

Pengembangan Lks Gamster (Gambar Poster) Materi Sifat-Sifat Bangun Ruang Pada Siswa Kelas V SDN Bluru Kidul 2 Sidoarjo

Rani Dewi Hardianti¹, Galuh Kartika Dewi², Endang Wahyu Andjariani³

^{1 2}Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP PGRI Sidoarjo

Article Info

Article history:

Accepted: 13 Januari 2022

Publish: 18 Januari 2022

Keywords:

Gambar poster, Pengembangan, LKS

ABSTRACT

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh peserta didik dan guru untuk mencapai tujuan tertentu. Pembelajaran menggunakan Gamster memiliki kekuatan yang dapat mudah dipahami. Karena poster lebih menonjolkan kekuatan pesan, visual dan warna. LKS Gamster berisi kegiatan-kegiatan terprogram yang langsung dilengkapi dengan gambar cara kerja sehingga mampu memberikan kesan mudah dan menarik bagi siswa. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui Pengembangan LKS Gamster (Gambar Poster) materi sifat-sifat bangun ruang pada siswa kelas V di SDN Bluru Kidul 2 Sidoarjo. Metode penelitian ini menggunakan *Research and Development (R&D)*. Langkah-langkah penelitian dikembangkan menggunakan metode R&D dari pendapat Sugiyono, 2009. Teknik dan pengumpulan data menggunakan wawancara, validasi ahli, lembar tes dan lembar angket. Teknik analisis data menggunakan deskriptif presentase, uji normalitas, uji homogenitas, uji *gain*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa LKS Gamster layak untuk diuji coba dari masing-masing validator dapat dilihat dari presentase penilaian yang menunjukkan >80%. Hasil perhitungan menggunakan uji *gain* dengan rata-rata nilai pretest 54,50 posttest 86,38 dan nilai rata-rata uji *gain* 0,70 dengan kriteria sedang menunjukkan adanya peningkatan rata-rata hasil belajar siswa. Respon siswa diperoleh berdasarkan penilaian siswa terhadap kegiatan pembelajaran menggunakan LKS dengan menunjukkan nilai presentase siswa antara 97% dengan kriteria sangat positif. Gamster dapat memberikan kesempatan siswa untuk mengeksplorasikan pengalaman belajarnya dengan memberikan kebebasan kepada siswa dalam membangun pengetahuan sendiri yang berkaitan dengan kehidupan sekitar yang mengaitkan materi pada peristiwa kehidupan sehari-hari siswa. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan LKS Gamster sangat banyak diminati oleh siswa.

Article Info

Article history:

Diterima: 13 Januari 2022

Terbit: 18 Januari 2022

Abstract

Learning is an activity carried out by students and teachers to achieve certain goals. Learning using Gamster has strengths that can be easily understood because posters highlight the power of messages, visuals and colors. The Gamster LKS contains programmed activities that are directly equipped with pictures of how to work so that they are able to give the impression of being easy and interesting for students. The purpose of this study was to determine the development of the Gamster LKS (Poster Image) material on the properties of spatial structures in fifth grade students at SDN Bluru Kidul 2 Sidoarjo. This research method uses Research and Development (R&D). The research steps were developed using the R&D method from the opinion of Sugiyono, 2009. The data analysis technique used descriptive percentage, normality test, homogeneity test, gain test. The results of this study indicate that the Gamster LKS is feasible to be tested from each validator, it can be seen from the percentage of assessments that show >80%. The results of the calculation using the gain test with an average pretest value of 54.50 posttest 86.38 and an average value of 0.70 gain test with moderate criteria indicating an increase in the average student learning outcomes. Student responses were obtained based on student assessments of learning activities using LKS by showing the percentage value of students between 97% with very positive criteria. Gamster can provide opportunities for students to explore their learning experiences by giving students the freedom to build their own knowledge related to the surrounding life that relates the material to the events of students' daily lives. Based on the results of this study, it can be concluded that the Gamster LKS is very much in demand by students

Corresponding Author:

Rani Dewi Hardianti¹

Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP PGRI Sidoarjo

raniranid30@gmail

1. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah upaya sadar untuk mempersiapkan peserta didik untuk perannya di masa depan melalui kegiatan konseling, pendidikan, dan pelatihan bagi peranannya di masa

mendatang. Pendidikan di lembaga formal atau sekolah secara sistematis merencanakan lingkungan bagi siswa dalam kaitannya dengan pendidikan. Pendidikan di sekolah bertujuan untuk menciptakan dan mengembangkan kemampuan intelektual yang dilaksanakan secara terprogram dan terkoordinasi, serta materi dilaksanakan secara sistematis, efektif, dan efisien.

