



PENGEMBANGAN MEDIA BELAJAR PETI ICE PADA PEMBELAJARAN TEMATIK SISWA KELAS 3 SEKOLAH DASAR

Aditya Rachman¹ & Muhammad Hidayat²

^{1,2}Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bina Bangsa, Banten, Indonesia

¹Contributor Email: aditrocket@gmail.com

Received: May 11, 2023

Accepted: Oct 08, 2023

Published: Nov 30, 2023

Article Url: <https://ojsdikdas.kemdikbud.go.id/index.php/didaktika/article/view/1162>

Abstract

This research covers the process of developing and evaluating ICE Crate learning media in depth. This problem focuses on the stages of development, design, implementation, and measurement of the effectiveness of these learning media in improving the learning outcomes of grade 3 students in thematic learning. Through the PETI ICE learning media (Innovative Cycle Life and Decorative Thematic Learning), students are expected to be able to experience innovative learning. This study aims to improve student learning outcomes in thematic learning and describe the increase in student learning outcomes in thematic learning. The research methodology is classroom action research (CAR). The model in this study uses the Kemmis and Taggart implementation flow and the researchers use the R & D approach (research and development). The utilization of innovative media "PETI ICE" in thematic learning for grade 3 SD Bosowa Al-Azhar can improve student learning outcomes beyond the standard scores with 2 actions, namely in cycle I and cycle II. The results show that in Pre-Cycle the average score of knowledge is 60.00 and skills is 41.4, in Cycle I average score of knowledge is 76.00 and skills 62.6, in Cycle II the average score of knowledge 88.00 and skills 80.00. These make the innovative media "PETI ICE" able to improve student learning outcomes with a very satisfying percentage.

Keywords: *The PETI ICE learning media; Thematic learning; Learning Outcomes*

Abstrak

Penelitian ini mencakup proses pengembangan dan evaluasi media belajar Peti ICE secara mendalam. Permasalahan ini fokus pada tahapan pengembangan, desain, implementasi, serta pengukuran efektivitas media belajar tersebut dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas 3 pada pembelajaran tematik. Melalui media pembelajaran PETI ICE (Pembelajaran Tematik Innovative Cycle Life and Decorative) ini siswa diharapkan mampu mengalami pembelajaran yang menarik dan inovatif. Pembuatan media mengandung beberapa unsur bentuk dekoratif dan warna yang menarik perhatian siswa. Penelitian ini bertujuan meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran tematik dan mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik Tema 1 Sub-Tema 3. Metodologi penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Model dalam penelitian ini menggunakan alur pelaksanaan PTK Kemmmis dan Taggart dan peneliti menggunakan pendekatan R & D yakni (research and development). Penggunaan media inovatif "PETI ICE" pada pembelajaran tematik kelas 3 SD Bosowa Al-Azhar ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa melebihi standar nilai KKM dengan 2 tindakan yaitu pada siklus I dan siklus II. Pada pra-siklus nilai rata-rata pengetahuan 60,00 dan keterampilan 41,4. Siklus I nilai rata-rata pengetahuan 76,00 dan keterampilan 62,6. Siklus II nilai rata-rata pengetahuan 88,00 dan keterampilan 80,00. Hal ini menjadikan media inovatif "PETI ICE" mampu meningkatkan hasil belajar siswa dengan presentase yang sangat memuaskan.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran PETI ICE; Pelajaran Tematik; Hasil Belajar Siswa*

A. Pendahuluan

Pembelajaran tematik merupakan suatu pendekatan dalam pembelajaran yang secara sengaja mengaitkan atau memadukan beberapa Kompetensi Dasar (KD) dan indikator dari kurikulum/ standar isi (SI) dari beberapa mata pelajaran menjadi satu kesatuan untuk dikemas dalam satu tema (Kusuma, 2021). Dengan adanya kaitan tersebut maka siswa akan memperoleh pengetahuan dan keterampilan secara utuh sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna bagi siswa. Hal ini bermakna bahwa dalam arti memahami konsep-konsep pembelajaran yang saling berkaitan dari beberapa mata pelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan siswa di kelas (Sukayati, 2009).

Beberapa studi mengungkapkan bahwa kegiatan pembelajaran tematik terpadu berpusat pada siswa, seringkali hanya dipimpin oleh

guru, sedangkan di sisi lain kegiatan menuntut siswa untuk aktif belajar. Menurut Amris dan Desyandri (2021), salah satu faktor penting yang harus menjadi perhatian yakni pemilihan metode dan model pembelajaran. Pembelajaran bermakna diawali dengan menarik perhatian siswa untuk fokus dalam pelajaran tematik, maka pembuatan media yang inovatif dirasakan perlu untuk membuat siswa lebih tertarik dan memperhatikan pembelajaran (Siswanto, 2022).

