

ABSTRAK

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KONVENSIONAL
PADA MUATAN PELAJARAN BAHASA INDONESIA
DALAM SUBTEMA BERMAIN DI LINGKUNGAN RUMAH
UNTUK SISWA KELAS II SEKOLAH DASAR**

**Veronika Sadur
Universitas Sanata Dharma
131134272
2017**

Penelitian ini dilakukan karena guru masih membutuhkan contoh media pembelajaran konvensional mengacu kurikulum 2013. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran konvensional masih sangat dibutuhkan untuk memenuhi kebutuhan. Tujuan utama dari penelitian ini adalah menghasilkan produk berupa media pembelajaran konvensional pada subtema Bermain di Lingkungan Rumah untuk siswa kelas II Sekolah Dasar.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan dari modifikasi model Borg and Gall dan Sugiyono. Prosedur pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini meliputi lima langkah kerja yaitu 1) analisis masalah, 2) pengumpulan data, 3) pengembangan produk, 4) validasi produk, dan 5) revisi produk hasil validasi, hingga menghasilkan desain produk final berupa media pembelajaran konvensional pada subtema Bermain di Lingkungan Rumah untuk siswa kelas II Sekolah Dasar. Instrumen dalam penelitian ini adalah daftar pertanyaan wawancara, analisis kebutuhan dan kuesioner. Wawancara diperlukan untuk melakukan analisis kebutuhan kepada guru kelas II Sekolah Dasar Negeri Kalasan 1, Sleman. Sedangkan, kuesioner digunakan untuk melakukan validasi kualitas media pembelajaran konvensional oleh dua pakar media pembelajaran konvensional dan dua orang guru kelas II Sekolah Dasar.

Berdasarkan hasil validasi dua pakar media pembelajaran konvensional diperoleh skor 3,69 dengan kategori “Baik” dan 3,75 dengan kategori “Baik”. Sedangkan, hasil validasi dua guru kelas II Sekolah Dasar diperoleh skor 4,5 dengan kategori “Sangat baik” dan 4,12 dengan kategori “Baik”. Media pembelajaran konvensional memperoleh rerata skor 4,01 dengan kategori “Baik”. Hasil validasi tersebut berpedoman pada 16 aspek penilaian yang digunakan untuk validasi produk. Dengan demikian, media pembelajaran konvensional sudah layak untuk diujicobakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Media pembelajaran konvensional, muatan pelajaran Bahasa Indonesia, subtema Bermain di Lingkungan Rumah

ABSTRACT

DEVELOPMENT OF CONVENTIONAL MEDIA LEARNING IN INDONESIAN LANGUAGE SUBJECT ON SUBTHEME 1 PLAYING AT HOME ENVIRONMENT FOR SECOND GRADE ELEMENTARY STUDENTS

Veronika Sadur

Sanata Dharma University

131 134 272

2017

This research was conducted because teachers still need an example of conventional learning media refers to the curriculum of 2013. Therefore, the development of media conventional learning is still urgently needed to meet demand. The main objective of this research is to produce a product in the form of conventional learning media on subtheme Playing at Home Environment for second grade Elementary students.

This research is kind of research and development modified between Borg and Gall models and Sugiyono's. Development procedures used in this research includes five action steps: 1) analysis of the problem, 2) data collection, 3) product development, 4) validation of the product, and 5) the revision of product validation results, to produce the design of the final product in the form of conventional learning media on subtheme Playing at Home Environment for second grade Elementary students. The instrument of the research is a list of interview questions, analysis of requirements and questionnaires. Interviews were needed to conduct analysis a needs to the second grade classroom teacher Sekolah Dasar Negeri I Kalasan, Sleman. Thus, the questionnaires were used to validate the quality of conventional learning media by two conventional learning media experts and two classroom teachers from second grade Elementary School.

Based on the results of two expert validation media conventional learning obtained a score of 3.69 with the category of "Good "and 3.75 with the category of "Good ". While, the validation results of two classroom teacher second grade Elementary School earned a score of 4.5 in the category of "Very good" and 4.12 in "good" category. Conventional learning Media obtain average score of 4.01 with the categories "good". The results of the validation based on the 16 aspects assessment used to product validation. Thus, conventional media learning are eligible to be tested in the learning process.

Keywords: *conventional Media learning, indonesian is the charge lessons language, subtheme playing in the house environment*