

Plagiarism Detector v. 1991 - Originality Report 12/29/2022 2:10:00 PM

Analyzed document: BAB 12345 WIJAY (29.12.2022).docx Licensed to: Bagus Amirul

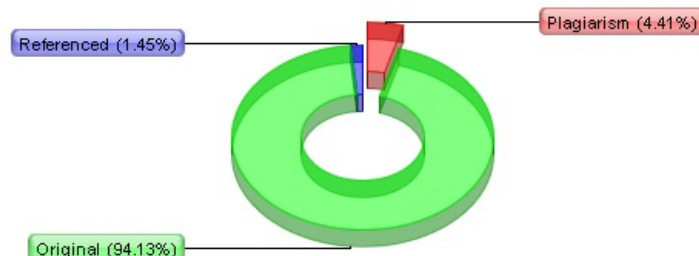
? Comparison Preset: Rewrite ? Detected language: Id

? Check type: Internet Check

[tee_and_enc_string] [tee_and_enc_value]

Detailed document body analysis:

? Relation chart:



? Distribution graph:



? Top sources of plagiarism: 11

	2%		275	1. https://text-id.123dok.com/document/4yrjkmqp-keefektifan-media-crooss-twoo-coloururs-terhadap-aktivitas-dan-hasil-belajar-materi-perkalian-pada-siswa-kelas-iii-sekolah-dasar-negeri-kejambon-tegal.html
	2%		247	2. https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/psnp/article/download/5798/4151
	2%		200	3. https://repository.unej.ac.id/bitstream/handle/123456789/99899/Aini Nur Rahmah - 160210205010-.pdf?sequence=1&isAllowed=y

? Processed resources details: 12 - Ok / 38 - Failed

? Important notes:

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

? UACE: UniCode Anti-Cheat Engine report:

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

BAB I PENDAHULUAN Latar Belakang Menurut (Fadhli, 2015 & Romadhona, 2016)

Quotes detected: 0.1%

id: 1

"Pendidikan adalah Objek pembelajaran yang lebih konkret mampu disederhanakan dengan adanya media pembelajaran".

Dengan adanya media pembelajaran akan membantu proses penyampaian pesan dari guru kepada siswa. Media pembelajaran juga diakui sebagai salah satu faktor penyebab keberhasilan belajar, yang membuat siswa termotivasi untuk terus belajar dan berprestasi. Pendidikan adalah usaha membina dan mengembangkan keputusan manusia baik di bagian rohani atau di bagian jasmani. Ada juga para beberapa ahli mengartikan pendidikan itu adalah suatu proses pengubahan sikap dan tingkah laku seseorang atau sekelompok orang dalam mendewasakan melalui pengajaran dan latihan. Dengan pendidikan kita bisa lebih dewasa karena pendidikan tersebut memberikan dampak yang sangat positif bagi kita, dan juga pendidikan tersebut bisa memberantas buta huruf dan akan memberikan keterampilan, kemampuan mental, dan lain sebagainya (Hayato, N. S, 2012). Berdasarkan pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa Pendidikan merupakan hal yang terpenting dalam hal yang terpenting dalam kehidupan kita ini, berarti manusia berhak mendapat dan berharap untuk selalu berkembang dengan pendidikan yang dimilikinya. Pendidikan secara umum mempunyai arti suatu proses kehidupan dalam mengembangkan diri setiap individu untuk dapat hidup dan melangsungkan kehidupan. Sehingga menjadi seorang terdidik itu sangat penting. Pendidikan pertamakali yang kita dapatkan di lingkungan keluarga, lingkungan sekolah dan lingkungan masyarakat. Adanya pendidikan anak memiliki yang akan memobilisasi terhadap masa depannya, sehingga kesejahteraan hidup mendampinginya.

Plagiarism detected: 0.14% <https://text-id.123dok.com/document/4yrjkmq...>

id: 2

Belajar merupakan suatu proses yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil

pengalaman sendiri dalam intraksi dengan lingkungannya (Slameto, 2015:2). Sedangkan menurut (Sary, 2015) Belajar merupakan sebuah proses perubahan perilaku yang didasari oleh pengalaman dan berdampak permanen. Berdasarkan pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu kejadian dalam diri ataupun proses yang harus dilalui untuk mencapai perubahan didalam diri untuk menjadi perilaku yang lebih baik ataupun tingkah laku berfikir positif atau lebih baik dari sebelumnya, dari proses tidak tahu menjadi tahu, tidak mengerti menjadi mengerti, dan mengakibatkan perubahan dalam dirinya berupa penambahan pengetahuan sehingga untuk mencapai hasil maksimal. Menurut (Khoirul Muslimin, 2011) mengajar adalah memberi pelajaran kepada siswa dengan cara melatih dan memberi petunjuk agar mereka memperoleh sejumlah pengalaman. Sedangkan menurut (Muslich, 2011) mengajar adalah menyampaikan ilmu pengetahuan kepada anak didik dan suatu aktifitas mengorganisasi dan mengatur lingkungan sebaik-baiknya dan menghubungkan dengan anak sehingga terjadi proses belajar mengajar yang baik dan lancar. Dari pengertian mengajar menurut pendapat ahli diatas dapat disimpulkan memberikan pelajaran sebaik baiknya kepada seseorang agar mereka memperoleh sebuah pengalaman sesuai dengan kemampuan yang dimiliki setiap individu tersebut, maka dari itu mengajar juga harus memperhatikan perbedaan tingkat kemampuan yang dimiliki setiap individu karena mereka mempunyai kemampuan potensial seperti bakat dan yang berbeda. Kesimpulan dari pengertian belajar-mengajar diatas yaitu proses yang dilakukan antara pendidik dan peserta didik, dimana kegiatan tersebut bernilai edukatif yang bertujuan untuk membangun dan mengembangkan potensi peserta didik, maka dari itu pendidik diharapkan mampu mendesain pembelajaran yang inovatif bagi peserta didiknya. Kegiatan pembelajaran dikelas salah satunya terdapat mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam atau yang sering dikenal dengan istilah IPA. IPA merupakan kumpulan teori sistematis, penerapannya secara umum relatif terbatas pada gejala alam, lahir serta berkembang melalui metode ilmiah, seperti observasi dan eksperimen (Trianto, 2016). Sedangkan menurut (Sujana, 2017) IPA merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang alam semesta beserta isinya dan peristiwa yang terjadi didalamnya yang dikembangkan oleh ahli sesuai proses ilmiah. Berdasarkan pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa IPA merupakan cabang pengetahuan yang berawal dari fenomena alam. Dapat disimpulkan dari pengertian diatas, bahwa pada hakikatnya IPA merupakan ilmu pengetahuan tentang gejala alam yang dituangkan berupa fakta, konsep, prinsip dan hukum yang teruji kebenarannya dan melalui suatu rangkaian kegiatan dalam metode ilmiah. Berdasarkan hasil observasi dan mewawancarai guru kelas IV dan melakukan pengamatan pada SD Negeri Cengklok pada kelas IV ditemukan guru masih menggunakan metode ceramah, siswa kurang bersungguh-sungguh dan kurang berpartisipasi aktif dalam kegiatan memahami materi yang disampaikan guru, selain itu guru belum bisa mengembangkan media pembelajaran sehingga peserta didik akan merasakan bosan ketika pembelajaran berlangsung dan tidak ada respon dari peserta didik. Guru kelas IV hanya menggunakan media-media yang sudah disediakan di sekolah dan menggunakan lingkungan sekitar. Sehingga peserta didik tidak dapat menerima pembelajaran yang disampaikan oleh guru secara maksimal serta hasil belajar juga tidak maksimal, dikarenakan fokusnya terhadap pembelajaran sudah hilang. Hal ini di dapatkan pada hasil belajar siswa mengalami kesulitan pada materi struktur tumbuhan semester 2 tahun ajaran 2021/2022. Dari hasil belajar siswa menunjukkan bahwa Sebagian besar masih di bawah KKM (kriteria ketuntasan minimum). Hasil belajar siswa di bawah KKM sebanyak 13 siswa. Sedangkan hasil belajar siswa yang diatas KKM sebanyak 12 siswa. KKM SD Negeri Cengklok untuk mata pelajaran IPA adalah 73. Hasil belajar siswa kurang maksimal dikarenakan dalam pembahasan materi struktur tumbuhan di dalam kelas tidak menggunakan media pembelajaran sehingga siswa merasa cepat bosan. Pembelajaran yang disampaikan oleh guru secara maksimal serta hasil belajar juga tidak maksimal, dikarenakan fokusnya terhadap pembelajaran sudah hilang. Supaya peserta didik tidak merasa bosan dengan kegiatan pembelajaran dikelas maka sebaiknya guru harus membuat media pembelajaran yang menarik perhatian peserta didik. Dengan media pembelajaran tersebut peserta didik bisa bermain sambil belajar serta menumbuhkan respon ketika proses pembelajaran berlangsung. Media pembelajaran tersebut antara lain, media gambar, media poster, media permainan pemi (pohon misteri), media power point, media pop up book, dll.

Plagiarism detected: 0.12% <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/psnp/article...> + 2 resources!

id: 3

Media Pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan melalui berbagai saluran,

dapat merangsang pikiran, perasaan,

kemauan peserta didik sehingga mendorong terciptanya proses belajar untuk menambah informasi baru pada diri peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Ada beberapa macam jenis media pembelajaran yaitu media pembelajaran visual, media pembelajaran audio, dan media pembelajaran multimedia. Berdasarkan penjelasan di atas, maka guru membutuhkan media pembelajaran yang mampu menyajikan materi yang mudah untuk dipahami oleh peserta didik serta menarik. Pemilihan media pembelajaran disesuaikan dengan karakteristik peserta didik serta kondisi lingkungan. Media pembelajaran yang cocok untuk peserta didik kelas IV SDN Cengkok 1 yaitu media pembelajaran visual. Pemilihan media pembelajaran visual dikarenakan SDN Kaloran 1 belum memiliki fasilitas komputer yang cukup banyak. Media pembelajaran visual dapat mempermudah pembelajaran serta menarik perhatian peserta didik dalam pembelajaran. Media pembelajaran pohon misteri memiliki kelebihan yaitu, kegiatan pembelajaran yang sangat menyenangkan sehingga siswa akan tertarik dan memperhatikan dengan baik teori belajar sambil bermain ini melatih kerjasama antar kelompok. Maka peneliti melakukan penelitian dan pengembangan dengan judul

” Quotes detected: 0.14%

id: 4

“Pengembangan Media Pomi (Pohon Misteri) Berdasarkan Materi IPA Tentang Struktur Tumbuhan Untuk Siswa Kelas IV SDN Cengkok I”.

Identifikasi Masalah Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut: Guru yang masih dominasi menggunakan metode ceramah dalam proses KBM. Guru menjelaskan materi masih menggunakan buku yang sudah tersedia di sekolah. Guru hanya menggunakan media pembelajaran yang mudah di dapatkan karena keterbatasan biaya dan teknik dalam pengembangan media pembelajaran. Sehingga media pembelajaran juga belum memiliki konsep belajar sambil bermain. Rumusan Masalah Berdasarkan deskripsi pada latar belakang dan identifikasi masalah diatas maka dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut: Bagaimana kevalidan pengembangan media Pomi (Pohon Misteri)

Plagiarism detected: 0.29% https://www.academia.edu/35308506/PTK_UP... + 2 resources!

id: 5

pada siswa kelas IV sekolah dasar berdasarkan penilaian ahli? Bagaimana kepraktisan pengembangan media Pomi (Pohon Misteri) pada siswa kelas IV sekolah dasar berdasarkan penilaian praktisi? Bagaimanakah keefektifan pengembangan media Pomi (Pohon Misteri) pada siswa kelas IV sekolah dasar

dilihat dari hasil belajar siswa pada materi struktur tumbuhan? Tujuan Penelitian Berdasarkan rumusan masalah yang telah di uraikan diatas maka tujuan penelitian ini sebagai berikut: Untuk mendiskripsikan kevalidan media Pomi (Pohon Misteri)

Plagiarism detected: 0.29% https://www.academia.edu/35308506/PTK_UP... + 2 resources!

id: 6

pada siswa kelas IV sekolah dasar berdasarkan penilaian ahli. Untuk mendiskripsikan kepraktisan media Pomi (Pohon Misteri) pada siswa kelas IV sekolah dasar berdasarkan penilaian praktisi. Untuk mendiskripsikan keefektifan media Pomi (Pohon Misteri) pada siswa kelas IV sekolah dasar

dilihat dari hasil belajar siswa pada materi struktur tumbuhan. Manfaat Pengembangan Penelitian pengembangan ini bermanfaat bagi : Sekolah Untuk menambah media pembelajaran bagi lembaga pendidikan sekolah dasar sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah. Guru Media pomi (pohon misteri) dapat dijadikan alat komunikasi atau sebagai perantara penyampaian materi pembelajaran dari guru kepada peserta didik, membangkitkan minat belajar siswa, memudahkan guru dalam menyampaikan materi, memusatkan fokus belajar pada peserta didik, sehingga mencapai tujuan pembelajaran atau mencapai ketuntasan belajar secara maksimal. Siswa Yang diperoleh siswa dengan adanya pengembangan media pomi (pohon misteri) yaitu membuat suasana pembelajaran menjadi aktif, membantu pemahaman siswa mengenai materi struktur tumbuhan. Peneliti Sebagai referensi untuk peneliti selanjutnya dalam mengembangkan media visual pomi (pohon misteri) dan untuk menambah pengetahuan serta pengalaman dalam mengembangkan media visual untuk pembelajaran IPA kelas IV. BAB II LANDASAN TEORI Media Pembelajaran Pengertian Media Pembelajaran Media pembelajaran digunakan sebagai perantara atau pengantar pesan (informasi) antara guru dengan siswa. Menurut Gerlach dan Ely (2015:3) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan, atau sikap. media dalam perspektif pendidikan merupakan instrument yang sangat strategis dalam ikut menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. Sebab keberadaannya secara langsung dapat memberikan dinamika tersendiri terhadap peserta didik. Kata media pembelajaran berasal dari bahasa latin

