

This report was saved incorrectly! Please re-Save the report using instructions:

https://plagiarism-detector.com/smf_bb/index.php?topic=341.msg369#msg369

Plagiarism Detector v. 1921 - Originality Report 1/5/2022 4:02:22 PM

Analyzed document: PUTRI MAW SKRIPSI - Putri Mulanisy Ayu Wardani.docx Licensed to: PGSD UNP Kediri

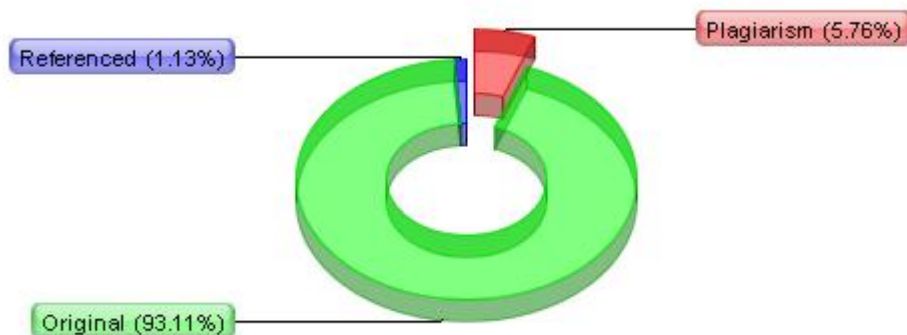
[?](#) Comparison Preset: Word-to-Word [?](#) Detected language: Id

[?](#) Check type: Internet Check

[tee_and_enc_string] [tee_and_enc_value]

Detailed document body analysis:

[?](#) Relation chart:



[?](#) Distribution graph:

[?](#) Top sources of plagiarism: 11

2%

186

1. <https://titikdua.net/jenis-jenis-media-pembelajaran/>

2%

118

2. http://digilib.uinsby.ac.id/16733/5/Bab_2.pdf

1%

117

3. [http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR. PGTK/197010221998022-CUCU ELİYAWATI/MEDIA PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI-PPG UPI.pdf](http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR._PGTK/197010221998022-CUCU_ELİYAWATI/MEDIA_PEMBELAJARAN_ANAK_USIA_DINI-PPG_UPI.pdf)



[?](#) Processed resources details: 14 - 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

IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) merupakan pengetahuan mempelajari mengenai alam dan proses-proses yang ada di dalamnya.

Menurut Trianto (2010: 136-137)

id: 1

Plagiarism detected:

0.32% <http://digilib.uinsby.ac.id/16733/5/Bab%202.pd&lldr;>



0%

<http://digilib.uinsby.ac.id/16733/5/Bab%202.p&lldr;>

IPA adalah suatu kumpulan teori yang sistematis, penerapannya secara umum terbatas pada gejala yang terjadi di alam, lahir, lalu berkembang melalui metode ilmiah seperti observasi dan eksperimen teratur. IPA adalah usaha yang dilakukan oleh manusia dalam memahami alam semesta melalui pengamatan yang tepat pada sasaran, serta menggunakan prosedur, serta dijelaskan dengan penalaran sehingga mendapatkan sebuah kesimpulan (Susanto, 2013: 167). Mata pelajaran IPA sangat penting diajarkan sejak dini karena IPA mempelajari semua benda yang ada di alam semesta sehingga diharapkan dapat memberikan bekal ilmu pengetahuan kepada siswa mengenai alam dan segala isinya yang nantinya akan memberikan makna dikehidupannya pada masa yang akan datang

. Banyak sekali materi IPA yang ada di SD, salah satunya adalah materi

id: 2

Quotes detected: **0.05%**

"Alat Pernapasan Pada Hewan"

materi ini sangat penting dipelajari, karena menyangkut tentang makhluk hidup di sekitar siswa. Materi

id: 3

Quotes detected: **0.05%**

"Alat Pernapasan Pada Hewan"

mengajarkan tentang macam-macam alat pernapasan, sehingga siswa dapat membedakan alat pernapasan pada hewan sesuai dengan habitatnya.

Materi ini termasuk materi IPA kelas V semester ganjil. Berdasarkan hasil observasi dengan guru mata pelajaran IPA di SDN Mrican I, sebanyak 60% siswa kelas V masih kesulitan untuk memahami materi

id: 4

Quotes detected: **0.05%**

"Alat Pernapasan Pada Hewan".

Hal itu dikarenakan pada saat proses pembelajaran guru lebih banyak menyampaikan materi dengan metode ceramah serta menggunakan media yang disediakan oleh sekolah saja. Pembelajaran yang demikian apabila dilakukan secara terus-menerus akan membuat siswa cepat jenuh sehingga mengakibatkan kurangnya antusias siswa dalam mempelajari materi alat pernapasan pada hewan sehingga tidak tercapainya hasil belajar yang maksimal. Salah satu solusi yang dapat dilakukan adalah guru harus berinovasi dengan menggunakan media

id: 5

Plagiarism detected: **0.06%**https://shsfeapil.pdc-gate2.com/get_doc.php?&mlr;



0.4%

https://shsfeapil.pdc-gate2.com/get_doc.ph&mlr;

pembelajaran yang menarik berbasis teknologi.

Media Pembelajaran merupakan alat yang digunakan guru untuk menyampaikan suatu materi agar siswa mudah dalam memahami. Hamalik (dalam Azhar Arsyad, 2011) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Guru bisa mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi menggunakan Scratch. Scratch

merupakan aplikasi yang di desain untuk pemrograman permainan dan animasi secara sederhana. Dengan menerapkan media Scratch, siswa lebih antusias dalam belajar serta menciptakan suasana interaktif dan membuat proses belajar mengajar lebih menyenangkan. Aplikasi ini ditargetkan untuk anak-anak SD terutama kelas V. Media pembelajaran menggunakan software ini bisa didesain dengan cara membuat suatu permainan dengan menambahkan kuis di dalamnya. Kelebihan aplikasi ini dapat membantu anak-anak dalam membuat permainan, animasi maupun cerita interaktif, dapat dijalankan pada operasi sistem Windows, Linux, maupun Macintosh, aplikasi ini memiliki ukuran yang relatif kecil dibandingkan aplikasi pemrograman yang lain, bisa digunakan saat offline serta memudahkan anak-anak dalam belajar logika pemrograman tanpa harus memasukkan sintaks dan kode-kode sulit seperti pemrograman pada umumnya. Hal ini dapat menjadikan siswa lebih interaktif dalam era modern ini. Maka dari itu, media ini perlu dikembangkan dan diterapkan pada materi

id: 6

Quotes detected: **0.05%**

"Alat Pernapasan Pada Hewan"

yang lebih tepatnya materi kelas V SD. Media pembelajaran Scratch yang dikembangkan ini nantinya akan diuji kelayakan, kepraktisan serta keefektifannya, apakah game ini layak dijadikan media dan sesuai dengan kompetensi dasar. Media game ini diharapkan dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi IPA kelas V yaitu

id: 7

Quotes detected: **0.05%**

"Alat Pernapasan Pada Hewan"

sehingga dapat tercapainya tujuan pembelajaran. Identifikasi

id: 8

Plagiarism detected: **0.05%**http://eprints.ums.ac.id/18197/2/BAB_I.pdf



0.1%

[http://eprints.ums.ac.id/18197/2/BAB I. pdf](http://eprints.ums.ac.id/18197/2/BAB_I.pdf)

Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas,
masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut
Guru masih cenderung menggunakan media gambar yang ada pada buku.
Masih banyak siswa yang kurang memahami materi sehingga banyak siswa
yang mendapatkan nilai di bawah KKM.
Guru hanya menggunakan media pembelajaran yang disiapkan oleh sekolah
. Rendahnya antusias/keaktifan siswa dalam mempelajari materi alat
pernapasan pada hewan. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, dapat dirumuskan masalah
sebagai berikut.

Bagaimana langkah-langkah pengembangan media game Scratch pada mata
pelajaran IPA kelas V SD materi

id: 9

Quotes detected: **0.05%**

"Alat Pernapasan Pada Hewan"?

Bagaimana kevalidan media game Scratch pada mata pelajaran IPA kelas
V SD materi

id: 10

Quotes detected: **0.05%**

"Alat Pernapasan Pada Hewan"?

Bagaimana kepraktisan media game Scratch pada mata pelajaran IPA
kelas V SD materi

id: 11

Quotes detected: **0.05%**

"Alat Pernapasan Pada Hewan"?

Bagaimana keefektifan media game Scratch pada mata pelajaran IPA
kelas V SD materi

id: 12

Quotes detected: **0.05%**

"Alat Pernapasan Pada Hewan"?

Tujuan Pengembangan

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini
adalah:

Mengembangkan media game Scratch pada mata pelajaran IPA kelas V SD
materi

id: 13

Quotes detected: **0.05%**

"Alat Pernapasan Pada Hewan".

Untuk mengetahui kevalidan media game Scratch pada mata pelajaran IPA
kelas V SD materi

id: 14

Quotes detected: **0.05%**

"Alat Pernapasan Pada Hewan".

Untuk mengetahui kepraktisan media game Scratch pada mata pelajaran IPA kelas V SD materi

id: **15**

Quotes detected: **0.05%**

"Alat Pernapasan Pada Hewan"

Untuk mengetahui keefektifan media game Scratch pada mata pelajaran IPA kelas V SD materi

id: **16**

Quotes detected: **0.05%**

"Alat Pernapasan Pada Hewan".

Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan penyelesaian dari penelitian ini, maka penulis menyusun sistematika penulisan sebagai berikut.

Pada BAB I Pendahuluan terdapat 5 subbab yaitu latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan pengembangan dan sistematika penulisan. Pada latar belakang masalah telah dipaparkan mengenai permasalahan yang akan di pecahkan. Pada identifikasi masalah dipaparkan sebuah masalah masalah pokok yang akan dijadikan petunjuk sehingga dapat dengan mudah mencari solusinya. Pada rumusan masalah telah dipaparkan beberapa pertanyaan yang singkat padat dan jelas. Pada tujuan pengembangan diarahkan ke situasi yang diinginkan. Sistematika penulisan dapat dijadikan acuan dalam menyusun penulisan penelitian.

