

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TAMAN DUBIN (DUNIA
BINATANG) BERBASIS PERMAINAN TEBAK GAMBAR UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI
METAMORFOSIS HEWAN KELAS III SDN SUKORAME 2**

SKRIPSI

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



OLEH :

SENDY NARULITA PINGKAN

NPM : 2114060110

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

2025

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi oleh:

SENDY NARULITA PINGKAN

NPM: 2114060110

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TAMAN DUBIN (DUNIA
BINATANG) BERBASIS PERMAINAN TEBAK GAMBAR UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI
METAMORFOSIS HEWAN KELAS III SDN SUKORAME 2**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada Panitia Ujian/Sidang
Skripsi Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal:

Pembimbing I



Muhamad Basori S.Pd.I., M.Pd.

NIDN.0721048003

Pembimbing II



Ita Kurnia, M.Pd

NIDN.0701128306

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi oleh:

SENDY NARULITA PINGKAN

NPM: 2114060110

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TAMAN DUBIN (DUNIA
BINATANG) BERBASIS PERMAINAN TEBAK GAMBAR UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI
METAMORFOSIS HEWAN KELAS III SDN SUKORAME 2**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

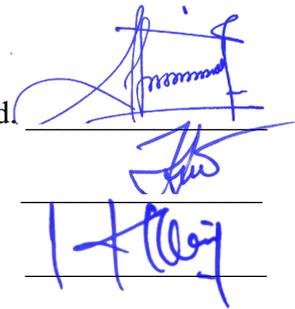
Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada tanggal: 16 Juli 2025

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji :

1. Ketua : Muhamad Basori, S.Pd.I.,M.Pd.
2. Penguji I : Dr. Karimatus Saidah, M.Pd.
3. Penguji II : Ita Kurnia, M.Pd.



Mengetahui,

Dekan FKIP



Dr. Agus Widodo, M.Pd.

NIDN. 0024086901

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Sendy Narulita Pingkan
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/tgl.lahir : Kediri/ 1 Juli 2003
NPM : 2114060110
Fak/Jur/Prodi : FKIP/S1 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 diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 16 Juli 2025

Yang Menyatakan



Sendy Narulita Pingkan

MOTTO

“Bukan berarti nasib tidak berpihak sama kamu, tapi nasib yang lebih baik
semoga lagi nunggu kamu”

(Harry Vaughan)

“Setiap tetes keringatmu hari ini adalah doa orang tua yang sedang dijawab
Tuhan. Teruslah melangkah, karena keberhasilanmu adalah kebahagiaan mereka”

(Sendy Narulita Pingkan)

Kupersembahkan karya ini buat:

Kedua orangtua dan keluarga tercinta

RINGKASAN

Sendy Narulita Pingkan Pengembangan Media Pembelajaran Taman Dubin (Dunia Binatang) Berbasis Permainan Tebak Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Metamorfosis Hewan Kelas III SDN Sukorame 2, Skripsi, PGSD, FKIP UN PGRI Kediri, 2025

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Taman Dubin, Tebak Gambar, Hasil Belajar.

Penelitian ini dilatarbelakangi dari hasil observasi dan wawancara yang dilakukan dengan guru dan siswa kelas III SDN Sukorame 2. Dari hasil observasi dan wawancara ditemukan bahwa 30 dari 59 siswa mengalami kesulitan memahami materi metamorfosis hewan, yang ditunjukkan dengan nilai di bawah KKTP 75. Pembelajaran yang kurang bervariasi, hanya menggunakan video dan buku ajar tanpa media nyata, membuat siswa pasif, kurang tertarik, dan hasil belajar belum optimal.

Tujuan dari penelitian ini yaitu (1) untuk mengetahui kevalidan pengembangan media pembelajaran Taman Dubin berbasis permainan tebak gambar terhadap hasil belajar pada materi metamorfosis hewan Siswa Kelas III SDN Sukorame 2, (2) untuk mengetahui kepraktisan pengembangan media pembelajaran Taman Dubin berbasis permainan tebak gambar terhadap hasil belajar pada materi metamorfosis hewan Siswa Kelas III SDN Sukorame 2, (3) untuk mengetahui keefektifan pengembangan media pembelajaran Taman Dubin berbasis permainan tebak gambar terhadap hasil belajar pada materi metamorfosis hewan Siswa Kelas III SDN Sukorame 2.

