

Plagiarism Detector v. 1991 - Originality Report 1/5/2023 2:03:49 PM

Analyzed document: skripsi cek plagiasi (1).docx Licensed to: Bagus Amirul

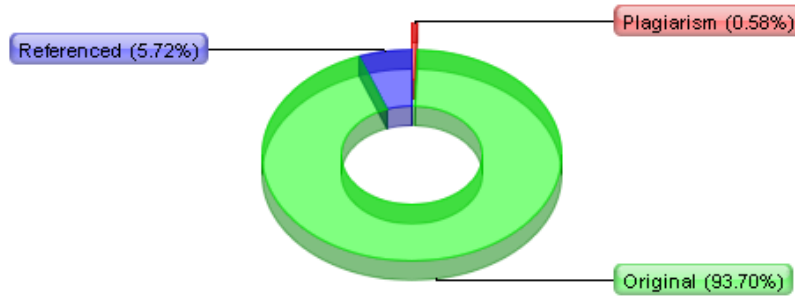
Comparison Preset: Rewrite Detected language: Id

Check type: Internet Check

[tee_and_enc_string] [tee_and_enc_value]

Detailed document body analysis:

Relation chart:



Distribution graph:



Top sources of plagiarism: 2

1%	109	1. https://serupa.id/media-pembelajaran
0.6%	53	2. https://belajarsikologi.com/pengertian-media-pembelajaran

Processed resources details: 5 - Ok / 3 - 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

 Detailed document analysis:

PENGEMBANGAN MEDIA MINIATUR PADA RANTAI MAKANAN DI LINGKUNGAN SEKITAR UNTUK SISWA KELAS V SDN MRICAN 1 SKRIPSI Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Program Studi PGSD UN PGRI Kediri Oleh : Silvia Yudha Carina NPM 17.1.01.10.0071 PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR FAKULTAS KEGURUAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI 2023 MOTTO

Quotes detected: 0.1%

id: 1

“Majulah dengan deram langkah kaki, jangan hanya maju menggunakan angan”

(Wagiman Lukman) PERSEMBAHAN Kupersembahkan karya ini untuk : Kedua Orang Tua yang selalu membimbing, memotivasi, dan mendo'akan dalam setiap langkah. Bapak Wahid Ibnu Zaman dan Bapak Muhamad Basori yang selalu sabar dalam membimbing. Seluruh keluarga dan saudara-saudaraku yang selalu memberi semangat dan mendo'akan. Teman-teman khususnya (Abidin, Dinda, Hadi, Mada,) yang selalu memberi dukungan dan mendo'akan. Seluruh teman-teman PGSD Angkatan 2017 yang saling memotivasi dan saling mendo'akan. ABSTRAK Silvia Yudha Carina: Pengembangan Media Miniatur Pada Rantai Makanan Di Lingkungan Sekitar Untuk Siswa Kelas V SDN Mrican 1 Kata Kunci: media miniatur, rantai makanan Penelitian ini dilatar belakangi hasil observasi di SDN Mrican 1 yang menunjukkan belum adanya pengembangan media pembelajaran pada mata pelajaran IPA materi Rantai Makanan. Hal tersebut disebabkan guru hanya menjelaskan materi Rantai makanan dengan model pembelajaran konvensional serta tidak menggunakan media pembelajaran, sehingga siswa hanya mendengarkan penjelasan dari guru. Oleh karena itu dibutuhkan solusi berupa pengembangan media pembelajaran yang inovatif yang mampu memotivasi siswa untuk belajar. Sehingga siswa menjadi antusias dan semangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran miniatur dipercaya mampu memberikan pengaruh positif dalam proses pembelajaran terkait materi Rantai Makanan. Tujuan dari penelitian ini adalah (1) Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran miniatur materi rantai makanan untuk siswa kelas V SDN Mrican 1 yang valid. (2) Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran miniatur materi rantai makanan untuk siswa kelas V SDN Mrican 1 yang praktis, dan (3) Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran miniatur materi rantai makanan untuk siswa kelas V SDN Mrican 1 yang efektif. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE, yang bertujuan menghasilkan produk berupa media pembelajaran materi Rantai Makanan. Penelitian ini dikembangkan berdasarkan 5 tahapan yaitu, analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Subyek penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas V SDN Mrican 1 yang berjumlah 10 orang siswa. Uji coba produk dilakukan dengan pengambilan data melalui observasi dengan Teknik pengumpulan data berupa butir angket. Produk media pembelajaran dari penelitian ini yaitu media miniatur pada materi Rantai Makanan, setelah melakukan validasi ahli media dan ahli materi, hasilnya sudah memenuhi kriteria kevalidan media berdasarkan tabel kriteria kevalidan. Diperoleh data hasil validasi media jika presentase 81% - 100% termasuk dalam kriteria sangat valid dan sangat baik digunakan, sedangkan analisis data validasi ahli media menunjukkan 86%, jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran miniatur sangat baik digunakan. Sedangkan hasil validasi ahli materi menunjukkan presentase 88%, jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran sangat valid. Hasil uji kepraktisan oleh guru kelas menunjukkan presentase 98% yang menunjukkan pada kategori baik digunakan. Dan uji keefektifan oleh siswa menunjukkan presentase 85%, jadi dapat disimpulkan bahwa media miniatur yang dikembangkan sangat efektif digunakan dalam pembelajaran. KATA PENGANTAR Puji syukur dipanjatkan kehadirat Allah SWT karena berkat rahmat dan karunia-Nya tugas akhir skripsi ini dapat diselesaikan. Penyusunan skripsi ini dengan judul

Quotes detected: 0.15%

id: 2

“Pengembangan Media Miniatur Pada Rantai Makanan Di Lingkungan Sekitar Untuk Siswa Kelas V SDN Mrican 1”

ini disusun guna memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, pada Program Studi PGSD FKIP UN PGRI Kediri. Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus tulusnya kepada : Bapak Dr. Zainal Afandi, M.Pd. selaku Rektor UN PGRI Kediri yang selalu memberikan motivasi kepada mahasiswa. Ibu Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd. selaku dekan FKIP yang selalu memberikan motivasi kepada mahasiswa. Bapak Kukuh Andri Aka, M.Pd. selaku Kaprodi PGSD UN PGRI Kediri yang selalu memberikan dorongan dan motivasi kepada mahasiswa. Bapak Wahid Ibnu Zaman, M.Pd. selaku dosen pembimbing I yang selalu memberikan bimbingan dan masukan dalam menyelesaikan skripsi. Bapak Muhamad Basori, S.Pd.I., M.Pd. selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan masukan dalam menyelesaikan skripsi. Bapak Sutrisno Sahari S.Pd., M.Pd. selaku dosen validator ahli media miniatur. Bapak Bagus Amirul Mukmin, M.Pd. selaku dosen validator ahli materi pada media miniatur. Bapak dan Ibu guru SDN Mrican 1 yang telah memberi ijin untuk melaksanakan penelitian. Kedua orang tua saya yang mendoakan dan memberikan semangat dalam menjalani ujian skripsi. Semua pihak yang telah membantu dalam penelitian ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu. Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan. Untuk itu, tegur sapa, kritik, dan saran-saran dari berbagai pihak sangat diharapkan. Akhirnya, disertai harapan semoga skripsi ini ada manfaatnya bagi kita semua khususnya bagi dunia pendidikan. Kediri, 21 Desember 2022 SILVIA YUDHA CARINA NPM : 17.1.01.10.0071 BAB I PENDAHULUAN Latar Belakang Masalah Pendidikan di Sekolah Dasar tidak lagi semata-mata berfungsi sebagai tempat berkumpul, melainkan sudah harus dapat menumbuhkan

potensi peserta didik yang nantinya mampu berperan sebagai pengubah masyarakat. Potensi tersebut perlu ditumbuh kembangkan selama pembelajaran di tingkat pendidikan berikutnya, untuk perkembangan pendidikan pada umumnya bahkan untuk pembangunan. Dalam menumbuh kembangkan potensi siswa di Sekolah Dasar perlu adanya hal yang menarik untuk meningkatkan minat belajarnya. Untuk meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar guru harus kreatif saat pembelajaran, yaitu dengan menggunakan media saat pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dapat menarik perhatian siswa dan mudah memahami materi. Penggunaan media pada tingkat sekolah dasar merupakan hal yang penting mengingat bahwa usia sekolah dasar termasuk dalam tahapan operasional konkret. Piaget (2008: 35) berpendapat bahwa

Quotes detected: 0.16%

id: 3

“tahap perkembangan kognitif peserta didik usia sekolah dasar yakni 6 sampai 12 tahun merupakan tahap operasional konkret”,

pada tahap ini siswa telah dapat membentuk ide berdasarkan pemikiran yang muncul pada suatu benda atau kejadian logis disekitarnya atau dengan kata lain siswa mulai berfikir logis terhadap obyek yang konkret, sehingga penyampaian materi akan lebih efektif jika dibantu oleh sebuah media yang dapat mengasah tingkat keaktifan dan berfikir siswa secara mandiri. Selain itu, dalam membuat media ada beberapa kriteria yang diperlukan. Kriteria tersebut terbagi menjadi tiga yaitu kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Menurut Nieveen (1999: 127) menyatakan bahwa

Quotes detected: 0.15%

id: 4

“kualitas produk dikatakan valid jika melihat dari keterkaitannya, serta mempertimbangkan tujuan dari pengembangan produk itu sendiri”

dengan demikian kriteria kevalidan mencakup isi yaitu kesesuaian komponen-komponen yang melandasi pembuatan suatu produk, serta validitas konstruk yaitu keterkaitan seluruh komponen dalam pengembangan produk. Sedangkan kepraktisan, menurut Nieveen (1999: 127) menyatakan bahwa

Quotes detected: 0.26%

id: 5

“kepraktisan produk pengembangan ditentukan dari pendapat guru yang menyatakan bahwa produk yang dihasilkan dapat digunakan dan produk mudah digunakan oleh guru dan siswa sesuai dengan maksud pengembang”.

