

**PENGEMBANGAN MEDIA VISUAL DUMEH (DUNIA METAMORFOSIS  
HEWAN) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA  
MATERI TAHAPAN METAMORFOSIS KELAS IV SD NEGERI  
1 CENGGOK**

**Skripsi**

Diajukan Untuk Skripsi Guna Memenuhi Salah Satu  
Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)  
Pada Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri



Disusun oleh :

**DEWI RATNA NURUL AZIZAH**

NPM : 18.1.01.10.0095

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI**

**2023**

**PERSETUJUAN**

Skripsi oleh:

DEWI RATNA NURUL AZIZAH

NPM : 18.1.01.10.0095

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA VISUAL DUMEH (DUNIA METAMORFOSIS  
HEWAN) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA  
MATERI METAMORFOSIS KELAS IV SD NEGERI 1 CENGGOK**

Telah disetujui untuk diajukan kepada

Panitia Ujian/Sidang Skripsi Program Studi PGSD

FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: *18 Juli 2023*.....

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II



**DHIAN DWI NUR WENDA, M.Pd**

**NIDN. 0701058701**



**ITA KURNIA, M.Pd**

**NIDN. 0701128306**

**PENGESAHAN**

Skripsi oleh:

DEWI RATNA NURUL AZIZAH

NPM : 18.1.01.10.0095

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA VISUAL DUMEH (DUNIA METAMORFOSIS HEWAN) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA TAHAPAN METAMORFOSIS KELAS IV SD NEGERI 1 CENKOK**

Telah dipertahankan di depan

Panitia Ujian/Sidang Skripsi Program Studi PGSD

FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal:.....

**dan dinyatakan telah memenuhi persyaratan**

Panitia penguji:

1. Ketua : Dhian Dwi Nur Wenda, M.Pd \_\_\_\_\_
2. Penguji I : Dr. Alfi Laila, S.Pd.I.,M.Pd. \_\_\_\_\_
3. Penguji II : Ita Kurnia, M.Pd \_\_\_\_\_

Mengetahui,

Dekan FKIP

Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd

NIDN. 0006096801

## PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini saya:

Nama : Dewi Ratna Nurul Azizah  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Tempat, tanggal lahir : Nganjuk, 19 Juni 2000  
NPM : 18.1.01.10.0095  
Falkultas/Prodi : FKIP/PGSD

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis di acu dalam naskah ini dan di sebarluaskan dalam daftar pustaka.

Kediri, 25 Juli 2023

Yang Menyatakan,



**DEWI RATNA NURUL AZIZAH**  
NPM: 18.1.01.10.0095

## **MOTTO**

“Tidak semua hal akan berjalan sesuai keinginanmu. Pada satu waktu, impianmu akan dipukul mundur, harapanmu terpatahkan, dan langkahmu dihentikan paksa”.

## **PERSEMBAHAN**

Puji syukur saya panjatkan pada Allah SWT atas terselesaikannya skripsi ini dengan baik dan benar. Skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan limpahan rahmat serta hidayah-Nya.
2. Terima kasih untuk kedua orang tua ku ibu sugiharti tercinta dan bapak ku mahfut tersayang yang selalu mendoakan yang terbaik untuk ku dan selalu memberikan semangat dalam menjalani hal apapun. Doa dan dukungannya sangat berarti untuk ku.
3. Segenap keluarga besar terima kasih atas doa dan dukungannya selama ini untuk tetap semangat dalam mengerjakan skripsi.
4. Terima kasih untuk teman-teman yang selama ini saling menyemangati satu sama lain, dan saling mendoakan (Angga Afrizal, Novita Wahyu R, Yuli Virawati, Rada Wijayana, Ida Dwi W, Mawartika Dwi, Dewi Indri).
5. Untuk Teman-teman PGSD Angkatan 2018
6. Almamater Biruku (UN PGRI Kediri)

## ABSTRAK

**Dewi Ratna Nurul Azizah:** Pengembangan Media Visual Dumeh (Dunia Metamorfosis Hewan) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tahapan Metamorfosis Kelas IV SD Negeri 1 Cengkok, skripsi, PGSD, FKIP UN PGRI Kediri, 2022.