” Quotes detected: 0.01%

id: 7

“medius”

yang secara harfiah berarti

” Quotes detected: 0.01%

id: 8

“tengah”,

perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Pengertian Media menurut Daryono (2010:6),

Plagiarism detected: 0.43% <https://text-id.123dok.com/document/4yrjkmqp...> + 2 resources!

id: 9

media pembelajaran adalah segala sesuatu (baik manusia, benda, atau lingkungan sekitar) yang dapat digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan pesan dalam pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa pada kegiatan belajar untuk mencapai tujuan. Serta adapula pendapat Haryono (2014:48) mengatakan bahwa "media pembelajaran merupakan sebagai segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan,

dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar untuk menambah informasi baru pada diri siswa”. Disamping sebagai sistem penyampai atau pengantar, media yang sering diganti dengan kata mediator, dengan istilah mediator media menunjukkan fungsi atau perannya, yaitu mengatur hubungan yang

efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar, yaitu siswa dan isi pelajaran. Ringkasnya, media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pengajaran (Azhar Arsyad, 2010: 3). Berdasarkan pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menunjang suatu proses pembelajaran sehingga dapat berjalan dengan baik dengan tujuan untuk menyampaikan pesan ketika proses belajar mengajar secara langsung sehingga siswa akan tertarik dengan adanya media pembelajaran tersebut. Fungsi Media Pembelajaran Menurut Miftah (2013:5) mengemukakan empat fungsi media yaitu : (1) Mengubah titik berat pendidikan formal, yang artinya dengan media pembelajaran yang tadinya abstrak menjadi konkret, pembelajaran yang tadinya teoritis menjadi praktis. (2) Membangkitkan motivasi belajar, dalam hal ini media menjadi motivasi ekstrinsik bagi pebelajar, sebab penggunaan media pembelajaran menjadi lebih menarik dan memusatkan perhatian pebelajar. (3) Memberikan kejelasan, agar pengetahuan dan pengalaman pebelajar dapat lebih jelas dan mudah dimengerti maka dapat memperjelas hal itu. (4) Memberikan stimulasi belajar, terutama rasa ingin tahu pebelajar. Daya rasa ingin tahu perlu dirangsang agar selalu timbul rasa keingintahuan yang harus dipenuhi melalui penyediaan media. Menurut Sudrajat (2011:20) mengemukakan fungsi media diantaranya yaitu: (1) media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh para siswa 2) media pembelajaran dapat melampaui batasan ruang kelas (3) media pembelajaran memungkinkan adanya interaksi langsung antara siswa dengan lingkungan (4) media menghasilkan keseragaman pengamatan (5) media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, kongkrit, dan realistis (6) media membangkitkan motivasi dan merangsang anak untuk belajar (7) media memberikan pengalaman yang integral/menyeluruh dari yang kongkrit sampai dengan abstrak. Fungsi media yang dipaparkan oleh Sudrajat tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berfungsi untuk membantu mengatasi hambatan yang terjadi saat pembelajaran didalam kelas. Berdasarkan pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat bantu guru untuk membantu siswa memahami materi pembelajaran dengan adanya media pembelajaran yang menarik serta melibatkan siswa baik pikiran dalam pikiran



Plagiarism detected: 0.08% <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/psnp/article...>

id: 10

atau mental maupun dalam bentuk aktivitas nyata sehingga pembelajaran dapat

terjadi sehingga siswa akan lebih aktif respon bertanya didalam kertas (pasif menjadi aktif). Manfaat Media Pembelajaran Menurut Arsyad (2013:25) ada beberapa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar sebagai berikut: (1) Media pengajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar. (2) Media pengajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan lingkungannya, dan memungkinkan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya. (3) Media pengajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu. (4) Media pengajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungan. Sedangkan menurut Sudjana & Rifai (2013:30) manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu: (1) Dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa karena pengajaran akan lebih menarik perhatian mereka. (2) Makna bahan pengajaran akan lebih jelas sehingga dapat dipahami siswa dan memungkinkan terjadinya penguasaan serta pencapaian tujuan pengajaran (3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata didasarkan pada komunikasi verbal melalui kata-kata. Dengan menggunakan media maka metode mengajar akan berbeda disesuaikan dengan materi ajar yang akan diberikan (4) Siswa lebih banyak melakukan aktivitas selama kegiatan belajar, tidak hanya mendengarkan tetapi juga mengamati, mendemonstrasikan, melakukan langsung dan memerankan. Berdasarkan pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa Manfaat media pembelajaran adalah dapat mempermudah bagi guru untuk menyampaikan pesan materi secara langsung didalam kelas, dan menumbuhkan semangat serta motivasi siswa dalam belajar karena menggunakan media pembelajaran yang menarik. Jenis-jenis Media Pembelajaran Menurut Zulfiana (2017:5) jenis dari media pembelajaran terdapat 3 jenis yaitu media visual, media audio, dan media audio visual. Berikut ini penjelasan dari masing-masing media. Media Visual adalah media yang di dalamnya berisikan pesan, informasi khususnya materi pelajaran yang di sajikan secara menarik dan kreatif dan diterapkan dengan menggunakan indera penglihatan. Jadi media visual ini tidak dapat di gunakan untuk umum lebih tepatnya media ini tidak dapat di gunakan oleh para tunanetra. Karena media ini hanya dapat di gunakan dengan indera penglihatan saja. Contoh dari media visual adalah gambar atau foto, peta konsep, diagram, grafik, poster, peta atau globe. Media Audio adalah jenis media pembelajaran atau sumber belajar yang berisikan pesan atau materi pelajaran yang disajikan secara menarik dan kreatif dan diterapkan dengan menggunakan indera pendengaran saja. Karena media ini hanya berupa suara dan gambar. Contoh dari media audio adalah laboratorium bahasa, radio, alat perekam pita magnetik. Media audio visual adalah jenis media pembelajaran atau sumber belajar yang berisikan pesan atau materi pelajaran yang dibuat secara menarik dan kreatif dengan menggunakan indera pendengaran dan penglihatan. Media ini berupa suara dan gambar. Contoh dari media audio visual adalah televisi, video kaset, film bersuara. Media Visual Menurut Sanjaya (2015:204) media visual yaitu media yang dapat di lihat saja, tidak mengandung unsur suara. Sedangkan menurut Muhadi (2016:81) media visual adalah media yang melibatkan indera penglihatan. Berdasarkan kedua pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa media visual adalah media yang hanya dapat menyampaikan pesan melalui indera penglihatan atau hanya dapat dilihat dengan mata saja, indera lain seperti telinga tidak dapat difungsikan untuk media visual ini. Terdapat enam macam media visual. Macam media visual adalah sebagai berikut. Gambar atau foto memiliki fungsi mempermudah pendidik dan peserta didik dalam proses belajar mengajar dan juga agar tercapainya tujuan belajar. Pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran seperti media cerita bergambar dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa. Peta Konsep adalah suatu gambar yang menyajikan atau menyampaikan suatu hubungan yang bermakna antar konsep dari suatu pokok-pokok materi pembelajaran dan di rangkum. Media visual seperti petak konsep ini dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi dan menarik minat peserta didik untuk berfikir kritis dan aktif dalam belajar dan juga pembelajaran tidak menjenuhkan. Diagram adalah suatu media visual yang digunakan untuk memaparkan atau menerangkan suatu data yang akan disajikan dalam bentuk gambar sehingga dapat mempermudah memahami isi dari materi yang disajikan. Karena diagram berfungsi untuk menyederhanakan suatu persoalan yang kompleks menjadi sederhana dan simpel, sehingga dapat memperjelas dalam penyampaian pesan (materi pelajaran). Peserta didik

dapat memahami materi hanya dengan mengamati dan memahami isi dari gambar diagram. Grafik adalah media visual yang berupa grafis dan penyajiannya menggunakan titik-titik atau garis-garis untuk menyampaikan informasi statistik yang saling berhubungan. Grafik sebagai media belajar berfungsi untuk memperlihatkan perbandingan informasi dan tidak membutuhkan waktu yang lama dalam memahami materi tersebut dan sederhana sehingga mempermudah peserta didik dalam pemahaman materi. Poster adalah media visual yang berupa gambar yang disertai tulisan dan tulisan tersebut menekankan pada satu atau dua ide pokok sehingga dapat dimengerti oleh pembacanya hanya dengan melihatnya sekilas saja. Selain itu dalam menyampaikan pesan melalui poster akan lebih mudah dimengerti dan difahami oleh para pemirsanya karena poster dapat menarik perhatian dan juga mampu untuk mempengaruhi dan memotivasi. Peta atau globe adalah media visual yang berupa suatu gambar atau benda yang berfungsi untuk menyajikan data lokasi. Fungsi peta atau globe dalam media belajar adalah mempermudah pendidik dalam menunjukkan letak suatu daerah, provinsi, bahkan negara. Pada penelitian ini media pembelajaran yang akan dikembangkan oleh peneliti merupakan media visual pohon misteri. Yang memanfaatkan media visual pohon misteri sebagai media pembelajaran pada pelajaran IPA materi struktur tumbuhan dan diharapkan dengan dikembangkannya media visual pohon misteri ini dapat membantu siswa untuk lebih tertarik, tidak merasa bosan, dan lebih aktif selama proses belajar mengajar. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran Fungsi Media Pembelajaran Fungsi media pembelajaran menurut Sudjana dan Rivai (2013:330) antara lain : pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar; bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan dan lain-lain. Menurut Salahuddin (2016:123) Fungsi media, dapat juga dilihat dari segi perkembangan media sendiri, yaitu : pada mulanya media berfungsi sebagai alat bantu mengajar, dengan masuknya audi-visual instruction, media berfungsi memberikan pengalaman kongkrit kepada siswa, munculnya teori komunikasi menyebabkan media mempunyai fungsi sebagai alat penyalur pesan, adanya penggunaan pendekatan sistem dalam pembelajaran media berfungsi sebagai bagian integral dalam program pembelajaran, akhirnya media bukan saja sekedar berfungsi sebagai peraga bagi guru, tetapi membawa informasi/pesan pembelajaran yang dibutuhkan siswa. Dari beberapa penjelasan fungsi media pembelajaran dapat disimpulkan bahwa alat bantu siswa yang menarik perhatian siswa, metode belajar yang bervariasi dan memberikan pengalaman kongkrit, siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, media juga bukan alat peraga guru tetapi alat bantu pembelajaran yang sangat dibutuhkan oleh siswa. Prinsip-prinsip Penggunaan Media dalam Pembelajaran Terdapat sejumlah prinsip yang harus diperhatikan pada penggunaan media dalam komunikasi pembelajaran menurut Sanjaya (2012:22). Media digunakan dan diperarahkan untuk mempermudah siswa belajar dalam upaya memahami materi pelajaran. Dengan demikian penggunaan media harus dipandang dari sudut kebutuhan siswa, bukan dipandang dari sudut kepentingan guru. Media yang akan digunakan oleh guru harus sesuai dan diarahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media tidak digunakan sebagai alat hiburan, atau tidak semata-mata dimanfaatkan untuk mempermudah guru menyampaikan materi, akan tetapi benar-benar untuk membantu siswa belajar sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Media yang digunakan harus sesuai dengan materi pelajaran. Setiap materi pelajaran memiliki kekhasan dan kompleksitas. Media yang akan digunakan harus sesuai dengan kompleksitas materi pelajaran. Contohnya, untuk membelajarkan siswa memahami pertumbuhan jumlah penduduk Indonesia, maka guru perlu mempersiapkan semacam grafik yang mencerminkan pertumbuhan penduduk. Media pembelajaran harus sesuai dengan minat, kebutuhan, dan kondisi siswa. Siswa yang memiliki kemampuan mendengar yang kurang baik, akan sulit memahami pelajaran manakala digunakan media yang bersifat auditif. Demikian pula sebaliknya, siswa yang memiliki kemampuan penglihatan yang kurang, akan sulit menangkap bahan pembelajaran yang disajikan melalui media visual. Media yang digunakan harus memerhatikan efektivitas dan efisiensi. Media yang memerlukan peralatan yang mahal belum tentu efektif untuk mencapai tujuan tertentu. Demikian juga media yang sangat murah belum tentu tidak memiliki nilai. Setiap media yang dirancang guru harus perlu memerhatikan efektivitas penggunaannya. Media yang digunakan harus sesuai dengan kemampuan guru dalam mengoperasikannya. Sering menggunakan media yang kompleks terutama media-media yang mutakhir seperti media komputer, LCD, dan media elektronik lainnya memerlukan kemampuan khusus dalam mengoperasikannya. Menurut Salahuddin (2016:101) Prinsip pemilihan media sesuai dengan apa yang disampaikan menyatakan beberapa pedoman yang dapat digunakan untuk memilih media pembelajaran, antara lain sebelum memilih media pembelajaran, guru harus menyadari bahwa tidak ada satupun media yang paling baik untuk mencapai semua tujuan. Masing-masing media mempunyai kelebihan dan kelemahan. Penggunaan berbagai macam media pembelajaran yang disusun secara serasi dalam proses belajar mengajar akan mengefektifkan pencapaian tujuan pembelajaran. Pemilihan media hendaknya dilakukan secara objektif, artinya benar-benar digunakan dengan dasar pertimbangan efektivitas belajar siswa, bukan karena kesenangan guru atau sekedar sebagai selingan. Pemilihan media hendaknya memperhatikan syarat-syarat : sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, ketersediaan bahan media, biaya pengadaan, dan kualitas atau mutu teknik. Dari beberapa penjelasan prinsip penggunaan media dalam pembelajaran media digunakan dan diperarahkan untuk mempermudah siswa belajar dalam upaya memahami materi pelajaran media digunakan untuk mempermudah siswa belajar dalam upaya memahami materi pelajaran, harus memerhatikan efektivitas dan efisiensi, pemilihan media juga harus sesuai tujuan



pembelajaran. Kriteria Pemilihan Media Kriteria pemilihan media menurut Azhar (2014:222) mengemukakan kriteria pemilihan media bersumber dari konsep bahwa media merupakan bagian dari sistem instruksional secara keseluruhan. Untuk itu, ada beberapa kriteria yang patut diperhatikan dalam memilih media. Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Media dipilih berdasarkan tujuan instruksional yang telah ditetapkan yang secara umum mengacu kepada salah satu atau gabungan dari dua atau tiga ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep prinsip, atau generalisasi.

