

Plagiarism Detector v. 1991 - Originality Report 20/07/2022 14.28.59

Analyzed document: Plagiasi.pdf Licensed to: Originality report generated by unregistered Demo version!

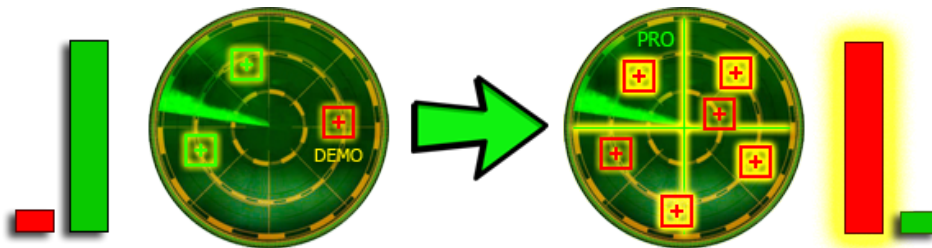
? Comparison Preset: Rewrite ? Detected language: Id

? Check type: Internet Check

[tee_and_enc_string] [tee_and_enc_value]

Warning: Demo Version - reports are incomplete!

Detect **more Plagiarism** with **Licensed Plagiarism Detector**:



Order your **Lifetime License** packed with features:

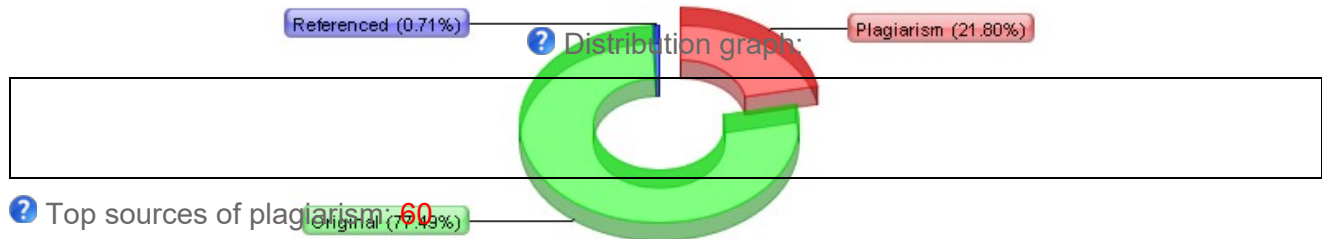
1. **Complete** resources processing - with **more results!**
2. **Side-by-side compare** with detailed analysis!
3. **Faster** processing **speed, deeper detection!**
4. **Advanced statistics**, Originality Reports management!
5. Many other **cool functions** and **options!**

Get your **5% discount**:



Detailed document body analysis:

? Relation chart:



9%	1184	1. URL will be available only with a License! Order a License
5%	589	2. URL will be available only with a License! Order a License
5%	578	3. URL will be available only with a License! Order a License

? Processed resources details: 110 - Ok / 23 - Failed

? Important notes:

<p>Wikipedia:</p>  <p>[not detected]</p>	<p>Google Books:</p>  <p>[not detected]</p>	<p>Ghostwriting services:</p>  <p>[not detected]</p>	<p>Anti-cheating:</p>  <p>[not detected]</p>
---	--	--	---

? UACE: UniCode Anti-Cheat Engine report:

1. Status: Analyzer [On] Normalizer [On] character similarity set to [100%]
2. Detected UniCode contamination percent: [0% with limit of: 4%]
3. Document not normalized: percent not reached [5%]
4. All suspicious symbols will be marked in purple color: Abcd...
5. Invisible symbols found: [0]

Assessment recommendation:

No special action is required. Document is Ok.

[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:

PENGEMBANGAN MEDIA VISUAL TENTARA (TENTANG TATA SURYA) PADA PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM SD KELAS VI MATERI TATA SURYA

Plagiarism detected: **0,11%** Demo mode: Register the software! [+ 4 resources!](#)

id: 1

SKRIPSI Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Plagiarism detected: **0,27%** Demo mode: Register the software! [+ 4 resources!](#)

id: 2

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Pada FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri Disusun Oleh : RIZKI AKHMAD LUTHFI NPM: 18.1.01.10.0061 PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS

Warning: Demo Version - reports are incomplete!



High level of Plagiarism is suspected!

Get your complete report:

- 1. Most detailed reports - complete with features!**
- 2. Instant order processing - immediate activation!**
- 3. Lifetime licenses! 24 hours support!**



NUSANTARA PGRI KEDIRI 2021 ii Skripsi oleh : RIZKI AKHMAD LUTHFI NPM: 18.1.01.10.0061 Judul: PENGEMBANGAN MEDIA VISUAL TENTARA (TENTANG TATA SURYA) PADA PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM SD KELAS VI MATERI TATA SURYA Telah Disetujui untuk diajukan Kepada Panitia Ujian /Sidang Skripsi Program Studi PGSD FKIP UN PGRI Kediri Tanggal : Pembimbing I Sutrisno Sahari, M.Pd NIDN. 0713037304 Pembimbing II Dhian Dwi Nur Wenda, M.Pd NIDN. 0701058701 iii Oleh : RIZKI AKHMAD LUTHFI NPM: 18.1.01.10.0061 Judul: PENGEMBANGAN MEDIA VISUAL TENTARA (TENTANG TATA SURYA) PADA PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM SD KELAS VI MATERI TATA SURYA Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/ Sidang Skripsi Program Studi PGSD UN PGRI Kediri Pada tanggal: Dan Dinyatakan Telah Memenuhi Persyaratan Panitia Penguji : 1. Ketua : 2. Penguji I : 3. Penguji II : Mengetahui, Dekan FKIP Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd NIDN. 0006096801 iv PERNYATAAN Yang bertanda tangan di bawah ini saya, Nama : RIZKI AKHMAD LUTHFI Jenis Kelamin : Laki-laki Tempat/ Tgl. Lahir : Nganjuk/ 06 Desember 1999 NPM : 18.1.01.10.0061 Fak/Jur/Prodi : FKIP/ S1 PGSD Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya-karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka. Kediri, Yang menyatakan, RIZKI AKHMAD LUTHFI NPM. 18.1.01.10.0061 v KATA PENGANTAR Puji Syukur saya panjatkan kehadiran Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenan-Nya penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan. Penyusunan skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada jurusan PGSD. Pada

kesempatan ini diucapkan terima kasih dan penghargaan yang setulustulusnya kepada: 1. Dr. Zainal Afandi M. Pd, selaku Rektor UN PGRI Kediri. 2. Dr. Mumun Nurmiawati, M. Pd, selaku Dekan FKIP UN PGRI Kediri. 3. Kukuh Andri Aka, M. Pd, selaku Ketua Prodi PGSD UN PGRI Kediri. 4. Sutrisno Sahari, M. Pd selaku Dosen Pembimbing I Prodi PGSD UN PGRI Kediri. 5. Dhian Dwi Nur Wenda, M. Pd selaku Dosen Pembimbing II Prodi PGSD UN PGRI Kediri. Saya menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur sapa, kritik, dan saran-saran dari berbagai pihak sangat saya harapkan. Kediri, 14 Juli 2021 Rizki Akhmad Luthfi 18.1.01.10.0061 vi

DAFTAR ISI HALAMAN	
JUDUL	i HALAMAN
PENGESAHAN	ii KATA
PENGANTAR	iii DAFTAR
ISI	iv BAB I :
PENDAHULUAN	1 A. Latar
Belakang	1 B. Identifikasi
Masalah	6 C. Rumusan
Masalah	7 D. Tujuan
Penelitian	7 E. Sistematika
Penulisan	8 BAB II : LANDASAN
TEORI	9 A. Karakter Siswa Sekolah
Dasar	9 B. Media Pembelajaran
Pengertian Media Pembelajaran	10 2. Fungsi Media
Pembelajaran	11 3. Manfaat Media Pembelajaran
Kriteria Pemilihan Media	15 5. Klasifikasi Media
Pembelajaran	15 C. Media Pembelajaran Visual
Pengertian Media Pembelajaran Visual	16 2. Grafis Sebagai Media
Visual	16 vii 3. Kelebihan dan Kekurangan Media Visual
Tentara (Tentang Tata Surya)	19 1. Pengertian Media
Tentara	19 2. Karakteristik Tentara
Kelebihan dan Kekurangan Media Tentara.....	20 E.
Materi	21 1. Pengertian Ilmu Pengetahuan
Alam	21 2. Tata Surya
Bepikir	29 BAB III : METODE
PENELITIAN	31 A. Model
Pengembangan	31 B. Prosedur
Pengembangan	31 C. Lokasi dan Subyek
Penelitian	36 D. Uji Coba Model atau Produk.....
Validasi Model atau Produk	38 F. Instrumen Pengumpulan
Data	38 G. Teknik Analisis Data
Penguji	49 Daftar
Pustaka	1 BAB I PENDAHULUAN A. Latar
Belakang Masalah Pendidikan dasar sebagai jenjang awal dari pendidikan di sekolah perlu ditingkatkan. Pemerataan kualitas dan pengembangannya agar dapat memberikan dasar pembentukan pribadi manusia sebagai masyarakat yang berbudi pekerti luhur dan kemampuan dasar sebagai bekal untuk melanjutkan pendidikan yang lebih tinggi. Tujuan pendidikan nasional di Negara Indonesia secara umum adalah pembentukan manusia yang bukan hanya menyesuaikan diri dalam masyarakat melainkan lebih dari itu, mereka dituntut untuk menyumbang bagi kesempurnaan masyarakat itu sendiri menurut (UURI 2003: 20) tujuan pendidikan yaitu mengembangkan potensi didik agar manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, beriman, cakap, kreatif mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di sekolah dasar adalah suatu mata pelajaran yang berhubungan dengan pengetahuan alam dan sebuah proses suatu penemuan, sehingga bukan hanya konsep, fakta, dan prinsip saja. Hal ini sesuai dengan pendapat Ahmad Susanto (2013:170-171), "Pembelajaran IPA merupakan pembelajaran berdasarkan pada prinsip-prinsip, proses yang mana dapat menumbuhkan sikap ilmiah siswa terhadap konsep-konsep IPA". 2 Guru mempunyai peran yang sangat penting dalam sebuah proses pembelajaran, dalam proses pembelajaran guru juga dituntut harus mampu menciptakan pembelajaran dengan suasana yang menyenangkan sebagai siswanya. Guru juga harus mampu menentukan sebuah media pembelajaran yang tepat untuk digunakan pada saat proses pembelajaran agar dapat menciptakan suatu pembelajaran yang aktif dan inovatif juga diharapkan dapat menuai hasil serta mencapai tujuan pembelajaran yang ditentukan. Dengan demikian maka dalam proses pembelajaran juga diperlukan sebuah motivasi untuk siswa guna menambah keinginan siswa untuk mengikuti proses pembelajaran semakin tinggi. Motivasi belajar merupakan salah satu faktor yang turut menentukan keefektifan dalam pembelajaran. Seorang siswa akan belajar dengan baik apabila ada faktor pendorongnya	