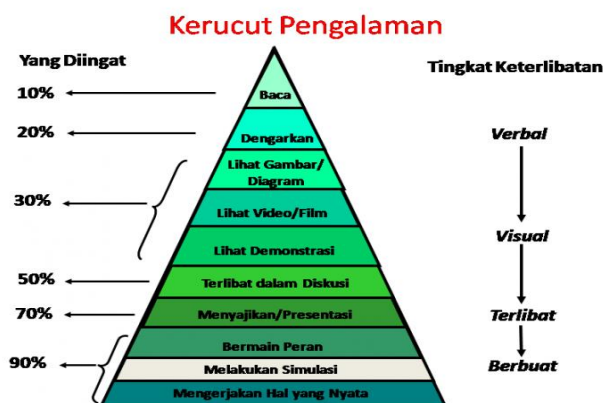
Hal ini dikarenakan sesuai dengan tahapan perkembangan siswa kelas 3 yang termasuk dalam tahap operasional konkret menurut Piaget yang mana siswa sudah mampu mengelompokkan objek atau situasi tertentu dan mengurutkan sesuatu. Kemampuannya dalam mengingat dan berpikir logis juga semakin meningkat. Memahami konsep sebab-akibat secara rasional dan sistematis, dan sikap egosentrisnya semakin berkurang secara perlahan (Ibda, 2015).

Menurut Heinich dalam Susilana (2011) pengertian media yang berasal dari Bahasa latin yaitu "medium" secara harfiah mempunyai arti "pengantar" atau "perantara" dimana kata media itu sendiri merupakan bentuk jamak dari medium, perantara disini merupakan perantara sumber pesan (a source) dan penerima (a receiver) dimana media tersebut diibaratkan sebagai media pembelajaran yang membawa pesan-pesan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Masih menurut Susilana. R (2011) bahwa media merupakan sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti buku, film, video, slide, dan sebagai sarana komunikasi dalam bentuk cetak, audio, atau visual (Susilana & Riana, 2011).

Penggunaan media pembelajaran dianjurkan untuk mendukung pembelajaran bermakna yang sesuai dengan perkembangan anak (Rahmi et al., 2019). Terdapat banyak macam bentuk media pembelajaran yang tersedia, namun secara garis besarnya media pembelajaran terbagi kepada dua yaitu media pembelajaran yang bersifat nyata dan secara fisik (hardware) dan perangkat lunak (software). Penggunaan media

pembelajaran yang dipakai peneliti ini merupakan sarana media fisik, karena peneliti ingin menghadirkan suasana belajar bermakna yang bersifat konkret dan dapat dilihat, disentuh, dan dirasakan oleh siswa.

Maka dari itu, ditopang dengan teori Edgar Dale yang membuat klasifikasi pengalaman belajar menggunakan media bertingkat menurut jenjang dari yang paling konkret ke yang paling abstrak melalui kerucut pengalaman (*the cone of experience*) yang mana dalam penelitian ini merupakan salah satu landasan teoritis dalam penyusunan media pembelajaran PETI ICE. Kerucut pengalaman Edgar Dale dianut secara luas untuk menentukan alat bantu atau media yang sesuai, untuk memperoleh pengalaman belajar secara mudah (Miftah M, 2013).



Gambar 1. Kerucut Pengalaman Edgar Dale

Kerucut pengalaman pada Gambar 1 yang dikemukakan oleh Edgar Dale itu memberikan gambaran bahwa pengalaman belajar dapat melalui proses perbuatan atau mengalami sendiri apa yang dipelajari, proses mengamati, dan mendengarkan melalui media tertentu dan proses mendengarkan melalui bahasa. Semakin konkret kita mempelajari bahan pengajaran, contohnya melalui pengalaman langsung, maka semakin banyaklah pengalaman yang diperolehnya. Sebaliknya semakin abstrak kita memperoleh pengalaman, contohnya hanya mengandalkan bahasa verbal, maka semakin sedikit pengalaman yang akan diperoleh (Sari, 2019).

