Plagiarism Detector v. 1921 - Originality Report 1/11/2022 10:47:52 AM

Analyzed document: PLAGIASI META WINDA NUR SAVITRI 17.1.01.10.0045 - Meta Winda Nur Savitri.docx Licensed to: PGSD UNP Kediri

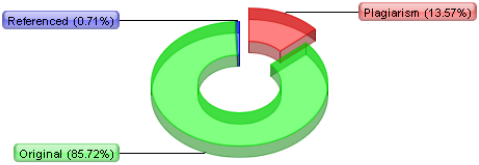
Comparison Preset: Word-to-Word Detected language: Id

Check type: Internet Check

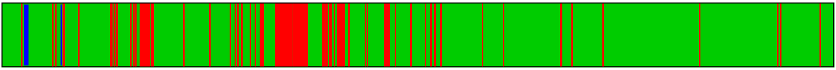
[tee_and_enc_string] [tee_and_enc_value]

Detailed document body analysis:

Relation chart:



Distribution graph:



Top sources of plagiarism: 39

16%	1303	1. http://repository.radenintan.ac.id/4440/1/SKRIPSI FITRI RENDANA.pdf
9%	807	2. https://123dok.com/article/metode-penelitian-pengaruh-metode-praktikum-belajar-konsep-struktur.zp1d4r7z
8%	683	3. https://123dok.com/document/zp1d4r7z-pengaruh-praktikum-terhadap-belajar-struktur-tumbuhan-mattirowalie-kabupaten.html

Processed resources details: 79 - Ok / 7 - Failed

Important notes:

Wikipedia:	Google Books:	Ghostwriting services:	Anti-cheating:
[not detected]	[not detected]	[not detected]	[not detected]

[uace_headline]

[uace_line1]

[uace_line2]

[uace_line3]

[uace_line4]

[uace_line5]

[uace_line_recommendation_title]

[uace_line_recommendation]

[uace_abc_stats_header]

[uace_abc_stats_html_table]

Active References (Urls Extracted from the Document):

No URLs detected

Excluded Urls:

No URLs detected

Included Urls:

No URLs detected

Detailed document analysis:

BAB I

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Pendidikan dan pengajaran merupakan suatu proses yang sadar akan tujuannya. Tujuan ini dapat diartikan sebagai suatu usaha untuk memberikan rumusan hasil yang diharapkan siswa setelah melaksanakan pengalaman belajar (Sadirman, 2004). Pada pengalaman saat pembelajaran haruslah berkesan serta penanaman pemahaman bagi siswa harus sangat kuat agar mereka dapat memaksimalkan pengetahuan atau ilmu yang mereka dapat saat pembelajaran.

Menurut Anas Sudijono, (2008) pemahaman adalah kemampuan dalam menangkap suatu hal informasi dan tahu apa yang dimaksudkan . Suharsimi, (2009 : 118) mengatakan bahwa pemahaman (comprehensio) adalah bagaimana seseorang mempertahankan, membedakan, menduga (estimates), menerangkan, memperluasm menyimpulkan, menggeneralisikan, memberikan contoh, menuliskan kembali, dan memperkirakan kembali. Melalui pemahamannya, siswa harus dapat membuktikan bahwa ia telah memahami materi yang diberikan guru. Dapat disimpulkan bahwa pemahaman bisa kategorikan kemampuan dalam berpikir yang setingkat lebih tinggi dari ingatan atau hafalan.Pada materi IPA Struktur tumbuhan, guru dituntut untuk menggunakan media pembelajaraan yang menarik yang dapat digunakan saat pembelajaran sehingga membuat siswa akan lebih mudah memahami materi. Siswa lebih tertarik pada

Plagiarism detected: **0.07%** http://ojs.stkippi.ac.id/index.php/CB/article/dow… id: **1**

materi yang diajarkan dengan menggunakan

media pembelajaran sehingga materi yang disampaikan mampu berkesan untuk mereka. Sementara itu, Gagne' dan Briggs (1975) dalam buku Media Pembelajaran (Arsyad: 2013) mengatakan bahwa,

Quotes detected: **0.54%** id: **2**

"secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang terdiri dari antara lain, buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi dan komputer."

Namun, pada kenyataannya pada saat melakukan observasi di SDN Mojoroto 4 Kota Kediri pada semester ganjil guru cenderung kurang variatif dalam mengembangkan media pembelajaran kreatif. Guru juga cenderung bergantung pada buku sebagai pedoman dalam menyampaikan materi. Pada saat penyampaian materi pun guru sebatas lisan tanpa melakukan praktikum. Dampaknya siswa menjadi kurang tertarik pada materi yang diajarkan karena pembelajaran yang kurang variatif bagi siswa serta pemahaman siswa yang kurang mendalam terhadap materi yang disampaikan karena mereka cenderung kurang paham akan fungsi bagian-bagian tumbuhan. Dalam mencapai harapan di awal, guru harus lebih banyak mengikuti seminar tentang pengembangan media pembelajaran kreatif. Guru juga perlu memiliki kompetensi dalam membuat media sehingga menambah wawasannya tentang media pembelajaran serta mampu memaksimalkan penggunaan benda di sekitar sebagai media kreatif dan edukatif. Contohnya seperti memanfaatkan bahan Styrofoam yang mudah dijumpai dan diolah menjadi media pembelajaran kreatif.

Media pembelajaran yang akan dikembangkan dari bahan styrofoam yaitu PUZFOAM (
Puzzle Styrofoam) yang termasuk dalam jenis media visual. Media ini diadaptasi dari permainan menyusun puzzle namun nantinya akan dibentuk menyerupai pohon yang dipotong-potong agar siswa bisa menyusunnya menjadi pohon yang sempurna. Pada media PUZFOAM ini, dilengkapi oleh penjelasan fungsi dari bagian-bagian struktur tumbuhan. Mulai dari akar yang fungsi utamanya adalah tumbuh ke tanah sehingga memperkuat berdirinya tumbuhan, batang peran utama batang sendiri adalah berperan untuk lewatnya

Plagiarism detected: **0.24%** https://123dok.com/document/zp1d4r7z-penga… + 4 resources! id: **3**

air dan garam mineral dari akar ke daun dan lewatnya hasil fotosintesis dari daun ke seluruh bagian tumbuhan,

Daun sendiri fungsi utamanya menghasilkan makanan melalui fotosintesis dan mengeluarkan air melalui transpirasi,

Plagiarism detected: **0.08%** https://www.kompas.com/skola/read/2020/09/0… + 2 resources! id: **4**

bunga merupakan alat perkembangbiakan tumbuhan jika

penyerbukan pada bunga telah terjadi dan kemudian diikuti pula oleh pembuahan maka bakal buah akan memiliki biji di dalamnya yang berfungsi sebagai calon tumbuhan baru. Saat menggunakan media PUZFOAM diharapkan siswa jauh lebih mudah memahami materi Struktur Tumbuhan. Dengan demikian judul untuk penelitian ini yaitu,

Quotes detected: **0.17%** id: **5**

"Pengembangan Media PUZFOAM (Puzzle Styrofoam) Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Materi Struktur Tumbuhan."

I

Plagiarism detected: **0.05%** https://repo.undiksha.ac.id/6449/3/1711031078… + 3 resources! id: **6**

dentifikasi Masalah
Berdasarkan latar belakang

tersebut dapat diidentifikasikan masalah berupa pentingnya media

Plagiarism detected: **0.07%** https://docplayer.info/65129319-Jurnal-scientia… id: **7**

pembelajaran pada materi Struktur Tumbuhan.

Pada materi IPA Struktur tumbuhan, guru dituntut untuk menggunakan media pembelajaraan yang menarik yang dapat digunakan saat pembelajaran sehingga membuat siswa akan lebih mudah memahami materi. Siswa lebih tertarik pada materi yang diajarkan yang menggunakan media pembelajaran sehingga materi yang tersampaikan mampu berkesan untuk mereka.

Pada pembelajaran materi Struktur Tumbuhan guru cenderung kurang variatif dalam menggunakan media pembelajaran kreatif. Guru juga cenderung hanya bergantung pada buku sebagai pedoman dalam menyampaikan materi. Pada saat penyampaian materi pun guru hanya sebatas lisan tanpa melakukan praktikum. Dengan demikian terdapat masalah pokok yaitu :

Media pembelajaran yang digunakan kurang variatif.

Materi yang diberikan hanya berupa ceramah yang berpedoman pada buku.

Pemahaman materi yang diperlukan siswa harus lebih kuat agar siswa bisa memahami materi dengan lebih baik lagi.