Media yang berbeda, misalnya film dan grafik memerlukan simbol dan kode yang berbeda, dan oleh karena itu memerlukan proses dan keterampilan mental yang berbeda untuk memahaminya. Agar dapat membantu proses

pembelajaran secara efektif media harus selaras dan sesuai dengan kebutuhan tugas pembelajaran dan kemampuan mental siswa. Praktis, luwes dan bertahan. Jika tidak tersedia waktu, dana, atau sumber daya lainnya untuk memproduksi, tidak perlu dipaksakan. Media yang mahal dan memakan waktu yang lama untuk memproduksinya bukanlah jaminan sebagai media yang terbaik. Kriteria ini menuntut para guru/instruktur untuk memilih media yang ada, mudah diperoleh, atau mudah dibuat sendiri oleh guru. Media yang dipilih sebaiknya dapat digunakan di mana pun dan kapan pun dengan peralatan yang tersedia di sekitarnya, serta mudah dipindahkan dan dibawa kemana-mana. Guru terampil menggunakannya. Ini merupakan salah satu kriteria utama. Apapun media itu, guru harus mampu menggunakannya dalam proses pembelajaran. Nilai dan manfaat media amat ditentukan oleh guru yang menggunakannya. Pengelompokan sasaran. Media yang efektif untuk kelompok belum tentu sama efektifnya jika digunakan pada kelompok kecil atau perorangan. Ada media yang tepat untuk jenis kelompok besar, kelompok sedang, kelompok kecil dan perorangan. Mutu teknis. Pengembangan visual baik gambar maupun fotograf harus memenuhi persyaratan teknis tertentu. Menurut Wahyuni (2018:11) dalam Agar guru tidak salah dalam memilih media, ada beberapa kriteria dalam pemilihan media yaitu Kesesuaian

Ketika memilih media harus disesuaikan dengan materinya. Seperti pendidik menginginkan peserta didiknya untuk menyalakan komputer, maka pendidik harus mempersiapkan media yang menunjukkan langkah-langkah untuk menyalakan komputer. Tingkat Kesulitan Media yang disediakan oleh sekolah hanya buku dan papan tulis. Sedangkan di dalam buku biasanya gambarnya tidak jelas, kalimatnya terlalu panjang jadi susah untuk difahami oleh peserta didik. Terutama dalam pembelajaran TIK, di buku TIK biasanya ada gambar dan di lingkari langkah-langkah untuk menyalakan komputer, tetapi gambar dan tulisannya tidak jelas dan sulit di fahami oleh peserta didik. Maka guru harus memperjelasnya dengan medinya sendiri Biaya

Dalam memilih media biaya ini menjadi permasalahan utama. Jangan memilih media mahal tapi tidak bisa bermanfaat untuk peserta didik, pilihlah media yang harganya relatif murah tapi memiliki banyak manfaat bagi peserta didik untuk mempermudah memahami suatu materi pelajaran. Ketersediaan

Biasanya masalah ketersediaan ini terjadi di sekolah yang fasilitasnya rendah. Ketika guru ingin menunjukkan cara menyalakan komputer tetapi sekolahnya tidak memiliki komputer, maka guru harus memilih media lain seperti menggambarkan langkah-langkah untuk menyalakan komputer di papan tulis. Kualitas Teknis Media yang sangat baik dan sangat bermanfaat ketika media itu memiliki kualitas teknis yang baik pula. Apabila media memiliki kualitas teknis yang bisa digunakan untuk segalanya, untuk beberapa materi, maka media itu bisa dikatakan media yang memiliki kualitas teknis baik untuk memahami siswa dalam belajar. Dari beberapa penjelasan para ahli di atas, peneliti membuat kesimpulan bahwa dalam memilih media sebaiknya guru mempertimbangkan beberapa kriteria yaitu : harus sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dapat membantu proses pembelajaran secara efektif media harus selaras dan sesuai dengan kebutuhan tugas pembelajaran dan kemampuan mental siswa Praktis, luwes, biaya ekonomis, dapat digunakan berkali-kali dan memiliki kualitas guru harus mampu menggunakannya dalam proses pembelajaran dan efektif bagi siswa. Media Pohon Misteri Menurut Mutia (2018 : 9) pohon adalah tumbuhan yang berbatang keras, kuat, besar dan memiliki cabang-cabang. Bagian permukaan yang dianggap sebagai pangkal atau dasar. Munadi (2008: 95) bagan pohon adalah ibarat sebatang pohon dengan cabang dan ranting serta bergantung buah yang digunakan untuk menjelaskan suatu keterkaitan/hubungan antara konsep. Menurut Sadiman (2018: 28) bagan pohon yaitu umpamanya/ibarat sebatang pohon yang mempunyai unsur batang, cabang-cabang dan ranting-ranting. Dalam KBBI misteri adalah sesuatu yang masih belum jelas (masih menjadi teka teki), arti lainnya dari misteri adalah masih belum terbuka rahasianya. Jadi dapat disimpulkan media pohon misteri adalah sebuah media yang dibuat atau yang dirancang dari replica batang pohon yang memiliki ranting, daun dan juga buah yang berbeda dengan aslinya, disetiap bagian batang pohon tersembunyi beberapa penjelasan dan pertanyaan tentang materi struktur tumbuh. Manfaat Media Pohon Misteri Menurut Sanaky (2011: 4) manfaat media pembelajaran sebagai alat bantu dalam kegiatan pembelajaran adalah sebagai berikut 1) Pengajaran lebih menarik perhatian pembelajaran sehingga bisa meningkatkan motivasi belajar maupun hasil belajar siswa. 2) Bahan pengajaran akan lebih terarah konsepnya, sehingga bisa lebih dipahami pembelajarannya, serta mungkin pembelajaran menguasai tujuan pengajaran dengan benar dan tepat. 3) Metode pembelajaran bervariasi, tidak semata-mata hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata lisan pengajar, pembelajaran tidak bosan, dan pengajar tidak kehabisan tenaga. 4) Pembelajaran lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari pengajar saja, tetapi juga aktivitas maupun kegiatan lain yang dilakukan seperti: mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain. Dilihat dari pendapat di atas tentang manfaat media. Maka dapat disimpulkan manfaat dari media pohon misteri diantaranya adalah untuk memotivasi siswa dalam belajar, memudahkan guru dalam menyampaikan materi, materi-materi yang disampaikan terarah. Kemudian dalam pemanfaatannya sebagai media pembelajaran, tidak terlepas dari kelebihan dan kekurangan seperti halnya media pembelajaran lainnya. Adapun kelebihan dan kekurangan media pohon misteri adalah sebagai berikut Kelebihan : Bahan dan alat mudah didapatkan. Proses penyampaian materi mudah dengan menggunakan media pohon misteri. Lebih jelas penyampaian materi dengan adanya media pohon misteri siswa merasa tidak bosan. Kekurangan : Memerlukan tenaga ahli atau bantuan dari orang lain untuk membuatnya dengan panduan dari peneliti. Membuatnya harus penuh ketelitian agar tidak salah dalam penyusunan media. Biaya yang dikeluarkan untuk membuat pohon misteri cukup banyak. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) IPA adalah suatu ilmu yang mempelajari tentang alam sekitar beserta isinya. Hal ini berarti IPA mempelajari semua benda yang ada di alam, peristiwa dan gejala-gejala yang muncul di alam, ilmu dapat diartikan sebagai suatu pengetahuan yang bersifat objektif. IPA berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta, konsep, atau prinsip. (Depdiknas, 2015:45). Pengertian struktur secara umum adalah cara bagaimana sesuatu itu disusun. Dengan demikian, pengertian struktur pada tumbuhan adalah susunan yang ada pada tumbuhan itu sendiri. Dalam struktur tumbuhan memiliki beberapa bagian, yang mana tiap-tiap bagian tersebut memiliki fungsi masing-masing. Pada tubuh tumbuhan terdapat tiga bagian pokok yaitu akar, batang, dan daun. Sedangkan bunga, dan buah, merupakan organ khusus pada tumbuhan. Fowler dalam Trianto (2010:136) berpendapat IPA adalah pengetahuan yang sistematis dan dirumuskan, yang berhubungan dengan gejala-gejala kebendaan dan didasarkan terutama atas pengamatan. Akar Gambar 2.1 Struktur Akar Ketrtangan: a) Akar tumbuhan monokotil (serabut) (b) Akar tumbuhan dikotil (tunggang) (Sumber: <https://wandylee.wordpress.com>) Menurut Herawadi (2020:33) Akar adalah organ tumbuhan yang berada di bagian paling bawah tumbuhan. Sebagian ada yang terbenam di dalam tanah, di

permukaan tanah, tergantung, dan terendam di air. Pada akar terbentuk rambut-rambut akar (bulu akar) dan tudung akar yang ada di ujung akar. Rambut akar berfungsi sebagai tempat masuknya air dan zat hara. Batang 4 3 2 1 Gambar 2.2 struktur batang Keterangan: 1. bagian bawah batang, 2. bagian tengah batang, 3. bagian pangkal batang, 4. bagian ujung batang. (Sumber: <http://ninityulianita.wordpress.com/morfologi>) Menurut Herawadi (2020:35) Batang pada tumbuhan termasuk bagian pokok yang terbentuk dari titik tumbuh batang yang terdapat pada jaringan embryonal. Batang merupakan sumbu tumbuhan yang berfungsi menopang bagian tanaman lainnya, seperti daun, bunga, dan buah. Fungsi batang Sebagai penopang atau penyokong tumbuhan agar berdiri tetap tegak dan sebagai tempat menyimpan cadangan makanan. Daun Gambar 2.3 struktur daun (Sumber: <https://penjaskes.co.id/bagian-bagian-daun/>) Menurut Herawadi (2020:37) Daun adalah bagian organ tumbuhan yang berperan penting dalam proses pertumbuhan dan perkembangan tumbuhan. Pada umumnya daun berwarna hijau karena mengandung zat hijau daun atau klorofil. Hampir setiap daun memiliki zat hijau daun/klorofil. Klorofil adalah molekul dalam daun yang berperan sebagai penyerap energi dari cahaya matahari yang digunakan untuk mengubah H₂O (air) dan CO₂ (gas karbon dioksida) menjadi O₂ dan gula. Proses penyerapan energi dari cahaya matahari menjadi makanan tumbuhan pada daun disebut fotosintesis. Bunga Gambar 2.4 struktur bunga (Sumber: <https://www.berpendidikan.com/2022/04>) Menurut Herawadi (2020:40) Bunga adalah struktur tumbuhan yang berperan penting bagi tumbuhan, khususnya pada tumbuhan Angiosperma. Pasalnya, bunga adalah alat reproduksi dan berperan dalam keturunan pewaris sifat. Bunga sendiri memiliki beragam fungsi alat perkembangan generatif, dan wadah atau tempat menyatunya gamet jantan dan gamet betina. Buah Gambar 2.5 struktur buah Keterangan : a. Struktur kulit tengah (tebal dan kuat) , b. Struktur bagian daging (tebal, lunak, dan berair). (Sumber: <https://nusacaraka.com/2019/04/23/struktur-dan-fungsi-bunga/>) Menurut Herawadi (2020:44) Buah merupakan organ pada tumbuhan berbunga yang merupakan perkembangan lanjutan dari bakal buah (ovarium). Buah dihasilkan dari penyerbukan putik oleh benang sari. Fungsi buah adalah sebagai tempat penyimpanan cadangan makanan dan sebagai tempat biji. Berdasarkan penjelasan di atas bagian-bagian penting tumbuhan, antara lain, akar, batang, daun, dan bunga. Akar dibedakan menjadi dua, yaitu akar tunggang dan akar serabut. Akar berfungsi menyerap air dan mineral dari dalam tanah. Jenis batang bermacam-macam, antara lain, batang berkayu, batang basah, dan batang rumput. Fungsi utama batang adalah untuk menopang tegaknya tumbuhan pengangkut, menyimpan makanan cadangan, dan alat perkembangbiakan. Bentuk tulang daun tumbuhan bermacam-macam, antara lain menyirip, melengkung, menjari, menjarum, dan sejajar. Fungsi daun adalah untuk tempat proses pembuatan makanan, penguapan, dan pernapasan. Bunga sempurna memiliki tangkai bunga, kelopak, benang sari, putik, dan mahkota. Fungsi utama bunga adalah sebagai perhiasan, alat perkembangbiakan tumbuhan dan bahan obat-obatan. Fungsi buah adalah sebagai tempat penyimpanan cadangan makanan dan sebagai tempat biji. Kerangka Berpikir Permasalahan yang terjadi pada siswa kelas IV SD yaitu karena guru kurang memanfaatkan media pembelajaran lebih dominan menggunakan metode ceramah atau teks bacaan dalam setiap proses pembelajaran. Yang berdampak pada ketertarikan siswa dalam kegiatan proses pembelajaran dikarenakan suasana di dalam kelas terasa bosan, dimana siswa akan cenderung mengabaikan guru dalam menyampaikan materi. Guru sebagai seorang pendidik pasti akan berusaha menciptakan suasana kelas yang aktif dan menyenangkan bagi siswa. Upaya dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis pohon misteri pada siswa kelas IV SD bertujuan untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran sehingga siswa dapat ikut berpartisipasi secara aktif, menciptakan suasana kelas yang menyenangkan dan dapat memberikan pengalaman bermakna dalam sebuah permainan, serta diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa yang bisa berdampak baik pada nilai siswa itu sendiri. Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut: Guru yang masih dominan menggunakan metode ceramah dalam proses KBM. Guru menjelaskan materi masih menggunakan buku yang sudah tersedia. Guru hanya menggunakan media pembelajaran yang mudah di dapatkan karena keterbatasan biaya dan teknik dalam pengembangan media pembelajaran. sehingga media pembelajaran juga belum memiliki konsep belajar sambil bermain. hasil belajar siswa rendah. Kondisi ideal mampu mendorong kreativitas anak secara keseluruhan menurut Suyono dan Hariyanto (2017:207) menyatakan: Guru membuat siswa aktif Mencapai tujuan pembelajaran secara efektif Berlangsung dalam kondisi yang menyenangkan. Mampu menjelaskan berbagai informasi secara jelas dan terang serta mampu menerapkan metode mengajar secara variasi Guru harus memiliki sifat antusias, memberi rangsangan, mendorong siswa untuk aktif. Salah satu upaya untuk mengatasi masalah tersebut yaitu menciptakan suasana belajar menyenangkan menggunakan media yang menarik yaitu dengan media visual pohon misteri (Pomi). Media pembelajaran akan memperlancar interaksi antara guru dan siswa sehingga kegiatan belajar akan lebih efektif dan efisien. Maka solusi dari masalah tersebut akan dikembangkan media yang berjudul pengembangan media visual pohon misteri pada materi IPA tentang struktur tumbuhan untuk siswa kelas IV SD Negeri 1 Cengkok Kelemban media ini bahan dan alat mudah didapatkan. Proses penyampaian materi mudah dengan menggunakan media pohon misteri. Lebih jelas penyampaian materi walaupun terdapat beberapa muatan mata pelajaran. Hasil belajar Kegiatan pembelajaran lebih menyenangkan Siswa aktif dalam kegiatan belajar Peningkatan hasil belajar siswa. Gambar 2.7 Bagan Kerangka Berpikir B. Penelitian Relevan Beberapa hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti yang terdahulu dengan menggunakan media sesuai dengan materi struktur tumbuhan, sebagai berikut. Jumiaty (2021) tentang