Penelitian yang dilakukan menggunakan metode (R&D) *Research and Development* dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Tempat penelitian di SDN Sukorame 2 dengan subjek 59 siswa kelas III. Teknik pengumpulan data menggunakan angket dan tes. Instrumen penelitian ini menggunakan angket validasi ahli media dan ahli materi, angket guru dan siswa, dan soal. Analisis data pada penelitian ini menggunakan teknik analisis data kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan.

Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (1) kevalidan media pembelajaran Taman Dubin diperoleh dari hasil validator media dengan skor 84% dan validator materi memperoleh skor 100% dengan hasil nilai rata-rata skor 92% dengan kriteria sangat valid dan dapat digunakan tanpa perbaikan, (2) kepraktisan media Taman Dubin diperoleh dari angket respon guru dengan skor 93% dan angket respon siswa memperoleh skor 92,5% dengan hasil nilai rata-rata 92,75% dengan kriteria sangat praktis dan dapat digunakan tanpa perbaikan, (3) keefektifan media Taman Dubin pada uji coba terbatas memperoleh hasil nilai N-gain score sebesar 0,8043 dan luas sebesar 0,7770 dengan kriteria tinggi. Jadi dapat disimpulkan media pembelajaran Taman Dubin (Dunia Binatang) berbasis permainan tebak gambar ini sangat valid, sangat praktis, dan efektif sehingga layak digunakan sebagai alternatif pembelajaran materi metamorfosis hewan di sekolah dasar.

KATA PENGANTAR

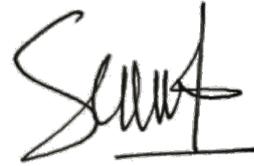
Puji Syukur Kami panjatkan kehadirat Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenan-Nya tugas penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan. Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Taman Dubin (Dunia Binatang) Berbasis Permainan Tebak Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Metamorfosis Hewan Kelas III SDN Sukorame 2” ini ditulis guna memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd.)

Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Bapak Dr. Zainal Afandi, M.Pd. selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri.
2. Bapak Dr. Agus Widodo, M.Pd. selaku Dekan FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri.
3. Bapak Bagus Amirul Mukmin, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Nusantara PGRI Kediri.
4. Bapak Muhamad Basori, S.Pd.I.,M.Pd. selaku Dosen Pembimbing 1 yang telah memberikan bimbingan dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Ibu Ita Kurnia, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing 2 yang telah memberikan bimbingan dalam menyelesaikan skripsi ini
6. Kedua Orang tua untuk ayahanda Nur Hadi dan Ibunda Rini Puspitasari serta keluarga tercinta yang tiada henti memberikan doa, motivasi dan dukungan kepada penulis.
7. Teman seperjuangan Revina Karmila Putri, Winna Wahyu Kirana, dan Kinanti Laisa Amarah yang selalu memberikan bantuan, dorongan, motivasi, semangat, doa dan masukan-masukan dalam penyusunan skripsi ini.
8. 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 sangat diharapkan. Akhirnya, disertai harapan semoga skripsi ini ada manfaatnya.

Kediri, 16 Juli 2025



Sendy Narulita Pingkan

NPM : 2114060110

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
RINGKASAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I : PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	8
BAB II : LANDASAN TEORI	9
A. Media Pembelajaran	9
1. Pengertian Media Pembelajaran	9
2. Jenis-jenis Media Pembelajaran	9
3. Fungsi Media Pembelajaran	11
4. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran	11
B. Media Pembelajaran Taman Dubin (Dunia Bianatang) ..	13
1. Pengertian Media Pembelajaran Taman Dubin	13
2. Manfaat Media Pembelajaran Taman Dubin	14