Rumusan

Plagiarism detected: **0.04%** http://repository.radenintan.ac.id/4440/1/SKRIP… id: **8**

Masalah
Berdasarkan identifikasi masalah

di atas, dapat dirumuskan beberapa masalah sebagai berikut :
Bagaimana mengembangkan media puzfoam (Puzzle Styrofoam) untuk meningkatkan pemahaman siswa pada materi struktur tumbuhan?Bagaimana kevalidan media puzfoam (Puzzle Styrofoam)untuk meningkatkan pemahaman siswa pada materi struktur tumbuhan?Bagaimana kepraktisan media puzfoam (Puzzle Styrofoam)untuk meningkatkan pemahaman siswa pada materi struktur tumbuhan?Bagaimana keefektifan media puzfoam (Puzzle Styrofoam)untuk meningkatkan pemahaman siswa pada materi struktur tumbuhan?
Tujuan Penelitian
Agar mengetahui cara mengembangkan media puzfoam (Puzzle Styrofoam)untuk meningkatkan pemahaman siswa pada materi struktur tumbuhan.Agar mengetahui kevalidan media puzfoam (Puzzle Styrofoam)untuk meningkatkan pemahaman siswa pada materi struktur tumbuhan.Agar mengetahui keefektifan media puzfoam (Puzzle Styrofoam)untuk meningkatkan pemahaman siswa pada materi struktur tumbuhan.Membuktikan kepraktisan media puzfoam (Puzzle Styrofoam) benar-benar mampu memacu pengetahuan siswa untuk lebih memahami materi Struktur Tumbuhan.Pembatasan Masalah
Subyek Penelitia
n : Siswa kelas 3 SDN Mojoroto 4.Obyek penelitian : Di SDN Mojoroto 4 Kota Kediri.Materi Peneliti
an : Memahami Materi Struktur Tumbuhan.Tema
: Tema 3 Peduli Terhadap Makluk HidupSubtema
: Subtema 1 Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan RumahkuPembelajaran
: Pembelajaran 3Sistematika Penulisan
Sistematika Penulisan dalam Skripsi ini, disusun sebagai berikut :
BAB I PENDAHULUAN
Berisi tentang latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, pembatasan masalah dan sistematika penulisan.
BAB II LANDASAN TEORI
Bab ini berisikan teori yang berupa pengertian definisi yang diambil dari kutipan buku yang berkaitan dengan penelitian.
BAB III METODE PENGEMBANGAN
Bab ini berisi tentang model pengembangan, prosedur pengembangan, lokasi, dan subjek penelitian, uji coba produk, validasi produk, instrumen pengumpulan data, teknik analisis data.
BAB IV DESKRIPSI, INTERPRETASI DAN PEMBAHASAN'
Bab ini berisi tentang hasil dan pembahasan dari validasi dan data penelitian yang diambil di lokasi penelitian.
BAB IV PENUTUP
Bab ini berisi tentang

Plagiarism detected: **0.05%** http://cicilia-luciana.blogspot.com/2010/11/rpp-… id: **9**

penutup laporan.
DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN

BAB II
LANDASAN TEORI
Hakikat Media Pembelajaran

Plagiarism detected: **0.13%** http://eprints.uny.ac.id/62565/1/2.%20Afana%2… + 2 resources! id: **10**

Pengertian Media Pembelajaran
Media adalah suatu alat yang dapat digunakan untuk

mempermudah menyampaikan informasi kepada siswa. Kata Media

Plagiarism detected: **0.17%** https://text-id.123dok.com/document/yevjgl0z-p… id: **11**

berasal dari bahasa latin Medius yang secara harfiah berarti 'Tengah', 'Perantara', atau 'Pengantar

'. Gerlach & Ely (1971)

Plagiarism detected: **0.34%** http://repository.radenintan.ac.id/4440/1/SKRIP… id: **12**

mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis bersar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.

Menurut Gagne' dan Briggs (1975) dalam buku Media Pembelajaran (Arsyad, 2013) secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang terdiri dari antara lain buku, tape recorder, kaset, video kamera, video recorder, film slide (gambar bingkai, foo, gambar grafik, televisi, dan komputer. Selain istilah media pembelajaran terdapat pula istilah-istilah lain yang berkaitan dengan itu seperti teknologi pembelajaran atau teknologi pendidikan, sumber belajar (learning resources), dan alat peraga (Arsyad, 2013: 7). Sedangkan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) media pendidikan adalah alat dan bahan yang digunakan dalam proses pengajaran atau pembelajaran.Manfaat media pembelajarran sendiri yaitu membuat

Plagiarism detected: **0.07%** https://www.kompasiana.com/nurulusrotunhasa… id: **13**

pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga

siswa dapat fokus terhadap materi yang diajarkan. Selain itu mempermudah guru dalam menyampaikan materi yang diajarkan. Sehingga pembelajaran menjadi makin variatif dan efektif.Dari uraian dan pendapat beberapa

Plagiarism detected: **0.11%** http://repository.radenintan.ac.id/4440/1/SKRIP… id: **14**

ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media adalah

alat yang dapat membantu dan mempermudah dalam memberikan informasi, terutama kepada siswa

Plagiarism detected: **0.07%** https://paud-anakbermainbelajar.blogspot.com… + 4 resources! id: **15**

yang digunakan dalam proses pembelajaran.

Selain media pembelajaran dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pelajaran sehingga membuat pembelajaran di kelas makin variatif dan efektif.

Fungsi Media pembelajaran

Encyclopedia of Education reasearch

Plagiarism detected: **1.29%** https://herminegari.wordpress.com/perkuliahan… + 3 resources! id: **16**

dalam Hamalik (1994: 15) dalam buku Media Pembelajaran (Arsyad, 2013) merincikan manfaat media pendidikan sebagai berikut :Meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berpikir, oleh karena itu mengurangi verbalisme.

Memperbesar perhatian siswa.

Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar, oleh karena itu membuat pelajaran yang lebih mantap.

Memberikan pengalaman nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri di kalangan siswa.

Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinyu, terutama melalui gambar hidup.

Membantu tumbuhnya pengertian yang dapat membantu perkembangan kemampuan berbahasa.

Memberikan pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain dan dapat membantu efisiensi dan keragaman yang lebih banyak dalam belajar.

Dalam

Plagiarism detected: **0.39%** https://herminegari.wordpress.com/perkuliahan… + 2 resources! id: **17**

fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar

(Arsyad, 2013: 21).Dalam penyajian media pembelajaran haruslah semenarik mungkin agar siswa tertarik yang secara otomatis akan membuat siswa mudah memahami serta mengingat materi yang diajarkan melalui media pembelajaran tersebut.

Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Menurut Arsyad (2013: 101-194) ada lima jenis media pembelajaran yaitu :

Media Berbasis Visual

Visualiasi pesan, informasi, atau konsep yang ingin disampaikan kepada siswa dapat dikembangkan dalam berbagai bentuk seperti foto, gambar/ilustrasi, sketsa/gambar garis, grafik, bagan, chart, dan gabungan dari dua bentuk atau lebih.Media Berbasis Audio-VisualMedia audio dan audio-visual merupakan bentuk media pembelajaran yang murah dan terjangkau. Sekali membeli tape dan peralatan seperti tape recoder hampir tidak diperlukan lagi biaya tambahan karena tape dapat dihapus setelah digunakan dan pesan baru dapat direkam kembali.Media Berbasis Komputer dan Interactive VideoSecara sederhana multimedia dapat diartikan sebagai lebih dari satu media. Ia bisa berupa kombinasi antar teks, grafik, animasi, suara dan video. Penggabungan ini merupakan suatu kesatuan yang secara bersama-sama menampilkan informasi, pesan atau isi pelajaran.Media Microsoft Power Point

Microsoft PowerPoint adalah salah satu progam presentasi yang banyak digunakan orang untuk mempresentasikan slide materinya.

Media Internet

Implementasi dunia internet telah banyak diterapkan di seluruh dunia, ada konsep e-learning atau konsep pembelajaran jarak jauh dimana antara guru/dosen dan murid/mahasiswa bisa melakukan kegiatan pembelajaran di luar sekolah atau kampus dan dapat mengaksesnya lewat internet melalui ponsel atau komputer.Berdasarkan lima jenis media pembelajaran diatas, guru bisa menggunakannya dan mengembangkannya semenarik mungkin agar siswa tertarik dengan hal-hal baru melalui media pembelajaran tersebut dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan guru saat mengajar di kelas.
Media Pembelajaran Edukatif Puzfoam (Puzzle Sterofoam)
Pengertian Media Pembelajaran Edukatif Puzfoam (Puzzle Styrofoam)

Plagiarism detected: **0.19%** http://repository.iainpurwokerto.ac.id/4771/1/PE… + 2 resources! id: **18**

Alat permainan edukatif (APE) adalah permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan.

Permainan edukatif sendiri merupakan permainan yang bisa merangsang otak anak dan mampu menstimulus kreatifitas berpikir pada anak. Permainan edukatif sendiri tidak hanya menyenangkan saja namun bisa mendidik dan membangun pola pikir yang kreatif karena pada dasarnya masa kanak-kanak adalah masa bermain sambil bermain.
Media pembelajaran media edukatif Puzfoam (Puzzle Styrofoam) merupakan media pembelajaran yang berbentuk beberapa potongan bagian tumbuhan yang nantinya tersusun dan membentuk sebuah pohon yang disertai kegunaan atau fungsinya di tiap bagian.Media Puzfoam (Puzzle Styrofoam) ini diharapkan mampu menjadi media pembelajaran edukatif yang akan mempermudah siswa dalam menerima materi Struktur Tumbuhan beserta fungsinya.Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran Edukatif Puzfoam (Puzzle Styrofoam)Kelebihan Media Pembelajaran Edukatif Puzfoam (Puzzle Styrofoam)Bahan yang mudah ditemukan.
Ukuran Media yang besar sehingga dapat dilihat dari berbagai posisi sudut pandang siswa.
Menarik karena mengusung permainan puzzle yang menyusun beberapa bagian tumbuhan hingga menjadi pohon sempurna.Kekurangan Media Pembelajaran Edukatif Puzfoam (Puzzle Styrofoam)Bahan terbuat dari Styrofoam yang mudah patah sehingga harus dilapisi bahan yang lebih kuat.Membutuhkan biaya yang cukup mahal dalam pembuatan media.
Media relatif besar dan kurang fleksibel jika dipindahkan sehingga disarankan untuk ditempatkan secara permanen dan aman.
Cara Pembuatan Media Struktur Tumbuhan Puzfoam (Puzzle Styrofoam)Langkah-langkah pembuatan Media Struktur Tumbuhan Puzfoam (Puzzle Styrofoam) sebagai berikut :Desain gambar struktur tumbuhan lengkap dari mulai

Plagiarism detected: **0.09%** https://bobo.grid.id/read/082923479/bagian-ba… + 3 resources! id: **19**

akar, batang, daun, bunga, buah dan biji.