Quotes detected: 0.12%

id: 12

“Pengembangan Media Pohon Misteri Untuk Siswa Kelas 3 SD Pada Tema 2 Sub Tema 1”,

pengembangan media pembelajaran ini telah menghasilkan produk media pembelajaran yang telah dinyatakan valid oleh ahli desain media dengan prosentase 72,5%, ahli materi dengan prosentase 87,5 % dan praktisi pembelajaran dengan prosentase 97,5%. Hasil respon siswa terhadap media mendapatkan nilai dengan prosentase 95,85%. Berdasarkan hasil penelitian pengembangan ini, maka media pembelajaran pohon misteri layak digunakan dalam proses pembelajaran. Ni Komang Sri Adnyani Manuarta dan Made Putra (2021) tentang

Quotes detected: 0.13%

id: 13

“Pengembangan Media Puzzle Materi Struktur dan Fungsi Bagian-Bagian Tumbuhan Pada Muatan Pelajaran IPA Kelas IV Sekolah Dasar”.

Hasil dari penelitian ini adalah hasil validasi produk media puzzle pada pembelajaran IPA yang diperoleh dari beberapa ahli diantaranya yaitu hasil persentase ahli materi sebesar 97,5% dengan kualifikasi sangat baik, hasil persentase ahli desain pembelajaran adalah sebesar 83,33% dengan kualifikasi baik, hasil persentase dari ahli media pembelajaran sebesar 82,5% dengan kualifikasi baik, dan hasil persentase dari uji coba perorangan sebesar 92,48% dengan kualifikasi sangat baik. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media puzzle layak digunakan oleh guru pada materi struktur dan bagian-bagian tumbuhan pada muatan IPA untuk siswa kelas IV sekolah dasar. Siti Aslikah (2017) tentang

Quotes detected: 0.14%

id: 14

“pengembangan flipchart berbasis gambar pada mata pelajaran ipa materi struktur dan fungsi bagian tumbuhan pada kelas iv sekolah dasar”.

Plagiarism detected: 0.17% https://www.academia.edu/35308506/PTK_UP... + 2 resources!

id: 15

Hasil penelitian menunjukkan (1) Flipchart berbasis gambar pada mata pelajaran IPA materi struktur dan fungsi bagian tumbuhan pada kelas IV sekolah dasar

termasuk dalam kategori layak. Uji kevalidan oleh ahli materi mendapatkan presentase nilai 89% termasuk dalam kategori valid. Uji kevalidan oleh ahli media mendapatkan presentase nilai 87% termasuk dalam kategori valid. Uji kevalidan oleh ahli pembelajaran mendapatkan presentase nilai 86% termasuk dalam kategori valid. Hasil dari respon siswa menunjukkan presentase nilai 81% termasuk dalam kategori baik. Secara keseluruhan, flipchart berbasis gambar pada mata pelajaran IPA materi struktur dan fungsi bagian tumbuhan pada kelas IV sekolah dasar dinyatakan valid sebagai media pembelajaran. Berdasarkan penelitian-penelitian terdahulu di atas menunjukkan adanya penelitian pengembangan media pohon misteri sehingga dapat mendukung dan memberikan referensi bagi peneliti untuk mengembangkan media pohon misteri, namun belum ada penelitian yang mengembangkan media pohon misteri materi struktur tumbuhan. BAB III METODE PENGEMBANGAN Model Pengembangan

Plagiarism detected: 0.39% <http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/mate...> + 3 resources!

id: 16

Model pengembangan yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah R&D (Research and Development) atau juga bisa disebut penelitian dan pengembangan. Research and Development adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Menurut Cahwani & Ni Wayan (2022:3) bahwa penelitian pengembangan (Research and Development) adalah

kegiatan tentang penelitian, perancangan dan menghasilkan produk kemudian diuji validitas yang diteliti. Penelitian dan pengembangan bersifat longitudinal (bertahap), maksudnya agar dapat menghasilkan sebuah produk digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan menguji keefektifan produk tersebut agar dapat berfungsi di masyarakat luas (Sugiyono, 2017:297). Menurut Emzir (2013:127) mengatakan model pengembangan merupakan dasar untuk mengembangkan produk yang akan dihasilkan. Model pengembangan dapat berupa model prosedural, model konseptual dan model teoritik. Model prosedural adalah model yang bersifat deskriptif, menunjukkan langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan produk. Model konseptual adalah model yang bersifat analitis, yang menyebutkan komponen-komponen produk, menganalisis komponen secara terperinci dan menunjukkan hubungan antar komponen yang akan dikembangkan. Menurut Rayanto (2020:29) menekankan bahwa

Quotes detected: 0.17%

id: 17

“Model ADDIE adalah suatu pendekatan yang menekankan pada suatu analisis bagaimana setiap komponen yang memiliki saling berhubungan satu dengan lainnya sesuai dengan skala ada”.

Dari uraian di atas penelitian dan pengembangan dapat diartikan secara singkat yaitu penelitian yang menghasilkan produk untuk divalidasi oleh ahli yang bersangkutan dan diujicobakan penelitian dan pengembangan yang dilakukan adalah untuk menghasilkan produk berupa pengembangan media pohon misteri kelas IV Sekolah Dasar. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan ADDIE. Penelitian ini menghasilkan suatu produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut menggunakan penelitian dan pengembangan ADDIE. Model penelitian dan pengembangan ADDIE memiliki 5 tahap, meliputi (1) Tahap analisis (analysis), (2) Tahap perancangan (design), (3) Tahap Pengembangan (development), (4) Tahap implementasi (implementation), (5) evaluasi (Evaluation). Penelitian dan pengembangan bertujuan untuk menghasilkan produk yang lebih efektif dan efisien untuk membantu siswa dalam memahami media pohon misteri tersebut. Model pengembangan ADDIE dapat digambarkan dengan bagan sebagai berikut: Gambar 3.1 Bagan

Plagiarism detected: 0.11% <https://repository.unej.ac.id/bitstream/handle/12...>

id: 18

langkah-langkah penelitian dan pengembangan ADDIE. (Sugiyono, 2017: 39) Prosedur Pengembangan Model pengembangan yang digunakan untuk

mengembangkan media Pomi (Pohon Misteri) ini mengacu pada desain model pengembangan ADDIE. Dalam penelitian ini model pengembangan ADDIE peneliti hanya melakukan sampai tahap development atau pengembangan langkah pertama yang harus dilakukan yaitu melakukan analisis kebutuhan siswa yang bertujuan untuk mengetahui hal-hal yang harus dikembangkan dalam menyusun langkah-langkah pengembangan media Pomi (Pohon Misteri), selanjutnya yang akan dilakukan yaitu membuat desain media Pomi (Pohon Misteri) yang disesuaikan dengan KD dan Indikator pada materi struktur tumbuhan. Menurut Trisiana & Wartoyo (2016:316) tahapan prosedur dari penelitian dan pengembangan akan memberi petunjuk bagaimana tahapan yang harus dilakukan mulai dari tahap awal sampai akhir yaitu menghasilkan sebuah produk yang digunakan. Tahap Analysis (analisis) Pada tahap analisis ini yang dilakukan peneliti adalah menganalisa kebutuhan. Tahap analisis merupakan suatu proses mengidentifikasi apa yang dibutuhkan oleh siswa. Diperkuat menurut Baharudin (2015:119) bahwa

Quotes detected: 0.08%

id: 19

“Tahap analisis merupakan proses untuk melakukan permasalahan demi mencapai kebutuhan”.

Tahap analisis ini memiliki tujuan untuk mengetahui hal-hal yang harus dikembangkan dalam mengembangkan media Pomi (Pohon Misteri) sebagai berikut. Analisis Kebutuhan Kebutuhan dilakukan dengan terlebih dahulu menganalisis keadaan media pembelajaran serta ketersediaan media pembelajaran yang mendukung terlaksananya suatu pembelajaran. Pada tahap ini akan ditentukan media pembelajaran yang efektif dan efisien dan perlu dikembangkan untuk membantu siswa belajar. Analisis Tugas Analisis tugas yaitu analisis hal-hal yang seharusnya dicapai oleh siswa dalam



Plagiarism detected: 0.38% <https://repository.unej.ac.id/bitstream/handle/12...>

id: 20

pembelajaran. Hal ini dilakukan dengan cara menganalisis materi IPA. Setelah itu dipilih pembelajaran yang akan dikembangkan dalam bentuk media pembelajaran. pembelajaran yang dipilih yaitu pada materi struktur tumbuhan. Analisis Karakter Siswa Analisis ini dilakukan untuk melihat sikap, pengetahuan siswa terhadap pembelajaran IPA materi struktur tumbuhan. Hal ini dilakukan agar pengembangan

media pembelajaran yang dilakukan ini sesuai dengan karakter siswa. Peneliti melakukan wawancara bersama guru kelas IV. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti bahwa karakteristik siswa kelas IV mempunyai karakteristik yang bermacam-macam tetapi ada beberapa siswa cenderung ramai sendiri ketika guru menjelaskan materi. Tahap Design (perencanaan) Pada tahap perencanaan ini diperlukan untuk merancang, merumuskan tujuan pembelajaran kemudian menentukan strategi pembelajaran yang tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut yang akan disesuaikan dengan produk Pomi (Pohon Misteri) yang akan dikembangkan. Menurut Sugihartini dan Yudiana (2018:281) Tahap perancangan dilakukan dengan menentukan unsur-unsur yang diperlukan dalam media pembelajaran seperti pengumpulan bahan-bahan untuk pembuatan media. Peneliti juga mengumpulkan beberapa referensi yang akan digunakan dalam mengembangkan materi dalam media pembelajaran. Tahap Develop (pengembangan) Tahap pengembangan dilakukan untuk membuat dan menguji produk yang sebelumnya sudah dirancang pada tahap desain (Sugiyono, 2017: 38). Setelah itu, dari konsep yang telah dibuat dan dirancang akan dilakukan proses pembuatan produk yang menghasilkan suatu produk dan akan diimplementasikan. Pengembangan Pomi (Pohon Misteri) dilakukan beberapa tahap yaitu dengan melakukan analisis kebutuhan siswa dan membuat desain Pomi (Pohon Misteri) yang akan dikembangkan sesuai kebutuhan siswa. Kemudian dilakukan format yang akan digunakan untuk rencana awal Pomi (Pohon Misteri). Media visual pohon misteri yang telah dibuat akan dilakukan tahap pengujian yang akan dilakukan uji ahli. Uji ahli ini dilakukan oleh ahli media pembelajaran, ahli materi, guru kelas dan siswa. Implementasi (Tahap Penerapan) Pada tahapan ini produk penelitian yang telah dihasilkan menggunakan media visual pohon misteri sebagai media pembelajaran. Menurut Baharuddin (2015:119)

Quotes detected: 0.06%

id: 21

"Tahapan implementasi merupakan tahap untuk menerapkan sistem pembelajaran".