yaitu belajar. Dari hasil observasi kegiatan pembelajaran IPA kelas VI di SDN Mojoroto 4 Kecamatan Mojoroto Kota Kediri, diketahui bahwa proses pembelajaran di SDN Mojoroto 4 pada pembelajaran IPA materi tata surya guru masih menggunakan metode pembelajaran yang belum variasi. Guru belum menggunakan sebuah alat bantu pengajaran atau media pembelajaran dalam melakukan proses pembelajaran di kelas, guru menggunakan bahan ajar yang disediakan sekolah. Saat proses pembelajaran berlangsung di kelas, guru menjelaskan materi menggunakan metode ceramah dan strategi tanya jawab, pembelajaran yang dilakukan terpusat pada pada bahan ajar yang disediakan oleh pemerintah. Hasil pencapaian nilai ulangan pada materi IPA Tata Surya rata-rata nilai yang diperoleh adalah dibawah KKM 70 yang ditetapkan oleh 3 sekolah. Hasil yang ditunjukkan dari seluruh siswa yang tuntas hanya 10% dari seluruh siswa. Interaksi antara guru dengan siswa pun masih sebatas tanya jawab, dikarenakan pembelajaran yang dilakukan masih berpusat pada guru dan belum menggunakan media pembelajaran. Hal ini menyebabkan siswa menjadi kurang aktif dalam proses pembelajaran dan jawaban dari hasil wawancara dengan siswa menunjukkan bahwa siswa mudah bosan dengan kegiatan pembelajaran yang berlangsung. Dari paparan observasi tersebut maka diketahui bahwa masih banyak siswa yang kurang mendalami materi atau memahami materi tata surya khususnya mata pelajaran IPA. Berdasarkan masalah yang ditemui dari hasil obsservasi yang telah dilakukan maka diperlukan adanya sebuah inovasi yang dapat memperbaiki nilai hasil belajar siswa agar menjadi lebih baik. Salah satu usaha yang dapat dilakukan yaitu dengan penggunaan media pembelajaran yang dapat menarik semangat belajar dari siswa dan memberikan sebuah motivasi belajar bagi siswa. Media pembelajaran merupakan sebuah alat bantu pengajaran yang penting guna membantu guru untuk menyampaikan materi pembelajaran secara lebih efektif dalam hal interaksi dan komunikasi guru dengan siswa pada proses pembelajaran yang dilakukan. Menurut Azhar Arsyad (2013:3) menyatakan bahwa : " Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan, sikap. Dari sini dapat diambil sebuah kesimpulan bahwa proses pembelajaran yang dilaksanakan dengan menggunakan media pembelajaran akan dapat membuat penyampaian 4 interaksi dan komunikasi serta penyampaian materi yang dilakukan guru menjadi lebih efektif. Berdasarkan permasalahan uraian permasalahan di atas maka dapat diambil sebuah kesimpulan untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan mengembangkan sebuah media pembelajaran pada materi tata surya khususnya mata pelajaran IPA pada kelas VI SDN Mojoroto 4 Kecamatan Mojoroto Kota Kediri. Salah satu media yang digunakan dalam membantu meningkatkan hasil belajar pada materi IPA tata surya adalah media Tentara (Tentang Tata Surya). Media Tentara adalah salah satu media pembelajaran yang didesain semenarik mungkin dan memudahkan siswa dalam pembelajaran sehingga siswa lebih termotivasi dan responsif dalam proses pembelajaran. Dengan media Tentara dapat menarik minat belajar dari membaca hingga memahami isi materi pelajaran IPA. Karena dalam pembelajaran IPA pada materi tata surya, siswa yang minim pemahaman materi dapat menggunakan media yang mudah sehingga siswa mampu memahaminya. Kelebihan dari media Tentara ini yaitu media tata surya yang seperti nyata di luar angkasa dengan planet bisa memutar matahari. Sehingga kita dapat menggambarkan konsep materi tata surya di dalam media Tentara dengan nyata seperti tata surya yang sebelumnya hanya media gambar atau diputar sendiri, namun media Tentara ini menggunakan alat agar planet-planet bisa memutar matahari dengan sendirinya tanpa bantuan. Di dalam media Tentara akan berisikan materi tata surya. Kemudian media Tentara ini 5 menggambarkan tata surya yang ada di luar angkasa. Jika media tersebut diterapkan dalam pembelajaran IPA, minat belajar siswa akan lebih tinggi karena penasaran pada materi tata surya yang diterapkan ketika menggunakan media tersebut. Sehingga hal ini dapat membantu meningkatkan perolehan hasil belajar siswa untuk mencapai maupun melebihi nilai KKM. Sebelumnya terdapat beberapa penelitian yang memuat tentang media pembelajaran tata surya, salah satu penelitian yang pernah dilakukan yaitu oleh Ika Yusniawati dengan judul "Peningkatan Hasil Belajar IPA Materi Tata Surya Dengan Menggunakan Media Interaktif Animasi 3 Dimensi Pada Siswa Kelas VI SDN 2 Tlobo Kecamatan Jatiyoso Kabupaten Karanganyar" pada tahun 2012 dengan hasil yang menunjukkan bahwa media tata surya dapat meningkatkan minat belajar siswa yang dibuktikan dengan perolehan nilai pada siklus I rata-rata kelas 54.91 dan siklus II nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 74.15. Sedangkan salah satu penelitian yang pernah dilakukan oleh Elza Yoga Andrea dengan judul "Pengembangan Media Kotak Ajaib Berbasis Diorama Dalam Pembelajaran IPA Materi Sistem Tata Surya Pada Siswa Tunagrahita SDN Mojorejo 1 Batu" pada tahun 2020 memperoleh hasil penelitian yang menyatakan bahwa media tata surya dikatakan dapat meningkatkan kemampuan berfikir kritis siswa berdasarkan hasil tes siswa setelah menggunakan media tata surya "lebih baik" menunjukkan sangat valid dengan persentase hasil sebesar 95% dari rata-rata hasil tes siswa sebelum menggunakan media tata surya. 6 Berdasarkan dari uraian di atas, maka penulis tertarik untuk ingin merancang sebuah media pembelajaran berupa media pembelajaran Tentara materi tata surya khususnya mata pelajaran IPA yang dapat digunakan oleh guru pada saat proses pembelajaran. Diharapkan dengan media pembelajaran tersebut akan membuat pembelajaran yang dilakukan oleh guru menjadi lebih menarik dan dapat meningkatkan antusias dari siswa. Berdasarkan latarbelakang di atas maka penulis melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Media Visual Tentara (Tentang Tata Surya) Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam SD

Kelas VI Materi Tata Surya. B. Identifikasi Masalah Dari beberapa uraian yang dikemukakan pada latar belakang, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut: 1. Guru masih menggunakan metode pembelajaran yang belum variasi. 2. Guru yang cenderung monoton pada buku dan gambar belum menggunakan alat peraga atau media pembelajaran pada saat proses pembelajaran. 3. Siswa yang kurang aktif dalam kegiatan proses pembelajaran. dan mudah bosan dengan kegiatan pembelajaran yang berlangsung. 4. Siswa yang kurang memahami konsep materi tata surya karena siswa kebanyakan mengkhayal materi tersebut. 5. Hasil belajar siswa rata-rata masih dibawah KKM 70, hanya 10% siswa yang tuntas dari seluruh siswa. 7 C. Rumusan Masalah Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijabarkan, permasalahan yang menjadi kajian dalam penelitian dapat dirumuskan antara lain: 1. Bagaimana validitas pengembangan media visual TENTARA (Tentang Tata Surya) pada pembelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA) materi tata surya siswa kelas VI SD ? 2. Bagaimana keefektifan pengembangan media visual TENTARA (Tentang Tata Surya) pada pembelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA) materi tata surya siswa kelas VI SD ? 3. Bagaimana kepraktisan pengembangan media visual TENTARA (Tentang Tata Surya) pada pembelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA) materi tata surya siswa kelas VI SD ? D. Tujuan Pengembangan Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan penelitian sebagai berikut: 1. Mengetahui validitas pengembangan media visual TENTARA (Tentang Tata Surya) pada pembelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA) materi tata surya siswa kelas VI SD ? 2. Mengetahui keefektifan pengembangan media visual TENTARA (Tentang Tata Surya) pada pembelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA) materi tata surya siswa kelas VI SD ? 3. Mengetahui kepraktisan pengembangan media visual TENTARA (Tentang Tata Surya) pada pembelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA) materi tata surya siswa kelas VI SD ? E. Sistematika Penulisan Sistematika dalam penulisan proposal pengembangan ini meliputi Bab I Pendahuluan, latar belakang masalah, indentifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan pengembangan dan sistematika penulisan. Bab II terdapat landasan teori, menguraikan kajian teoritik yang meliputi bahan ajar. Bab III Metode pengembangan, prosedur pengembangan, subjek penelitian, uji coba produk, validasi produk, instrument pengumpulan data, dan teknik analisis data. Bab IV Berisi hasil studi pendahuluan, pengujian model terbatas, pengujian model perluasan, validasi model dan pembahasan hasil penelitian. Bab V Berisi kalimat penutup skripsi serta harapan peneliti adanya berbagai masukan untuk penyempurnaan dan harapan-harapan agar pelaksanaan penelitian dapat berjalan sesuai rencana. BAB II LANDASAN TEORI A. Karakteristik Siswa Sekolah Dasar Kegiatan pembelajaran yang interaktif selalu melihatkan siswa dan guru. Guru bukan satu-satunya sumber belajar. Seiring dengan berkembangnya zaman, kurikulum yang berlaku juga mengalami pengembangan, sehingga kegiatan pembelajaran yang dahulu bertolak dari guru sebagai sumber belajar, berubah menjadi pola pembelajaran interaktif yang melibatkan siswa untuk membangun pengetahuannya sendiri secara discovery. Setiap siswa mempunyai karakter dan keunikan sebagai individu yang berkembang. Setiap keunikan dan karakter siswa bukanlah untuk dihindar guru, tetapi sebagai pengasah kemampuan guru untuk dapat memberikan perlakuan yang sama sesuai dengan keunikan dan karakter siswa. Karakter adalah sifat batin yang mempengaruhi segenap pikiran, prilaku, budi pekerti, dan tabiat yang memiliki manusia atau makhluk hidup lainnya. Teori perkembangan yang dikembangkan oleh Piaget menyatakan bahwa kelas VI biasanya berumur antara 10-11 tahun memasuki tahap operasional konkret. Tahap Operasional konkret ini merupakan tahap ketiga dari tahap-tahap yang dikemukakan oleh Piaget (1920). Pada saat memasuki tahap ini, anak sudah dapat melakukan penalaran secara logis untuk hal-hal yang bersifat konkret, sedangkan untuk hal-hal yang masih bersifat abstrak anak masih belum mampu. 10 Karakteristik siswa kelas VI di SDN Mojoroto 4 di dapati bahwa pada dasarnya siswa aktif, rasa ingin taunya besar akan sesuatu hal yang belum mereka ketahui dalam pembelajaran. Semisal dengan penggunaan media yang menarik, jika guru memberikan media yang menarik minat serta perhatian mereka, maka pengalaman belajar mereka juga akan bertambah. karena karakteristik siswa dengan menggunakan media akan dapat memahami materi dengan mudah. B. Media Pembelajaran 1. Pengertian Media Pembelajaran Menurut Wibawanto (2018) menyatakan bahwa media merupakan sumber belajar dan dapat juga diartikan dengan manusia dan benda atau peristiwa yang membuat kondisi siswa mungkin memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Selain alat yang berupa sebuah benda, yang digunakan sebagai penyalur proses pendidikan, pendidikan sebagai figure sentral atau model dalam proses interaksi edukatif merupakan alat edukatif yang juga harus diperhitungkan. Menurut pendapat Azhar Arsyad (2013:3) menyatakan bahwa : "Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan, atau sikap". Pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa media adalah semua objek yang digunakan 11 sebagai perantara untuk menyampaikan pesan atau informasi agar pesan tersebut dapat diterima dengan baik oleh penerima pesan. Sebagaimana didefinisikan di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu yang dapat digunakan guru untuk memberikan informasi yang berguna tentang mata pelajaran, untuk membantu proses pembelajaran lebih menyenangkan, efektif dan efisien sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan. 2. Fungsi Media Pembelajaran Dalam proses pembelajaran, media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa). Dalam kegiatan interaksi antara siswa dan lingkungan, fungsi media dapat diketahui berdasarkan

adanya kelebihan dan hambatan yang mungkin timbul dari proses pembelajaran. Menurut Daryanto (2015 : 8) ada tiga kelebihan kemampuan media adalah sebagai berikut. a. Kemampuan fiksatis, artinya dapat menangkap, menyimpan, dan menampilkan kembali suatu obyek atau kejadian dapat dgambar, dipotret, atau direkam, difilmkan, kemudian dapat disimpan dan pada saat diperlukan dapat ditunjukkan kembali. b. Kemampuan manipulative, artinya medi dapat menampilkan kembali suatu obyek aau kejadian dengan berbagai macam perubahan (manipulasi) sesuai keperluan. Misalnya di ubah ukurannya, kecepatannya, warnanya, dan dapat pula diulang-ulang penyajiannya. 12 c. Kemampuan distributive, artinya media mampu menjangkau audiens yang besar jumlahnya dalam satu kali penyajian serempak, misalnya siaran TV dan Radio. Hambatan-hambatan dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut. a. Verbalisme, artinya siswa dapat menyebutkan kata tetapi tidak mengetahui artinya. Hal ini terjadi karena biasanya guru mengajar hanya dengan penjelasan lisan (ceramah), siswa cenderung menirukan apa yang dikatakan guru. b. Salah tafsir, artinya dengan istilah atau kata yang sama diartikan berbeda dengan oleh siswa. Hal ini terjadi karena biasanya guru hanya menjelaskan secara lisan, tanpa menggunakan media pembelajaran yang lain, misalnya gambar, bagan, model, dan sebagainya. c. Perhatian tidak berpusat, hambatan tersebut dapat terjadi karena penerapan hal, antara lain gangguan fisik, ada hal lain yang lebih menarik dan mengaruhi perhatian siswa, siswa melamun cara mengajar guru membosankan, cara menyajikan bahan pelajaran tanpa variasi, serta kurang adanya pengawasan dan bimbingan guru. d. Tidak terjadinya pemahaman, artinya kurang memiliki kebermaknaan logis dan psikologis. Apa yang diamati atau dilihat, dialami secara terpisah. Tidak terjadi proses pemikiran yang logis mulai dari kesadaran hingga timbulnya konsep. 13 Secara rinci, fungsi media dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut. a. Menyaksikan benda yang ada atau peristiwa yang terjadi pada masa lampau. Dengan perantara gambar, potret, slide, film, video, atau media yang lain, siswa dapat memperoleh gambaran yang nyata tentang benda atau peristiwa sejarah. b. Mengamati benda atau peristiwa yang sulit dikunjungi, baik karena jaraknya jauh, berbahaya, maupun terlarang. c. Mempunyai gambaran yang jelas tentang gambaran atau hal-hal yang sulit diamati secara langsung karena sesuatu yang tidak memungkinkan. Misalnya dengan perantara paket, siswa dapat memperoleh gambaran yang jelas tentang bendungan, kompleks, dan pembangkit listrik. d. Mendengarkan suara yang sulit ditangkap dengan telinga secara langsung. Misalnya suara denyut jantung dan sebagainya. e. Mengamati dengan teliti binatang-binatang yang sulit ditangkap. Dengan bantuan gambar, potret, slide, dan sebagainya. f. Mengamati peristiwa-peristiwa yang jarang terjadi atau berbahaya untuk didekati. Dengan slide, film, atau video siswa dapat mengamati pelangi, gunung meletus, pencernaan dan sebagainya. 3. Manfaat Media Pembelajaran Dalam dunia pendidikan, khususnya pada kegiatan pembelajaran media sangat penting dalam ketercapaian keberhasilan pemahaman siswa. 14 Media pembelajaran mempunyai manfaat banyak sekali antara lain dapat memberikan penjelsan yang lebih konkrit karena materi yang disajikan lebih logis dan jelas. Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2015: 2), mengemukakan manfaat media pembelajaran sebagai berikut : a. Media dapat mempertinggi pemahaman siswa dalam proses belajar dan di harapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. b. Media dapat meningkatkan perhatian siswa dan menimbulkan motivasi siswa. c. Media dapat memperjelas bahan pelajaran yang diberikann guru. d. Media dapat membantu terciptanya metode pembelajaran yang lebih bervariasi. e. Media dapat mengaktifkan aktivitas belajar siswa di kelas menjadi aktivitas positif. Dapat disimpulkan bahwa fungsi media adalah menarik perhatian siswa saat pembelajaran berlangsung sehingga motivasi belajar siswa muncul, karena penyampaian materi secara lisan membuat siswa menjadi bosan dalam mendengarkann penjelasan dari guru terlebih siswa yang masih sekolah dasar kecenderungannya suka bermain, namun berbeda jika dalam penyampaian materi dengan menggunakan media pembelajaran siswa akan jauh lebih termotivasi dan lebih terfokus karena media pembelajaran itu bersifat menarik perhatian mereka. 15 4. Kriteria Pemilihan Media Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2015: 4-5) menyebutkan 6 kriteria pemilihan media sebagai berikut : a. Ketepatan atau kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran b. Kesesuaian terhadap isi bahan pelajaran c. Kemudahan memperoleh media d. Keterampilann dan kemampuan guru dalam menggunakan media e. Ketersediaan waktu f. Kesesuaian dengan perkembangan taraf berfikir siswa Bahwa dalam pemilihan media hendaknya dilengkapi dengan pertimbangan pada kriteria-kriteria pemilihan media yang logis dan benar, mulai dari ketepatan atau kesuaian media dengan tujuan pembelajaran yang secara umum diusahakan untuk mencapai tiga hal, yakni untuk mendapat pengetahuan, penanaman konsep dan ketrampilan, serta pembentukan sikap. Dengan demikian dalam sebuah rencana pembelajaran guru harus melakukan piilihan media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, yakni yang dapat membantu pencapaian dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. 5. Klasifikasi Media Pembelajaran Berdasarkan perkembangan teknologi media pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam empat kelompok seperti halnya menurut Rayandra Asyar (2012: 46-52), "mengelompokkan media berdasarkan ciri 16 fisiknya, dari segi usur pokoknya, segi pengalaman belajar yang dibentuk, dan segi penggunaan media tersebut" Berdasarkan jenis - jenis media pembelajaran, media visual termasuk media pembelajaran yang dapat dikembangkan dalam berbagai format seperti alat peraga atau gambar, dengan menyajikan ilustrasi melalui alat peraga yang sangat sesuai dengan realitas suatu objek atau situasi. C. Media Pembelajaran Visual 1. Pengertian Media Pembelajaran Visual Media visual dalam konsep

