pada keberhasilan belajar peserta didik. Oleh karena itu, dalam penelitian ini akan dilakukan pengembangan media *Smart Wardrobe* berbasis Teori Bruner pada Pembelajaran Calistung Tematik kelas 1 SDN Purwodadi III.

F. Asumsi dan Keterbasan Pengembangan

1. Asumsi dari Penelitian dan Pengembangan

Asumsi dari penelitian pengembangan media *smart wardrobe* berbasis Teori Bruner pada pembelajaran calistung tematik kelas 1 SDN purwodadi III sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran digunakan untuk pembelajaran tematik

- b. Guru harus memahami teori bruner dan materi.
- c. Peneliti akan mengembangkan media *smart wardrobe* sebagai alat bantu belajar siswa dalam sebuah proses pembelajaran sambil bermain bisa membantu siswa untuk semangat belajar.

2. Batasan Penelitian dan Pengembangan

Batasan dalam penelitian pengembangan media *smart wardrobe* berbasis Teori Bruner pada pembelajaran calistung tematik kelas 1 SDN Purwodadi III, antara lain:

- a. Media *smart wardrobe* berbasis teori bruner pada pembelajaran calistung tematik kelas 1 sekolah dasar terbatas pada pembelajaran tema 1 (Diriku) subtema 2 (Tubuhku) pembelajaran 1 dengan muatan Bahasa Indonesia.
- b. Membutuhkan waktu dalam pembuatan media *smart wardrobe* ini agar media dapat tersusun rapi dan menarik.
- c. Media *smart wardrobe* pada pembelajaran calistung tematik diuji cobakan di kelas 1 sekolah dasar.

G. Definisi Operasional

Definisi pembelajaran untuk mempermudah pembaca dalam memahami dari beberapa pengertian dalam penelitian antara lain:

1. Media *smart wardrobe* merupakan media konkret pembelajaran yang didalamnya menyajikan materi-materi yang akan di pelajari pada materi tersebut dan media terdapat gambar dengan bentuk dan warna yang bervariasi.

2. Menurut Bruner proses internalisasi akan terjadi secara sungguh-sungguh (yang berarti proses belajar terjadi secara optimal) jika pengetahuan yang dipelajari itu dipelajari dalam tiga tahap, dan urutannya adalah sebagai berikut:
 - a. Tahap enaktif, yaitu suatu tahapan dimana anak secara langsung terlihat dalam memanipulasi (mengotak-atik) objek (Suherman, 2003). Bahwasannya pada tahap ini, anak harus aktif dalam pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang konkrit.
 - b. Tahap ikonik, ialah kegiatan yang dilakukan anak berhubungan dengan mental, yang merupakan gambaran dari objek-objek yang dimanipulasi (Erman Suherman, 2003). Dapat dijelaskan bahwasannya tahap ikonik merupakan tahap anak memahami pelajaran diwujudkan dalam bentuk bayangan visual, gambar, atau diagram, dengan situasi konkret.
 - c. Tahap simbolik, yaitu suatu tahap pembelajaran didasarkan pada sistem berpikir abstrak, arbitrer, dan fleksibel. Penyajian simbolis menggunakan kata-kata atau bahasa (Dahar, 2011). Artinya pengetahuan itu dipresentasikan dalam bentuk gambar.
3. Pembelajaran calistung merupakan salah satu kemampuan dasar yang terdiri dari kemampuan membaca, menulis dan berhitung. kemampuan calistung adalah suatu dasar bagi seorang individu agar bisa mengenal huruf dan angka (Rachman, 2019).
4. Pembelajaran tematik merupakan model dari kurikulum terpadu menggunakan Tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada peserta didik.

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

A. Kajian Produk yang Telah Direvisi

1. Pengembangan Media *Smart Wardrobe* Berbasis Teori Bruner Pada Pembelajaran Calistung Tematik Kelas 1 SDN Purwodadi III

Pengembangan yang dilakukan oleh peneliti menghasilkan sebuah produk berupa media *smart wardrobe*. Terdapat penelitian yang relevan yang telah dilakukan oleh para peneliti terkait dengan pengembangan media pembelajaran *smart wardrobe* yaitu Penelitian terdahulu dari hasil penelitian (Rofikha, 2019) yang berjudul “Validasi Media Pembelajaran Lemari Pintar Di RA Al Kholafiyah Probolinggo”. Persamaan teori penelitian terdahulu dengan teori penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan media pembelajaran *smart wardrobe* atau lemari pintar. Perbedaannya yaitu penelitian terdahulu media pembelajarannya di uji cobakan di Tk, Sedangkan penelitian ini di uji cobakan di SD.

