

# Isabela\_Arinda\_Putri

*by* Isabela\_arinda\_putri Isabela\_arinda\_putri

---

**Submission date:** 27-Jun-2024 08:17AM (UTC+0700)

**Submission ID:** 2409185315

**File name:** Isabela\_Arinda\_Putri\_Skripsi\_-\_Isabela\_Arinda\_Putri.pdf (1.19M)

**Word count:** 12714

**Character count:** 79390

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan di Indonesia saat ini merupakan aspek yang sangat penting untuk menunjang kemajuan bangsa dan negara. Pendidikan menurut deskripsi <sup>4</sup> UU Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan sendiri dapat ditempuh secara formal maupun non formal. Pendidikan formal dapat ditempuh melalui pembelajaran yang ada di sekolah mulai dari jenjang pendidikan dasar sampai pendidikan jenjang tinggi. Pendidikan dasar yang dimaksudkan adalah pendidikan sekolah dasar (SD) atau pendidikan Madrasah Ibtidaiyah (MI). Dalam pendidikan diperlukan kurikulum sebagai alat untuk mencapai tujuan dari pendidikan itu sendiri, yang sekaligus dijadikan pedoman dalam pelaksanaan pendidikan. Kurikulum yang diberlakukan pada tahun pelajaran 2023/2024 adalah Kurikulum Merdeka, dimana didalamnya memuat mata pelajaran Pendidikan Agama, Pendidikan Kewarganegaraan, Matematika, IPAS, Seni Budaya, Dan Pendidikan Jasmani.

Dalam Pendidikan Sekolah Dasar, salah satu mata pelajaran yang dipelajari adalah IPAS atau Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. IPAS ini merupakan bentuk integrasi dari tujuan pembelajaran mata pelajaran IPAS (Ilmu

Pengetahuan Alam) dan juga IPS. Dalam pengintegrasian IPAS dan IPS dilakukan penghubungan tujuan pembelajaran sehingga siswa mampu memahami keterhubungan antara aspek alamiah dan juga sosial dalam kehidupan sehari-hari. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan ilmu pengetahuan yang mengkaji mengenai makhluk hidup dan benda mati yang berada di alam semesta beserta interaksinya, serta mengkaji kehidupan manusia sebagai individu yang juga sebagai makhluk sosial yang saling berinteraksi dengan lingkungannya (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi, 2022:4).

Kurikulum yang berlaku diciptakan dengan mempertimbangkan tahapan-tahapan perkembangan kognitif siswa. Menurut Piaget (Miranda, 2020: 122-126) tahapan-tahapan perkembangan kognitif meliputi: (1) Tahap sensorimotor, tahap ini berlangsung pada usia 0-2 tahun; (2) Tahap praoperasional, tahap ini terjadi pada usia 2-7 tahun; (3) Tahap operasional konkrit, tahapan ini terjadi pada usia 7-11 tahun; (4) Tahap operasional formal, tahapan ini terjadi di usia diatas 12 tahun. Dari tahapan-tahapan tersebut, siswa Sekolah Dasar termasuk pada tahap operasional konkret. Tahap operasional konkrit ini sudah mampu berpikir dengan logis tentang peristiwa yang konkrit namun belum mampu memecahkan permasalahan yang bersifat maya atau abstrak (Miranda, 2020: 124).

Pembelajaran di sekolah dasar sebaiknya dilaksanakan secara inkuiri dan berbuat untuk memperoleh pemahaman yang mendalam tentang alam dan menumbuhkan kemampuan berpikir, bekerja dan bersikap ilmiah. Menurut

Pratono pembelajaran inkuiri merupakan rangkaian pembelajaran dengan menekankan proses berpikir kritis dan analitis untuk mencari dan menemukan sendiri jawaban atas permasalahan yang ditanyakan. (Pratono et al., 2018). Sedangkan menurut Sri Wuryastuti kondisi pembelajaran yang ideal adalah proses belajar mengajar yang sesuai dengan karakteristik mata pelajaran dalam hal ini IPAS dan mempertimbangkan sudut pandang siswa sekolah dasar. Pembelajaran yang dimaksud adalah proses pembelajaran yang mengutamakan keaktifan siswa, melibatkan pikiran (*mind-on*) dan tangan *hands-on* serta terjadi interaksi dan mempertimbangkan adanya konsepsi awal yang dimiliki siswa melalui pengalaman yang dimiliki sebelumnya (Wuryastuti, 2008:2).

Pada sebagian besar siswa menganggap bahwa mata pelajaran IPAS merupakan salah satu mata pelajaran yang sulit. Hal itu dikarenakan sebagian besar materi pada pembelajaran IPAS bersifat abstrak. Terlebih lagi kegiatan pembelajaran yang terjadi di sekolah saat ini umumnya masih menggunakan model pembelajaran konvensional. Guru juga tidak banyak menggunakan media pembelajaran sebagai penunjang penjelasan materi. Hal ini mengakibatkan siswa menjadi mudah bosan dan sulit untuk memahami materi yang sedang disampaikan. Faktor guru kurang memaksimalkan alat/bahan yang dapat membantu siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Hal tersebut mempengaruhi minat dan hasil belajar siswa rendah.

Dalam materi daur hidup hewan atau daur hidup hewan, siswa kesulitan untuk memahami dan menggambarkan kenampakan tahapan-tahapan hidup hewan. Pembelajaran mengenai daur hidup hewan kepada siswa bukanlah

hal yang sulit, tetapi permasalahannya bersumber dari pemberian yang tersu menerus secara langsung, mengenai bentuk dan ciri-ciri hewan pada tiap-tiap tahapan daur hidup hewan. Mengingat bahwa siswa sekolah dasar yang masih dalam tahap operasional konkret dalam pembelajaran ini siswa dituntut untuk menggambarkan tahapan-tahapan daur hidup hewan namun dengan terbatasnya ketersediaan objek nyata hewan, disini siswa memerlukan alat bantu berupa media konkret yang dapat memperjelas atau merealisasikan materi yang bersifat abstrak.

Berdasarkan analisis permasalahan yang ada, perlu adanya media pembelajaran yang menarik dan mendukung proses pembelajaran. Salah satu komponen pembelajaran yang sangat penting agar tujuan pembelajaran dapat tercapai adalah dengan adanya media pembelajaran yang menarik. Media pembelajaran adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan (Arsyad, 2011:2). Jadi, media pembelajaran sangat penting dalam pembelajaran sehingga siswa mampu mengingat dan memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Seiring perkembangan pendidikan, media yang saat ini digunakan oleh pendidik sangat bervariasi. Adapun macam-macam media pembelajaran adalah: (1) Media visual, media yang hanya bisa dilihat; (2) Media audio, media yang hanya bisa didengarkan; (3) Media audio visual, media yang bisa dilihat dan juga didengar (Ibrahim, 2022: 108). Pada materi daur hidup ini diperlukan media pembelajaran yang menampilkan bentuk-bentuk tahapan daur hidup hewan secara lebih nyata. Melalui media pembelajaran buku susun metamorfosis ini

siswa akan diperlihatkan gambaran-gambaran tentang tahapan-tahapan daur hidup beberapa hewan secara lebih nyata, baik metamorfosis sempurna maupun tidak sempurna. Pada media ini siswa juga dapat berperan langsung menyusun tahapan daur hidup hewan. Media ini di desain menarik dan siswa tidak hanya diam memperhatikan sehingga siswa turut aktif menggunakan media pembelajaran.

Menurut Alexander Simamora, media pembelajaran 3 dimensi berupa model memudahkan permasalahan pembelajaran yaitu adanya keterbatasan menampilkan benda aslinya sehingga dapat menggunakan model untuk membantu merealisasikan materi yang disampaikan. Dalam hal ini model diartikan sebagai media berupa benda tiruan yang menyerupai benda aslinya. Simamora juga menjelaskan manfaat dari penggunaan media berupa model adalah: (1) Dapat mengatasi benda aslinya; (2) Untuk mengatasi keterbatasan pengamatan manusia; (3) Untuk mengatasi ketenggangan waktu (Simamora, 2022).

Sedangkan menurut Bluemel dan Taylor (Hanifah, 2014:50) menjelaskan kegunaan dari buku 3 dimensi adalah: (1) meningkatkan kecintaan anak terhadap buku dan membaca; (2) menghubungkan keadaan kehidupan nyata dengan simbol; (3) meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif; (4) membantu siswa menangkap makna melalui gambar dan meningkatkan keinginan siswa untuk belajar.

Menurut Elisa Diah yang telah melakukan penelitian tentang pengembangan media 3 dimensi di SD Mutiara menjelaskan bahwa media 3

dimensi dinyatakan valid dan layak untuk dipergunakan dalam kegiatan belajar mengajar untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil dari penelitian tersebut adalah didapatkan hasil 95,8% dengan kriteria sangat baik dari ahli materi, 88% dengan kriteria baik oleh ahli desain pembelajaran, dan 98,5% dengan kriteria sangat baik oleh ahli media pembelajaran. Pada uji coba perorangan didapatkan hasil 92% dengan kriteria sangat baik, pada uji coba kelompok kecil didapatkan hasil 91,66% dengan kriteria sangat baik, dan pada uji coba lapangan didapatkan hasil 90,8% dengan kriteria sangat baik. (Diah, 2018)

Sedangkan menurut penelitian Handaruni Dewanti yang juga mengkaji media visual 3 dimensi yang menunjukkan bahwa media 3 dimensi dapat membantu siswa dalam memahami materi. Dari penelitian tersebut didapatkan skor keberhasilan dengan presentase 95% dengan kriteria sangat valid. Dari uji pretest dan posttest diperoleh kenaikan rata-rata 26,875% dengan kriteria efektif untuk siswa. (Dewanti, 2018)

Hal ini didukung penelitian dari Qori Kartika Putri yang juga mengkaji tentang media 3 dimensi yang sesuai dan layak digunakan. Dari penelitian tersebut didapatkan hasil 90.00% dengan kategori baik sekali dalam pengujian oleh ahli media pembelajaran dan didapatkan hasil 95.99% dengan kategori baik sekali dalam pengujian oleh ahli materi pembelajaran. Dan pada hasil evaluasi kepada 25 siswa diperoleh nilai rata-rata pretest 68.22 dan nilai rata-rata posttest 86.36, N-gain menunjukkan 0.57 dengan kategori sedang. (Putri, Pratjojo, & Wijayanti, 2019)

Berdasarkan penjelasan di atas, disimpulkan bahwa diperlukan media pembelajaran yang dapat mengatasi keterbatasan untuk menghadirkan benda asli. Sehingga penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VISUAL TIGA DIMENSI “BUKU SUSUN MESIS” UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI DAUR HIDUP HEWAN KELAS IV SD NEGERI SUMBERJO 2.

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian dari latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah yang ada adalah sebagai berikut:

1. Siswa kesulitan memahami mata pelajaran IPAS tanpa media pembelajaran.
2. Pemahaman siswa kurang maksimal pada materi daur hidup hewan.
3. Guru tidak menggunakan media pembelajaran sehingga pembelajaran kurang menarik.

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah DIPASparkan, terdapat beberapa alternatif untuk menyelesaikan masalah tersebut. Diantaranya adalah pengembangan strategi pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik dan juga gaya belajar siswa, penanganan kelas yang tidak berpusat pada guru tetapi berpusat pada keaktifan siswa, dan juga pengembangan serta penggunaan media pembelajaran yang menarik untuk memaksimalkan kegiatan pembelajaran.

Dari beberapa alternatif pemecahan masalah yang DIPASprkan, penulis memilih pengembangan dan penggunaan media pembelajaran, media

pembelajaran dapat meningkatkan antusiasme siswa dalam belajar. Media yang dikembangkan adalah media pembelajaran berbentuk buku dengan nama Susun Mesis (Susun Metamorfosi), buku interaktif ini berukuran 30cm x 30cm. Buku berisi materi metamorfosis pada hewan ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi daur hidup hewan .

### C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan hasil identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran visual tiga dimensi buku susun metamorfosis “susun mesis” pada materi daur hidup hewan kelas IV di SD Negeri Sumberjo 2 yang valid?
2. Bagaimana pengembangan media pembelajaran visual tiga dimensi buku susun metamorfosis “susun mesis” pada materi daur hidup hewan kelas IV di SD Negeri Sumberjo 2 yang praktis?
3. Bagaimana pengembangan media pembelajaran visual tiga dimensi buku susun metamorfosis “susun mesis” pada materi daur hidup hewan kelas IV di SD Negeri Sumberjo 2 yang efektif?

#### **D. Tujuan Pengembangan**

Berdasarkan uraian rumusan masalah yang dipaparkan, maka dapat ditentukan tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran visual tiga dimensi buku susun metamorfosis “susun mesis” pada materi daur hidup hewan kelas IV di SD Negeri Sumberjo 2 yang valid.
2. Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran visual tiga dimensi buku susun metamorfosis “susun mesis” pada materi daur hidup hewan kelas IV di SD Negeri Sumberjo 2 yang praktis.
3. Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran visual tiga dimensi buku susun metamorfosis “susun mesis” pada materi daur hidup hewan kelas IV di SD Negeri Sumberjo 2 yang efektif.

#### **E. Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan penelitian ini berlandaskan buku panduan penulisan karya tulis ilmiah Universitas Nusantara PGRI Kediri Tahun 2023. Adapun rumusan sistematikanya adalah sebagai berikut:

##### **1. BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini berisikan latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan pengembangan, dan sistematika penulisan yang digunakan pada penelitian ini.

## 2. BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisikan penjelasan yang mengungkapkan kerangka acuan komprehensif mengenai konsep, prinsip, atau teori yang digunakan sebagai landasan dalam memecahkan masalah yang dihadapi atau dalam mengembangkan produk yang diharapkan.