Pada tahap ini dilakukan pengimplementasian dalam proses belajar mengajar siswa kelas IV SDN 1 Cengkok sebagai objek uji coba. Evaluasi Pada tahapan ini dapat tahap awal telah selesai. Menurut Baharuddin (2015:119)

Quotes detected: 0.13%

id: 22

"Tahapan evaluasi merupakan tahap untuk melihat sistem pembelajaran sedang dibuat berhasil sesuai dengan harapan awal atau tidak".

Pada tahap ini merupakan penilaian untuk menganalisis pengaruh dari penggunaan media yang dikembangkan terhadap proses belajar mengajar di kelas. Untuk mengetahui hasil tersebut melalui angket respon guru dan angket respon siswa yang digunakan untuk menentukan kepraktisan dari media. Lokasi dan Subjek Penelitian Lokasi penelitian dilakukan di SD Negeri 1 Cengkok Kabupaten Nganjuk. Sedangkan subjek penelitian yaitu peserta didik kelas V1 SD Negeri 1 Cengkok yang berjumlah 25 siswa. SD Negeri 1 Cengkok dipilih karena pada SD ini belum menggunakan media pembelajaran yang bervariasi, unik, dan inovatif. Maka dari itu peneliti memilih dan melakukan penelitian pada SD tersebut. Validasi Model/Produk Validasi produk merupakan suatu tahapan yang harus dilakukan sesuai dengan prosedur pengembangan yang digunakan dalam pengembangan sebuah produk untuk mencapai hasil yang diinginkan. Menurut Zunaidah, (20:20) bahwa

Quotes detected: 0.11%

id: 23

"Validasi produk untuk mengontrol bahan ajar untuk tetap sesuai dengan karakteristik siswa dan kebutuhannya".

Setiap pakar diminta untuk menilai rancangan tersebut yang dibuat sehingga selanjutnya dapat diketahui bagaimana kelemahan dan kekurangannya, untuk mengetahui kepraktisan produk dari para ahli penilaian dilakukan dengan cara menyerahkan lembar validasi kepada validator, para validator terdiri dari: ahli media dan ahli materi. Validasi ahli media dilakukan oleh Sutrisno Sahari, S.Pd.,M.Pd. sedangkan validasi ahli materi dilakukan oleh Bagus Amirul Mukmin, M.Pd. Uji Coba Produk Produk yang telah selesai dibuat selanjutnya diujicobakan untuk kegiatan pembelajaran, uji coba tersebut ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai media yang akan dikembangkan, uji coba tersebut dilakukan untuk mengatui media dengan pengembangan media visual pohon misteri untuk kelas IV Sekolah Dasar. Uji coba produk dalam pengembangan ini, memiliki tujuan untuk mengumpulkan data yang digunakan sebagai dasar dalam menetapkan sejauh mana kelayakan produk sudah bisa digunakan. Menurut Angko & Mustaji (2013:7) bahwa "



Plagiarism detected: 0.27% <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pen...> + 2 resources!

id: 24

Pengumpulan data yang digunakan untuk menetapkan tingkat efektifitas, efesien, dan ketarikan produk yang dihasilkan. Untuk data yang dapat digunakan sebagai dasar untuk menetapkan tingkat kelayakan produk dan mengetahui tingkat pemahaman belajar siswa dalam penelitian ini yaitu:

Uji coba juga dilakukan untuk mengetahui sudah layak atau belum terkait dengan pengembangan produk tersebut. Uji kevalidan dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Uji kepraktisan dilakukan oleh guru dan siswa dengan memberikan angket. Angket digunakan sebagai data respon dari guru dan siswa. Uji keefektifan dilakukan dengan melakukan proses belajar mengajar yang menggunakan media visual pohon misteri dan memberikan soal evaluasi berupa tes hasil belajar siswa kepada siswa. Sehingga melalui beberapa tahap uji coba dapat diketahui apakah media visual pohon misteri tersebut sudah layak atau belum. Subjek uji coba

produk dilakukan kepada siswa SDN 1 Cengkok dengan siswa laki-laki 13 dan perempuan 12. Instrumen Pengumpulan Data Menurut Sugiyono (2011:92) instrumen penelitian adalah alat yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data atau informasi penelitian. Instrumen yang digunakan peneliti meliputi : Lembar Angket Validasi Angket



Plagiarism detected: 0.11% <https://repository.unej.ac.id/bitstream/handle/12...>

id: 25

adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan pertanyaan secara tertulis kepada responden untuk

dijawab. Dalam penelitian ini angket yang diberikan ada tiga macam yaitu angket validasi ahli materi, angket ahli media, angket kepraktisan guru, dan angket respon siswa. Berikut ini angket validasi yang digunakan dalam penelitian ini: Angket Validasi Ahli Materi Angket validasi dilakukan untuk memberikan nilai pada produk yang dikembangkan apakah sudah valid atau belum. Validasi ahli materi dilakukan untuk menilai produk dari segi isi materi, penilaian, dan kemudahan. Hasil dari angket validasi akan digunakan sebagai acuan perbaikan media pohon misteri. Angket validasi diukur dengan menggunakan skala likert. Skala likert dapat dibuat dalam bentuk checklist maupun pilihan ganda (Sugiyono, 2015: 27). Alternatif jawaban menurut skala likert yaitu: 5) sangat baik, 4) baik, 3) cukup, 2) kurang baik, dan 1) sangat kurang baik. Tabel 3.1 Kisi-kisi angket validasi ahli materi No Indikator Skor 5 4 3 2 1. Media yang dikembangkan relevan dengan KI/KD dan tujuan pembelajaran 2. Materi dalam media menjabarkan konsep dan teori yang terkandung dalam indikator 3. Kelengkapan materi 4. Kebenaran konsep materi yang disajikan 5. Ketepatan soal mudah dipahami siswa. 6. Media dapat memudahkan siswa dalam proses pembelajaran. 7. Kesesuaian gambar desain media dengan materi. 8. 9. Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran secara jelas. Kesesuaian materi pembelajaran dengan tingkat kemampuan siswa 10. Kesesuaian pertanyaan sesuai dengan materi yang diberikan Total skor Skor maksimal Presentase skor (Sumber : Sugiyono, 2015:27) Berdasarkan tabel 3.1 terkait angket ahli media ada 10 indikator untuk mengukur kevalidan dari produk yang dikembangkan. Instrumen angket yang digunakan diadaptasi dari penelitian terdahulu milik Sugiyono (2015:27). Angket Validasi Ahli Media Berikut ini merupakan kisi-kisi pedoman ahli media untuk mengetahui tingkat kevalidan dari produk yang dibuat oleh peneliti. Tabel 3.2 Kisi-kisi angket validasi ahli media No Indikator Skor 5 4 3 2 1. Kesesuaian dengan ukuran media yang dikembangkan 2. Kemenarikan tampilan warna media pembelajaran yang dikembangkan. 3. Ketepatan pemilihan font agar mudah di baca 4. Kesesuaian gambar dengan materi 5. Kesesuaian dengan penggunaan media 6. Ketepatan pemilihan background dengan materi 7. Ketepatan warna teks agar mudah di baca 8. Kemenarikan pada background dengan materi 9. Kesesuaian tata letak dan gambar 10. Ketepatan ukuran huruf agar mudah di baca Total skor Skor maksimal Presentase skor (Sumber : Sugiyono, 2015:27) Angket Kepraktisan Guru Lembar angket kepraktisan digunakan untuk memperoleh tingkat kepraktisan Pomi (Pohon Misteri) yang dikembangkan. Angket tersebut berupa lembar kepraktisan untuk penilaian media pohon misteri yang diberikan kepada guru. Lembar angket kepraktisan ini memiliki kisi-kisi pernyataan yang tertera pada tabel berikut. Tabel 3.3 Kisi-kisi angket kepraktisan guru No Indikator Skor 5 4 3 2 1. Media pembelajaran pohon misteri sangat membantu dalam proses pembelajaran di kelas 2. Kesesuaian media pembelajaran pohon misteri dengan materi pembelajaran. 3. Media pembelajaran pohon misteri dapat memotivasi siswa dalam belajar. 4. Kemenarikan media pembelajaran pohon misteri dalam pembelajaran. 5. Media pembelajaran pohon misteri dapat membantu meningkatkan pemahaman belajar siswa 6. Kesesuaian media pembelajaran pohon misteri dengan perkembangan belajar siswa 7. Media pembelajaran pohon misteri dapat mendorong rasa ingin tahu siswa 8. Materi pada media pohon misteri sistematis 9. Petunjuk-petunjuk yang digunakan dalam media pembelajaran pohon misteri jelas 10. Penjelasan dalam media pembelajaran pohon misteri sesuai dengan materi Total skor Skor maksimal Presentase skor (Sumber : Sugiyono, 2015:27) Angket Respon Siswa Lembar angket siswa ini digunakan untuk mengetahui data tentang respon siswa terhadap pengembangan Pomi (Pohon Misteri). Angket dari respon ini diberikan setelah siswa menggunakan pengembangan Pomi (Pohon Misteri) yang telah dikembangkan siswa dapat memberi repon dengan memberi tanda centang (✓) pada tiap item pernyataan. Serta angket ini digunakan untuk mengetahui kepraktisan dari Pomi (Pohon Misteri). Lembar angket siswa ini membuat kisi-kisi instrumen yang tertera pada tabel berikut. Tabel 3.4 angket respon siswa No. Pertanyaan Alternatif pilihan YA TIDAK 1. Apakah kamu suka dan tertarik dengan media pembelajaran pohon misteri? 2. Apakah saat melihat media pembelajaran pohon misteri menarik perhatianmu? 3. Apakah dengan media pohon misteri membuatmu belajar menyenangkan? 4. Apakah tampilan keterangan media pohon misteri jelas dan menarik perhatianmu? 5. Apakah dengan media ini belajarmu lebih bervariasi? 6. Apakah dengan media pembelajaran pohon misteri memudahkan memahami materi? 7. Apakah dengan diberikannya hadiah saat menang dalam penggunaan media pembelajaran pohon misteri membuatmu belajar lebih bersemangat? 8. Apakah dengan adanya media pembelajaran pohon misteri latihan soal mudah dipahami? 9. Apakah dengan adanya media pembelajaran pohon misteri tidak membuat bosan saat pembelajaran di dalam kelas? 10. Apakah dengan adanya media pembelajaran pohon misteri akan membuatmu lebih aktif dalam pembelajaran di dalam kelas? Total skor Skor maksimal Presentase skor (Sumber Modifikasi : Sugiyono, 2015:27) Penilaian Hasil Belajar untuk mengukur Keefektifan Dalam keefektifan dapat diukur dengan menggunakan tes berupa soal evaluasi yang diberikan setelah siswa mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media visual pohon misteri. Jika nilai siswa kelas IV mata pelajaran IPA ≥ 73 (KKM) dengan ketuntasan klasikal 75% (Adam, 2021: 58), maka media yang dikembangkan dianggap efektif. Teknik Analisis Data Tahapan – tahapan Analisis Data Dalam pengembangan ini peneliti menggunakan dua teknik analisis data, yaitu teknik analisis data deskriptif kualitatif dan teknik analisis kuantitatif. Menurut Tegeh & I Made, (2013:12) bahwa “Analisis pengembangan menggunakan deskriptif kualitatif dan analisis statistik yaitu deskriptif kuantitatif”. Pada analisis kualitatif data berupa komentar maupun saran dalam memperbaiki produk dalam ahli materi mata pelajaran IPA dan dosen ahli media pembelajaran yang nantinya akan dideskripsikan secara deskriptif kualitatif untuk dilakukan revisi dalam produk yang sudah dikembangkan. Sedangkan untuk data kuantitatif adalah data berupa skor angket (angket validasi media, angket validasi ahli materi, angket validasi kepraktisan guru dan angket respon siswa). Kedua data tersebut kemudian dikonversi menjadi data kuantitatif yang akan digunakan untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan produk yang telah dihasilkan. Kevalidan Dalam penilaian pada angket validasi ahli dilakukan agar dapat mengetahui kevalidan suatu produk yang telah dikembangkan. Penilaian angket validasi ahli ini menggunakan skala likert. Responden diminta memberi tanda (✓) pada kolom yang sudah disediakan sesuai dengan keadaan setiap pertanyaan yang diberikan. Data angket ini nantinya akan dianalisis secara