Tahap pengembangan pada media *smart wardrobe* yang dikembangkan pada penelitian ini menggunakan model Borg & Gall. Penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2016). Pengertian penelitian pengembangan menurut Borg & Gall adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Model pengembangan Borg and Gall terdapat 10 tahap, yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk,

revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk, dan produksi massal. Karena keterbatasan waktu maka penelitian ini hanya dilakukan pada satu sekolah saja yaitu SDN Purwodadi III. Pengembangan media *smart wardrobe* pada tema 1 (diriku) subtema 2 (tubuhku) pembelajaran 1 dengan muatan Bahasa Indonesia.

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan oleh peneliti, peneliti memaparkan bahwa media *smart wardrobe* belum dipakai dalam kegiatan pembelajaran sehingga siswa kurang responsif baik dalam hal bertanya maupun mengemukakan pendapatnya. Maka dari itu solusinya adalah perlu mengembangkan media *smart wardrobe* berbasis teori Bruner pada pembelajaran calistung tematik kelas 1 SDN Purwodadi III. Hal ini merupakan tahapan pertama dari penelitian pengembangan yaitu potensi dan masalah.

Tahap kedua yaitu pengumpulan data, peneliti melakukan pengumpulan data, data yang dikumpulkan meliputi data kebutuhan guru mengenai media pembelajaran yang sudah ada maupun yang diinginkan. Oleh karena itu peneliti menggunakan teknik wawancara, angket, tes, dan dokumentasi untuk mengumpulkan data pada penelitian pengembangan media *smart wardrobe* untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas 1 SDN Purwodadi III.

Tahap selanjutnya yaitu desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba media, revisi produk. Setelah pengumpulan data, peneliti mulai mendesain produk media pembelajaran *smart wardrobe* secara utuh. Selanjutnya direalisasikan dengan tahap validasi oleh ahli media dan ahli materi, adapun validator ahli media dari dosen PIAUD Universitas Islam Malang yaitu Ibu D.r Mutiara Sari Dewi. M. Pd. Selain itu validator ahli materi oleh guru kelas 1 SDN Purwodadi III yaitu Ibu Dwi

Anita Handayani, S. Pd. SD. Data validasi dari ahli media diperoleh skor 93,3% dalam kategori sangat valid, data validasi dari ahli materi diperoleh skor 97,5% dalam kategori sangat valid. Dengan demikian media *smart wardrobe* dikatakan layak digunakan dalam pembelajaran.

2. Efektivitas Media *Smart Wardrobe* Berbasis Teori Bruner Pada Pembelajaran Calistung Tematik Kelas 1 SDN Purwodadi III

Keefektifan media *smart wardrobe* berdasarkan respon siswa, *pretest* dan *posttest* siswa pada uji coba media dengan uji coba skala terbatas respon siswa diperoleh presentase 90% dalam kategori sangat efektif. Sedangkan *pretest* memperoleh skor 78,84 dan skor 100 untuk *posttest*. Berdasarkan presentase peningkatan kemampuan dapat dilihat terjadi suatu peningkatan sebesar 30%. Dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa kegiatan pembelajaran menggunakan media *smart wardrobe* dinyatakan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 1. Terdapat penelitian yang relevan yang dilakukan oleh peneliti terkait dengan hasil belajar yaitu penelitian yang dilakukan oleh Dester Marliantina (2018) yang berjudul “Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Pintar Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Negeri Potonoro Banguntapan Bantul Yogyakarta”. Persamaan pada penelitian ini dengan penelitian Dester Marliantina yaitu sama-sama meneliti hasil belajar siswa. Perbedaan antara penelitian ini dengan peneliti atas nama Dester Marliantina yaitu terletak pada variabel penelitian dimana peneliti Dester Marliantina meneliti tentang pengembangan media permainan ular tangga pintar untuk meningkatkan keefektifan belajar dan hasil belajar IPA. Sejalan dengan penelitian tersebut, Kelebihan Media

Smart Wardrobe yaitu dapat memberi motivasi pada anak untuk lebih giat belajar, mempermudah guru dalam proses belajar mengajar, dan memberi nuansa belajar sambil bermain dan dapat berkreasi sendiri.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media *smart wardrobe* dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran di SDN Purwodadi III karena telah memenuhi kriteria keefektifan media *smart wardrobe*. Selain itu media pembelajaran ini menciptakan keaktifan siswa kelas 1 SDN Purwodadi III dalam hal bertanya pada pembelajaran tema 1 sub tema 2 pembelajaran 1 muatan Bahasa Indonesia.