Belajar adalah kegiatan siswa dan guru untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Menurut Permendikbud Tahun 2013 nomor 81A tentang penerapan pedoman pembelajaran kurikulum umum, siswa membangun pengetahuannya sendiri saat belajar. Bagi siswa, pengetahuan yang mereka peroleh bersifat dinamis, berkembang dari yang sederhana ke yang kompleks, dari satu ranah dirinya dan lingkungannya ke ranah lainnya. Dalam hal ini, siswa dapat terus terlibat aktif dalam mengembangkan potensi kemampuan yang telah ditentukan dalam dokumen kurikulum. Untuk itu, siswa membutuhkan bahan untuk digunakan sebagai alat bantu belajar.

Materi pembelajaran yang sistematis dan menarik diharapkan dapat menginspirasi siswa untuk belajar dan meningkatkan hasil belajarnya. Memungkinkan siswa untuk melanjutkan proses belajar sampai mereka menguasai mata pelajaran. Salah satu sumber belajar yang digunakan guru untuk menunjang proses pembelajaran adalah LKS (Lembar Kerja Siswa). LKS merupakan pedoman siswa yang digunakan untuk melakukan kegiatan penelitian dan pemecahan masalah (Trianto, 2007).

Menurut Prastowo (2015:204), LKS adalah bahan tercetak berupa selebar kertas yang berisi materi, rangkuman, dan petunjuk tentang cara siswa menyelesaikan dan melaksanakan tugas-tugas pembelajaran yang berkaitan dengan dasar-dasarnya. Keterampilan yang ingin dicapai. LKS merupakan kegiatan yang menjadi dasar kegiatan belajar siswa, seperti: Lembar kerja diharapkan dapat mengubah kondisi pembelajaran yang biasanya dimainkan oleh guru dalam menentukan apa yang mereka pelajari guna memberikan dan meningkatkan pengalaman belajar bagi siswanya. Pengalaman belajar siswa dapat diperoleh melalui kegiatan yang mengeksplorasi lingkungan melalui interaksi aktif dengan teman, lingkungan, dan sumber daya. Dalam hal ini, gambar poster dipilih.

Menurut Hasnum (2006: 254), bahasa poster menunjukkan kekhasan dan keunikannya dari bahasa lain, seperti bahasa presentasi dan bahasa surat. Kata-kata di poster pendek, jelas dan menarik. 1. Pendek: Bukan berarti panjang atau tidak bersarang. Kata-kata dikemas dengan padat dan setiap kata memiliki fungsi. Artinya, tidak ada kata yang tidak bermakna dalam penempatannya. 2. Jelas: Artinya tidak membingungkan pembaca. 3. Memiliki daya tarik berarti pembaca tertarik untuk membaca poster yang dipasang karena unsur ajakan. Oleh karena itu, pemilihan dan penempatan kata-kata yang tepat dan diperhatikan oleh pembuat poster. Menurut Sadiman, et (2012: 47), poster yang baik adalah poster yang sederhana, menyajikan ide, dan kebutuhan untuk mencapai tujuan utamanya. Termasuk slogan yang penuh warna, ringkas dan akurat, teks yang jelas, dan berbagai motif dan desain.

Menurut Dina Indriyana (2011: 62), gambar poster (gamster) menunjukkan kombinasi visual yang jelas, *eye-catching* dan atraktif yang bertujuan untuk menarik perhatian. Singkatnya, foto berwarna yang menarik dan *eye-catching* harus digunakan oleh guru sebagai bahan kelas untuk menarik perhatian siswa dan menyampaikan materi pembelajaran dengan cara yang mudah dipahami. Poster tersebut menekankan kekuatan pesan, gambar dan warna, sehingga Gamster memiliki kekuatan untuk mencerna.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana pengembangan produk LKS gamster materi sifat-sifat bangun ruang pada hasil belajar siswa kelas V SDN Bluru Kidul 2 Sidoarjo?
2. Bagaimana ketuntasan belajar siswa setelah menggunakan LKS gamster sebagai bahan ajar materi sifat-sifat bangun ruang pada siswa kelas V SDN Bluru Kidul 2 Sidoarjo?
3. Bagaimana respon siswa terhadap kelayakan LKS gamster sebagai bahan ajar materi sifat-sifat bangun ruang pada siswa kelas V SDN Bluru Kidul 2 Sidoarjo?