deskriptif kuantitatif dengan cara berikut. Memberikan skor untuk setiap item dengan jawaban sangat baik (5), baik (4), cukup (3), kurang baik (2), sangat kurang baik (1). Menghitung jumlah total skor maksimal yang diperoleh dari hasil validasi ahli. Menghitung persentase hasil validasi berdasarkan angket validasi yang diperoleh oleh validator menurut Akbar (2015:78) menggunakan rumus sebagai berikut. Validasi ahli (V-ah) = $TSeTSh \times 100\% = \dots\%$ Keterangan : TSe = total skor empiric TSh = total skor maksimal Kemudian agar dapat mengetahui nilai akhir uji kevalidan dari beberapa validator dapat diurut dengan rumus sebagai berikut : $NA = n1 + n2 \dots$ Keterangan : NA = Skor akhir kevalidan n1 = Skor validasi ahli media n2 = Skor validasi ahli materi n = Jumlah validator Mengubah pencapaian skor menjadi bentuk kualitatif, yang mengacu pada kategori validitas menurut Akbar (2015: 82), yaitu sebagai berikut. Tabel 3.5 (Kriteria validasi) No. Presentase Kriteria 1. 81,00% - 100,00% Sangat valid dan dapat digunakan tanpa perbaikan. 2. 61,00% - 80,00% Valid dan dapat digunakan tanpa perbaikan 3. 41,00% - 60,00% Cukup valid dan dapat digunakan namun perlu perbaikan kecil. 4. 21,00% - 40,00% Kurang valid dan disarankan tidak dipergunakan 5. 00,00% - 20,00 % Tidak valid dan tidak bisa digunakan. Akbar (2013: 41) Berdasarkan tabel diatas media pohon misteri dapat dikatakan valid jika memenuhi kriteria minimal sangat valid presentase 81,00% - 100,00% . Kepraktisan Data yang akan digunakan untuk menentukan kriteria kepraktisan pada Pomi (Pohon Misteri) didapatkan dari angket yang telah diberikan kepada guru dan siswa. Penilaian yang didapatkan dari hasil pengisian angket akan dianalisis menggunakan skala likert yang nantinya dideskripsikan secara kualitatif. Angket respon guru Responden akan diminta untuk memberi tanda (√) pada kolom yang tersedia sesuai dengan keadaan pertanyaan yang diberikan data hasil angket nantinya akan dianalisis secara statistik deskriptif dengan cara: Memberikan skor untuk setiap item pernyataan dengan jawaban sangat baik (5), baik (4), kurang baik (3), tidak baik (2), sangat tidak baik (1); Menjumlahkan skor total pada tiap item; Data yang diperoleh dari angket respon guru dianalisis dengan menggunakan rumus yang diambil dari Akbar (2015: 78), sebagai berikut. Validasi ahli (V-ah) = $TSeTSh \times 100\% = \dots\%$ Keterangan : TSe = total skor empiric TSh = total skor maksimal Interpretasi hasil dari analisis mengacu pada kategori validasi menurut Akbar (2015: 82), yaitu sebagai berikut. Analisis Angket Respon Siswa Menghitung presentase hasil angket respon siswa menurut Trianto (2013 : 243) dengan rumus sebagai berikut : Presentase = $AB \times 100\%$ Keterangan : A = Proporsi siswa yang memilih B = Jumlah siswa (responden) Mengubah hasil dari pencapaian skor menjadi bentuk kualitatif, yang mengacu pada kategori kriteria interpretasi skor menurut Riduwan (2013:41) sebagai berikut. Tabel 3.6 (Kriteria kepraktisan) No. Presentase Kriteria 1. 81,00% - 100,00% Sangat praktis dan dapat digunakan tanpa perbaikan. 2. 61,00% - 80,00% Praktis dan dapat digunakan tanpa perbaikan 3. 41,00% - 60,00% Cukup praktis dan dapat digunakan namun perlu perbaikan kecil. 4. 21,00% - 40,00% Kurang praktis dan disarankan tidak dipergunakan 5. 00,00% - 20,00 % Tidak praktis dan tidak bisa digunakan. Akbar (2015:82) Berdasarkan tabel diatas media pohon misteri dapat dikatakan praktis jika memenuhi kriteria minimal sangat praktis presentase 81,00% - 100,00% . Keefektifan Keefektifan suatu produk dapat dilihat dari nilai hasil belajar siswa pada produk media pohon misteri yang dikembangkan. Keefektifan dilihat pada kriteria seorang siswa dikatakan tuntas belajar apabila memiliki nilai ≥ 73 (KKM) dengan ketuntasan klasikal yaitu 75% (Adam, 2021: 58). Berikut ini merupakan Langkah yang akan dilakukan untuk mendapatkan data pohon misteri materi struktur tumbuhan berdasarkan respon siswa. Untuk menghitung nilai hasil belajar siswa menurut Trianto (2013:243) dengan rumus sebagai berikut: Nilai hasil belajar = skor yang diperoleh / skor maksimal $\times 100$ Sedangkan untuk rata-rata nilai hasil belajar siswa dalam satu kelas adalah sebagai berikut: Nilai rata-rata kelas = nilai hasil belajar tiap siswa / banyak siswa dalam satu kelas Menurut Trianto (2013:243) Setelah diketahui nilai rata-rata siswa, berikutnya menghitung jumlah siswa yang lulus KKM yaitu mendapatkan ≥ 73 dengan rumus sebagai berikut. KBK = siswa yang mencapai KKM / jumlah total siswa $\times 100\%$ keterangan : KBK = Ketuntasan Belajar Klasikal Sumber : Sugiyono (2016:369) Norma Pengujian Pengujian pada produk yang telah dikembangkan ini akan dilakukan untuk mendapatkan keputusan akhir yang menyatakan produk dinyatakan



Plagiarism detected: 0.17% <https://journal.uny.ac.id/index.php/pythagoras/a...> + 2 resources!

id: 26

memenuhi kriteria valid, praktis dan efektif. Media akan dinyatakan valid jika memenuhi kriteria layak uji dari hasil validasi ahli materi dan ahli media,

kriteria layak uji coba ditentukan dengan persentase hasil dari validasi materi dan validasi media, dinyatakan layak uji jika persentase yang diperoleh menunjukkan angka 81,00%-100,00% dengan kategori sangat valid yang berarti produk tersebut dapat digunakan tanpa harus melakukan revisi. Media akan dinyatakan sudah praktis apabila kriteria kepraktisan dari hasil perolehan angket yang diberikan kepada guru dan siswa. Produk akan dinyatakan sangat praktis jika persentase kepraktisan memperoleh hasil angka 81,00 % - 100,00 % dengan kategori praktis yang berarti produk dapat digunakan tanpa harus melakukan revisi. Media akan dinyatakan sudah efektif apabila memenuhi kriteria keefektifan dari hasil KBK (Ketuntasan Belajar Klasikal) yaitu 75 %. Menurut Adam (2021: 58) bahwa "Keefektifan dilihat pada kriteria seorang siswa dikatakan tuntas belajar belajar apabila memiliki nilai ≥ 73 dengan ketuntasan klasikal yaitu 75 %". BAB IV HASIL PEMBAHASAN DAN PEMBAHASAN Hasil Penelitian dan Pengembangan Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan produk yang dikembangkan berupa media visual pohon misteri. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah ADDIE, dengan tahapan analisis (analysis), rancangan (design), pengembangan (development), implementasi (implementation), evaluasi (evaluations). Kegiatan penelitian serta pengumpulan informasi dilakukan melalui kegiatan observasi dan wawancara. Observasi dan wawancara ini dilakukan pada saat proses pembelajaran siswa kelas IV SDN 1 Cengkok. Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang dilakukan, telah diperoleh hasil penelitian sebagai berikut. Tahap Analysis (Analisis) Langkah awal yang dilakukan dalam penelitian pengembangan ini adalah analisis. Tahap analisis dilakukan untuk mendapatkan gambaran proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru IPA materi struktur tumbuhan pada kelas IV sekolah dasar. Kemudian hasil yang didapatkan digunakan sebagai pertimbangan dalam mengembangkan media pohon misteri materi struktur tumbuhan yang dapat digunakan untuk proses pembelajaran di kelas. Analisis pada guru dan siswa telah dilakukan, diketahui bahwa guru masih menggunakan metode ceramah, siswa kurang bersungguh-sungguh dan kurang berpartisipasi aktif dalam kegiatan memahami materi yang disampaikan guru, guru belum bisa mengembangkan media pembelajaran yang mengakibatkan siswa bosan dalam proses pembelajaran. Selain itu didapatkan bahwa terdapat 13 siswa yang hasil belajarnya kurang dari KKM pada mata pelajaran IPA materi struktur tumbuhan. Belum adanya media pembelajaran pada saat proses pembelajaran mengakibatkan antusias siswa pada materi pembelajaran menjadi

kurang, sehingga siswa cenderung bosan dengan materi yang diberikan. Salah satu solusi yang dapat dilakukan untuk mengatasi masalah tersebut yaitu dengan melakukan Pengembangan Media Pembelajaran pohon misteri. Tahap Design (Perencanaan) Desain awal dari media yang dibuat ini terlebih dahulu adalah dengan menggambar desain media pada kertas A4. Setelah rancangan pohon misteri telah dibuat maka langkah selanjutnya adalah menetapkan kompetensi dasar, indikator dan tujuan pembelajaran dari materi stuktur tumbuhan serta menyiapkan alat evaluasi pembelajaran yang sesuai dengan permasalahan yang dihadapi oleh siswa. Tahap awal pembuatan media pembelajaran pohon misteri adalah dengan menggambar desain di kertas A4. Setelah menggambar desain, dilakukan pembuatan replika pohon dengan bantuan pengrajin untuk membuat dan memasang replika menjadi satu. Setelah replika selesai dipasang, proses selanjutnya yaitu membuat pertanyaan untuk dimasukkan kedalam replika buah. Gambar 4.1 Desain Awal Media Tahap Development (Pengembangan) Setelah langkah-langkah perencanaan dipenuhi pada tahap ini peneliti mulai pembuatan media dengan merangkai semua komponen yakni replika pohon, replika akar, replika batang, replika daun dan replika buah. Selain itu, pada tahap ini juga bertujuan untuk melihat sejauh mana kelayakan dari media yang telah dirancang. Setelah mendapatkan penilaian dari validator mengenai kelayakan media visual akan direvisi sesuai dengan kritik dan saran validator. Berikut merupakan tahapan dari tampilan media visual yang telah dikembangkan sesuai dengan rancangan yang akan dijelaskan sebagai berikut. Desain Pohon Misteri Setelah merancang desain, komponen yang sudah disiapkan akan diletakkan sesuai dengan posisi masing-masing. Setelah menjadi replika pohon yang utuh, maka selanjutnya membuat soal untuk dimasukkan ke dalam replika buah. Berikut ini merupakan gambaran desain dari media visual pohon misteri. Gambar 4.2 Desain replika buah

Validasi Media Visual Pohon Misteri Hasil media visual pohon misteri akan divalidasi oleh validator terdiri dari 2 dosen ahli media yaitu Bapak Sutrisno Sahari, S.Pd., M.Pd (Dosen Jurusan PGSD) yang dilakukan pada tanggal 21 Juli 2022 dan dosen ahli materi Bapak Bagus Amirul Mukmin, M.Pd. (Dosen Jurusan PGSD) yang dilakukan pada tanggal 18 Juli 2022. Hasil dari validasi berupa penilaian dan saran tentang media visual yang terdapat pada angket yang telah disediakan oleh peneliti. Selain validator dari 2 dosen ahli terdapat penilaian dari guru kelas IV dan siswa SDN 1 Cengkok dengan mengisi angket respon guru dan siswa yang telah disediakan oleh peneliti. Revisi Media Visual Pohon Misteri Pembuatan media visual pohon misteri banyak mendapatkan masukan dari dosen pembimbing, ahli materi, dan ahli media. Sebelum diimplementasikan dalam pembelajaran, media visual pohon misteri divalidasi oleh validator dan mengalami revisi sebagai berikut. Tabel 4.1 Hasil perbaikan oleh ahli materi Sebelum validasi Sesudah validasi Kesalahan penulisan huruf dan tanda baca Perbaikan Adapun saran yang diberikan oleh validator yaitu berupa komentar/tanggapan yang menjadikan materi dapat mudah dipahami oleh siswa. Saran dari ahli materi adalah perbaikan ejaan, tanda baca dan huruf serta penggunaan kalimat yang sesuai. Sedangkan komentar dari ahli materi yaitu media pohon misteri layak dan dapat digunakan. Hasil Penilaian Ahli Materi dan Ahli Media Hasil penilaian dari validator digunakan untuk menentukan kevalidan dari media. Skala pengukuran yang digunakan merupakan skala likert dengan 5 skala dengan kategori, sangat baik = 5, baik = 4, cukup = 3, kurang baik = 2, sangat kurang baik = 1. Setelah mendapatkan penilaian dari dua validator dilakukan perhitungan rata-rata kemudian hasil yang diperoleh menjadi nilai kevalidan media. Ahli Materi Tabel 4.2 Data Hasil Validasi Materi No Indikator Skor 1. Media yang dikembangkan relevan dengan KI/KD dan tujuan pembelajaran 5 2. Materi dalam media menjabarkan konsep dan teori yang terkandung dalam indikator 4 3. Kelengkapan materi 5 4. Kebenaran konsep materi yang disajikan 5 5. Ketepatan soal mudah dipahami siswa 4 6. Media dapat memudahkan siswa dalam proses pembelajaran. 4 7. Kesesuaian gambar desain media dengan materi. 4 8. Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran secara jelas. 4 9. Kesesuaian materi pembelajaran dengan tingkat kemampuan siswa 4 10. Kesesuaian pertanyaan sesuai dengan materi yang diberikan 4 Total skor 43 Skor maksimal 50 Persentase skor 86% Rumus : Validasi ahli (V-ah) = $\frac{TSe}{TSh} \times 100\% = \dots\%$ Validasi ahli (V-ah) = $\frac{43}{50} \times 100\% = 86\%$ Keterangan : TSe = total skor empiric TSh = total skor maksimal Pada tahap validasi materi diperoleh persentase skor 86% berada pada rentang 81,00% - 100,00% dengan kategori sangat valid dan dapat digunakan tanpa perbaikan. Hasil berdasarkan tabel 3.5 kriteria validasi. Ahli Media Tabel 4. 3 Data Hasil Validasi Media visual pohon misteri No Indikator Skor 1. Kesesuaian dengan ukuran media yang dikembangkan 4 2. Kemenarikan tampilan warna media pembelajaran yang dikembangkan. 4 3. Ketepatan pemilihan font agar mudah di baca 5 4. Kesesuaian gambar dengan materi 5 5. Kesesuaian dengan penggunaan media 5 6. Ketepatan pemilihan background dengan materi 4 7. Ketepatan warna teks agar mudah di baca 3 8. Kemenarikan pada background dengan materi 3 9. Kesesuaian tata letak dan gambar 3 10. Ketepatan ukuran huruf agar mudah di baca 3 Total skor 41 Skor maksimal 50 Persentase skor 82% Rumus : Validasi ahli (V-ah) = $\frac{TSe}{TSh} \times 100\% = \dots\%$ Validasi ahli (V-ah) = $\frac{41}{50} \times 100\% = 82\%$ Keterangan : TSe = total skor empiric TSh = total skor maksimal Pada tahap validasi media diperoleh persentase skor 82% berada pada rentang 81,00% - 100,00% dengan kriteria kategori sangat valid dan dapat digunakan tanpa perbaikan. Hasil berdasarkan tabel 3.5 kriteria validasi. Implementation (Tahap Penerapan) Setelah produk media pohon misteri dinyatakan valid oleh ahli materi dan media, maka dilakukan uji coba terbatas dan uji coba luas. Uji coba terbatas dilakukan di SDN 1 Cengkok. Subjek uji coba sebanyak 25 siswa di kelas IV di ambil 6 siswa secara acak. Uji coba luas dilakukan dengan 19 siswa selain 6 siswa yang telah melakukan uji coba terbatas. Hasil Uji Coba Terbatas Keefektifan Media Keefektifan dari media yang telah dikembangkan dapat diperoleh dari hasil ketuntasan belajar siswa setelah menggunakan media pohon misteri. Ketuntasan belajar siswa dapat dilihat dari hasil nilai soal evaluasi sebanyak 10 butir soal yang telah dilakukan siswa. Terdapat dua data hasil nilai evaluasi belajar siswa, nilai evaluasi uji terbatas (6 siswa). Berikut adalah hasil nilai dari siswa setelah menggunakan media. Tabel 4.4 Data Hasil Nilai Evaluasi Uji Terbatas No. Nama Siswa Nilai KKM Keterangan 1. AGNC 70 73 TT 2. WKR 80 73 T 3. KA 90 73 T 4. DNP 90 73 T 5. MDMA 80 73 T 6. ADP 80 73 T Jumlah 490 - - Rata-rata 81 - - Keterangan : T = Tuntas, TT = Tidak Tuntas Rumus : Nilai rata-rata kelas = $\frac{\text{nilai hasil belajar tiap siswa}}{\text{jumlah siswa dalam satu kelas}} = \frac{490}{6} = 81$ Dapat disimpulkan bahwa dari uji coba terbatas dengan soal pilihan ganda mendapatkan nilai rata-rata 81 dengan sebanyak 5 siswa dinyatakan tuntas karena nilai diatas KKM 73 dan 1 siswa yang dinyatakan tidak tuntas karena nilai di bawah KKM. Berikut hasil ketuntasan belajar klasikal. Rumus : $KBK = \frac{\text{siswa yang mencapai KKM}}{\text{jumlah total siswa}} \times 100\% = \frac{5}{6} \times 100\% = 83\%$ Berdasarkan skor presentase diatas diperoleh presentase ketuntasan belajar klasikal 83%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pohon misteri sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Adapun 17% atau 1 siswa yang tidak tuntas belajar yaitu karena siswa malas mengerjakan soal. Hasil Uji Coba Luas Keefektifan Media Keefektifan dari media yang telah dikembangkan dapat diperoleh dari hasil ketuntasan belajar siswa setelah menggunakan media pohon misteri. Ketuntasan belajar siswa dapat dilihat dari hasil nilai