Dan keefektifan sendiri menurut Nieveen (1999: 127) menyatakan bahwa

Quotes detected: 0.17%

id: 6

“keefektifan produk pengembangan ditinjau dari konsistensi antara rancangan/ tujuan dengan pengalaman dan hasil belajar yang di capai siswa”

pengalaman siswa sendiri ditentukan melalui apresiasi siswa terhadap pembelajaran, selanjutnya hasil siswa dapat ditentukan melalui hasil tes. Perangkat pembelajaran pada materi rantai makanan yang digunakan masih kurang mendukung proses pembelajaran. Media yang digunakan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas sebelumnya belum berkembang, penggunaan media kurang membentuk pengalaman langsung dan kurang sesuai dengan tahapan perkembangan siswa, siswa hanya melihat buku paket dan belum pernah melihat media nyata secara mini, hal ini membuat peserta didik kurang dapat memahami materi pelajaran yang diajarkan, serta kurang dikembangkannya media pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam materi mendeskripsikan komponen rantai makanan. Pembelajaran IPA di SD sebaiknya dilaksanakan secara menarik dan menyenangkan. Siswa usia sekolah dasar yang masih tahap operasional konkret membutuhkan contoh konkret supaya memudahkan apa yang sedang dipelajarinya. Pada penelitian ini materi rantai makanan peneliti menggunakan media miniatur dalam proses pembelajaran. Media miniatur adalah media tiruan yang menunjukkan bagian-bagian penting suatu objek yang sulit dijangkau yang tidak menunjukkan suatu aktivitas. Diharapkan media miniatur ini dapat membantu guru dalam menyampaikan materi tentang ekosistem dan jaring-jaring makanan. Karena masih banyak materi objek yang sulit diamati secara langsung atau tidak berada di lingkungan siswa. Buku teks yang menjadi pedoman siswa dalam belajar IPA juga belum cukup memadai sebagai sumber referensi karena hanya terdapat gambar dan ilustrasi saja. Seiring dengan perkembangan Ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaruan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Para guru dituntut agar mampu berfikir kreatif inovatif menarik yang membuat siswa tertarik serta aktif dalam proses pembelajaran. Guru sebagai perencana pembelajaran juga berperan sebagai mediator dengan cara memilih dan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran dapat menjadi sumber penyalur pesan sehingga dapat mengatasi hambatan komunikasi antara guru dan siswa. Media yang saat ini banyak digunakan masih didominasi oleh buku yang berisi tulisan dan gambar saja. Penggunaan gambar dua dimensi (2D) sebagai penunjang pembelajaran agar siswa tidak merasa bosan dan lebih imajinatif sekarang ini dirasa kurang membantu mengatasi masalah dalam memahami materi pembelajaran di kelas. Penggunaan gambar diam yang ada dalam buku teks membuat siswa cenderung pasif dan kurang interaktif karena media gambar yang disuguhkan tidak mampu memberikan respon timbal balik, kurang terlihat nyata dan kurang menarik bagi siswa. Sementara perkembangan media saat ini telah membuka pemikiran guru untuk lebih terbuka dan berfikir secara kreatif supaya memudahkan siswa dalam memahami materi terutama tentang rantai makanan. Salah satunya adalah media miniatur rantai makanan (3D) yang memang akan lebih menarik minat dari anak-anak masa usia sekolah dasar. Alasannya karena selain memiliki sudut pandang lebih luas dari objek

dua dimensi yang hanya mempunyai satu sudut pandang saja, objek (3D) tiga dimensi juga dinilai lebih interaktif dan imajinatif karena objek-objek akan sesuai dengan aslinya. Media miniatur tiga dimensi (3D) merupakan media tiruan dari jarring-jaring makanan yang sesungguhnya yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran di kelas untuk mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indra. Atas dasar itulah diambil judul penelitian

Quotes detected: 0.17%

id: 7

“Pengembangan Media Miniatur pada Materi Rantai Makanan di Lingkungan Sekitar untuk Siswa Kelas V SDN Mrican 1”.

Identifikasi Masalah Berdasarkan latar belakang diatas, maka dalam penelitian ini dapat dirumuskan ideenifikasi masalah sebagai berikut : Belum ada media yang sesuai dengan taraf belajar siswa. Guru belum menggunakan media yang bervariasi. Siswa cenderung bosan saat proses pembelajaran berlangsung karena media yang digunakan kurang menarik. Siswa mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran. Rumusan Masalah Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah yang ada, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut. Bagaimana pengembangan media miniatur materi rantai makanan yang valid? Bagaimana pengembangan media miniatur materi rantai makanan yang praktis ? Bagaimana pengembangan media miniatur materi rantai makanan yang efektif ? Tujuan Penelitian Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan produk pengembangan berupa media miniatur untuk menunjang pembelajaran pada materi IPA pada kelas V sekolah dasar. Tujuan umum ini dapat dijabarkan ke tujuan – tujuan sebagai berikut. Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran miniatur materi rantai makanan untuk siswa kelas V SDN Mrican 1 yang valid. Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran miniatur materi rantai makanan untuk siswa kelas V SDN Mrican 1 yang praktis. Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran miniatur materi rantai makanan untuk siswa kelas V SDN Mrican 1 yang efektif. Definisi Operasional Definisi operasional ini dibuat oleh peneliti untuk menghindari kesalah pahaman istilah yang digunakan dalam penelitian. Definisi yang di maksud, yaitu. Media Pembelajaran Media pembelajaran adalah komponen dari sumber belajar atau sarana yang digunakan dalam bentuk perantara untuk menyampaikan ide atau pendapat yang dikemukakan. Media Miniatur Media miniatur adalah media tiruan yang menunjukkan bagian- bagian penting suatu objek yang sulit dijangkau yang tidak menunjukkan suatu aktivitas. Diharapkan media miniatur ini dapat membantu guru dalam menyampaikan materi tentang ekosistem dan jaring-jaring makanan. Rantai Makanan Rantai makanan merupakan serangkaian proses makan dan dimakan antara makhluk hidup berdasarkan urutan tertentu yang terdapat peran produsen, konsumen, dan decomposer (pengurai) bagi kelangsungan hidup. Kevalidan Produk dapat dikatakan valid jika produk tersebut berdasarkan teori yang memadai dan semua komponen produk saling berhubungan secara konsisten. serta kesesuaian komponen-komponen yang melandasi pembuatan produk. Dengan demikian kriteria kevalidan mencakup validitas isi yaitu kesesuaian komponen-komponen yang melandasi pembuatan produk, dan validitas konstruk yaitu keterkaitan seluruh komponen dalam pengembangan produk. Kepraktisan Produk dikatakan praktis jika produk yang dihasilkan dapat digunakan oleh guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pengembang. Dalam hal ini pengukuran kepraktisan menggunakan lembar angket respon pengguna (peserta didik) dengan indikator-indikator yang telah dikategorikan para ahli. Keefektifan Produk dikatakan efektif jika penggunaan produk memberikan pengalaman khusus bagi pengguna (peserta didik) karena peserta didik ikut serta berinteraksi secara langsung dalam penggunaan produk dan penggunaan produk sesuai dengan tujuan pembelajaran. Keefektifan suatu produk dapat dilihat dari hasil tes peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran. Sistematika Penulisan Sistematika penulisan ini berisi tentang hal-hal yang akan dibahas dalam penelitian penembangan ini, sehingga diharapkan dapat mempermudah dan memberika gambaran secara umum kepada pembaca. Sistematika penulisan ini terdiri dari 3 bagian yaitu bagian awal, bagian inti (utama), dan bagian akhir. Adapun sistematika tersebut, sebagai berikut. Bagian awal Bagian awal ini terdiri dari halaman judul, halaman persetujuan pembimbing, kata pengantar, dan daftar isi. Bagian Inti (Utama) Bab I Pendahuluan, memuat latar belakang masalah, identifikasi masalah,ruusan masalah, tujuan pengembangan, dan sistematika penulisan. Bab II Landasan teori, memuat kerangka acuan komprehensif mengenai konsep, prinsip, atau teori yang digunakan sebagai landasan dalam memecahkan masalah yang di hadapi atau dalam mengembangkan produk yang diharapkan. Landasan teori memuat pengertian media pembelajaran, media pembelajaran miniatur, pembelajaran IPA, konsep rantai makanan, kajian terdahulu. Bab III Metode Pengembangan, dalam bab ini memuat tiga hal pokok, yaitu model pengembangan, prosedur pengembangan, lokasi dan subjek penelitian. Uji coba produk, validasi produk, instrument pengumpulan data, data Teknik dan analisis data. Bab IV Penutup, berisis mengenai kaimat penutup proposal, seperti harapan-harapan penelitian adanya berbagai masukan untuk menyempurnakan produk dan agara pelaksanaan penelitian dapat berjalan sesuai harapan. Bagian Akhir Bagian akhir proposal skripsi ini berisi daftar pustaka. BAB II LANDASAN TEORI Hakikat Media Pembelajaran Pengertian Media Pembelajaran

Quotes detected: 0.18%

id: 8

“Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang terjadinya proses belajar kepada pesert didik”.

Oleh sebab itu media pembelajaran merupakan lebih luas dari alat peraga, alat bantu mengajar, dan media audio visual menurut Aqib (dalam Mardika dkk, 2013: 50). Sedangkan menurut Menurut Gagne (dalam Sadiman dkk, 2010: 6) menyatakan bahwa

id: 9

Quotes detected: 0.12%
 “Media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang untuk belajar”.

Pendapat lain menyebutkan bahwa

Quotes detected: 0.16%

id: 10

“Media pengajaran dapat mempermudah proses belajar mengajar dalam metode pengajaran berkenaan dengan manfaat media pengajaran itu sendiri”,

dimana media pengajaran dapat memberikan manfaat, antara lain pengajaran akan lebih menarik perhatian dan dapat menumbuhkan motivasi belajar, bahan pengajaran akan lebih bermakna dan mudah dipahami, metode pengajaran akan lebih bervariasi (Guspari, dalam Mardika dkk, 2008: 13). Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media merupakan suatu perantara atau pengantar yang dapat digunakan dalam menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan baik itu berupa komunikasi tercetak maupun audio visual yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Fungsi Media Pembelajaran Media pembelajaran merupakan suatu alat yang digunakan dalam proses pembelajaran harus dapat memuat informasi yang sesuai dengan materi pembelajaran yang disampaikan agar media dapat menjadi alat bantu dalam proses pembelajaran secara efektif. Maka menurut Sudjana (dalam Fauziah, 1989: 24) menjelaskan beberapa fungsi media, antara lain:

Quotes detected: 0.18%

id: 11

“a) menumbuhkan motivasi siswa, b) pembelajaran akan lebih bermakna, c) metode mengajar akan lebih bervariasi, d) siswa lebih aktif”.

Menurut Suwarna (dalam Fauziah dkk, 2005: 130) menjelaskan bahwa fungsi media pembelajaran dalam PBM adalah:

Quotes detected: 0.25%

id: 12

“a) memperjelas penyajian pesan, agar tidak bersifat verbalistis, b) mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indra, c) menghilangkan sikap pasif siswa, dan d) membangkitkan motivasi siswa”.

Dari beberapa pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran dapat menjadi perantara penyampaian informasi

Plagiarism detected: 0.17% <https://serupa.id/media-pembelajaran>

id: 13

dalam proses belajar mengajar serta dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar,

serta dapat mengurangi verbalistis,. mengurangi sikap pasif siswa, menumbuhkan motivasi dan mengatasi keterbatasan ruang dan waktu. Jenis–Jenis Media Pembelajaran Media pembelajaran diklasifikasikan menjadi empat jenis antara lain : a) Media visual yang mengandalkan penglihatan seperti media cetak, model. b) Media audio yang mengandalkan indera pendengaran seperti radio dan CD player. c) Media audio visual yang melibatkan indera pendengaran dan penglihatan sekaligus. d) Multimedia yang melibatkan beberapa jenis media dalam proses pembelajaran. Menurut Musfiqon (dalam Fauziah dkk, 2012: 70) membagi dua jenis media yang peninjauannya berbeda.