Pada BAB II Landasan Teori terdapat 4 subbab yaitu teori mata pelajaran ilmu pengetahuan alam, teori media pembelajaran, teori Scratch, dan kerangka berpikir. Pada teori mata pelajaran ilmu pengetahuan menjelaskan tentang hakikat IPA, pembelajaran IPA disekolah dasar, materi alat pernapasan pada hewan, karakteristik sekolah dasar, dan hasil belajar. Pada teori media pembelajaran terdapat pengertian, fungsi, jenis-jenis media pembelajaran dan media pembelajaran game edukasi. Pada teori Scratch terdapat pengertian Scratch, fitur Scratch, kelebihan dan kekurangan Scratch. Pada subbab kerangka berpikir telah dipaparkan konsep hubungan antar variabel satu dengan variabel yang lainnya. Pada BAB III Metode Pengembangan terdapat 7 subbab yaitu model pengembangan, prosedur pengembangan, lokasi dan subyek pengembangan, uji coba desain model, validasi desain, instrumen pengumpulan data, dan teknik analisis data. Pada subbab model pengembangan dipaparkan model pengembangan yang digunakan dalam penelitian. Pada subbab prosedur pengembangan dipaparkan tahapan mengenai model pengembangan yang digunakan dalam penelitian. Pada subbab lokasi dan subyek pengembangan dipaparkan tempat dimana penelitian itu dilaksanakan serta menentukan banyaknya

subyek yang akan diteliti. Pada subbab uji coba desain model dipaparkan desain dan subyek uji coba yang digunakan dalam penelitian. Pada subbab validasi desain produk dipaparkan cara menilai produk yang dikembangkan. Pada subbab instrumen pengumpulan data dipaparkan alat ukur yang digunakan untuk mengumpulkadn data penelitian. Pada subbab teknik analisis data dipaparkan cara mengolah data menjadi suatu informasi.

Pada BAB IV terdapat 4 subbab yaitu hasil studi pendahuluan, pengujian model terbatas, validasi model, pembahasan hasil penelitian. Pada subbab hasil studi pendahuluan dipaparkan deskripsi hasil studi lapangan, interpretasi hasil studi pendahuluan, dan desain awal model. Pada su

Pada BAB V terdapat 3 subbab yaitu simpulan, implikasi, dan saran-saran. Pada subbab simpulan dipaparkan secara singkat hasil penelitian yang dilakukan. Pada subbab implikasi dipaparkan implikasi teoritis dan implikasi praktis dari simpulan yang telah diperoleh. Pada subbab saran-saran dipaparkan saran kepada pihak-pihak terkait sesuai dengan simpulan.

BAB II

LANDASAN TEORI

Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam

Hakikat IPA IPA merupakan suatu kumpulan pengetahuan yang tersusun secara sistematis dan penggunaannya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam, Wahyana (dalam Trianto, 2010:136). Nash (dalam Usman, 2006:2) Menjelaskan bahwa IPA adalah suatu cara atau metode untuk mengamati alam yang bersifat analisis, lengkap, cermat serta menghubungkan antara fenomena lain sehingga keseluruhannya membentuk suatu perspektif yang baru tentang objek yang diamati.

Dapat disimpulkan bahwa, IPA merupakan ilmu pengetahuan yang sistematis, ilmu yang berhubungan dengan alam semesta dilakukan dengan proses pengamatan, pengembangan, penemuan sehingga mendapatkan suatu kesimpulan. Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar

Ruang Lingkup IPA Ruang lingkup IPA di Sekolah Dasar menurut Mulyasa, 2010. Hlm. 127 meliputi dua dimensi: a) kerja ilmiah dan b) pemahaman konsep dan penerapannya. Ruang lingkup IPA di Sekolah Dasar menurut Sujana, 2013, hlm. 18 sebagai berikut.

Makhluk hidup dan prroses

id: 17

Plagiarism detected:

0.06% <http://digilib.uinsby.ac.id/16733/5/Bab%202.pd&ml;dr;>



0%

<http://digilib.uinsby.ac.id/16733/5/Bab%202.p&ml;dr;>

kehidupan, yaitu manusia, hewan, tumbuhan serta interaksinya.

id: 18

Plagiarism detected:

0. 06% <http://digilib.uinsby.ac.id/16733/5/Bab%202.pd&mlDR;>



0%

<http://digilib.uinsby.ac.id/16733/5/Bab%202.p&mlDR;>

Materi, sifat-sifat dan kegunaanya meliputi air, udara, tanah, dan batuan.

Listrik dan magnet, energy dan panas, gaya dan pesawat sederhana, cahaya dan bunyi, tata surya, bumi, serta benda-benda langit lainnya. Kesehatan, makanan, penyakit, serta cara pencegahannya.

Sumber daya alam, kegunaan, pemeliharaan, serta pelestariannya.

Dapat disimpulkan bahwa ruang lingkup IPA meliputi alam semesta beserta isinya (benda hidup dan benda mati) serta proses kehidupan.

Tujuan pembelajaran IPA Tujuan pembelajaran IPA menurut KTSP tahun 2006 (dalam Sujana, 2013, hlm. 32) adalah sebagai berikut.

Memperoleh keyakinan terhadap

id: 19

Plagiarism detected:

0. 08% <http://digilib.uinsby.ac.id/16733/5/Bab%202.pd&mlDR;>



0%

<http://digilib.uinsby.ac.id/16733/5/Bab%202.p&mlDR;>

Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan serta keteraturan alam.

Mengembangkan pengetahuan dan

id: 20

Plagiarism detected:

0. 36% <http://digilib.uinsby.ac.id/16733/5/Bab%202.pd&mlDR;>



0%

<http://digilib.uinsby.ac.id/16733/5/Bab%202.p&mlDR;>

konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi dan masyarakat.

Mengembangkan ketrampilan proses untuk melakukan penyelidikan terhadap

id: 21

Plagiarism detected:

0. 53% <http://digilib.uinsby.ac.id/16733/5/Bab%202.pd&mlDR;>



0%

<http://digilib.uinsby.ac.id/16733/5/Bab%202.p&ml dr;>

alam sekitar, memecahkan masalah, serta membuat keputusan.

Meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga serta melestarikan lingkungan alam.

Meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai suatu ciptaan Tuhan.

Memperoleh bekal pengetahuan, konsep dan keterampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang SMP/MTs.

Menurut Depdiknas dalam Trianto (2010), tujuan pembelajaran IPA sebagai berikut.

Kesadaran akan keindahan dan keteraturan alam untuk meningkatkan keyakinan terhadap Tuhan Yang Maha Esa.

Pengetahuan tentang dasar dan prinsip dan konsep, fakta yang ada di alam, hubungan saling ketergantungan, dan hubungan antara sains dan teknologi.

Ketrampilan dan kemampuan untuk menangani peralatan, memecahkan masalah, dan melakukan observasi.

Sikap ilmiah, antara lain kritis, obyektif, jujur dan dapat bekerja sama.

Kebiasaan mengembangkan kemampuan berpikir analitis induktif dan deduktif dengan menggunakan konsep dan prinsip sains untuk menjelaskan berbagai peristiwa alam.

Apresiasi terhadap sains dengan menikmati dan menyadari keindahan dan keteraturan perilaku alam serta penerapannya dalam teknologi.

Berdasarkan paparan di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran IPA yaitu dapat mengembangkan

id: 22

Plagiarism detected: 0.06%<https://www.dosenpendidikan.co.id/hasil-bela&ml dr;>



0.3%

<https://www.dosenpendidikan.co.id/hasil-bela&ml dr;>

aspek kognitif, afektif dan psikomotorik siswa mengenai alam semesta beserta isinya.

Materi

id: 23

Quotes detected: 0.05%

"Alat Pernapasan pada Hewan"

Menurut KBBI makhluk hidup merupakan organisme, yang mempunyai arti lain makhluk benyawa. Sama seperti pendapat Dwijoseputro (1998) adalah sesuatu yang dapat melakukan metabolisme, dapat melakukan gerak, dapat tumbuh, dapat bereproduksi dan responsif. Dapat disimpulkan bahwa makhluk hidup merupakan sesuatu yang benyawa dapat

bergerak, tumbuh, bernapas serta bereproduksi. Makhluk hidup ada 3 yaitu manusia, tumbuhan dan hewan. Makhluk hidup memiliki ciri-ciri utama salah satunya adalah bernapas. Bernapas merupakan proses menghirup oksigen dan mengeluarkan karbondioksida. Alat pernapasan pada setiap makhluk hidup berbeda, misalnya hewan. Hewan memiliki berbagai macam alat pernapasan tergantung tempat hidup atau habitatnya. Materi

id: 24

Quotes detected: 0.05%

"Alat Pernapasan pada Hewan"

merupakan salah satu materi yang terdapat pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sekolah Dasar kelas V. Materi

id: 25

Quotes detected: 0.05%

"Alat Pernapasan pada Hewan"

sangat penting untuk dipelajari karena materi ini menjelaskan tentang jenis-jenis alat pernapasan, organ-organ yang bekerja, serta prosesnya. Sehingga siswa tidak hanya mengetahui alat pernapasan pada manusia dan tumbuhan saja.

Karakteristik Sekolah Dasar

Menjadi seorang pendidik tidak akan maksimal jika hanya mengandalkan penguasaan materi pembelajaran saja, menjadi pendidik harus bisa memahami karakter peserta didik (Saryati, 2014). Menurut Hariyono (2014:5) bahwa anak usia sekolah dasar merupakan masa anak-anak akhir yang berangsur dari 6 tahun sampai 12 tahun. Menurut Supriadi (2013:80) anak usia sekolah dasar ini memiliki karakteristik yang berbeda dengan anak-anak yang berusia lebih muda, mereka lebih suka bermain, suka bergerak, suka bekerja dengan kelompok dan suka melakukan sesuatu secara langsung. Sama seperti pendapat Jatmika (2005) bahwa minat anak pada periode sekolah dasar terfokus pada segala sesuatu yang bersifat dinamis bergerak. Selanjutnya menurut Heruman (2013) siswa sekolah dasar umumnya berkiras antara 6 atau 7 tahun sampai dengan 12 tahun, mereka berada pada fase operasional konkret. Dari beberapa pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa anak usia SD mempunyai karakter senang bermain, melakukan secara langsung dan bersifat konkret. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan hal yang terpenting dalam suatu proses belajar mengajar. Menurut Abdurrahman (1999) hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar.