3.	Kelebihan Media Pembelajaran Taman Dubin	15
4.	Kekurangan Media Pembelajaran Taman Dubin	15
5.	Langkah Penggunaan Media Taman Dubin.....	16
6.	Karakteristik Media Taman Dubin	16
C.	Permainan Tebak Gambar.....	17
D.	Materi Metamorfosis Hewan	19
1.	Capaian Pembelajaran IPA Kelas 3 Sekolah Dasar ...	19
2.	Pengertian Metamorfosis Hewan	19
3.	Jenis-jenis Metamorfosis Hewan	20
a.	Metamorfosis Sempurna	20
b.	Metamorfosis Tidak Sempurna	21
E.	Kajian Penelitian Terdahulu.....	23
F.	Kerangka Berpikir.....	24
BAB III	: METODE PENELITIAN.....	27
A.	Model Pengembangan.....	27
B.	Prosedur Pengembangan.....	28
1.	<i>Analysis</i>	28
2.	<i>Design</i>	29
3.	<i>Development</i>	30
4.	<i>Implementation</i>	31
5.	<i>Evaluation</i>	31
C.	Tempat dan Waktu Pengembangan.....	32
D.	Uji Coba Model/Produk	32
1.	Desain Uji Coba	32
2.	Subjek Uji Coba	33
E.	Validasi Model/Produk	33
F.	Instrumen Pengumpulan Data	33
G.	Teknik Pengumpulan Data.....	40
H.	Teknik Analisis Data.....	41
1.	Tahapan-tahapan Analisis Data.....	41
2.	Norma Pengujian	46

BAB IV	: HASIL DAN PEMBAHASAN.....	47
	A. Data Produk Hasil Pengembangan.....	47
	B. Data Uji Coba.....	57
	C. Analisis Data	62
	D. Kajian Produk Akhir	68
BAB V	: PENUTUP.....	73
	A. Simpulan	73
	B. Saran.....	73
DAFTAR PUSTAKA	75
LAMPIRAN.....	78

DAFTAR TABEL

2.1	: Capaian Pembelajaran.....	19
3.1	: Pedoman Wawancara Guru Kelas III	34
3.2	: Validasi Ahli Materi	34
3.3	: Validasi Ahli Media	35
3.4	: Angket Respon Guru	36
3.5	: Angket Respon Siswa	37
3.6	: Kisi-kisi Soal Pretest dan Postest.....	38
3.7	: Instrumen Pengumpulan Data.....	40
3.8	: Kriteria Kevalidan.....	42
3.9	: Kriteria Penilaian Angket Respon Guru dan Siswa.....	43
3.10	: Kriteria Kepraktisan.....	44
3.11	: Kriteria N-Gain	45
3.12	: Kriteria Penentuan Tingkat Keefektifan	45
4.1	: Desain Media Pembelajaran Taman Dubin	51
4.2	: Lembar Angket Validasi Media.....	53
4.3	: Lembar Angket Validasi Ahli Materi	55
4.4	: Hasil Angket Respon Guru Uji Terbatas	58
4.5	: Rekapitulasi Hasil Angket Respon Siswa Uji Terbatas.....	59
4.6	: Hasil Angket Respon Guru Uji Luas	60
4.7	: Rekapitulasi Hasil Angket Respon Siswa Uji Luas.....	61
4.8	: Rekapitulasi Hasil Validasi Media	63
4.9	: Hasil Belajar Uji Terbatas.....	65
4.10	: Hasil Belajar Uji Luas	66

DAFTAR GAMBAR

2.1	: Metamorfosis Sempurna	20
2.2	: Metamorfosis Tidak Sempurna.....	22
2.3	: Kerangka Berpikir.....	26
3.1	: Pengembangan Model ADDIE	28
4.1	: Komentar dan Saran Ahli Media	54
4.2	: Komentar dan Saran Ahli Materi.....	56

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	: Lembar Pengajuan Judul Skripsi.....	78
Lampiran 2	: Berita Acara Bimbingan Skripsi	80
Lampiran 3	: Hasil Uji Plagiasi	82
Lampiran 4	: Hasil Observasi/Wawancara	83
Lampiran 5	: Lembar Surat Permohonan Validasi Ahli Media.....	85
Lampiran 6	: Lembar Surat Permohonan Validasi Ahli Materi	86
Lampiran 7	: Lembar Validasi Media.....	87
Lampiran 8	: Lembar Validasi Materi	90
Lampiran 9	: Angket Respon Guru.....	93
Lampiran 10	: Angket Respon siswa Uji Terbatas	95
Lampiran 11	: Angket Respon siswa Uji Luas	96
Lampiran 12	: Hasil Pretest Siswa Uji Terbatas.....	97
Lampiran 13	: Hasil Pretest Siswa Uji Luas.....	98
Lampiran 14	: Hasil Post Test Siswa Uji Terbatas.....	99
Lampiran 15	: Hasil Post Test Siswa Uji Luas.....	100
Lampiran 16	: Lembar Perangkat Pembelajaran	101
Lampiran 17	: Surat Ijin Penelitian.....	122
Lampiran 18	: Surat Pemanfaatan Produk.....	123
Lampiran 19	: Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian	124
Lampiran 20	: Dokumentasi Penelitian	125