Quotes detected: 0.37%

id: 14

“a. Jenis Media ditinjau dari Tampilan Pada peninjauan tampilan terdapat tiga jenis, yaitu media audio, media visual, dan media gerak. b) Jenis Media ditinjau dari Penggunaan Pada peninjauan ini media dibagi menjadi dua yaitu media proyeksi, dan media non-proyeksi”.

Berdasarkan uraian mengenai jenis dan klasifikasi media pembelajaran diatas dapat disimpulkan terdapat beberapa media pembelajaran yang dapat dikembangkan yaitu: a) Media visual, b) media audio visual, c) Media Audio, dan d) Multimedia. Media Pembelajaran Miniatur Pengertian Media Pembelajaran Miniatur

Quotes detected: 0.16%

id: 15

“Miniatur adalah suatu model hasil penyederhanaan suatu realitas tetapi tidak menunjukkan aktivitas atau tidak menunjukkan suatu proses”.

Miniatur ini mampu menjelaskan kepada para siswa detail dari sebuah objek yang menjadi topik bahasan secara tiga dimensi (Munadi, dalam Fuziah, 2008: 109). Sebagai media pembelajaran miniatur sangat efektif untuk belajar, karena disamping mampu mengkonkretkan benda yang abstrak juga dapat menarik perhatian siswa. Miniatur memiliki sifat yang mendekati benda sesungguhnya sehingga akan menambah nilai pengertian dari media tersebut. Miniatur termasuk salah satu jenis model yang disederhanakan yang ditinjau dari cara pembuatannya. Sedangkan menurut Daryanto (dalam Syarifudin, 2010: 30) menyatakan bahwa

Quotes detected: 0.06%

id: 16

“media tiruan disebut juga dengan model”.

Sedangkan, model adalah benda tiga dimensi dari beberapa objek nyata yang terlalu besar, terlalu jauh, terlalu kecil, terlalu mahal, terlalu jarang atau terlalu ruwet untuk dibawa ke dalam kelas dan dipelajari peserta didik dalam wujud aslinya (Yulia, dalam Suparji, 2013: 86). Maka dapat disimpulkan bahwa media miniatur adalah media pembelajaran yang dibentuk dengan melakukan penyederhanaan yang menyerupai bentuk aslinya atau

lebih kecil dari benda aslinya dengan skala tertentu dan berbentuk 3 dimensi dan penyampaiannya secara visual. Media miniatur termasuk dalam bentuk model, karena miniatur ini merepresentasi dari benda aslinya, tetapi dalam miniatur ini tidak dapat menunjukkan sebuah kegiatan maupun suatu proses dari benda yang diminiaturkan. Kelebihan Media Pembelajaran Miniatur Media miniatur yang dikembangkan memiliki kelebihan sebagai berikut. Media miniatur dapat digunakan secara berulang-ulang karena menggunakan bahan-bahan yang bisa bertahan lama Media miniatur dapat melatih peserta didik untuk berpikir secara runtut, dan kritis dalam mengurutkan rantai makanan suatu makhluk hidup dalam ekosistem tertentu Media miniatur tidak hanya mengembangkan aspek kognitif saja. Tetapi media ini juga dapat mengembangkan aspek afektif. Dalam hal ini peserta didik dituntut untuk bekerja sama, menghargai pendapat teman serta harus teliti dan juga percaya diri. Sementara berkaitan dengan aspek psikomotorik, peserta didik dilatih untuk mengembangkan kemampuan berbahasa melalui kegiatan demokratis Penggunaan media miniatur dalam proses pembelajaran dapat menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna karena peserta didik dapat belajar dengan menggunakan benda konkrit atau nyata Pengaplikasian media miniatur dapat menciptakan pembelajaran lebih aktif karena semua peserta ikut terlibat dalam menggunakan media tersebut Media miniatur sangat menarik karena menggunakan warna-warna cerah yang tentunya sangat identik dengan peserta didik SD. Karakteristik Media Pembelajaran Berbasis Visual Media visual yang akan ditunjukkan haruslah memperhatikan beberapa elemen yang mendasarinya. Jumlah elemen yang sedikit akan memudahkan peserta didik dalam memahami materi di dalam media visual tersebut. Karakteristik media pembelajaran berbasis visual menurut Wati (dalam Wismaya, 2016: 22) adalah :

Quotes detected: 0.14%

id: 17

“a)Memberikan pengalaman visual. b) Menggunakan Teknik-teknik dasar visualisasi. c) Menonjolkan unsur-unsur pesan dalam visual”.

Pendapat tersebut dapat dijelaskan bahwa bahan visual dalam konsep pembelajaran visual memberikan pengalaman visual secara nyata kepada peserta didik. Keberhasilan penggunaan media berbasis visual ditentukan oleh kualitas bahan visual. Dalam pembelajaran berbasis visual guru harus menunjukkan unsur-unsur pesan sehingga terlihat jelas unsur-unsur pesan yang ingin disampaikan. Adanya karakteristik media berbasis visual tersebut dapat dibedakan menjadi media dua dimensi dan media tiga dimensi. Menurut Sudjana (dalam Wismaya, 2015: 8) menyatakan bahkan

Quotes detected: 0.23%

id: 18

“Tampilan pada lambang visual dapat memperjelas lambang verbal untuk memperjelas lambang verbal memungkinkan para peserta didik lebih mudah memahami makna pesan dalam proses pengajaran”.

Pengajaran dikatakan efektif apabila penerima pesan atau peserta didik dapat memahami makna yang disampaikan oleh guru sebagai lingkungan belajarnya. Berdasarkan dua pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media visual mempunyai karakteristik yang dapat memberikan pengalaman visual. Pengalaman visual tersebut dapat memungkinkan peserta didik untuk memahami makna pesan yang dibicarakan dalam proses pembelajaran pesan yang diterima dengan baik oleh peserta didik memberikan pengaruh yang baik terhadap prestasi belajar peserta didik. Kompetensi Dasar Ilmu Pengetahuan Alam di SD Materi IPA yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran ini sesuai dengan kompetensi dasar yang ada di dalam kurikulum 2013. Berdasarkan kompetensi inti 3 dan kompetensi dasar 3.5 Menganalisis hubungan antar komponen ekosistem dan jaring-jaring makanan di lingkungan sekitar. Untuk mencapai kompetensi dasar tersebut diukur dari indikator berikut. 3.5.1 Mengidentifikasi suatu rantai makanan yang terdapat dalam suatu ekosistem. Agar peserta didik mudah dalam memahami materi, maka materi dalam suatu media pembelajaran harus dirancang dengan menarik. Hakikat Ekosistem dan Rantai Makanan Hakikat pembelajaran IPA di SD Ilmu Pengetahuan Alam tidak selalu memberikan jawaban atas segala permasalahan yang ada. Namun. Siswa dapat menemukan solusi atau penyelesaiannya melalui percobaan atau eksperimen yang dilakukan sendiri. Pembelajaran IPA sendiri dilakukan secara inkuiri empiris (scientific inquiry) untuk menumbuhkan kemampuan berfikir, bekerja, dan bersikap ilmiah serta mengkomunikasikannya sebagai segi penting kecakapan hidup. Oleh karena itu pembelajaran IPA di SD menekankan pada pemberian pengalaman belajar secara langsung melalui penggunaan keterampilan proses dan sikap ilmiah. Pembelajaran IPA dapat diklasifikasikan menjadi tiga bagian, yaitu

Quotes detected: 0.08%

id: 19

“ilmu pengetahuan alam sebagai produk, proses dan sikap”

Menurut Agustiana (dalam Syarifudin, 2014: 434-435). Pertama, Ilmu Pengetahuan sebagai produk, yaitu kumpulan hasil penelitian yang telah ilmuwan lakukan dan sudah membentuk konsep yang telah dikaji sebagai kegiatan empiris dan kegiatan analitis. Kedua, ilmu pengetahuan alam sebagai proses, yaitu untuk menggali dan memahami pengetahuan tentang alam. Karena IPA merupakan kumpulan fakta dan konsep, maka IPA membutuhkan proses dalam menemukan fakta dan teori yang akan digeneralisasi oleh ilmuwan. Ketiga, ilmu pengetahuan alam sebagai sikap. Sikap ilmiah harus dikembangkan dalam pembelajaran sains. Sikap ilmiah itu dikembangkan melalui kegiatan-kegiatan siswa dalam pembelajaran IPA pada saat melakukan diskusi, percobaan, simulasi dan kegiatan proyek di lapangan. Disimpulkan bahwa hakikat pembelajaran IPA memiliki 3 klasifikasi yaitu produk, proses dan sikap. Pembelajaran IPA dalam penyelesaiannya menggunakan percobaan atau eksperimen. Karena pembelajaran IPA menekankan pemberian pengalaman belajar secara langsung

melalui penggunaan keterampilan proses dan sikap ilmiah. Konsep Rantai Makanan Rantai makanan merupakan suatu bagian dari jaring-jaring makanan. Meskipun rantai makanan dengan jaring-jaring makanan terlihat sama, namun sedikit berbeda. Rantai makanan merupakan serangkaian proses makan dan dimakan antara makhluk hidup berdasarkan urutan tertentu yang terdapat peran produsen, konsumen, dan decomposer (pengurai) bagi kelangsungan hidup. Namun secara sederhana rantai makanan bisa dilihat secara runtut dari produsen, konsumen, dan pengurai. Fungsi dari rantai makanan yaitu secara sederhana rantai makanan adalah perjalanan memakan dan dimakan dengan urutan tertentu antar makhluk hidup. pada sebuah ekosisten, ada tingkatan-tingkatan rantai makanan yang disebut tingkat tropik. Tingkat tropik pertama atau disebut juga produsen, biasanya ditempati oleh tumbuhan hijau sebagai organisme yang bisa menghasilkan zat makanan sendiri. Tumbuhan menghasilkan makanan dengan fotosintesis memakai energi dari matahari. Hasil fotosintesis adalah gula (karbohidrat). Kemudian tingkat tropik kedua atau disebut konsumen primer (konsumen tingkat 1) biasanya ditempati oleh pemakan tumbuhan yaitu hewan herbivora, misalnya belalang, kambing, kerbau, dan lainnya. Tingkat tropik ketiga sering disebut dengan istilah konsumen sekunder atau konsumen tingkat 2. Di tingkatan ini berisi makhluk hidup yang memakan daging atau karnivora. Mereka umumnya memakan hewan herbivora. Tingkat tropik ketiga contohnya adalah singa, harimau, serigala, dan lainnya. Selanjutnya pada tingkat tropik terakhir atau tertinggi disebut dengan konsumen puncak, ditempati oleh makhluk yang bisa memakan segala jenis makanan atau omnivora. Manusia dan beberapa makhluk hidup lain bisa berada pada tingkatan ini. Misalnya pada lingkungan sekitar, rantai makanan yang terjadi yaitu rumput yang menjadi produsen, dimakan oleh belalang sebagai konsumen primer. Belalang kemudian dimakan kodok, sebagai konsumen sekunder. Lalu kodok dimakan oleh ular. Selanjutnya ular dimakan oleh burung elang sebagai konsumen puncak dalam ekosistem kebun tersebut. Adapun peran yang dimiliki oleh suatu spesies di ekosistem adalah sebagai berikut :

Produsen : Suatu spesies yang mampu menangkap energi dari matahari dengan melakukan fotosintesis untuk menghasilkan makanannya sendiri. Pada suatu jaring-jaring makanan, peran rumput, pohon, atau fotoplankton pada ekosistem perairan. Konsumen I : Konsumen tingkat I yaitu hewan yang memakan tumbuh-tumbuhan untuk mendapatkan energinya, contohnya hewan herbivora. Konsumen II : Konsumen tingkat II adalah hewan karnivora yang memakan konsumen tingkat I pada jaring-jaring makanan. Dekomposer : Bertugas mengurai sisa-sisa tubuh makluk hidup yang telah mati untuk diubah menjadi senyawa organik yang lebih sederhana. Hasil akhir dari dekomposisi ini dapat menjadi sumber unsur hara dan nutrisi untuk pertumbuhan spesies yang bertindak sebagai produsen di dalam jaring-jaring makanan. Jenis dekomposer adalah cacing pengurai dan berbagai jenis mikroorganisme yang mampu mencerna sisa-sisa tubuh dari makhluk hidup yang telah mati.