## 3. BAB III METODE PENGEMBANGAN

Bab ini memaparkan mengenai model pengembangan, prosedur pengembangan, lokasi dan subyek penelitian, uji coba produk, validasi produk, dan instrumen pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini.

## 4. BAB IV DESKRIPSI, INTERPRETASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini penjabaran secara terperinci mengenai hasil studi pendahuluan, pengujian model terbatas, pengujian model perluasan, validasi model dan pembahasan hasil penelitian.

## 5. BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

Pada bab ini dipaparkan secara singkat mengenai pokok-pokok dari hasil penelitian sesuai rumusan masalah dan tujuan penelitian. Dijelaskan juga tentang implikasi teoritis dan implikasi praktis dari simpulan hasil penelitian yang diperoleh. Dipaparkan juga saran atau rekomendasi sesuai simpulan hasil penelitian kepada pihak-pihak yang relevan dan terkait langsung.

## **F. Definisi Operasional**

### **1. Media Pembelajaran Dikatakan Valid**

Dalam penelitian ini media pembelajaran dapat dikatakan valid jika telah melalui uji validasi kepada validator dengan kategori valid atau sangat valid.

Dalam penelitian ini terdapat dua validator, yakni validator ahli media pembelajaran dan validator ahli materi pembelajaran.

### **2. Media Pembelajaran Dikatakan Praktis**

Dalam penelitian ini, media pembelajaran harus melalui uji kepraktisan melalui respon guru dan murid sebagai pengguna media pembelajaran.

Media pembelajaran dapat dikatakan praktis apabila dalam uji kepraktisan mendapat skor dengan kategori praktis atau sangat praktis

### **3. Media Pembelajaran Dikatakan Efektif**

Dalam penelitian ini, efektifitas media pembelajaran dapat dilihat dari presentase ketuntasan hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa dikatakan tuntas apabila melampaui nilai batas minimum yang ditentukan, dalam penelitian ini yakni 75. Media pembelajaran dapat dikatakan efektif apabila presentase ketuntasan hasil belajar siswa melampaui 76% dengan kategori efektif atau sangat efektif.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Media Pembelajaran**

##### **1. Pengertian Media Pembelajaran**

Dalam kegiatan proses belajar mengajar dibutuhkan komunikasi yang baik antara guru dan siswa. Guru bertugas sebagai pemberi informasi sedangkan siswa menerima informasi. Untuk menunjang komunikasi guru dengan siswa diperlukan alat sebagai perantara informasi yakni media pembelajaran.

Secara etimologi kata media berasal dari bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari kata "medium" yang memiliki makna perantara, pengantar atau penyalur (Hasan & dkk, 2021). Sedangkan menurut Musfiqon dalam bukunya (Musfiqon, 2012) menjelaskan bahwa media pembelajaran dapat dipergunakan sebagai perantara atau penyalur antara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar pembelajaran berjalan efektif dan efisien. Sedangkan menurut Aqib dalam (Hasan & dkk, 2021) mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong proses belajar siswa.

Secara umum media pembelajaran adalah alat bantu proses belajar mengajar. Selain itu media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat

dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Dari beberapa pendapat, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan/materi pada saat pembelajaran dikelas, dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri siswa dan memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh pendidik.

## 2. <sup>11</sup> **Manfaat Media Pembelajaran**

Menurut Sudjana & Rivai dalam (Arsyad, 2013:28) mengemukakan bahwa manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa yaitu: (1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa, sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar; (2) Materi pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih mudah dimengerti oleh siswa dan memudahkan siswa mencapai tujuan pembelajaran; (3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata berkomunikasi secara verbal melalui pemaparan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga; (4) Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru.

Dapat disimpulkan manfaat dari media pembelajaran pada dasarnya adalah menunjang kegiatan belajar mengajar dan mempermudah

penyampaian materi kepada siswa. Manfaat dari media pembelajaran dapat dirasakan baik oleh guru maupun siswa.

a. Manfaat media pembelajaran bagi guru

- 1) Memudahkan guru dalam penyampaian materi pembelajaran.
- 2) Meningkatkan efektivitas penyampaian materi pembelajaran.
- 3) Mengasah kreativitas guru untuk mengelola proses pembelajaran.
- 4) Kegiatan belajar mengajar lebih menarik dan interaktif.

b. Manfaat media pembelajara bagi siswa

- 1) Proses pembelajaran lebih menarik bagi siswa.
- 2) Motivasi belajar siswa meningkat.
- 3) Materi yang diajarkan lebih mudah DIPAShami oleh siswa.
- 4) Meningkatkan prestasi dan kualitas belajar siswa.
- 5) Pembelajaran terasa lebih seru dan menyenangkan.

### **3. Jenis-jenis Media Pembelajaran**

Menurut penguraian Arief S, media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi tiga macam, antara lain; (1) Media audio, yaitu media yang berhubungan dengan indera pendengaran atau media yang hanya dapat didengar saja, seperti radio dan rekaman suara; (2) Media grafis, yaitu media yang berkaitan dengan visual atau indera penglihatan sehingga media ini hanya dapat dilihat saja, seperti lukisan, foto, slide dan gambar; (3) Media proyeksi diam, yaitu media visual yang memproyeksikan pesan. Sedangkan menurut Syaiful Bahri Djamarah (Djamarah, 2010),

jenis-jenis dari media pembelajaran dapat dibedakan menurut jenis, jangkauan, dan bahan pembuatan.

a. Berdasarkan jenisnya, media pembelajaran dapat dibagi menjadi tiga macam, yaitu:

- 1) Media auditif, yaitu media yang hanya berisikan suara sehingga hanya melibatkan indera pendengaran saja, contohnya adalah radio, recorder dan piringan hitam.
  - 2) Media visual, yaitu media yang dapat dilihat sehingga hanya mengandalkan indra penglihatan tanpa melibatkan indera pendengaran, contohnya adalah foto, gambar, lukisan, slide dan buku.
  - 3) Media audiovisual, yaitu media yang memiliki unsur suara dan unsur gambar sehingga media ini dapat dilihat juga dapat didengar. Media jenis ini dinilai lebih menarik dan lebih baik karena melibatkan lebih banyak indera manusia. Contoh dari media ini adalah video dan film.
- b. Berdasarkan jangkauannya, media pembelajaran dibagi menjadi 3 jenis, yaitu:

- 1) Media dengan jangkauan luas dan serentak, contohnya adalah radio dan televisi. Media seperti ini memuat informasi-informasi yang actual dan secara serentak tanpa menggunakan media khusus.

2) Media dengan jangkauan terbatas oleh ruang dan tempat contohnya adalah slide dan film.

3) Media untuk pengajaran individual (modul pembelajaran).

c. Berdasarkan bahan pembuatannya, media pembelajaran dibagi kedalam dua bagian yaitu:

1) Media pembelajaran sederhana, media ini merupakan media yang bahan dan alat pembuatannya mudah diperoleh dan harganya tergolong murah.

2) Media kompleks, merupakan media yang bahan dan alat pembuatannya sulit diperoleh dan juga harganya tergolong mahal.

Berdasarkan jenis-jenis media yang dipasarkan oleh para ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dapat dikelompokkan menurut jenis media, jangkauan media, dan juga bahan pembuat media. Media pembelajaran berdasarkan jenisnya dapat digolongkan menjadi media auditif, media visual dan media audiovisual. Sedangkan media pembelajaran berdasarkan jangkauannya dapat digolongkan menjadi media jangkauan luas dan serentak, media jangkauan terbatas dan juga media individual. Sedangkan berdasarkan bahan pembuatannya dapat digolongkan menjadi media pembelajaran sederhana dan media pembelajaran kompleks.

## **B. Media Pembelajaran Visual Tiga Dimensi**

### **1. Pengertian Media Pembelajaran Visual Tiga Dimensi**

Seperti yang dijelaskan di atas, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Sedangkan visual sendiri memiliki arti sesuatu yang dapat dilihat sehingga hanya mengandalkan indra penglihatan tanpa indera pendengaran.

Media tiga dimensi merupakan media tanpa proyeksi yang penyajiannya secara visual tiga dimensional. Kelompok media ini dapat berwujud sebagai benda asli, baik hidup maupun mati dan dapat pula berwujud sebagai tiruan yang mewakili aslinya (Daryanto, 2015: 29). Mengkaji dari bahasa, tiga dimensi memiliki arti sesuatu yang memiliki panjang, lebar dan tinggi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media visual tiga dimensi adalah sesuatu yang digunakan untuk membantu kegiatan belajar mengajar yang bentuknya memiliki dimensi panjang, lebar dan tinggi.

### **2. Manfaat Media Pembelajaran Tiga Dimensi**

Menurut Moedjiono (Daryanto 2015: 29) mengatakan bahwa, media tiga dimensi memiliki berbagai kelebihan sebagai berikut:

- a. memberikan pengalaman secara langsung,
- b. menyajikan secara kongkrit dan menghindari verbalisme,

- c. dapat menunjukkan obyek secara utuh, baik konstruksi maupun cara kerjanya,
- d. dapat memperlihatkan struktur organisasi secara jelas,
- e. dapat menunjukkan alur suatu proses secara jelas.

Dengan demikian media tiga dimensi ini dapat disimpulkan bahwa bermanfaat untuk meletakkan dasar-dasar berpikir yang konkret atau berwujud, menghindari penghafalan tanpa pemahaman dari materi.

### C. Media Pembelajaran Buku Susun Mesis

#### 1. Pengertian Media Pembelajaran Buku Susun Mesis

Media buku susun <sup>1</sup>metamorfosis merupakan media yang dikembangkan dan bertujuan untuk pembelajaran IPAS yang terdapat pada materi daur hidup hewan. Media buku susun ini berbentuk tiga dimensi. sedangkan media buku susun ini memiliki nama Buku Susun Mesis yang berarti Buku Susun Metamorfosis.

<sup>1</sup>Media pembelajaran ini cocok untuk diterapkan pada sekolah dasar, karena media ini memudahkan siswa dalam memahami materi secara konkret mengenai materi daur hidup hewan. Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran buku metamorfosis ini adalah media tiga dimensi yang menyerupai objek asli dalam fase daur hidup hewan serta tahap-tahap dalam daur hidup kupu-kupu, sehingga siswa mudah memahami materi pembelajaran tersebut.

Pembuatan **media** buku susun mesis ini menggunakan beberapa karton yang ditumpuk dan dihias sedemikian rupa menjadi menyerupai buku dengan ukuran 50cm x 50cm. Pada beberapa halaman buku ini akan memuat gambar-gambar hewan yang bermetamorfosis sempurna dan tidak sempurna. Kemudian pada beberapa halaman akan memuat halaman magnetik yang dapat dilepas pasang, yang nantinya akan digunakan untuk siswa menyusun tahapan-tahapan daur hidup hewan yang ada.

Pada pembuatan media ini membutuhkan bahan-bahan seperti kertas karton dengan ukuran 30cm x 40 cm sebanyak 4 lembar, beberapa magnet, lempengan logam, styrofoam, kertas hias, gambar tahapan-tahapan daur hidup hewan baik yang sempurna maupun tidak sempurna

**1** Setelah semua bahan telah disiapkan maka proses pembuatan dapat dilakukan. Pertama papan yang sudah disiapkan dibungkus dengan kertas hias warna-warni. Kemudian gambar-gambar ditempelkan pada styrofoam dan dipotong sesuai bentuk gambar yang ada. Setelah itu styrofoam tersebut ditempelkan pada karton dan disesuaikan urutannya dengan tahapan-tahapan daur hidup hewan. Pada hewan dapat dipasang magnet pada bagian belakang styrofoam untuk nantinya digunakan untuk siswa untuk belajar.

**1** Cara penggunaan dari media ini adalah siswa dapat mengurutkan sendiri fase-fase metamorfosis kupu-kupu ini. Maka dari itu semua hewan dan keterangan diberi magnet. Guna mempermudah siswa dalam melepas dan memasang fase metamorfosis pada papan. Kemudian siswa menjelaskan alur dari fase metamorfosis hewan.

## 2. Manfaat Media Pembelajaran Buku Susun Mesis

Media pembelajaran buku susun <sup>1</sup>metamorfosis memiliki beberapa manfaat antara lain: (1) Siswa dapat mengetahui fase-fase dalam metamorfosis hewan, (2) Memotivasi siswa dalam belajar, (3) Memberikan pengalaman langsung kepada siswa, (4) Memaparkan secara jelas tahap-tahap metamorphosis berbagai jenis hewan, (5) Menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, (6) Menyeimbangkan kemampuan siswa, (7) Menghindari verbalisasi materi daur hidup hewan .

### D. Materi Pertumbuhan dan Perkembangan Hewan

#### 1. Daur Hidup dan Metamorfosis Hewan

Tahap perkembangan hidup hewan dari sejak lahir hingga dewasa atau disebut juga daur hidup hewan, melalui tahapan yang berbeda-beda tiap hewannya. Daur hidup hewan digolongkan menjadi 2, yaitu metamorfosis dan ametamorfosis. Metamorfosis adalah daur hidup hewan yang dalam tahapan-tahapannya mengalami perubahan bentuk. Namun tidak semua hewan mengalami perubahan bentuk, sebagian hewan dalam daur hidupnya tidak mengalami perubahan bentuk pada fase pertumbuhannya atau yang disebut ametamorfosis. Metamorfosis dapat dibedakan menjadi dua, yaitu metamorfosis sempurna dan metamorfosis tidak sempurna.