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu proses untuk mengembangkan sebuah kemampuan atau keterampilan pada diri manusia agar dapat meningkatkan pengetahuan pada diri manusia dan dapat bermanfaat bagi kehidupan sehari-hari. Menurut Multidispliner, dkk. (2024) pendidikan adalah suatu proses mendidik, membina, mengendalikan, mengawasi, mempengaruhi dan menyalurkan ilmu pengetahuan yang dilakukan oleh Pendidikan kepada peserta didik dalam rangka membebaskan kebodohan dan memperluas pengetahuan, membangun kepribadian yang lebih baik dan bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan pernyataan tersebut dapat diketahui bahwa, dengan adanya pendidikan manusia dapat mempelajari ilmu pengetahuan melalui sebuah proses dalam pembelajaran.

Pembelajaran menjadi suatu hal yang sangat penting dalam terbentuknya suatu kualitas pendidikan yang akan berdampak pada masa depan negara dan bangsa. Pembelajaran ialah suatu bantuan ilmu yang diberikan oleh pendidik ataupun guru dengan melalui proses pembelajaran dalam menyampaikan informasi, menanamkan kepercayaan diri, dan membuat siswa untuk bisa percaya diri. Menurut Dasopang (2017), pembelajaran merupakan suatu proses yang bertujuan memberikan bimbingan atau bantuan kepada peserta didik dalam melakukan kegiatan belajarnya. Dengan memberikan pembelajaran yang menarik, seperti adanya media pembelajaran berbasis permainan tebak gambar, pembelajaran akan menjadi lebih menyenangkan dan peserta didik akan lebih merasa tertarik dengan aktivitas belajar khususnya pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam.

Pembelajaran IPA merupakan sekumpulan pengetahuan yang mencakup fakta, konsep, dan prinsip yang diperoleh melalui proses penemuan. Tujuan pembelajaran IPA adalah menanamkan rasa syukur peserta didik terhadap ciptaan Tuhan Yang Maha Esa, mengaplikasikan ilmu IPA dalam kehidupan sehari-hari, meningkatkan rasa ingin tahu terhadap sains, teknologi,

dan masyarakat, serta menjaga dan melestarikan lingkungan. Menurut Novianti (2022), proses pembelajaran IPA harus berfokus pada pengalaman langsung yang diberikan kepada peserta didik agar mereka dapat mengembangkan kompetensi dalam mengeksplorasi dan memahami lingkungan sekitar, sehingga pada akhirnya dapat menemukan sendiri konsep dan materi yang dipelajari. Oleh karena itu, guru perlu menciptakan inovasi dalam bentuk media pembelajaran yang mampu merangsang pemikiran siswa selama proses pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan suatu alat bantu, perantara, dan bahan yang digunakan selama proses pembelajaran. Menurut Rachmawati, Kurnia, Laila (2023) mengatakan bahwa, media pembelajaran merupakan sarana yang dimanfaatkan guru untuk mendukung penyampaian materi kepada siswa serta membantu siswa agar lebih mudah dan cepat dalam memahami konsep materi. Untuk pemilihan media pembelajaran ini tidaklah mudah, karena media pembelajaran tersebut harus disesuaikan dengan materi yang akan diberikan kepada siswa. Jika seorang pendidik tidak memilih media pembelajaran yang tidak sesuai maka peserta didik akan cepat bosan dan tidak memahami materi guru. Oleh karena itu, media pembelajaran yang tepat digunakan pada pembelajaran IPA materi metamorfosis hewan siswa kelas 3 SDN Sukorame 2 Kediri adalah media pembelajaran Taman Dubin (Dunia Binatang), sehingga adanya media pembelajaran tersebut, diharapkan hasil belajar siswa dapat meningkat.

Menurut Nurrita (2018) menyatakan hasil belajar adalah capaian yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran, yang diwujudkan melalui penilaian. Penilaian ini mencakup aspek pengetahuan, sikap, serta perubahan perilaku yang mencerminkan perkembangan keterampilan siswa. Berdasarkan pendapat yang telah dikemukakan, penulis berpendapat bahwa hasil belajar adalah hasil yang diberikan oleh guru kepada siswa dan mencakup aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang dicapai dalam proses pembelajaran.