Gambar : 2 : 1 gambar rantai makanan. Kajian Terdahulu Kajian terdahulu atau disebut juga penelitian terdahulu merupakan upaya penelitian agar dapat mencari perbandingan serta untuk menemukan inspirasi selanjutnya. Kajian terdahulu juga membantu peneliti dalam proses penelitian sehingga dapat menunjukkan orisinalitas dari peneliti mencantumkan berbagai hasil dari penelitian terdahulu yang terkait atau sejalan dengan penelitian yang hendak dilakukan oleh peneliti. Berbagai penelitian itu berupa (skripsi, tesis, disertasi dan sebagainya) sehingga nantinya bisa dilihat sejauh mana orisinalitas dari penelitian yang hendak dilakukan oleh peneliti. Kajian terdahulu yang mempunyai keterkaitan atau sejalan dengan penelitian ini sebagai berikut : Penelitian berjudul

Quotes detected: 0.25%

id: 20

“Pengembangan Media Miniatur Rumah Penghemat Energi Pada Materi Cara Menghemat Energi Listrik Dalam Kehidupan Sehari-hari Siswa Kelas III SDN Sambikerep 2 Kabupaten Nganjuk Tahun Ajaran 2017/2018”

Menurut Anggis Andayani tahun 2018. Yang membahas pembuatan produk berupa media miniatur serta kelayakan dari media miniatur pada rumah penghemat energi terkait kemampuan siswa kelas III SDN Sambikerep Kabupaten Nganjuk. Serta bagaimana hasil dari penggunaan media miniatur pada materi cara menghemat energi listrik dalam kehidupan sehari-hari terhadap pemahaman siswa kelas III SDN Sambikerep Kabupaten Nganjuk. Penelitian berjudul

Quotes detected: 0.23%

id: 21

“Pengembangan Media Pembelajaran Miniatur Rantai Makanan Subtema 3 Memelihara Ekosistem Pada Materi Pokok Rantai Makanan Pada Suatu Ekosistem Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar”

Menurut Aurelia D.Asiera tahun 2017. Yang membahas media minitur yang nantinya dapat digunakan baik guru maupun siswa. Media ini dapat membuat siswa menjadi lebih aktif serta terlibat langsung dalam proses penggunaan saat proses pembelajaran berlangsung. Penelitian berjudul

Quotes detected: 0.18%

id: 22

“Pengembangan Media Pembelajaran Tiga Dimensi (Miniatur Kincir Air Pembangkit Listrik) Untuk Materi Kelas IV Tema 2 Aelalu Berhemat Energi”

Menurut Eltra Jalu Wismaya Tahun 2018. Yang membahas tentang mengetahui kelayakan media pembelajaran miniatur untuk materi kelas IV tema 2 selalu berhemat energi. Serta dari hasil penelitian menunjukkan bahwa media meda pembelajaran miniatur kincir air pembangkit listrik yang dikembangkan dapat dikatakan layak. Penelitian berjudul

Quotes detected: 0.14%

id: 23

“ Pengaruh Pembelajaran Problem Based Learning Dengan Media Miniatur Ekosistem Terhadap Peningkatan Pemahaman Rantai Makanan”

Menurut Laras Iriyanti tahun 2018. Yang membahas bahwa pengaruh pembelajarn Problem Based Learning dengan media miniatur ekosistem terhadap peningkatan pemahaman rantai makanan pada siswa kelas . penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran Problem Based Learning dengan media miniatur ekosistem berpengaruh positif terhadap pemahaman rantai makanan. Penelitian berjudul

Quotes detected: **0.18%**

id: **24**

“Penerapan Media Miniatur 3D Guna Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VIIIA MTs ALMAARIF 02 singosari Malang”

Menurut Nishifatul Qomariyah tahun 2015. Yang membahas tentang pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan media pembelajaran miniatur 3D untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam mata pelajaran fiqh kelas VIIIA MTs ALMAARIF 02 Singosari Malang serta mengetahui bagaimana tingkat keefektifan dan kemenarikan media pembelajaran miniature 3D. BAB III METODE PENGEMBANGAN Model Pengembangan Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan R&D (Research and Development). Metode R&D adalah metode penelitian yang digunakan oleh peneliti dengan tujuan untuk menghasilkan produk tertentu serta menguji keefektifan dari produk tersebut. Menurut Sugiyono (2017: 410) dalam Setyowati

Quotes detected: **0.22%**

id: **25**

“Masalah yang timbul dapat diteliti oleh peneliti menggunakan metode yang tepat melalui metode RnD pada model, pola, atau sistem penanganan terpadu yang efektif”.

Sedangkan menurut Borg and Gall (1983) dalam Amir (2019: 1)

Quotes detected: **0.31%**

id: **26**

“Penelitian pengembangan merupakan sebuah proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk–produk yang sudah ada atau mengembangkan produk baru, penelitian pengembangan juga dapat digunakan untuk menemukan pengetahuan atau menjawab permasalahan yang dihadapi.”

Dari kedua pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa penelitian R&D atau pengembangan adalah penelitian yang bertujuan untuk dapat menghasilkan suatu produk baik itu produk baru maupun penyempurnaan produk yang sudah ada, sehingga nantinya produk dari hasil penelitian ini dapat digunakan sesuai pola, atau sistem pananganan yang lebih efektif dapat digunakan untuk menemukan pengetahuan atau menjawab permasalahan yang dihadapi. Model pengembangan yang dipakai adalah model pendekatan ADDIE merupakan perpanjangan dari Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Pendekatan ADDIE memperlihatkan tahapan-tahapan dalam mendesain suatu system pembelajaran yang sederhana dan mudah di pelajari. Pendekatan ini yang sesuai dengan Namanya yang terdiri dari lima fase atau tahap utama, yaitu (A)nalysis, (D)esign, (D)evelopment,(I)mplementation, (E)valuation. Alasan dipilihnya model ini ADDIE pada penelitian pengembangan ini adalah (1) model yang bersifat deskriptif yang menunjukkan langkah- langkah yang jelas dan cermat untuk menghasilkan prodeuk, (2) tahap-tahap pengembangan dalam model ini sama dengan standar tahap penelitian pengembangan (3) model ADDIE telah digunakan secara luas dan terbukti dapat meberikan hasil yang layak dan sesuai yang diterapkan pada peserta didik. Model ADDIE terdiri dari lima fase atau tahap utama yaitu, (A) Analysis, (D) Design, (D) Development, (I) Implementation, dan (E) Evaluation. Untuk tahapan lebih jelas tampak pada tabel berikut. Menentukan kompetensi khusus, metode, media, dan strategi pembelajaran Analisis kebutuhan untuk menentukan masalah dan solusi yang tepat dan menentukan kompetensi siswa D DESIGN A ANALYSIS D DEVELOPMENT Memproduksi media yang akan digunakan dalam pembelajaran I IMPLEMENTATION Melaksanakan program pembelajaran dengan menerapkan media pembelajaran yang sudah di buat E EVALUATION Melakukan evaluasi program pembelajaran dan evaluasi hasil belajar Gambar 3.1 Desain pembelajaran pendekatan ADDIE Sugiyono (2015: 38) Prosedur Pengembangan Sesuai dengan pengembangan media pembelajaran sebagai media visual yang menggunakan model ADDIE. Berikut ini penjelasan prosedur pengembangan dengan model ADDIE berdasarkan pendapat Pribadi (2009: 128). Tahap Analisis (Analysis) Kegiatan pada langkah analisis yaitu melakukan analisis kinerja atau performance analysis dan analisis kebutuhan atau need analysis. Tahap pertama, yaitu analisis kinerja atau performance analysis dilakukan untuk mengetahui dan mengklarifikasi apakah masalah kinerja yang dihadapi memerlukan solusi berupa penyelenggaraan program pembelajaran atau perbaikan manajemen.Oleh karena itu, pada tahap pertama ini di tempat penelitian yaitu kelas V SDN Mrican 1 Kota Kediri melalui wawancara bersama guru kelas V yang bertujuan untuk mengetahui apakah ada permasalahan dalam kegiatan pembelajaran beserta solusi yang akan digunakan sebagai perbaikan dalam pembelajaran. Tahap kedua yaitu analisis kebutuhan atau need analysis merupakan langkah yang diperlukan untuk menentukan kemampuan- kemampuan atau kompetensi yang perlu dipelajari oleh siswa untuk meningkatkan kinerja atau prestasi belajar. Hal ini dapat dilakukan apabila program pembelajaran dianggap sebagai solusi dari masalah pembelajaran yang sedang dihadapi. Dari analisis kebutuhan ini ditemukan permasalahan bahwa beberapa siswa kelas V SDN Mrican 1 Kota Kediri belum mampu memahami materi rantai makanan. Oleh karena itu, ditemukan solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut dengan menerapkan media pembelajaran miniatur untuk memudahkan siswa dalam memahami materi yang dijelaskan oleh guru. Tahap Desaign (Desain) Tahap kedua dari model pengembangan ADDIE adalah tahap desain . Langkah ini diperlukan untuk klarifikasi program pembelajaran sebuah desain yang nantinya bertujuan untuk mencapai tujuan pendidikan yang ingin dicapai. Menurut Pribadi (2009: 130) langkah penting yang perlu dilakukan dalam desain adalah menentukan pengalaman belajar atau learning experience yang perlu dimiliki oleh siswa selama mengikuti aktivitas pembelajaran.Langkah desain harus mampu menjawab