Selanjutnya Dimiyati (2006) juga berpendapat bahwa

id: 26

Plagiarism detected: 0.13% <https://www.zonareferensi.com/pengertian-has&mlldr;>



0.5%

<https://www.zonareferensi.com/pengertian-ha&mlldr;>

hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak

melajar. Dari sisi peserta didik, tindak belajar merupakan berakhirnya pengajaran dari puncak proses belajar mengajar. Dari sisi pendidik,

id: 27

Plagiarism detected: 0.1%<https://www.zonareferensi.com/pengertian-has&mlldr;>



0.5%

<https://www.zonareferensi.com/pengertian-ha&mlldr;>

tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar.

Sependapat dengan Abidin (2004) hasil belajar merupakan penggunaan angka pada hasil tes atau prosedur penilaian sesuai dengan aturan tertentu, atau dengan kata lain untuk mengetahui daya serap peserta didik setelah menguasai materi pembelajaran yang telah diberikan oleh guru. Sedangkan menurut

id: 28

Plagiarism detected: 0.28%<https://www.zonareferensi.com/pengertian-has&mlldr;> + 2 resources!



0.5%

<https://www.zonareferensi.com/pengertian-ha&mlldr;>



0.3%

<https://www.dosenpendidikan.co.id/hasil-bela&mlldr;>

Sudjana (2009) hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas yang mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan hal yang dicapai siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan diiringi perubahan dalam individu.

Media Pembelajaran

Pengertian media pembelajaran

Menurut Heinich, dalam buku (Suryani dan Agung, 2012:135)

id: 29

Plagiarism detected: 0.19%<https://titikdua.net/jenis-jenis-media-pembelajar&mlldr;> + 5 resources!



2%

<https://titikdua.net/jenis-jenis-media-pembela&mlldr;>



1%

http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR._PGTK/1&mlldr;



0.6%

<https://www.igi.or.id/pentingnya-media-dalam…>



0.4%

https://shsfeapil.pdc-gate2.com/get_doc.ph…



0%

<http://digilib.uinsby.ac.id/1141/5/Bab%202.pd…>

media merupakan alat saluran komunikasi. Media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata

id: 30

Quotes detected: 0.01%

"

medium"

id: 31

Plagiarism detected: 0.05%<https://titikdua.net/jenis-jenis-media-pembelajar…> + 5 resources!



2%

<https://titikdua.net/jenis-jenis-media-pembela…>



1%

http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR._PGTK/1…



0.6%

<https://www.igi.or.id/pentingnya-media-dalam…>



0.4%

https://shsfeapil.pdc-gate2.com/get_doc.ph…



0%

<http://digilib.uinsby.ac.id/1141/5/Bab%202.pd…>

yang secara harfiah berarti

id: 32

Quotes detected: 0.01%

"perantara",

id: 33

Plagiarism detected: 0.22%<https://titikdua.net/jenis-jenis-media-pembelajar…> + 5 resources!



2%

<https://titikdua.net/jenis-jenis-media-pembela…>



1%

http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR._PGTK/1…



0.6%

<https://www.igi.or.id/pentingnya-media-dalam…>



0.4%

https://shsfeapil.pdc-gate2.com/get_doc.ph…



0%

<http://digilib.uinsby.ac.id/1141/5/Bab%202.pd…>

yaitu perantara sumber pesan (a source) dengan penerima pesan (a receiver). Heinich juga mencontohkan media ini seperti film diagram, televisi, bahan cetak (printed materials), instruktur, dan komputer. Menurut Hamalik (1980) media pendidikan merupakan alat, metode, serta teknik yang digunakan dalam rangka mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses belajar mengajar disekolah. Secara lebih lanjut, (Smaldino, et al, 2005: 9) berpendapat bahwa segala alat yang dapat membantu untuk tercapainya tujuan pembelajaran.

Dari pendapat diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa, media pembelajaran merupakan sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyampaikan infomasi saat proses belajar mengajar serta dapat menarik perhatian peserta didik. Fungsi media pembelajaran Media pembelajaran bukan hanya sebatas alat bantu semata yang boleh di abaikan apabila media itu tidak tersedia. Karena dengan me makai media pembelajaran akan memberikan kontribusi yang sangat besar supaya tercapainya kompetensi atau tujuan pembelajaran yang telah diharapkan. Dalam kaitannya dengan fungsi media peembelajaran menurut Anitah, dkk. 2014 sebagai berikut.

Pe

nerapan

id: 34

Plagiarism detected: 0.26%<https://titikdua.net/jenis-jenis-media-pembelajar…>



2%

<https://titikdua.net/jenis-jenis-media-pembela…>

media pembelajaran bukan merupakan fungsi tambahan, tetapi memiliki fungsi tersendiri sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif. Media pembelajaran juga merupakan

id: 35

Plagiarism detected: 0.23%<https://titikdua.net/jenis-jenis-media-pembelajar…>



2%

<https://titikdua.net/jenis-jenis-media-pembela…>

salah satu komponen yang tidak berdiri sendiri namun saling terkait dengan komponen lainnya dalam rangka menciptakan situasi belajar yang diinginkan.

id: 36

Plagiarism detected: 0.08%<https://titikdua.net/jenis-jenis-media-pembelajar…>



2%

<https://titikdua.net/jenis-jenis-media-pembela…>

Media pembelajaran bukan berfungsi sebagai alat hiburan.

Oleh sebab itu, media pembelajaran tidak dibenarkan apabila

id: 37

Plagiarism detected: 0.07%<https://titikdua.net/jenis-jenis-media-pembelajar…>



2%

<https://titikdua.net/jenis-jenis-media-pembela…>

menggunakannya hanya sekedar untuk permainan atau

memikat perhatian siswa semata, jadi harus digunakan dengan

bersungguh-sungguh.

id: 38

Plagiarism detected: 0.42%<https://titikdua.net/jenis-jenis-media-pembelajar…>



2%

<https://titikdua.net/jenis-jenis-media-pembela…>

Media pembelajaran bisa berfungsi untuk mempercepat proses belajar.

Sehingga men

yimpan arti bahwa dengan media pembelajaran siswa dapat memahami

tujuan dan bahan ajar dengan mudah serta cepat. Media pembelajaran

berfungsi untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar.

id: 39

Plagiarism detected: 0.08%<https://titikdua.net/jenis-jenis-media-pembelajar…>



2%

<https://titikdua.net/jenis-jenis-media-pembela…>

Media pembelajaran meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk

berpikir. Maka dari itu media pembelajaran mampu meminimalisasi

terjadinya penyakit verbalisme. Menurut Munadi (2008) terdapat lima

fungsi media pembelajaran secara umum ya

kni sebagai berikut. Fungsi media pembelajaran sebagai sumber belajar.

Fungsi media sebagai sumber belajar y

aitu sebagai penghubung, serta penyalur yang bersifat mengaktifkan

siswa. Fungsi semantik

Fungsi semanti

k yaitu kemampuan media dalam menambah perbendaharaan kata agar mudah dipahami siswa. Fungsi manipulatif

Fungsi manipulatif yaitu media pembelajaran berfungsi untuk mengatasi keterbatasan ruang, waktu serta keterbatasan panca indra. Fungsi psikologis

Fungsi psikologis ini memuat 4 fungsi yaitu fungsi atensi (meningkatkan perhatian siswa), fungsi kognitif (meningkatkan dan mengembangkan imajinasi siswa), fungsi motivasi serta fungsi afektif (menggugah perasaan siswa) Fungsi sosio-kultural Fungsi sosio-kultural

yaitu mengatasi masalah yang berhubungan dengan bidang sosial budaya / keragaman antar peserta dalam melakukan komunikasi pada saat proses pembelajaran berlangsung. Menurut Susilana (2009) media pembelajaran memiliki 5 fungsi media pembelajaran, yaitu.

Me
nafsirkan pesan yang disampaikan supaya

id: 40

Plagiarism detected: 0.36% <https://titikdua.net/jenis-jenis-media-pembelajar…>



2%

<https://titikdua.net/jenis-jenis-media-pembela…>

tidak terlalu verbalistis. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu serta tenaga. Me

mbangkitkan semangat dalam belajar, interaksi lebih langsung antara sumber belajar dengan siswa. Memungkinkan siswa belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan

nya dari s

isi visual auditor serta

id: 41

Plagiarism detected: 0.1% <https://titikdua.net/jenis-jenis-media-pembelajar…>



2%

<https://titikdua.net/jenis-jenis-media-pembela…>

kinestetiknya. Memberi rangsangan yang sama, menyamakan pengalaman dan memunculkan persepsi yang sama. Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran dapat mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi sehingga peserta didik mudah memahami ma

ta pelajaran yang disampaikan, memberikan pengalaman yang konkret ke peserta didik serta dapat menarik perhatian, minat siswa dalam proses belajar mengajar. Jenis-jenis media pembelajaran

Menurut Anitah (2014: 6.17) Media pembelajaran pada umumnya dapat dikelompokkan ke dalam 3 jenis, yaitu.

id: 42

Plagiarism detected:

0.17% [http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR. PGTK/19… + 2 resources!](http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR._PGTK/19…_+2resources!)



1%

[http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR. PGTK/1…](http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR._PGTK/1…)



0.6%

<https://www.igi.or.id/pentingnya-media-dalam…>

Media Visual Media visual adalah media yang hanya dapat dilihat dengan menggunakan indra penglihatan atau mata. Media yang seperti ini sangat umum digunakan oleh guru-guru disekolah dasar untuk menyampaikan materi pembelajaran. Media visual ini terdiri atas dua jenis yaitu

id: 43

Plagiarism detected:

0.4% [http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR. PGTK/19…](http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR._PGTK/19…)



1%

[http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR. PGTK/1…](http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR._PGTK/1…)

media yang dapat diproyeksikan (projected visual) dan media yang tidak dapat diproyeksikan (non projected visual). Media Audio Media Audio merupakan media yang mengandung pesan dalam bentuk hanya dapat didengar yang dapat merangsang pikiran, perhatian, perasaan dan kemauan para siswa untuk mempelajari bahan ajar. Kelebihan media audio, yaitu harganya relative murah, bersifat mobile, , merangsang partisipasi aktif pendengar, mudah di produksi, melatih daya imajinasi, melatih daya sensitivitas sumber belajar dalam kelas serta media audio dapat menjangkau area yang cukup luas. Kekurangannya adalah,

id: 44

Plagiarism detected:

0.17% [http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR. PGTK/19…](http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR._PGTK/19…)



1%

[http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR. PGTK/1…](http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR._PGTK/1…)

media ini memerlukan pemusatan perhatian yang lebih tinggi disbanding media lainnya, oleh karena itu dibutuhkan teknik tertentu, tidak hanya itu media ini sifatnya auditif, jika

id: 45

Plagiarism detected:

0.3% [http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR. PGTK/19&lldr;](http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR._PGTK/19&lldr;)



1%

[http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR. PGTK/1&lldr;](http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR._PGTK/1&lldr;)

ingin memperoleh hasil belajar yang baik di perlukan juga pengalaman-pengalaman secara visual, sedangkan kontrol belajar bisa dilakukan melalui penguasaan perbendaharaan kata-kata, bahasa dan susunan kalimat.