soal evaluasi sebanyak 10 butir soal yang telah dilakukan siswa. Terdapat dua data hasil nilai evaluasi belajar siswa, nilai evaluasi uji terbatas (6 siswa) dan uji coba luas (19 siswa). Berikut adalah hasil nilai dari siswa setelah menggunakan media pada uji coba luas. Tabel 4.5 Data Hasil Nilai Evaluasi Uji Luas No. Nama Siswa Nilai KKM Keterangan 1. DSEPB 90 73 T 2. GTSK 80 73 T 3. ANE 70 73 TT 4. APM 90 73 T 5. FAP 90 73 T 6. MEA 70 73 TT 7. RRS 90 73 T 8. WAS 80 73 T 9. NO 80 73 T 10. ADP 80 73 T 11. ANF 90 73 T 12. MEWN 80 73 T 13. MRAP 70 73 TT 14. RA 90 73 T 15. DANS 80 73 T 16. KA 80 73 T 17. NIR 90 73 T 18. RTW 90 73 T 19. MDMA 80 73 T Jumlah 1.570 -- Rata-rata 82 -- Keterangan : T = Tuntas, TT = Tidak Tuntas Rumus : Nilai rata-rata kelas = nilai hasil belajar tiap siswabanyak siswa dalam satu kelas = $\frac{1.570}{19} = 82$ Dapat disimpulkan bahwa dari uji coba luas dengan soal pilihan ganda mendapatkan nilai rata-rata 82 dengan sebanyak 16 siswa dinyatakan tuntas karena nilai diatas KKM 73 dan 3 siswa yang dinyatakan tidak tuntas karena nilai di bawah KKM. Berikut hasil ketuntasan belajar klasikal. Rumus : $\text{KBK} = \frac{\text{siswa yang mencapai KKM}}{\text{jumlah total siswa}} \times 100\%$ $= \frac{16}{19} \times 100\% = 84\%$ Berdasarkan skor presentase diatas diperoleh presentase ketuntasan belajar klasikal 84%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pohon misteri sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Adapun 16% atau 3 siswa yang tidak tuntas belajar yaitu karena siswa tidak bisa menjawab pertanyaan, kurangnya semangat mengerjakan soal, dan kurang konsentrasi dalam mengerjakan soal. Tahap Evaluation (Evaluasi) Pada tahap ini merupakan penilaian untuk menganalisis pengaruh dari penggunaan media yang dikembangkan terhadap proses belajar mengajar di kelas. Untuk mengetahui hasil tersebut melalui angket respon guru dan angket respon siswa yang digunakan untuk menentukan kepraktisan dari media. Berikut hasil dari angket respon guru dan angket respon siswa. Uji kepraktisan media dilakukan untuk mengetahui media pembelajaran pohon misteri yang dikembangkan dapat diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar atau tidak. Hasil uji kepraktisan media diperoleh dari angket respon guru yang diisi oleh guru kelas IV yaitu bu Supini, S.Pd. lembar angket kepraktisan digunakan untuk menilai kepraktisan media pohon misteri yang akan diuji cobakan pada uji coba luas maupun terbatas. Angket Respon Guru Angket respon guru dilakukan untuk mengetahui kepraktisan media pohon misteri. Angket respon siswa dibagikan pada uji coba terbatas dan uji coba luas. Angket respon siswa terdiri dari 10 indikator terkait kepraktisan media pohon misteri. Tabel 4.6 Data Angket Respon Guru No Indikator Skor 1. Media pembelajaran pohon misteri sangat membantu dalam proses pembelajaran di kelas 4 2. Kesesuaian media pembelajaran pohon misteri dengan materi pembelajaran. 4 3. Media pembelajaran pohon misteri dapat memotivasi siswa dalam belajar. 5 4. Kemenarikan media pembelajaran pohon misteri dalam pembelajaran. 5 5. Media pembelajaran pohon misteri dapat membantu meningkatkan pemahaman belajar siswa 5 6. Kesesuaian media pembelajaran pohon misteri dengan perkembangan belajar siswa 5 7. Media pembelajaran pohon misteri dapat mendorong rasa ingin tahu siswa 4 8. Materi pada media pohon misteri sistematis 5 9. Petunjuk-petunjuk yang digunakan dalam media pembelajaran pohon misteri jelas 5 10. Penjelasan dalam media pembelajaran pohon misteri sesuai dengan materi 4 Total skor 46 Skor maksimal 50 Persentase skor 92% Rumus : $V\text{-ah} = \frac{\text{Tse}}{\text{Tsh}} \times 100\% = \dots\%$ $V\text{-ah} = \frac{46}{50} \times 100\% = 92\%$ Keterangan : V-ah = Validasi ahli Tse = Total skor empiric (skor yang di dapat) Tsh = Total skor maksimal Jadi, dapat disimpulkan pada tabel 4.4 dari angket respon guru pada media pohon misteri diperoleh hasil persentase 92% berada pada rentang 81,00% - 100,00% dengan kategori sangat praktis dan dapat digunakan tanpa perbaikan. Hasil berdasarkan tabel 3.6 kriteria kepraktisan. Angket Respon Siswa Angket respon siswa dilakukan untuk mengetahui kepraktisan media pohon misteri. Angket respon siswa dibagikan pada uji coba terbatas dan uji coba luas. Angket respon siswa terdiri dari 10 indikator terkait kepraktisan media pohon misteri. Uji Terbatas (6 siswa) Uji coba terbatas dilakukan di SDN 1 Cengklok. Subjek uji coba sebanyak 25 siswa di kelas IV di ambil 6 siswa secara acak. Uji coba terbatas dilakukan dengan melakukan pembelajaran menggunakan media pohon misteri materi struktur tumbuhan, setelah pembelajaran selesai siswa diminta mengisi angket. Tabel 4.7 Data Angket Respon Siswa pada Uji Coba Terbatas No. Pertanyaan Alternatif pilihan YA (1) TIDAK (0) 1. Apakah kamu suka dan tertarik dengan media pembelajaran pohon misteri? 6 - 2. Apakah saat melihat media pembelajaran pohon misteri menarik perhatianmu? 6 - 3. Apakah dengan media pohon misteri membuatmu belajar menyenangkan? 4 2 4. Apakah tampilan keterangan media pohon misteri jelas dan menarik perhatianmu? 6 - 5. Apakah dengan media ini belajarmu lebih bervariasi? 4 2 6. Apakah dengan media pembelajaran pohon misteri memudahkan memahami materi? 4 2 7. Apakah dengan diberikannya hadiah saat menang dalam penggunaan media pembelajaran pohon misteri membuatmu belajar lebih bersemangat? 6 - 8. Apakah dengan adanya media pembelajaran pohon misteri latihan soal mudah dipahami? 3 3 9. Apakah dengan adanya media pembelajaran pohon misteri tidak membuat bosan saat pembelajaran di dalam kelas? 6 - 10. Apakah dengan adanya media pembelajaran pohon misteri akan membuatmu lebih aktif dalam pembelajaran di dalam kelas? 4 2 Total skor 49 Skor maksimal 60 Persentase skor 81% Rumus: $V\text{-ah} = \frac{\text{Tse}}{\text{Tsh}} \times 100\% = \dots\%$ $V\text{-ah} = \frac{49}{60} \times 100\% = 81\%$ Keterangan: V-ah = Validasi ahli Tse = Total skor empiric (skor yang di dapat) Tsh = Total skor maksimal Dari tabel di atas diperoleh rata-rata hasil respon siswa uji terbatas mendapatkan persentase skor 81%. Hal tersebut siswa memberikan respon positif terhadap produk yang telah dikembangkan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa produk pohon misteri sangat praktis digunakan berada pada rentang 81,00% - 100,00% dengan kriteria sangat praktis dan dapat digunakan tanpa perbaikan. Hasil berdasarkan tabel 3.6 kriteria kepraktisan. Uji Luas (19 siswa) Uji coba luas dilakukan dengan 19 siswa selain 6 siswa yang telah melakukan uji coba terbatas. Uji coba luas dilakukan dengan melakukan pembelajaran menggunakan media pohon misteri materi struktur tumbuhan, setelah pembelajaran selesai siswa diminta mengisi angket. Angket respon siswa terdiri dari 10 indikator. Setelah mendapatkan data angket respon siswa. Data tersebut akan diolah menjadi data kuantitatif. Berikut ini hasil angket respon siswa pada uji coba luas. Tabel 4.8 Data Angket Respon Siswa pada Uji Coba Luas No. Pertanyaan Alternatif pilihan YA (1) TIDAK (0) 1. Apakah kamu suka dan tertarik dengan media pembelajaran pohon misteri? 19 - 2. Apakah saat melihat media pembelajaran pohon misteri menarik perhatianmu? 19 - 3. Apakah dengan media pohon misteri membuatmu belajar menyenangkan? 15 4 4. Apakah tampilan keterangan media pohon misteri jelas dan menarik perhatianmu? 17 2 5. Apakah dengan media ini belajarmu lebih bervariasi? 17 2 6. Apakah dengan media pembelajaran pohon misteri memudahkan memahami materi? 15 4 7. Apakah dengan diberikannya hadiah saat menang dalam penggunaan media pembelajaran pohon misteri membuatmu belajar lebih bersemangat? 18 1 8. Apakah dengan adanya media pembelajaran pohon misteri latihan soal mudah dipahami? 15 4 9. Apakah dengan adanya media pembelajaran pohon misteri tidak membuat bosan saat pembelajaran di dalam kelas? 18 1 10. Apakah dengan adanya media pembelajaran pohon misteri akan membuatmu lebih aktif dalam pembelajaran di dalam kelas? 19 - Total skor 172 Skor maksimal 190 Persentase skor 90% Rumus : $V\text{-ah} = \frac{\text{Tse}}{\text{Tsh}} \times 100\% = \dots\%$ $V\text{-ah} = \frac{172}{190} \times 100\% = 90\%$