#### 2. Jenis-jenis Daur Hidup Hewan

- a. Ametamorfosis, merupakan proses perkembangan hewan tanpa metamorfosis atau fase perkembangan hidup hewan tanpa adanya

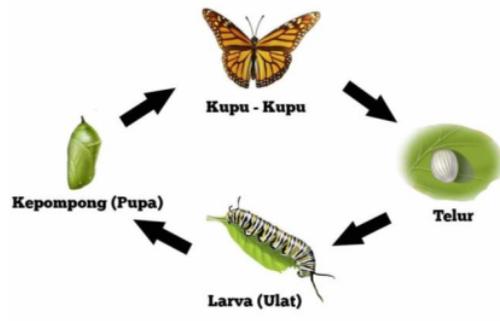
perubahan bentuk. Contoh dari hewan ametamorfosis adalah kucing, ayam, sapi dan kambing. Hewan-hewan ametamorfosis dalam siklus hidupnya dari menetas atau dilahirkan kemudian tumbuh menjadi hewan muda hingga bertumbuh menjadi hewan dewasa memiliki bentuk yang serupa tanpa adanya perubahan bentuk yang signifikan. Yang menjadi perbedaannya hanya pada penambahan ukuran tubuh.



Gambar 1. Siklus hidup kucing

- b. Metamorfosis, adalah suatu proses perkembangan pada hewan yang mengalami perubahan bentuk fisik atau struktur tubuh setelah kelahiran ataupun penetasan. Perubahan fisik ini terjadi akibat pertumbuhan sel dan perubahan sel yang secara drastis berbeda. Metamorfosis sendiri terbagi menjadi dua jenis, yaitu metamorfosis sempurna dan metamorfosis tidak sempurna.
- 1) **Metamorfosis Sempurna**, Dalam proses metamorfosis sempurna hewan akan mengalami perubahan bentuk yang sangat berbeda pada tahap perkembangannya. Tahapan yang dilalui metamorfosis sempurna ada 4 tahap yaitu telur – larva – pupa/nimfa – imago. Adapun contoh metamorfosis sempurna terjadi pada hewan katak,

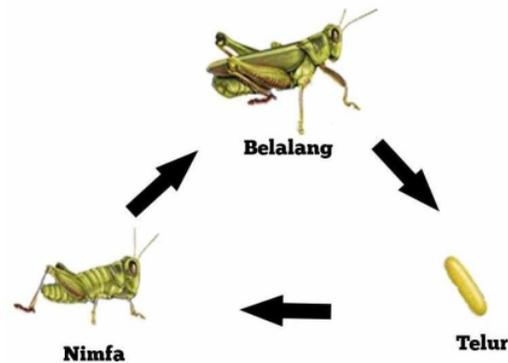
nyamuk, lalat, maupun kupu-kupu. <sup>3</sup> Salah satu contoh proses perkembangbiakan kupu-kupu, dimana dimulai dari telur menetas menjadi ulat dan aktif mencari makanan. Setelah mendapat makanan, ulat berubah menjadi pupa atau kepompong dan tidak bergerak hingga menjadi kupu-kupu dewasa. Metamorfosis sempurna <sup>16</sup> memiliki ciri-ciri: (1) saat menetas bentuk hewan jauh berbeda dari induknya, (2) mengalami masa pupa atau kepompong, (3) urutan metamorfosis: telur → larva → pupa → hewan dewasa.



Gambar 2. Siklus hidup kupu-kupu

- <sup>3</sup> 2) Metamorfosis tidak sempurna, Sementara itu dalam proses metamorfosis tidak sempurna hewan tidak mengalami perubahan bentuk yang jauh berbeda pada tahap perkembangannya. Artinya mempunyai bentuk tubuh sama ketika kecil sampai dewasa, yang membedakan adalah pertumbuhan sebagian tubuh hewan tersebut. Metamorfosis tidak sempurna hanya melalui 3 tahapan yaitu telur – nimfa – imago (hewan dewasa). Adapun contoh hewan yang mengalami metamorfosis tidak sempurna seperti kutu daun,

jangkrik, capung maupun kecoa. Metamorfosis tidak sempurna yang terjadi pada kecoa diawali dengan telur kecoa menetas dan berubah menjadi nimfa atau kecoa muda. Sebelum menjadi kecoa dewasa nimfa mengalami beberapa kali pergantian kulit yang disebut ecdisis. Metamorfosis tidak sempurna memiliki ciri-ciri: (1) saat menetas bentuk hewan sudah mirip induknya, (2) tidak mengalami masa pupa atau kepompong, (3) urutan metamorfosis: telur → hewan muda → hewan dewasa.



Gambar 3. Siklus hidup belalang

### <sup>13</sup> E. Karakteristik Siswa Sekolah Dasar

Setiap siswa dalam kelas memiliki karakter dan kemampuan yang berbeda, sehingga perlakuan yang sama terhadap semua siswa dalam kelas justru akan mengakibatkan kurang maksimalnya proses sebuah pembelajaran. Oleh

karenanya salah satu tahap penting dalam proses perencanaan pembelajaran yang penting adalah melakukan analisis karakteristik siswa. Dimana karakteristik siswa di tingkat sekolah dasar itu berbeda dengan mereka yang berada pada tingkat sekolah menengah. Pola pikir, persepsi dan cara mengatasi masalah yang mereka tempuh juga sangat berbeda.

Pada usia perkembangan kognitif, siswa SD umurnya sekitar 6/7 sampai 11/12 tahun, yang mana masih terikat dengan benda-benda konkret yang dapat ditangkap oleh panca indra. Hal ini sesuai dengan teori Jean Piaget dalam (Leny, 2020) tahap operasi konkrit terjadi pada rentang usia 7-11 tahun. Piaget juga menjelaskan dalam (Susanto 2015:77) menyatakan bahwa setiap tahapan perkembangan kognitif pada anak, mempunyai karakteristik yang berbeda. Secara garis besar dikelompokkan menjadi empat tahap, yaitu 1) tahap sensori motor (usia 0-2 tahun), 2) tahap pra-operasional (usia 2-7 tahun), 3) tahap operasional konkret (usia 7-11 tahun), dan 4) tahap operasional formal (usia 11-15 tahun). Dapat disimpulkan bahwa karakteristik siswa sekolah dasar yang umumnya berusia antara 7-12 tahun yaitu anak-anak mulai dapat memecahkan masalah konkrit dalam mode logis. Mereka juga mampu mengklarifikasi dan memahami hukum konservasi.

#### **F. Hasil Belajar**

<sup>7</sup> Hasil belajar adalah perubahan perilaku individu yang meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik (Rusmono, 2017). Perubahan perilaku tersebut diperoleh setelah siswa menyelesaikan program pembelajarannya

melalui interaksi dengan berbagai sumber belajar dan lingkungan belajar. “hasil belajar merupakan perilaku yang dapat diamati dan menunjukkan kemampuan yang dimiliki seseorang. Kemampuan siswa yang merupakan perubahan perilaku sebagai hasil belajar itu dapat diklasifikasikan dalam dimensi-dimensi tertentu” (Ahiri, 2017:18). Jadi dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan ketercapaian tujuan belajar yang diperoleh melalui pengalaman pembelajaran yang bisa dilihat dari hasil penilaian tertulis maupun penilaian tidak tertulis yang telah dilakukan.

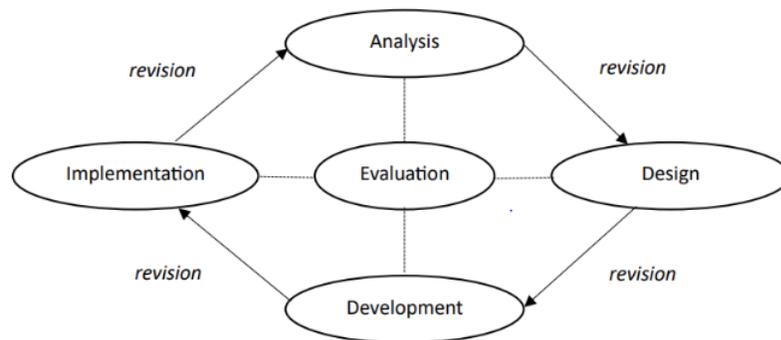
### BAB III

## <sup>15</sup> METODE PENGEMBANGAN

### A. Model Pengembangan

Pada penelitian ini metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan yang berorientasi pada produk yang dihasilkan atau biasa disebut Research and Development. Menurut Sugiono (2009:407) metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keektifan produk tersebut. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan (digunakan metode survey atau kualitatif) dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keektifan produk tersebut (digunakan metode eksperimen).

Model pengembangan yang diterapkan pada penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE yang terdiri atas lima tahapan yaitu (1) Analisis (2) Design (3) Development (4) Implementation dan (5) Evaluation (Dadi et al., 2019). Pemilihan model ADDIE ini didasarkan pada pengembangan model yang dilakukan secara sistematis dan berlandaskan teoritis design pembelajaran.



**Gambar 3.1 Model ADDIE**

Berdasarkan skema model pembelajaran ADDIE di atas, terdapat lima tahapan dalam model pengembangan ADDIE yaitu tahapan yang pertama adalah analisis (*Analyze*), desain (*Design*), pengembangan (*Development*), implementasi (*Implementation*) serta tahap terakhirnya evaluasi (*Evaluation*). Pada tiap tahapan model ADDIE terdapat evaluasi media pembelajaran yang kemudian dilakukan revisi media pembelajaran.

## **B. Prosedur Pengembangan**

Pengembangan dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) yang telah dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda merupakan proses intruksional yang terdiri dari lima tahap yang dinamis dan saling berkesinambungan. Penelitian pengembangan ini didasarkan pada tahapan-tahapan model pengembangan ADDIE tersebut, yaitu:

### **1. Analisis (*Analyze*)**

Menurut Branch (2009: 24), <sup>12</sup> tujuan dari tahap analisis yaitu untuk mengidentifikasi kemungkinan penyebab terjadinya kesenjangan. Tahap

analisis juga bertujuan untuk menganalisis dan mengklarifikasikan masalah tersebut adalah benar-benar masalah dan membutuhkan upaya untuk penyelesaian. Pada tahap analisis, peneliti menganalisis kelayakan dan syarat-syarat pengembangan media pembelajaran baru tersebut, sehingga tidak ada rancangan yang baik tetapi tidak dapat diterapkan karena beberapa keterbatasan. Pengembangan ini diawali dengan adanya masalah dalam metode pembelajaran yang sudah diterapkan. Masalah dapat terjadi karena sudah tidak relevan dengan kebutuhan sasaran, karakteristik siswa, dll.

## 2. Desain (Design)

Tahap desain ini bertujuan untuk mempermudah pembuatan produk yang sesuai dengan prosedur sehingga produk yang dikembangkan diharapkan sesuai dengan tujuan. Dalam tahapan desain ini dimulai dengan menyusun kerangka konseptual tentang produk baru yang akan diciptakan, termasuk di dalamnya konsep, konten, tujuan dan strategi pendekatan. Pada tahapan ini rancangan yang dihasilkan masih bersifat konseptual yang akan menjadi dasar tahapan selanjutnya.

## 3. Pengembangan (Development)

Tahap development atau tahap pengembangan ini adalah bentuk kegiatan merealisasikan rancangan kerangka konseptual yang telah dibuat pada tahapan desain sebelumnya. Pada tahapan ini dibutuhkan instrumen untuk mengukur kinerja produk. Tahapan pengembangan bertujuan untuk menghasilkan produk baru atau produk yang memuat unsur pembaharuan.

#### 4. Implementasi (Implementation)

Tahap implementasi adalah tahap dimana produk yang sudah dikembangkan akan diterapkan. tahapan ini bertujuan untuk mendapatkan respons terhadap produk yang dibuat atau dikembangkan. Penerapan dilakukan berlandaskan rancangan produk yang telah dibuat sebelumnya.

#### 5. Evaluasi (Evaluation)

Tahap evaluasi dimaksudkan untuk memberi umpan balik terhadap respons pengguna produk, sehingga dapat dilakukan perbaikan produk untuk disesuaikan kembali dengan hasil evaluasi atau kebutuhan. Tujuan dari tahapan ini adalah mengukur ketercapaian tujuan pengembangan, sehingga diketahui kelayakan pada produk yang dikembangkan.

### C. Lokasi dan Subjek Penelitian

#### 1. Lokasi Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri Sumberjo 2 Kecamatan Kandat. Yang berlokasi di Jl. Raya Kediri-Blitar Dusun Bulurejo, Desa Sumberjo, Kecamatan Kandat, Kabupaten Kediri. Peneliti memilih SD Negeri Sumberjo 2 sebagai tempat penelitian adalah karena siswa kelas IV SDN Sumberjo, mengalami kesulitan memahami materi daur hidup hewan

. Berikut adalah profil SDN Sumberjo 2:

Nama Sekolah	: SD Negeri Sumberjo 2
NPSN	: 20511996
Status Sekolah	: Negeri

## 2. Subjek Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti mengambil subjek siswa kelas IV SD Negeri Sumberjo 2 Kecamatan Kandat. <sup>2</sup> Siswa kelas IV SD Negeri Sumberjo 2 berjumlah 30 siswa. Subjek penelitian dipilih dengan mempertimbangkan motivasi belajar siswa dan hasil belajar siswa pada materi daur hidup hewan yang belum maksimal sehingga diperlukan penanganan lebih lanjut.

## <sup>2</sup> D. Uji Coba Produk

### 1. Desain Uji Coba

Desain uji coba pengembangan media pembelajaran visual tiga dimensi Buku Susun Mesis "Susun Metamorfosis" ini adalah melalui tahapan-tahapan sebagai berikut:

#### a. Uji Coba Kevalidan Ahli Materi dan Ahli Media

Uji coba pertama yang dilakukan dalam penelitian ini adalah menguji media pembelajaran kepada Dosen Ahli Media Pembelajaran Jurusan PGSD UN PGRI Kediri. Dosen ahli media pembelajaran diberikan instrumen penilaian untuk mengevaluasi kelayakan media pembelajaran. Uji coba selanjutnya adalah pengujian oleh ahli materi yaitu Dosen ahli materi IPAS Jurusan PGSD UN PGRI Kediri. Sama dengan pengujian sebelumnya, dosen ahli materi diberikan instrumen penilaian untuk mengevaluasi kelayakan materi pada media pembelajaran.