Tujuan penelitian adalah untuk memecahkan masalah yang digambarkan pada latar belakang dan rumusan masalah. Adapun tujuan yang ingin di capai adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui LKS gamster pada materi sifat-sifat bangun ruang pada hasil belajar siswa kelas V SDN Bluru Kidul 2 Sidoarjo.
2. Untuk mengetahui ketuntasan belajar siswa setelah menggunakan LKS gamster pada materi sifat-sifat bangun ruang kelas V SDN Bluru Kidul 2 Sidoarjo
3. Untuk mengetahui respon siswa terhadap kelayakan LKS gamster pada materi sifat-sifat bangun ruang pada siswa kelas V SDN Bluru Kidul 2 Sidoarjo

Berdasarkan hasil wawancara yang dilaksanakan dengan guru kelas V-B SD Negeri Bluru Kidul 2 Sidoarjo, siswa kurang mampu menggunakan LKS. Hal ini dipengaruhi oleh tiga faktor, yaitu keterbatasan bahan ajar, media pembelajaran yang digunakan guru, dan motivasi belajar siswa yang rendah. Jika dilihat dari bahan ajar yang digunakan sangat terbatas hanya pada buku teks dan LKS. Siswa kesulitan dalam mengerjakan kegiatan-kegiatan yang disajikan dalam buku teks dan LKS tersebut. Karena ada kalanya penyajian buku teks atau LKS tidak sesuai dengan kondisi siswa. Materi yang ada pada buku teks dan LKS tidak lengkap ditandai dengan sedikitnya pembahasan materi dan soal-soal latihan, penyajian yang kurang menarik sehingga membuat siswa bosan untuk mempelajarinya. Pemasalahan tersebut tentu saja mempengaruhi hasil belajar siswa. Pencapaian hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika masih banyak yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM).

Dalam Jurnal Elemen (Hermina Disnawati, Selestina Nabak) Vol.5 N0.1, Januari 2019, LKS dipilih karena lebih praktis, luwes isinya, dapat dirancang sesuai dengan tujuan dan kondisi siswa setempat, serta dapat diciptakan baik oleh guru maupun peneliti. Ketersediaan lembar kerja ini akan sangat membantu guru dalam pembelajaran yang berpusat pada siswa. Siswa lebih termotivasi untuk mencari jawaban secara individu dan berdiskusi dengan teman yang lain. Hal ini memungkinkan siswa untuk mengembangkan strategi respon yang berbeda.

Umumnya LKS sekolah disediakan oleh penerbit. LKS harus dirancang oleh guru secara individu agar guru lebih memahami dan memahami LKS untuk memenuhi kebutuhan siswanya. Kurt, dkk. (Yildirim, 2011: 45) Lembar kerja itu penting dan memberikan langkah-langkah kepada siswa tentang apa yang harus dipelajari. LKS juga memuat kegiatan-kegiatan yang memberikan tanggung jawab utama kepada siswa untuk belajar.

Lembar kerja adalah lembar tugas yang harus diselesaikan siswa, termasuk petunjuk pencapaian keterampilan dasar dan langkah-langkah penyelesaian tugas (Majid, 2009:176).

Gambar poster adalah media yang membantu menyampaikan informasi, saran, atau ide tertentu untuk membangkitkan keinginan pemirsa untuk mengimplementasikan isi pesan (Wina Sanjaya, 2014:162).

Nana Sudjana (2005:51), gambar poster adalah media yang kuat dengan warna, pesan, dan maksud untuk menarik perhatian orang yang lewat, tetapi cukup lama untuk memberikan ide yang bermakna. Gambar poster dapat berupa warna menarik yang menarik perhatian orang dengan menyampaikan makna tertentu yang ingin disampaikan oleh pembuat poster, tergantung dari tujuan dari makna poster tersebut. Dari kutipan di atas, penulis menyimpulkan bahwa gambar poster adalah benda bergambar berukuran besar sebagai sarana pendidikan, diberi warna dan makna yang berani agar siswa yang melihatnya dapat dengan mudah mengingatnya.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti ingin mengembangkan bahan ajar matematika berupa gambar poster LKS. Lembar kerja ini berisi tugas terprogram yang memberikan foto kerja secara langsung sehingga Anda dapat memberikan kesan yang mudah dan menarik pada siswa Anda. Pembelajaran yang menarik perhatian dan melibatkan peserta didik perlu dikembangkan guna mengatasi permasalahan tersebut, salah satunya adalah LKS gambar poster.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di Kelas V SDN Bluru Kidul 2 Sidoarjo. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (R&D). Penelitian R&D adalah studi yang digunakan untuk mengembangkan suatu produk dan menguji keefektifannya (Sugiyono, 2013:297).