Temuan di lapangan oleh penulis yaitu rata-rata durasi kemampuan siswa untuk fokus dalam pembelajaran sekitar 30 menit dan sisanya banyak terdistraksi oleh berbagai hal, tentunya hal ini menjadi perhatian guru untuk selalu menarik perhatian muridnya dalam belajar dan focus terhadap materi pembelajaran, maka dari itu pembuatan media belajar PETI ICE ini dirasa perlu untuk menambah pengalaman belajar siswa kelas 3 Sekolah Dasar. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran tematik dan juga mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik Tema 1 Sub-Tema 3.

Melalui media pembelajaran PETI ICE (Pembelajaran Tematik Innovative Cycle Life and Decorative) ini siswa diharapkan mampu mengalami pembelajaran yang menarik, inovatif, komunikatif dan kolaboratif. Menarik dan inovatif disini apabila dilihat dari media yang digunakan memiliki tema peti es atau kulkas dan menggabungkan materi dari kelas 3 Tema 1 subtema 3 tentang Daur Hidup Hewan dari mata pelajaran Bahasa Indonesia dan unsur-unsur dekoratif dari mata pelajaran SBDP (Seni Budaya dan Prakarya) dan media mengandung beberapa unsur bentuk dekoratif dan warna yang menarik perhatian siswa. Sedangkan komunikatif dan kolaboratif dalam media ini siswa turut aktif dalam memasang gambar hewan pada siklus hidup hewan katak dan kupu-kupu kemudian siswa turut aktif bagaimana menganalisis dan bereksperimen langsung tentang unsur unsur warna dasar dan campuran pada media PETI ICE yang aktif kolaboratif.

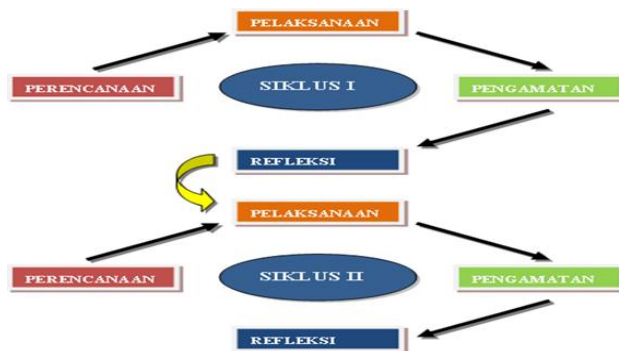
Dengan demikian, media PETI ICE tersebut selain memotivasi siswa untuk membaca tetapi juga membantu siswa untuk memahami unsur-unsur dekoratif yang berada di sekitar siswa dan mengandung unsur lokal yaitu Landmark Kota Cilegon. Dimana, pembelajaran kolaboratif ini sejalan dengan kurikulum merdeka yang menekankan profil pembelajaran Pancasila yaitu: Beriman, Bertakwa Kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia Berkebinekaan Global, Bergotong-Royong, Mandiri, Bernalar Kritis, Kreatif (Susanti Sufyadi, 2021).

Kolaboratif di sini adalah dalam konteks gotong royong dimana siswa aktif berdiskusi dan berpartisipasi dalam media untuk menyusun gambar daur hidup hewan katak dan kupu-kupu. Penelitian ini bertujuan meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran tematik dan mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik Tema 1 Sub-Tema 3.

B. Metode

Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Model dalam penelitian ini menggunakan alur pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Model Kemmmis dan Taggart. Rochiati (2008) dalam Mualimin menyatakan bahwa “Model Kemmis dan Mc Taggart merupakan pengembangan dari konsep dasar yang diperkenalkan oleh Kurt Lewin, hanya perbedaannya pada tahap *acting* (tindakan) dengan *observing* (pengamatan) dijadikan sebagai satu kesatuan. Hal ini karena kedua tahap tersebut oleh adanya kenyataan bahwa antara implementasi *acting* dan *observing* merupakan dua kegiatan yang tidak bisa dipisahkan” (Mu’alimin, 2014).

PTK model Kemmis dan Mc Taggart pada dasarnya berupa beberapa perangkat yang terdiri dari empat tahap yaitu: perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Keempat tahap merupakan satu kesatuan dalam siklus yang disajikan pada gambar 2.