Uji coba ini bertujuan agar media pembelajaran yang dihasilkan layak dipergunakan baik materi maupun desain media pembelajaran. Setelah dilakukan uji kelayakan media pembelajaran oleh ahli media dan ahli materi, selanjutnya adalah memperbaiki media pembelajaran dengan mempertimbangkan saran dan masukan yang diberikan oleh ahli media dan ahli materi.

b. Uji Coba Kepraktisan

Uji coba kepraktisan melibatkan seluruh siswa kelas IV dan wali kelas IV SD Negeri Sumberjo 2 Kecamatan Kandat. Uji coba ini dapat dilakukan bersamaan dengan uji coba keefektifan. Uji coba ini bertujuan untuk mengevaluasi kemudahan penggunaan media pembelajaran menurut pengguna media pembelajaran.

c. Uji Coba Keefektifan Terbatas

Uji coba terbatas melibatkan 8 siswa kelas IV dan 1 guru. Sampel uji terbatas terdiri dari siswa yang berbeda-beda kemampuannya, terdapat siswa pandai, siswa sedang dan siswa kurang pandai berdasarkan arahan guru wali kelas IV. Uji coba ini dimaksudkan untuk mengalisis dan mengantisipasi hambatan awal yang muncul ketika produk di pergunakan. Data yang didapat pada uji coba ini dipergunakan sebagai bahan evaluasi sebelum uji coba luas.

d. Uji Coba Keefektifan Luas

Uji coba luas melibatkan seluruh siswa kelas IV dan wali kelas IV SD Negeri Sumberjo 2 Kec. Kandat. Data yang dihasilkan pada uji coba

luas ini dipergunakan untuk mengevaluasi keefektifan produk dikaji dari daya tarik konsep dan konten menurut pengguna media pembelajaran. Tujuan dari uji coba ini adalah mengevaluasi media pembelajaran untuk selanjutnya diperbaiki sebelum media pembelajaran diproduksi masal atau disebarakan secara luas.

## 2. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba penelitian adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri Sumberjo 2 Kecamatan Kandat. Guna keperluan pengujian kevalidan dipilih ahli media yaitu Dosen ahli media pembelajaran jurusan PGSD UN PGRI Kediri, sedangkan pengujian kevalidan materi dipilih ahli materi yaitu Dosen ahli materi IPAS jurusan PGSD UN PGRI Kediri. Guna keperluan pengujian kepraktisan diperlukan juga keikutsertaan wali kelas dalam pengujian media pembelajaran ini.

## E. Validasi Produk

Validasi produk bertujuan untuk memperoleh tanggapan dan penilaian kelayakan atas produk yang telah dikembangkan. Data yang diperoleh dipergunakan sebagai dasar penyempurnaan produk. Validasi produk ini meliputi validasi ahli media dan validasi ahli materi.

### 1. Validasi ahli media

Validasi yang dilakukan oleh ahli media ini menggunakan angket uji kelayakan ahli media untuk menguji kelayakan produk. Validasi ahli media bertujuan untuk menguji kelayakan media pembelajaran dari aspek media

yang dikembangkan. Masukan yang diberikan oleh ahli media dipergunakan sebagai dasar perbaikan dari produk yang dikembangkan.

## 2. Validasi ahli materi

Validasi yang dilakukan oleh ahli materi ini menggunakan angket uji kelayakan ahli materi untuk menguji kelayakan materi. Validasi ahli materi bertujuan untuk menguji kelayakan materi yang terkandung dalam media pembelajaran yang akan diujikan. Masukan yang diberikan oleh ahli materi dipergunakan sebagai dasar perbaikan dari produk yang dikembangkan.

## F. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian adalah alat yang dipergunakan peneliti untuk memperoleh data guna menjawab dan memecahkan permasalahan yang berhubungan dengan pertanyaan penelitian.

### 1. Pengembangan Instrumen

#### a. Wawancara

Teknik wawancara dipergunakan<sup>1</sup> untuk mengumpulkan data tentang urgensi dilakukannya pengembangan media pembelajaran buku susun mesis, kepada wali kelas IV SD Negeri Sumberjo 2 dengan menggunakan daftar pertanyaan yang berisi mengenai latar belakang dan karakteristik siswa serta sekolah.

#### b. Angket atau Kuisioner

Angket digunakan peneliti guna menguji kelayakan media pembelajaran adalah angket validasi ahli, yaitu angket validasi ahli

materi dan angket validasi media. Angket juga dipergunakan dalam pengujian kepraktisan yang ditujukan kepada pengguna media pembelajaran yaitu guru dan siswa.

c. Tes Tulis

Tes tulis disini berupa soal latihan yang diberikan kepada siswa berkaitan dengan materi daur hidup hewan. Soal ini dipergunakan sebagai alat ukur kualitas media pembelajaran Buku Susun Mesis.

d. Observasi

Teknik observasi pada penelitian ini adalah dengan mengamati faktor-faktor yang menghambat juga faktor-faktor yang mendukung keberhasilan uji coba media pembelajaran Buku Susun Mesis.

e. Dokumentasi

Dokumentasi yang dipergunakan peneliti pada penelitian ini yaitu foto dan video saat uji coba media pembelajaran yang dibantu dengan menggunakan alat bantu kamera handphone.

## 2. Validasi Instrumen

Validasi instrument dipergunkaan untuk menguji kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan produk media pembelajaran yang dikembangkan. Pengujian ini menggunakan instrument sebagai berikut:

a. Instrumen Kevalidan Ahli Materi dan Ahli Media

Angket validasi produk dalam penelitian pengembangan ini digunakan untuk mengumpulkan data tentang ketepatan desain media dan juga ketepatan materi pembelajaran yang dikembangkan.

Pemberian angket dilakukan saat uji coba produk kepada ahli media dan juga ahli materi. Selanjutnya data angket yang didapatkan kemudian dianalisis kelayakan media pembelajaran, serta dijadikan bahan pertimbangan untuk merevisi media pembelajaran Buku Susun Mesis agar diperoleh produk yang lebih baik.

**Tabel 3.1 Angket Validasi Materi**

No	Aspek Penilaian	Indikator	Skor Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Pembelajaran	a) Media dapat digunakan untuk pembelajaran kelompok kecil dan kelompok besar.					
		b) Penggunaan judul menarik dan memotivasi siswa untuk belajar.					
		c) Penggunaan media melibatkan partisipasi aktif siswa					
2	Kurikulum	a) Media relevan dengan materi yang harus dipelajari siswa					
		b) Materi yang disajikan sesuai dengan kurikulum yang berlaku					
		c) Tujuan dan manfaat pembelajaran disampaikan dengan jelas					
3	Isi Materi	a) Isi materi sesuai dengan kompetensi dasar (KD) dan indikator					
		b) Bahasa yang digunakan sesuai dengan pemahaman siswa					
4	Interaksi	a) Media mudah dipergunakan					
<b>TOTAL SKOR</b>							
<b>SKOR MAKSIMAL</b>							
<b>PRESENTASE SKOR</b>							

Sumber : Diadaptasi dari (Anindya, 2022)

Tabel 3.2 Angket Validasi Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Indikator	Skor Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Tampilan Media	a) Kombinasi warna pada media					
		b) Ukuran media					
		c) Media jelas dan mudah dipashami					
		d) Tampilan media menarik					
		e) Media dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran					
		f) Media tahan lama dan tidak mudah rusak					
		g) Media mudah dibawa dan dipindahkan					
2	Media dalam pembelajaran	a) Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran					
		b) Kemampuan media untuk mengulang apa yang telah dipelajari					
3	Keterlibatan siswa dalam menggunakan media	a) Media yang dikembangkan dapat membuat siswa ikut dalam proses pembelajaran					
		b) Media dapat digunakan oleh guru dan siswa					
		c) Media dapat memotivasi siswa					
<b>TOTAL SKOR</b>							
<b>SKOR MAKSIMAL</b>							
<b>PRESENTASE SKOR</b>							

Sumber : Diadaptasi dari (Anindya, 2022)

b. Instrumen Kepraktisan Guru dan Siswa

Instrumen kepraktisan dipergunakan untuk mengumpulkan data kemudahan penggunaan media pembelajaran menurut pengguna media

pembelajaran. Angket diberikan saat uji coba terbatas dan uji coba luas kepada pengguna media pembelajaran, dalam hal ini adalah guru dan siswa. Selanjutnya data yang didapatkan kemudian dianalisis kepraktisan media pembelajaran, serta dijadikan bahan pertimbangan untuk merevisi media pembelajaran Buku Susun Mesis agar diperoleh produk yang lebih baik. Berikut adalah instrumen yang digunakan dalam penelitian ini:

**Tabel 3.3 Instrumen Respon Guru**

No	Aspek Penilaian	Indikator	Skor Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Kriteria penampilan media	a) Kombinasi warna dan ukuran dalam media					
		b) Kesesuaian komponen yang terdapat pada media					
		c) Media kuat dan tidak mudah rusak					
2	Penyajian materi pada media	a) Penyampaian materi pada media sesuai dengan kompetensi dasar (KD) dan indikator					
		b) Media yang disajikan					
3	Ketertarikan media pembelajaran	a) Media yang dikembangkan dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran					
		b) Tampilan media menarik					
		c) Media mudah diPASHami					
		d) Media aman digunakan					
4	Keterlibatan siswa menggunakan media	a) Media yang dikembangkan dapat membuat siswa aktif dalam proses pembelajaran					
		b) Media dapat digunakan guru dan siswa					
		c) Media dapat memotivasi siswa					

5	Umpan balik	a) Pengguna tidak bosan menggunakan media					
<b>TOTAL SKOR</b>							
<b>SKOR MAKSIMAL</b>							
<b>PRESENTASE SKOR</b>							

Sumber : Diadaptasi dari (Anindya, 2022)

**Tabel 3.4 Instrumen Respon Siswa**

No	Pertanyaan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Apakah belajar menggunakan media pembelajaran Buku Susun Mesis menarik ?		
2.	Apakah media pembelajaran Buku Susun Mesis mudah digunakan ?		
3.	Apakah belajar menggunakan media pembelajaran Buku Susun Mesis dapat membantu memahami materi ?		
4.	Apakah tampilan media pembelajaran Buku Susun Mesis menarik ?		
5.	Apakah kalian lebih tertarik menggunakan media pembelajaran Buku Susun Mesis dibanding tanpa menggunakan media ?		
6.	Apakah mater yang terdapat pada media pembelajaran Buku Susun Mesis jelas ?		
7.	Apakah penggunaan media pembelajaran Buku Susun Mesis dapat meningkatkan motivasi belajar kalian ?		
<b>Skor Total</b>			
<b>Skor Maksimal</b>			
<b>Persentase Skor</b>			

c. Instrumen Penilaian Keefektifan

Instrumen penilaian ini digunakan untuk menguji keefektifan dari media pembelajaran dari aspek penguasaan materi setelah

penggunaan media pembelajaran. Tes tulis dipergunakan untuk mengumpulkan data tentang ketepatan media pembelajaran dalam penggunaannya oleh pengguna media pembelajaran. Tes tulis diberikan saat uji coba terbatas dan uji coba luas kepada pengguna media pembelajaran, dalam hal ini adalah siswa. Selanjutnya data yang didapatkan kemudian dianalisis keefektifan media pembelajaran, serta dijadikan bahan pertimbangan untuk merevisi media pembelajaran Buku Susun Mesis agar diperoleh produk yang lebih baik sebelum di sebarakan secara luas.

## **2. Validasi Instrumen**

Validasi instrumen dalam penelitian bertujuan untuk menganalisis valid tidaknya suatu instrumen dengan kriteria-kriteria tertentu. Suatu kuesioner dikatakan valid jika pertanyaan pada kuesioner mengungkapkan apa yang akan diukur oleh kuesioner tersebut. Instrument yang akan divalidasi antara lain angket materi, angket media, angket respon guru dan siswa. Setelah didapatkan instrumen yang valid, maka instrumen tersebut dapat dipergunakan untuk memperoleh data yang digunakan dalam penelitian.

## **G. Teknik Analisis Data**

Setelah seluruh data terkumpul, selanjutnya yang dilakukan adalah menganalisis data yang diperoleh. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan

teknik analisis data deskriptif kualitatif dan analisis kuantitatif. Analisis kualitatif dipergunakan untuk mengolah data yang didapat dengan melakukan observasi, wawancara mendalam kepada subjek penelitian dan dokumentasi. Sedangkan analisis kuantitatif dipergunakan untuk mengelola data yang diperoleh dari angket dan tes tulis.

#### 1. Kevalidan

Dalam angket uji kevalidan produk oleh ahli media dan ahli materi, jawaban yang digunakan adalah menggunakan skala Likert. Menurut Sugiyono (2013:134) menguraikan skala Likert dapat digunakan untuk mengukur pendapat, sikap dan persepsi seseorang atau sekelompok tentang fenomena sosial. Dalam skala Likert, variabel yang akan diukur diuraikan menjadi indikator variabel. Berikut adalah skor <sup>15</sup> dalam skala Likert.