Menurut Hutauruk (2018), faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar ditentukan oleh tujuan, guru, peserta didik, kegiatan pembelajaran, alat

evaluasi, bahan evaluasi. Sedangkan menurut Salsabila & Puspitasari (2020), hasil belajar di pengaruhi oleh faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern termasuk kesehatan, cacat tubuh, intelegasi, perhatian, minat bakat, keinginan, kematangan, dan kesiapan sedangkan faktor eksternal termasuk keluarga, sekolah, dan masyarakat.

Berdasarkan hasil observasi pada kelas 3 di SDN Sukorame 2 Kediri , telah ditemukan hasil bahwa dari 59 siswa dari dua rombel terdapat 30 siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami pembelajaran IPA salah satunya pada materi metamorfosis hewan, Hal ini dapat dilihat dari 30 siswa yang masih mendapat nilai di bawah KKTP. Ketika proses pembelajaran IPA di kelas kurang bervariasi, sehingga siswa sulit untuk memahami materi yang diajarkan. Guru hanya menggunakan media video pembelajaran yang menyebabkan siswa kehilangan kesempatan untuk mengembangkan keterampilan praktik yang penting melalui pengalaman langsung. Permasalahan lain juga terlihat pada proses pembelajaran guru hanya menggunakan buku ajar sebagai satu-satunya sumber pembelajaran. Tidak ada media pembelajaran yang nyata dalam proses pembelajaran sehingga menyebabkan proses pembelajaran menjadi bosan dan hasil belajar siswa pada materi metamorfosis hewan kurang tercapai.

Materi metamorfosis termasuk materi konkret dalam pembelajaran IPA karena berkaitan langsung dengan perubahan bentuk fisik hewan yang memerlukan pendekatan visual dan kontekstual. Menurut Piaget dalam Suparno (2016), siswa sekolah dasar berada pada tahap perkembangan operasional konkret, di mana pemahaman konsep akan lebih efektif jika menggunakan benda nyata yang dapat diamati langsung. Oleh karena itu, media pembelajaran yang bersifat konkret sangat penting untuk membantu siswa memahami tahapan metamorfosis secara visual dan bertahap.

Penggunaan media nyata atau konkret dinilai lebih efektif dibandingkan media video karena memungkinkan siswa berinteraksi langsung dengan objek pembelajaran. Media nyata merangsang lebih banyak indera, tidak hanya penglihatan dan pendengaran seperti pada video, tetapi juga perabaan. Hal ini sejalan dengan pendapat Arsyad (2017) yang menyatakan bahwa media nyata

dapat meningkatkan keaktifan, memperdalam pemahaman, dan memperkuat daya ingat siswa terhadap materi.

Selain melakukan kegiatan observasi, juga dilakukan wawancara dengan guru kelas 3 SDN Sukorame 2. Hasil wawancara dengan guru kelas 3 yaitu : 1) siswa lebih tertarik belajar dengan menggunakan metode permainan atau game, 2) kondisi siswa saat proses pembelajaran terkadang pasif dan menunjukkan ketidaktertarikan selama pembelajaran berlangsung, hal ini dibuktikan hanya ada sedikit siswa yang bertanya maupun menjawab pertanyaan dari guru, 3) guru hanya menggunakan media pembelajaran video tanpa adanya media pembelajaran yang nyata, 4) beberapa siswa belum mencapai hasil belajar yang diharapkan.

Berdasarkan permasalahan yang telah disebutkan diatas tentunya harus segera diberikan solusi. Salah satu solusi untuk memecahkan permasalahan tersebut adalah dengan mengembangkan media pembelajaran Taman Dubin berupa media 3D yang menyajikan contoh gambar hewan dan gambar tahapan metamorfosis hewan. Menurut Munir (2016), media tiga dimensi dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih kaya karena mampu menggambarkan objek secara nyata dan lengkap. Media ini juga dilengkapi dengan permainan tebak gambar, permainan tebak gambar dipilih karena sesuai dengan karakteristik siswa yang menyukai aktivitas belajar sambil bermain. Mujahidah (2022), permainan tebak gambar adalah wasilah atau penyampai pesan berbasis visual yang disediakan berupa simbol-simbol dan gambar-gambar untuk memberi gambaran konkret dan jelas mengenai suatu materi, peristiwa, dan gagasan. Dalam hal ini, permainan tebak gambar diintegrasikan kedalam media Taman Dubin (Dunia Binatang) sebagai upaya meningkatkan pemahaman siswa.