Contoh media audio adalah kaset audio, CD audio dan radio.

Media Audiovisual.

Media audiovisual atau bisa disebut media pandang dengar merupakan gabungan audio dan visual. Dalam pproses belajar mengajar dengan menggunakan media ini guru tidak selalu berperan sebagai penyaji materi seutuhnya, peran guru bisa berubah menjadi fasilitator. Contoh media audiovisual adalah program slide suara, CD interaktif dan program televisi. Hal ini sependapat dengan Heinich (dalam Widyastuti 2010) mengemukakan jenis media pembelajaran yaitu: Media cetak/teks;

Media pameran/display;

Media audio;

Gambar bergerak/motion internet;

Media berbasis web

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa, jenis media pembelajaran yang utama ada tiga yaitu media visual, media audio, serta media audio visual.

Media pembelajaran game edukasi Menurut Novaliendry (2013) game edukasi adalah permainan yang telah dirancang khusus untuk mengajarkan siswa suatu pembelajaran tertentu, pengembangan konsep dan membimbing siswa dalam melatih kemampuannya serta memberikan motivasi untuk memainkannya. Sependapat dengan Marc Prensky (2012) game edukasi adalah game yang didesain untuk belajar. Tetapi tetap bisa menawarkan bermain dan bersenang-senang. Reigeluth dan Merillm (2016) juga mengemukakan bahwa menggunakan game untuk pembelajaran hal itu dikarenakan game menghubungkan antara perbuatan dan pemikiran. Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa game edukasi merupakan salah satu jenis game yang tidak hanya bersifat menghibur tetapi juga mengandung pengetahuan. Maka dari itu menggunakan media pembelajaran game edukasi dapat melalui aplikasi Scratch diharapkan mampu mengembangkan afektif, kognitif, dan motorik anak serta proses pembelajaran dikelas tidak membosankan. Scratch

Pengertian Scratch Menurut Kadir (Mardiyanto, 2018) Scratch merupakan pemrograman yang dikembangkan oleh Lifelong Kindergarten Group di MIT Media Lab, Amerika Serikat. Scratch merupakan aplikasi pemrograman sederhana yang dapat digunakan oleh semua kalangan dari berbagai macam latar belakang. Scratch digunakan lebih dari 150 negara berbeda

dan telah disediakan lebih dari 40 bahasa. Aplikasi ini digunakan untuk membuat cerita interaktif, permainan interaktif, dan animasi. Aplikasi ini dapat dibagikan dengan sarana internet. Semua orang dapat bergabung secara gratis melalui tautan. Cara pembuatannya sangat sederhana karena hanya dengan drag dan drop blok blok kode yang telah disediakan, lalu disusun sesuai dengan hasil yang diinginkan sama seperti memasang puzzle. Melihat tingkat kemudahannya, aplikasi ini cocok untuk anak berusia 8 tahun keatas, hal tersebut dikarenakan merancang sesuatu di Scratch dapat mengembangkan ketrampilan belajar yang kreatif, mempertimbangkan sesuatu yang sistematis dan dapat bekerjasama sesuai dengan kemampuan yang diperlukan di jaman ini. Fitur Scratch Menurut Manus (2013) Scratch mempunyai beberapa fitur sebagai berikut.

Stage (Panggung) adalah tempat dimana pengguna Scratch melihat game dan animasi nya beraksi. Block Palette (Palet Blok) merupakan fitur yang berguna untuk memberi intruksi untuk menjalankan sprite. Sprite List (Daftar Sprite) merupakan fitur yang berguna untuk memilih macam-macam jenis karakter. Script Area (Area skrip) merupakan tempat yang digunakan untuk membuat program di Scratch. Backpack merupakan fitur yang digunakan untuk menyalin skrip atau sprite. Menurut Manus (2013) balok balok warna yang terdapat pada Scratch sebagai berikut.

Gerakan : Blok-blok yang dipakai untuk menggerakkan sprite dalam project use. Tampilan: Digunakan untuk mengganti sprite, background stage, ukuran sprite. Suara: Berisikan blok yang dipakai untuk mengatur penggunaan efek. Pena : Blok yang mengatur penggunaan Pena di project. Data: Dipakai untuk membuat variable atau list, blok ini juga bisa digunakan untuk menghapusnya. Kontrol : Terdapat sejumlah blok utama script agar dijalankan serta blok struktur kendali. Kejadian : Digunakan sebagai perintah awal kapan sprite akan bergerak. Sensor : Hal-hal yang dapat dikerjakan sprite. Balok lainnya: Digunakan untuk membuat blok baru.

Kelebihan dan Kekurangan Scratch Sumarno (dalam Toheri, 2013) menyatakan bahwa Scratch mempunyai kelebihan sebagai berikut: Kelebihan Scratch sebagai berikut. Dapat membantu anak-anak dalam membuat permainan, animasi maupun cerita interaktif. Dapat dijalankan pada operasi sistem Windows, Linux, maupun Macintosh. Scratch memiliki ukuran yang relatif kecil dibandingkan aplikasi pemrograman yang lain. Scratch juga bisa digunakan saat offline. Animasi dapat dibentuk, dijalankan

dan dikontrol.

Dengan menggunakan Scratch, memungkinkan semua orang dapat menggabungkan video, gambar dan suara dengan mudah. Scratch sangat sederhana dan mudah apabila digunakan oleh anak-anak. Memudahkan anak-anak dalam belajar logika pemrograman tanpa harus memasukkan sintaks dan kode-kode sulit seperti pemrograman pada umumnya.

Kekurangan Scratch Menurut Martanti et al (2013) program Scratch memiliki kelemahan sebagai berikut: Untuk menjalankan secara offline dibutuhkan program tambahan berupa program database dan web server. Untuk mengetahui aktivitas pengguna terutama siswa saat menggunakan media animasi berbasis Scratch dibutuhkan record aktivitas pengguna. Kerangka Berpikir

Proses belajar mengajar akan mencapai tujuan apabila siswa berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran. Menurut Usman (1996) dalam menciptakan kondisi belajar tersebut ditentukan oleh lima variabel, yaitu: melibatkan siswa secara aktif, membangkitkan motivasi siswa, menarik minat perhatian siswa, prinsip individualitas serta peragaan dalam mengajar. Dalam kegiatan belajar mengajar akan berjalan efektif dan efisien jika adanya antusias dari siswa. Dari antusias siswa tersebut seorang guru dapat mengetahui keberhasilan siswa dalam pembelajaran. Antusias siswa akan muncul apabila proses pembelajaran tersebut terasa menyenangkan dan tidak membosankan.

Namun pada kenyataannya saat proses pembelajaran guru lebih banyak menyampaikan materi dengan metode ceramah serta menggunakan media yang disediakan oleh sekolah saja. Hal itu, pembelajaran yang demikian apabila dilakukan secara terus-menerus akan membuat siswa cepat jenuh sehingga mengakibatkan kurangnya antusias siswa dalam proses pembelajaran. Salah satu solusi yang dapat dilakukan adalah guru harus berinovasi dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik misalnya menggunakan media pembelajaran Scratch. Menurut Sumarno (dalam Toheri, 2013) media ini mempunyai kelebihan sebagai berikut :

- a) Dapat membantu anak-anak dalam membuat permainan, animasi maupun cerita interaktif.
- b) Dapat dijalankan pada operasi sistem Windows, Linux, maupun Macintosh.
- c) Scratch memiliki ukuran yang relatif kecil dibandingkan aplikasi pemrograman yang lain.
- d) Scratch juga bisa digunakan saat offline.
- e) Animasi dapat dibentuk, dijalankan dan dikontrol.
- f) Dengan menggunakan Scratch, memungkinkan semua orang dapat menggabungkan video, gambar dan suara dengan mudah.
- g) Scratch sangat sederhana dan mudah apabila digunakan oleh anak-anak.
- h) Memudahkan anak-anak dalam belajar logika pemrograman tanpa harus memasukkan sintaks dan kode-kode sulit seperti pemrograman pada umumnya.

Media ini dapat menjadikan siswa lebih interaktif. Maka dari

itu, media ini perlu dikembangkan dan diterapkan pada materi IPA kelas V SD yaitu materi

id: 46

Quotes detected: 0.05%

"Alat Pernapasan Pada Hewan".

Media pembelajaran Scratch yang dikembangkan ini nantinya akan diuji terlebih dahulu di validator ahli serta ahli materi selanjutnya dengan melakukan uji coba skala kecil dan besar. Apabila media masih ada kesalahan maka dilakukan revisi terlebih dahulu setelah itu media pembelajaran dapat digunakan. Media ini diharapkan dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi

id: 47

Quotes detected: 0.05%

"Alat Pernapasan Pada Hewan".