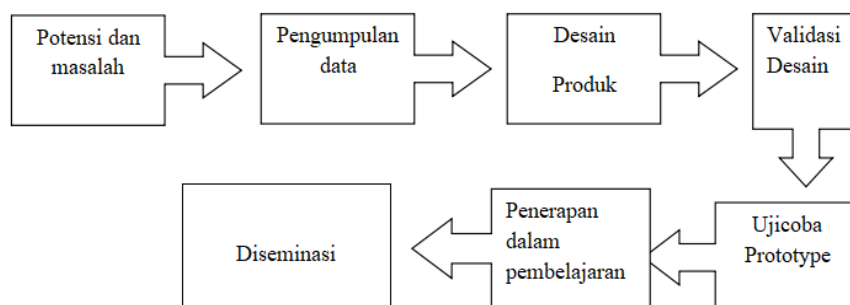


Gambar 2. Alur Pelaksanaan PTK Model Kemmis dan Taggart

Selain itu, dalam penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan R & D yakni (research and development). Sebagaimana di ungkap oleh Sugiyono (2009:407) bahwa metode R&D adalah metode penelitian yang diterapkan dalam pembuatan suatu produk tertentu untuk memberikan pengujian pada efektifitasnya. Produk ini tidak selalu berwujud dalam perangkat keras seperti buku, alat tulis dan sebagainya tetapi juga bisa berwujud perangkat lunak (Walidin et al., 2015).

Berdasarkan pendapat tersebut peneliti mencoba merancang dan membuat media "PETI ICE". Subjek penelitian adalah siswa kelas III Inter dengan jumlah 5 siswa. Analisis data yang digunakanya itu metode analisis kuantitatif dan kualitatif. Instrument tes soal pengetahuan untuk memperoleh data kuantitatif, dan non tes (observasi dan penilaian diri siswa) untuk memperoleh data kualitatif (Sugiyono, 2010).

Adapun skema dari model penelitian ini tersaji pada gambar 3 berikut ini:



Gambar 3. Bagan Proses Penemuan/Pembaruan

C. Hasil dan Pembahasan

Data hasil dari penggunaan media inovatif "PETI ICE (Pembelajaran Tematik *Innovative Cycle Life and Decorative*). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrument tes dan non tes. Instrumen tes yaitu berupa soal menyajikan laporan/menjelaskan Kembali daur hidup hewan dan soal tentang unsur-unsur dekoratif, sedangkan non tes berupa observasi dan penilaian keterampilan diri.

1. Hasil

a. Data prasiklus

Dalam data prasiklus ini peneliti menggunakan bahan bacaan siswa dalam pembelajaran, dan juga peneliti menggunakan anonym untuk siswa. Berikut hasil nilai siswa pada Tabel 1 dan Tabel 2:

Tabel 1. Hasil Data Tes Prasiklus (Unsur Dekoratif)

No	Nama Siswa	Nilai
1	AAP	80
2	BG	40
3	FNA	60
4	JJK	60
5	SSB	60
NILAI RATA-RATA		60,00

Tabel 2. Hasil Data Penilaian Keterampilan PraSiklus (sesuai rubric penilaian)

No	Nama	Kriteria 1	Kriteria 2	Kriteria 3	Kriteria 4	Nilai
1	AAP	3	2	2	2	56
2	BG	1	2	1	1	31
3	FNA	2	1	1	2	38
4	JJK	2	1	2	2	44
5	SSB	2	1	2	1	38
NILAI RATA-RATA						41,4

Setelah melaksanakan pra siklus dengan nilai rata-rata tes 60,00 dan keterampilan 41,4 kemudian peneliti melaksanakan Tanya jawab dengan siswa tentang kesulitan materi tersebut, jawaban kesulitan-kesulitan siswa dalam pembelajaran seperti mereka sering lupa dalam mengingat daur hidup hewan secara berurutan dan mengalami kesulitan dalam merangkai kalimat dengan baik, dan siswa kerap kali terbalik dalam memahami bentuk, garis dan warna dalam unsur-unsur dekoratif.

Hal tersebut membuat peneliti ingin meningkatkan hasil belajar siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) ini, maka diberikan Tindakan lanjutan siklus 1. Di siklus 1 peneliti member tindakan berupa penggunaan media inovatif "PETI ICE".

1) Siklus I

Pada siklus 1, selain melaksanakan kegiatan tes kembali, peneliti juga melaksanakan observasi dan penilaian diri siswa guna mendapatkan hasil data yang maksimal yang tersaji pada Tabel 3 dan Tabel 4. Setelah melaksanakan pembelajaran di siklus 1 dengan menggunakan media inovatif "PETI ICE" data yang didapatkan adalah:

Tabel 3 Hasil Data Tes Siklus 1

No	Nama Siswa	Nilai
1	AAP	100
2	BG	60
3	FNA	80
4	JJK	60
5	SSB	80
NILAI RATA-RATA		76,00

Tabel 4. Hasil Data Penilaian Keterampilan Siklus 1 (Sesuai Rubrik Penilaian)