Keterangan : V-ah = Validasi ahli Tse = Total skor empiric (skor yang di dapat) Tsh = Total skor maksimal Dari tabel diatas diperoleh rata-rata hasil respon siswa uji luas mendapatkan persentase skor 90%. Hal tersebut siswa memberikan respon positif terhadap produk yang telah dikembangkan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa produk media pohon misteri sangat praktis digunakan berada pada rentang 81,00% - 100,00% dengan kategori sangat praktis dan digunakan tanpa perbaikan. Hasil berdasarkan tabel 3.6 kriteria kepraktisan Pembahasan Hasil Penelitian Hasil Presentase Data Kevalidan dari Ahli Materi dan Ahli Media Hasil presentasi yang diperoleh dari ahli materi sebesar 82% dan hasil presentase yang diperoleh dari ahli media sebesar 86%. Untuk mengetahui hasil rata-rata presentase validasi diperoleh sebagai berikut. Tabel 4.9 Hasil Rata-Rata Kevalidan NO. Validator Skor 1. Ahli materi 82% 2. Ahli media 86% Jumlah Skor 168% Perolehan Skor 200 Skor Maksimal 84% Berdasarkan hasil presentase rata-rata ahli materi dan ahli media menunjukkan hasil 84% yang berarti media pembelajaran visual pohon misteri dinyatakan sangat valid dan dapat digunakan dalam proses belajar mengajar tanpa revisi. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Jumiaty pada judul

Quotes detected: 0.11%

id: 27

"Pengembangan Media Pohon Misteri untuk siswa Kelas 3 SD Pada Tema 2 Sub Tema 1"

yang memperoleh hasil dari ahli media presentase sebesar 72,5% dan ahli materi dengan presentase 87,5% yang masuk kategori sangat layak. Hasil Presentase Data Kepraktisan dari Angket Respon Guru dan Angket Respon Siswa Hasil presentase

Plagiarism detected: 0.11% <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pen...>

id: 28

yang diperoleh dari angket respon guru sebesar 92% dan hasil presentase yang diperoleh dari angket respon siswa sebesar 90%. Untuk mengetahui hasil rata-rata presentase kepraktisan diperoleh hasil rata-rata presentase kepraktisan sebagai berikut. Tabel 4.10 Hasil Rata-Rata Kepraktisan No. Validator Skor 1. Guru 92% 2. 19 siswa 90% Jumlah Skor 182 Perolehan Skor 200 Skor Maksimal 91% Berdasarkan hasil presentase rata-rata ahli materi dan ahli media menunjukkan hasil 91% yang berarti media pembelajaran visual pohon misteri dinyatakan sangat valid dan dapat digunakan dalam proses belajar mengajar tanpa revisi. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Jumiaty pada judul

Quotes detected: 0.09%

id: 29

"Pengembangan Media Pohon Misteri Untuk Siswa Kelas 3 SD Pada Tema 1"

yang memperoleh hasil dari angket respon guru presentase sebesar 97,5% dan dari angket respon siswa 95,85% yang masuk kategori sangat praktis. Hasil Data Penilaian dari Post-test (Keefektifan) Keefektifan media visual pohon misteri yang diperoleh dari hasil post-test yang di uji coba terbatas dan uji coba luas oleh peneliti kepada siswa. Dari hasil post-test yang dilakukan pada uji coba terbatas sejumlah 6 siswa SDN 1 Cengklok diperoleh ketuntasan belajar klasikal (KBK) 83%. Dan hasil post-test yang dilakukan pada uji coba luas sejumlah 19 siswa SDN 1 Cengklok diperoleh ketuntasan belajar klasikal (KBK) 84%. Maka dapat diartikan bahwa nilai yang diperoleh dapat memenuhi nilai ≥ 73 dengan ketuntasan belajar klasikal 75%. Sehingga berdasarkan

Plagiarism detected: 0.09% <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pen...>

id: 30

hasil uji coba terbatas dan uji coba luas dapat disimpulkan bahwa media visual pohon misteri efektif untuk digunakan dalam proses belajar mengajar. Maka hasil dari media visual pohon misteri secara keseluruhan dapat dinyatakan layak untuk digunakan yang diperoleh dari hasil validasi dinyatakan valid, diperoleh dari uji kepraktisan angket respon guru dan angket respon siswa dinyatakan praktis, dan diperoleh dari hasil uji keefektifan melalui post-test diperoleh dari ketuntasan belajar klasikal (KBK) yang dinyatakan efektif. Sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan Jumiaty pada judul

Quotes detected: 0.11%

id: 31

"Pengembangan Media Pohon Misteri Untuk Siswa Kelas 3 SD Pada Tema 2 Subtema 1"

hasil kesesuaian dengan layak untuk digunakan hasil validasi dinyatakan valid, dari hasil uji kepraktisan angket respon guru dan angket respon siswa dinyatakan praktis, dan hasil uji keefektifan melalui post-test diperoleh dari rata-rata yang dinyatakan efektif. BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN Simpulan Berdasarkan analisis hasil penelitian yang telah dilakukan pada media pembelajaran pohon misteri dapat disimpulkan sebagai berikut. Kevalidan media pembelajaran pohon misteri materi struktur tumbuhan didapatkan dari hasil penilaian validator. Hal tersebut dapat dilihat dari data uji validasi media, dan uji validasi materi. Berdasarkan validasi materi memperoleh skor 82%, sedangkan validasi media memperoleh skor 86%. Berdasarkan jumlah nilai akhir dari validasi media dan validasi materi diperoleh presentase 84%, sehingga dari dua validasi media dan validasi materi berada pada rentang 81,00% - 100,00% dengan kriteria validitas masuk dalam kategori validitas sangat valid dan dapat digunakan tanpa perbaikan dan siap digunakan di sekolah dasar. Keefektifan media pembelajaran pohon misteri materi struktur tumbuhan didapatkan dari angket respon guru dan angket respon siswa. Angket respon guru memperoleh presentase skor 92% pada rentang 81,00% - 100,00% dengan kriteria validitas sangat praktis dan dapat digunakan tanpa perbaikan, angket respon siswa memperoleh presentase 90% terletak pada rentang presentase ketuntasan 81%-100% kriteria sangat praktis, dan dapat digunakan tanpa perbaikan. Keefektifan media pembelajaran pohon misteri materi struktur tumbuhan dapat dilihat dari ketuntasan belajar klasikal yang diujikan kepada siswa kelas IV SDN 1 Cengklok menggunakan soal evaluasi. Media pohon misteri dikatakan efektif apabila seorang siswa memiliki nilai ≥ 73 (KKM) dengan ketuntasan klasikal 75% menurut Adam (2021: 58). Hasil dari keefektifan media pohon misteri memperoleh presentase sebesar 84% yang diperoleh menggunakan perhitungan ketuntasan belajar klasikal (KBK) sehingga hasil dari soal evaluasi (post-test) yang diperoleh maka media pohon misteri dapat dinyatakan sangat efektif. Implikasi Implikasi yaitu suatu dampak dari penerapan media yang dikembangkan khususnya pada penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran pohon misteri materi struktur tumbuhan. Berdasarkan hasil penelitian, dapat ditemukan implikasi secara teoritis dan praktis sebagai berikut. Implikasi Teoritis Media pembelajaran pohon misteri diharapkan dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa dalam materi struktur tumbuhan pada siswa kelas IV di SD Negeri 1 Cengklok. Sehingga hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran pohon misteri dapat mengalami peningkatan dengan hasil nilai di atas KKM. Implikasi Praktis Media pembelajaran pohon misteri dapat dijadikan solusi atau masukkan dalam memberikan pembelajaran yang lebih

baik. Selain itu media pembelajaran ini dapat menarik perhatian dan minat siswa serta mampu membantu guru dalam penyampaian materi struktur tumbuhan, selain itu guru diharapkan memiliki motivasi untuk mengembangkan media pembelajaran pohon misteri. Saran Saran yang dapat diberikan oleh peneliti ditunjukkan kepada beberapa pihak terkait, yaitu : Sekolah Untuk menambah media pembelajaran bagi lembaga pendidikan sekolah dasar sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah. Guru Media pomi (pohon misteri) dapat dijadikan alat komunikasi atau sebagai perantara penyampaian materi pembelajaran dari guru kepada peserta didik, membangkitkan minat belajar siswa, memudahkan guru dalam menyampaikan materi, memusatkan fokus belajar pada peserta didik, sehingga mencapai tujuan pembelajaran atau mencapai ketuntasan belajar secara maksimal. Siswa Yang diperoleh siswa dengan adanya pengembangan media pomi (pohon misteri) yaitu membuat suasana pembelajaran menjadi aktif, membantu pemahaman siswa mengenai materi struktur tumbuhan. Peneliti Sebagai referensi untuk peneliti selanjutnya dalam mengembangkan media visual pomi (pohon misteri) dan untuk menambah pengetahuan serta pengalaman dalam mengembangkan media visual untuk pembelajaran IPA kelas IV. DAFTAR PUSTAKA Adam, A. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Media Visual

Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa. Jurnal Riset Pendidikan Dasar, 04(1), 54–61.
<https://journal.unismuh.ac.id/index.php/jrpd/article/download/4820/3371> Ahmad Rivai & Nana Sudjana. (2013). Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatannya). Bandung: Sinar Baru Algensindo. Angko & Mustaji. (2013). Pengembangan Bahan Ajar dengan Model ADDIE untuk Mata Pelajaran Matematika Kelas 5 SDS Mawar Sharon Surabaya. Universitas Negeri Surabaya Azhar, Arsyad. (2013). Media Pembelajaran. Jakarta: Rajagrafindo Persada. Azhar. (2014). Media Pembelajaran. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada. Baharuddin. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Sekolah Menengah Kejuruan Terhadap Efektif dan Efisiensi Pembelajaran. Universitas Negeri Medan. Budiyo. (2009). Statistika Untuk Penelitian. Solo: UPT Penerbitan dan Percetakan UNS (UNS Press). Cahyani & Ni Wayan (2020). Media pembelajaran Interaktif Berbasis Konstektual. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada. Daryanto. (2010). Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran. Yogyakarta: Gava Media Emzir, (2013). Metodologi Penelitian Pendidikan. Depok: PT. Raja Grafindo Persada. Fadhl, Muhibuddin. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Kelas IV Sekolah Dasar. Jurnal Dimensi Pendidikan, (Online), Vol. 3, No. 1
<http://journal.umpo.ac.id/index.php/dimensi/article/view/157/144>
 diakses 6 Maret 2022. Hariyanto. (2017). Belajar dan Pembelajaran. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset Haryono., dan Sukardjo, JS., (2014), Penerapan Pembelajaran Model Problem Posing Dilengkapi Macromedia Flash Untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Dan Prestasi Belajar Siswa Pada Materi Kesetimbangan Kimia Kelas XI IPA SMA Negeri Kebakkramat Tahun Pelajaran 2012/2013, Jurnal Pendidikan Kimia, 2(3): 85-91. Herawadi (2020). Struktur Fungsi & Metabolisme Tubuh Tumbuhan. Pengayaan Materi IPA SD. SEAMEO QI TEP in Scienc IPS kelas V SD. Universitas Pendidikan Ganesha. Singaraja Khoirul Muslimin. (2017). Teknologi Pendidikan Penerapan Pembelajaran Yang Sistematis. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. Miftah. (2013). Kepemimpinan Dalam Manajemen. Yogyakarta: Fisipol UGM. Muhadi (2016) Model Pengajaran Dan Pembelajaran. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Muslich, Masnur. (2011). Pendidikan Karakter: Menjawab Tantangan Krisis Multidimensional. Jakarta: PT Bumi Aksara. Mutia N. (2018). Nilai-nilai Moral Sebagai Bahan Ajar Sastra di SMA: Kajian Sosiologi Sastra. Skripsi. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta. Rayanto, Yudi Hari dan Sugianti. (2020). Penelitian Pengembangan Model ADDIE & R2D2. (Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute). Sadiman, dkk. (2018).

 **Plagiarism detected: 0.05%** <https://text-id.123dok.com/document/4yrjkmqp...> id: 32

Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya. Jakarta:

PT. Raja Grafindo Persada. Sanaky, H. (2011). Media Pembelajaran Buku Pegangan Wajib Guru Dan Dosen. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara. Diunduh dari <https://digilib.unila.ac>. Pdf diakses pada tanggal 2 Januari 2022. Sanjaya, Wina. (2012). Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta: Kencana. Sanjaya. (2015). Model Pengajaran Dan Pembelajaran. Bandung: CV Pustaka Setia. Sary, Yessy Nur Endah. (2015). Psikologi Pendidikan. Yogyakarta: Parama Publishing. Slameto. (2015).

 **Plagiarism detected: 0.22%** <https://text-id.123dok.com/document/4yrjkmqp...> + 4 resources! id: 33

Belajar dan Faktor-faktor yang Memengaruhinya. Jakarta: Rineka Cipta Sudrajat. (2011). "Mengapa Pendidikan Karakter?." Bandung: CV Pustaka Setia. Sugiyono (2017). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.

Tegeh & I Made. (

 **Plagiarism detected: 0.08%** <http://journal.upgris.ac.id/index.php/JIPMat/arti...> id: 34

2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan Dengan ADDIE Model.

Undiksha Trianto. (2010). Model Pembelajaran Terpadu, Konsep, Strategi dan Implementasinya dalam KTSP. Jakarta: Bumi Aksara. Trianto. (2016). Mendesain model pembelajaran inovatif-progresif, konsep, landasan, dan implementasinya pada kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP). Jakarta: PT. Bumi Aksara. Trisiana, Anita & Wartoyo. (2016). Desain Pengembangan Model Pembelajaran Jakarta: PT. Bumi Aksara. Wahyuni Eka. (2018). Penerapan Google Classroom dalam Pembelajaran Akuntansi. Skripsi, Fakultas Ekonomi, Universitas Islam Indonesia, Yogyakarta. Zunadiah & Mohamad Amin. (2016). Pengembangan Bahan Ajar Matakuliah PGSD. Jakarta: PT. Bumi Aksara.

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](#)