**Kata Kunci:** Pengembangan Media Visual Dumeh (Dunia Metamorfosis Hewan), kevalidan, kepraktisan dan keefektifan.

Penelitian ini dilatarbelakangi hasil observasi yang dilakukan di sekolah dasar yang menunjukkan pembelajaran IPA pada kompetensi dasar metamorfosis yang ada di kelas IV. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi terdapat masalah pokok yaitu (1) media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran kurang menarik, (2) guru hanya dominan menggunakan metode ceramah dalam proses kegiatan belajar mengajar, (3) guru masih menggunakan buku LKS atau buku yang sudah tersedia, (4) dalam pemberian tugas siswa masih mengerjakan pada buku LKS, (5) siswa merasa bosan dan mengantuk karena tidak ada media pendukung. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan dan keefektifan pengembangan media visual dumeh (dunia metamorfosis hewan) untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi metamorfosis.

Pada penelitian ini menggunakan metode penelitian RnD (*Research and Develoment*). Model pengembangan yang digunakan pada perkembangan media dumeh (dunia metamorfosis hewan) yaitu Model penelitian dan pengembangan ADDIE memiliki 5 tahap, meliputi (1) Tahap analisis (*analysis*), (2) Tahap perancangan (*design*), (3) Tahap Pengembangan (*development*), (4) Tahap implementasi (*implementation*), (5) evaluasi (*evaluation*). Subjek pada penelitian ini menggunakan semua kelas IV SD Negeri 1 Cengkok yang berjumlah 25 siswa dan SD Negeri 1 Ngronggot kelas IV yang berjumlah 10 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi wawancara tidak terstruktur, dokumentasi, observasi dan post tes. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini yaitu angket validasi ahli media, angket validasi ahli materi, dan angket respon guru dan siswa. Teknik pengumpulan data dan analisis yang digunakan yaitu menjabarkan hasil observasi dan wawancara.

Hasil dari penelitian ini adalah kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Berdasarkan validasi materi memperoleh skor 88%, sedangkan validasi media memperoleh skor 90%. Berdasarkan jumlah nilai akhir dari validasi materi dan validasi media masuk dalam kategori sangat valid. Hasil uji kepraktisan dari angket respon guru memperoleh presentase skor 88% pada uji coba terbatas dan uji coba luar memperoleh presentase 90%. Angket respon siswa uji coba terbatas (10 siswa) memperoleh presentase skor 92%, dan angket respon siswa uji coba luas (25 siswa) memperoleh presentase 95%, sehingga kriteria kepraktisan masuk dalam kategori sangat praktis. Hasil uji keefektifan dengan dilakukan uji coba terbatas (10 siswa) menunjukkan skor rata-rata 82, sedangkan uji coba luas (25 siswa) menunjukkan skor rata-rata 82,4 sehingga siswa memperoleh nilai  $\geq$  KKM 73. Menunjukkan rentang ketuntasan berada dengan kategori sangat efektif. Kesimpulan dari penelitian ini yaitu Pengembangan Media Visual Dumeh (Dunia Metamorfosis Hewan) untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi metamorfosis karena sudah melalui uji kevalidan, kepraktisan, keefektifan dan dinyatakan layak untuk digunakan.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur saya ucapkan atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya. Sehingga, saya dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Pengembangan Media Visual Dumeh (Dunia Metamorfosis Hewan) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tahapan Metamorfosis Kelas IV SD Negeri 1 Cengkok”** ini ditulis guna memenuhi Sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri.

Saya menyadari sepenuhnya banyak kesulitan yang saya alami dalam penulisan skripsi ini. Tetapi, berkat bantuan dan dorongan dari berbagai pihak, skripsi ini bisa dapat terselesaikan. Oleh karena itu, sudah sepantasnya saya terimakasih kepada:

1. Dr.Zainal Afandi, M.Pd. selaku Rektor Universitas Nus antara PGRI Kediri.
2. Dr. Mumun Nur Milawati, M.Pd., selaku Dekan FKIP UN PGRI Kediri
3. Kukuh Andri Aka, M.Pd., selaku ketua program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Nusantara PGRI Kediri.
4. Dhian Dwi Nur Wenda, M.Pd selaku dosen pembimbing 1
5. Ita Kurnia, M.Pd selaku dosen pembimbing 2
6. Kharisma Eka Putri, M.Pd selaku validator ahli materi.
7. Sutrisno Sahari, S.Pd.,M.Pd., selaku validator ahli media.