Hasil penelitian ini diperkuat oleh teori Bruner. Menurut Bruner proses internalisasi akan terjadi secara sungguh-sungguh (yang berarti proses belajar terjadi secara optimal) jika pengetahuan yang dipelajari itu dipelajari dalam tiga tahap, dan urutannya adalah sebagai berikut:

- a) Tahap enaktif, yaitu suatu tahapan dimana anak secara langsung terlihat dalam memanipulasi (mengotak-atik) objek (Suherman, 2003). Bahwasannya pada tahap ini, anak harus aktif dalam pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang konkrit
- b) Tahap ikonik, ialah kegiatan yang dilakukan anak berhubungan dengan mental, yang merupakan gambaran dari objek-objek yang dimanipulasi (Erman Suherman, 2003). Dapat dijelaskan bahwasannya tahap ikonik merupakan tahap anak memahami pelajaran diwujudkan dalam bentuk bayangan visual dan gambar, dengan situasi konkret

- c) Tahap simbolik, yaitu suatu tahap pembelajaran didasarkan pada sistem berpikir abstrak, arbitrer, dan fleksibel. Penyajian simbolis menggunakan kata-kata atau bahasa (Dahar, 2011). Artinya pengetahuan itu dipresentasikan dalam bentuk gambar.

B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

1. Saran Pemanfaatan Produk

Saran pemanfaatan produk pengembangan media *smart wardrobe* diantaranya sebagai berikut:

- a. Peserta didik diharapkan lebih serius dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan memanfaatkan atau menggunakan media sebaik mungkin
- b. Peserta didik diharapkan lebih aktif dan antusias dalam kegiatan pembelajaran dikelas.

2. Diseminasi Produk

Produk pengembangan media *smart wardrobe* berbasis teori Bruner pada pembelajaran tematik dapat digunakan di semua kelas sekolah yang bersangkutan, atau bahkan di semua sekolah dasar atau madrasah ibtidaiyah lainnya yang ada di kabupaten purwodadi. Namun penyebarluasan produk harus tetap memperhatikan karakteristik peserta didik, sehingga penyebaran produk tidak sia-sia atau dapat bermanfaat dengan baik.

3. Pengembangan Produk Lebih Lanjut

- a. Media *smart wardrobe* yang dikembangkan peneliti di kelas 1 Sekolah Dasar pada pembelajaran tematik tema 1 (diriku) subtema 2 (tubuhku) pembelajaran 1 muatan Bahasa Indonesia sudah memenuhi kriteria yang baik, sehingga

disarankan dapat diterapkan tidak hanya pada pembelajaran tematik saja, tetapi juga dapat diterapkan pada pembelajaran lainnya.

- b. Penelitian hanya dilakukan pada kelas 1 di SDN Purwodadi III, akan tetapi lebih baik jika bisa dikembangkan di kelas lainnya atau lingkup Sekolah Dasar lainnya.
- c. Bagi semua pihak yang ingin mengembangkan produk lebih lanjut, disarankan mendesain media dengan lebih menarik lagi dan juga dapat menambah kualitas media agar peserta didik lebih tertarik menggunakan media tersebut.