pembelajaran visual terdapat berupa gambar, model, benda, atau alat - alat lain yang memberikan peserta didik pengalaman visual yang nyata. Media pembelajaran visual menurut Rima Wati Ega (2016: 5) merupakan media yang memiliki beberapa unsur yang berupa bentuk, warna, garis, dan tekstur. 2. Grafis Sebagai Media Visual Media visual pembelajaran dirancang untuk memperhatikan banyaknya standar seperti kesederhanaan, intergasi, penekanan, keseimbangan, garis, bentuk, tekstur, ruang dan warna. Warna merupakan tambahan penting untuk sebagian besar alat bantu visual, tetapi harus digunakan dengan hati-hati. Gunakan warna yang berikan kesan pemisah, penekanan keterpaduan unsur-unsur visual. Pada dasarnya ada lima warna yang berbeda yaitu merah, biru, kuning, hitam, dan putih. Menurut teori warna yang membuat kesan dekat misalnya warna merah dan biru memberi 17 kesan jauh dan ruang yang berwarna gelap atau kusam memberikan kesan lebih kecil dari ukuran sebenarnya. 3. Kelebihan dan Kekurangan Media Visual Menurut Ega Rima Wati (2016) menyatakan bahwa setiap media pembelajaran membantu menyampaikan materi pembelajaran dengan baik. Setelah melakukan pemilihan media yang tepat dan menggunakannya, guru perlu mempertimbangkan kelebihan dan kekurangan yang harus diperhatikan dari media. Sehingga dalam menyampaikan materi pembelajaran, tampilan dapat disajikan dengan baik. Kelebihan dan kekurangan media pembelajaran berbasis visual adalah sebagai berikut: Menurut Ega Rima Wati (2016) menyatakan bahwa kelebihan media dari media pembelajaran visual adalah sebagai berikut: a. Media visual membantu meningkatkan keefektifan pencapaian tujuan pembelajaran dengan bahan visual. b. Media visual memperlancar proses pembelajaran sehingga dapat dengan mudah dan cepat menerima materi pelajaran. c. Media visual membantu siswa meningkatkan pemahaman dan memperkuat ingatan, sebab tampilan visual lebih menarik dari pada hanya tampilan verbal. d. Media visual dapat dibaca berkali-kali dengan menyimpannya atau mengelipingnya. 18 e. Media visual membantu siswa berpikir tajam dan spesifik. Siswa dapat benar-benar mengerti isi berita dengan analisis yang lebih mendalam dan dapat membuatnya berpikir lebih spesifik tentang isi tulisan. f. Media visual membantu mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki para siswa. g. Media visual memungkinkan adanya interaksi antara siswa dengan lingkungan sekitarnya. h. Media visual membantu menanamkan konsep yang benar mengenai suatu informasi. Selain beberapa kelebihan di atas, menurut Ega Rima Wati (2016) terdapat juga kekurangan dari media visual sebagai berikut: a. Media visual terkadang kurang praktis dan memerlukan waktu pembuatan yang lama. b. Media visual tidak diikuti oleh audio, sehingga memerlukan penjelasan dari guru tentang materi pembelajaran. c. Memerlukan bahan pembuatan dan desain media yang bagus dan praktis, agar media visual dapat bertahan lama, sehingga proses pembuatannya cukup rumit. d. Apabila terjadi kesalahan media tersebut, maka sulit untuk diperbaiki. Bisa jadi membongkar dan membuat mulai dari awal lagi media tersebut. Efektifitas penggunaan media visual dapat dioptimalkan jika memiliki ukuran gambar yang tidak terlalu kecil, menarik dan dapat 19 digunakan berulang kali, serta dapat dikaitkan dengan materi pelajaran dan kehidupan siswa. D. Media Tentara (Tentang Tata Surya) 1. Pengertian Media Tentara (Tentang Tata Surya) Media visual tentara (tentang tata surya) ini merupakan media visual atau alat peraga yang dikembangkan sesuai dengan zaman yang sudah canggih dengan media visual ini dapat membangkitkan semangat belajar siswa terhadap materi tata surya. Media visual tentara ini di kembangkan dari media yang sudah ada sebelum nya hanya berupa gambar atau buku dengan mengembangkan media tentara ini yang terdiri dari planet-planet yang seperti nyata diluar angkasa. 2. Karakteristik Tentara Terdapat beberapa karakteristik Tentara yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran adalah sebagai berikut : a. Berbentuk papan box. b. Tema harus sesuai dengan tujuan pembelajaran. c. Data yang dimasukkan dalam tentara harus fokus pada pokok pembahasan atau materi yang diajarkan. d. Tidak terlalu banyak hiasan, karena tujuan utamanya adalah sebagai media pembelajaran. Berdasarkan karakteristik-karakteristik tentara di atas, maka diharapkan dapat menjadi gambaran atau catatan dalam pembuatan media 20 tentara agar sesuai dengan tujuan pemanfaatan media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. 3. Kelebihan dan Kekurangan Media Tentara Terdapat beberapa kelebihan dari media tentara, diantaranya adalah sebagai berikut ini : a. Menarik, media tentara mempunyai gerak rotasi dengan sendirinya jadi planet-planet akan berputar mengelilingi matahari dengan dengan sendiri seperti aslinya yang ada di luar angkasa. Sehingga tampilannya akan terlihat indah dan menarik. b. Dapat mengatasi keterbatasan waktu. c. Mudah dibuat. Sebaliknya, kekurangan yang dimiliki media visual adalah sebagai berikut : a. Waktu yang digunakan relative lama . b. Gambaran planetnya yang kurang real dengan aslinya. Dari kelemahan yang disebutkan di atas perlu adanya solusi yang meminimalkan kekurangan media tentara, dari analisis yang dilakukan oleh peneliti menemukan solusi yaitu mendesain dan menyusun tentara dengan tingkat kerumitan sedang atau normal namun masih terlihat menarik, serta gunakan gambar atau foto secukupnya sesuai pokok pembahasan tanpa menambah hiasan yang berlebih. 21 E. Materi 1. Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam Menurut Djojosoediro (2011: 18) IPA merupakan cabang pengetahuan yang berawal dari fenomena alam. IPA didefinisikan sebagai sekumpulan pengetahuan tentang objek dan fenomena alam yang diperoleh dari hasil pemikiran dan penyelidikan ilmuwan yang dilakukan dengan keterampilan bereksperimen dengan menggunakan metode ilmiah. Definisi ini memberi pengertian bahwa IPA merupakan cabang pengetahuan yang dibangun berdasarkan pengamatan dan klasifikasi data, dan biasanya disusun dan diverifikasi dalam hukum-hukum yang bersifat kuantitatif, yang melibatkan aplikasi

penalaran matematis dan analisis data terhadap gejala-gejala alam. Materi yang digunakan penelitian dalam pembuatan dan pengembangan media pembelajaran tentara kelas VI merupakan muatan pelajaran IPA materi tata surya terdapat pada KD 3.7 Menjelaskan sistem tata surya dan karakteristik anggota tata surya. Kedua KD tersebut terdapat pada Tema 9 semester genap kelas VI "Menjelajah Angkasa Luar".

2. Tata Surya

a. Pengertian Dalam ilmu astronomi, tata surya kita hanyalah satu sistem dari beberapa sistem lain yang ada dalam alam semesta. Tiap-tiap tata surya tersebut memiliki anggota, susunan, serta karakteristik tersendiri yang 22 mungkin saja berbeda dengan tata surya lainnya. Misalnya saja, planet bumi yang kita tinggali ini, bersama-sama dengan planet lainnya berada dalam satu sistem tata surya dimana Matahari yang menjadi pusatnya. Matahari memberikan sinar dan suhu yang merupakan sumber kehidupan, sekaligus sumber energi bagi tata surya. Itulah mengapa sehingga tata surya kita ini disebut dengan sistem tata surya Matahari (solar system). Tata surya adalah kumpulan benda langit yang terdiri dari matahari, 8 buah planet, planet-planet kecil, satelit, asteroid, komet, meteor, dan berbagai benda ruang angkasa lainnya. Pusat dari tata surya adalah matahari. Anggota tata surya yang lain beredar mengelilingi matahari. Tata surya kita ini hanyalah satu dari beberapa tata surya lainnya yang berada dalam galaksi bimasakti.

b. Struktur Sistem Tata Surya

1) Matahari Matahari adalah pusat tata surya, yang merupakan bintang sejati karena dapat memancarkan cahaya sendiri. Matahari menjadi anggota tata surya yang terbesar, karena hampir seluruh massa tata surya terkumpul pada matahari (98%). Matahari sebagai pusat tata surya adalah jenis bintang generasi kedua. Matahari terbentuk kira-kira 4,6 milyar tahun yang lalu berbentuk gumpalan gas yang berpijar yang terdiri dari gas, terutama gas hidrogen. Menurut para ahli astronomi, bahan pembentuk matahari ini berasal dari ledakan bintang generasi pertama. Matahari memiliki diameter sepanjang 1.392.500 km, kira-kira ukuran ini 109 kali diameter bumi dan 23 sepuluh kali lebih besar dari planet Jupiter. Secara umum, matahari tersusun oleh beberapa lapisan yang terdiri dari; korona, kromosfer, fotosfer, dan lapisan inti.