8. Bapak dan Ibu dosen UN PGRI Kediri Khususnya Prodi PGSD yang telah memberikan pengarahan dan bimbingan kepada mahasiswa.
9. Orang tua yang sudah memberikan dukungan moral dan materiil.
10. Teman-teman seperjuangan kelas 4D PGSD angkatan 2018
11. Rekan-rekan mahasiswa Universitas Nusantara PGRI Kediri

Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu menyelesaikan skripsi ini.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur sapa, kritik, dan saran-saran, dari berbagai pihak.

Akhirnya disertai harapan semoga skripsi ada manfaatnya bagi kita semua, khususnya bagi dunia pendidikan.

Kediri, 25 Juli 2023



**DEWI RATNA NURUL AZIZAH**  
NPM: 18.1.01.10.0095

## DAFTAR ISI

<b>COVER .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>v</b>
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xvi</b>
<b>DAFTAR BAGAN.....</b>	<b>xvii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>xviii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Identitas Masalah.....	6
C. Rumusan Masalah.....	6
D. Tujuan Penelitian.....	7
E. Sistematis Penulisan .....	8
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>9</b>
A. Kajian Teori .....	9

1.	Pengertian Belajar Dan Pembelajaran.....	9
	a. Pengertian Belajar .....	9
	b. Pengertian Pembelajaran .....	10
2.	Karakteristik Siswa SD .....	11
3.	Media Pembelajaran.....	13
	a. Pengertian Media Pembelajaran.....	13
	b. Jenis-Jenis Media Pembelajaran Dan Karakteristik .....	13
4.	Media Dumej (Dunia Metamorfosis) .....	15
5.	Hasil Belajar .....	18
6.	Pembelajaran IPA Di SD .....	19
7.	Materi Metamorfosis .....	20
8.	Kerangka Berpikir .....	25
	B. Penelitian Relevan.....	32
	<b>BAB III METODE PENGEMBANGAN .....</b>	<b>37</b>
	A. Model Pengembangan .....	37
	B. Proses Pengembangan .....	38
	C. Lokasi Dan Subjek Penelitian .....	43
	D. Validasi Model/Produk .....	44
	E. Uji Coba Model/Produk .....	44
	1. Desain Uji Coba.....	45
	2. Subjek Uji Coba.....	46
	F. Instrument Pengumpulan Data .....	46

1.	Pengembangan Instrumen Data .....	46
2.	Validasi Instrumen .....	48
G.	Teknik Analisis Data .....	54
1.	Tahapan-Tahapan Analisis Data .....	54
2.	Norma Pengujian .....	59
<b>BAB IV DESKRIPSI, INTERPRETASI DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>61</b>
A.	Hasil Studi Pendahuluan.....	61
1.	Deskripsi Hasil Studi Lapangan .....	61
2.	Interpretasi Hasil Studi Pendahuluan .....	62
3.	Desain Awal ( <i>draft</i> ) Model .....	63
B.	Pengujian Model Terbatas.....	64
1.	Uji Validasi Praktisi .....	64
2.	Uji Coba Lapangan (Uji Coba Terbatas).....	68
C.	Pengujian Model Perluasan .....	74
1.	Deskripsi Uji Coba Luas .....	74
2.	Refleksi dan Rekomendasi Hasil Uji Coba Luas .....	80
D.	Validasi Model .....	81
1.	Deskripsi Hasil Uji Validasi.....	82
2.	Interpretasi Hasil Uji Validasi .....	83
3.	Kevalidan, Kepraktisan, dan Keefektifan Model .....	84
4.	Desain Akhir Model .....	86
E.	Pembahasan Hasil Penelitian .....	87
1.	Spesifikasi Model .....	87