DAFTAR RUJUKAN

- Abdillah, A. R. (2018). *Pembelajaran terpadu: karakteristik, landasan, fungsi, Prinsip dan model*. Medan: Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia (LPPPI).
- Agustina Tyas Asri Hardini, A. A. (2017). *Penerapan Model Snowball Throwing Berbantuan Media Kongkrit untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa*.
- Ananda, R. &. (2018). *Pembelajaran Terpadu Karakteristik*. *Journal of Visual Languages & Computing*, vol.11.
- Ardian Asyhari, H. S. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buletindalam Bentuk Buku Saku untuk Pembelajaran IPA Terpadu*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Albiruni Vol.5, No.1, , 4*.
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT.Rajagrafindo.
- Arsyad, A. (2013). *Pembelajaran Edisi Revisi*. PT.Raja Grafindo Persada, Jakarta, 3.
- Azhar, A. (2013). *Media Pembelajaran Edisi Revisi*. Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada.
- Chen, Y.-T. (2012). *The Effect of Thematic Video-Based Instruction on Learning and Motivation in E-Learning*. *International Journal of the Physical Sciences*.
- Dahar, R. W. (2011). *Teori-Teori Belajar & Pembelajaran*. Jakarta: Erlangga,.
- Davies, M. &. (2011). *A Programmatic Approach to Teaming and Thematic Instruction*. *North Carolina Middle School Association Journal*, 1-17.
- Dester Marliantina & Mahmudah Titi M. (2018). *Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Pintar Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SDN Potorono Banguntapan Bantul Yogyakarta*. Yogyakarta: Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa Yogyakarta.
- Depdiknas. (2006). *Model Pembelajaran Tematik Kelas Awal Sekolah dasar*. 3.
- Erman Suherman, d. (2003). *Strategi Pembelajaran Matematika*. Bandung: Terbitan: Bandung UPI JICA.
- Hale, S. L. (2011). *Efficacy of Thematic Units on Language and Literacy: A Collaborative Study of a Shelter Unit Intervention with Struggling First Graders*. Amerika Serikat: *Unpublished Dissertation*. Sam Houston State Universit.
- Hendrayani, A. (2018). *Peningkatan Minat Baca dan Kemampuan Membaca Peserta Didik Kelas Rendah melalui Penggunaan Reading Corner*. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 235-248.

- Madika, T. (2017). Analisis Faktor-Faktor Kesulitan Membaca Menulis dan Berhitung Siswa Kelas I SD. *Jurnal Dinamika Pendidikan Dasar*, 28-33.
- Majid, A. (2014). *Pembelajaran tematik terpadu*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mardalis. (2004). *Metode Penelitian, Suatu Pendekatan Proposal*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Mirjalili, F. J. (2012). *he Effect of Semantic and Thematic Clustering of Words on Iranians Vocabulary Learning. American International Journal of Contemporary Research*, 214-222.
- Mudiono, A. G. (2016). *eveloping of Integrated Thematic Learning Model through Scientific Approaching with Discovery Learning Technique in Elementary School. International Academic Journal of Social Sciences*, 19-27.
- Munir. (2012). *Pembelajaran Jarak Jauh*. Bandung: Alfabeta.
- Punaji, S. (2016). Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan. *Prenada Media*, 284.
- Punaji, S. (2016). Metode penelitian pendidikan dan pengembangan. *Prenada Media*, 194-195.
- Rachman, Y. (2019). Mengkaji Ulang Kebijakan Calistung pada Anak Usia Dini. *Jurnal Kajian dan Pengembangan Umat*, 14-22.
- Rahayu, N. (2018). Pembelajaran Calistung Bagi Anak Usia Dini. *Athfaluna*, 58-63.
- Rendana, F. (2018). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPA BERUPA KARTU. 18.
- Rofikha Nuriyanti, L. K. (2019). *VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN LEMARI PINTAR DI RA AL KHOLAFIYAH*. Probolinggo: PEDAGOGY.
- Rubhan Masykur, N. M. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Macromedia Flash. *Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 8, No. 2, 179.
- Rukati, E. K. (2016). *Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. Bandung: CV Kaka Media Network.
- Rulyansah, A. H. (2017). *Model Pembelajaran Brain based Learning Bermuatan Multiple Intelligences*. Banyuwangi: LPPM Institut Agama Islam Ibrahimy.
- Rusman, D. K. (2013). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sari, N. M. (2020). Pengembangan Media Permainan Mipon's Daily untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 831-839.

- Satria, T. G. (2017). Meningkatkan Keterampilan Menyimak melalui Pendekatan Saintifik pada Anak Kelas IV Jakarta Barat. *Jurnal PGSD : Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 114-120.
- Setyosari, P. (2010). Metode penelitian pendidikan dan pengembangan. *Jakarta: Kencana*, 195.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kombinasi*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & RnD*. Bandung: Alfabeta.
- Sujiono, A. (2013). *pengantar evaluasi pendidikan*. Yogyakarta: PT Grafindo Persada.
- Wahyudwiyanto, R. A. (2013). Efektivitas Penerapan Teori Bruner Dalam Pembelajaran Matematika Pokok Bahasan Sifat-sifat Bangun Ruang Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 5 SD NEGERI Rembes 01 dan SD Rembes 02.
- Wakhyudin, H. &. (2014). Efektivitas Model Think Pair Share dalam Pembelajaran Tematik Integratif. *Jurnal of Elementary Education*, 21-27.
- Zahroh, C. (2011). Penerapan teori bruner untuk meningkatkan hasil belajar keliling bangun datar pada siswa kelas III SDN Kauman 3 Malang. *UNIVERSITAS NEGERI MALANG*.