2) Planet Planet adalah benda langit yang mengelilingi matahari dengan lintasan tertentu dan bergaris tengah lebih dari 4000 km. Planet memantulkan cahaya yang diterima dari matahari. Dahulu diketahui ada 9 planet, tetapi baru-baru ini diputuskan Pluto tidak termasuk dalam keluarga planet Bimasakti yang mengelilingi matahari. Peredaran planet mengitari matahari mengikuti lintasan berbentuk bujur telur atau elips. Pusat lintasan peredaran itu adalah Matahari. Peredarannya teratur sehingga tidak mungkin terjadi benturan dan gerak planet mengelilingi matahari berlawanan dengan arah jarum jam. Berdasarkan letaknya, planet dibedakan menjadi dua, yaitu planet dalam dan planet luar. Planet dalam adalah planet yang garis edarnya terletak di antara matahari dan bumi, anggotanya Merkurius dan Venus. Planet luar adalah planet yang garis edarnya di luar peredaran bumi dan terdiri dari Mars, Jupiter, Saturnus, Uranus, dan Neptunus. Berikut ini profil dari masing-masing planet tersebut:

a) Merkurius (1) Merkurius merupakan planet yang paling dekat dengan Matahari dan memiliki diameter 4.862 km sehingga merupakan planet terkecil. (2) Jarak planet Merkurius dengan Matahari sekitar 58 juta km. Merkurius membutuhkan 88 hari untuk berputar mengelilingi Matahari satu kali. (3) Karena letaknya yang cukup dekat dengan Matahari, permukaan Merkurius banyak terdapat kawah-kawah besar. (4) Merkurius terlihat paling terang dari Bumi dan kadang-kadang menampakkan diri sebagai titik kecil saat Matahari terbenam atau fajar menyingsing. (5) Suhunya di siang hari mencapai 430°C, tetapi di malam hari mencapai -170°C. (6) Merkurius tidak memiliki satelit.

b) Venus (1) Venus terletak antara orbit Merkurius dan orbit Bumi, memiliki garis tengah sekitar 12.100 km dan merupakan planet terdekat dengan Bumi. (2) Ukurannya yang hampir sama dengan Bumi membuatnya disebut sebagai Bumi kebar. (3) Dengan jarak 108 juta km dari matahari, Venus membutuhkan waktu 225 hari untuk sekali berevolusi mengelilingi matahari. (4) Suhu permukaan Venus dapat mencapai 480 derajat Celsius sehingga sangat kering. (5) Venus merupakan planet putih yang bercahaya terang, tampak indah dan cemerlang. (6) Planet ini tampak menjelang Matahari terbit atau beberapa saat sesudah Matahari tenggelam. Orang menamakannya bintang fajar atau bintang timur atau bintang kejora.

c) Bumi (1) Bumi merupakan satu-satunya planet di tata surya yang memiliki kehidupan, serta permukaannya terdiri dari lautan dan daratan. (2) Permukaan bumi akan terlihat berwarna hijau kebiru-biruan jika dilihat dari angkasa luar. Bentuk bumi bulat dan bergaris tengah 12.750 km. (3) Jarak bumi dengan matahari sekitar 150 juta km dan 2/3 luas permukaan bumi ditutupi lautan. (4) Bumi memiliki lapisan udara atau atmosfer. Kandungan atmosfer terdiri dari gas, yaitu oksigen dan nitrogen. Jenis gas lain tidak terlalu besar volumenya. (5) Atmosfer melindungi bumi dari sinar radiasi matahari yang membahayakan benda-benda langit yang tertari oleh gaya gravitasi bumi. Lapisan atmosfer juga menjaga suhu bumi di siang hari tidak terlalu panas dan pada malam hari tidak terlalu dingin. (6) Bumi memiliki satu satelit, yaitu bulan.

d) Mars (1) Keadaan Mars hampir mirip dengan bumi sehingga para ahli menyelidiki apakah di mars terdapat kehidupan. (2) Planet Mars berwarna kemerah-merahan dan memiliki garis tengah sekitar 6.780 km. (3) Jaraknya dengan matahari sekitar 228 juta km dan membutuhkan waktu 687 hari untuk mengelilingi matahari. (4) Permukaan Mars juga kering seperti venus. (5) Mars memiliki lapisan atmosfer yang tipis. (6) Di antara Mars dan Jupiter terdapat kumpulan benda langit kecil yang disebut asteroid atau planetoid. (7) Suhu Mars tidak terlalu tinggi, pada siang hari maksimal 13 derajat celsius dan pada malam hari -80 derajat celsius. (8) Mars mempunyai dua satelit, Demos dan Fobos, dan sebuah gunung Olympus yang tingginya dua kali tinggi gunung Everest.

e) Jupiter (1) Jupiter merupakan planet terbesar dalam

tata surya dan berwarna kekuning-kuningan. (2) Garis tengahnya 11 kali diameter Bumi atau sekitar 143.000 km. (3) Dengan jarak 778 juta km dari Matahari, Jupiter membutuhkan 12 tahun untuk mengelilingi matahari. (4) Atmosfer Jupiter banyak mengandung gas hidrogen dan helium. (5) Karena batas permukaan Jupiter dan atmosfernya yang kurang jelas, Jupiter menyerupai bola gas yang amat besar. (6) Jumlah satelit Jupiter ada 16 dan yang terbesar adalah Ganymeda. f) Saturnus (1) Saturnus termasuk planet nomor dua terbesar dalam tata surya. (2) Saturnus dikelilingi sebuah cincin raksasa yang terdiri dari debu-debu dan partikel-partikel kecil berwarna kekuning-kuningan. (3) Memiliki garis tengah 120.000 km dan jaraknya 1.428 juta km dari Matahari. (4) Untuk berevolusi, Saturnus membutuhkan waktu 29,5 tahun. (5) Saturnus memiliki 21 satelit dan yang terbesar adalah Titan. (6) Suhu permukaan Saturnus cukup dingin, sekitar -145 derajat celsius. g) Uranus (1) Uranus memiliki garis tengah sekitar 51.1118 km. (2) Jarak Uranus dengan Matahari kira-kira 2.869 juta km. (3) Uranus mengelilingi Matahari sekali edar membutuhkan waktu sekitar 84 tahun. (4) Arah rotasi Uranus berlawanan dengan planet lain. (5) Permukaan Uranus selalu diliputi awan tebal. (6) Suhu permukaan planet tersebut mencapai -180 derajat celsius. (7) Uranus memiliki lima belas buah satelit dan yang terbesar adalah Ariel. h) Neptunus (1) Jika dilihat menggunakan teleskop, Neptunus tampak berwarna kehijauhijauan. (2) Neptunus memiliki jarak dengan Matahari sekitar 4.495 juta km dan garis tengahnya 48.600 km. (3) Suhu permukaannya lebih dingin dari Uranus, yaitu sekitar -190 derajat celsius. (4) Untuk sekali berevolusi, Neptunus membutuhkan waktu 165 tahun. (5) Keadaan Neptunus kurang banyak diketahui. (6) Satelit Neptunus ada dua, Triton dan Nereid. 3) Satelit Satelit adalah benda langit yang mengelilingi planet ketika beredar mengelilingi matahari. Selain itu, satelit juga berputar pada sumbunya. Satelit dibagi menjadi dua jenis, yaitu satelit alam dan satelit buatan. Satelit alam adalah satelit yang secara alami ada di dalam sistem tata surya. Contoh: bulan yang menjadi satelit bumi. Satelit buatan adalah satelit yang dibuat manusia. Satelit buatan dilepaskan oleh roket dan mengorbit di sekitar bumi. Satelit buatan digunakan untuk berbagai kepentingan, antara lain alat komunikasi, penyiaran radio dan televisi, pemetaan bumi dan kekayaan yang terkandung di dalamnya. Berdasarkan materi di atas dapat disimpulkan bahwa, pada mata pelajaran IPA materi Tata Surya sangat perlu menggunakan media karena siswa banyak yang belum tau secara langsung seperti apa itu bentuk-bentuk matahari, planet, satelit dan lain-lain kalau pun tau itu hanya di sebuah buku LKS yang gambarnya agak buram. Oleh sebab itu sangat perlu menggunakan media pembelajaran salah satunya media Tentara karena media ini di buat dengan jenis-jenis yang sangat jelas dan real seperti nyata yang ada di luar angkasa jadi siswa tidak membayangkan saat materi tata surya, dengan media tentara siswa akan lebih tertarik untuk menyimak materi dan akan lebih paham pada materi tersebut. 29 F. Kerangka Berfikir Kerangka berpikir disusun sesuai permasalahan yang terdapat di sekolah. Melalui observasi dengan guru kelas VI SDN 4 Mojoroto, muncul beberapa permasalahan pembelajaran IPA yaitu guru yang cenderung monoton pada buku dan gambar belum menggunakan alat peraga atau media pembelajaran pada saat proses pembelajaran. Siswa yang kurang aktif dalam kegiatan proses pembelajaran, dan mudah bosan dengan kegiatan pembelajaran yang berlangsung. Peserta didik yang kurang memahami konsep materi tata surya karena siswa kebanyakan mengkhayal materi tersebut. Hasil belajar siswa rata-rata masih dibawah KKM 70, hanya 10% siswa yang tuntas dari seluruh siswa. Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran IPA berbasis media visual tentara. Hal ini dilakukan untuk memberikan pengalaman baru dan membantu siswa lebih memahami kosakata ilmiah materi tata surya. Peneliti berharap dengan dikembangkannya media IPA berbasis media visual tentara ini bermanfaat dan dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran serta meningkatkan kualitas belajar siswa. Alur peneliti rumusan bisa diamati pada kerangka sebagai berikut : 30 Bagan 2.1 Kerangka Berpikir Keterangan : Alur penelitian : Bagian alur penelitian 1. Guru mempunyai peran yang sangat penting dalam sebuah proses pembelajaran, dalam proses pembelajaran guru juga dituntut harus mampu menciptakan pembelajaran dengan suasana yang menyenangkan sebagai siswanya. 2. Guru juga harus mampu menentukan sebuah media pembelajaran yang tepat untuk digunakan pada saat proses pembelajaran agar dapat menciptakan suatu pembelajaran yang aktif dan inovatif juga diharapkan dapat menuai hasil serta mencapai tujuan pembelajaran yang ditentukan. Dengan demikian maka dalam proses pembelajaran juga diperlukan sebuah motivasi untuk siswa guna menambah keinginan siswa untuk mengikuti proses pembelajaran semakin tinggi Media Tentara berbasis media visual materi tata surya kelas VI SD Validasi Desain Media IPA Uji coba produk Pembelajaran IPA Kelas VI Semester II Materi Tata Surya Revisi produk Uji coba Revisi produk Revisi produk Produk akhir Dihasilkan Media Visual Tentara materi Tata Surya 1. Guru masih menggunakan metode pembelajaran yang belum variasi. 2. Guru yang cenderung monoton pada buku dan gambar belum menggunakan alat peraga atau media pembelajaran pada saat proses pembelajaran. 3. Siswa yang kurang aktif dalam kegiatan proses pembelajaran, dan mudah bosan dengan kegiatan pembelajaran yang berlangsung. 4. Peserta didik yang kurang memahami konsep materi tata surya karena siswa kebanyakan mengkhayal materi tersebut. 5. Hasil belajar siswa rata-rata masih dibawah KKM 70, hanya 10% siswa yang tuntas dari seluruh siswa. 31 BAB III METODE PENELITIAN A. Model Pengembangan Penelitian ini memakai jenis penelitian pengembangan (Research and Development/ R&D). Menurut Sugiyono (2019: 396) "Metode penelitian pengembangan adalah cara yang ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi, dan menguji

produk yang telah dihasilkan". Paparan tersebut dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan disingkat 4P (Penelitian, Perancangan, Produksi, dan Pengujian) Model dari penelitian ini memakai model ADDIE. Menurut Benny A. Pribadi (2014 : 23) "Model ADDIE adalah model yang mencerminkan adanya langkah-langkah yang sistemik dan sistematis yang berguna untuk mencapai sasaran yang diinginkan". Di dalam model ADDIE tersusun beberapa tahapantahapan yang digunakan untuk mendesain dan mengembangkan sebuah program yang efektif dan efisien. Tahapan-tahapan tersebut meliputi: (1) Analysis, (2) Design, (3) Development, (4) Implementation, dan (5) Evaluation.

B. Prosedur Pengembangan Mengacu pada model penelitian dan pengembangan dengan pendekatan ADDIE, terdiri dari lima langkah adapun langkah-langkah tersebut adalah sebagai berikut:

1. Analisis Berdasarkan masalah yang ditemui dari hasil observasi yang telah dilakukan maka diperlukan adanya sebuah inovasi yang dapat memperbaiki nilai hasil belajar siswa agar menjadi lebih baik. Salah satu usaha yang dapat dilakukan yaitu dengan penggunaan media pembelajaran yang dapat menarik semangat belajar dari siswa dan memberikan sebuah motivasi belajar bagi siswa. Media pembelajaran merupakan sebuah alat bantu pengajaran yang penting guna membantu guru untuk menyampaikan materi pembelajaran secara lebih efektif dalam hal interaksi dan komunikasi guru dengan siswa pada proses pembelajaran yang dilakukan. Dari sini dapat diambil sebuah kesimpulan bahwa proses pembelajaran yang dilaksanakan dengan menggunakan media pembelajaran akan dapat membuat penyampaian interaksi dan komunikasi serta penyampaian materi yang dilakukan guru menjadi lebih efektif. Berdasarkan permasalahan uraian permasalahan di atas maka dapat diambil sebuah kesimpulan untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan mengembangkan sebuah media pembelajaran pada materi tata surya khususnya mata pelajaran IPA pada kelas VI SDN Mojoroto 4 Kecamatan Mojoroto Kota Kediri. Salah satu media yang digunakan dalam membantu meningkatkan hasil belajar pada materi IPA tata surya adalah media Tentara (Tentang Tata Surya). Media Tentara adalah salah satu media pembelajaran yang didesain semenarik mungkin dan memudahkan siswa dalam pembelajaran sehingga siswa lebih termotivasi dan responsif dalam proses pembelajaran. Dengan media Tentara dapat menarik minat belajar dari membaca hingga memahami isi materi pelajaran IPA. Karena dalam pembelajaran IPA pada materi tata surya, siswa yang minim pemahaman materi dapat menggunakan media yang mudah sehingga siswa mampu memahaminya.
2. Desain Langkah kedua dari model desain sistem pembelajaran ADDIE adalah Desain. Tahap ini merupakan tahap desain rancangan produk, yaitu bentuk, ukuran, warna, dan bahan yang digunakan. Rancangan bentuk dilakukan dengan bentuk kubus. Aspek ukuran produk mempertimbangkan kesesuaian dengan sasaran pengguna yaitu siswa. Ukuran produk dibuat besar agar siswa mudah untuk melihat. Untuk gambaran menggunakan kertas yang di print dan dilaminating dan triplek yang telah dipotong dan disusun berbentuk kubus. Alas produk menggunakan triplek dipotong sesuai dengan ukuran yang telah ditentukan. Gambar 3.1 Desain media Gambar 3.2 Desain media
3. Pengembangan Pengembangan produk awal dilakukan dengan membentuk tiang terlebih dahulu. Kayu dipotong sesuai ukuran kemudian dibentuk kubus, selanjutnya memotong triplek untuk menutupi ruang kubus lalu diberi warna biru dan glitter lalu di pasang planet-planet tersebut di bagian alas kubus tersebut dan menempelkan kertas berupa gambaran tata surya. Proses setelah produk awal selesai dibuat adalah melakukan uji validasi ahli media, dan ahli materi. Proses inilah yang memberikan bahan acuan untuk proses revisi atau perbaikan media sebelum dilakukan uji coba produk. Gambar 3.3 Desain keseluruhan Gambar 3.4 Desain keseluruhan
4. Implementasi Implementasi atau penyampaian materi pembelajaran merupakan langkah keempat. Pada tahap ini melakukan penerapan media yang telah diproduksi dan dikembangkan guna untuk melihat adakah perbaikan dari proses pembelajaran yang dilakukan, terutama melihat dari antusias belajar siswa terhadap materi pembelajaran yang dikembangkan. Analisis kepraktisan akan dilakukan menggunakan angket respon guru dan respon siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Angket respon guru diberikan kepada guru untuk memberi nilai memberi saran dan komentar tentang penggunaan media. Sama halnya dengan angket respon siswa juga diberikan kepada siswa untuk siswa memberi nilai pada media pembelajaran yang dikembangkan, dalam uji coba terhadap siswa akan menggunakan uji terbatas dan uji luas. Dalam uji terbatas dengan menggunakan 10 siswa sedangkan dalam uji luas menggunakan 22 siswa untuk uji coba kepraktisan produk. Langkah ini mempunyai adanya penyampaian materi pembelajaran dari guru kepada siswa. Implementasi kepada siswa kelas VI SDN Mojoroto 4 adalah sebagai berikut:
 - a. Guru menampilkan media tentara.
 - b. Siswa mengamati media tentara yang diberikan guru.
 - c. Siswa menjelaskan sistem tata surya dan karakteristik anggota tata surya
 - d. Guru di dalam kelas sebagai fasilitator hanya memberi sedikit ulasan pada kompetensi dasar menjelaskan tata surya dan karakteristik anggota tata surya. Setelah dilakukan uji coba tahap selanjutnya ada di evaluasi.
5. Evaluasi Langkah terakhir dari pendekatan ADDIE ini adalah tahap evaluasi. Evaluasi merupakan sebuah proses yang dilakukan untuk memberikan nilai terhadap setiap langkah kegiatan dan produk yang telah dibuat sudah sesuai spesifikasi atau belum. Berdasarkan hasil uji lapangan yang sudah dilaksanakan akan diketahui kekurangan dari produk yang sudah dikembangkan. Semua tahapan evaluasi bertujuan untuk mengukur dari segi valid, praktis dan efektif produk akhir media Tentara.

C. Lokasi dan Subyek Penelitian

1. Lokasi Lokasi yang diambil adalah SDN Mojoroto 4 bertempat di Desa Mojoroto, Kecamatan Mojoroto, Kota Kediri. Alasan pemilihan sekolah berdasarkan hasil observasi selama

kegiatan PLP di kelas VI karena kurangnya media yang menarik dan inovatif. 2. Subyek Penelitian Subyek dalam penelitian ini adalah 22 siswa kelas VI SDN Mojoroto 4, dalam skala terbatas yaitu 10 siswa sedangkan dalam skala luas yaitu 22 siswa. Alasan memilih kelas VI saat observasi selama kegiatan PLP. Siswa kelas VI Sekolah Dasar digolongkan ke dalam tahapan operasional konkret, yaitu anak mampu melakukan aktifitas logis, mampu menyelesaikan masalah dengan baik sehingga apabila diberikan media tentara tersebut untuk membantu siswa mengetahui anggota tata surya dengan baik. D. Uji Coba Model/Produk 1. Desain Uji Produk Uji coba produk yang dihasilkan dalam penelitian ini bertujuan memperoleh umpan balik secara langsung dari ahli dan pengguna tentang 55 kelayakan produk media yang dikembangkan. Uji coba dalam penelitian ini, terdiri dari empat tahapan. Tahapan pertama, uji coba validasi produk melibatkan ahli media praktisi, dan ahli materi jika setelah tahap validasi, media yang dikembangkan memenuhi kriteria kelayakan dengan melakukan tahapan selanjutnya. Tahapan kedua, uji coba terbatas melibatkan 10 siswa SDN Mojoroto 4. Tahapan ketiga, uji coba luas melibatkan 22 siswa SDN Mojoroto 4. Selanjutnya tahapan keempat dilakukan uji coba yang melibatkan guru kelas VI SDN Mojoroto 4. Desain uji coba produk bahan ajar media tentara adalah sebagai berikut: a. Guru menampilkan media tentara. b. Siswa mengamati media tentara yang diberikan guru. c. Siswa menjelaskan sistem tata surya dan karakteristik anggota tata surya d. Guru di dalam kelas sebagai fasilitator hanya memberi sedikit ulasan pada kompetensi dasar menjelaskan tata surya dan karakteristik anggota tata surya. 2. Subyek Uji Coba Subyek penelitian merupakan subyek yang dijadikan percobaan dalam penelitian. Setelah produk pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam selesai divalidasi dan direvisi dengan masukan dari validator ahli media dan materi, tahap selanjutnya yaitu uji coba lapangan, dalam penelitian ini adalah siswa kelas VI di SDN Mojoroto 4, uji coba terbatas dengan jumlah 10 siswa sedangkan uji coba terluas dengan jumlah 22 siswa jadi untuk total 22 siswa. 56 E. Validasi Model/Produk 1. Uji Validasi Validasi media Tentara merupakan kegiatan untuk memberikan nilai rancangan produk media tersebut. Validasi yang dilakukan dengan melibatkan Validator Ahli Media dan Validator Ahli Materi yang terkait dengan pembuatan media pembelajaran, sehingga validasi dapat digunakan untuk menyempurnakan media Tentara. Validasi produk ini merupakan validasi yang diperoleh melalui penilaian, tanggapan, kritik dan saran dari pihak ahli baik ahli media maupun ahli materi dengan mengisi lembar angket validasi yang telah dibuat. Tanggapan tersebut untuk mengetahui kelayakan media Tentara untuk dilanjutkan ke tahap selanjutnya yaitu pada tahap implementasi, serta apabila media tersebut masih memiliki kekurangan dan kelemahan maka perlu dilakukan perbaikan atau revisi sesuai dengan penilaian validator. F. Instrumen Pengumpulan Data 1. Pengembangan Instrumen Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket. Berikut kisi-kisi instrumen tahap validasi yang telah digunakan oleh peneliti R&D sebelumnya (Pramesti, 2015) dan (Herlina, 2015) dimana juga mengembangkan media namun mempunyai konteks yang berbeda. a. Instrumen kevalidan produk Instrumen validasi digunakan untuk mengumpulkan data hasil pengecekan dari validator yang diberikan kepada ahli media dan ahli materi. 57 Pengisian instrumen validasi ini dilakukan dengan cara memberikan skor untuk setiap butir pertanyaan 4 = Sangat Baik, 3 = Baik, 2 = Cukup Baik, 1 = Kurang. Instrumen uji kelayakan untuk ahli media. Kisi-kisi komponen yang akan dinilai yaitu meliputi tinjauan dari segi fisik, warna, proporsi, dan kemanfaatan produk. Sedangkan untuk ahli materi kisi-kisi yang akan dinilai ditinjau dari isi materi. b. Instrumen kepraktisan produk Instrumen kepraktisan merupakan salah satu alat yang dapat digunakan untuk memperoleh data pada suatu penelitian. Instrumen kepraktisan digunakan untuk memperoleh informasi dan responden penelitian yaitu siswa dan guru kelas mengenai tingkat kepraktisan dari media Tentara. c. Instrumen keefektifan produk Instrumen keefektifan merupakan alat pengumpulan data nilai evaluasi siswa, pengumpulan data ini dilakukan dengan memberikan soal uraian yakni pada akhir pembelajaran menggunakan media tentara untuk mengukur tingkat keefektifan dari media Tentara. 2. Validasi Instrumen Validasi adalah kegiatan mengetahui valid atau tidaknya suatu instrumen dengan kriteria yang telah ditentukan. Kriteria-kriteria validasi instrumen sebagai berikut: a. Validasi Ahli Media dan Ahli Materi 1) Validasi Ahli Media 58 Instrumen uji kelayakan untuk ahli media meliputi dari segi fisik, warna, proporsi, dan kemanfaatan produk. Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Ahli Media 2) Validasi untuk ahli materi Instrumen uji kelayakan untuk ahli materi meliputi kesesuaian dengan kurikulum yang berlaku, dan kesesuaian materi dengan perkembangan siswa. No Butir penilaian 1 2 3 4 Catatan 1 Keamanan bahan untuk digunakan siswa 2 Ketahanan bahan 3 Ukuran produk 4 Proporsi detail produk 5 Komposisi pewarnaan 6 Kesesuaian produk dengan tingkat perkembangan siswa 7 Kepraktisan produk media 8 Media dapat membantu siswa dalam mengkomunikasikan hakikat dari berbagai benda 9 Media dapat menciptakan suasana lingkungan tertentu 10 Mudah dalam pemerolehan media 59 Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi No Butir penilaian 1 2 3 4 Catatan 1 Ketepatan materi dengan SK dan KD 2 Kesesuaian Indikator dengan KD 3 Kesesuaian materi dengan kegiatan pembelajaran 4 Kejelasan materi 5 Kesesuaian materi dengan media tentara yang dibuat 6 Kegiatan pembelajaran mencerminkan kegiatan eksplorasi, elaborasi, dan konfirmasi 7 Soal evaluasi mengacu pada materi 8 Pembelajaran menarik perhatian siswa 9 Media tentara dapat membantu siswa dalam pembentukan sikap selama kegiatan pembelajaran 10 Media tentara dapat membantu siswa dalam penanaman konsep dan ketrampilan 60 b. Angket Uji Kepraktisan Produk 1) Instrumen uji kepraktisan produk dalam penerapan media di kelas. Tabel 3.5 Kisi-kisi Angket Kepraktisan