**Tabel 3.5 Kategori Skor Validitas dalam Skala Likert**

Skor	Kriteria
5	Sangat Baik/Sangat setuju
4	Baik/Setuju
3	Sedang/Cukup Setuju
2	Buruk/Tidak Setuju
1	Buruk Sekali/Sangat Tidak Setuju

Uji angket validitas ahli pada media pembelajaran Buku Susun Mesis ini dapat dilakukan dengan membandingkan jumlah skor yang diperoleh dari ahli media dan ahli materi dengan jumlah skor ideal atau maksimal yang telah ditetapkan dalam angket validasi media pembelajaran. Berikut adalah rumus yang dipergunakan untuk mengolah angket validitas ahli:

$$V_{ah} = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

Keterangan:

V = Validasi ahli

TSe = Total skor empiric yang dicapai

TSh = Total skor maksimal

Kriteria predikat tingkat <sup>1</sup> ketercapaian validasi yang digunakan dalam penelitian pengembangan media ini adalah sebagai berikut.

**Tabel 3.6 Tingkat Kevalidan**

Tingkat Pencapaian (5)	Kriteria	Keterangan
$81\% < x \leq 100\%$	Sangat Valid	Sangat boleh digunakan
$61\% < x \leq 80\%$	Valid	Boleh digunakan setelah revisi kecil
$41\% < x \leq 60\%$	Cukup Valid	Boleh digunakan setelah revisi besar
$21\% < x \leq 40\%$	Kurang Valid	Tidak boleh digunakan
$0\% < x \leq 20\%$	Tidak Valid	Tidak boleh digunakan

(Akbar 2017)

## 2. Kepraktisan

### a. Data Angket Respon Guru

Dalam angket uji coba kepraktisan produk oleh guru, jawaban yang digunakan adalah menggunakan skala Likert. Berikut adalah skor <sup>15</sup> dalam skala Likert.

**Tabel 3.7 Kategori Skor Kepraktisan dalam Skala Likert**

Skor	Kriteria
5	Sangat Baik/Sangat setuju
4	Baik/Setuju
3	Sedang/Cukup Setuju
2	Buruk/Tidak Setuju
1	Buruk Sekali/Sangat Tidak Setuju

Uji angket kepraktisan oleh guru pada media pembelajaran Buku Susun Mesis ini dapat dilakukan dengan membandingkan jumlah skor yang diperoleh dari guru dengan jumlah skor ideal atau maksimal yang telah ditetapkan dalam angket kepraktisan media pembelajaran. Berikut adalah rumus yang dipergunakan untuk mengolah angket kepraktisan oleh guru.

$$\text{Presentase} = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

Keterangan:

TSe = Jumlah skor yang diperoleh dari angket

TSh = Jumlah skor ideal atau maksimal

Kriteria tingkat ketercapaian yang digunakan dalam penelitian pengembangan media ini adalah sebagai berikut.

**Tabel 3.8 Tingkat Pencapaian dan Kualifikasi**

Tingkat Pencapaian (5)	Kriteria	Keterangan
$81\% < x \leq 100\%$	Sangat Praktis	Sangat boleh digunakan
$61\% < x \leq 80\%$	Praktis	Boleh digunakan setelah revisi kecil
$41\% < x \leq 60\%$	Cukup Praktis	Boleh digunakan setelah revisi besar
$21\% < x \leq 40\%$	Kurang Praktis	Tidak boleh digunakan
$0\% < x \leq 20\%$	Tidak Praktis	Tidak boleh digunakan

Akbar (2017)

b. Data Angket Respon Siswa

Dalam angket uji coba kepraktisan oleh siswa, jawaban yang digunakan adalah menggunakan skala Guttman. Dalam skala pengukuran Guttman akan didapatkan jawaban yang tegas, seperti "benar-salah", "ya-tidak", "pernah-tidak pernah", dan lain sebagainya. Berikut adalah kategori skor berdasarkan skala Guttman.

**Tabel 3.9 Kategori Skor Penilaian Skala Guttman**

Skor	Kriteria	Keterangan
1		Ya
0		Tidak

Uji angket kepraktisan oleh siswa pada media pembelajaran Buku Susun Mesis ini dapat dilakukan dengan membandingkan jumlah skor yang diperoleh dari siswa (f) dengan jumlah skor ideal atau maksimal yang telah ditetapkan dalam angket kepraktisan media pembelajaran (N). Berikut adalah rumus yang dipergunakan untuk mengolah angket kepraktisan oleh siswa:

$$\text{Presentase} = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

Keterangan:

TSe = Jumlah skor yang diperoleh dari angket

TSh = Jumlah skor ideal atau maksimal

Kriteria tingkat ketercapaian yang digunakan dalam penelitian pengembangan media ini adalah sebagai berikut.

**Tabel 3.10 Tingkat Pencapaian dan Kualifikasi**

<b>Tingkat Pencapaian (S)</b>	<b>Kriteria</b>	<b>Keterangan</b>
81% < x ≤ 100%	Sangat Praktis	Sangat boleh digunakan
61% < x ≤ 80%	Praktis	Boleh digunakan setelah revisi kecil
41% < x ≤ 60%	Cukup Praktis	Boleh digunakan setelah revisi besar
21% < x ≤ 40%	Kurang Praktis	Tidak boleh digunakan
0% < x ≤ 20%	Tidak Praktis	Tidak boleh digunakan

### 3. Analisis Keefektifan

Dalam pengujian efektifitas media pembelajaran *buku susun mesis* di ukur dengan menggunakan instrument tes tulis. Tes tulis tersebut akan dilaksanakan pada akhir kegiatan pembelajaran setelah menggunakan media pembelajaran *buku susun mesis*. Perolehan nilai dari siswa akan dipergunakan sebagai pengukur tingkat keberhasilan belajar siswa secara menyeluruh. Berikut adalah rumus dalam menentukan keberhasilan belajar siswa:

$$\text{Nilai hasil belajar siswa} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100$$

Sedangkan untuk memperoleh rata-rata belajar siswa dalam satu kelas menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai hasil belajar siswa} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100$$

Setelah diperoleh rata-rata dari hasil belajar siswa, berikutnya adalah menghitung persentase ketuntasan hasil belajar seluruh siswa. Berikut adalah tabel kriteria ketuntasan siswa:

**Tabel 3.11 Kriteria Ketuntasan Minimum**

Kriteria	Keterangan
$\geq 75$	Tuntas
$\leq 75$	Tidak Tuntas

Kemudian untuk menghitung presentase ketuntasan belajar klasikal digunakan rumus:

$$KBK = \frac{\text{siswa yang memenuhi KKM}}{\text{jumlah total siswa}} \times 100\%$$

Keterangan:

KBK = Ketuntasan Belajar Klasikal

Kemudian ditentukan predikat dari hasil test terhadap media pembelajaran *buku susun mesis*. Pada penentuan predikat tersebut digunakan ketentuan sebagai berikut:

**Tabel 3.12 Kriteria Keefektifan**

Tingkat Pencapaian (%)	Kriteria	Keterangan
$81\% < x \leq 100\%$	Sangat Efektif	Sangat boleh digunakan
$61\% < x \leq 80\%$	Efektif	Boleh digunakan setelah revisi kecil
$41\% < x \leq 60\%$	Cukup Efektif	Boleh digunakan setelah revisi besar
$21\% < x \leq 40\%$	Kurang Efektif	Tidak boleh digunakan
$0\% < x \leq 20\%$	Tidak Efektif	Tidak boleh digunakan

#### 4. <sup>10</sup> Norma Pengujian

Norma pengujian merupakan akhir mengenai kelayakan model atau produk yang telah dikembangkan. Norma pengujian dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran Buku Susun *Mesis* dinyatakan valid jika hasil presentase dari penilaian ahli materi dan ahli media pembelajaran mendapat kategori “Sangat Valid” (sangat boleh digunakan) dengan skor total 81%-100%.
- b. Media pembelajaran Buku Susun *Mesis* dinyatakan praktis jika hasil presentase dari penilaian respon guru dan respon siswa mendapat kategori “Sangat Praktis” (sangat boleh digunakan) dengan skor total 81%-100%.
- c. Media pembelajaran Buku Susun *Mesis* dinyatakan efektif apabila hasil belajar siswa tuntas belajar (nilai  $\geq 75$ ) dari hasil ketuntasan belajar klasikal mencapai <sup>10</sup> presentase 81%-100%.

## **BAB IV**

### **DESKRIPSI, INTERPRETASI, DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Studi Pendahuluan**

##### **1. Pengertian Media Pembelajaran**

Pada penelitian ini dilakukan Studi lapangan melalui tahapan analisis kinerja dan analisis kebutuhan. Analisis kinerja dan analisis kebutuhan dilakukan melalui tahap observasi pada kegiatan pembelajaran IPAS materi daur hidup hewan, pada guru dan siswa kelas IV di SD Negeri Sumberjo 2 Kabupaten Kediri. Tujuan dari observasi yang dilakukan pada penelitian ini adalah untuk mengumpulkan data-data dan informasi sebagai dasar perencanaan pengembangan media pembelajaran yang akan dilakukan.

##### **a. Analisis Kinerja**

Tahapan analisis kinerja dilakukan sebagai sarana untuk mencari tahu permasalahan yang ada pada proses pembelajaran kelas IV SD Negeri Sumberjo 2. Berdasarkan observasi yang dilaksanakan pada proses pembelajaran siswa dan guru kelas IV SD Negeri Sumberjo 2 dengan fokus utama pada penggunaan media pembelajaran, diperoleh hasil bahwa pembelajaran pada materi daur hidup hewan dilakukan secara klasikal dan konvensional. Pembelajaran dilakukan hanya bersumber pada buku paket dan buku LKS, sedangkan materi disampaikan dengan metode ceramah tanpa melibatkan keaktifan siswa. Pembelajaran dengan keadaan tersebut menjadikan siswa kelas IV SD

Negeri Sumberjo 2 kurang termotivasi dalam belajar sehingga berdampak pada kurang maksimalnya hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Sumberjo 2 pada materi daur hidup hewan.

b. Analisis Kebutuhan

Tujuan dari analisis kebutuhan untuk mengetahui data-data yang perlu dipertimbangkan dalam proses pengembangan media pembelajaran. Analisis kebutuhan dilakukan dengan observasi kelas dan wawancara dengan guru didapatkan bahwa dalam pembelajaran, guru tidak menggunakan media pembelajaran. Materi disampaikan dengan metode ceramah tanpa melibatkan keaktifan siswa. Hal ini disebabkan oleh kurangnya sarana dan prasarana penunjang pembelajaran, khususnya pada materi daur hidup hewan.

Pada proses pembelajaran guru kurang memanfaatkan teknologi yang ada, keterbatasan dalam menunjukkan benda konkret dalam hal ini bentuk nyata dari hewan sehingga guru hanya menggunakan buku paket dan buku LKS yang disampaikan dengan metode ceramah. Oleh karena itu solusi yang dapat digunakan dalam memecahkan permasalahan ini adalah dengan mengembangkan media pembelajaran visual tiga dimensi Buku Susun Mesis "Susun Metamorfosis" pada materi daur hidup hewan, diharapkan dengan pengembangan media pembelajaran ini dapat meningkatkan minat belajar siswa untuk memahami materi yang dapat berdampak baik pada hasil belajar siswa.

## 2. Interpretasi Hasil Studi Pendahuluan

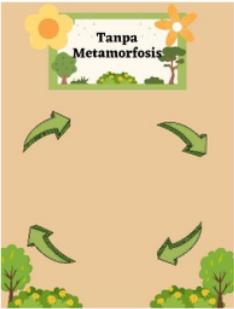
Berdasarkan hasil studi lapangan yang telah dilakukan di SD Negeri Sumberjo 2, didapatkan hasil bahwa pembelajaran pada materi daur hidup hewan dilakukan secara klasikal dan konvensional. Pembelajaran dilakukan hanya bersumber pada buku paket dan buku LKS, sedangkan materi disampaikan dengan metode ceramah tanpa melibatkan keaktifan siswa. Pembelajaran dengan keadaan tersebut menjadikan siswa kelas IV SD Negeri Sumberjo 2 kurang termotivasi dalam belajar sehingga berdampak pada kurang maksimalnya hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Sumberjo 2 pada materi daur hidup hewan. Oleh karena itu solusi yang dikembangkan oleh peneliti guna memecahkan permasalahan ini adalah dengan mengembangkan media pembelajaran visual tiga dimensi Buku Susun Mesis "Susun Metamorfosis" <sup>16</sup> pada materi daur hidup hewan, diharapkan dengan pengembangan media pembelajaran ini dapat meningkatkan minat belajar siswa untuk memahami materi yang dapat berdampak baik pada hasil belajar siswa.