Berikut bagan alur kerangka berpikir. Gambar 1.1 Bagan Kerangka Berpikir

BAB III

METODE PENGEMBANGAN

MODEL PENGEMBANGAN

Metode yang digunakan oleh peneliti

id: 48

Plagiarism detected:

0.14% <http://digilib.uinsby.ac.id/294/9/Bab%203.pdf>



0%

<http://digilib.uinsby.ac.id/294/9/Bab%203.pdf&mlr;>

dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan. Model yang digunakan dalam penelitian

pengembangan ini adalah model ADDIE yang dikembangkan oleh Dick dan Carry (1996). Model ADDIE terdiri atas lima tahap yaitu: Analyze (Analisis), Design (Perencanaan), Development (Pengembangan),

Implementation (Implementasi), Evaluation (Evaluasi). Model dan metode yang digunakan mempunyai tujuan untuk mengembangkan media pembelajaran yang kemudian akan diuji kelayakannya dengan validitas dan uji coba produk. PROSEDUR PENGEMBANGAN

Pada

penelitian ini peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Dick dan Carry (1996) sebagai berikut. Analyze (Analisis)

Pada tahap ini ada beberapa yang harus dianalisis, yang pertama adalah karakteristik siswa yang akan me makai produk pengembangan, karakteristik disini maksudnya adalah gaya belajar, pengetahuan awal yang dimilikinya, serta bakat dan minatnya. Yang kedua adalah kompetensi yang harus di miliki siswa sebelum menggunakan produk pengembangan. Yang ketiga adalah materi apa saja

yang perlu dikembangkan. Design

(Perancangan) Pada tahap ini, peneliti harus memahami untuk siapa pembelajaran dirancang, dan bagaimana cara agar materi pembelajaran dapat dipelajari dengan baik. Maka dari itu perancangan meliputi pemilihan materi pembelajaran dan tuntutan kompetensi yang ingin dicapai sesuai dengan karakteristik siswa.

Development

(Pengembangan) Apapun yang telah di rencanakan dalam tahap perancangan, akan menghasilkan sebuah ide. Pada tahap ini, peneliti harus mempunyai sebuah ide berupa pengembangan media pembelajaran game Scratch. Implementation

(Implementasi) Setelah mengembangkan media pembelajaran, peneliti harus mengetahui kevalidan, kepraktisan, keefektifan, media tersebut dalam pembelajaran. Maka dari itu peneliti harus menguji coba media tersebut secara langsung agar mendapatkan hasil nyata.

Evaluation

(Evaluasi) Peneliti harus melakukan evaluasi secara kontinu, hal ini digunakan

id: 49

Plagiarism detected:

0.07% [http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR. PGTK/19&lldr;](http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR._PGTK/19&lldr;)



1%

[http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR. PGTK/1&lldr;](http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR._PGTK/1&lldr;)

untuk memperbaiki dan menyempurnakan media yang dikembangkan, evaluasi ini dilakukan oleh peneliti sendiri. Peneliti juga harus melakukan evaluasi sumatif, evaluasi sumatif digunakan untuk memperoleh hasil yang lebih luas, apakah media itu efektif atau tidak.

LOKASI DAN SUBJEK PENELITIAN

Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SDN Mrican 1 Kota Kediri. Profil SDN Mrican 1 adalah sebagai berikut: 1. Nama Sekolah: SDN Mrican 12.

NIS1000413.

NSS101105630128 Provinsi

: Jawa Timur Kota

: Kediri Kecamatan

: Mojoroto Kelurahan

: Mrican Jalan

dan Nomor: Jl. Sersan Bahrin No. 117 Kode

Pos 64112 Daerah

: Perkotaan Status

Sekolah: Negeri Kelompok Sekolah

: Model Akreditasi

: A Tahun

Berdiri :1935Penelitian ini dilakukan di SDN Mrican 1 dikarenakan di sekolah tersebut pada materi IPA

id: 50

Quotes detected: 0.05%

"Alat pernapasan pada hewan"

guru hanya menggunakan gambar yang terdapat pada buku siswa.

id: 51

Plagiarism detected: 0.07%[https://uprint.id/blog/contoh-proposal-penelitian… + 2 resources!](https://uprint.id/blog/contoh-proposal-penelitian…+2resources!)



0.1%

[https://uprint.id/blog/contoh-proposal-penelita… + 2 resources!](https://uprint.id/blog/contoh-proposal-penelita…+2resources!)



0%

[http://digilib.uinsby.ac.id/294/9/Bab%203.pdf… + 2 resources!](http://digilib.uinsby.ac.id/294/9/Bab%203.pdf…+2resources!)

Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah

siswa kelas V SDN Mrican 1 Kota Kediri sebanyak 8 siswa.UJI COBA

MODEL / PRODUK

Ada beberapa hal yang hendak diperhatikan dalam uji coba model atau produk, meliputi desain uji coba dan subjek uji coba.Desain Uji Coba Uji coba digunakan peneliti untuk mengetahui keefektifan dan kepraktisan produk pengembangan. Keefektifan produk pengembangan di peroleh dari hasil tes siswa (

pretest dan posttest) sedangkan untuk kepraktisan diperoleh dari hasil penilaian produk yang dilakukan oleh guru dan siswa.Peneliti melakukan uji coba dengan cara uji kelompok terbatas dan uji coba lapangan. Uji kelompok terbatas hanya dilakukan oleh 8 siswa.

Sedangkan uji coba lapangan dilakukan oleh seluruh siswa kelas V SDN Mrican 1 Kota Kediri. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba dalam penelitian ini sebagai berikut.

Siswa kelas V SDN Mrican 1 Kota Kediri berjumlah 8 orang yang akan melaksanakan uji coba terbatas

.Penentuan sampel dilakukan dengan cara mengambil 2 siswa pintar, 4 siswa sedang, 2 siswa kurang.

VALIDASI MODEL / PRODUK

Validasi model atau produk harus dilakukan oleh peneliti, hal ini berguna untuk mengetahui apakah produk yang dikembangkan itu valid atau tidak. Validasi produk/model dilakukan oleh para ahli sebagai berikut.

Validasi Ahli Media

Validasi Ahli Media digunakan untuk menilai desain produk yang dikembangkan. Validasi ahli dalam penelitian ini dilakukan oleh Ibu Resty Wulanningrum, M.Kom selaku dosen pengampu mata kuliah media pembelajaran di Universitas Nusantara PGRI Kediri. Instrumen yang

digunakan oleh peneliti berupa angket tertutup.

Validasi Materi

Validasi materi digunakan untuk menilai kesesuaian produk yang dikembangkan dengan materi. Validasi ahli materi dalam penelitian ini dila

ksanakan oleh Ibu Dra. Budhi Utami, M.Pd. Peneliti menggunakan instrumen berupa angket tertutup untuk megumpulkan data. INSTRUMEN PENGUMPULAN DATASetelah produk pengembangan divalidasi langkah selanjutnya adalah uji coba produk dengan instrumen sebagai berikut. Pengembangan Instrumen

Lembar Angket

Angket

id: 52

Plagiarism detected:

0.07%<http://digilib.uinsby.ac.id/294/9/Bab%203.pdf>



0%

<http://digilib.uinsby.ac.id/294/9/Bab%203.pdf&mlr;>

yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket tertutup, karena peneliti sudah menyiapkan jawaban sehingga responden bisa langsung memilih jawaban yang dikehendaknya. Peneliti membuat lembar angket untuk ahli media dan ahli materi serta angket siswa. Angket khusus siswa menggunakan bahasa yang sederhana. Kisi-kisi lembar angket ahli media sebagai berikut:

No.

Aspek yang dinilai

Skala penilaian

1

2

3

4

5

1.

Ketepatan warna background yang dipilih 2.

Ketepatan warna teks

yang digunakan didalam media3.

Ketepatan ukuran huruf4.

Kejelasan gambar beserta karakter

5.

Keselarasan warna background dan teks

6.

Ketepatan ukuran gambar

animasi yang digunakan7.

Tampilan pertama terdapat tombol menu

8.

Kemudahan penggunaan kuis

9.

Kejelasan arahan penggunaan kuis

10.

Volume backsound11.

Terdapat petunjuk penggunaan tombol

1

2. Tampilan kedua terdapat tombol materi dan kuis

1

3. Pada tampilan materi terdapat tombol kembali dan tombol menu

1

4. Pada tampilan kuis terdapat efek suara yang membedakan jawaban benar dan salah

1

5. Pada tampilan kuis terdapat skor yang diperoleh selama permainan
Desain media menarik

17.

Kerapian penyajian pembelajaran yang terdapat di media

18.

Ketepatan pemilihan gaya huruf

19.

Kejelasan materi yang disajikan

20.

Kejelasan perintah yang disajikan

Kisi-kisi lembar angket ahli materi, sebagai berikut:

No.

Aspek yang dinilai

Skala penilaian

1

2

3

4

5

1.

Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar

2.

Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran

3.

Kesesuaian level kuis dengan kemampuan kognitif siswa kelas V

4.

Kejelasan penyampaian materi5.

Kelengkapan materi

6.

Kejelasan petunjuk pengerjaan

7.
Penggunaan Bahasa Indonesia yang baik dan benar

8.
Isi dapat membuat siswa memahami materi

9.
Kesesuaian kuis dengan materi
id: **53**

Quotes detected: **0.04%**
"Alat pernapasan hewan"

Kisi-kisi lembar angket kepraktisan, sebagai berikut: No.

Aspek yang dinilai

Skala penilaian

1

2

3

4

5

1.

Kesesuaian materi alat pernapasan pada hewan dengan Kompetensi Dasar

2.

Kesesuaian materi alat pernapasan pada hewan dengan tujuan pembelajaran

3.

Kesesuaian level kuis dengan kemampuan kognitif siswa kelas V

4.

Kejelasan penyampaian materi alat pernapasan pada hewan. 5.

Terdapat materi alat pernapasan pada hewan.

6.

Kejelasan petunjuk pengerjaan kuis

7.

Penggunaan Bahasa Indonesia yang baik dan benar

8.

Isi permainan dapat membuat siswa memahami materi alat pernapasan pada hewan.

9.

Kesesuaian kuis dengan materi
id: **54**

Quotes detected: **0.04%**
"Alat pernapasan hewan"

10.

Kemudahan memahami soal kuis yang disediakan

11.

Keterbacaan teks yang disajikan

12.

Keserasian teks yang digunakan

13.

Kemenarikan animasi yang digunakan pada tampilan pertama game

Kemudahan memahami tombol yang terdapat pada game

15.