pertanyaan apakah program pembelajaran yang didesain dapat digunakan untuk mengatasi masalah kesenjangan performa performance gap yang terjadi pada diri siswa. Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa siswa perlu mendapatkan pengalaman belajar, siswa itu sendiri harus merasa mendapatkan pengalaman belajar saat belajar sehingga tujuan pendidikan yang ingin dicapai terlaksana tanpa hambatan-hambatan yang nantinya akan menghambat tujuan pendidikan. Pada tahap desain, perancangan produk berupa media miniatur dilaksanakan untuk menentukan bahan media, desain media, dan ukuran media. Dalam menentukan bahan media miniatur dilakukan dengan memperhatikan kemudahan memperoleh bahan dan kesesuaian dengan media. Desain media yang digunakan tidak terlalu rumit yaitu konsep rantai makanan. Untuk ukuran media memiliki lebar 70 cm, selain itu media bersifat praktis dan mudah dibawa kemana-mana. Tahap Pengembangan (Development) Tahap ketiga dalam model pengembangan ADDIE yaitu tahap pengembangan. Tahap ini meliputi kegiatan membuat, membeli dan memodifikasi bahan ajar atau learning materials untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Berdasarkan tahapan ini langkah pengembangan merupakan kelanjutan dan realisasi dari langkah desain. Media miniatur ini adalah media visual yang dapat dilihat oleh semua siswa yang terinspirasi oleh konsep rantai makanan yang mudah dalam penggunaannya. Sehingga dalam mengoperasikan media tersebut sangat mudah dan mempermudah siswa untuk memahami materi yang disampaikan. Tahap Implementasi (Implementation) Tahap keempat dalam model pengembangan ADDIE adalah tahap implementasi atau penyampaian materi pembelajaran. Menurut Pribadi (2009: 134) tujuan utama dari tahap implementasi, yang merupakan langkah realisasi desain dan pengembangan, adalah sebagai berikut. Membimbing siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran atau kompetensi. Menjamin terjadinya pemecahan masalah/ solusi untuk mengatasi kesenjangan hasil belajar yang dihadapi oleh siswa. Memastikan bahwa pada akhir program siswa perlu memiliki kompetensi pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diperlukan. Langkah implementasi dalam penelitian ini media miniatur sebagai media visual akan digunakan atau diimplementasikan dalam proses pembelajaran, namun sebelum mengimplementasikan media tersebut perlu adanya validasi media yang dilakukan oleh ahli media atau validator media. Media yang sudah divalidasi dan dinyatakan layak, setelah itu diterapkan dalam pembelajaran. Media miniatur akan digunakan sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi rantai makanan pada siswa kelas V SDN Mrican 1 Kota Kediri. Tahap Evaluasi (Evaluation) Tahap akhir dalam model pengembangan ADDIE adalah tahap evaluasi tahap ini adalah sebagai sebuah proses yang dilakukan untuk memberikan nilai terhadap program pembelajaran. Dalam penelitian ini tahap evaluasi digunakan untuk mengetahui kevalidan produk media miniatur yang dikembangkan. Untuk dapat dinyatakan valid, perlu melakukan pengumpulan data dari validator ahli media dan materi melalui lembar validasi. Setelah dievaluasi, jika masih ada kekurangan, maka media akan direvisi dan divalidasi lagi sampai media benar-benar baik dan dapat digunakan. Lokasi dan Subjek Penelitian Tempat Penelitian Lokasi sebagai tempat penelitian adalah tempat dimana dilakukan proses penelitian. Tempat yang digunakan dalam penelitian ini adalah SDN Mrican 1 Kota Kediri. SDN Mrican 1 Kota Kediri dipilih oleh peneliti sebagai tempat penelitian karena penggunaan media yang belum maksimal untuk menunjang proses pembelajaran serta masih berfokus pada penggunaan buku dan gambar yang ada didalamnya untuk mencapai materi rantai makanan mata pelajaran IPA pada siswa kelas V SDN Mrican 1 Kota Kediri. Maka dengan ini peneliti akan mengembangkan media pembelajaran berupa Miniatur agar siswa lebih mudah dalam memahami materi tersebut. Subyek Penelitian Subjek dalam penelitian ini adalah subjek yang dijadikan sebagai percobaan dalam proses penelitian. Adapun subjek yang digunakan oleh peneliti adalah siswa kelas V SDN Mrican 1 Kota Kediri. Uji Coba Produk Pada penelitian uji coba produk dalam penelitian ini bertujuan untuk mengumpulkan data agar dapat digunakan untuk menentukan tingkat keefektifan, kepraktisan, serta kevalidan dari produk yang telah dikembangkan oleh peneliti. Berikut ini uji coba hingga dengan subjek uji coba. Desain Uji Coba Desain uji coba produk pengembangan pada penelitian ini dilakukan untuk mendapatkan data yang akan menjadi dasar baik itu kelayakan, dan kemenarikan dari produk pengembangan media sebelum digunakan oleh siswa dalam proses pembelajaran yang sebenarnya. Dalam melakukan uji coba produk dalam penelitian ini harus dilakukan dengan dua tahap. Tahap pertama adalah tahap uji coba terbatas. Uji Coba Terbatas Uji coba terbatas merupakan uji coba yang dilakukan untuk menguji sebuah produk hasil pengembangan kepada sekelompok siswa. Uji coba terbatas dilakukan pada 10 siswa kelas V SDN Mrican 1 Kota Kediri. Berikut desain uji coba produk untuk skala terbatas. Menyiapkan alat dan bahan yang digunakan untuk uji coba lapangan awal; Memilih siswa yang akan diuji coba terbatas sebanyak 10 orang siswa secara heterogen; Melakukan KBM menggunakan media yang telah dikembangkan; Melakukan post test untuk menguji keefektifan media miniatur rantai makanan; Memberikan angket respon terhadap media pada guru; Menganalisis hasil dari uji coba terbatas; Dilakukan revisi jika diperlukan. Subjek Uji Coba Produk Siswa yang menjadi subjek uji coba pada penelitian pengembangan media miniatur ini adalah siswa kelas V SDN Mrican 1 Kota Kediri dengan pembagian uji coba terbatas dan uji coba luas. Subjek yang dijadikan percobaan dalam penelitian ini sebagai berikut. Uji coba terbatas dilakukan oleh 10 siswa yang dipilih secara acak. Sedangkan uji coba luas dilakukan sebanyak 30 siswa SDN Mrican 1 Kota Kediri. Validasi Produk Tahap validasi produk merupakan tahapan dalam menilai rancangan produk oleh tenaga ahli untuk mengetahui kelemahan dan kelebihan dari produk tersebut sebelum diuji cobakan. Menurut Sugiyono (2017: 414)

Quotes detected: 0.21%

id: 27

“Validasi produk dapat dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk baru yang akan dirancang”.

Validasi produk ini dilakukan untuk mengetahui kevalidan suatu produk. Dalam validasi produk dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Validasi yang dilakukan oleh ahli ini bertujuan untuk dapat mengetahui bagaimana

kekurangan yang masih terdapat pada produk media yang dibuat oleh peneliti sehingga nantinya setelah divalidasi dengan adanya kekurangan maka dapat memenuhi kriteria yang telah ditentukan dan sesuai dengan ketentuan dari ahli media dan ahli materi itu sendiri peneliti. Berikut ahli yang akan melakukan validasi media dan materi. Ahli Media dan Ahli Materi Dalam penelitian ini yang akan menjadi ahli media serta melakukan uji validasi media adalah Surisno Sahari, S.Pd.,M.Pd. Selaku dosen pengampu mata kuliah media pembelajaran. Karena dalam pembuatan media pembelajaran ini membutuhkan kreatifitas dan ketekunan. Dalam penelitian ini yang akan menjadi ahli materi serta akan melakukan uji validasi perangkat pembelajaran adalah Bagus Amirul Mukmin, M.Pd. selaku dosen pengampu mata kuliah Ilmu Pengetahuan Alam di PGSD UN PGRI Kediri. Karena dalam pembuatan perangkat pembelajaran akan dilakukan pada pembelajaran IPA kelas V SDN Mrican 1 Kota Kediri. Instrumen Pengumpulan Data Untuk memperoleh data maka digunakan instrument pengumpulan data, agar menjawab serta memecahkan masalah yang berhubungan dengan produk yang akan dikembangkan oleh peneliti dalam penelitiannya. Pengembangan Instrumen Pengembangan instrumen membahas mengenai alat yang digunakan untuk pengambilan data yang terkait dengan pengembangan media pembelajaran. Data yang dihasilkan akan lebih akurat apabila instrument yang digunakan juga valid. Instrumen yang akan digunakan dalam pengembangan media miniatur dalam pembelajaran mengenai rantai makanan anatara lain lembar observasi, angket dan tes. Lembar Validasi Produk / Media Dan Materi Lembar validasi produk digunakan untuk mengetahui kelayakan dari media yang telah dikembangkan. Lembar validasi ini berisi angket ahli media dan angket ahli materi untuk mengetahui nilai kevalidan dari produk media dan angket ahli materi untuk mengetahui nilai kevalidan dari media yang telah dibuat dan dikembangkan. Dalam lembar validasi ini terdapat berbagai aspek yang telah sesuai kriteria. Angket Menurut Sugiono (2015: 216) angket merupakan

Quotes detected: 0.16%

id: 28

“Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab”.

angket digunakan untuk mendapatkan informasi terkait media miniatur untuk mengukur tingkat keefektifan media yang telah dibuat dan dikembangkan oleh peneliti. Pada tahap ini angket akan diberikan kepada guru untuk dapat mengetahui bagaimana pendapat guru terkait penggunaan media miniatur. Lembar angket juga diberikan kepada peserta didik dengan tujuan agar peneliti mengetahui apakah penggunaan media miniatur dapat mempermudah siswa dalam memahami materi dan membuat siswa lebih kreatif dan aktif dalam proses pembelajaran. Tes Bentuk tes yang digunakan dalam penelitian ini diperoleh dari nilai teori dan praktik dalam memperoleh data hasil belajar peserta didik pada pembelajaran penerapan media miniatur. Validasi Instrumen Dalam proses penelitian pengembangan perlu dilakukan validasi instrumen dengan tujuan untuk mengetahui kevalidan yang sesuai dengan kriteria-kriteria yang telah ditentukan sehingga dapat dipertanggung jawabkan. jika hasil instrumen yang telah melewati tahap uji coba terbukti telah valid, maka data yang dihasilkan bias valid atau benar. Sebaliknya jika hasil instrument tersebut tidak valid maka dapat dipastikan data yang dihasilkan tidak valid atau salah. Teknik Analisis Data Tahapan-tahapan Analisis Data. Kevalidan Menurut Nieveen (1999: 127) menyatakan bahwa

Quotes detected: 0.15%

id: 29

“kualitas produk dikatakan valid jika melihat dari keterkaitannya, serta mempertimbangkan tujuan dari pengembangan produk itu sendiri”.