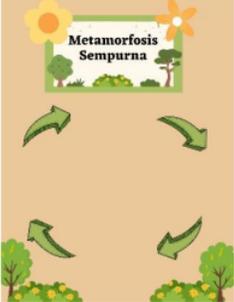
## 3. Desain Awal (*draft*) Model

Pengembangan media pembelajaran tiga dimensi Buku Susun Mesis "Susun Metamorfosis" ini dirancang melalui beberapa tahap. Tahap pertama dilakukan pendesainan dari pengadaan media hewan-hewan. Kemudian dilakukan pendesainan papan pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Canva. Adapun bentuk desain awal dari media pembelajaran visual tiga dimensi Buku Susun Mesis "Susun Metamorfosis" adalah sebagai berikut:

Tabel 4.1 Desain awal media *Buku Susun Mesis*

Gambar Media	Gambar Media
 <p data-bbox="440 730 760 760">Gambar 4.1 Daur hidup bebek</p>	<p data-bbox="808 514 1187 661">Tampilan dari media daur hidup hewan, pada media ini digunakan 6 contoh daur hidup hewan yaitu bebek, bebelang, kumbang, kupu-kupu, nyamuk dan semut.</p>
 <p data-bbox="428 966 773 995">Gambar 4.2 Daur hidup bebelang</p>	
 <p data-bbox="423 1270 777 1299">Gambar 4.3 Daur hidup kumbang</p>	
 <p data-bbox="415 1575 786 1604">Gambar 4.4 Daur hidup kupu-kupu</p>	

 <p>Gambar 4.5 Daur hidup nyamuk</p>  <p>Gambar 4.6 Daur hidup semut</p>	
 <p>Gambar 4.7 Tampilan halaman sampul <i>Buku Susun Mesis</i></p>	<p>Tampilan halaman sampul <i>Buku Susun Mesis</i> yang hanya berfokus pada gambar hewan dan sedikit hiasan tumbuhan.</p>
 <p>Gambar 4.8 Tampilan halaman kedua <i>Buku Susun Mesis</i></p>	<p>Tampilan halaman kedua <i>Buku Susun Mesis</i> yang memuat halaman tanpa metamorfosis.</p>

 <p>Gambar 4.9 Tampilan halaman ketiga <i>Buku Susun Mesis</i></p>	<p>Tampilan halaman ketiga <i>Buku Susun Mesis</i> yang memuat halaman metamorphosis sempurna.</p>
 <p>Gambar 4.10 Tampilan halaman keempat <i>Buku Susun Mesis</i></p>	<p>Tampilan halaman keempat <i>Buku Susun Mesis</i> yang memuat halaman metamorphosis tidak sempurna.</p>

Tabel di atas menyajikan desain awal media pembelajaran Buku Susun Mesis "Susun Metamorfosis", desain tersebut memuat yaitu gambaran bentuk tubuh pada fase-fase daur hidup hewan dan juga desain halaman buku yang akan digunakan sebagai area untuk kegiatan belajar siswa.

## B. Pengujian Model Terbatas

### 1. Uji Validasi

Uji validasi pada penelitian ini dimaksudkan sebagai alat untuk mengetahui kevalidan dari media pembelajaran Buku Susun Mesis "Susun

Metamorfosis" yang dikembangkan, sebelum media pembelajaran Buku Susun Mesis "Susun Metamorfosis" dipergunakan pada objek penelitian. Data kevalidan didapatkan melalui pengambilan data berupa angket, angket ini ditujukan kepada 2 responden. Responden tersebut dalam penelitian ini adalah validator ahli materi IPAS dan juga validator ahli media. Pada penelitian ini yang diuji kavalidannya adalah kevalidan pada media pembelajaran Buku Susun Mesis "Susun Metamorfosis" sendiri dan juga pengujian kevalidan dari konten yang terkandung dalam media pembelajaran Buku Susun Mesis "Susun Metamorfosis" yaitu materi daur hidup pada hewan.

a. Validasi oleh Ahli Materi

Materi yang terkandung dalam Media pembelajaran Buku Susun Mesis "Susun Metamorfosis" ini di validasi oleh validator ahli materi yaitu dosen ahli materi IPAS dari UN PGRI Kediri Ibu Farida Nurlaila Zunaida, M.Pd. Peran dari validator materi ini agar materi yang terkandung dala media pembelajaran Buku Susun Mesis "Susun Metamorfosis" sesuai dengan apa yang dibutuhkan pada pembelajaran. Pengujian ini dimaksudkan untuk mengantisIPASi kurang atau lebihnya materi yang terkandung dalam media pembelajaran. Adapun data hasil yang diperoleh dari uji validasi materi kepada validator materi adalah sebagai berikut:

Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Indikator	Skor Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Pembelajaran	d) Media dapat digunakan untuk pembelajaran kelompok kecil dan kelompok besar.					√
		e) Penggunaan judul menarik dan memotivasi siswa untuk belajar.				√	
		f) Penggunaan media melibatkan partisipasi aktif siswa				√	
2	Kurikulum	d) Media relevan dengan materi yang harus dipelajari siswa					√
		e) Materi yang disajikan sesuai dengan kurikulum yang berlaku					√
		f) Tujuan dan manfaat pembelajaran disampaikan dengan jelas					√
3	Isi Materi	c) Isi materi sesuai dengan kompetensi dasar (KD) dan indikator					√
		d) Bahasa yang digunakan sesuai dengan pemahaman siswa				√	
4	Interaksi	b) Media mudah dipergunakan				√	
<b>TOTAL SKOR</b>			<b>41</b>				
<b>SKOR MAKSIMAL</b>			<b>45</b>				
<b>PRESENTASE SKOR</b>			<b>91,1 %</b>				

Persentase Kevalidan Ahli Materi

$$V_{ah} = \frac{TSe}{TSh} \times 100\% = \dots\%$$

$$V_{ah} = \frac{41}{45} \times 100\%$$

$$V_{ah} = 91,1 \%$$

Keterangan:

V ah = Validasi ahli

TSe = Total skor empirik yang dicapai

TSh = Total skor maksimal

Analisis data validasi materi yang diperoleh dari validator materi didapatkan hasil presentase 91,1 %. Berdasarkan kualifikasi penilaian tingkat kevalidan produk pengembangan, dapat disimpulkan bahwa materi yang terkandung dalam media pembelajaran tiga dimensi Buku Susun Mesis "Susun Metamorfosis" yang dikembangkan dinyatakan sangat valid dan sangat boleh digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Validator materi memberikan masukan berupa saran untuk diberikan tambahan kunci jawaban pada soal evaluasi serta penambahan soal pre-test beserta kunci jawaban dan format penilaian.

b. Validasi oleh Ahli Media

Media pembelajaran Buku Susun Mesis "Susun Metamorfosis" ini divalidasi oleh validator ahli media yaitu dosen ahli media dari UN PGRI Kediri Bapak Sutrisno Sahari, M.Pd. Peran dari validator media ini agar media pembelajaran yang akan dikembangkan akan layak sebelum diujicobakan kepada peserta didik. Pengujian ini bertujuan untuk mengantisipasi kesalahan dan kendala pada penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran siswa di lapangan. Adapun data hasil yang diperoleh dari uji validasi media kepada validator ahli media adalah sebagai berikut:

Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Indikator	Skor Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Tampilan Media	a) Kombinasi warna pada media				√	
		b) Ukuran media				√	
		c) Media jelas dan mudah dipashami				√	
		d) Tampilan media menarik				√	
		e) Media dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran					√
		f) Media tahan lama dan tidak mudah rusak				√	
		g) Media mudah dibawa dan dipindahkan					√
2	Media dalam pembelajaran	a) Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran					√
		b) Kemampuan media untuk mengulang apa yang telah dipelajari				√	
3	Keterlibatan siswa dalam menggunakan media	a) Media yang dikembangkan dapat membuat siswa ikut dalam proses pembelajaran					√
		b) Media dapat digunakan oleh guru dan siswa					√
		c) Media dapat memotivasi siswa				√	
<b>TOTAL SKOR</b>			<b>53</b>				
<b>SKOR MAKSIMAL</b>			<b>60</b>				
<b>PRESENTASE SKOR</b>			<b>88,3 %</b>				

Persentase Kevalidan Ahli Media

$$V_{ah} = \frac{T_{Se}}{T_{Sh}} \times 100\% = \dots\%$$

$$V_{ah} = \frac{53}{60} \times 100\%$$

$$V_{ah} = 88,3\%$$

Keterangan:

V ah = Validasi ahli

TSe = Total skor empirik yang dicapai

TSh = Total skor maksimal

Analisis data validasi media yang diperoleh dari validator media pembelajaran didapatkan hasil presentase 88,3 %. Berdasarkan kualifikasi penilaian tingkat kevalidan produk pengembangan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran tiga dimensi Buku Susun Mesis "Susun Metamorfosis" yang dikembangkan dinyatakan sangat valid dan sangat boleh digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Validator media pembelajaran memberikan masukan berupa saran untuk menyesuaikan gambar pada buku agar lebih menarik dan rapi, serta dapat ditambahkan barcode yang berisi pembelajaran lanjutan yang dapat diakses secara online.

## **2. Uji Kepraktisan**

Uji Kepraktisan ini bertujuan untuk mengetahui kemudahan dalam penggunaan media pembelajaran Buku Susun Mesis "Susun Metamorfosis" di lapangan. Data uji kepraktisan didapatkan melalui pengambilan data berupa angket, angket ini ditujukan kepada 2 jenis responden yaitu guru dan siswa

### **a. Respon Guru**

Uji kepraktisan oleh guru ini dimaksudkan untuk mendapatkan data berdasarkan tanggapan guru mengenai media pembelajaran Buku

Susun Mesis "Susun Metamorfosis" yang dikembangkan. Pada pengujian kepraktisan media pembelajaran Buku Susun Mesis "Susun Metamorfosis" ini di uji oleh Guru SD Negeri Sumberjo 2 Ibu Anis Rianti, S.Pd. sebagai ahli praktisi pembelajaran. Pengujian ini bertujuan untuk mengantisIPASi kendala atau permasalahan saat penggunaan media pembelajaran Buku Susun Mesis "Susun Metamorfosis". Adapun data hasil yang diperoleh dari uji kepraktisan media kepada praktisi pembelajaran dalam hal ini guru adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.4 Hasil Respon Guru**

No	Aspek Penilaian	Indikator	Skor Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Kriteria penampilan media	a) Kombinasi warna dan ukuran dalam media					√
		b) Kesesuaian komponen yang terdapat pada media				√	
		c) Media kuat dan tidak mudah rusak				√	
2	Penyajian materi pada media	a) Penyampaian materi pada media sesuai dengan kompetensi dasar (KD) dan indikator					√
		b) Media yang disajikan jelas				√	
3	Ketertarikan media pembelajaran	a) Media yang dikembangkan dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran				√	
		b) Tampilan media menarik					√
		c) Media mudah DIPAShami					√

		d) Media aman digunakan					√
4	Keterlibatan siswa menggunakan media	a) Media yang dikembangkan dapat membuat siswa aktif dalam proses pembelajaran					√
		b) Media dapat digunakan guru dan siswa					√
		c) Media dapat memotivasi siswa					√
5	Umpan balik	a) Pengguna tidak bosan menggunakan media				√	
<b>TOTAL SKOR</b>			<b>60</b>				
<b>SKOR MAKSIMAL</b>			<b>65</b>				
<b>PRESENTASE SKOR</b>			<b>92,3 %</b>				

Persentase kepraktisan dari media pembelajaran Buku Susun Mesis

"Susun Metamorfosis":

$$\text{Nilai} = \frac{T_{se}}{T_{sh}} \times 100\%$$

$$\text{Nilai} = \frac{60}{65} \times 100\%$$

$$\text{Nilai} = 92,3 \%$$

Keterangan:

T<sub>se</sub> = Total skor empirik yang dicapai

T<sub>sh</sub> = Total skor maksimal

Analisis data kepraktisan oleh praktisi pembelajaran yang diperoleh dari guru didapatkan hasil persentase 92,3 %. Berdasarkan kualifikasi penilaian tingkat kepraktisan produk, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran tiga dimensi Buku Susun Mesis "Susun Metamorfosis" yang dikembangkan dinyatakan sangat praktis dan sangat

boleh digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Praktisi pembelajaran dalam hal ini guru memberikan masukan berupa saran untuk ditambah lagi macam-macam hewan yang ditampilkan.

b. Respon Siswa

Uji kepraktisan oleh siswa ini dimaksudkan untuk mendapatkan data berdasarkan tanggapan siswa mengenai media pembelajaran Buku Susun Mesis "Susun Metamorfosis" yang dikembangkan. Pada pengujian kepraktisan media pembelajaran Buku Susun Mesis "Susun Metamorfosis" ini di uji oleh Siswa kelas IV SD Negeri Sumberjo 2. Pengujian ini bertujuan untuk mengantisipasi kendala atau permasalahan saat penggunaan media pembelajaran Buku Susun Mesis "Susun Metamorfosis". Adapun data hasil yang diperoleh dari uji kepraktisan media kepada siswa adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.5 Hasil Respon Siswa**

No	Pertanyaan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Apakah belajar menggunakan media pembelajaran Buku Susun Mesis menarik ?	30	0
2.	Apakah media pembelajaran Buku Susun Mesis mudah digunakan ?	27	3
3.	Apakah belajar menggunakan media pembelajaran Buku Susun Mesis dapat membantu memahami materi ?	26	4
4.	Apakah tampilan media pembelajaran Buku Susun Mesis menarik ?	30	0
5.	Apakah kalian lebih tertarik menggunakan media pembelajaran Buku Susun Mesis dibanding tanpa menggunakan media ?	28	2

6.	Apakah mater yang terdapat pada media pembelajaran Buku Susun Mesis jelas ?	27	3
7.	Apakah penggunaan media pembelajaran Buku Susun Mesis dapat meningkatkan motivasi belajar kalian ?	27	3
<b>Skor Total</b>		<b>195</b>	
<b>Skor Maksimal</b>		<b>210</b>	
<b>Persentase Skor</b>		<b>92,8%</b>	

Persentase kepraktisan dari media pembelajaran Buku Susun Mesis

"Susun Metamorfosis":

$$\text{Nilai} = \frac{T_{se}}{T_{sh}} \times 100\%$$

$$\text{Nilai} = \frac{195}{210} \times 100\%$$

$$\text{Nilai} = 92,8 \%$$

Keterangan:

TSe = Total skor empirik yang dicapai

TSh = Total skor maksimal

Analisis data kepraktisan oleh praktisi pembelajaran yang diperoleh dari siswa didapatkan hasil persentase 92,8 %. Berdasarkan kualifikasi penilaian tingkat kepraktisan produk, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran tiga dimensi Buku Susun Mesis "Susun Metamorfosis" yang dikembangkan dinyatakan sangat praktis dan sangat boleh digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

### 3. Uji Keefektifan

#### a. Coba Lapangan (Uji Coba Terbatas)

Uji coba lapangan secara terbatas dilakukan kepada 8 siswa Kelas

IV SD Negeri Sumberjo 2 yang dipilih secara acak. Uji coba terbatas ini bertujuan untuk mendapatkan data sebagai tolak ukur sebelum media Buku Susun Mesis "Susun Metamorfosis" dipergunakan secara luas. Data diperoleh dari hasil belajar siswa yang diukur dengan hasil post-test siswa. Adapun data hasil yang diperoleh dari uji coba lapangan secara terbatas adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.6 Hasil *Post Test* Uji Coba Terbatas**

No.	Nama Siswa	Nilai <i>Post-Test</i>	Keterangan
1.	ARKN	95	Tuntas
2.	ASW	85	Tuntas
3.	KAP	65	Tidak Tuntas
4.	MARN	100	Tuntas
5.	MR	80	Tuntas
6.	MAAM	85	Tuntas
7.	NLS	90	Tuntas
8.	ZHP	85	Tuntas
<b>Jumlah</b>		<b>685</b>	
<b>Rata-rata</b>		<b>85,6</b>	
<b>Ketuntasan Klasikal</b>		<b>87,5%</b>	

Berdasarkan tabel perolehan uji coba terbatas di atas, didapatkan hasil 7 siswa tuntas belajar dan 1 siswa tidak tuntas belajar. Ketuntasan tersebut diukur menggunakan kriteria ketuntasan minimal (KKM $\geq$ 75).