Cetak desain pohon lengkap tersebut dengan ukuran yang sudah ditetapkan.
Potong
styrofoam persegi panjang sebagai alas puzzle lalu tempelkan kardus yang kuat dibagian belakang styrofoam agar alas tersebut tidak mudah patah.Sesuaikan desain pohon dan styrofoam lalu potong styrofoam sesuai desain.Tempelkan gambar desain pada potongan styrofoam yang sudah disesuiakan dengan potongan bagian tumbuhan.Buat kotak kecil yang sudah di lubangi agar bisa dipasang/susun bagian-bagian tumbuhan pada alas styrofoam dan pada bagian-bagian tumbuhan.Lalu tempelkan kertas yang berisi fungsi dari bagian-bagian tumbuhan di belakang bagian puzzle.Susun puzzle bagian-bagian struktur tumbuhan sehingga menjadi bagian tumbuhan yang lengkap.Hakikat Struktur Tumbuhan
Hakikat IPA
Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) berasal dari kata Natural Sciences. Natural sendiri berarti alamiah dan Sciences berati ilmu lalu di Indonesia menjadi Sains. Menurut Sujana (2013 : 1) IPA adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari alam semesta dan isinya serta berbagai peristiwa yang terjadi di dalamnya yang dikembangkan boleh para ahli berdasarkan proses ilmiah. IPA berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep atau prinsip-prinsip saja, tetapi juga merupakan suatu proses penemuan (Sri Sulistyorini, 2007: 39).Dari beberapa pernyataan

Plagiarism detected: **0.08%** http://repository.radenintan.ac.id/4440/1/SKRIP… id: **20**

diatas, dapat disimpulkan bahwa IPA adalah pengetahuan khusus yaitu dengan melakukan observasi, eksperimen, penyimpulan, penyusunan teori juga berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam serta suatu proses penemuan.

Kompetensi Dasar dan Indikator Materi IPA

Kompetensi Dasar dan Indikator

Kompetensi Dasar

Menjelaskan pentingnya upaya

Plagiarism detected: **0.11%** https://banpaudpnf.kemdikbud.go.id/upload/do… id: **21**

keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam di lingkungannya.

Indikator

Mengidentifikasi bagian-bagian tumbuh-tumbuhan dan fungsinya.

Plagiarism detected: **0.11%** https://banpaudpnf.kemdikbud.go.id/upload/do… id: **22**

Melakukan kegiatan upaya pelestarian sumber daya alam bersama

orang-orang di lingkungannya.

Menggambar bentuk beserta fungsi bagian tumbuhan.

Pengertian Struktur Tumbuhan

Secara umum, struktur atau organ tumbuhan adalah susunan yang ada pada tumbuhan tersebut yang terdiri atas

Plagiarism detected: **0.09%** https://bobo.grid.id/read/082923479/bagian-ba… + 3 resources! id: **23**

akar, batang, daun, bunga, buah dan biji.

Dari keenam organ tumbuhan tersebut memiliki peran atau fungsinya masing-masing (Mulyani, 2006: 16).

Jadi dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa struktur tumbuhan adalah susunan yang berupa fisik tumbuhan dari luar yang memiliki fungsi masing-masing.

Bagian-Bagian Struktur Tumbuhan

Gambar 2.1 pohon mangga

Mulyani (2006: 15-26) dan Tjitrosoepomo (1985) menyebutkan beberapa fungsi bagian-bagian tumbuhan antara lain:

Akar

Gambar 2.2 akar

Fungsi utama akar adalah tumbuh ke tanah sehingga memperkuat berdirinya tumbuhan.

Plagiarism detected: **0.21%** https://www.kompas.com/skola/read/2020/10/1… + 2 resources! id: **24**

Akar juga berfungsi untuk menyerap air dan garam mineral dari dalam tanah, akar juga berfungsi untuk

menyimpan makanan.

Batang

Gambar 2.3 batang

Batang merupakan bagian tubuh tumbuhan yang amat penting dan mengingat tempat serta kedudukan batang bagi tubuh tumbuhan, batang dapat disamakan dengan sumbu pada tumbuhan. Peran utama batang sendiri adalah untuk lewatnya

Plagiarism detected: **0.24%** https://123dok.com/document/zp1d4r7z-penga… + 4 resources! id: **25**

air dan garam mineral dari akar ke daun dan lewatnya hasil fotosintesis dari daun ke seluruh bagian tumbuhan.

Daun

Gambar 2.4 daun

Daun merupakan suatu organ yang penting dan pada umumnya tiap tumbuhan mempunyai sejumlah besar daun. Daun sendiri fungsi utamanya menghasilkan makanan melalui fotosintesis dan mengeluarkan air melalui transpirasi. Bunga

Gambar 2.5 bunga

Plagiarism detected: **0.54%** https://www.kompas.com/skola/read/2020/09/0… + 4 resources! id: **26**

Bunga merupakan alat perkembangbiakan tumbuhan. Ada tumbuhan yang berbunga sempurna dan tidak sempurna. Bunga sempurna memiliki benang sari sebagai alat kelamin jantan dan putik sebagai alat kelamin betina. Sementara bunga yang tidak sempurna memiliki benang sari tetapi tidak memiliki putik.

Bunga tersebut disebut bunga jantan. Sedangkan benang yang memiliki putik namun tidak memiliki benang sari disebut bunga betinaBuah

Gambar 2.6 buah

Jika penyerbukan pada bunga telah terjadi dan kemudian diikuti pula oleh pembuahan maka bakal buah akan tumbuh menjadi buah dan bakal biji yang terdapat di dalam bakal buah dan akan tumbuh menjadi biji. Fungsi buah sendiri bagi manusia adalah sebagai bahan makanan

Biji

Gambar 2.7 biji

Biji sendiri berfungsi sebagai calon tumbuhan baru. Biji ini merupakan alat perkembang biakan yang utama karena biji mengandung calon tumbuhan baru (lembaga). Dengan dihasilkannya biji, tumbuhan dapat mempertahankan jenisnya dan dapat pula terpencar ke tempat yang lainnya.

Kajian Terdahulu

Nama : Fitri RendanaJudul :

Plagiarism detected: **2.16%** https://123dok.com/article/kesimpulan-saran-ke… + 5 resources! id: **27**

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPA BERUPA KARTU DOMINO PADA MATERI STRUKTUR DAN FUNGSI TUMBUHAN KELAS IV SD/MIHasil Penelitian : 1. Media pembelajaran berupa kartu domino materi struktur dan fungsi tumbuhan pada siswa SD/MI kelas IV yang telah dikembangkan telah diujikan melalui angket validasi media dengan rata-rata penilaian sebesar 91,28% dikatagorikan sangat layak, angket validasi materi dengan ratarata penilaian sebesar 88,16% dikatagorikan sangat layak, uji respon pendidik dengan rata-rata penilaian sebesar 88,91% yang dikatagorikan sangat layak 2. Media tersebut di uji coba kelompok kecil dengan rata-rata penilaian sebesar 91,59% yang dinyatakan sangat layak, dan uji coba kelompok besar ditiga sekolah yaitu : uji coba kelompok besar di MIN 7 Bandar Lampung yang diperoleh rata-rata penilaian sebesar 92,08% yang dikatagorikan sangat layak, uji coba kelompok besar di SDN Kupang Kota yang diperoleh penilaian rata-rata sebesar 93,14% yang dikatagorikan 93 sangat layak, dan uji coba kelompok besar di MIS Pajajaran yang diperoleh rata-rata 91,66% yang dikatagorikan sangat layak.

Nama : Alif Z WahyudinJudul

:

Plagiarism detected: **0.23%** https://123dok.com/article/metode-penelitian-p… + 2 resources! id: **28**

PENGARUH METODE PRAKTIKUM TERHADAP HASIL BELAJAR IPA KONSEP STRUKTUR TUMBUHAN PADA SISWA KELAS V SD MATTIROWALIE KABUPATEN

BARRUHasil Penelitian :

Plagiarism detected: **2.32%** https://123dok.com/article/metode-penelitian-p… + 2 resources! id: **29**

1. secara umum hasil belajar IPA pada murid kelas V SD Negeri Mattirowalie Kabupaten Barru sebelum diterapkan menggunakan metode pratikum dikategorikan rendah. Hal ini ditunjukkan pada perolehan presentase hasil belajar murid dengan kategori sangat rendah yaitu 30,43 %, rendah 21,74 %, sedang 39,13 %, tinggi 8,7 %, dan sangat tinggi berada pada presentase 0,00 %. 2. Berdasarkan data yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa secara umum metode pratikum berpengaruh terhadap hasil belajar IPA pada murid kelas V SD Negeri Mattirowalie Kabupaten Barru. Hal ini ditunjukkan pada perolehan presentase hasil belajar murid dengan kategori sangat tinggi 13,04 %, tinggi 39,13 %, sedang 43,48 %, rendah 4,35 %, dan sangat rendah berada pada presentase 0,00 %. 3. Berdasarkan uji hipotesis yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penerapan penggunaan metode pratikum berpengaruh terhadap hasil belajar IPA pada murid kelas V SD Negeri Mattirowalie Kabupaten Barru . setelah diperoleh thitung = 11,01 dan ttabel = 1,717, maka diperoleh terhitung tabel atau 11,01 1,717.