Taman Dubin (Dunia Binatang) adalah sebuah media pembelajaran yang termotivasi dari media mini zoo. Menurut Hilyana, dkk. (2023), media mini zoo adalah alat peraga pembelajaran berbentuk kebun binatang mini yang dirancang untuk membantu siswa dalam memahami materi pelajaran tertentu. Sehingga pada media pembelajaran Taman Dubin (Dunia Binatang) merupakan pengembangan dari media mini zoo yang lebih spesifik pada materi

metamorfosis hewan, jika media mini zoo mengenalkan hewan secara umum, media Taman Dubin (Dunia Binatang) menampilkan tahapan metamorfosis melalui gambar dan permainan, sehingga membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah dan menyenangkan.

Dibuatnya media pembelajaran Taman Dubin (Dunia Binatang) untuk membantu guru dalam menyampaikan materi dengan lebih mudah serta memudahkan siswa dalam memahaminya. Keunggulan media ini adalah mampu menarik perhatian siswa, mendorong mereka untuk lebih aktif dan kreatif. Menurut Handayani, dkk (2023), media pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan daya tarik siswa terhadap materi serta memperdalam pemahaman melalui proses belajar. Sehingga pada media pembelajaran Taman Dubin (Dunia Binatang) ini memiliki konsep belajar sambil bermain, karena dalam media ini siswa diminta untuk mengamati beberapa gambar hewan dan mampu membedakan jenis metamorfosisnya, setelah itu, siswa menebak gambar dan mengurutkan tahapan metamorfosis hewan dengan mudah.

Selain terdapat keunggulan, media Taman Dubin (Dunia Binatang) memiliki kekurangan. Menurut Hilyana, dkk. (2023) kekurangan media ini yaitu rentan mengalami kerusakan, terutama jika sering digunakan oleh banyak siswa dalam jangka waktu yang lama, karena jika penggunaan yang tinggi dapat menyebabkan media cepat rusak atau bahkan tidak berfungsi dengan baik. Sehingga cara untuk meminimalkan keterbatasan media Taman Dubin (Dunia Binatang) adalah dengan membuat media dari bahan yang kuat dan tahan lama, seperti kayu, agar tidak mudah rusak meskipun digunakan oleh banyak siswa, dan juga dapat melakukan perawatan sederhana, seperti membersihkan dan menyimpan media dengan benar setelah digunakan, agar tetap dalam kondisi baik.

Adapun penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Hilyana, dkk. (2023) tentang pengembangan media mini zoo pada materi perkembangbiakan hewan terbukti efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini menunjukkan bahwa media Taman Dubin (Dunia Binatang) memiliki kesamaan dalam hal bentuk dan komponen hewan di dalamnya, tetapi berbeda dalam materi,

penggunaan, serta adanya penambahan permainan tebak gambar dalam media tersebut. Selain itu penelitian terdahulu yang dilakukan Putri, Wahyudi, Sahari (2023) terkait permainan tebak gambar juga terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu dan analisis permasalahan yang ada, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Taman Dubin (Dunia Binatang) memiliki potensi untuk dikembangkan lebih lanjut dengan mengintegrasikan permainan tebak gambar. Penambahan unsur permainan ini diharapkan dapat membantu siswa memahami materi metamorfosis hewan secara lebih interaktif dan menyenangkan. Maka dari itu peneliti akan melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Taman Dubin (Dunia Binatang) Berbasis Permainan Tebak Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Metamorfosis Hewan Kelas III SDN Sukorame 2”

B. Identifikasi Masalah

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

1. terdapat 30 siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami pembelajaran IPA salah satunya pada materi metamorfosis hewan
2. guru hanya menggunakan media video pembelajaran yang menyebabkan siswa kehilangan kesempatan untuk mengembangkan keterampilan praktik yang penting melalui pengalaman langsung,
3. tidak ada media pembelajaran yang nyata dalam proses pembelajaran sehingga menyebabkan proses pembelajaran menjadi bosan dan hasil belajar siswa pada materi metamorfosis hewan kurang tercapai.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan maka penelitian dibatasi pada “Pengembangan Media Pembelajaran Taman Dubin Berbasis Permainan Tebak Gambar” Pengembangan ini dimaksudkan untuk meningkatkan kreatifitas guru dalam membuat media pembelajaran, serta mempermudah penyampaian materi dan membuat pembelajaran lebih