Perolehan rata-rata hasil belajar siswa dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai rata - rata siswa} = \frac{\text{Total nilai hasil belajar seluruh siswa}}{\text{Jumlah seluruh siswa}}$$

$$\text{Nilai rata - rata siswa} = \frac{685}{8}$$

$$\text{Nilai rata - rata} = 85,6$$

Sedangkan untuk menghitung ketuntasan belajar klasikal adalah sebagai berikut:

$$\text{KBK} = \frac{\text{Siswa yang memenuhi KKM}}{\text{jumlah siswa seluruhnya}} \times 100\%$$

$$\text{KBK} = \frac{7}{8} \times 100\% = 87,5 \%$$

Berdasarkan analisis data dari hasil uji coba terbatas didapatkan hasil presentase 87,5%. Berdasarkan kualifikasi kriteria keefektifan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran tiga dimensi Buku Susun Mesis "Susun Metamorfosis" yang dikembangkan dinyatakan sangat efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada uji coba terbatas dan sangat boleh digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

#### **b. Desain Media Hasil Uji Coba Terbatas**

Desain media pembelajaran tiga dimensi Buku Susun Mesis "Susun Mmetamorfosis" dapat diujicobakan setelah dilakukan validasi dari ahli materi dan media. Materi yang terkandung dalam Media pembelajaran Buku Susun Mesis "Susun Metamorfosis" ini di validasi oleh validator ahli materi yaitu dosen ahli materi IPAS dari UN PGRI Kediri Ibu Farida Nurlaila Zunaida, M.Pd., dengan perolehan kriteria sangat valid dan sangat boleh digunakan untuk pembelajaran. Validator materi memberikan masukan berupa saran untuk diberikan tambahan kunci jawaban pada soal

evaluasi serta penambahan soal pre-test beserta kunci jawaban dan format penilaian.

Sedangkan validasi media pembelajaran divalidasi oleh validator ahli media yaitu dosen ahli media dari UN PGRI Kediri Bapak Sutrisno Sahari, M.Pd., dengan perolehan kriteria sangat valid dan sangat boleh dipergunakan untuk pembelajaran. Validator media pembelajaran memberikan masukan berupa saran untuk menyesuaikan gambar pada buku agar lebih menarik dan rapi, serta dapat ditambahkan barcode yang berisi pembelajaran lanjutan yang dapat diakses secara online.

Pada tahap uji coba terbatas diperoleh hasil belajar siswa terkait media pembelajaran tiga dimensi Buku Susun Mesis "Susun Metamorfosis" dalam kriteria sangat praktis dan sangat boleh digunakan dalam pembelajaran.

### **C. Pengujian Model Perluasan**

#### **1. Deskripsi Uji Coba Luas**

Uji coba luas media pembelajaran tiga dimensi Buku Susun Mesis "Susun Metamorfosis" dilakukan setelah sebelumnya melakukan uji coba terbatas. Uji coba luas ini bertujuan untuk mengetahui kepraktisan dan efektifitas dari media pembelajaran pada penerapan subjek yang lebih luas yaitu 22 siswa kelas IV SD Negeri Sumberjo 2.

Penerapan media Buku Susun Mesis "Susun Metamorfosis" dalam pembelajaran dilakukan pada pembelajaran <sup>8</sup> mata pelajaran IPAS materi daur

hidup hewan. Pembelajaran dilakukan dengan dibantu media pembelajaran tiga dimensi Buku Susun Mesis "Susun Metamorfosis". Selanjutnya, siswa mengerjakan soal evaluasi berjumlah 15 butir soal yang terdiri dari 10 soal pilihan ganda dan 5 soal uraian. Berikut adalah hasil dari uji coba dalam skala luas:

**Tabel 4.7 Hasil *Post Test* Uji Coba Luas**

<b>No.</b>	<b>Nama Siswa</b>	<b>Nilai <i>Post-Test</i></b>	<b>Keterangan</b>
1.	AVP	100	Tuntas
2.	ALA	100	Tuntas
3.	ANA	95	Tuntas
4.	AZ	100	Tuntas
5.	DMS	90	Tuntas
6.	DSNK	95	Tuntas
7.	EOS	95	Tuntas
8.	FAP	100	Tuntas
9.	FMH	95	Tuntas
10.	FSZ	100	Tuntas
11.	MFS	65	Tidak Tuntas
12.	MRA	90	Tuntas
13.	MRAP	100	Tuntas
14.	MDP	90	Tuntas
15.	MRA	85	Tuntas
16.	NAA	100	Tuntas
17.	NAF	95	Tuntas
18.	RCL	95	Tuntas
19.	RAS	70	Tidak Tuntas

20.	SIA	85	Tuntas
21.	WTA	90	Tuntas
22.	ZVE	100	Tuntas
<b>Jumlah Nilai</b>		<b>2.030</b>	
<b>Nilai Maksimal</b>		<b>2.200</b>	
<b>Rata-rata</b>		<b>92,3</b>	
<b>Ketuntasan Klasikal</b>		<b>90,9%</b>	

Rata-rata hasil belajar siswa didapatkan melalui perhitungan sebagai berikut:

$$\text{Nilai rata-rata siswa} = \frac{\text{Nilai hasil belajar siswa}}{\text{jumlah seluruh siswa}}$$

$$\text{Nilai rata-rata siswa} = \frac{2030}{22}$$

$$\text{Nilai rata-rata siswa} = 92,3$$

Berdasarkan tabel hasil post-tes uji coba luas di atas, diperoleh hasil 20 siswa tuntas dan 2 siswa tidak tuntas. Ketuntasan tersebut dipertimbangkan berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimum ( $KKM \geq 75$ ).

Berikutnya dalam menentukan Ketuntasan Belajar Klasikal digunakan perhitungan sebagai berikut:

$$KBK = \frac{\text{Siswa yang melampaui KKM}}{\text{jumlah total siswa}} \times 100\%$$

$$KBK = \frac{20}{22} \times 100\% = 90,9\%$$

Berdasarkan perhitungan di atas, diperoleh persentase ketuntasan belajar klasikal siswa pada uji coba luas adalah 90,9%. Maka dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajara Buku Susun Mesis

"Susun Metamorfosis" sangat efektif dan sangat boleh digunakan dalam pembelajaran.

## 2. Refleksi dan Rekomendasi Uji Coba Luas

Berdasarkan hasil uji coba luas yang dilakukan kepada 22 siswa SD Negeri Sumberjo 2, diperoleh hasil 20 siswa tuntas dan 2 siswa tidak tuntas sehingga diperoleh persentase ketuntasan belajar klasikal sebesar 90,9%. Maka dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajara Buku Susun Mesis "Susun Metamorfosis" sangat efektif dan sangat boleh digunakan dalam pembelajaran. Praktisi pembelajaran dalam hal ini guru memberikan masukan berupa saran untuk ditambah lagi macam-macam hewan yang ditampilkan.

## D. Validasi Model

### 1. Deskripsi Hasil Uji Validasi

#### a. Validasi Oleh Ahli Materi

Materi yang terkandung dalam Media pembelajaran Buku Susun Mesis "Susun Metamorfosis" ini di validasi oleh validator ahli materi yaitu dosen ahli materi IPAS dari UN PGRI Kediri Ibu Farida Nurlaila Zunaida, M.Pd. Pengujian dilakukan dengan validator mengisi angket validasi ahli materu yang sudah disediakan oleh peneliti, validator memberikan tanda checklist (√) pada kolom skor.

Dari uji validasi kepada ahli materi didapatkan hasil persentase 91,1 %, maka dengan demikian media pembelajaran Buku Susun Mesis

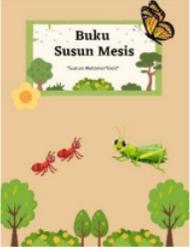
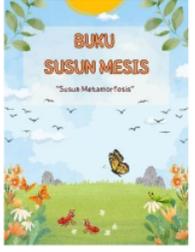
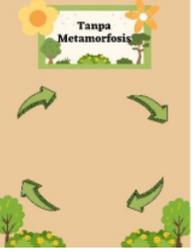
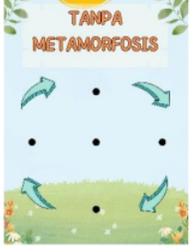
"Susun Metamorfosis" sangat valid dan sangat boleh digunakan dalam pembelajaran. Validator materi memberikan masukan berupa saran untuk diberikan tambahan kunci jawaban pada soal evaluasi serta penambahan soal pre-test beserta kunci jawaban dan format penilaian.

b. Validasi Oleh Ahli Media

Media pembelajaran Buku Susun Mesis "Susun Metamorfosis" ini divalidasi oleh validator ahli media yaitu dosen ahli media dari UN PGRI Kediri Bapak Sutrisno Sahari, M.Pd. Pengujian dilakukan dengan validator mengisi angket validasi ahli media yang sudah disediakan oleh peneliti, validator memberikan tanda checklist (√) pada kolom skor.

Dari uji validasi kepada ahli media didapatkan hasil persentase 88,3 %, maka dengan demikian media pembelajaran Buku Susun Mesis "Susun Metamorfosis" sangat valid dan sangat boleh digunakan dalam pembelajaran. Validator media Validator media pembelajaran memberikan masukan berupa saran untuk menyesuaikan gambar pada buku agar lebih menarik dan rapi, serta dapat ditambahkan barcode yang berisi pembelajaran lanjutan yang dapat diakses secara online.

**2**  
Tabel 4.8 Saran Ahli Media

No	Keterangan Revisi	Sebelum Revisi	Setelah Revisi
1.	Penyesuaian desain agar lebih menarik.		
			
2.	Merapikan bagian belakang halaman		
3.	Menambahkan barcode berisi pembelajaran lanjutan yang dapat diakses secara online di bagian paling belakang halaman.		

## 2. Interpretasi Hasil Uji Validasi

Setelah dilakukan uji validasi kepada ahli media dan ahli materi, media pembelajaran tiga dimensi Buku Susun Mesis "Susun Metamorfosis" pada materi daur hidup hewan, didapatkan hasil kriteria <sup>10</sup> sangat valid dan sangat boleh digunakan dalam pembelajaran. Hasil validasi materi dari validator materi didapatkan persentase 91,1 %, dengan kriteria sangat valid dan sangat boleh dipergunakan dalam pembelajaran. Validasi yang diperhitungkan adalah konten yang ada dalam media pembelajaran. Hal tersebut mencakup aspek kesesuaian pembelajaran yang di dalamnya memuat kesesuaian media dengan kegiatan pembelajaran. Aspek Kurikulum berupa kesesuaian materi <sup>2</sup> dengan kurikulum, kesesuaian materi dengan kebutuhan pembelajaran, kesesuaian tujuan dan manfaat materi pembelajaran. Aspek isi materi berupa kesesuaian capaian pembelajaran dan kesesuaian penggunaan bahasa yang dipergunakan. Aspek Interaksi berupa keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan kemudahan penggunaan media pembelajaran.

Sedangkan hasil uji validasi media didapatkan persentase 88,3% <sup>10</sup> dengan kriteria sangat valid dan sangat boleh digunakan dalam pembelajaran. Validasi ini memperhitungkan beberapa aspek yakni aspek tampilan media pembelajaran berupa kombinasi warna, ukuran media, kejelasan media, keawetan media. Aspek Pembelajaran berupa kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran, serta aspek keterlibatan siswa dalam menggunakan media.

Berdasarkan hasil validasi media dan materi diakumulasi dengan rumus  $V = \frac{(V_{-ah\ 1})+(V_{-ah\ 2})}{2}$  menjadi  $V = \frac{(91,1)+(88,3\%)}{2} = 89,7\%$  yang artinya media sangat valid dan sangat boleh digunakan untuk pembelajaran.