Data kevalidan diperoleh dari dua ahli yang berbeda yakni ada dua kevalidan pertama dari ahli media dan kedua dari ahli materi. Penentuan validasi dua ahli ini menggunakan skala likert. Responden diminta untuk memilih tiga alternatif jawaban pada skala likert tersebut. Tabel 3.2 Tabel skala Likert Kriteria Skor Sangat Baik 5 Baik 4 Sedang 3 Kurang 2 Kurang Sekali 1 Data yang telah diperoleh akan dianalisis secara deskriptif kualitatif dengan cara menghitung total skor maksimal yang diperoleh dari hasil validasi ahli. Kemudian menghitung presentase hasil validasi berdasarkan angket validasi yang diperoleh dari validator menurut Akbar (2015: 78), dengan menggunakan rumus sebagai berikut. $TSe \text{ Validitas ahli } (V - ah) = \frac{\text{Keterangan: } TSe = \text{total skor empirik } TSh}{N} \times 100\% = \dots$ TSh = total skor maksimal Selanjutnya nilai tersebut dikonversikan dengan kriteria presentase sebagai berikut. Tabel 3.3 Kualifikasi Penilaian Tingkat Kevalidan Produk Pengembangan Presentase Kategori krpraktisan Keterangan 1 – 20% Tidak Valid Tidak Dapat Digunakan 21 – 40% Kurang Valid Revisi Besar 41 – 60% Cukup Valid Revisi Sedang 61 – 80% Valid Revisi Kecil 81 – 100% Sangat Valid Sangat Baik Digunakan Akbar (2015: 78) Dapat dikatakan jika kualifikasi penilaian tingkat kevalidan produk pengembangan dinyatakan layak digunakan apabila mencapai kategori minimal valid. Kepraktisan Nieveen (1999: 127) menyatakan bahwa

Quotes detected: 0.26%

id: 30

“kepraktisan produk pengembangan ditentukan dari pendapat guru yang menyatakan bahwa produk yang dihasilkan dapat digunakan dan produk mudah digunakan oleh guru dan siswa sesuai dengan maksud pengembang”.

Data kepraktisan ini diberikan kepada guru sebagai praktisi. Perhitungan presentase dilakukan setelah mendapat data dari guru. Dengan rumus sebagai berikut. $F \times 100\% = \dots N$ Keterangan F : Skor Perolehan N : Skor Maksimal Selanjutnya nilai tersebut dikonverensikan dengan kriteria presentase sebagai berikut. Tabel 3.4 Kriteria kepraktisan Presentase Kategori krpraktisan Keterangan 1 – 20% Tidak Praktis Tidak Dapat Digunakan 21 – 40% Kurang Praktis Revisi Besar 41 – 60% Cukup Praktis Revisi Sedang 61 – 80% Praktis Revisi Kecil 81

– 100% Sangat Praktis Sangat Baik Digunakan Akbar (2015: 78) Keefektifan Nieveen (1999: 127) menyatakan bahwa

Quotes detected: 0.17%

id: 31

“keefektifan produk pengembangan ditinjau dari konsistensi antara rancangan/ tujuan dengan pengalaman dan hasil belajar yang di capai siswa”.

Instrument tes pada soal evaluasi yang diberikan kepada siswa setelah menggunakan media miniatur digunakan sebagai data keefektifan. Dengan menghitung hasil rata – rata belajar peserta didik dalam satu kelas. Jika diperoleh nilai rata – rata kelas V lebih dari 75 (KKM), maka media miniatur dianggap telah efektif untuk digunakan dalam prose pembelajaran. Tetapi jika hasil nilai rata-rata kurang dari 75, maka media miniatur ini dianggap belum dan membutuhkan revisi kembali. Instrument tes terdiri dari 10 soal uraian. Satu soal benar memperoleh poin 1, jika benar semua maka memperoleh skor maksimal 10 dan nilai maksimum 100. Rumusnya sebagai berikut. $Validitas\ audience = TSe\ TSh \times 100\% = \dots$ Akbar (2015: 82) Keterangan: TSe = total skor empirik (nilai hasil uji kompetensi yang dicapai siswa) TSh= total skor maksimal (nilai hasil uji kompetensi maksimal yang diharapkan dapat dicapai siswa) Tabel 3.5 Kriteria Penilaian Hasil Uji Keefektifan Presentase Kategori kpraktisan Keterangan 1 – 20% Tidak Efektif Tidak Dapat Digunakan 21 – 40% Kurang Efektif Revisi Besar 41 – 60% Cukup Efektif Revisi Sedang 61 – 80% Efektif Revisi Kecil 81 – 100% Sangat Efektif Sangat Baik Digunakan Akbar (2015: 78) Norma Pengujian Hasil analisis diuji untuk mendapat keputusan akhir yang menyatakan produk berupa media miniatur memenuhi kriteria valid, menarik respon guru, dan efektif. Produk dinyatakan valid apabila memenuhi kriteria layak uji dari hasil validasi oleh ahli media atau validator. Jika presentase menunjukkan angka 61,00%-80,00% maka produk dinyatakan layak dengan kategori cukup valid yang berarti produk dapat digunakan dengan revisi kecil, angka 81,00%-100% dengan kategori sangat valid yang berarti produk dapat digunakan tanpa revisi. Produk dinyatakan praktis mendapat respon positif atau respon baik dari guru apabila hasil angket respon guru memenuhi kriteria kepraktisan. Produk dinyatakan praktis apabila presentase respon guru 61%-80%, dan sangat baik jika presentase respon guru 81%-100% maka pruduk dinilai guru sangat praktis dab tidak perlu revisi. Produk dinyatakan efektif apabila memenuhi kriteria keefektifan dari hasil tes yang diberikan kepada siswa setelah proses pembelajaran menggunakan media miniatur. Produk dinyatakan efektif apabila siswa yang mencapai nilai KKM atau dinyatakan dalam KBK $\geq 75\%$ yang dipresentasikan menjadi 61%-80%. BAB IV DESKRIPSI, INTERPRESTASI, DAN PEMBAHASAN Hasil Studi Pendahuluan Deskripsi Hasil Studi Lapangan Kegiatan penelitian ini dilakukan dengan observasi yang bersifat diskriptif. Data yang diperoleh dari hasil pengamatan dan wawancara terhadap guru kelas V SDN Mrican 1 pada saat melakukan praktik kerja lapangan. Observasi ini dilaksanakan dengan tujuan untuk memperoleh gambaran mengenai proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru pada materi rantai makanan. Guru hanya menjelaskan materi, lalu siswa diberikan tugas dan media yang digunakan sangat sederhana yaitu media gambar. Penggunaan media gambar dalam pembelajaran belum mampu menarik minat dan perhatian siswa untuk lebih bersemangat belajar dikarenakan media memiliki keterbatasan. Dengan demikian, dibutuhkan solusi berupa pengembangan media pembelajaran miniatur 3 dimensi yang menarik dan nyata karena dapat berpengaruh terhadap minat siswa dan siswa tidak mudah merasa bosan pada saat pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi peneliti akan mengembangkan media yang mendukung pembelajaran di kelas pada materi rantai makanan di lingkungan sekitar. Peneliti akan mengembangkan media pembelajaran miniatur 3 dimensi rantai makanan pada pelajaran IPA materi rantai makanan di lingkungan sekitar. Impretasi Hasil Studi Lapangan Hasil dari observasi terdahulu ditemukan suatu masalah yaitu kurangnya variasi media yang digunakan dalam mendukung proses pembelajaran IPA. Hal ini dapat dijadikan sebagai dasar pengembangan media pembelajaran. Sesuai dengan haasil observasi sehingga peneliti mengembangkan media pembelajaran miniatur 3 dimensi. Dengan adanya pengembangan media miniatur 3 dimensi diharapkan dapat membantu mengatasi permasalahan dalam pemebelajaran IPA Kelas V terutama materi rantai makanan di lingkungan sekitar. Dengan adanya media yang dikembangkan diharapkan dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dan dapat dengan mudah dipahami oleh siswa. Karena dengan penggunaan media miniatur 3 dimensi mampu menarik minat siswa, sehingga siswa menjadi lebih mandiri, dan mampu berfikir kritis. Desain Awal Media Pada dasarnya media miniatur 3 dimensi didesain untuk mebantu guru mengajar dan siswa belajar. Diharapkan media minitur 3 dimensi dapat membantu penyampaian materi. Sehingga, dapat menarik minat siswa dalam memahami suatu materi dan tidak mudah bosan saat pembelajaran karena adanya media miniatur 3 dimensi. Adapun desain media miniatur 3 dimensi yang di kembangkan sebagai berikut. Bahan-bahan Pembuatan Media Bahan-bahan media miniature rantai makanan sendiri disesuaikan dengan analisis kebutuhan siswa, sebagai berikut. Kayu triplek Miniatur hewan dan tumbuhan Strik es krim untuk membuat rumah-rumahan Kain flannel Sterofom. Desain Awal Media Gambar : 4.1 Desain awal media Desain Akhir Media Gambar : 4.2 Desain akhir media Validasi Media Deskripsi Hasil Uji Validasi Validasi Ahli Media Produk ini dikembangkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran miniatur 3 dimensi. Validasi ini bertujuan untuk mengatahui media yang dikembangkan ini valid atau diperlukan revisi sehingga layak untuk digunakan dalam mendukung suatu proses pembelajaran. Validasi media dalam pengembangan ini dilakukan oleh Bapak Sutrisno Sahari M.Pd. pada tanggal 21 Desember 2021 dengan hasil sebagai berikut. Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Media No. Pertanyaan/ pernyataan Skor 1 2 3 4 5 1 Media Miniatur Rantai Makanan menggunakan bahan berupa kayu yang diberi warna biru,hijau dan coklat yang menyesuaikan dengan keadaan lingkungan sekitar \checkmark 2 Media Miniatur Rantai Makanan menggunakan bahan berupa miniatur hewan dan tumbuhan. \checkmark 3 Media Miniatur Rantai Makanan berbentuk visual tiga dimensi. \checkmark 4 Media Miniatur Rantai Makanan mudah dibawa kemana-mana. \checkmark 5

Media Miniatur Rantai Makanan potensial untuk menunjang ketercapaian tujuan pembelajaran. ✓ 6 Media Miniatur Rantai Makanan sesuai dengan karakteristik siswa kelas V sekolah dasar. ✓ 7 Media Miniatur Rantai Makanan dapat digunakan untuk menjelaskan materi rantai makanan yang ada di lingkungan sekitar, ✓ 8 Media Miniatur Rantai Makanan sudah konkret digunakan pada pembelajaran. ✓ 9 Media Miniatur Rantai Makanan dapat memfasilitasi siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. ✓ 10 Media Miniatur Rantai Makanan dapat digunakan oleh guru dan siswa dengan mudah. ✓ Skor Total 43 Skor Maksimal 50 Presentase Skor 86%

Penilaian menggunakan rumus sebagai berikut : $\text{Presentase} = \frac{\text{Jumlah total skor validasi}}{\text{Skor tertinggi}} \times 100\% = \frac{4350}{50} \times 100\% = 86\%$ Validasi yang diperoleh dari ahli media mendapatkan hasil presentase sebesar 86%. Berdasarkan kriteria penilaian kevalidan 81%-100% yang berarti media yang dikembangkan sangat valid atau dapat digunakan tanpa revisi sehingga layak digunakan dalam pembelajaran. Validasi Ahli Materi Produk ini dikembangkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran miniatur 3 dimensi. Isi dalam media miniatur tersebut berkaitan dengan dengan materi IPA tentang rantai makanan di lingkungan sekitar. Validasi ini bertujuan untuk mengetahui relevansi media dengan isi materi. Validasi materi pada penelitian ini dilakukan oleh Bagus Amirul Mukmin, M.Pd. selaku dosen IPA pada tanggal 22 Desember 2021 dengan hasil sebagai berikut. Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Materi Aspek Penilaian Skor Indikator 1 2 3 4 5 Pembelajaran Relevansi materi dengan KD. ✓ Materi yang disajikan sistematis ✓ Ketepatan struktur kalimat dan penggunaan Bahasa mudah dipahami. ✓ Isi Materi Materi sesuai dengan yang dirumuskan. ✓ Materi sesuai dengan tingkat kemampuan siswa. ✓ Kejelasan uraian materi rantai makanan di lingkungan sekitar ✓ Cakupan materi berkaitan dengan sub tema yang dibahas. ✓ Materi jelas dan spesifik. ✓ Materi dilengkapi dengan contoh gambar yang tepat ✓ Penyajian materi tersusun secara sistematis. ✓ Skor Total 44 Skor Maksimal 50 Presentase skor 88%