Kerangka Berpikir

Dari hasil penelitian pengamat bahwa, guru cenderung enggan menggunakan media pembelajaran sehingga siswa kelas IV cenderung bosan saat pembelajaran serta enggan mendengarkan penjelasan guru terkait materi yang diajarkan. Terutama saat pelajaran IPA pada materi Struktur tumbuhan. Saat mengulas lagi materi tersebut siswa sudah lupa akan fungsi-fungsi dari bagian-bagian tumbuhan. Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran selama ini kurang berkesan dan sangat diperlukannya langkah-langkah yang kreatif agar siswa mau memahami materi yaitu dengan menggunakan Media pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran edukatif Puzfoam (Puzzle Styrofoam) bisa menjadi jalan keluar guru agar mempermudah dalam penyampaian materi pembelajaran Struktur Tumbuhan dimana desain yang diusung adalah Puzzle yang akan disusun hingga membentuk pohon sempurna disertai fungsinya.BAB III

METODE PENGEMBANGAN

Pada

Plagiarism detected: **0.38%** https://docplayer.info/52954613-Bab-iii-metode… + 9 resources! id: **30**

penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau RnD (
Research and Development). RnD adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono,

2016: 407). Model pengembangannya menggunakan

Plagiarism detected: **0.09%** https://docplayer.info/73092530-Bab-iii-metode… + 3 resources! id: **31**

ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation).Model

Pengembangan
Saat ini model pengembangan yang dapat digunakan dalam penelitian dan pengembangan cukup beragam. Salah satu

Plagiarism detected: **0.09%** https://eprints.uny.ac.id/22185/4/5%20Bab%20… + 3 resources! id: **32**

model pengembangan yang digunakan dalam penelitian pengembangan

adalah

Plagiarism detected: **0.17%** https://docplayer.info/73092530-Bab-iii-metode… + 3 resources! id: **33**

model ADDIE (
Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation). Model ADDIE merupakan salah satu model

desain pembelajaran sistematik (Tegeh dkk, 2014: 41).Pemilihan model ini didasari atas pertimbangan bahwa model ini

Plagiarism detected: **0.09%** https://docplayer.info/73092530-Bab-iii-metode… id: **34**

dikembangkan secara sistematis dan berpijak pada landasan

teoretis desain pembelajaran. Model ini disusun secara terprogam dengan urutan-urutan kegiatan yang sistematis dam upaya pemecahan masalah belajar yang

Plagiarism detected: **0.11%** https://media.neliti.com/media/publications/113… + 2 resources! id: **35**

berkaitan dengan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan

dan karakteristik pebelajar.

Plagiarism detected: **0.89%** https://repo.undiksha.ac.id/6449/3/1711031078… + 3 resources! id: **36**

Model ADDIE memberi peluang untuk melakukan evaluasi terhadap aktivitas pengembangan pada setiap tahap. Hal ini berdampak positif terhadap kualitas produk pengembangan. Dampak positif yang ditimbulkan dengan adanya evaluasi pada setiap tahapan adalah meminimalisir tingkat kesalahan atau kekurangan produk pada tahap akhir model ini. Dengan demikian, tahap kelima model ini yakni evaluasi merupakan tahap evaluasi terhadap kesatuan atau keseluruhan produk pengembangan berupa evaluasi formatif dan evaluasi sumatif

(Tegeh dkk, 2014: 41-42)Gambar 2.1 Tahapan ADDIETable 3.1 ADDIENo.
Langkah-Langkah
Keterangan
1.
Tahap I Analisis Ada tiga tahapan dalam tahap analisis yaitu, 1) analisis

Plagiarism detected: **0.08%** https://docplayer.info/73092530-Bab-iii-metode… id: **37**

Kompetensi yang dituntut kepada peserta didik;

2) melakukan analisis karakteristik peserta didik tentang kapasitas belajarnya, pengetahuannya, keterampilannya, sikap yang telah dimiliki peserta didik serta aspek lain yang terkait; 3) melakukan analisis materi materi sesuai dengan tuntutan kompetensi.2.
Tahap II Perancangan Ada empat unsur penting dalam perancangan pembelajaran, yaitu peserta didik, tujuan, metode, dan evaluasi.
3.
Tahap III Pengembangan Kegiatan pengembangan yang pada intinya adalah kegiatan menerjemahkan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik sehingga kegiatan ini menghasilkan prototype produk pengembangan.4.
Tahap IV Implementasi
Hasil pengembangan diterapkan dalam pembelajaran untuk mengetahui pengaruhnya terhadap kualitas pembelajaran yang meliputi keefektifan, kemenarikan, dan efisiensi pembelajaran.
5
Tahap V Evaluasi
Tahap terakhir adalah melakukan evaluasi yang meliputi evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Ditinjau dari aspek komponen, evaluasi formatif diarahkan pada evaluasi terhadap bagian-bagian tertentu dari objek evaluasi, sedangkan evasluasi sumatif mencangkup keseluruhan objek evaluasi.Prosedur

Plagiarism detected: **0.04%** https://docplayer.info/52954613-Bab-iii-metode… + 2 resources! id: **38**

Pengembangan
Penelitian pengembangan ini

menggunakan model langkah-langkah Pengembangan model ADDIE. Pemilihan model ini didasari atas pertimbangan bahwa model ini dikembangan

Plagiarism detected: **0.13%** https://docplayer.info/73092530-Bab-iii-metode… + 2 resources! id: **39** secara sistematis dan berpijak pada landasan teoritis desain pembelajaran. Model

ADDIE terdiri atas lima langkah implementasi, yaitu :
Table 3.2.1 Implementasi model ADDINo.
Langkah-Langkah
Keterangan
1.
Tahap I Analisis Observasi
Studi literasi
Masalah
Media pembelajaran
2.
Tahap II Perancangan Perancangan solusi masalah 3.
Tahap III Pengembangan Pembuatan media pembelajaranMelaksanakan peran validasi yaitu kelayakan, praktis dan efektif.
4.
Tahap IV Implementasi
Diuji cobakan di lapangan setelah lolos validasi penguji.
5
Tahap V Evaluasi
Hasil dari keberhasilan media pembelajaran puzfoam (Puzzle Styrofoam) lewat angket yang diberikan ke siswa tentang penilaian media tersebutBerikut desain Media Puzfoam (Puzzle Styrofoam) Gambar 3.1 desain Media PUZFOAM
Lokasi dan Subyek Penelitian
Penelitian ini akan dilaksanakan di SDN MOJOROTO 4 Kota Kediri pada tahun ajaran 2021/2022 di kelas 4 pada semester ganjil atau pada tahun ajaran baru. Subjek akan diberi soal pretest tanpa media dan setelah itu mereka akan dikenalkan dan memainkan media Puzfoam lalu subjek akan diberikan soal evaluasi guna melihat apakah media cukup efektif bagi siswa.
Validasi Model/Produk
Validasi

Plagiarism detected: **0.32%** http://repository.upi.edu/28344/6/S_IKOR_130… + 5 resources! id: **40**

merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk, dalam hak ini metode mengajar baru secara rasional akan lebih efektif dari yang lama atau tidak.

Plagiarism detected: **0.44%** http://repository.upi.edu/25312/6/S_KOR_1203… + 3 resources! id: **41**

Validasi produk dapat dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman untu menilai produk baru yang dirancang tersebut. Setiap pakar diminta untuk menilai desain tersebut, sehingga selanjutnya dapat diketahui

kelemahan dan kekuatannya (Sugiyono, 2016: 414).
Uji Coba Model/Produk
Dalam bidang pendidikan, desain produk seperti metode mengajar baru dapat langsung diuji cobakan setelah divalidasi dan revisi. Uji coba tahap awal dilakukan dengan disimulasikan maka dapat diuji cobakan pada kelompok yang terbatas.

Plagiarism detected: **0.11%** http://eprints.umm.ac.id/35540/4/jiptummpp-gd… id: **42**

Pengujian dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan informasi apakah

metode mengajar yang baru tersebut lebih efektif dan efisien dibandingkan metode mengajar yang lama atau yang lain (Sugiyono, 2016: 414-415). Namun uji coba produk Puzfoam (Puzzle Styrofoam) diujikan secara terbatas di sekolah dikarenakan adanya pandemi Covid 19 yang melanda Indonesia sehingga pembelajaran di sekolah menjadi terganggu. Dapat disimpukan bahwa, desain produk harus di praktikkan secara terbatas di kelas dan divalidasi oleh para ahli agar mengetahui bahwa produk tersebut bisa mendapatkan kelayakkan.
Petunjuk Penggunaan Media
Dalam penggunaan alat perlu adanya panduan dalam penggunaan yang baik dan benar. Berikut petunjuk penggunaan media Puzfoam (Puzzle Styrofoam) :Pasang dahulu tiang penyangga papan Puzfoam (Puzzle Styrofoam) di depan siswa sehingga media dapat dilihat dengan baik oleh para siswa.Pasang alas papan Puzfoam (Puzzle Styrofoam) untuk media pemasangan Puzzle dari bagian-bagian tumbuhan.Pasang bagian-bagian tumbuhan secara runtut hingga terbentuk pohon sempurna dari

Plagiarism detected: **0.09%** https://bobo.grid.id/read/082923479/bagian-ba… + 3 resources! id: **43**

akar, batang, daun, bunga, buah dan biji.