Terdapat petunjuk penggunaan tombol yang terdapat pada game
Pretest dan post test

Pretest dilakukan sebelum adanya uji coba pengembangan media, hal ini dilakukan guna mengetahui pemahaman serta pengetahuan awal tentang materi. Sedangkan untuk Post Test dilaksanakan setelah uji coba pengembangan media, untuk mengetahui apakah ada peningkatan pemahaman pada siswa. Indikator

Soal Tes

3.7 Mengenal sistem pernapasan hewan dan manusia serta penyakit yang berkaitan dengan pernapasan

1. Cacing tanah bernapas melalui ..
2. Pada saat masih berbentuk kecebong, katak bernapas menggunakan ..
3. Hewan reptile bernapas menggunakan paru-paru, berikut ini yang termasuk hewan reptil adalah ..
4. Ikan adalah hewan yang memiliki alat pernapasan khusus yaitu ..
5. Tempat untuk menampung udara pada saat burung terbang disebut ..
6. Serangga bernapas menggunakan trakea. Trakea memiliki struktur bercabang-cabang yang menembus struktur jaringan tubuh disebut ..
7. Alat pernapasan pada katak dewasa adalah ..
8. Kupu-kupu bernapas menggunakan ..
9. Pada saat katak dewasa, otot rahang bawah akan mengembang dan mengempis. Hal itu dikarenakan ..
10. Permukaan kulit cacing tanah mempunyai tekstur tipis, basah dan berlendir. Hal itu bertujuan untuk ..

Validasi instrument

Validasi instrument dilakukan dengan cara dua tahap yaitu validasi isi dan validasi konstruksi. Validasi isi berguna untuk mengecek kesesuaian isi soal dengan bahan yang diajarkan. Sedangkan validasi konstruksi berguna untuk mengecek apakah isi soal sesuai dengan ranah yang ada pada kurikulum.

TEKNIK ANALISIS DATA

Teknik analisis data yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini sebagai berikut. Tahapan-Tahapan Analisis Data Kevalidan Data ini dapat diperoleh dari hasil penilaian ahli media dan ahli materi. Berikut adalah tahap-tahap yang harus dilakukan.

Menentukan pedoman penilaian kevalidan produk.

Peneliti telah menentukan pedoman penilaian kevalidan produk sebagai

berikut.

Skor

Kriteria

1

Tidak baik

2

Kurang baik

3

Cukup baik

4

Baik

5

Sangat baik

Tahap selanjutnya menghitung total skor maksimal

Peneliti harus mengumpulkan data lalu menghitung skor maksimal, setelah itu menghitung persentase hasil validasi yang didapat.

Menurut Akbar (2015:78) cara menghitung persentase hasil validasi menggunakan rumus berikut.

Keterangan:

TSe = total skor empirik validator

TSh = total skor maksimal

V-ah = Skor maksimal

Mengkonversikan hasil nilai dengan kriteria presentase Tabel Kualifikasi Penilaian Tingkat Kevalidan Produk Pengembangan Presentase

Kategori validitas

Keterangan

01,00% - 50,00%

Tidak Valid Tidak boleh di

pergunakan 50,01% - 70,00%

Kurang Valid Disarankan tidak dipergunakan karena perlu revisi besar

70,01% - 85,00%

Cukup Valid Dapat digunakan namun perlu revisi kecil

8

5,01% - 100,00% Sangat

V

alid Dapat digunakan tanpa revisi

Kepraktisan

Menurut Akbar (2013) untuk mengetahui kepraktisan media yang dikembangkan, dapat menggunakan rumus berikut:

Keterangan : = Skor responden TSp = Total skor empiris dari responden TSh

= Total skor maksimal yang diharapkan Berikut kriteria tingkat

kepraktisan menurut Akbar (2013) dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Presentase

Kategori validitas

01,00% - 50,00%

Tidak Praktis

50,01% - 70,00%

Kurang Praktis

70,01% - 85,00%

Praktis

85,01% - 100,00%

Sangat Praktis

Keefektifan

Untuk mengetahui keefektifan produk sebagai berikut.

Menghitung ketuntasan belajar individu, dengan rumus

Nilai HB individu = Kriteria :

$0 \leq KB < 70$ = siswa tidak tuntas belajar

$70 \leq KB \leq 100$ = siswa tuntas belajar

Menghitung persentasi ketuntasan belajar klasikal

Kriteria keefektifan menurut Akbar (2015:82) sebagai berikut.

Presentase

Kategori

$80,01\% < E \leq 100\%$ Sangat efektif

6

$0,01\% < E \leq 80,00\%$ Cukup efektif

4

$0,01\% < E \leq 60,00\%$ Kurang efektif

2

$0,01\% < E \leq 40,00\%$ Tidak efektif

00

$,00\% \leq E \leq 20,00\%$ Sangat tidak efektif

2. Norma pengujian

Norma pengujian digunakan untuk pengambilan kesimpulan di akhir setelah mengetahui apakah produk yang dikembangkan valid, praktis, dan efektif. Apabila produk yang dikembangkan dinyatakan belum berhasil maka peneliti harus melakukan revisi. Apabila hasil validasi dari validator sudah memenuhi nilai kriteria minimal

id: 55

Quotes detected: **0.02%**

"Cukup Baik",

maka produk yang dikembangkan dapat dinyatakan valid dan praktis sehingga dapat digunakan sebagai media dalam kegiatan belajar mengajar mata pelajaran IPA pada kelas V Sekolah Dasar. Apabila angket siswa memenuhi kriteria minimal lebih dari 50% dari seluruh jumlah siswa kelas V, maka produk dapat digunakan. Apabila tes tulis yang diberikan kepada siswa mendapatkan nilai minimal KKM yaitu 75

dari 75% jumlah siswa, maka produk yang dikembangkan berhasil meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami materi IPA

id: 56

Quotes detected: 0.05%

"alat pernapasan pada hewan".

BAB IV

Hasil Studi Pendahuluan

Deskripsi Hasil Studi Lapangan

Kegiatan studi lapangan disini bertujuan untuk mengumpulkan data yang digunakan sebagai landasan perencanaan pengembangan media game Scratch. Studi lapangan pada penelitian ini dilaksanakan dengan melalui kegiatan wawancara dengan guru kelas V SDN Mrican 1 dan observasi secara langsung. Hasil wawancara yang dilakukan secara langsung adalah hasil belajar siswa kelas V pada materi IPA alat pernapasan pada hewan belum mencapai KKM. Kegiatan observasi dalam proses penelitian ini digunakan untuk mengetahui kondisi secara langsung terutama proses pembelajaran yang dilakukan guru, media yang digunakan guru dalam kegiatan pembelajaran IPA materi alat pernapasan pada hewan. Hasil observasi yang telah dilakukan mengenai kegiatan yang terjadi dilapangan yang pertama adalah cara guru membuka kegiatan pembelajaran. Cara yang dilakukan guru sangat baik, sebelum memulai pembelajaran guru mengajak siswa menyanyikan lagu Indonesia Raya 3 stanza, selanjutnya tepuk PPK, berdoa bersama, siswa memberi salam kepada guru, serta presensi. Selanjutnya guru memberikan pertanyaan berguna untuk mengaitkan materi, lalu guru memberikan sedikit penjelasan mengenai materi serta tujuan pembelajaran berjalan dengan baik. Penampilan, gaya mengajar, penguasaan materi, pengelolaan kelas, serta evaluasi yang dilakukan sudah baik. Namun saat kegiatan inti pada materi alat pernapasan pada hewan dirasa kurang. Hal itu dikarenakan pada saat proses pembelajaran guru hanya berpacu pada media yang terdapat pada LKS/buku siswa saja. Guru tidak menggunakan media lain selain gambar yang ada pada buku. Padahal mata pelajaran IPA memiliki banyak materi yang harus dipahami oleh siswa tidak hanya alat pernapasan pada hewan saja. Dengan menggunakan media seadanya membuat siswa tidak dapat memahami materi dengan maksimal sehingga berdampak pada hasil belajar siswa sebanyak 60% memiliki nilai rata-rata dibawah KKM. Maka dari itu, peneliti mengembangkan media game Scratch mata pelajaran IPA kelas V materi alat pernapasan dengan model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Dick dan Carry (1996) melalui beberapa tahap sebagai berikut. Analisis

Pada tahap ini ada beberapa yang harus dianalisis, yang pertama gaya belajar siswa SD cenderung lebih suka belajar dan bermain sehingga media berbasis game cocok diterapkan di siswa SD. Yang kedua adalah peneliti harus mengetahui kompetensi yang di miliki siswa. Media yang

dikembangkan adalah berbasis teknologi sehingga pengguna media ini terutama kelas V mampu menggunakan atau mengoperasikan media yang dikembangkan. Perancangan Pada tahap perancangan, setelah peneliti melakukan wawancara dan observasi secara langsung sehingga membuahkan hasil mengenai materi yang pilih untuk dijadikan media adalah materi IPA alat pernapasan pada hewan hal ini dikarenakan sebanyak 60% siswa belum mencapai KKM. Maka dari itu pada tahap perancangan meliputi pemilihan materi pembelajaran dan tuntutan kompetensi yang ingin dicapai.

Pengembangan

Setelah merencanakan suatu rancangan media dengan berpatok pada hasil analisis yang telah dilakukan diawal, peneliti memutuskan untuk mengembangkan media yang diharapkan dapat meningkatkan keantusiasan siswa SD terutama kelas V sehingga berdampak pada hasil belajar siswa. Maka dari itu peneliti mengembangkan media game Scratch. Implementasi Pada tahap ini, hasil pengembangan yang dilakukan harus diterapkan di dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini digunakan untuk mengetahui seberapa efektif media yang telah dikembangkan. Pada tahap implementasi peneliti melakukan uji coba terbatas yang dilakukan di SDN Mrican 1 kelas 5 mata pelajaran IPA materi alat pernapasan hewan. Dalam uji coba tersebut, media pembelajaran yang diuji cobakan telah terbukti efektif. Hal tersebut dapat dilihat dari keantusiasan siswa serta hasil ketuntasan klasikal 87,5%.