Guru No Butir penilaian 1 2 3 4 Catatan 1 Kemampuan media sebagai alat bantu pencapaian indicator/tujuan pembelajaran 2 Ketertarikan siswa ketika belajar dengan memanfaatkan media yang di kembangkan 3 Kemampuan media dalam menciptakan motivasi belajar siswa 4 Kemampuan media dalam membantu siswa memahami informasi yang diperoleh 5 Kemampuan media menciptakan rasa senang siswa dalam pembelajaran 2) Angket Kepraktisan Siswa Angket kepraktisan siswa digunakan untuk memperoleh data mengenai kepraktisan siswa terhadap komponen dan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media Tentara. 61 Tabel 3.6 Kisi-kisi Instrumen Kepraktisan Siswa No Butir penilaian 1 2 3 4 Catatan 1 Materi mudah dipahami dengan bantuan media tentara 2 Penyajian materi lebih menarik dengan media tentara 3 Media memotivasi siswa dalam pembelajaran 4 Media menarik minat siswa dalam siswa dalam pembelajaran 5 Media dapat digunakan siswa secara mandiri/kelompok 6 Media tentara sebagai alat bantu dalam menjelaskan anggota tata surya 7 Bentuk media tentara menarik 8 Media mudah digunakan oleh siswa 3) Instrumen keefektifan produk Tes tulis digunakan untuk mengukur tingkat keefektifan media tentara yang digunakan siswa. 62 Tabel 3.7 Kisi-kisi Instrumen Tes Tulis (Soal Evaluasi) No Soal Kunci Jawaban Bobot 1 Tata surya terdiri dari beberapa planet . Delapan planet 5 2 Sebuah bintang raksasa yang sangat panas seperti bola pijar. Matahari 5 3 Planet apa yang terdekat dengan matahari. Merkurius 5 4 Planet yang dihuni oleh manusia adalah . Bumi 5 5 Planet merah merupakan julukan dari planet. Mars 5 6 Planet terbesar di dalam tata surya adalah . Jupiter 5 7 Memiliki cincin yang sangat besar merupakan planet . Saturnus 5 8 Planet yang berada di urutan paling jauh dari matahari adalah planet . Neptunus 5 9 Satelit yang beredar mengelilingi bumi adalah . Bulan 5 10 Bumi merupakan urutan planet yang ke . 3 5 11 Lapisan yang melindungi bumi ini disebut lapisan . Atmosfer 5 12 Bintang kejora merupakan julukan dari planet . Venus 5 13 Urutan planet yang ke 7 adalah . Uranus 5 14 Merkurius mendapatkan julukan . Bintang fajar/bintang senja 5 6 3 15 Jarak Jupiter ke matahari sekitar . juta kilometer 778 5 16 Bumi dapat bergerak mengelilingi matahari disebut . Revolusi 5 17 Sistem tata surya kita terdapat di galaksi . Bima sakti 5 18 Planet yang tidak memiliki satelit . Venus 5 19 Neptunus memiliki dua satelit yaitu . Triton dan Nereid 5 20 Jarak merkurius ke matahari sekitar . juta kilometer 57 5 G. Teknik Analisis Data 1. Tahapam-tahapan Analisis data Teknik analisis data yang digunakan dengan cara teknik analisis data secara deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk mengolah data yang dihimpun dari pendapat dan saran dari hasil data validasi ahli materi dan ahli media. Analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk mengolah data dari hasil angket dan lembar tes uraian siswa. Data deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif tersebut diperoleh dari tiga jenis data, yaitu data kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Adapun rinciannya sebagai berikut, a. Kevalidan Data kevalidan diperoleh dari dua ahli yang artinya akan ada dua data kevalidan (ahli materi dan ahli media). Adapun data yang diperoleh dari angket 64 validasi yang diberikan kepada para ahli dianalisis dengan analisis deskriptif kuantitatif dengan rumus yang telah diadaptasi dari Akbar (2015:82). Validitas Ahli = $\frac{TSe}{TSh} \times 100\% = .\%$ (Akbar, 2015:83) Keterangan : TSe = Total skor empirik yang dicapai (berdasarkan penilaian ahli) TSh = Total skor maksimal Tabel 3.8 Kriteria Kevalidan (Akbar, 2015:78) Jadi kualifikasi penilaian tingkat kevalidan produk pengembangan kriteria layak digunakan apabila mencapai kategori minimal valid. b. Kepraktisan Data kepraktisanan terbagi menjadi dua, yaitu data kepraktisan uji coba draf awal produk (kelompok terbatas) dan uji coba produk utama (lapangan). Untuk uji coba lapangan diperoleh dari pengguna dan audience yaitu guru dan siswa. Adapun data yang diperoleh dari angket kepraktisan, baik Presentasi Kategori validitas Keterangan 25.00-40.00 Tidak valid Tidak boleh digunakan 41.00-55.00 Kurang valid Tidak boleh digunakan 56.00-70.00 Cukup valid Boleh digunakan setelah revisi besar 71.00-85.00 Valid Boleh digunakan setelah revisi kecil 86.00-100.00 Sangat valid Sangat baik untuk digunakan 65 uji coba terbatas dan lapangan akan dianalisis dengan analisis deskriptif kuantitatif dengan kriteria dalam tabel menggunakan rumus : Validitas Pengguna = $\frac{TSe}{TSh} \times 100\% = .\%$ (Akbar, 2015:83) Keterangan : TSe = Total skor empirik yang dicapai (berdasarkan penilaian pengguna) TSh = Total skor maksimal Selanjutnya nilai tersebut dikonversikan dengan kriteria presentase berikut : Tabel 3.9 Kriteria Kepraktisan No Kriteria pencapaian nilai (kepraktisan) Tingkat kepraktisan/validitas 1 81,00 % - 100,00 % Sangat valid, sangat efektif, sangat tuntas, dapat digunakan tanpa perbaikan 2 61,00 % - 80,00 % Cukup valid, cukup efektif, cukup tuntas, dapat digunakan namun perlu perbaikan kecil 3 41,00 % - 60,00 % Kurang valid, kurang efektif, kurang tuntas, perlu perbaikan besar, disarankan tidak dipergunakan 4 21,00 % - 40,00 % Tidak valid, tidak efektif, tidak tuntas, perlu perbaikan besar, disarankan tidak digunakan 5 00,00 % - 20,00 % Sangat tidak valid, sangat tidak efektif, sangat tidak tuntas, tidak bisa dipergunakan (Akbar, 2015:81) 66 c. Keefektifan Data keefektifan diukur menggunakan instrumen tes pada soal evaluasi yang diberikan kepada siswa setelah menggunakan media tentara. Data keefektifan didapat dari rata-rata hasil belajar siswa dalam satu kelas. Jika nilai rata-rata kelas VI memperoleh ≥ 70 (KKM) media ini dianggap efektif, namun jika kurang dari 70, media ini dianggap tidak efektif dan memerlukan revisi. Instrumen tes terdiri dari 10 soal isian. Satu soal benar memperoleh poin 10 jika benar semua maka memperoleh skor maksimal 100. Adapun rumusnya seperti di bawah ini, Validitas Pengguna = $\frac{TSe}{TSh} \times 100\% = .\%$ (Akbar, 2015:83) Keterangan : TSe = Total skor empirik yang dicapai (nilai hasil uji kompetensi yang dicapai siswa) TSh = Total skor maksimal (hasil uji kompetensi maksimal yang diharapkan dapat dicapai siswa) Selanjutnya nilai tersebut dikonversikan dengan kriteria

presentase sebagai berikut: 67 Tabel 3.10 Kriteria Keefektifan No Kriteria pencapaian nilai (keefektifan) Tingkat efektifitas/validitas 1 81,00 % - 100,00 % Sangat valid, sangat efektif, sangat tuntas, dapat digunakan tanpa perbaikan 2 61,00 % - 80,00 % Cukup valid, cukup efektif, cukup tuntas, dapat digunakan namun perlu perbaikan kecil 3 41,00 % - 60,00 % Kurang valid, kurang efektif, kurang tuntas, perlu perbaikan besar, disarankan tidak dipergunakan 4 21,00 % - 40,00 % Tidak valid, tidak efektif, tidak tuntas, perlu perbaikan besar, disarankan tidak digunakan 5 00,00 % - 20,00 % Sangat tidak valid, sangat tidak efektif, sangat tidak tuntas, tidak bisa dipergunakan (Akbar, 2015:82) H. Norma Pengujian Norma Pengujian dilakukan untuk mengambil keputusan akhir untuk mengetahui kelayakan produk. Apabila hasil validasi yang diberikan dari ahli media dan ahli materi Ilmu Pengetahuan Alam sudah memenuhi nilai sesuai dengan kriteria minimal "Baik", maka media tentara dapat dikatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam kelas VI Sekolah Dasar. Apabila angket respon siswa dan angket penggunaan guru memenuhi kriteria minimal "Setuju" sebanyak 50 % 68 dari jumlah siswa yang ada, maka media tentara mendapatkan respon yang baik bagi siswa dan guru dapat digunakan lebih lanjut. Apabila tes yang diberikan kepada siswa mendapat nilai minimal 70(KKM) dari 70% jumlah siswa maka media tentara dapat dikatakan efektif dalam pembelajaran. 69

BAB IV DESKRIPSI, INTERPRESTASI DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Studi Pendahuluan

1. Deskripsi Hasil Studi Lapangan Sebelum memilih permasalahan penelitian, dilakukan studi lapangan terlebih dahulu. Kegiatan studi lapangan ini bertujuan untuk mengumpulkan data yang berkenaan dengan perencanaan pengembangan media. Studi lapangan dilakukan di SDN Mojoroto 4 Kota Kediri, dengan sasaran siswa dan guru kelas VI. Dari hasil studi pendahuluan diketahui bahwa terdapat permasalahan dalam proses pembelajaran, yakni guru dalam proses belajar mengajar kurang memanfaatkan media pembelajaran, guru masih menggunakan metode pembelajaran yang belum variasi, jadi siswa yang kurang aktif dalam kegiatan proses pembelajaran dan mudah bosan dengan kegiatan pembelajaran yang berlangsung terutama dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. Dalam proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam siswa yang kurang memahami konsep materi tata surya karena siswa kebanyakan mengkhayal materi tersebut sehingga hasil belajar siswa rata-rata masih dibawah KKM 70, hanya 10% siswa yang tuntas dari seluruh siswa.

2. Interpretasi Hasil Studi Pendahuluan Dari hasil studi lapangan dapat diketahui permasalahan yang menjadi dasar adanya pengembangan media pembelajaran yaitu guru masih menggunakan metode pembelajaran yang belum variasi, jadi siswa yang kurang aktif dalam kegiatan proses pembelajaran dan mudah bosan dengan, kegiatan pembelajaran yang berlangsung, dalam proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam siswa yang kurang memahami konsep materi tata surya karena siswa kebanyakan mengkhayal materi tersebut sehingga hasil belajar siswa rata-rata masih dibawah KKM 70, hanya 10% siswa yang tuntas dari seluruh siswa. Pengembangan media pembelajaran perlu dilakukan dengan tujuan agar siswa dapat berperan secara aktif dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yang akan dikembangkan yaitu media visual Tentara (tentang tata surya), dimana siswa akan mengamati media visual Tentara tersebut. Konsep yang diinginkan adalah media pembelajaran yang berbeda dan disukai anak-anak dengan menampilkan tata surya yang seperti nyata diluar angkasa dengan planet-planet bisa memutari matahari. Dengan menggunakan media Tentara siswa akan memiliki ketertarikan dan rasa ingin tahu yang tinggi terhadap media Tentara yang disajikan dengan guru. Selanjutnya siswa dapat memahami materi tata surya dengan mudah dan menyenangkan.

3. Desain Awal (draft) Model Desain model pengembangan media dikembangkan sesuai dengan hasil studi lapangan mengenai kebutuhan siswa tentang pengadaan media yang menarik dalam pembelajaran. Tahapan media pembelajaran yang telah dikembangkan sebagai berikut :

- Menentukan ide, konsep awal tentang media tata surya yang akan diibuat.
- Membuat rancangan gambar (sketsa) gambar media tata surya pada sebuah kertas.
- Proses penyusunan bangunan box Gambar 4.1 penyusunan bangunan
- Proses pewarnaan bangunan box Gambar 4.2 pewarnaan bangunan
- Proses pewarnaan planet tata surya Gambar 4.3 pewarnaan planet-planet
- Proses penyusunan tata letak tata surya Gambar 4.4 penyusunan tata surya
- Proses penempelan bagian-bagian gambar dan permainan Gambar 4.5 gambar materi dan permainan

B. Pengujian Model Terbatas

1. Uji Validasi Ahli Setelah media Tentara dibuat, selanjutnya yakni melakukan validasi media Tentara, validasi perangkat materi Ilmu Pengetahuan Alam. Validasi kepada ahli ini dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan kritik dan saran yang sesuai dengan produk media Tentara yang dikembangkan. Hasil validasi ahli ini digunakan sebagai dasar melakukan revisi rancangan produk media yang kemudian akan digunakan dalam uji draf produk (uji coba kelompok terbatas).

- Validasi Media Tentara Dalam penelitian pengembangan ini produk yang dikembangkan yaitu media Tentara. Sebelum di uji coba terbatas (kelompok kecil) media Tentara divalidasi oleh dosen UN PGRI Kediri bernama Bagus Amirul Mukmin, M.Pd. Validator media Tentara berperan untuk memberikan penilaian terhadap media Tentara dari aspek tampilan dan penggunaan. Selanjutnya validator dimana untuk mengisi lembar validasi media Tentara dengan memberi anda checklist (√) pada kolom yang telah tersedia pada lembar validasi. Selain itu, validator dapat memberikan saran-saran untuk perbaikan. Validasi media Tentara yang dilakukan oleh ahli media dapat dilihat pada tabel 4.1 : Tabel 4.1 Hasil Validasi Ahli Media NO Aspek Penilaian Skor
- Keamanan bahan untuk digunakan siswa
- 4 2 Ketahanan bahan
- 4 3 Ukuran produk
- 4 4 Proporsi detail produk
- 3 5 Komposisi pewarnaan
- 4 6 Kesesuaian produk dengan tingkat perkembangan siswa