Setelah digunakan, simpan media Puzfoam (Puzzle Styrofoam) di tempat yang aman sehingga media Puzfoam (Puzzle Styrofoam) akan terhindar dari kerusakan.Instrumen Pengumpulan Data
Pengembangan Instrumen
Instrumen adalah sarana penelitian berupa seperangkat tes dan sebagainya untuk mengumpulkan data sebagai bahan pengolahan data penelitian sehingga data yang diambil valid. Berikut pengembangan instrumen dalam penelitian ini yaitu :
Angket Observasi
Observasi adalah peninjauan atau pengamatan yang dilakukan peneliti selama pembelajaran berlangsung di SDN Mojoroto 4 Kota Kediri untuk mengetahui sikap alamiah siswa saat pembelajaran berlangsung. Seperti Bagaimana sikap siswa saat pembelajaran berlangsung? Bagaimana cara guru mengajar siswa tersebut? Serta apakah fasilitas di sekolah dan kelas cukup lengkap?
Angket Tes
Angket tes berisi berbagai urutan pertanyaan mengenai permasalahan yang akan diteliti untuk mendapatkan data yang akan disebarkan

Plagiarism detected: **0.08%** https://123dok.com/document/y6x1v2oy-pener… id: **44**

peneliti untuk peserta didik untuk mengetahui

keefektifan media menurut subyek.Wawancara
Wawancara dilakukan untuk mengumpulkan informasi atau data yang didapatkan secara langsung tatap muka. Wawancara ini akan dilakukan dengan guru, siswa, serta kepala sekolah kelas III SDN Mojoroto 4 Kota Kediri untuk mendapatkan data-data yang diperlukan untuk penelitian

Plagiarism detected: **0.08%** http://repository.radenintan.ac.id/4440/1/SKRIP… id: **45**

Dokumentasi
Dokumentasi merupakan cara untuk mendapatkan data

melalui foto ataupun video selama penelitian berlangsung. Sehingga peneliti memiliki dokumentasi untuk melengkapi data penelitian saat wawancara dan menguji kepraktisan serta keefektifan media saat di sekolah dasar.
Validasi Instrumen

Plagiarism detected: **0.23%** https://123dok.com/article/metode-penelitian-p… + 3 resources! id: **46**

Sugiyono mengemukakan bahwa instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati.

Validasi digunakan sebagai perbaikan atas kelayakan suatu produk yang dikembangkan agar menjadi lebih baik lagi. Berikut kisi-kisi validasi produk berikut ini :
Tabel 3.7.1 Kisi-kisi Angket Materi
No.
Indikator
1
2
3
4
5
1.
Kesesuaian isi materi dengan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar.

Plagiarism detected: **0.09%** https://docplayer.info/73092530-Bab-iii-metode… id: **47**

2.
Materi pembelajaran sesuai dengan indikator.
3.

Kesesuaian indikator dengan Kompetensi Dasar.
4.
Pengembangan tujuan pembelajaran telah sesuai dengan indikator.
5.
Kesesuaian kegiatan pembelajaran dengan tujuan pembelajaran.
6.
Pendekatan dan metode pembelajaran sesuai dengan materi pembelajaran.
7.
Media sesuai dengan materi pembelajaran.
8.

Kesesuaian soal evaluasi dengan materi pembelajaran.
Modifikasi (Yogi : 2018)
Tabel 3.7.2 Kisi-kisi Validasi Angket Media Pembelajaran
No.
Aspek
Indikator
1
2
3
4
5
1.
Tampilan Media
Bentuk media kesesuaian bahan media
Kualitas bahan
Kerapian media
Kemenarikan media
Keserasian warna gambar dengan warna tulisan
Ukuran produk
Kejelasan tulisan
Kesesuaian ornamen hias pada media
Kesesuaian produk dengan materi2.
Penggunaan Media
Kejelasan petunjuk penggunaan
Kemudahan penggunaan
Media dapat digunakan untuk individu maupun kelompok
Waktu pemakaian media
3.
Isi materi dalam Media
Kesesuaian materi dengan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar
Kesesuaian materi dengan Indikator pembelajaran
Kesesuaian materi dengan media pembelajaran
Kejelasan contoh materi dalam media
Kemenarikan penyampaian materi dalam media
Modifikasi (Yogi : 2018)
Tabel 3.7.3 Kisi-kisi Validasi Angket Soal
No.
Indikator
1
2
3
4
5
1.
Soal tes sudah mencakup materi yang diajarkan kepada siswa2.
Petunjuk mengerjakan soal tes mudah dipahami
3.
Soal tes menggunakan bahasa yang baik dan benar
4.
Soal tes sudah sesuai materi
5.
Tingkat kesulitan pada soal tes sudah sesuai dengan kemampuan siswa SD kelas IV
6.
Soal tes ini siap diuji cobakan
Modifikasi (Yogi : 2018)
Tabel 3.7.4 Kisi-kisi Angket Uji Kepraktisan Guru
No.
Indikator
1
2
3
4
5

1.

Media puzfoam (Puzzle Styrofoam) memudahkan pembelajaran2.

Media sederhana dan lugas, tidak rumit

3.

Tidak memerlukan waktu banyak untuk mengoperasikan media puzfoam (Puzzle Styrofoam)4.

Tampilan median puzfoam (Puzzle Styrofoam) membuat siswa mudah memahami materi5.

Media Puzfoam puzfoam (Puzzle Styrofoam)meningkatkan keaktifan siswa6.

Jenis bahan media puzfoam (Puzzle Styrofoam)aman untuk siswa7.

Kesesuaian media puzfoam (Puzzle Styrofoam)) dengan tingkat perkembangan siswa8.

Media puzfoam (Puzzle Styrofoam)sangat menarik bagi siswaModifikasi (Yogi : 2018)

Tabel 3.7.5 Kisi-kisi Angket Respon Siswa

No.

Indikator

1

2

3

4

5

1.

Saya dapat menggunakan media ini dengan mudah

2.

Saya mengetahui petunjuk penggunaan media puzfoam (Puzzle Styrofoam) ini3.

Hiasan pada media Puzfoam puzfoam (Puzzle Styrofoam)sangat menarik 4.

Perpaduan warna dan gambar dalam media puzfoam (Puzzle Styrofoam)) jelas dan menarik5.

Saya belajar materi menganalisis materi Struktur tumbuhan dengan mudah menggunakan media puzfoam (Puzzle Styrofoam)6.

Skema permainan media puzfoam (Puzzle Styrofoam)mudah dipahami7.

Materi dalam media puzfoam (Puzzle Styrofoam)mudah dipahamiModifikasi (Yogi : 2018)

Teknik Analisis Data

Tahapan-Tahapan Analisis Data

Plagiarism detected: **0.16%** https://docplayer.info/52954613-Bab-iii-metode… + 10 resources! id: **48**

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif mengolah data dari penilaian serta masukan dari ahli media dan ahli materi. Sedangkan untu analisis kuantitatif digunakan untuk mengolah data dari hasil angket serta hasil tes siswa. Berikut analisis tersebut akan dijabarkan:

Kevalidan

Data kevalidan didapatkan dari dua ahli yaitu ahli media dan ahli materi. Rentang skala penilaian adalah 1, 2, 3, 4, dan 5 dengan kriteria bahwa semakin besar bilangan yang ditunjuk maka semakin baik. Keterangan dari skala penilaian yaitu 1 = tidak baik, 2 = kurang baik, 3 = cukup baik, 4 = baik, 5 = sangat baik. Data akan dijumlah lalu dibagi tiga agar memperoleh hasil akhir dan kevalidan produk dihitung rata-ratanya.

Table 3.8.1 Kriteria Validitas

Skor Kuantitatif	Skor Kualitatif	Keterangan
81-100	Sangat valid	Tidak perlu revisi
61-80	Valid	Revisi kecil
41-60	Cukup valid	Revisi sedang
21-40	Tidak valid	Revisi besar
1-20	Sangat tidak valid	Tidak dapat digunakan

(Sugiyono 2015:166)

Dengan rumus :

×100

Keterangan :
X = nilai aspek kevalidan

Kepraktisan

Data kepraktisan ini dibagi menjadi dua yaitu data kepraktisan uji coba kelompok besar dan didapatkan dari dua penggunaan yaitu guru dan siswa. Kedua data tersebut akan dijumlahkan dan dibagi dua untuk mengetahui hasilnya. Ada juga data yang diperoleh dari angket kepraktisan, uji coba terbatas serta lapangan yang akan

Plagiarism detected: **0.07%** http://eprints.uny.ac.id/62565/1/2.%20Afana%2… id: **49**

dianalisis dengan analisis deskriptif kuantitatif

dengan kriteria dalam tabel menggunakan rumus :

Table 3.8.2 Kriteria Kepraktisan

Skor Kuantitatif	Skor Kualitatif	Keterangan
81-100	Sangat praktis	Tidak perlu revisi
61-80	Praktis	Revisi kecil
41-60	Cukup praktis	Revisi sedang
21-40	Tidak praktis	Revisi besar
1-20	Sangat tidak praktis	Tidak dapat digunakan

(Sugiyono, 2015:166)

Dengan rumus :
×100

Keterangan :
X = nilai aspek kepraktisan

Keefektifan Data efektif dapat diukur menggunakan instrumen tes pada hasil kerja siswa ang diberikan ke siswa setelah menggunakan media puzfoam (Puzzle Styrofoam). Data efektif diperolah dari rata-rata hasil belajar siswa dari satu kelas. Jika rata-rata kelas IV ≥ 75 KKM, media ini dianggap efektif dan jika ≤ 75 KKM maka media ini dianggap kurang efektif dan harus direvisi.Instrumen tes terdiri dari 10 soal. 5 Pilihan ganda dan 5 uraian. Jika satu soal benar akan mendapatkan 10 poin jika semua benar akan mendapat skor maksimal 100.