Pendapat yang sama juga dikemukakan oleh Borg and Gall (dalam Sugiyono, 2015: 28) mereka menyarankan bahwa RnD adalah proses atau metode yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan suatu produk terdiri dari 10 Langkah, tetapi peneliti hanya menggunakan 7 tahap karena terkendala waktu dan biaya yang terdiri dari potensi masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, dan revisi produk. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VA SDN Bluru Kidul 02, namun pada saat ini terjadi pandemic wabah virus *Covid-19* menyebabkan peneliti tidak dapat menggunakan siswa banyak, maka populasi dan sampel penelitian di perkecil menjadi 8 siswa di lingkungan sekitar peneliti. Produk yang akan dikembangkan oleh peneliti adalah LKS Gamster yang bertujuan untuk mengatasi keterbatasan bahan ajar seperti LKS di kelas V SDN Bluru Kidul 2 Sidoarjo.

LKS Gamster Pengembang harus memenuhi kriteria persetujuan melalui proses validasi oleh profesional materi dan media sebelum diuji dalam penelitian. Proses pembelajaran yang dipertimbangkan dapat bervariasi dalam kaitannya dengan kelayakan isi LKS Gamster, integritas pembelajaran, dan reaksi siswa terhadap penggunaan LKS Gamster.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri Bluru Kidul 2 Sidoarjo yang berjumlah 66 siswa yang dibagi menjadi dua kelas yaitu kelas V-A dan V-B. Sedangkan Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas V-B SD Negeri Bluru Kidul 2 Sidoarjo yang berjumlah 35 siswa.

Hasil belajar siswa diperoleh dari perkembangan nilai siswa menggunakan (*pretest*) dan (*posttest*) yang sebelumnya telah melalui uji validitas dan uji realibilitas. Validator memberikan nilai dengan kategori sangat baik/layak dan menunjukkan bahwa LKS yang valid dapat digunakan sebagai panduan dalam proses kegiatan pembelajaran. Teknik analisis kelayakan isi LKS ini menggunakan rumus dari (Sugiyono, 2013: 183) dengan memberi tanda checklist (✓) dengan skor tertinggi (4) dan terendah (1). Berikut rumus perhitungan nilai kelayakan isi LKS sebagai berikut :

$$p = \frac{\sum x}{\sum xi} = 100\%$$

Keterangan :

P	= Persentase
$\sum x$	= Jumlah keseluruhan jawaban dalam seluruh item
$\sum xi$	= Jumlah keseluruhan nilai ideal dalam seluruh item
100	= Konstanta

Persentase nilai dapat dilihat sebagai berikut :

81-100%	= Sangat Baik
61-80%	= Baik
41-60%	= Cukup
21-40%	= Kurang

Nilai yang diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* merupakan data analisis secara deskriptif dengan menghitung persentase menggunakan Uji N-Gain dengan ketuntasan belajar dihitung menggunakan rumus dari Eka dkk (2013) sebagai berikut:

$$g = \frac{sf - si}{\text{Skor maksimal} - si}$$

Keterangan

g	: gain
Sf	: nilai rata-rata kelas akhir
Si	: nilai rata-rata kelas mula-mula

Presentase nilai dapat dilihat sebagaimana berikut :

- N-gain < 0,3** Rendah
- 0,3 ≤ N-gain < 0,7** Sedang
- N-gain ≥ 0,7** Tinggi

3. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Proses penilaian hasil uji validasi ahli, dari masing-masing validator dapat dilihat dari presentase penilaian yang menunjukkan >80% sehingga produk yang dikembangkan mendapat kriteria Layak/Baik. Skor presentase penilaian ahli materi mendapat sebesar 80%, skor penilaian ahli media mendapat sebesar 70%. Berdasarkan saran dan masukan dari ahli validasi LKS layak atau dapat untuk uji coba.