Penilaian menggunakan rumus sebagai berikut : $\text{Presentase} = \frac{\text{Jumlah total skor validasi}}{\text{Skor tertinggi}} \times 100\% = \frac{4450}{50} \times 100\% = 88\%$ Validasi yang diperoleh dari ahli materi mendapatkan hasil presentase sebesar 88%. Berdasarkan kriteria penilaian kevalidan dari presentase 81%-100% maka media yang dikembangkan sangat valid atau digunakan tanpa revisi sehingga layak digunakan dalam pembelajaran. Pengujian Terbatas Media Miniatur Rantai Makanan Deskripsi Uji Coba Terbatas Uji coba terbatas dilakukan untuk mengetahui efektivitas media miniatur rantai makanan yang digunakan dalam skala kecil. Pelaksanaan uji coba terbatas dilakukan setelah proses validasi dan perbaikan. Uji coba terbatas dilakukan pada tanggal 23 Desember 2021 di SDN Mrican 1 Kota Kediri. uji coba terbatas melibatkan 10 siswa untuk dijadikan sampel yang dipilih oleh guru kelas V. Pengujian ini untuk mengetahui keefektifan media dilakukan dengan analisis nilai post-tes siswa. Sedangkan untuk mengetahui kepraktisan media dapat dilakukan dengan analisis respon guru dan siswa setelah menggunakan media miniatur rantai makanan yang telah dikembangkan. Deskripsi Hasil Uji Coba Terbatas Pada uji coba terbatas melibatkan satu guru dan sepuluh siswa siswa SDN Mrican 1 Kota Kediri yang dilakukan untuk memperoleh data. Berikut ini data hasil uji coba terbatas media miniatur rantai makanan yang telah dikembangkan. Uji keefektifan Media Miniatur Rantai Makanan Melalui Post-tes Tabel 4.5 Data Nilai Post-tes Pada Uji Coba Terbatas No. Nama Siswa Nilai Post-tes Keterangan Dinar 92 Tuntas Egga 86 Tuntas Fandra 78 Tuntas Frans 92 Tuntas Mathufatu 78 Tuntas Nandra 92 Tuntas Nira 93 Tuntas Oki 88 Tuntas Zunita 90 Tuntas Zevilla 92 Tuntas Jumlah 854 Rata-rata 85 Keterangan : TT= Tidak Tuntas, T= Tuntas Dengan rumus: $\text{Nilai rata-rata kelas} = \frac{\text{Jumlah nilai tes siswa}}{\text{jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$ Nilai rata-rata kelas = $\frac{854}{10} \times 100\% = 85\%$ Berdasarkan data 4.5 menunjukkan nilai hasil rata-rata post-tes siswa kelas V sebesar 85%. Hasil tersebut menunjukkan kategori sangat baik sesuai kriteria penilaian keefektifan 81%-100%, maka dapat disimpulkan media miniatur yang dikembangkan peneliti efektif digunakan dalam pembelajaran. Uji Kepraktisan Media Miniatur Rantai Makanan Tabel 4.6 Hasil Respon Guru Setelah Menggunakan Media Miniatur Rantai Makanan Pada Uji Coba Terbatas No. Aspek Penilaian Skor 1 2 3 4 5 Penampilan media Rantai Makanan keseluruhan menarik ✓ 2. Penyajian materi dalam media tersusun secara sistematis ✓ 3. Bahasa yang digunakan dalam penyampaian media pembelajaran sederhana dan mudah dipahami oleh siswa ✓ 4. Penggunaan media pembelajaran dapat menumbuhkan minat belajar siswa ✓ 5. Penggunaan media miniatur hewan dan tumbuhan serta contoh sangat relevan dan membantu pemahaman siswa ✓ 6. Dengan menggunakan media pembelajaran mempermudah guru dalam menyampaikan materi pada siswa ✓ 7. Dengan menggunakan media, guru merasa siswa lebih tertarik dalam pembelajaran ✓ 8. Dengan menggunakan media, guru merasa siswa lebih aktif dalam pembelajaran ✓ 9. Tampilan dan warna yang digunakan dalam media pembelajaran jelas dan menarik ✓ 10. Media yang digunakan sesuai dengan materi ✓ Jumlah Skor 49 Skor Maksimal 50 Presentase Skor 98%

Dengan Rumus : $\text{Nilai rata-rata kelas} = \frac{\text{Jumlah nilai tes siswa}}{\text{jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$ Nilai yang diperoleh = $\frac{4950}{50} \times 100\% = 98\%$ Hasil penilaian angket tersebut, respon guru dalam media miniatur memperoleh nilai sebesar 98%. Berdasarkan presentase 81%-100% yang berarti dalam kategori sangat praktis untuk digunakan. Hasil tersebut disesuaikan dengan kriteria penilaian angket respon guru yang telah ditetapkan. Tabel 4.7 Hasil Respon Siswa Setelah Menggunakan Media Miniatur Rantai Makanan Pada Uji Coba Terbatas No. Pertanyaan Alternatif Jawaban Jumlah Siswa yang Memilih Ya Tidak Apakah menurut anda media pembelajaran ini menarik? ✓ 10 Apakah tampilan media memiliki warna yang menarik? ✓ 10 Apakah media mudah di gunakan? ✓ 10 Apakah tampilan yang ada dalam media miniatur menarik? ✓ 9 Apakah materi yang di sampaikan sesuai dengan judul media ? ✓ 10 Apakah materi yang disajikan mudah dipahami? ✓ 9 Apakah saya termotivasu untuk belajar dengan adanya media ini? ✓ 8 Apakah pembelajaran menggunakan media menyenangkan? ✓ 9 Apakah media pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar anda? ✓ 9 Apakah media ini mendorong saya untuk semangat belajar? ✓ 10 Jumlah Skor 94 Skor Maksimal 100 Presentase Skor 94%

Dengan rumus: $\text{Nilai rata-rata kelas} = \frac{\text{Jumlah nilai tes siswa}}{\text{jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$ Nilai rata-rata kelas = $\frac{94100}{100} \times 100\% = 94\%$ Berdasarkan analisis angket respon dari siswa terhadap media miniatur rantai makanan diperoleh hasil 94%. yang berarti dalam kategori sangat valid untuk digunakan. Hasil tersebut disesuaikan dengan kriteria penilaian dengan

presentase 81%-100% angket respon siswa yang telah ditetapkan. Refleksi dan Rekomendasi Hasil Uji Coba Terbatas Penelitian uji terbatas ini dilakukan oleh satu guru dan sepuluh siswa kelas V SDN Mrican 1 Kota Kediri pada tanggal 23 Desember 2021. Setelah uji coba terbatas dilakukan memperoleh hasil nilai rata-rata peserta didik mengalami peningkatan. Hal ini berdasarkan hasil nilai post-tes sebesar 85% dari hasil presentase 81%-100% bahwa hasil tersebut menunjukkan sangat baik. Selain itu, Efektifitas media miniatur rantai makanan ini juga didukung dengan nilai respon guru sebesar 98%. Berdasarkan uraian refleksi tersebut, Maka media miniatur rantai makanan dapat direkomendasikan untuk menunjang semangat belajar siswa. Guna mencapai pembelajaran yang bermakna dan lebih baik. Pembahasan Hasil Penelitian Spesifikasi Media Miniatur Rantai Makanan Hasil penelitian ini mengembangkan media miniatur rantai makanan untuk pembelajaran IPA. Media miniatur ini disajikan dengan urutan tumbuhan dan hewan tertentu pada suatu ekosistem di lingkungan sekitar secara berurutan, sehingga mampu menyampaikan materi pembelajaran dengan baik. Dengan adanya media miniatur rantai makanan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi. Selain itu media pembelajaran miniatur di desain menarik agar siswa semangat dalam pembelajaran dan memudahkan siswa dalam memahami materi yang sedang disampaikan oleh guru. Kevalidan Media Miniatur Rantai Makanan Kevalidan dalam penelitian ini diperoleh melalui hasil rata-rata validasi media dan materi dalam media miniatur rantai makanan. Media miniatur rantai makanan ini mendapat hasil presentase dari ahli media sebesar 86% dan ahli materi sebesar 88%. Berdasarkan presentase 81%-100% maka menunjukkan media miniatur sangat valid digunakan dalam penelitian. Keefektifan Media Miniatur Rantai Makanan Keefektifan media miniatur rantai dilihat dari data analisis uji coba terbatas, dapat diketahui melalui hasil post-tes siswa. Melalui uji coba terbatas yang telah dilakukan, diperoleh nilai rata-rata post-tes SDN Mrican 1 Kota Kediri sebesar 85%. Berdasarkan pernyataan tersebut, menunjukkan bahwa presentase 81%-100% media miniatur rantai makanan efektif dan layak digunakan dalam pembelajaran untuk mendukung menjadi lebih baik. Kepraktisan Media Miniatur Rantai Makanan Kepraktisan dalam penelitian pengembangan media miniatur rantai makanan dapat diperoleh dari hasil rata-rata angket respon guru dan siswa. Berdasarkan analisis kepraktisan didapatkan hasil respon guru sebesar 98% dan respon siswa sebesar 94%. Sehingga hasil rata-rata kedua angket tersebut adalah 95%. Berdasarkan presentase 81%-100% Maka, pernyataan tersebut menunjukkan bahwa pengembangan media miniatur rantai makanan dapat dinyatakan praktis digunakan dalam pembelajaran. Prinsip Penggunaan, Keunggulan, dan Kelemahan Media Miniatur Rantai Makanan Prinsip -Prinsip Media Miniatur Rantai Makanan Prinsip pengembangan media miniatur rantai makanan adalah untuk membantu guru dalam menyampaikan materi rantai makanan kelas V sekolah dasar. Media pembelajaran miniatur rantai makanan di desain semenarik mungkin agar siswa tertarik dan lebih bersemangat memperhatikan penjelasan dari guru saat proses pembelajaran. Keunggulan Media Miniatur Rantai Makanan Prinsip media miniatur rantai makanan dalam pembelajaran adalah digunakan sebagai alat bantu guru dalam pembelajaran yaitu digunakan sebagai alat bantu dalam menyampaikan suatu materi. Miniatur rantai makanan merupakan media 3D yang berisi suatu rantai makanan di lingkungan sekitar. Berikut keunggulan media miniatur rantai makanan. Digunakan dalam pembelajaran untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi kepada siswa. Digunakan untuk menarik minat siswa dalam mempelajari suatu materi pembelajaran khususnya rantai makanan. Siswa ikut berperan aktif dalam penggunaan media miniatur rantai makanan. Selain itu untuk memudahkan siswa dalam menerima materi yang telah disampaikan oleh guru. Bentuk media di desain 3D menyerupai bentuk aslinya, hal ini untuk memudahkan siswa dalam memahami materi yang di sampaikan yaitu rantai makanan di lingkungan sekitar. Kelemahan Media Miniatur Rantai Makanan Media miniatur di buat dengan ukuran yang terbatas sehingga materi dalam media miniatur hanya terfokus pada satu tema yaitu rantai makanan di lingkungan sekitar. Hal ini dapat menjadi kelemahan ketika digunakan dalam mendukung pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis dalam penelitian, Berikut kelemahan media miniatur rantai makanan. Media ini hanya dapat digunakan dalam penelitian terbatas karena ukurannya cukup terbatas. Sehingga hanya sesuai untuk kelompok kecil. Materi yang disajikan hanya terfokus pada satu materi dan hanya dapat menggambarkan satu jenis rantai makanan. Sehingga media miniatur ini hanya bisa digunakan pada satu materi yaitu rantai makanan. Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Media Rantai Makanan Adapun faktor pendukung dan penghambat dalam implementasi media ini yaitu sebagai berikut. Faktor Pendukung Implementasi Media Antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran karena adanya media pembelajaran. Ketertarikan dan rasa ingin tahu siswa terhadap media pembelajaran. Siswa menjadi mudah memahami materi karena adanya contoh yang hampir menyerupai bentuk asli. Faktor Penghambat Selain faktor pendukung, juga terdapat faktor penghambat dalam implementasi media ini yaitu hanya dapat di implementasikan kepada kelompok kecil saja. Karena ukuran media cukup terbatas. Kendala dalam Pembuatan Media Kendala dalam pembuatan media minitur yaitu sulitnya mencari bahan dari hewan-hewan untuk rantai makan. Dan dalam proses penyusunannya, karena harus menyesuaikan tempat agar semua obyek dapat nampak sempurna. Kelebihan dengan Media Miniatur yang lain Kelebihan yang dimiliki media minitur ini yaitu dapat digunakan secara berulang-ulang. selain dapat lebih membangkitkan siswa dalam pembelajaran juga dapat di bongkar pasang dan praktis di bawa kemana saja. BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN Simpulan Berdasarkan hasil penelitian pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan sebagai berikut. Media miniatur dinyatakan valid. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil validasi media dan validasi materi. Berdasarkan dari rata-rata kevalidan sebesar 86% dan dinyatakan sangat valid. Maka media miniatur dapat layak digunakan dalam pembelajaran rantai makanan di lingkungan sekitar dan hanya memerlukan sedikit revisi. Media miniatur dinyatakan praktis. Hal ini dapat dibuktikan dari angket respon guru dan siswa. Bahwa dari hasil respon guru dapat dinyatakan sangat baik. Sehingga dapat memperoleh hasil rata-rata 95% terhadap media pembelajaran miniatur rantai makanan. Dari hasil validasi tersebut dinyatakan sangat valid, maka media pelajaran dinyatakan valid dan layak digunakan. Media miniatur dinyatakan efektif. Hal ini