Berikut rumusnya :

Nilai individu
= ×100Untuk rata-rata hasil belajar dalam satu kelas maka digunakan rumus sebagai berikut:

Nilai rata-rata kelas = Norma Pengujian

Norma pengujian dipakai seagai pengambilan hasil akhir terkait kelayakkan produk puzfoam (Puzzle Styrofoam)yang telah dikembangkan. Pada penelitian ini pembelajaran dapatg dikategorikan maksimak apabila retang skor pada kriteria tertinggi. Data keefektifan diperoleh dari rata-rata hasil belajar siswa dalam satu kelas. Jioka rata-rata kelas IV memperoleh nilai KKM ≥75 maka media puzfoam (Puzzle Styrofoam)ini dinilai efektif namun jika memperoleh nilai KKM ≤75 media ini memperlukan revisi.BAB IV

DESKRIPSI, INTERPRETASI DAN PEMBAHASAN

Hasil Studi Pendahuluan

Deskripsi Hasil Studi Lapangan

Pengembangan media dilaksanakan melalui beberapa tahap. Langkah pertama adalah melakukan observasi di SDN Mojoroto 4. Pada tahap ini digunakan untuk menganalisis permasalahan yang ada di kelas 4 saat pembelajaran IPA pada materi Struktur Tumbuhan. Pada tahap ini peneliti dapat menyimpulkan permasalahan yang terjadi saat pembelajaran berlangsung sehingga peneliti mendapat data analisis kebutuhan.

Berdasarkan hasil observasi dapat diketahui bahwa guru cenderung menggunakan buku sebagai pedoman dalam menyampaikan materi. Selain itu kurangnya pengetahuan akan pemanfaatan bahan di sekitar membuat guru berpikir dalam pembuatan media cenderung mahal hingga akhirnya guru kurang berminat dalam mengembangkan media. Dampaknya siswa menjadi kurang tertarik pada materi yang diajarkan karena pembelajaran yang kurang variatif bagi siswa serta pemahaman siswa yang kurang mendalam terhadap materi yang disampaikan karena mereka cenderung kurang paham akan fungsi bagian-bagian tumbuhan. Setelah mendapatkan hasil observasi, peneliti mendapatkan hasil analisis kebutuhan yaitu berupa media pembelajaran yang dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi Struktur Tumbuhan agar proses belajar mengajar menjadi semakin mudah dan siswa menjadi semakin tertarik dengan materi Struktur Tumbuhan.

Interpretasi Hasil Studi Lapangan

Dari hasil studi lapangan dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran sangat diperlukan dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu guru harus mampu mengembangkan media pembelajaran dengan kreatif dan edukatif. Media Puzfoam sendiri merukan Media pembelajaran visual yang akan mempermudah guru dalam menyamikan materi pembelajaran Struktur tumbuhan. Menurut Surraya (2012) media pembelajaran merupakan alat yang bisa membantu proses pembelajaran serta mampu memperjelas makna pesan atau informasi yang disampaikan sehingga tujuan belajar tersebut tercapai. Menurut Arsyad (2013:101-194) Media Berbasis Visual adalah Visualiasi pesan, informasi, atau konsep yang ingin disampaikan kepada siswa dapat dikembangkan dalam berbagai bentuk seperti foto, gambar/ilustrasi, sketsa/gambar garis, grafik, bagan, chart, dan gabungan dari dua bentuk atau lebih.

Plagiarism detected: **0.13%** https://eprints.uny.ac.id/22185/4/5%20Bab%20… + 2 resources! id: **50**

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah

Plagiarism detected: **0.17%** https://docplayer.info/73092530-Bab-iii-metode… + 3 resources! id: **51**

model ADDIE (
Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation). Model ADDIE merupakan salah satu model

desain pembelajaran sistematik.Desain Awal (Draft) Model

Tahap awal desain media puzfoam adalah membuat desain sketsa gambar pohon. Pohon yang dipilih adalah pohon mangga, dikarenakan pohon mangga cukup familiar untuk siswa. Setelah desain sketsa gambar selesai, selanjutnya adalah mencetak desain sketsa gambar pohon mangga tersebut menggunakan kertas berjenis stiker. Setelah itu mulai membentuk desain di styrofoam disesuaikan dengan gambar sketsa pohon mangga yang sudah dicetak. Terakhir membuat penyangga media yang terbuat dari kayu.

Gambar 4.1 Desain Pohon Mangga

Gambar 4.2 Media PuzfoamHasil Uji Validitas

Plagiarism detected: **0.07%** http://ojs.stkippi.ac.id/index.php/CB/article/dow… id: **52**

Uji validitas dilakukan untuk mengetahui

layak atau tidaknya Media dan kesesuaian materi penelitian ini sebelum diimplementasikan kepada subjek penelitian. Ada dua uji validitas yang diperlukan dan diujikan pada validator media dan validator materi.

Hasil Uji Validasi Ahli Media

Berikut angket validasi Media Puzfoam (
Puzzle Styrofoam) yang telah divalidasi oleh Validator Media Karimatus Saidah, M.Pd.Tabel 4.1 Validasi Angket Media Pembelajaran

No.
Aspek
Indikator
1
2
3
4
5
1.
Tampilan Media
Bentuk media kesesuaian bahan media
√
Kualitas bahan
√

Kerapian media
√
Kemenarikan media√
Keserasian warna gambar dengan warna tulisan
√
Ukuran produk
√
Kejelasan tulisan
√
Kesesuaian ornamen hias pada media
√
Kesesuaian produk dengan materi
√
2.
Penggunaan Media
Kejelasan petunjuk penggunaan
√
Kemudahan penggunaan
√
Media dapat digunakan untuk individu maupun kelompok
√
Waktu pemakaian media
√
3.
Isi materi dalam Media
Kesesuaian materi dengan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar
√
Kesesuaian materi dengan Indikator pembelajaran
√
Kesesuaian materi dengan media pembelajaran√
Kejelasan contoh materi dalam media
√
Kemenarikan penyampaian materi dalam media
√
Total Skor
80
Skor Maksimal
90
Hasil Skor
88.8
Penilaian menggunakan rumus sebagai berikut :
×100 = ...
Keterangan :
X = nilai aspek kepraktisan
×100 = 88.8
Nilai = 88.8 (Sangat Valid)

Pada Tahap validasi media yang telah dilakukan oleh validator media, Media Puzfoam (
Puzzle Styrofoam) mendapatkan hasil skor komulatif 88.8 yang berada pada rentang 81-100 dengan keterangan sangat valid sehingga tidak memerlukan revisi dan hanya memerlukan tambahan petunjuk penggunaan media saja. Namun pada poin penjelasan petunjuk penggunaan hanya mendapat poin 1 dikarenakan belum adanya petunjuk penggunaan, sehingga peneliti memperbaikinya dengan membuat petunjuk penggunaan media.Hasil Uji Validasi Ahli Materi

Berikut angket validasi Materi Struktur tumbuhan beserta angket soal yang telah divalidasi oleh Validator materi Kharisma Eka Putri, S.Pd.,M.Pd.

Tabel 4.2Kisi-kisi Angket Materi
No.
Indikator
1
2
3
4
5
1.

Kesesuaian isi materi dengan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar.
√

Plagiarism detected: **0.09%** https://docplayer.info/73092530-Bab-iii-metode… id: **53**

2.
Materi pembelajaran sesuai dengan indikator.
√
3.

Kesesuaian indikator dengan Kompetensi Dasar.
√
4.
Pengembangan tujuan pembelajaran telah sesuai dengan indikator.
√
5.
Kesesuaian kegiatan pembelajaran dengan tujuan pembelajaran.
√
6.
Pendekatan dan metode pembelajaran sesuai dengan materi pembelajaran.
√
7.
Media sesuai dengan materi pembelajaran.
√
8.
Kesesuaian soal evaluasi dengan materi pembelajaran.
√
Total Skor
35
Skor Maksimal
40
Hasi Skor
87.5
Penilaian menggunakan rumus sebagai berikut :
×100 = ...
Keterangan :
X = nilai aspek kepraktisan
×100 = 87.5
Nilai = 87.5 (Sangat Valid)
Tabel 4.3 Kisi-kisi Validasi Angket Soal
No.
Indikator
1
2
3
4
5
1.
Soal tes sudah mencakup materi yang diajarkan kepada siswa
√
2.
Petunjuk mengerjakan soal tes mudah dipahami
√
3.
Soal tes menggunakan bahasa yang baik dan benar
√
4.
Soal tes sudah sesuai materi
√
5.
Tingkat kesulitan pada soal tes sudah sesuai dengan kemampuan siswa SD kelas IV
√
6.