2. Prinsip-prinsip, Keunggulan, dan Kelemahan Model .....	88
3. Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Model.....	93
<b>BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN .....</b>	<b>94</b>
A. Kesimpulan .....	94
B. Implikasi.....	96
C. Saran-Saran .....	97
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>99</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Media .....	49
Tabel 3.2 Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Materi .....	50
Tabel 3.3 Kisi-kisi Angket Validasi Kepraktisan Guru .....	51
Tabel 3.4 Kisi-kisi Angket Respon Siswa.....	52
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Hasil Belajar Siswa .....	53
Tabel 3.6 Kriteria Interpretasi Skor .....	56
Tabel 3.7 Kriteria Kepraktisan.....	57
Tabel 3.8 Kriteria Interpretasi Skor .....	59
Table 4.1 Hasil Validasi Media.....	65
Table 4.2 Hasil Validasi Materi .....	66
Table 4.3 Hasil Angket Respon Guru Uji Coba terbatas .....	68
Table 4.4 Hasil Angket Respon Siswa Pada Uji Coba terbatas .....	79
Table 4.5 Hasil Post Test Uji Coba terbatas .....	71
Table 4.6 Hasil Angket Respon Guru Uji Coba Luas.....	74
Table 4.7 Hasil Angket Respon Siswa Pada Uji Coba Luas.....	75
Table 4.8 Hasil Post Test Uji Coba Luas .....	77

## DAFTAR BAGAN

Bagan 2.2 Kerangka Berpikir.....	31
Bagan 3.1 Model Prosedur Pengembangan Media .....	38

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Media Dari Depan .....	
Gambar 4.2 Media Dari Belakang .....	
Gambar 4.3 Media Tanpak Dari Atas .....	
Gambar 4.4 Gambar Media .....	
Gambar 4.5 Gambar Latar Media .....	
Gambar 4.6 Gambar Media Keseluruhan.....	



## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Berita Acara Bimbingan
- Lampiran 2 Surat Permohonan Izin Penelitian
- Lampiran 3 Surat Keterangan Melakukan Penelitian
- Lampiran 4 Lembar Validasi Media
- Lampiran 5 Lembar Validasi Materi
- Lampiran 6 Perangkat Pembelajaran
- Lampiran 7 Hasil Angket Respon Guru
- Lampiran 8 Hasil Angket Respon Siswa
- Lampiran 9 Hasil Evaluasi Siswa
- Lampiran 10 Dokumentasi Penelitian
- Lampiran 11 Lembar Cek Plagiasi
- Lampiran 12 Undangan Ujian Skripsi

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Seiring mengikuti perkembangan zaman, sebuah pendidikan menjadi aspek yang sangat penting bagi manusia. Pendidikan menjadi sebuah wahana dan merupakan instrumen yang digunakan bukan saja membebaskan manusia dari keterbelakangan dan kebodohan. Pendidikan mampu menanamkan kapasitas baru sehingga dapat diperoleh manusia produktif. Dengan kemampuan inilah manusia dapat terus membuat suatu perubahan dalam mengembangkan hidup dan kehidupannya sendiri. Bukan hanya itu, pendidikan juga membantu manusia dalam memecahkan problema kehidupan pada masa kini hingga masa mendatang.

Menurut Djumali (2014:1), “Pendidikan merupakan suatu proses yang diperlukan untuk mendapatkan keseimbangan dan kesempurnaan dalam perkembangan individu maupun masyarakat”. Untuk mencapai tujuan pendidikan perlu mengembangkan potensi dari peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab UU. No 20 tahun 2003. Salah satu upaya untuk mengembangkan sebuah potensi dari peserta didik yaitu kegiatan belajar mengajar. Kegiatan belajar mengajar merupakan proses pembelajaran yang

didalamnya terdapat dua komponen yaitu guru dan peserta didik. Kegiatan pembelajaran dikelas, salah satunya terdapat mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam.