No	Nama	Kriteria 1	Kriteria 2	Kriteria 3	Kriteria 4	Nilai
1	AAP	3	3	3	3	75
2	BG	3	3	2	2	63
3	FNA	2	3	2	2	56
4	JJK	2	3	3	2	63
5	SSB	3	2	2	2	56
NILAI RATA-RATA						62,6

2) Siklus II

Setelah melihat hasil pada siklus 1, peneliti melihat adanya perkembangan nilai pengetahuan dan keterampilan siswa dalam materi tersebut, untuk penilaian pengetahuan rata-rata sudah mencapai KKM yaitu 76,00, namun penilaian keterampilan menulis laporan masih di bawah KKM yaitu 62,6. Untuk bisa meningkatkan hasil kedua kompetensi tersebut, peneliti memberi Tindakan lanjutanya itu siklus II. Dengan adanya tindak lanjut kembali, peneliti berharap semakin meningkat pula dua kompetensi dalam pembelajaran tematik ini (penilaian pengetahuan dan keterampilan) yang tersaji pada Tabel 5 dan Tabel 6.

Tabel 5. Hasil Data Tes Siklus II

No	Nama Siswa	Nilai
1	AAP	100
2	BG	80
3	FNA	80
4	JJK	80
5	SSB	100
NILAI RATA-RATA		88,00

Tabel 6. Hasil Data Penilaian Keterampilan Siklus II (Sesuai Rubrik Penilaian)

No	Nama	Kriteria 1	Kriteria 2	Kriteria 3	Kriteria 4	Nilai
1	AAP	4	4	3	3	88
2	BG	3	3	3	3	75
3	FNA	3	4	3	3	81
4	JJK	3	3	4	3	81
5	SSB	3	3	3	3	75
NILAI RATA-RATA						80,00

Dari data di atas terlihat bahwa terjadi peningkatan yang cukup bagus pada siklus ke II. Hal itu terlihat dari rata-rata pencapaian nilai siswa siswa yaitu 88,00. Kemudian juga terlihat dari table penilaian keterampilan yang rata-rata skornya adalah 80,00. Pada tahap siklus II ini menunjukkan hasil yang bagus dan data ditunjang dengan hasil observasi oleh peneliti dengan tren skor yang positif. Atas dasar itulah peneliti mencukupkan penelitian tindakan kelas ini pada siklus II. Hasil observasi siswa bias dilihat pada Tabel 7 di bawah ini:

Tabel 7. Lembar Observasi Siswa

No	Kategori Pengamatan	Indikator			
		1	2	3	4
1.	Antusiasme siswa saata persepsi				√
2.	Perhatian siswa terhadap guru pada saat penyampaian materi			√	
3.	Keaktifan siswa dalam bertanya				√
4.	Keaktifan siswa dalam menjawab				√
5.	Keterampilan siswa dalam berpendapat atau mengkritik				√
6.	Interaksi siswa saat melakukan diskusi dengan temans sebelahnya				√

No	Kategori Pengamatan	Indikator			
		1	2	3	4
7.	Ketertiban saat mengikuti proses pembelajaran			√	
8.	Penampilan hasil kerja siswa dalam mengurutkan daur hidup hewan, menganalisis dan memahami unsure dekoratif				√
9.	Pengerjaan evaluasi hasil pembelajaran				√
10.	Mengumpulkan tugas tepat waktu			√	

Keterangan:

1 = Siswa kurang dalam melakukan kegiatan tersebut

2 = Siswa cukup baik dalam melakukan kegiatan tersebut

3 = Siswa baik dalam melakukan kegiatan tersebut

4 = Siswa sangat baik melakukan kegiatan tersebut

b. Diseminasi

Karya media inovatif "PETI ICE" dan laporan hasil penelitian telah didiseminasikan hasilnya kepada guru satu parallel kelas 3 dan guru kelas yang lainnya di sekolah SD Bosowa Al-Azhar Cilegon.

2. Pembahasan

Berikut merupakan hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan efektivitas penggunaan media belajar kreatif dalam pembelajaran pada siswa di sekolah dasar:

- a. "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Buku Cerita Bergambar Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Sekolah Dasar".