Soal tes ini siap diuji cobakan
√
Total Skor
25
Skor Maksimal
30
Hasil Skor
83
Penilaian menggunakan rumus sebagai berikut :
×100 = ...
Keterangan :
X = nilai aspek kepraktisan
×100 = 83
Nilai = 83 (Sangat Valid)

Pada tahap validasi materi yang telah dilakukan oleh validator materi, angket materi Struktur tumbuhan berserta fungsinya dan angket soal mendapatkan hasil skor komulatif 87.5 dan 83 yang berada pada rentang 81-100 dengan keterangan sangat valid sehingga tidak memerlukan revisi namun terdapat catatan dari validator materi yaitu perlu dikoreksi kembali terkait penulisan indikator dan KD dan soal hendaknya disesuikan dengan indikator secara keseluruhan.

Hasil Uji Coba
Hasil Uji Coba Keefektifan Media

Uji efektifitas media ini dilakukan guna mengukur apakah penggunaan Media Puzfoam (Puzzle styrofoam) ini berhasil dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Struktur Tumbuhan beserta fungsinya. Dalam uji keefektifitasan ini peneliti menggunakan uji coba terbatas dengan mengambil sample 6 subjek di kelas IV.Table 4.4 Hasil Pretest subjek

No.
Nama
Nilai
Jenis Soal
Nayla Putri P
56
Pilihan Ganda dan Uraian
Zaskia Putri
80
Yunita Putri
48
Philip
16
Rizky
46
Faiz
46
Jumlah skor
292
Penilaian menggunakan rumus sebagai berikut :
×100 = ...
Keterangan :
X = nilai aspek kepraktisan
×100 = 48.6
Nilai = 48.6

Berdasarkan hasil test pretest sample mendapatkan jumlah nilai rata-rata sebesar 48.6 dimana nilai tersebut terlampaui jauh dari nilai KKM yang sebesar 75.

Table 4.5 Hasil Posttest subjek
No.
Nama
Nilai
Jenis Soal
Nayla Putri P
90
Pilihan Ganda dan Uraian
2.
Zaskia Putri
100

3.
Yunita Putri
90
4.
Philip
70
5.
Rizky
100
6.
Faiz
100
Jumlah skor
550
Penilaian menggunakan rumus sebagai berikut :
×100 = ...
Keterangan :
X = nilai aspek kepraktisan
×100 = 91
Nilai = 91 (Sangat Efektif)
Berdasarkan data hasil uji keefektifan media melalui soal evaluasi bahwa hasil komulatif dari seluruh subjek mendapatkan hasil 91 yang berati uji coba keefektifan media ini tuntas dan Media Puzfoam (
Puzzle Styrofoam) pada materi Struktur tumbuhan dan fungsinya ini sangat efektif digunakan.Hasil Uji Coba Kepraktisan MediaUji kepraktisan Media Puzfoam (
Puzzle Styrofoam) pada materi Struktur Tumbuhan Beserta Fungsinya ini berguna untuk mengetahui apakah media ini membantu guru dalam mempermudah dalam penyampaian materi pembelajaran. Berikut angket kepraktisan media yang telah diisi oleh Guru kelas IV di SDN Mojoroto 4 Kota Kediri.Tabel 4.6 Kisi-kisi Angket Uji Kepraktisan Guru
No.
Indikator
1
2
3
4
5
1.
Media puzfoam (Puzzle Styrofoam) memudahkan pembelajaran√
2.
Media sederhana dan lugas, tidak rumit
√
3.
Tidak memerlukan waktu banyak untuk mengoperasikan media puzfoam (Puzzle Styrofoam)√
4.
Tampilan median puzfoam (Puzzle Styrofoam) membuat siswa mudah memahami materi√
5.
Media Puzfoam puzfoam (Puzzle Styrofoam)meningkatkan keaktifan siswa√
6.
Jenis bahan media puzfoam (Puzzle Styrofoam)aman untuk siswa√
7.
Kesesuaian media puzfoam (Puzzle Styrofoam)) dengan tingkat perkembangan siswa√
8.
Media puzfoam (Puzzle Styrofoam)sangat menarik bagi siswa√
Jumlah Skor
36
Penilaian menggunakan rumus sebagai berikut :
×100 = ...
Keterangan :
X = nilai aspek kepraktisan
×100 = 90

Nilai = 90 (Sangat Praktis)

Berdasarkan data hasil uji kepraktisan media melalui angket kepraktisan guru bahwa hasil komulatif dari seluruh skor mendapatkan hasil 90 yang berati uji coba kepraktisan media ini tuntas dan Media Puzfoam (
Puzzle Styrofoam) pada materi Struktur tumbuhan dan fungsinya ini sangat praktis digunakan sehingga sangat membantu dalam penyampaian materi Struktur tumbuhan dan fungsinya.Angket Respon Siswa
Pada angket siswa ini digunakan untuk mengetahui apakah Media Puzfoam (
Puzzle Styrofoam) ini menarik atau bahkan membantu subjek dalam memahami materi struktur tumbuhan beserta fungsinya.Table 4.7 Angket Respon Siswa
No.
Indikator
1
2
3
4
5
Banyaknya Siswa
1.
Saya dapat menggunakan media ini dengan mudah
6 2.
Saya mengetahui petunjuk penggunaan media puzfoam (Puzzle Styrofoam) ini4 2 3.
Hiasan pada media Puzfoam puzfoam (Puzzle Styrofoam)sangat menarik 2 4 4.
Perpaduan warna dan gambar dalam media puzfoam (Puzzle Styrofoam)) jelas dan menarik2
4 5.
Saya belajar materi menganalisis materi Struktur tumbuhan dengan mudah menggunakan media puzfoam (Puzzle Styrofoam)1 1 4 6.
Skema permainan media puzfoam (Puzzle Styrofoam)mudah dipahami2 2 2
7.
Materi dalam media puzfoam (Puzzle Styrofoam)mudah dipahami1 5 Total Skor
187
Skor Maksimal
210
Hasil Skor
89
Penilaian menggunakan rumus sebagai berikut :
×100 = ...
Keterangan :
X = nilai aspek kepraktisan
×100 = 89
Nilai = 89

Berdasarkan hasil angket respon siswa telah didapatkan hasil skor yaitu 89 di mana skor tersebut berada di rentang 81-100 (sangat valid) yang merupakan hasil yang sangat memuaskan.
Desain Akhir Model
Media Puzfoam (
Puzzle Styrofoam) ini telah mengalami perbaikan setelah melakukan konsultasi serta validasi pada ahli media. Berikut perbedaan Media Puzfoam (Puzzle Styrofoam) sebelum dan sesudah perbaikan.Gambar 4.3 Media Sebelum Revisi
Gambar 4.4 Media Setelah RevisiAda beberapa bagian yang perlu direvisi, yang paling mencolok ialah bagian sudut atas perlu ditambah bingkai sudut dan bagian atas pohon perlu diisi oleh hiasan kupu-kupu sehingga ruang tersebut tidak terlalu kosong. Adapula bagian tulisan fungsi bagian-bagian tumbuhan yang perlu revisi dibagian font.
Pembahasan Hasil Penelitian
Spesifikasi Produk
Dalam mengembangkan Media Puzfoam (
Puzzle Styrofoam) menggunakan aplikasi Photoshop pada bagian desain pohon dan bahan styrofoam sebagai alas dan puzzlenya. Kompetensi dasar yang digunakan adalah menjelaskan pentingnya upaya

Plagiarism detected: **0.11%** https://banpaudpnf.kemdikbud.go.id/upload/do… id: **54**

keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam di lingkungannya

dan indikator mengidentifikasi bagian-bagian tumbuh-tumbuhan dan fungsinya. Ada beberapa tahapan yaitu pengumpulan materi, desain pohon mangga, pembuatan fisik Media Puzfoam (Puzzle Styrofoam), melakukan uji validasi materi dan uji validasi media lalu yang terakhir adalah uji coba terbatas di kelas IV SDN Mojoroto 4 Kota Kediri.Ukuran