dapat dibuktikan dari hasil belajar siswa yang memenuhi presentase sebesar 85% terhadap media pembelajaran miniatur rantai makanan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran miniatur rantai makanan dapat digunakan dalam proses pembelajaran namun hanya memerlukan sedikit revisi. Dari penelitian yang telah dilakukan, media miniatur sudah bisa layak digunakan dan dapat membantu pemahaman siswa saat pembelajaran. Media miniatur sudah dikatakan valid karena sudah memenuhi rata-rata kevalidan 86%, sudah dikatakan praktis dengan rata-rata 95% dilihat dari hasil respon guru, dan sudah dikatakan efektif karena hasil pembelajaran siswa sudah memenuhi presentase sebesar 85% dilihat dari hasil post-tes siswa. Saran Bagi Kepala Sekolah Saran yang dapat diberikan kepada kepala sekolah yaitu sebaiknya memberikan motivasi dan keleluasaan kepada guru. Hal ini guna untuk meningkatkan kemampuan mangarjanya melalui pelatihan, seminar, workshop yang berkaitan dengan penggunaan media. Hal ini agar guru dapat memanfaatkan atau mengembangkan media sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa. Bagi Guru Saran yang dapat diberikan kepada guru yaitu terus mencari informasi mengenai pembelajaran yang lebih baik sehingga guru menjadi lebih inovatif dan kreatif dalam penggunaan media guna meningkatkan pembelajaran. Maka dengan adanya media pembelajaran dapat membantu siswa mudah memahami materi yang telah disampaikan. Bagi Peneliti Selanjutnya Diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat digunakan referensi untuk peneliti selanjutnya agar mengembangkan media pembelajaran yang lebih baik lagi. Sehingga mampu mewujudkan pembelajaran yang lebih baik khususnya dalam penggunaan media pembelajaran. Implikasi Berdasarkan hasil penelitian diatas, dapat diperoleh implikasi sebagai berikut. Implikasi Teoritis Media miniatur rantai makanan dapat meningkatkan pemahaman siswa saat pembelajaran. Sehingga siswa menjadi lebih bersemangat dalam belajar khususnya pada materi rantai makanan di lingkungan sekitar. Maka dapat disimpulkan hasil belajar siswa setelah menggunakan media miniatur mengalami peningkatan. Implikasi Praktis Pengembangan media yang dikembangkan dalam penelitian ini dapat dijadikan solusi atau masukan kepada guru dalam memberikan pembelajaran. Selain memudahkan guru dalam menyampaikan materi media miniatur ini dapat meningkatkan keaktifan siswa dan siswa menjadi lebih bersemangat saat mengikuti pembelajaran di kelas.

DAFTAR PUSTAKA
 A.Pribadi Benny. 2009. Model Desain Sistem Pembelajaran. Jakarta: PT Dian Rakyat.
 Agustiana, I Gusti Ayu Tri. 2014. Konsep Dasar IPA Aspek Biologi. Yogyakarta: Ombak.
 Aqib, Zainal. 2013. Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovasi). Bandung: Yrama Widya Akbar, Sa'dun.
 2015. Instrumen Perangkat Pembelajaran. Bandung : PT. Remaja Rosda Karya Akker, J. Van den 1999. Principles and Method of Development Research. London. Dlm, van den Akker, J., Branch, R.M., Gustafson, K., Nieveen, N., & Plomp, T. (pnyt). Design approaches and tools in education and training. Dordrecht: Kluwer Academic Publisher Arsyad, Azhar. 2010. Media Pembelajaran. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
 Borg. W.R & Gall, M.D. 1983 Eucation Research: an Indroductig . 4 Edition. New York: Longman Inc Daryanto. 2010. Media Pembelajaran. Bandung. PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera. Fatonah.Nur.2021.Penggunaan Metode Pembelajaran Karta Dapat Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Jaring-Jaring Mkanan PadaSiswa Kelas V SD Negeri 1 Tirtomoyo. Jurnal Pndidikan Konverensi Januari. <https://scolar.google.com/scholar> Diakses 19 Juni 2021 Fauziah, Nur. 2014. Penggunaan Media Miniatur Dalam Model Pembelajaran Berdasarkan Masalah Pada Materi Gaya Dan Momen Di Kelas X TGB 3 SMK Negeri 3 Surabaya. Skripsi Online. <https://scolar.google.com/scholar> Diakses 17 Juni 2021 Febriana Wulansari, Alifia. 2017. Pengembangan Media Movable Diorama Tiga Dimensi (3D) Pada Pembelajaran IPS Materi Denah Kelas IIIB SDN Tambakaji 05 Semarang. Jurnal Kependidikan (Online) <https://lib.unnes.ac.id> Diakses 14 Mei 2021 Guspari, Oni dan Wisari 2008. Kajian Proses Pembelajaran Mata Kliah Acuan Dan Peranca II (SI 4105) Untuk Meningkatkan Proses Pembajaran. Jurusan Teknik Sipil, (Online). (Vol IV, Nomor 1 April 2008, ISSN: 1858- 3695). Jaku Wismaya, Eltra 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Tiga Dimensi (Miniatur Kincir Air Pembangkit Listrik) Untuk Materi Kelas IV Tema 2 Selalu Berhemat Energi. Jurnal Kependidikan Dasar (Online) <https://core.ac.uk> Diakses 15 Mei 2021 Mardika, Sandy. 2015. Pengembangan Media Miniatur Berkisting Pada Kompetensi Dasar Melaksanakan Pekerjaan Acuan/Bekisting. Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bagunan Vol 3 Nomer 3/JKPTB/15 : 28 -36 Munadi, Yudhi. 2008. Media pembelajaran. Jakarta: PT. Gaung Persada Press.

Plagiarism detected: 0.09% <https://serupa.id/media-pembelajaran>

id: 32

Munadi, Yudhi. 2013. Media Pembelajaran (Sebuah Pendekatan Baru). Jakarta:

REFRENSI (GP Press Group), Cetakan pertama, Maret 2013. Musfiqon. 2012. Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya. Mardika, Sandy. 2015. Pengembangan Media Berkisting Pada Kompetensi Dasar Melaksanakan Pekerjaan Acuan/Bekisting. Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bagunan 3. <https://ejurnal.unesa.ac.id> Diakses 17 Juli 2021 Nieveen, N. (1999). Prototyping to Reach Product Quality. Dlm.van den Akker, J., Branch, R.M., Gustafson, K., Nieveen, N., & Plomp, T. (pnyt)". Design approaches and tools in education and training. Dordrecht: Kluwer Academic Publisher Piaget, Jean. Antara Tindakan Dan pikiran, Disunting oleh Agus Cremers, PT. Gramedia, Jakarta. 1988 Qomariyah, Nishifatul. 2015. Penerapan Media Miniatur 3D Guna Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VIIIA MTs ALMAARIF02singosariMalang. Jurnal Kependidikan(Online) <https://ethese.iun-malang.ac.id> Diakses 2 Juni 2021 Sudjana, Nana.

Plagiarism detected: 0.3% <https://serupa.id/media-pembelajaran>

id: 33

2015. Media Pengajaran. Bandung : Sinar Baru Algensindo Sadiman, dkk. 2010. Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan Dan Pemanfaatan. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 1989. Media Pengajaran. Bandung: Sinar Baru

Bandung. Sugiyono. 2017. Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan RnD. Bandung : ALFABETA Sugiyono. 2015. Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif R&D. Bandung: CV. Alfabeta. Suwarna. 2005. Pengajaran Mikro. Yogyakarta: Tiara Wacana. Wati, Ega Rima. 2016. Ragam Media Pembelajaran. Jakarta: Kata Pena. Yulia, Ranny dkk. 2013. Pengaruh Penggunaan Media Model Terhadap Hasil Belajar Ilmu Bangunan Gedung Kelas X Teknik Bangunan SMKN 1 Padang. Jurnal CIVED, (Online), Vol. I, No.1, (Maret 2013, ISSN :2302-3341)

Disclaimer:

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

Any information provided in this report is not final and is a subject for manual review and analysis. Please follow the guidelines: [Assessment recommendations](#)

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