Penelitian ini dilakukan oleh Tri Hesti Shinta, Gunarhadi, Riyadi yang berisi tentang penggunaan buku cerita bergambar sebagai media pembelajaran memiliki efek positif terhadap pemahaman konsep matematika oleh siswa kelas tiga. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan buku cerita bergambar sebagai media pembelajaran memiliki tingkat pemahaman yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang menggunakan media pembelajaran konvensional. Penggunaan media berbasis visual, seperti buku cerita bergambar, dapat meningkatkan minat dan motivasi

siswa dalam belajar serta meningkatkan pemahaman mereka terhadap konsep matematika (Dewi et al., 2020; Lakoy, 2022).

b. “Pembelajaran Bahasa Inggris dengan Powtoon Video”

Hasil penelitian ini dikategorikan sebagai media unggulan berdasarkan rubrik penilaian pakar. Jadi dapat dikatakan bahwa, media PowToon ini efektif diterapkan di sekolah dasar, hal ini secara langsung akan mampu memperkaya media teknologi yang ada di Sekolah dasar yang berkaitan dengan pelajaran Bahasa Inggris (Megawati & Utami, 2020). Pada penelitian lain terkait dengan uji keefektifan media powtoon terhadap hasil belajar bahasa Inggris siswa kelas IV SD juga menyebutkan bahwa penggunaan media ini memberikan perbedaan atau pengaruh terhadap hasil belajar siswa (Fitriana & Budiman, 2022; Handayani, 2021).

Hasil penelitian terdahulu tersebut menjadi dasar dalam pembahasan artikel ini dalam hal korelasi penggunaan media kreatif di sekolah dasar untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Setelah dilakukan penelitian Tindakan kelas, dari awal proses prasiklus, siklus I, sampai dengan siklus II peneliti akan memaparkan analisis data hasil aplikasi praktisi inovasi pembelajaran sebagai berikut:

1) Analisis Prasiklus

Pada tahap ini, para siswa mendapatkan materi tentang daur hidup dan unsur-unsur dekoratif dengan bantuan literasi dari buku dan gambar-gambar dari buku tersebut. Setelah pembelajaran dilaksanakan, dan hasil penilaian belum maksimal maka guru bertanya jawab dengan siswa untuk mengetahui kesulitannya dalam memahami pembelajaran, hal itu terlihat dari beberapa siswa sering lupa dalam mengingat daur hidup hewan secara berurutan dan sulit merangkai kalimat dengan baik, kemudian juga siswa kerap kali terbalik dalam memahami bentuk, garis dan warna dalam unsur-unsur dekoratif. Hasil penilaian prasiklus: penilaian pengetahuan rata-rata 60,00 dan penilaian keterampilan menghasilkan nilai dengan rata-rata 41,4.

2) Analisis Siklus 1

Pada siklus 1, selain melaksanakan kegiatan tes kembali, peneliti juga melaksanakan observasi dan penilaian diri siswa guna mendapatkan hasil data yang maksimal. Setelah melaksanakan pembelajaran di siklus 1 dengan menggunakan media inovatif "PETI ICE" data yang didapatkan adalah Penilaian pengetahuan nilai rata-rata 76,00 dan penilaian keterampilan dengan rata-rata nilai 62,6. Dikarenakan nilai rata-rata keterampilan masih kurang, dan nilai pengetahuan bisa dimaksimalkan lagi, maka peneliti melaksanakan siklus tambahan yaitu siklus ke II.

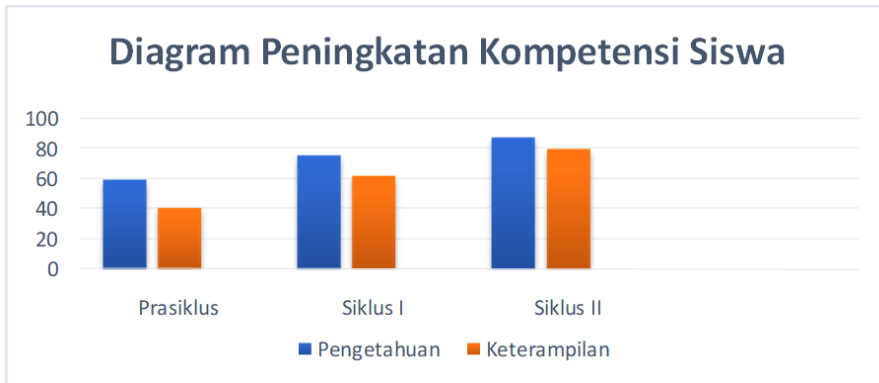
3) Analisis Siklus II

Setelah melihat hasil pada siklus 1, peneliti melihat adanya perkembangan nilai pengetahuan dan keterampilan siswa dalam materi tersebut, untuk penilaian pengetahuan rata-rata sudah mencapai KKM yaitu 76,00, namun penilaian keterampilan menulis laporan masih di bawah KKM yaitu 62,6. Untuk bisa meningkatkan hasil kedua kompetensi tersebut, peneliti memberi Tindakan lanjutan yaitu siklus II. Dengan adanya tindak lanjut kembali, peneliti berharap semakin meningkat pula dua kompetensi dalam pembelajaran tematik ini (penilaian pengetahuan dan keterampilan).