menyenangkan dan meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi metamorfosis hewan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, rumusan masalah penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagaimana kevalidan media pembelajaran Taman Dubin (Dunia Binatang) berbasis permainan tebak gambar untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi metamorfosis hewan kelas III SDN Sukorame 2?
2. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran Taman Dubin (Dunia Binatang) berbasis permainan tebak gambar untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi metamorfosis hewan kelas III SDN Sukorame 2?
3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran Taman Dubin (Dunia Binatang) berbasis permainan tebak gambar untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi metamorfosis hewan kelas III SDN Sukorame 2?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas, maka tujuan penelitian ini sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran Taman Dubin (Dunia Binatang) berbasis permainan tebak gambar untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi metamorfosis hewan kelas III SDN Sukorame 2.
2. Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran Taman Dubin (Dunia Binatang) berbasis permainan tebak gambar untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi metamorfosis hewan kelas III SDN Sukorame 2.
3. Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran Taman Dubin (Dunia Binatang) berbasis permainan tebak gambar untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi metamorfosis hewan kelas III SDN Sukorame 2.

F. Manfaat Penelitian

Adapun hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis maupun praktis, sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam memperluas ilmu pengetahuan dan informasi, khususnya bagi para pendidik dan pembaca. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai bagaimana media pembelajaran dapat digunakan untuk meningkatkan penguasaan materi metamorfosis hewan pada siswa kelas III di SDN Sukorame 2.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Hasil dari penelitian ini dapat memberi manfaat untuk menambah wawasan guru dalam pengembangan media pembelajaran.

b. Bagi Siswa

Dengan cara menggunakan media Taman Dubin (Dunia Binatang), anak akan lebih tertarik dalam proses pembelajaran, dan juga lebih mudah memahami materi metamorfosis hewan.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini memberikan referensi dan inspirasi bagi para pengembang media pembelajaran dalam merancang dan mengembangkan produk. Selain itu, hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan dalam mengembangkan media serupa untuk materi lain atau jenjang pendidikan yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, A. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Visual terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa SMP. *JRPD (Jurnal Riset Pendidikan Dasar)*, 4(1), 54–61.
- Akbar, S. (2017). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Rosdakarya.
- Amin, A. (2018). *Model pembelajaran agama Islam di sekolah*. Samudra Biru.
- Ariani, F. (2023). Pengembangan Media Diorama Pada Pembelajaran Metamorfosis Hewan Di Kelas IV SDS Pembangunan Tanjung Morawa TA 2022-2023. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(5), 3365–3376.
- Arsyad, A. (2011). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Raja grafindo persada.
- Billa Setya Putri, A., Wahyudi, W., & Sahari, S. (2023). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Permainan Tebak Gambar Pada Materi Ekosistem Kelas V SDN Mrican 1. Universitas Nusantara PGRI Kediri.
- Bulqis, B., & Mujahidah, N. (2022). Efektifitas Permainan Puzze;e Tebak Gambar Terhadap Kemampuan Menghafal Mufrodad Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab. *Armala*, 3(1), 13–31.
- Dasopang, M. D. (2017). Belajar dan pembelajaran. *Fitrah: Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman*, 3(2), 333–352. LP2M IAIN Padangsidimpuan.
- Fitriastuti, D. R. (2019). Skripsi Dengan Judul “*Efektifitas Gambar Dalam Meningkatkan Pengetahuan Dan Sikap Siawa Kelas IV Terhadap Karir Gigi Di Sdn 01, 02, 03 Bandengan*”(UNES).
- Hanafri, M. I., Budiman, A., & Akbar, N. A. (2015). Game Edukasi Tebak Gambar Bahasa Jawa Menggunakan Adobe Flash CS6 Berbasis Android. *Jurnal Sisfotek Global*, 5(2).
- Handayani, N. K. T., Gading, I. K., & Widiana, I. W. (2023). Media Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Tri Hita Karana Berbantuan Articulate Storyline untuk Meningkatkan Hasil Belajar PPKn Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 7(3), 528–536.
- Hayati, N., & Harianto, F. (2017). Hubungan penggunaan media pembelajaran audio visual dengan minat peserta didik pada pembelajaran pendidikan agama islam di sman 1 bangkinang kota. *Al-Hikmah: Jurnal Agama Dan Ilmu Pengetahuan*, 14(2), 160–180.
- Hilyana, F. S., Kamila, N. N., Zahratunnisa, M. D., Ilma, N., & Haliza, S. N. (2023). Pengembangan Media Mini Zoo Pada Materi Perkembangbiakan Hewan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sd 7 Kandangmas. *INKUIRI: Jurnal Pendidikan IPA*, 12(2), 133–138.
- Hutauruk, P. (2018). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Alat Peraga Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV SDN Nomor 14 Simbolon Purba. *SEJ (School*