Uji normalitas pada data *pretest* dan *posttest* digunakan untuk mengetahui data hasil belajar berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas data menggunakan *SPSS Statistic 24* dengan analisis *Kolmogrov-Smirnov test*. Berikut hasil uji normalitas *pretest* dan *posttest*.

Tabel 1. Test normalitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statis tic	Df	Sig.	Statisti c	Df	Sig.
Prete s	.192	8	.200 *	.894	8	.25 3
Postt est	.237	8	.200 *	.862	8	.12 5
*. This is a lower bound of the true significance.						
a. Lilliefors Significance Correction						

Berdasarkan tabel di atas hasil uji normalitas data *pretest* dan *posttest* diperoleh signifikan 0,200 dengan kriteria pengujian pada normalitas data jika signifikan >0,05 maka H₀ diterima dan jika signifikan <0,05 maka H₀ ditolak. Namun, pada data di atas menunjukkan nilai Sig dari data *pretest* dan *posttest* lebih dari 0,05 maka H₀ diterima sehingga data tersebut berdistribusi normal.

Uji homogenitas pada data *pretest* dan *posttest* digunakan untuk mengetahui hasil data homogen atau tidak. Uji homogenitas menggunakan *SPSS Statistic 24* dengan analisis Uji *One Way ANOVA*. Berikut hasil uji homogenitas data *pretest* dan *posttest*.

Tabel 2. Test Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances			
Nilai			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.548	1	14	.471

Berdasarkan tabel di atas hasil uji homogenitas dari nilai *pretest* dan *posttest* diperoleh signifikan >0,05 yaitu 0,471 sehingga dari hasil perhitungan di atas dapat disimpulkan bahwa varian dari kedua kelompok data *pretest* dan *posttest* bersifat homogen.

Nilai *pretest* diperoleh dari hasil tes siswa sebelum mendapatkan materi menggunakan produk LKS Gamster. sedangkan *posttest* diperoleh dari hasil tes siswa setelah mendapatkan materi menggunakan produk LKS Gamster. Berikut hasil *pretest* dan *posttest*.

Tabel 3. Nilai pretest dan posttest

No	Nama Siswa	Nilai Pretest	Nilai Posttest
1	AA	42	89
2	DAA	68	92
3	FAR	65	95
4	FL	64	90
5	MRA	52	85
6	RMNS	45	75
7	RDN	43	70
8	ZNF	57	95
Ketuntasan Belajar		54,5%	86,3%

Berdasarkan tabel di atas terdapat perbedaan antara hasil *pretest* dan *posttest*. Nilai rata-rata hasil *pretest* 54,5% sedangkan nilai rata-rata hasil *posttest* 86,3% sehingga menunjukkan ketuntasan belajar siswa meningkat setelah menggunakan LKS Gamster.

Hasil belajar siswa menggunakan LKS Gamster diperoleh dari tes hasil belajar yang dihitung menggunakan uji *gain* berikut ini hasil perhitungan nilai *pretest* dan *posttest*.

Tabel 4. Uji gain

Kategori	Nilai
Rata-rata <i>pretest</i>	54,50
Rata-rata <i>posttest</i>	86,38
Selisih rata-rata	31,88
Nilai Gain	0,70
Kriteria	Tinggi

Berdasarkan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* sebesar 0,70 dengan selisih rata-rata 31,88 dengan kriteria tinggi menunjukkan adanya peningkatan rata-rata hasil belajar siswa sehingga menunjukkan penggunaan LKS Gamster. Selain itu ketuntasan belajar siswa pada hasil *pretest* menunjukkan ketuntasan 54,5%, sedangkan pada *posttest* menunjukkan 86,3%, menunjukkan bahwa siswa dianggap tuntas belajar jika mampu menyelesaikan soal mencapai $\geq 70\%$. Dengan ini penerapan LKS Gamster dapat memberikan kesempatan siswa untuk mengeksplorasi pengalaman belajarnya dengan memberikan kebebasan kepada siswa dalam membangun pengetahuan sendiri yang berkaitan dengan kehidupan sekitar yang mengaitkan materi pada peristiwa kehidupan sehari-hari siswa.