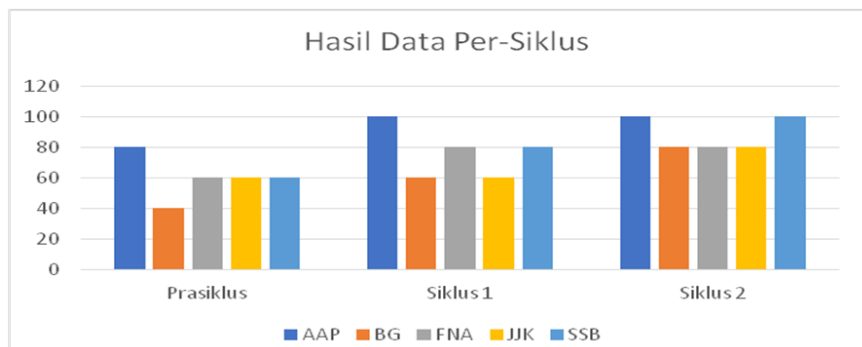
Hasil tindak lanjut pada siklus II adalah sebagai berikut: Penilaian pengetahuan dengan nilai rata-rata 88,00 dan penilaian keterampilan dengan rata-rata 80,00. Dalam penelitian tindakan kelas ini melihat pada hasil siswa pada siklus II yang mengalami peningkatan, maka siklus dicukupkan karena telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sekolah yaitu 75. Kegiatan penelitian tindakan kelas ini membantu siswa dalam belajar tidak hanya mengenai materi tematik, tetapi juga siswa dapat mengenal lebih lanjut tentang muatan lokal di sekitar mereka seperti landmark kota cilegon.

Peneliti mengambil kesimpulan berdasarkan hasil dari kegiatan siklus ini adalah pembelajaran yang menyenangkan dan mampu menarik perhatian siswa dapat memberikan kesan yang baik seperti dilihat dari hasil belajar menggunakan media PETI ICE dalam pembelajaran tematik dan senibudaya dan keterampilan atau SBDP.

Setelah serangkaian proses pembelajaran prasiklus, siklus I, dan siklus II dilalui, berikut adalah hasil data yang disajikan melalui pada diagram di bawah ini:



Gambar 4. Diagram Hasil Rata-Rata Kelas Nilai Aspek Pengetahuan dan Keterampilan Antar Siklus



Gambar 5. Diagram Hasil Nilai Aspek Pengetahuan Siswa Antar Siklus

Dari analisis penilaian kuantitatif (hasil tes nilai pengetahuan) dan penilaian kualitatif hasil tes keterampilan didapat hasil yang cukup signifikan dalam peningkatan kompetensi siswa dalam pembelajaran tematik khususnya pada materi daur hidup hewan dan unsur-unsur dekoratif dengan bantuan media inovatif "PETI ICE". Hasil ini menjadikan dasar bahwa media inovatif "PETI ICE" dapat membantu siswa dalam memahami pembelajaran dan meningkatkan kompetensi siswa pada pembelajaran tematik di kelas 3 Sekolah Dasar.

Hasil analisis observasi siswa serta rata-rata penilaian diri siswa, peneliti menemukan bahwa siswa sangat antusias dan cepat memahami pembelajaran tematik dengan mudah dan menyenangkan.

D. Penutup

Berdasarkan data yang diperoleh dari penelitian ini, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media inovatif "PETI ICE" pada pembelajaran tematik kelas 3 SD Bowowa Al-Azhar dapat meningkatkan hasil belajar siswa melebihi standar nilai KKM dengan 2 tindakan yaitu pada siklus I dan siklus II. Pada pra-siklus nilai rata-rata pengetahuan 60,00 dan keterampilan 41,4. Siklus I nilai rata-rata pengetahuan 76,00 dan keterampilan 62,6. Siklus II nilai rata-rata pengetahuan 88,00 dan keterampilan 80,00. Hal ini menjadikan media inovatif "PETI ICE" mampu meningkatkan hasil belajar siswa dengan presentase yang sangat memuaskan.

Dengan menggunakan kesimpulan yang diperoleh dari penelitian ini, maka sangat disarankan kepada para guru untuk mengaplikasikan metode ini sesuai dengan kebutuhan siswa.