Media Puzfoam (
Puzzle Styrofoam) memiliki ukuran yang cukup besar. Untuk tinggi ukuran papan syrofoam sendiri berukuran 120 cm dan lebar 60 cm. Sedangkan tinggi keseluruhan media Puzfoam (Puzzle Styrofoam) adalah 160 cm. Meskipun berukuran besar media ini dapat dipindah ke tempat lain dengan mudah namun harus tetap menjaga kehati-hatian dalam membawa media ini.Deskripsi Visual
Media Puzfoam (
Puzzle Styrofoam) tergolong media yang cukup besar dengan tinggi 160 cm dan lebar 60 cm. Papan media Puzfoam (Puzzle Styrofoam) sendiri berwarna gradasi kuning dan putih. Di pojok kanan kiri atas terdapat bingkai sudut lalu di tengah atas berupa nama media Puzfoam (Puzzle Styrofoam lalu dibawahnya berupa hiasan berupa kupu-kupu. Setelah itu di bawah kupu-kupu pohon mangga yang menjadi puzzle sehingga siswa akan menyusunnya hingga menjadi pohon yang sempurna.Kevalidan Media Pembelajaran
Pada uji kevalidan, ada dua jenis pengujian yaitu uji kevalidan media pembelajaran dan uji kevalidan materi. Pada tahap validasi media yang telah dilakukan oleh validator media, Media Puzfoam (
Puzzle Styrofoam) mendapatkan hasil skor komulatif 88.8 yang berada pada rentang 81-100 dengan keterangan sangat valid sehingga tidak memerlukan revisi namun pada poin penjelasan petunjuk penggunaan hanya mendapat poin 1 dikarenakan belum adanya petunjuk penggunaan, sehingga peneliti memperbaikinya dengan membuat petunjuk penggunaan media. Pada tahap validasi materi yang telah dilakukan oleh validator materi, angket materi Struktur tumbuhan berserta fungsinya dan angket soal mendapatkan hasil skor komulatif 87.5 dan 83 yang berada pada rentang 81-100 dengan keterangan sangat valid sehingga tidak memerlukan revisi namun terdapat catatan dari validator materi yaitu perlu dikoreksi kembali terkait penulisan indikator dan KD dan soal hendaknya disesuikan dengan indikator secara keseluruhan. Skor tersebut jika digabungkan akan memperoleh skor sebesar 86.4 yang berada pada rentang 81-100 dengan keterangan sangat valid.Keefektifan Media Pembelajaran
Data efektif dapat diukur menggunakan instrumen tes pada hasil kerja siswa ang diberikan ke siswa setelah menggunakan media puzfoam (Puzzle Styrofoam). Data efektif diperolah dari rata-rata hasil belajar siswa dari satu kelas. Jika rata-rata kelas IV ≥ 75 KKM, media ini dianggap efektif dan jika ≤ 75 KKM maka media ini dianggap kurang efektif dan harus direvisi. Pada tahap Pretest hasil test pretest sample mendapatkan jumlah nilai rata-rata sebesar 48.6 dimana nilai tersebut terlampaui jauh dari nilai KKM yang sebesar 75. Setelah itu hasil uji keefektifan media melalui soal evaluasi bahwa hasil komulatif dari seluruh subjek mendapatkan hasil 91 yang berati uji coba keefektifan media ini tuntas dikarenakan melebihi nilai KKM dapat disimpulkan bahwa Media Puzfoam (Puzzle Styrofoam) pada materi Struktur tumbuhan dan fungsinya ini sangat efektif digunakan.Kepraktisan Media Pembelajaran
Uji kepraktisan Media Puzfoam (
Puzzle Styrofoam) pada materi Struktur Tumbuhan Beserta Fungsinya ini berguna untuk mengetahui apakah media ini membantu guru dalam mempermudah dalam penyampaian materi pembelajaran. Berikut angket kepraktisan media yang telah diisi oleh Guru kelas IV di SDN Mojoroto 4 Kota Kediri. Berdasarkan data hasil uji kepraktisan media melalui angket kepraktisan guru bahwa hasil komulatif dari seluruh skor mendapatkan hasil 90 yang berati uji coba kepraktisan media ini tuntas dan Media Puzfoam (Puzzle Styrofoam) pada materi Struktur tumbuhan dan fungsinya ini sangat praktis digunakan sehingga sangat membantu dalam penyampaian materi Struktur tumbuhan dan fungsinya. Keunggulan
Kelebihan Media Pembelajaran Edukatif Puzfoam (Puzzle Styrofoam)Bahan yang mudah ditemukan.
Ukuran Media yang besar sehingga dapat dilihat dari berbagai posisi sudut pandang siswa.
Menarik karena mengusung permainan puzzle yang menyusun beberapa bagian tumbuhan hingga menjadi pohon sempurna.Kelemahan
Kekurangan Media Pembelajaran Edukatif Puzfoam (Puzzle Styrofoam)Bahan terbuat dari Styrofoam yang mudah patah sehingga harus dilapisi bahan yang lebih kuat.Membutuhkan biaya yang cukup mahal dalam pembuatan media.
Media relatif besar dan kurang fleksibel jika dipindahkan sehingga disarankan untuk ditempatkan secara permanen dan aman.
Faktor Pendukung Dan Penghambat Implementasi Model
Faktor Pendukung Implementasi Model
Tertarik dan antusiasmenya siswa terhadap media Media Puzfoam (
Puzzle Styrofoam) dikarenakan ini merupakan hal baru untuk mereka.Siswa menjadi semakin mudah dalam memahami materi struktur tumbuhan beserta fungsinya.
Guru terbantu dalam menyampaikan materi dengan menggunakan Media Puzfoam (
Puzzle Styrofoam) yang mudah menarik perhatian dan antusias siswa.Penghambat Implementasi Model
Diperlukan beberapa kali revisi untuk desain pohon mangga sehingga pembuatannya terkesan agak lama.
Perlu perbaikan dibagian hiasan media agar ruang-ruang yang perlu diberi hiasan tidak terlalu kosong.
'

BAB

Plagiarism detected: **0.05%** https://docplayer.info/76153764-Bab-v-penutup… id: **55**

V
SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN
SIMPULAN
Berdasarkan

hasil dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penelitian ini telah menghasilkan sebuah produk Media Puzfoam (
Puzzle Styrofoam) dengan materi Struktur Tumbuhan beserta fungsinya. Pada

Plagiarism detected: **0.08%** https://docplayer.info/52954613-Bab-iii-metode… + 3 resources! id: **56**

penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE.

Tahap Analysis yaitu menganalisis kondisi dan permasalahan yang ada di SDN Mojoroto 4 Kota Kediri dan ditemukan masalah berupa kurangnya pengembangan media pembelajaran. Tahap Design Peneliti mulai mendesain media pembelajaran yaitu dimulai dengan desain media menggunakan visual pohon mangga dengan menggunakan aplikasi photoshop. Bahan yang terbuat dari Media Puzfoam (Puzzle Styrofoam) adalah bahan styrofoam. Tahap Development pada tahap ini ada uji kevalidan, ada dua jenis pengujian yaitu uji kevalidan media pembelajaran dan uji kevalidan materi. Pada tahap validasi media yang telah dilakukan oleh validator media, Media Puzfoam (Puzzle Styrofoam) mendapatkan hasil skor komulatif 88.8 keterangan sangat valid sehingga tidak memerlukan revisi namun pada poin penjelasan petunjuk penggunaan hanya mendapat poin 1 dikarenakan belum adanya petunjuk penggunaan, sehingga peneliti memperbaikinya dengan membuat petunjuk penggunaan media. Pada tahap validasi materi yang telah dilakukan oleh validator materi, angket materi Struktur tumbuhan berserta fungsinya dan angket soal mendapatkan hasil skor komulatif 87.5 dan 83 dengan keterangan sangat valid sehingga tidak memerlukan revisi namun terdapat catatan. Tahap Implementation setelah melalui tahap uji validitas, media diujikan lapangan pada tahap implementasi. Pada tahap ini media diujikan secara terbatas di SDN Mojoroto 4 berdasarkan data hasil uji keefektifan media melalui soal evaluasi bahwa hasil komulatif dari seluruh subjek mendapatkan hasil 91 yang berati uji coba keefektifan media ini tuntas selain diujikan pada siswa, media Puzfoam (Puzzle Styrofoam) juga diujikan ke guru kelas untuk menguji kepraktisan media tersebut, data hasil uji kepraktisan media melalui angket kepraktisan guru bahwa hasil komulatif dari seluruh skor mendapatkan hasil 90 yang berati uji coba kepraktisan media ini tuntas dan sangat praktis. Berdasarkan hasil angket respon siswa telah didapatkan hasil skor yaitu 89 (sangat valid) yang merupakan hasil yang sangat memuaskan. Pada tahap Evaluation media perlu melakukan beberapa uji coba sehingga dapat diketahui kelemahan serta kekurangan media Puzfoam (Puzzle Styrofoam) dengan melalui tahap uji coba kevalidan, kepraktisan dan keefektifan produk.IMPLIKASI
Berdasarkan kesimpulan diatas dapat diimplikasi bahwa Media Puzfoam (
Puzzle Styrofoam) sudah sesuai dengan kebutuhan guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi Struktur tumbuhan. Karena media ini mengusung tema Puzzle yang familiar di siswa sehingga media ini mampu menarik perhatian siswa sehingga siswa mampu maksimal dalam memahami materi sehingga siswa mendapatkan nilai terbaiknya

Plagiarism detected: **0.07%** https://docplayer.info/65129319-Jurnal-scientia… id: **57**

pada materi Struktur Tumbuhan.SARAN
Berdasarkan

penelitian ini ditemukan beberapa saran, di antaranya :
Untuk Kepala Sekolah
Kepala Sekolah diharapkan lebih memperhatikan sarana dan prasarana di sekolah sehingga guru dapat menggunakan sarana dan prasarana tersebut untuk dimanfaatkan sebagai alat-alat bantu ajar sehingga pembelajaran di kelas menjadi maksimal untuk siswa.
Untuk Guru
Guru yang ingin mengembangkan lagi bahan ajar seperti Media Puzfoam (
Puzzle Styrofoam) ini diharapkan bisa mengembangkan lebih baik lagi. Tidak hanya untuk Media Puzfoam, namun media-media yang lain sehingga guru akan semakin variatif dalam mengajar siswa.Untuk Peneliti Selanjutnya
Peneliti selanjutnya diharapkan mampu mengembangkan media-media pembelajaran yang lebih inovatif dari Media Puzfoam (
Puzzle Styrofoam) ini. Perhatikan juga bahan media yang akan dikembangkan sehingga media dapat digunakan dalam jangka panjang.

[diclaimer-line0]

Disclaimer: this report must be correctly interpreted and analyzed by a qualified person who bears the evaluation responsibility!

Any information provided in this report is not final and is a subject for manual review and analysis!

Plagiarism Detector - Your right to know the authenticity! © SkyLine LLC