Interpretasi Hasil Studi Pendahuluan

Berdasarkan hasil studi lapangan yang telah dilakukan pada siswa kelas V SDN Mrican 1 mata pelajaran IPA dengan materi alat pernapasan pada hewan, diketahui bahwa kegiatan belajar mengajar masih belum berjalan dengan maksimal hal itu dikarenakan guru saat proses pembelajaran masih menggunakan media yang terdapat pada LKS serta hanya menggunakan media pembelajaran yang disediakan disekolah saja, sehingga membuat siswa menjadi kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran hal itu membuat sebanyak 60% siswa mendapat hasil belajar yang belum maksimal. Untuk mengatasi hal tersebut perlu dikembangkan media pembelajaran game Scratch. Media ini dapat meningkatkan keantusiasan siswa serta dapat membantu siswa dalam memahami materi

id: 57

Quotes detected: **0.05%**

"Alat pernapasan pada hewan"

sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Desain Awal (Draft) Model Pada tahap ini produk yang dikembangkan yaitu media pembelajaran game Scratch. Desain media pembelajaran dibawah ini merupakan media yang terdapat di LKS, sehingga saat proses pembelajaran siswa hanya mengamati gambar yang ada. Hal itu

mengakibatkan siswa menjadi kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Media pembelajaran materi

id: 58

Quotes detected: 0.05%

"Alat pernapasan pada Hewan"

sebelum dikembangkan sebagai berikut. Gambar 4.1 Media pembelajaran yang belum di kembangkan.

Berdasarkan uraian diatas, maka dikembangkan media pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik sehingga dapat membuat siswa antusias dalam mengikuti pembelajaran. Berikut ini merupakan langkah-langkah pembuatan media game Scratch. Media game Scratch dibuat dengan menggunakan aplikasi pemrograman Scratch. Aplikasi ini digunakan untuk membuat cerita interaktif, permainan interaktif, dan animasi. Cara pembuatannya sangat sederhana karena hanya dengan drag dan drop blok blok kode yang telah disediakan, lalu disusun sesuai dengan hasil yang diinginkan. Langkah pertama adalah mendownload aplikasi Scratch Offline Editor. Setelah mendownload hal yang harus dilakukan adalah menentukan sprite. Sprite yang pertama ini digunakan sebagai pemandu didalam game yang dikembangkan. Tambahkan beberapa tulisan seperti sapaan agar lebih menarik. Setelah itu menentukan background sesi perkenalan dengan gambar halaman sekolah, beri musik agar tidak menjenuhkan. Selanjutnya buat beberapa sprite yang digunakan sebagai tombol menu, materi, kuis, kembali, play. Di slide selanjutnya ditambahkan tujuan pembelajaran. Di slide kedua siswa diberi petunjuk agar membaca materi terlebih dahulu. Di slide materi, buat 7 sprite mengenai jenis hewan, meliputi amfibi, ikan, burung, mamalia, reptil, cacing tanah, dan serangga. Setelah itu dimasukkan materi sesuai dengan jenis hewan serta alat pernapasannya. Slide ketiga terdapat petunjuk mengerjakan kuis. Di slide ke empat, membuat pilihan jawaban a,b,c,d dengan membuat sprite sebanyak soal yang disediakan. Hal itu bertujuan agar ketika siswa meng-klik jawaban yang benar maka akan muncul efek suara benar begitupun sebaliknya. Sprite di masing-masing slide mempunyai koding sendiri-sendiri. Untuk soal tidak dibuat melalui sprite namun melalui background. Game ini dilengkapi dengan skor, skor disetting dengan menambahkan variabel baru ke permainan. Apabila siswa mengerjakan dengan benar maka skor akan bertambah, sedangkan apabila siswa salah dalam memilih jawaban maka skor tidak akan bertambah. Jika siswa telah selesai bermain dan menekan bendera hijau maka skor akan kembali ke nol. Setelah pemrograman selesai maka project diunggah di situs resmi Scratch. Berikut gambar langkah-langkah dari pengembangan media game Scratch. Gambar 4.2 Tampilan awal terdapat tombol menu

Gambar 4.3 Tampilan menu terdapat tombol materi dan kuis

Gambar 4.4 Tampilan pada tombol materi terdapat subbab materi dan

tombol menu

Gambar 4.5 Tampilan pada subbab materi terdapat tombol kembali

Gambar 4.6 Tampilan pada tombol kuis terdapat petunjuk dan tombol play

Gambar 4.7 Tampilan sprite jawaban

Gambar 4.8 Tampilan sprite subbab materi

Gambar 4.9 Tampilan dalam kuis terdapat soal, pilihan jawaban dan skor

Gambar 4.10 Tampilan akhir

Pengujian Model Terbatas

Uji Validasi Ahli dan Praktisi

Validasi ahli media Didalam penelitian pengembangan media ini, validasi ahli media dilakukan oleh Ibu Resty Wulanningrum, M. Kom selaku dosen Teknik Informatika dilakukan pada 13 Juli 2021. Dengan memperoleh masukan dari ahli media, bahwa dalam tampilan materi huruf yang digunakan pada tulisan amfibi, ikan, cacing tanah dll seharusnya di tulis sengan huruf yang mengarah ke bawah berbentuk vertikal.

Hasil yang telah dipertimbangkan oleh validator ahli media menunjukkan 8

8%. Menurut Akbar (2015) jika presentase menunjukkan 85,01% - 100%

termasuk dalam kriteria sangat valid. Validasi ahli materi

Didalam penelitian pengembangan media ini, validasi ahli materi

dilakukan oleh Ibu Dra. Budhi Utami, M.Pd dengan cara memberikan

angket kepada validator. Hasil yang telah dipertimbangkan oleh

validator ahli materi menunjukan 88,8%. Menurut Akbar (2015) jika

presentase menunjukkan 85,01% - 100,00% termasuk dalam kriteria

sangat valid. Berdasarkan hasil validasi ahli media dan materi yang

dilakukan dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran game

Scratch pada materi kelas V alat pernapasan pada hewan layak untuk digunakan.

Desain Uji Coba Terbatas

Uji coba terbatas pada penelitian ini dilakukan pada tanggal 13 Juli

2021 dengan pembelajaran daring. Hal ini dikarenakan pada saat

peneliti ingin melakukan uji coba terbatas telah ditetapkan bahwa

sekolahan dalam situasi PPKM sehingga kegiatan pembelajaran dilakukan

secara online. Teknik pengambilan sampel yang digunakan untuk uji coba

terbatas dengan cara memilih 8 anak dengan 3 kriteria yaitu 2 siswa

pandai, 2 siswa kurang, dan 4 siswa sedang. Penelitian dilaksanakan

via aplikasi zoom meeting dengan memberikan soal pre-test terlebih

dahulu, lanjut pembagian media yang telah dikembangkan melalui share

link sehingga dapat digunakan di handphone tanpa menggunakan aplikasi

tambahan selanjutnya dibagikan soal post-test yang terdapat pada

media yang telah dikembangkan. Pelaksanaan uji coba terbatas meskipun

dilakukan secara daring, meskipun pembelajaran dilakukan secara

daring siswa tetap melakukan kegiatan pembelajaran dengan sangat antusias. Sehingga uji coba terbatas dapat terlaksana dengan maksimal. Validasi Model

Deskripsi Hasil Uji Validasi

Uji validasi dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui media yang telah dikembangkan bisa dikategorikan sebagai media yang valid. Uji validasi dalam pengembangan media ini dilakukan melalui 2 tahap yaitu uji validasi ahli media dan uji validasi ahli materi. Dari hasil uji validasi ahli media diperoleh nilai sebesar 88,8% dengan kategori sangat valid. Sedangkan dari hasil uji validasi ahli materi diperoleh nilai sebesar 88,8% dengan kategori sangat valid. Interpretasi Hasil Uji Validasi

Uji validasi yang telah dilakukan memperoleh hasil bahwa media pembelajaran yang dikembangkan termasuk kategori valid dan layak digunakan, namun pada tahap validasi ahli media peneliti memperoleh saran dari validator ahli media untuk merevisi tulisan yang terdapat pada kolom materi.

Kevalidan, Kepraktisan dan Keefektifan Model

Dalam penelitian pengembangan media terdapat tiga aspek yaitu kevalidan, kepraktisan dan keefektifan. Kevalidan dilakukan oleh dua validator, yaitu validator ahli media dan validator ahli materi. Validasi ahli media yang dilakukan dalam penelitian ini mendapatkan hasil sebagai berikut.

No.

Aspek yang dinilai

Skala penilaian

1

2

3

4

5

1.

Ketepatan warna background yang dipilih ✓

2.

Ketepatan warna teks yang digunakan didalam media ✓

3.

Ketepatan ukuran huruf ✓

4.

Kejelasan gambar beserta karakter

✓

5.

Keselarasan warna background dan teks

✓

6.
Ketepatan ukuran gambar animasi yang digunakan ✓
7.
Tampilan pertama terdapat tombol menu ✓
8.
Kemudahan penggunaan kuis ✓
9.
Kejelasan arahan penggunaan kuis ✓
10.
Volume backsound ✓
11.
Terdapat petunjuk penggunaan tombol ✓
1
2. Tampilan kedua terdapat tombol materi dan kuis ✓
1
3. Pada tampilan materi terdapat tombol kembali dan tombol menu ✓
1
4. Pada tampilan kuis terdapat efek suara yang membedakan jawaban benar dan salah ✓
1
5. Pada tampilan kuis terdapat skor yang diperoleh selama permainan ✓
Desain media menarik ✓
17.
Kerapian penyajian pembelajaran yang terdapat di media ✓
18.
Ketepatan pemilihan gaya huruf ✓
19.
Kejelasan materi yang disajikan ✓
20.
Kejelasan perintah yang disajikan ✓

Untuk mengetahui kevalidan media yang dikembangkan dapat dilakukan dengan memberikan angket kevalidan kepada ahli media dengan hasil 86%. Menurut Akbar (2015) jika presentase menunjukkan 85,01% - 100,00% maka media yang dikembangkan sangat valid sehingga media yang dikembangkan dapat digunakan tanpa revisi. Sedangkan validasi ahli materi yang dilakukan mendapatkan hasil sebagai berikut.No.

Aspek yang dinilai

Skala penilaian

1

2

3

4

5

1.

Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar

✓

2.

Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran

✓

3.

Kesesuaian level kuis dengan kemampuan kognitif siswa kelas V

✓

4.

Kejelasan penyampaian materi ✓

5.

Kelengkapan materi

✓

6.

Kejelasan petunjuk pengerjaan

✓

7.

Penggunaan Bahasa Indonesia yang baik dan benar

✓

8.

Isi dapat membuat siswa memahami materi

✓

9.