Ucapan Terimakasih

Ucapan tim penulis sampaikan kepada Sekolah Dasar Bosowa Al-Azhar Cilegon yang telah menjadi rekan mitra peneliti dalam memberikan perizinan dalam pengambilan data penelitian pada siswa kelas 3.

Daftar Referensi

- Amris, F. K., & Desyandri, D. (2021). Pembelajaran Tematik Terpadu menggunakan Model Problem Based Learning di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2171-2180.
- Dewi, T. H. S., Gunarhadi, & Riyadi. (2020, September 5). The effects of learning media based on illustrated story books on understanding mathematical concepts of primary schools. *ACM International Conference Proceeding Series*.
<https://doi.org/10.1145/3452144.3453777>

- Fatimah Ibda. (2015). Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget. *Intelektualita*, 3(1), 27-37.
- Fitriana, S. A., & Budiman, M. A. (2022). KEEFEKTIFAN MEDIA POWTOON TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA INGGRIS SISWA KELAS IV SD NEGERI 2 NALUMSARI KABUPATEN JEPARA. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(2), 1805-1817.
- Megawati, N. M. S., & IGALP, U. (2020). English learning with Powtoon animation video. *Journal of Education Technology*, 4(2), 110-119.
- Miftah M. (2013). Fungsi dan Peranan Media Pembelajaran Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Belajar Siswa. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(2), 95-105.
- Mu'alimin, C. H. A. R. (2014). *Penelitian Tindakan Kelas Teori dan Praktik* (1st ed., Vol. 1). Ganding Pustaka.
- Sari, P. (2019). Analisis Terhadap Kerucut Pengalaman Edgar Dale Dan Keragaman Gaya Belajar Untuk Memilih Media Yang Tepat Dalam Pembelajaran. *MUDIR (Jurnal Manajemen Pendidikan)*, 1(1), 43-57.
- Kusuma, E. D. (2021). Pengembangan Media Crossword Puzzle Berbasis HOTS pada Pembelajaran Tematik. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 5(1), 257-270. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v5i1.223>
- Siswanto, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas 10 untuk Meningkatkan Writing Skills Siswa. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 6(2), 539-550. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v6i2.711>
- Lakoy, F. A. (2022). Pengembangan Media Rotasi Dinamis untuk Membangun Kemampuan Literasi Numerasi pada Pembelajaran Transformasi. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 6(2), 381-396. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v6i2.692>
- Prananta, Y. R. (2021). Pengembangan Model Pembelajaran Abad 21 Berbasis Media Penanaman Karakter Bertema Nilai-Nilai Pancasila dan Sadar Konstitusi. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 5(2), 375-398. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v5i2.213>
- Handayani, T. (2021). Pengembangan Media Komik Digital Berbasis STEM untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 5(3), 737-756. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v5i3.343>

- Rahmi, R., Fitriati, F., & Fachraini, S. (2019). An Analysis of Teachers' Perceptions toward the Role of ICT Based Media in Teaching and Learning Process among Primary Schools' Teachers. *Jurnal Ilmiah Peuradeun*, 7(3), 469-482. <https://doi.org/10.26811/peuradeun.v7i3.335>
- Susanto, S., & Dwijayanto, A. (2022). Student's Attachment to Social Media and the Challenges of Moderate Islamic Education (Implementation During the Covid-19 Pandemic). *Jurnal Ilmiah Peuradeun*, 10(2), 331-352. <https://doi.org/10.26811/peuradeun.v10i2.728>
- Walidin, W., Idris, S., & Tabrani ZA. (2015). *Metodologi Penelitian Kualitatif & Grounded Theory*. Banda Aceh: FTK Ar-Raniry Press.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D* (10th ed., Vol. 1). Alfabeta.
- Sukayati, S. W. (2009). *Pembelajaran Tematik di SD* (T. A. HP Mulyadi, Ed.; 1st ed., Vol. 1). Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Matematika. <https://repositori.kemdikbud.go.id/7428/1/7.PEMBELAJARAN%20TEMATIK%20DI%20SEKOLAH%20DASAR.pdf>
- Susanti Sufyadi, T. Y. H. P. A. M. R. S. A. A. I. H. (2021). *Panduan Pengembangan Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila* (1st ed.). Pusat Asesmen dan Pembelajaran Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Susilana, R., & Riyana, C. (2008). *Media pembelajaran: hakikat, pengembangan, pemanfaatan, dan penilaian*. CV. Wacana Prima.