Pembelajaran IPA merupakan kumpulan dari pengetahuan yang mengandung fakta-fakta, konsep, atau prinsip-prinsip dalam proses penemuan. Tujuan pembelajaran IPA adalah menumbuhkan sikap peserta didik untuk bersyukur kepada ciptaan Tuhan Yang Maha Esa, menerapkan pembelajaran IPA dalam kehidupan sehari-hari, mengembangkan rasa ingin tahu terhadap sains, teknologi, dan masyarakat, memelihara serta menjaga kelestarian lingkungan. Menurut Depdiknas (2004: 23) “Pembelajaran IPA di sekolah dasar menekankan pada pemberian pengalaman belajar secara langsung melalui penggunaan dan pengembangan keterampilan proses dan sikap ilmiah”. Maka dari itu seorang guru perlu mengembangkan sebuah inovasi yaitu media pembelajaran yang dapat merangsang pikiran siswa saat kegiatan pembelajaran.

Seperti sekarang ini perlunya beradaptasi dengan media pembelajaran yang beragam, untuk mendukung kegiatan belajar mengajar. Banyak sekali media yang dapat digunakan untuk mendukung kegiatan pendidikan. Media pembelajaran yang menarik dapat menimbulkan motivasi dan semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran saat ini sangat penting karena untuk merangsang pikiran siswa agar lebih kreatifitas serta membantu siswa agar lebih mudah memahami apa yang sedang guru ajarkan sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang efektif dan

efesien. Menurut Arsyad (2017:10) media pembelajaran merupakan sarana yang terdapat pada materi instruksional di lingkungan peserta didik untuk menumbuhkan minat belajar siswa.

Dalam penyampaian materi tanpa menggunakan media pembelajaran yang menarik dan media yang kurang sesuai bisa mengurangi minat belajar dan juga bisa mengurangi perhatian siswa saat kegiatan belajar mengajar. Berdasarkan hasil wawancara terhadap guru kelas IV SDN 1 Cengkok, saat menyampaikan materi metamorfosis guru lebih sering menggunakan metode ceramah, namun tetap ada metode tanya jawab dan diskusi, guru hanya menjelaskan apa yang ada di buku saja tanpa ada media pembelajaran, pada materi metamorfosis guru hanya menunjukkan gambar yang sudah tersedia di buku cetak atau pun di buku LKS dan saat pemberian tugas siswa juga masih mengerjakan pada buku LKS. Anak juga belum memiliki buku yang sesuai dengan guru karena kendala ekonomi. Namun pada saat ini anak-anak semakin pandai dalam menggunakan gadget atau hp sehingga jika lebih ingin tahu bisa mencari di internet. Maka dari itu saat kegiatan belajar mengajar perlunya seorang guru menggunakan media pembelajaran yang sesuai.

Pada akhirnya siswa merasa bosan dan mengantuk karena saat dalam pembelajaran tidak ada media pendukung yang menarik dan masih ada siswa yang susah dikontrol sehingga ramai sendiri antara siswa satu dengan siswa lainnya. Dengan demikian digunakannya media pembelajaran yang menarik untuk mendukung kreativitas dan menimbulkan motivasi siswa agar semangat dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar serta merangsang pikirannya

dengan adanya inovasi baru dari media yang dibuat oleh guru.

Salah satu inovasi yang saat digunakan adalah dengan mengembangkan media visual. Menurut Setiawati (2016:2), “Media merupakan segala bentuk alat yang dipergunakan dalam proses penyaluran atau penyampaian informasi, sesuatu yang bersifat meyakinkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa tersebut”. Maka peneliti membuat suatu inovasi yaitu dibuat nya Dumeh (dunia metamorfosis hewan) agar dapat membantu guru dalam menyampaikan materi dengan memperlihatkan gambar dari hewan dengan daur hidupnya. Media pembelajaran Dumeh (dunia metamorfosis hewan) sendiri merupakan media pembelajaran dengan menggunakan papan yang berbentuk kotak dan didalamnya ada sebuah materi matamorfosis, dan media ini diharapkan dapat membuat siswa lebih semangat sehingga lebih antusias dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar. Agar hasil belajar meningkat dan mencapai kriteria ketuntasan minimal.