Respon siswa diperoleh berdasarkan penilaian siswa terhadap kegiatan pembelajaran yang menggunakan LKS Gamster dengan menunjukkan nilai presentase rata-rata siswa diantara 97% tertinggi dan 81% terendah dengan kriteria sangat positif dan positif. Sehingga LKS ini sesuai dengan tujuan pembelajaran, kegiatan praktikum untuk merangsang kemampuan berpikir kritis, jenis kegiatan di dalam LKS sangat bervariasi sehingga LKS dapat dipelajari secara mandiri oleh siswa. Di bawah ini dapat dilihat jumlah penilaian siswa setelah menggunakan LKS Gamster.

Tabel 5. Nilai repon siswa

No	Nama Siswa	Persentase	Keterangan
1	AA	86%	Sangat Positif
2	DAA	97%	Sangat Positif
3	FAR	95%	Sangat Positif
4	FL	93%	Sangat Positif
5	MRA	90%	Sangat Positif
6	RMNS	81%	Positif
7	RDN	86%	Sangat Positif
8	ZNF	84%	Sangat Positif

4. KESIMPULAN

Berdasarkan penilaian validator terhadap produk LKS Gamster memiliki kriteria valid dari penilaian para ahli dengan memperoleh skor presentase penilaian ahli materi sebesar 80% dan dari penilaian ahli media sebesar 70%.

Produk LKS Gamster sangat efektif, diperoleh dari tes hasil belajar berdasarkan uji *gain* dengan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* sebesar 0,70 dengan selisih rata-rata 31,88 dengan kriteria tinggi. Selain itu, ketuntasan belajar siswa pada hasil *pretest* menunjukkan ketuntasan dengan hasil 54,5%, sedangkan pada *posttest* menunjukkan ketuntasan dengan hasil 86,3% menunjukkan bahwa siswa dianggap tuntas belajar.

Produk LKS Gamster ini memiliki respon dari siswa yang sangat positif Ketika digunakan saat pembelajaran dengan presentase rata-rata diantara 97%-81% menunjukkan bahwa LKS Gamster sangat banyak diminati oleh siswa.

SARAN

Pengembangan produk LKS Gamster ini dapat dijadikan sebagai bahan ajar alternatif di kelas dan di rumah. Dalam mengembangkan LKS Gamster ini harus sesuai dengan komponen. Guru dapat menggunakan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar siswa, guru harus bisa menguasai dan komunikatif dalam menyampaikan materi pembelajaran agar siswa dapat memahami materi tersebut.

1. Bagi Siswa

- 1) Diharapkan siswa lebih aktif dari pada guru dan siswa harus semangat belajar sehingga bisa menjadi siswa berprestasi.
- 2) Jangan pernah sekali-kali merasa bosan Ketika guru sedang menjelaskan suatu pelajaran.

2. Bagi Sekolah

- 1) Untuk lebih ditingkatkan kreativitas agar proses pembelajaran sangat menyenangkan bagi siswa.
- 2) Lebih ditingkatkan lagi interaksi dengan siswa agar siswa lebih giat dalam pembelajaran.
- 3) Buatlah proses pembelajaran dengan menggunakan metode, atau bahan ajar yang menarik, agar siswa tidak bosan pada saat pembelajaran berlangsung.

5. DAFTAR PUSTAKA

Hasnun, Anwar. (2006). Pedoman Menulis Untuk Siswa SMP dan SMA . Yogyakarta: CV Andi Offset.

<http://ejournal.hamzanwadi.ac.i/index.php/jel>

Indriana, Dina. (2011). Ragam Alat Bantu Media Pengajaran. Yogyakarta: Diva press

Majid, A. (2009), *perencanaan pembelajaran mengembangkan standar kompetensi guru*, Bandung: Remaja Rosdakarya.

Prastowo, A . (2014). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Tinjauan Teoritis dan Praktis. Jakarta: Kencana.

Sadiman, S. Arif, dkk. (2012). Media Pendidikan. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Sanjaya, W. (2014). *Penelitian pendidikan jenis, metode dan prosedur*. Jakarta: Prenada Media Group

Sudjana, N & Rivai, A. (2010). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru.

Sugiyono, (2013). Metode Penelitian Pendidikan : Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. cetakan ke -7 Bandung : Alfabeta.

Trianto. (2010). Pengembangan model pembelajaran Tematik. Jakarta: Prestasi.

Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang SISDIKNAS.2006. Bandung: Citra Umbara.