3 7 Kepraktisan produk media 3 8 Media dapat membantu siswa dalam mengkomunikasikan hakikat dari berbagai benda 3 9 Media dapat menciptakan suasana lingkungan tertentu 3 10 Mudah dalam pemerolehan media 3 Total 34 Skor Maksimal 40 Rata-rata 85.00 Berdasarkan tabel rekapitulasi validasi ahli media mendapatkan hasil rata-rata 85 berarti dapat dinyatakan bahwa media Tentara masuk dalam kategori Baik (boleh digunakna setelah direvisi kecil) berdasarkan kriteria kevalidan (2015:78) yang dapat dilihat pada tabel 3.8. Saran-saran yang diberikan validator dijadikan acuna untuk melakukan embenahan terhadap media Tentara yang dibuat. Berikut keterangan revisi yang dilakukan brdasarkan saran dari validator : Tabel 4.2 Revisi Ahli Media NO Komentar/Saran Tindak Lanjut 1 Buku petunjuk penggunaan media belum ada Memberi buku petunjuk 2 Permainan / qius perlu di tambah Memberi qius pada media 3 Letak judul belum praktis Memberi judul lebih praktis 4 Bagian atas ditambah kunci agar aman Diberi kunci pada bagian atas b. Validasi Materi Ilmu Pengetahuan Alam Sebelum di uji coba terbatas (kelompok kecil) materi media Tentara divalidasi oleh dosen UN PGRI Kediri bernama Farida Nurlaila Zunaidah, M.Pd. Validator materi Ilmu Pengetahuan Alam berperan untuk memberikan penilaian terhadap media Tentara dari aspek isi materi dan perangkat pembelajaran. Selanjutnya validator diminta untuk mengisi lembar validasi materi Ilmu Pengetahuan Alam dengan member tanda checklist (√) pada kolom yang telah tersedia pada lembar validasi. Selain itu, validator dapat memberikan saran-saran untuk perbaikan. Adapun hasil yang diperoleh dari validasi materi dapat dilihat pada tabel 4.5 : Tabel 4.3 Hasil Validasi Materi oleh Ahli Materi NO Aspek Penilaian Skor 1 Ketepatan materi dengan SK dan KD 4 2 Kesesuaian Indikator dengan KD 4 3 Kesesuaian materi dengan kegiatan pembelajaran 4 4 Kejelasan materi 3 5 Kesesuaian materi dengan media tentara yang dibuat 4 6 Kegiatan pembelajaran mencerminkan kegiatan eksplorasi, elaborasi, dan konfirmasi 3 7 Soal evaluasi mengacu pada materi 3 8 Pembelajaran menarik perhatian siswa 3 9 Media tentara dapat membantu siswa dalam pembentukan sikap selama kegiatan pembelajaran 3 10 Media tentara dapat membant siswa dalam penanaman konsep dan ketrampilan 3 Total 34 Skor Maksimal 40 Rata-rata 85.00 Validasi materi Ilmu Pengetahuan Alam yang dilakukan oleh ahli materi Ilmu Pengetahuan Alam mendapatkan hasil rata-rata dalam kategori berdasarkan kriteria kevalidan Akbar (2015:78) yang dapat dilihat pada tabel 3.8. Adapun saran-saran dari validator yaitu sebagai berikut : Tabel 4.4 Revisi Ahli Materi NO Komentar/Saran Tindak Lanjut 1 Dapat digunakan untuk penelitian Penelitian di SD 2. Uji Coba Lapangan (Uji Coba Terbatas) Uji coba terbatas merupakan uji coba yang dilakukan pada sekelompok kecil siswa. Uji coba terbat dilakukan untuk mengetahui seberapa efektif media Tentara membantu siswa dalam menjelaskan tentang tata surya melalui respon siswa terhadap media kelompok kecil. Uji coba terbatas dilakukan pada tanggal . Jumlah responden sebanyak 10 siswa. Data respon siswa terhadap media Tentara diperoleh menggunakan angket respon siswa yang diberikan kepada siswa setelah melakukan pembelajaran menjelaskan tata surya menggunakan media Tentara. Siswa kemudian memberikan penilaian terhadap media Tentara dengan cara memberi tanda checklist (√) pada kolom penilaian angket yang telah disediakan. Adapun respon siswa trhadap hasil uji coba terbatas dapat dilihat pada tabel 4.5 berikut Tabel 4.5 Hasil Respon Siswa Terhadap Media Untuk Mengukur Kepraktisan Media (Terbatas) No Pernyataan R1 R2 R3 R4 R5 R6 R7 R8 R9 R10 1. Materi mudah dipahami dengan bantuan media tentara 4 3 3 4 3 4 3 2. Penyajian materi lebih menarik dengan media tentara 4 4 4 4 4 2 4 3. Media memotivasi siswa dalam pembelajaran 4 4 4 4 4 3 4 4 4. Media menarik minat siswa dalam siswa dalam pembelajaran 4 4 4 3 4 4 3 4 4 5. Media dapat digunakan siswa secara mandiri /kelompok 3 4 4 4 4 4 3 4 4 6. Media tentara sebagai alat bantu dalam menjelaskan anggota tata surya 4 4 4 4 4 3 4 3 4 4 7. Bentuk media tentara menarik 4 4 4 4 4 4 4 4 8. Media mudah digunakan oleh siswa 4 4 4 4 4 4 4 4 4 Skor perolehan 31 31 31 31 31 31 31 26 32 31 Nilai 96 96 96 96 96 96 96 81 100 96 Rata-rata 95 Berdasarkan hasil uji coba terbatas pada tabel 4.5 yang dilakukan oleh peneliti dengan jumlah responden 10 siswa yang dipilih secara acak dari 22 siswa kelas VI. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil respon siswa terhadap media Tentara dikatakan valid karena skor rata-rata angket siswa diperoleh hasil 95. berdasarkan kriteria kepraktisan Akbar (2015:82) yang dapat dilihat pada tabel 3.9 Tabel 4.6 Hasil Uji Coba Terbatas di Lapangan Terhadap Guru Untuk Mengukur Kepraktisan Media No Aspek Penilaian Skor 1. Kemampuan media sebagai alat bantu pencapaian indicator/tujuan pembelajaran 4 2. Ketertarikan siswa ketika belajar dengan memanfaatkan media yang di kembangkan 4 3. Kemampuan media dalam menciptakan motivasi belajar siswa 4 4. Kemampuan media dalam membantu siswa memahami informasi yang diperoleh 4 5. Kemampuan media menciptakan rasa senang siswa dalam pembelajaran 4 Total 20 Skor Maksimal 20 Rata-rata 100 C. Pengujian Model Perluasan 1. Deskripsi Uji Coba Luas Uji coba perluasan pada seluruh siswa kelas VI dan guru kelas VI SDN Mojoroto 4 . Uji coba luas dilakukan pada tanggal 18 Juli 2022 dengan jumlah responden sebanyak 22 siswa serta guru yang sebelumnya telah divalidasi. Hasil uji coba luas digunakan peneliti sebagai penguat data hasil angket respon siswa uji coba terbatas, sehingga hasil dari angket respon siswa uji coba terbatas dan uji coba luas dapat menilai tingkat keberhasilan media yang dikembangkan serta untuk melihat respon guru sebagai pengguna dalam pembelajaran. 1) Uji kepraktisan oleh guru Dalam uji coba luas diperoleh data hasil uji coba kepraktisan dari guru, berikut data hasil uji coba kepraktisan tersebut: Tabel 4.7 Hasil Uji Coba Peluasan di Lapangan Terhadap Guru Untuk Mengukur Kepraktisan Media No Aspek Penilaian Skor 1. Kemampuan media sebagai

alat bantu pencapaian indikator/tujuan pembelajaran 4 2. Ketertarikan siswa ketika belajar dengan memanfaatkan media yang di kembangkan 4 3. Kemampuan media dalam menciptakan motivasi belajar siswa 4 4. Kemampuan media dalam membantu siswa memahami informasi yang diperoleh 4 5. Kemampuan media menciptakan rasa senang siswa dalam pembelajaran 4 Total 20 Skor Maksimal 20 Rata-rata 100 2) Uji kepraktisan oleh siswa (angket respon siswa) Selain dari data guru, akan diperoleh data dari siswa berupa data kepraktisan dan keefektifan. Data uji kepraktisan pada siswa memperoleh rata-rata 95 dari 22 siswa. Berikut data uji kepraktisan media Tentara dari siswa. Tabel 4.8 Hasil Uji Coba Perluasan di Lapangan Terhadap Siswa Untuk Mengukur Kepraktisan Media No. Nama Siswa Aspek Yang Dinilai Jumlah 1 2 3 4 5 6 7 8 1. Afsa Jodi Prayetno 4 4 4 4 3 4 4 4 31 2. Aisha Rizki Sarasidya 3 4 4 4 4 4 4 4 31 3. Ardicko Dirga R. 3 4 4 4 4 4 4 4 31 4. Baiq Dinar P. 4 4 4 3 4 4 4 4 31 5. Devano Yudha Pratama 3 4 4 4 4 4 4 4 31 6. Edna Farras 4 4 4 4 4 3 4 4 31 7. Felania Putri M. 4 4 3 4 4 4 4 4 31 8. Herman Wahyu T. 3 2 4 3 3 3 4 4 26 9. Iffat Nabila Sana 4 4 4 4 4 4 4 4 32 10. Indra Pamenang 3 4 4 4 4 4 4 4 31 11. Keysha Aurellia O. 4 4 4 4 3 4 4 4 31 12. Kiki Dwi Rahmadani 4 4 4 4 4 4 4 4 32 13. M. Reynard Faza A. 4 4 4 4 4 3 4 4 31 14. M. Zulkar Nain Y. F 4 4 4 4 3 4 4 31 15. Miftaql Dheren A. 4 4 3 4 4 4 4 4 31 16. Mohammad Alfaro 4 3 4 4 4 4 4 4 31 17. Nadhifa Qulbi 4 4 4 4 3 4 4 4 31 18. Pury Ayu Chantika 4 4 4 4 4 3 4 3 30 19. Putri Aprilia Digtya W. 4 4 4 4 4 3 4 4 31 20. Rezky Damar P. 3 4 3 3 3 4 3 3 26 21. Rizky Anindya Putra 4 4 4 4 3 4 4 4 31 22. Siti Kholifah Maylani 3 4 4 4 4 4 4 4 31 Skor Perolehan 673 Rata-rata 95 3) Uji keefektifan oleh siswa Selain diperoleh data kepraktisan dari siswa yang dipaparkan diatas, diperoleh juga data keefektifan media Tentara. Untuk data keefektifan uji coba secara luas diukur menggunakan instrumen tes pada soal evaluasi yang diberikan kepada siswa setelah menggunakan media Tentara. Data keefektifan di dapat dari rata-rata hasil belajar siswa dalam satu kelas. Jika nilai rata-rata kela VI memperoleh 70 (KKM) media Tentara dianggap efektif, namun jika kurang dari 70, media ini dianggap tidak fektif. Berikut data hasil uji coba keefektifan media Tentara yang diperoleh dari siswa. Tabel 4.9 Hasil Uji Coba Lapangan (Uji Coba Terbatas) Terhadap Siswa Untuk Mengukur Keefektifan Media No Nama Nilai Keterangan 1. Afsa Jodi Prayetno 85 T 2. Aisha Rizki Sarasidya 85 T 3. Ardicko Dirga R. 70 T 4. Baiq Dinar P. 85 T 5. Devano Yudha Pratama 65 TT 6. Edna Farras 95 T 7. Felania Putri M. 100 T 8. Herman Wahyu T. 85 T 9. Iffat Nabila Sana 100 T 10. Indra Pamenang 85 T Jumlah nilai 855 Rata-rata 85.5 Tabel 4.10 Hasil Uji Coba Lapangan (Uji Coba Luas) Terhadap Siswa Untuk Mengukur Keefektifan Media No Nama Nilai Keterangan 1. Afsa Jodi Prayetno 85 T 2. Aisha Rizki Sarasidya 85 T 3. Ardicko Dirga R. 70 T 4. Baiq Dinar P. 85 T 5. Devano Yudha Pratama 65 TT 6. Edna Farras 95 T 7. Felania Putri M. 100 T 8. Herman Wahyu T. 85 T 9. Iffat Nabila Sana 100 T 10. Indra Pamenang 85 T 11. Keysha Aurellia O. 100 T 12. Kiki Dwi Rahmadani 95 T 13. M. Reynard Faza A. 90 T 14. M. Zulkar Nain Y. F 85 T 15. Miftaql Dheren A. 95 T 16. Mohammad Alfaro 90 T 17. Nadhifa Qulbi 85 T 18. Pury Ayu Chantika 100 T 19. Putri Aprilia Digtya W. 100 T 20. Rezky Damar P. 80 T 21. Rizky Anindya Putra 85 T 22. Siti Kholifah Maylani 85 T Jumlah Nilai 1.945 Rata-rata 88.4 Keterangan : T: Tuntas, dan TT : Tidak Tuntas. Refleksi dan Rekomendasi Hasil Uji Coba Luas Setelah melakukan uji coba terbatas 10 siswa kelas VI SDN Mojoroto 4 dan uji coba lapangan (uji coba luas) pada seluruh siswa kelas VI SDN Mojoroto 4, dengan hasil rata-rata skor seluruh siswa uji coba sebanyak 95 dari hasil perhitungan data kuantitatif dengan rumus : $(V - pg) = 673 / 704 \times 100 = 95$ Yang hasilnya berada pada rentang skor kuantitatif sangat praktis berdasarkan tabel kepraktisan 3.9. Berikutnya diperoleh data hasil uji kepraktisan pada guru, setelah dihitung dengan rumus deskriptif kuantitatif. $(V - pg) = 20 / 20 \times 100 = 100$. Dari data uji kepraktisan pada guru, terlihat hasil angket uji kepraktisan media memperoleh nilai 100 yang terletak pada rentang skor kuantitatif 86-100 dengan kategori skor kuantitatif sangat praktis berdasarkan tabel kepraktisan 3.9. Berdasarkan data uji kepraktisan tersebut, media Tentara dinyatakan praktis untuk digunakan, selanjutnya media Tentara juga dinyatakan efektif setelah dilakukan dikelas VI SDN Mojoroto 4, karena nilai rata-rata siswa memperoleh 88,4 atau melebihi KKM 70. $(V - au) = 1945 / 2200 \times 100 = 88,4$ D. Validasi Model 1. Deskripsi Hasil Uji Validasi Validasi ahli dilakukan setelah produk awal terwujud. Validasi ahli dilakukan untuk mengukur tingkat kevalidan media Tentara dari segi materi dan media. Validasi kepada ahli ini dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan kritik dan saran yang sesuai dengan produk media Tentara yang dikembangkan. Hasil validasi ahli ini digunakan sebagai dasar melakukan revisi rancangan produk media yang kemudian akan digunakan dalam uji coba draf awal produk (uji coba kelompok terbatas). Validasi pada penelitian ini dilakukan sebanyak 2 kali validasi. Validasi dilakukan pada ahli materi untuk memvalidasi materi dan perangkat pembelajaran, serta validasi kepada ahli media untuk memvalidasi produk media. Media pembelajaran tata surya ini dikatakan valid jika memenuhi kriteria skor kevalidan sesuai tabel kevalidan 3.8. a. Validasi ahli media Validasi ahli media pada penelitian ini memberikan penilaian terhadap media Tentara dari aspek tampilan dan penggunaan. Dari hasil validasi ahli media diperoleh nilai rata-rata oleh ahli media adalah 85. Berdasarkan tabel kevalidan 3.8 rentang skor 71.00-85.00 media dikatakan valid dengan keterangan boleh digunakan dengan revisi kecil, mengacu pada tabel kevalidan tersebut maka skor nilai validasi media melebihi dari 70, maka media Tentara yang dikembangkan dikategorikan Valid. b. Validasi ahli materi Validasi ahli materi pada penelitian ini berperan untuk memberikan penilaian terhadap media Tentara dari aspek isi materi dan perangkat pembelajaran. Setelah dilakukan validasi materi oleh ahli materi menghasilkan nilai rata-rata 85. Berdasarkan