- Education Journal*), 8(2), 121–129.
- Junaidi, J. (2019). Peran media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Diklat Review: Jurnal manajemen pendidikan dan pelatihan*, 3(1), 45–56.
- Lubis, R., & Khadijah, K. (2018). Permainan tradisional sebagai pengembangan kecerdasan emosi anak. *Al-Athfal: Jurnal Pendidikan Anak*, 4(2), 177–186.
- Multidisipliner, J. S., Aziz, M., Putriana, A., Daulay, S. A., Rahmadani, K. S., Islam, U., & Sumatera, N. (2024). Peran strategis administrasi pendidikan di sekolah sd it nur hikmatika, 8(6), 365–371.
- Mutoharoh, A., Siburian, J., & Kartika, W. D. (2022). Uji kelayakan panduan praktikum perkembangan hewan berbasis inkuiri pada materi metamorfosis. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 12(1), 8–13.
- Nashikah, F. U. T. A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Mini Zoo Pada Materi Perkembangbiakan Hewan Bagi Siswa Kelas 3 SD. Universitas PGRI Semarang.
- Novianti, R. (2022). Model Pembelajaran Untuk Menumbuhkan Karakter Peduli Lingkungan Mata Pelajaran IPA. *JPB-Jurnal Pendidikan Biologi*, 2(2), 16–23.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal misykat*, 3(1), 171–187.
- Oktavia, A. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Teka-Teki Silang Untuk Materi Struktur Bunga dan Fungsinya Siswa Kelas IV SDN Ngerombot Kabupaten Nganjuk. *Artikel Skripsi Pendidikan. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Nusantara PGRI Kediri*.
- Rachmawati, D. N., Kurnia, I., & Laila, A. (2023). Multimedia interaktif berbasis articulate storyline 3 sebagai alternatif media pembelajaran materi karakteristik geografis Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 11(1), 106–121.
- Rangkuti, I. P. (2019). Pengaruh Media Tebak Gambar Terhadap Kecerdasan Visual-Spasial Anak Usia 5-6 Tahun Di RA Al-Musthafawiyah Kelurahan Sidorejo Kecamatan Medan Tembung Tahun Ajaran 2018/2019. Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
- Safitri, M., & Aziz, M. R. (2022). ADDIE, sebuah model untuk pengembangan multimedia learning. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 51–59.
- Salsabila, A., & Puspitasari, P. (2020). Faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar siswa Sekolah Dasar. *Pandawa*, 2(2), 278–288.
- Setiawan, U., Malik, A. S., Megawati, I., Wulandari, D., Nurazizah, A., Nurjaman, D., Nurhasanah, T., et al. (2022). *Media Pembelajaran (Cara Belajar Aktif: Guru Senang Mengajar Siswa Senang Belajar)*. CV Widina Media Utama.
- Sholikhah, D. M. (2023). Pengembangan Scrapopbox (Scrap and Pop up Box) Metamorfosis Hewan Di Sekolah Dasar. Universitas Muhammadiyah Gresik.

- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukarelawan, M. I., Indratno, T. K., & Ayu, S. M. (2024). N-gain vs stacking. *Yogyakarta: Suryacahya*.
- Sumiharsono, R., & Hasanah, H. (2017). *Media pembelajaran: buku bacaan wajib dosen, guru dan calon pendidik*. Pustaka Abadi.
- Susanti, A. I. (2021). *Media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK)*. Penerbit NEM.
- Umamah, R., Shalihatun, H., Purnomo, S., Nuraini, S., & Ramadhasari, R. (2019). Strategi pembelajaran inovatif dalam pembelajaran thaharah. *Jurnal Penelitian, 13*(1), 1–16.
- Zainiyah, K., Rulyansah, A., Djazilan, M. S., & Rahayu, D. W. (2023). Spin Roda Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Untuk Mengembangkan Percaya Diri Siswa Sekolah Dasar. *NUSRA: Jurnal Penelitian dan Ilmu Pendidikan, 4*(3), 468–477.