Kesesuaian kuis dengan materi

id: 59

Quotes detected: 0.04%

"Alat pernapasan hewan"

✓

Untuk mengetahui kevalidan media yang dikembangkan dapat dilakukan

dengan memberikan angket kevalidan kepada ahli materi dengan hasil 88,8%. Menurut Akbar (2015) jika presentase menunjukkan 85,01% – 100,00% maka media yang dikembangkan sangat valid sehingga media yang dikembangkan dapat digunakan tanpa revisi. Selanjutnya, kepraktisan media memperoleh hasil sebagai berikut.No.

Aspek yang dinilai

Skala penilaian

1

2

3

4

5

1.

Kesesuaian materi alat pernapasan pada hewan dengan Kompetensi Dasar

✓

2.

Kesesuaian materi alat pernapasan pada hewan dengan tujuan pembelajaran

✓

3.

Kesesuaian level kuis dengan kemampuan kognitif siswa kelas V

✓

4.

Kejelasan penyampaian materi alat pernapasan pada hewan. ✓

5.

Terdapat materi alat pernapasan pada hewan.

✓

6.

Kejelasan petunjuk pengerjaan kuis

✓

7.

Penggunaan Bahasa Indonesia yang baik dan benar

✓

8.

Isi permainan dapat membuat siswa memahami materi alat pernapasan pada hewan.

✓

9.

Kesesuaian kuis dengan materi

id: **60**

Quotes detected: **0.04%**

"Alat pernapasan hewan"

✓

10.

Kemudahan memahami soal kuis yang disediakan

✓

11.

Keterbacaan teks yang disajikan

✓

12.

Keserasian teks yang digunakan

✓

13.

Kemenarikan animasi yang digunakan pada tampilan pertama game ✓

14.

Kemudahan memahami tombol yang terdapat pada game

✓

15.

Terdapat petunjuk penggunaan tombol yang terdapat pada game ✓

Untuk mengetahui kepraktisan media yang dikembangkan dapat dilakukan dengan memberikan angket kepraktisan kepada guru dengan hasil 92%.

Menurut Akbar (2013) jika presentase menunjukkan 85,01% – 100,00% maka media yang dikembangkan sangat praktis sehingga media yang dikembangkan dapat digunakan sehingga media yang dikembangkan dapat digunakan. Untuk mengetahui keefektifan media yang dikembangkan dapat dilakukan dengan menerapkannya dalam kegiatan belajar mengajar secara langsung dan melihat ketuntasan klasikal yang diperoleh setelah menggunakan media adalah 87,5% yang dikategorikan bahwa media yang dikembangkan sangat efektif

sehingga media yang dikembangkan oleh peneliti dapat digunakan. Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil pengembangan media dapat diketahui bahwa media game Scratch pada mata pelajaran IPA materi alat pernapasan pada hewan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari Analysis, Design, Development, Implementasion dan Evaluation. Dengan keterbatasan waktu, penelitian ini hanya sampai pada tahap implementasi saja. Spesifikasi Model

Spesifikasi model pada penelitian ini tertuju pada pengembangan media game Scratch mata pelajaran IPA materi Alat Pernapasan pada Hewan yang telah valid atau layak digunakan oleh siswa kelas V Sekolah Dasar. Spesifikasi media pembelajaran game Scratch sebagai berikut. Media game Scratch berisi mata pelajaran IPA kelas V SD materi alat pernapasan pada hewan. Media game Scratch didesain dengan warna dan animasi yang menarik. Media game Scratch bisa digunakan secara offline. Media game Scratch mudah digunakan tanpa aplikasi tambahan karena sudah diburn ke Compact Disk. Media game Scratch berisi kuis mengenai materi alat pernapasan pada hewan. Prinsip-

prinsip, Keunggulan, dan Kelemahan Model

Berdasarkan hasil analisis yang diperoleh selama proses mengembangkan media dimulai desain awal hingga desain akhir ditemukan beberapa prinsip-prinsip, keunggulan media serta kelemahan media.

Prinsip-prinsip media game Scratch Media game Scratch ini mempunyai prinsip bahwa media ini dikembangkan untuk membantu guru dalam meningkatkan keantusiasan siswa pada saat mengikuti pembelajaran agar tercapainya hasil belajar yang maksimal. Dengan media ini, diharapkan mampu memudahkan siswa dalam memahami mata pelajaran IPA materi alat pernapasan pada hewan. Media ini didesain dengan kuis dikarenakan karakteristik siswa SD lebih menyukai belajar sambil bermain.

Keunggulan media game Scartch Sumarno (dalam Toheri, 2013) menyatakan bahwa Scratch memiliki kelebihan sebagai berikut: Kelebihan Scratch sebagai berikut. Dapat membantu anak-anak dalam membuat permainan, animasi maupun cerita interaktif.

Dapat dijalankan pada operasi sistem Windows, Linux, maupun Macintosh. Scratch

memiliki ukuran yang relatif kecil dibandingkan aplikasi pemrograman yang lain. Scratch

juga bisa digunakan saat offline. Animasi dapat dibentuk, dijalankan dan dikontrol.

Dengan menggunakan Scratch, memungkinkan semua orang dapat menggabungkan video, gambar dan suara dengan mudah. Scratch sangat sederhana dan mudah. Memudahkan user dalam belajar logika pemograman tanpa harus memasukkan sintaks dan kode kode sulit seperti pemograman pada umumnya. Kelemahan media game Scratch Menurut Martanti et al (2013) program Scratch memiliki kelemahan sebagai berikut: Untuk menjalankan secara offline diperlukan program tambahan berupa program database dan web server. Untuk mengetahui aktivitas pengguna terutama siswa saat menggunakan media animasi berbasis Scratch diperlukan record aktivitas pengguna. Faktor Pendukung dan Penghambat

Implementasi Model

Faktor Pendukung Implementasi Model

Faktor pendukung media game Scratch mata pelajaran IPA kelas V materi alat pernapasan pada hewan sebagai berikut. Dalam kegiatan pembelajaran menggunakan media game Scratch keantusiasan siswa meningkat, hal itu dikarenakan sebelumnya guru hanya menggunakan media gambar yang terdapat pada buku siswa atau LKS saja, apabila kegiatan tersebut dilakukan terus menerus maka dapat mengakibatkan perhatian siswa akan berkurang karena media yang digunakan kurang menarik. Dengan adanya media game Scratch siswa merasa lebih mudah memahami materi alat pernapasan pada hewan. Faktor Penghambat

Implementasi Model

Hambatan yang dirasakan peneliti dalam pengembangan media game

Scratch sebagai berikut. Pembuatan media berbasis aplikasi membutuhkan waktu yang cukup lama.

Media yang dikembangkan masih belum terkenal sehingga belum banyak digunakan sehingga peneliti kesulitan mencari referensi tutorial pembuatan media.

Peneliti kurang upgrade mengenai aplikasi Scratch versi terbaru sehingga ada beberapa coding yang tidak bisa dilakukan di versi yang digunakan oleh peneliti. BAB V

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan yang dilakukan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut: Prosedur pengembangan media game Scratch dalam penelitian ini mengacu pada model desain ADDIE yang telah dimodifikasi, yaitu dalam penelitian ini hanya dilakukan empat tahap yaitu analysis, design, development, dan implementation. Kevalidan media game Scratch materi alat pernapasan pada hewan Dari kegiatan validasi ahli media dan ahli materi yang telah dilakukan, untuk validasi ahli media memperoleh nilai sebesar 8

8% yang dikategorikan sangat valid. Sedangkan hasil dari validasi ahli materi memperoleh nilai sebesar 88,8% yang dikategorikan sangat valid sehingga media yang dikembangkan dapat digunakan tanpa revisi. Kepraktisan pengembangan media game Scratch memperoleh nilai 92% yang dikategorikan sangat praktis sehingga media yang dikembangkan dapat digunakan. Keefektifan pengembangan media game Scratch materi alat pernapasan pada hewan. Pada penelitian ini, hanya dilakukan dengan uji coba terbatas. Hasil uji coba terbatas yang telah dilaksanakan memperoleh nilai ketuntasan klasikal siswa sebanyak 87,5% dengan kualifikasi $80,01\% < E \leq 100\%$ maka dikategorikan sangat efektif sehingga media yang dikembangkan dapat digunakan. Implikasi Implikasi merupakan dampak dari penerapan media game Scratch yang telah dikembangkan. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat dikemukakan dampak secara teoritis dan praktis sebagai berikut. Implikasi Teoritis

Penentuan media pembelajaran yang tepat dapat memberikan dampak terhadap hasil belajar siswa. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam materi alat pernapasan pada hewan dengan menggunakan media pembelajaran game Scratch dapat membuat siswa menjadi lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran sehingga materi dapat tersampaikan dengan maksimal dan memberikan hasil belajar yang memuaskan. Hal itu dapat dibuktikan dengan hasil uji coba terbatas yang dilakukan oleh siswa kelas V SDN Mrican 1 dengan presentase ketuntasan belajar siswa mencapai 87,5% dengan kategori sangat efektif. Implikasi Praktis Hasil penelitian ini dapat membuat guru lebih berinovasi dalam menggunakan media pembelajaran. Media ini cukup mudah di operasikan tanpa menggunakan aplikasi khusus. Dengan media pembelajaran game Scratch

siswa lebih mudah memahami materi dikarenakan belajar sambil bermain. Saran-saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat saran-saran yang ditujukan kepada beberapa pihak, sebagai berikut.

Saran bagi guru kelas V

Seharusnya guru menggunakan media yang lebih inovatif serta lebih kreatif tidak hanya menggunakan media yang terdapat pada LKS saja, agar proses belajar mengajar yang dilakukan lebih menyenangkan sehingga dapat membangkitkan keaktifan siswa.

Saran bagi kepala sekolah

Seharusnya kepala sekolah memberikan sosialisasi kepada para guru agar menggunakan media pembelajaran yang lebih menarik serta memfasilitasi guru dengan menyediakan buku-buku mengenai media pembelajaran agar dijadikan acuan dalam menggunakan media saat pembelajaran.

56

[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

948aaa2f-90b5-4260-81c7-99c4caab0fa0

7735e83b643f94dc5348b75d0b920f32

F86371D69A63561677D1663BE7FE7EF9

Check Type: Internet - via Google and Bing