tabel kevalidan 3.8 rentang skor 71.00-85.00 media dikatakan valid dengan keterangan boleh digunakan setelah revisi kecil, mengacu pada tabel kevalidan tersebut maka skor nilai validasi media lebih dari 70, maka media yang dikembangkan dikategorikan layak (valid). Hasil tersebut dinilai melalui media yang dikembangkan dengan melihat kesesuaian materi dengan media yang dikembangkan. c. Uji Kepraktisan Validasi pengguna pada penelitian ini diberikan kepada guru kelas untuk menilai tingkat kepraktisan serta respon pengguna media dilihat dari segi pengguna dalam pembelajaran yaitu guru kelas VI. Hasil validasi pengguna menghasilkan nilai rata-rata 100, berdasarkan tabel kepraktisan 3.9 dapat dilihat rentang skor 81.00-100.00 media dikatakan sangat valid, sangat efektif, sangat tuntas, dapat digunakan tanpa perbaikan. Mengacu pada tabel kepraktisan tersebut, skor nilai validasi pengguna lebih dari 81 maka media yang dikembangkan dikategorikan sangat valid. Hasil tersebut dinilai melalui media yang dikembangkan dengan melihat dari segi materi dan penggunaan media dalam pembelajaran di kelas.

2. Interpretasi Hasil Uji Validasi Tahap validasi dapat diartikan sebagai tahap penilaian. Penilaian ini, dimaksudkan untuk mengetahui apakah media yang dibuat dapat mencapai tujuan-tujuan yang telah diterapkan. Oleh karena itu, pada tahap ini peneliti melakukan validasi media dengan bantuan para ahli, yakni ahli media, ahli materi, praktisi (guru dan siswa). Validasi media Tentara pada materi mendeskripsikan tata surya dilakukan dengan validasi ahli media, ahli materi, dan praktisi atau guru dan siswa, uji coba terbatas serta uji coba luas. Tahap uji coba dilakukan untuk mengetahui kemampuan atau pemahaman siswa mengenai materi menjelaskan tata surya dengan media Tentara, respon siswa terhadap media Tentara, serta hasil belajar siswa menggunakan media Tentara yang dikembangkan. Hasil penilaian dari validasi ahli materi menunjukkan nilai 85, dari ahli media menunjukkan nilai 85, sedangkan ahli praktisi menunjukkan nilai 100. Berdasarkan hasil keseluruhan dapat terbukti valid dan bahwa media Tentara yang dikembangkan dapat diuji cobakan, uji coba terbatas di SDN Mojojoto 4 untuk mengetahui tingkat keefektifan dan kepraktisan media.

3. Kevalidan, Kepraktisan, Keefektifan a. Kevalidan Dari data hasil uji coba yang ada di tabel 4.1 dapat dilihat bahwa media Tentara memperoleh skor kevalidan dari ahli media sebanyak 85 dari ahli media. Data kuantitatif dari ahli media tersebut didapat dengan rumus, $(V - pg) = \frac{34}{40} \times 100 = 85$. Dari hasil tersebut yang dilihat berdasarkan data kevalidan pada tabel 3.8, maka data tersebut berada pada rentang skor kuantitatif 71.00 - 85.00 dengan keterangan skor kualitatif valid boleh digunakan setelah revisi kecil. Data hasil uji coba yang ada di tabel 4.3 dapat dilihat bahwa materi tata surya memperoleh skor validasi materi sebanyak 85, yang didapat dari rumus, $(V - pg) = \frac{34}{40} \times 100 = 85$. Berdasarkan tabel kevalidan 3.8, hasil dari perhitungan rumus tersebut berada di rentang 71.00 - 85.00 dengan keterangan data kualitatif valid namun harus dilakukan setelah revisi.

b. Kepraktisan Berdasarkan data pada tabel 4.6 dapat dilihat bahwa media Tentara memperoleh kepraktisan guru sebesar 100.00 dari angket respon guru. Data kuantitatif tersebut didapat dengan rumus : $(V - pg) = \frac{20}{20} \times 100 = 100$. Skor perolehan dari pengguna tersebut berada pada rentang skor kuantitatif 81.00 - 100.00 dengan keterangan skor kualitatif sangat praktis. Maka media terbukti praktis untuk digunakan . Berdasarkan data pada tabel 4.7 dapat dilihat bahwa media Tentara memperoleh kepraktisan siswa sebesar 95 dari angket respon siswa. Data kuantitatif tersebut didapat dengan rumus : $(V - pg) = \frac{673}{704} \times 100 = 95$. Skor perolehan dari pengguna tersebut berada pada rentang skor kuantitatif 81.00 - 100.00 dengan keterangan skor kualitatif sangat praktis. Maka media terbukti praktis untuk digunakan .

c. Keefektifan Dengan memperhatikan data pada tabel 4.8 terlihat bahwa media Tentara untuk materi tata surya dapat dikatakan efektif. Berdasarkan hasil perhitungan dengan rumus : $(V - au) = \frac{1945}{2200} \times 100 = 88,4$ Diperoleh rata-rata nilai skor kuantitatif dari seluruh siswa kelas VI SDN Mojojoto 4 dengan nilai 88,4 dari total 22 siswa .

4. Desain Akhir Model Gambar 4.6 Desain akhir keseluruhan media Tentara Gambar 4.7 Planet-planet Gambar 4.8 materi tata surya didepan Gambar 4.9 materi tata surya disamping Gambar 4.10 permainan tata surya Gambar 4.11 Quis E.

Pembahasan Hasil Penelitian 1. Spesifikasi Media Tentara Model yang digunakan pada penelitian ini yaitu model penelitian R&D (Research and Development), yang menggunakan pendekatan ADDIE. Langkah-langkah model pengembangan yang dilakukan yaitu Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation. Produk yang dihasilkan dari penelitian adalah berupa media Tentara yaitu media yang didesain semenarik mungkin dan memudahkan siswa dalam pembelajaran tata surya yang seperti nyata diluar angkasa dengan planet bisa memutari matahari pada siswa kelas VI SDN Mojojoto 4. Dalam praktek pembelajaran di kelas kebanyakan guru saat menjelaskan materi tata surya hanya sekedar ceramah saja jadi dalam praktek kurang menarik minat dan semangat siswa.

2. Prinsip-prinsip, Keunggulan, dan Kelemahan Media Tentara a. Prinsip-prinsip media Tentara 1) Sesuai materi pembelajaran Berdasarkan hasil uji coba di SDN Mojojoto 4, media Tentara sesuai untuk pembelajaran materi tata surya. Berdasarkan data hasil uji coba tersebut, dapat dilihat bahwa media tentara memenuhi kriteria keefektifan dengan rata-rata diatas KKM 70. 2) Sesuai dengan kebutuhan dan tingkat perkembangan siswa Media Tentara sesuai dengan kebutuhan siswa SD Kelas VI yang masih dalam taraf berfikir konkret, dan menyukai hal yang menarik dan praktis. Berdasarkan data angket kepraktisan pada uji coba terbatas dan uji coba luas pada kelas VI SDN Mojojoto 4, diperoleh data bahwa media Tentara memenuhi kriteria kepraktisan media.

b. Kelebihan media Tentara Media Tentara adalah salah satu jenis media visual. Media visual adalah media yang banyak disukai siswa sekolah dasar. Berdasarkan data hasil uji coba yang diperoleh dari SDN Mojojoto 4, media Tentara memenuhi kriteria

kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan. Berdasarkan terpenuhinya kriteria tersebut, dapat diketahui kelebihan media Tentara sebagai berikut. 1) Menarik Media Tentara dikatakan menarik berdasarkan siswa saat belajar dengan menggunakan media Tentara. Hal tersebut dapat dilihat pada lampiran gambar saat uji coba di SDN Mojoroto . 2) Mudah digunakan Media Tentara mudah untuk digunakan dengan bentuknya yang seakan nyata seperti diluar angkasa sehingga memudahkan siswa dalam pengamatan. 3) Sesuai dengan tingkat perkembangan siswa Dalam penelitian ini dengan subyek uji coba kelas VI yang berusia 10 - 11 tahun, dalam rentang usia tersebut menurut piaget (1920). Pada saat memasuki tahap ini, anak sudah dapat melakukan penalaran secara logis untuk hal-hal yang bersifat konkret, sedangkan untuk hal-hal yang masih bersifat abstrak anak masih belum mampu. c. Kekurangan Media Tentara 1) Gambaran planet yang kurang real 3. Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Media Tentara a. Faktor Pendukung Implementasi Media Tentara 1) Tampilan fisik media Tentara menarik bagi siswa dalam pembelajaran. 2) Model pembelajaran yang digunakan dalam mendukung implementasi media Tentara dapat menambah keaktifan siswa dalam pembelajaran. b. Faktor Penghambat Implementasi Media Tentara 1) Siswa masih cenderung ramai sendiri saat pembelajaran. BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN A. Simpulan Hasil dari penelitian ini menjelaskan tiga rumusan masalah yaitu kevalidan, kepraktisan, keefektifan. Pertama bagaimana validitas pengembangan media visual Tentara. Kedua bagaimana kepraktisan pengembangan media visual Tentara, Ketiga bagaimana keefektifan pengembangan media visual Tentara. Ketiga rumusan masalah tersebut dapat dijawab berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan yaitu, 1. Kevalidan berdasarkan validasi dari ahli media memperoleh skor 85% dan validasi materi dari ahli materi skor 85%, menyatakan media visual Tentara yang dikembangkan dalam kriteria sangat valid memerlukan revisi kecil. 2. Kepraktisan berdasarkan penilaian dari angket respon guru memperoleh skor 100% dan penilaian angket respon siswa memperoleh 95% yang menyatakan media visual Tentara yang dikembangkan dalam kriteria sangat praktis, 3. Keefektifan berdasarkan hasil uji post test memperoleh rata-rata 88.4 yang menyatakan bahwa media visual Tentara yang dikembangkan sudah efektif berdasarkan hasil nilai di atas KKM 70. B. Implikasi Implikasi dari penelitian pengembangan ini mencakup implikasi teoritis dan praktis dengan penjelasan sebagai berikut. 1. Implikasi Teoritis a. Prosedur pengembangan media Tentara sangat berpengaruh terhadap minat dan keaktifan siswa dalam pembelajaran. Oleh karena itu, dalam mengembangkan media Tentara harus diperhatikan dengan seksama langkah-langkah dalam mengembangkan media Tentara sesuai dengan prosedur pengembangan media. b. Dari hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa pengembangan media Tentara dalam materi tata surya mendapat respon yang baik dari siswa. c. Pengembangan media Tentara yang sesuai dengan karakteristik siswa Sekolah Dasar dapat berpengaruh terhadap kemampuan siswa dalam memahami materi tata surya dengan baik. Karena siswa Sekolah Dasar menyukai hal-hal yang konkret, memuat gambargambar dan bentuk bangunan yang dibuat menyerupai aslinya di luar angkasa. 2. Implikasi Praktis Hasil dari penelitian pengembangan ini berupa media Tentara dalam memahami materi tata surya kelas VI Sekolah Dasar. Media Tentara tersebut dapat digunakan sebagai masukan bagi guru khususnya guru kelas VI Sekolah Dasar untuk mampu memilih media pembelajaran yang tepat sesuai dengan karakteristik siswa. Selain itu, hasil dari pengembangan media Tentara ini dapat dijadikan acuan oleh guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan peran aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran dan dapat dijadikan salah satu sarana agar siswa dapat mengasah kemampuan yang lebih tanpa hanya mendapat materi yang hanya diajarkan oleh guru secara konvensional. Pemanfaatan media Tentara dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dapat mengoptimalkan pembelajaran di kelas serta merubah pola pikir siswa tentang pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam yang membosankan dan hanya menerapkan model pembelajaran ceramah saja, sehingga hakekat yang sebenarnya tentang media Tentara sebagai alat perantara untuk menyampaikan informasi kepada siswa terbukti dan tidak dapat diabaikan dalam proses pembelajaran. C. Saran Berdasarkan kesimpulan ada beberapa saran yang yang dapat digunakan sebagai usaha dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar kepada beberapa pihak sebagai berikut: 1. Bagi Siswa Agar siswa lebih bersemangat dan aktif dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan, guru hendaknya menggunakan model atau media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan kepada siswa sehingga siswa dapat memperoleh hasil yang maksimal dalam mencapai indikator. 2. Bagi Guru Guru hendaknya cermat dalam menggunakan model, atau strategi serta media pembelajaran untuk menyampaikan materi dalam kegiatan pembelajaran. Dengan menggunakan model strategi yang sesuai dan didukung dengan media pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam.

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. Please follow the guidelines: [Assessment recommendations](#)

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