Dibuatnya media pembelajaran media Dumeh (dunia metamorfosis hewan) agar guru lebih mudah menyampaikan materi serta siswa lebih mudah memahami yang disampaikan guru. Kelebihan dari media ini agar merangsang perhatian siswa, siswa lebih aktif, kreatif, dapat merangsang pikiran, mampu bekerjasama dengan teman, serta meningkatkan minat belajar siswa. Pada media ini memiliki konsep belajar sambil bermain. Karena dalam media ini siswa diminta untuk melatih ingatannya dan mampu berdiskusi dengan kelompok belajarnya, pada materi metamorfosis tersebut siswa

diharapkan dapat membuka kode sehingga mengetahui isi dari pada media tersebut.

Penelitian yang dilakukan oleh Cicik Parwiti, Arfilia Wijayanti (2018) dengan judul mengembangkan media kotak ajaib pada matapelajaran IPA materi pesawat sederhana dan Veryawan, Merry Tan, Syarfina Syarfina (2019) dengan judul penelitian mengembangkan kegiatan bermain kotak (*magic box*) dalam upaya meningkatkan kemampuan sains anak usia dini. Pengacu pada penelitian yang relevan., Pada duan penelitian yang relevan peneliti belum menemukan adanya penelitian yang memfokuskan pada pengembangan media pengembangan Dumeh (dunia metamorfosis hewan) pada materi metamorfosis kelas IV. Berdasarkan beberapa hasil penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian terdahulu mengenai pengembangan media kotak ajaib berbeda-beda. Hal ini media Dumeh (dunia metamorfosis hewan) memiliki kesamaan berupa bentuk namun memiliki perbedaan dalam materi dan cara penggunaannya.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran berupa media Dumeh (dunia metamorfosis hewan), untuk menumbuhkan semangat, kerjasama siswa dan menumbuhkan minat belajar serta merangsang pikiran siswa. Maka dari itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Visual Dumeh (Dunia Metamorfosis Hewan) Untuk Meningkatkan Daya Ingat Siswa Pada Tahapan Metamorfosis Kelas IV SD Negeri 1 Cengkok”**

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran kurang menarik,
2. guru hanya dominan menggunakan metode ceramah dalam proses kegiatan belajar mengajar,
3. guru masih menggunakan buku LKS atau buku yang sudah tersedia,
4. dalam pemberian tugas siswa masih mengerjakan pada buku LKS,
5. siswa merasa bosan dan mengantuk karena tidak ada media pendukung.

## **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas dapat dibuat rumusan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana kevalidan pengembangan dari media pembelajaran Dumeh (dunia metamorfosis hewan) materi matamorfosis pada kelas IV sekolah dasar berdasarkan penilaian ahli?
2. Bagaimana kepraktisan pengembangan dari pembelajaran Dumeh (dunia metamorfosis hewan) materi matamorfosis pada kelas IV sekolah dasar?
3. Bagaimana keefektifan pengembangan pembelajaran Dumeh (dunia metamorfosis hewan) materi matamorfosis pada kelas IV sekolah dasar?

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas dapat dibuat tujuan penelitian sebagai berikut :

#### **D. Tujuan Penelitian**

1. Untuk mengetahui kevalidan pengembangan dari media pembelajaran Dumeh (dunia metamorfosis hewan) materi metamorfosis pada kelas IV sekolah dasar?
2. Untuk mengetahui kepraktisan pengembangan dari media pembelajaran Dumeh (dunia metamorfosis hewan) materi metamorfosis pada kelas IV sekolah dasar?
3. Untuk mengetahui keefektifan pengembangan pembelajaran Dumeh (dunia metamorfosis hewan) materi metamorfosis pada kelas IV sekolah dasar?

#### **E. Spesifikasi Produk**

Media Dumeh (dunia metamorfosis hewan) adalah media yang berbentuk kotak, yang didalamnya terdapat materi metamorfosis hewan yang ditempel pada masing-masing kertas berbentuk hewan yang sudah dibuat, dan ada juga game untuk membuka kotak yang nantinya siswa diminta untuk menebak gambar dengan mengurutkan daur hidup hewan tersebut. Bagi siswa yang berhasil nanti akan berkesempatan membuka kotak. Dan setelah kotak dapat terbuka, siswa baru bisa melihat isi kotak tersebut dari contoh beberapa hewan metamorfosis sempurna dan tidak sempurna. Media Dumeh (dunia metamorfosis hewan) dibuat dengan



## DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Sa'dun. (2015). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Anni, T. C., & Rifa'I, A. (2011). *Psikologi Pendidikan*. UNNESPress.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. (2018) *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT.Rajagrafindo Persada
- Cicik Tartiwi dan Arfilia Wijayanti. (2018). Pengembangan Media Kotak Ajaib pada Mata Pelajaran IPA Materi Pesawat Sederhana Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *ELEMENTARY SCHOOL JOURNAL PGSD FIP UNIMED*, 11(3), 213-221.
- Fajriani, Dian. (2019). Penerapan Metode Tebak Kata Pada Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah 43 Batulotong Kecamatan Larompong Kabupaten Luwu. 1(2), 93-102. Diakses 19 September 2021. dari Institut Agama Islam Negeri Palopo.
- Herliani, D.T Boleng , E. Maasawet. (2021). *Teori Belajar Dan Pembelajaran*. Klaten: Lakeisha
- Moh Suardi. (2018). *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta : Deepublish
- Muhammad Zaenal Fais, Ikha Listyarini, Ahmad Tsalatsa. (2019). Pengembangan Pengembangan Media Papin Dan Kaja (Papan Pintar Dan Kotak Ajaib) Sebagai Pembelajaran Matematika. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6630-6637.
- Nurfadhillah, N. (2021). *MEDIA PEMBELAJARAN Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. CV Jejak (Jejak Publisher). (Online), tersedia: [https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=zPQ4EAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=info:bAE2mlxclZQJ:scholar.google.com/&ots=LR0O9f1zP0&sig=194QbsBb9HvZ\\_JHw6jUKw1fjacc&redir\\_esc=y#v=onepage&q&f=false](https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=zPQ4EAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=info:bAE2mlxclZQJ:scholar.google.com/&ots=LR0O9f1zP0&sig=194QbsBb9HvZ_JHw6jUKw1fjacc&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false)
- Pribadi, Benny A. 2009. *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Riduwan. (2013). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Alfabeta.

- Sadiman, A., dkk. (2012). *Media Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sanaky, A.H. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Remaja Rosdakarya.
- Sardiman. (2011). *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Setyosari, P. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan* Jakarta : Kencana Prenadamedia Group.
- Setiawati, S. M. (2016). 'HELPER" Jurnal Bimbingan dan Konseling FKIP UNIPA. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling FKIP UNIPA*, 35(1), 31–46.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sujarwo, A., & Kholis, N. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Prezi Pada Mata Pelajaran Sistem Komputer Di SMK Negeri 3 Buduran. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 05(03), 897–901. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikanteknikelektro/article/view/16504>
- Susanto, A. (2015). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Kencana Prenada Media Group.
- Syarifudin, Albitar Septian. (2020). *Impelementasi Pembelajaran Daring untuk Meningkatkan Mutu Pendidikan sebagai Dampak Diterapkannya Social Distancing*. 5 (1). 31-31. Diakses 31 Januari 2022. dari Universitas Trunojoyo Madura.
- Syah, M. (2010). *Psikologi Pendidikan*. Rosdakarya.
- Syaifuddin (2018) . Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Covid-19: Studi Kasus Pada Sd Negeri 119/iv Kota Jambi. *Jurnal Inovasi Sekolah Dasar*, 9(1).
- Teni Nurrita. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Misykat*, 03(01), 171. <https://media.neliti.com/media/publications/271164->

[pengembanganmediapembelajaran-untuk-me-b2104bd7.pdf](#)

Trianto. (2017). *Model Pembelajaran Terpadu Dalam Teori & Praktek*. Prestasi Pustaka.

UNDANG UNDANG REPUBLIK INDONESIA NOMOR 20 TAHUN 2003  
TENTANG SISTEM PENDIDIKAN NASIONAL. (2003). No 1-33

Veryawan Veryawan, Merry Tan, Syarfina Syarfina. (2019). Penelitian Mengembangkan Kegiatan Bermain Kotak (*Magic Box*) Dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Sains Anak Usia Dini. *Jurnal Basicedu*, 5(5),3799–3813.

Warsita, B. (2008). *Teknologi pembelajaran landasan dan aplikasinya*. Rineka Cipta