### 3. Kevalidan, Kepraktisan dan Keefektifan Model

#### a. Kevalidan

Kevalidan dari materi yang terkandung dalam media pembelajaran tiga dimensi Buku Susun Mesis "Susun Metamorfosis" yang telah dikembangkan, divalidasi oleh validator ahli materi Ibu Farida Nurlaila Zunaida, M.Pd didapatkan hasil persentase 91,1 %. Sedangkan kevalidan media pembelajaran tiga dimensi Buku Susun Mesis "Susun Metamorfosis" yang telah dikembangkan, divalidasi oleh validator ahli media Bapak Sutrisno Sahari, M.Pd diperoleh hasil persentase 88,3 %. Dari hasil validasi keduanya dapat ditentukan reratanya dengan perhitungan sebagai berikut:

$$V = \frac{V_{_ah1} + V_{_ah2}}{2}$$

$$V = \frac{91,1\% + 88,3\%}{2}$$

$$= \frac{179,4\%}{2}$$

$$= 89,7\%$$

Dari perhitungan rerata tersebut maka dengan demikian dapat disimpulkan media pembelajaran tiga dimensi Buku Susun Mesis

“Susun Mesis” memiliki kriteria sangat valid dan sangat boleh digunakan dalam pembelajaran.

#### b. Kepraktisan

Data uji kepraktisan media pembelajaran tiga dimensi Buku Susun Mesis "Susun Metamorfosis" yang telah dikembangkan, diperoleh dari hasil respon guru dan respon siswa. Respon guru terhadap media pembelajaran tiga dimensi Buku Susun Mesis "Susun Metamorfosis" diperoleh hasil persentase 92,3 % dengan kriteria sangat praktis dan sangat boleh digunakan dalam pembelajaran. Sedangkan respon siswa terhadap media pembelajaran tiga dimensi Buku Susun Mesis "Susun Metamorfosis" diperoleh hasil persentase 92,8 %. Dari kedua hasil uji kepraktisan tersebut ditentukan reratanya dengan perhitungan sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{R_{guru} + R_{siswa}}{2} \\
 P &= \frac{92,3\% + 92,8\%}{2} \\
 &= \frac{185,5\%}{2} \\
 &= 92,5\%
 \end{aligned}$$

Dari perhitungan rerata tersebut maka dengan demikian dapat disimpulkan media pembelajaran tiga dimensi Buku Susun Mesis “Susun Mesis” memiliki kriteria sangat praktis dan sangat boleh digunakan dalam pembelajaran.

### c. Keefektifan

Data uji keefektifan media pembelajaran tiga dimensi Buku Susun Mesis "Susun Metamorfosis" yang telah dikembangkan, diperoleh dari ketuntasan belajar klasikal berdasarkan nilai post test yang dilakukan setelah penerapan media pembelajaran pada pembelajaran. Pada uji coba terbatas yang dilakukan pada 8 siswa kelas IV SD Negeri Sumberjo 2, diperoleh hasil nilai rata-rata 85,6 dengan nilai persentasi ketuntasan belajar klasikal adalah 87,5 %. Dari 8 siswa yang mengikuti uji coba terbatas, diperoleh 7 siswa tuntas belajar dan 1 siswa tidak tuntas belajar. Ketuntasan siswa diambil berdasarkan kriteria ketuntasan minimal ( $KKM \geq 75$ ).

Sedangkan pada uji coba luas yang dilakukan pada 22 siswa kelas IV SD Negeri Sumberjo 2, diperoleh hasil nilai rata-rata 92,3 dengan nilai persentasi ketuntasan belajar klasikal adalah 90,9 %. Dari 22 siswa yang mengikuti uji coba luas, didapatkan 20 siswa tuntas belajar dan 2 siswa tidak tuntas belajar. Kemudian dari perolehan hasil kedua uji coba tersebut ditentukan reratanya dengan perhitungan sebagai berikut:

$$\text{Nilai rata-rata siswa} = \frac{\text{Total nilai hasil belajar siswa}}{\text{jumlah seluruh siswa}}$$

$$\text{Nilai rata-rata siswa} = \frac{2715}{30}$$

$$\text{Nilai rata-rata siswa} = 90,5$$

Sebuah kelas dikategorikan tuntas secara klasikal jika 75% dari seluruh jumlah peserta didik di kelas tersebut melampaui KKM yang telah ditentukan. Mengetahui nilai akhir uji keefektifan sebagai berikut:

$$KBK = \frac{\text{Siswa yang mencapai KKM}}{\text{Jumlah total siswa}} \times 100\%$$

$$KBK = \frac{27}{30} \times 100\% = 90\%$$

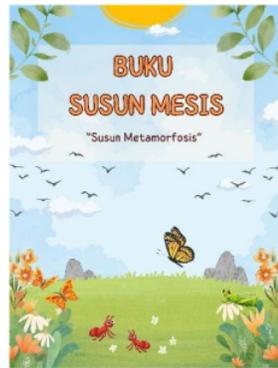
Berdasarkan perhitungan di atas, bahwa diperoleh persentase ketuntasan belajar klasikal adalah 90% dinyatakan sangat efektif. Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran tiga dimensi Buku Susun Mesis "Susun Metamorfosis" sangat efektif dan sangat boleh digunakan dalam pembelajaran.

#### 4. Desain Akhir Model

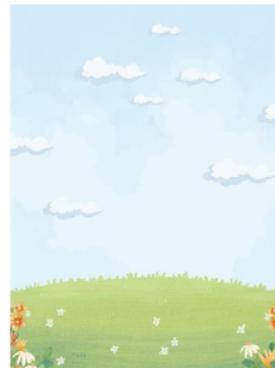
Setelah dilakukan validasi media pembelajaran tiga dimensi Buku Susun Mesis "Susun Metamorfosis" oleh ahli materi dan ahli media dan mendapatkan penilaian serta masukan perbaikan dari validator agar media yang dikembangkan semakin valid dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Setelah dilakukan perbaikan kemudian media pembelajaran diujicobakan dalam pembelajaran, uji coba ini dilakukan secara terbatas dan luas. Setelah dilakukan uji coba, dilakukan perbaikan media pembelajaran untuk disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. Dari perbaikan dan penyesuaian tersebut diperoleh desain akhir dari

media pembelajaran dengan mempertimbangkan saran dan masukan yang diberikan, sehingga dihasilkan desain akhir sebagai berikut:

a. Tampilan Halaman Sampul Depan

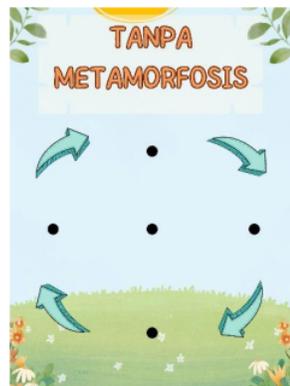


Gambar 4.1 Bagian depan halaman sampul

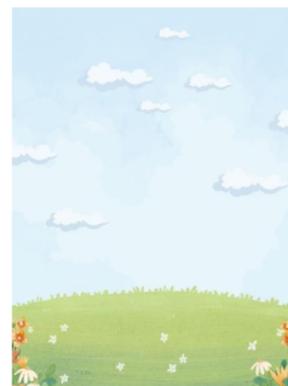


Gambar 4.2 Bagian belakang halaman sampul

b. Tampilan Halaman Kedua



Gambar 4.3 Bagian depan halaman kedua

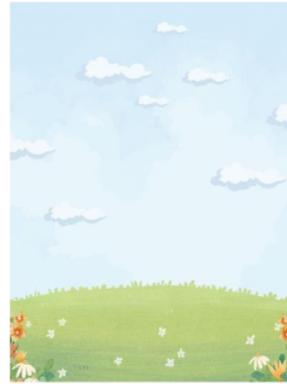


Gambar 4.4 Bagian belakang halaman kedua

## c. Tampilan Halaman Ketiga



Gambar 4.5 Bagian depan halaman ketiga



Gambar 4.6 Bagian belakang halaman ketiga

## d. Tampilan Halaman Keempat



Gambar 4.7 Bagian depan halaman keempat



Gambar 4.8 Bagian belakang halaman keempat

### e. Tampilan Bentuk Hewan



Gambar 4.9 Media tiga dimensi fase daur hidup bebek



Gambar 4.10 Media tiga dimensi fase daur hidup belalang



Gambar 4.11 Media tiga dimensi fase daur hidup kumbang



Gambar 4.12 Media tiga dimensi fase daur hidup kupu-kupu



Gambar 4.13 Media tiga dimensi fase daur hidup nyamuk



Gambar 4.10 Media tiga dimensi fase daur hidup semut

## E. Pembahasan Hasil Penelitian

### 1. Spesifikasi Model

Media pembelajaran tiga dimensi Buku Susun Mesis "Susun Metamorfosis" merupakan media pembelajaran yang berbentuk visual tiga dimensi. <sup>8</sup> Media pembelajaran ini dapat membantu pembelajaran dalam materi daur hidup hewan untuk siswa kelas IV. Adapun spesifikasi dari media pembelajaran tiga dimensi Buku Susun Mesis "Susun Metamorfosis" adalah sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran tiga dimensi Buku Susun Mesis "Susun Metamorfosis" merupakan media pembelajaran yang berbentuk visual tiga dimensi.
- b. Media pembelajaran tiga dimensi Buku Susun Mesis "Susun Metamorfosis" disajikan dalam bentuk nyata seperti hewan aslinya dengan ukuran yang lebih kecil.
- c. Media pembelajaran tiga dimensi Buku Susun Mesis "Susun Metamorfosis" didesain untuk kebutuhan siswa SD khususnya kelas IV.

## **2. Prinsip-prinsip, Keunggulan dan Kelemahan Model**

- a. Prinsip-prinsip Media Pembelajaran Buku Susun Mesis "Susun Metamorfosis"

Pengembangan dari media pembelajaran Buku Susun Mesis "Susun Metamorfosis" berprinsip untuk membantu meningkatkan pemahaman siswa pada materi daur hidup hewan. Media pembelajaran Buku Susun Mesis "Susun Metamorfosis" didesain untuk menumbuhkan motivasi siswa untuk belajar dengan mempertimbangkan kebutuhan siswa SD khususnya kelas IV.

Dengan adanya pengembangan dari media pembelajaran Buku Susun Mesis "Susun Metamorfosis" ini diharapkan hasil belajar siswa lebih maksimal dan dapat menumbuhkan semangat belajar siswa. Siswa dapat ikut serta berperan aktif dalam pembelajaran untuk menggunakan media pembelajaran Buku Susun Mesis "Susun Metamorfosis".

b. Keunggulan Media Pembelajaran Buku Susun Mesis "Susun Metamorfosis"

- 1) Media Pembelajaran *Buku Susun Mesis "Susun Metamorfosis"* mudah digunakan
- 2) Media Pembelajaran *Buku Susun Mesis "Susun Metamorfosis"* dapat digunakan secara mandiri dan terbimbing
- 3) Media Pembelajaran *Buku Susun Mesis "Susun Metamorfosis"* membantu mengatasi permasalahan kesulitan menampilkan bentuk nyata hewan.
- 4) Media Pembelajaran *Buku Susun Mesis "Susun Metamorfosis"* didesain dan dibuat sesuai kebutuhan siswa SD.
- 5) Media Pembelajaran *Buku Susun Mesis "Susun Metamorfosis"* didesain dan dibuat dengan tampilan yang menarik dalam bentuk nyata seperti hewan aslinya dengan ukuran yang lebih kecil

b. Kelemahan Media Pembelajaran Buku Susun Mesis "Susun Metamorfosis"

- 1) Media Pembelajaran *Buku Susun Mesis "Susun Metamorfosis"* tidak tahan air.
- 2) Media Pembelajaran *Buku Susun Mesis "Susun Metamorfosis"* mudah kotor apabila penyimpanan kurang tepat.
- 3) Media Pembelajaran *Buku Susun Mesis "Susun Metamorfosis"* menampilkan hewan yang kurang beragam.

## 2. <sup>2</sup> Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Model

### a. Faktor Pendukung

- 1) Pemahaman guru terkait materi daur hidup hewan.
- 2) Semangat dan antusiasme siswa dalam kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran *Buku Susun Mesis "Susun Metamorfosis"*.
- 3) Ketertarikan dan rasa ingin tahu siswa terhadap media pembelajaran *Buku Susun Mesis "Susun Metamorfosis"*

### b. Faktor Penghambat

- 1) Kurangnya pemahaman guru terkait materi daur hidup hewan.
- 2) Keadaan siswa yang belum siap untuk belajar.

## BAB V

### SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

#### A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran visual tiga dimensi Buku Susun Mesis "Susun Metamorfosis" materi daur hidup hewan yang telah diujicobakan pada siswa kelas IV SD Negeri Sumberjo 2, sehingga dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran visual tiga dimensi Buku Susun Mesis "Susun Metamorfosis" dinyatakan sangat valid dan sangat boleh digunakan dalam pembelajaran setelah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Pada ahli materi didapatkan hasil persentase kevalidan sebesar 91,1%, sedangkan oleh ahli media didapatkan hasil persentase kevalidan sebesar 88,3%. Dari kedua hasil validasi tersebut diperoleh persentase rata-rata kevalidan media sebesar 89,7%. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran visual tiga dimensi Buku Susun Mesis "Susun Metamorfosis" sangat valid dan sangat boleh digunakan dalam pembelajaran.
2. Media pembelajaran visual tiga dimensi Buku Susun Mesis "Susun Metamorfosis" dinyatakan sangat praktis dan sangat boleh digunakan dalam pembelajaran setelah dilakukan uji kepraktisan oleh respon guru dan siswa. Dari hasil respon guru didapatkan hasil persentase kepraktisan sebesar 92,3%, sedangkan respon siswa didapatkan hasil persentase kepraktisan sebesar 92,8%. Dari kedua hasil uji kepraktisan tersebut diperoleh persentase rata-rata kepraktisan media sebesar 92,5%. Dari hasil tersebut

dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran visual tiga dimensi Buku Susun Mesis "Susun Metamorfosis" sangat praktis dan sangat boleh <sup>8</sup> digunakan dalam pembelajaran.

3. Media pembelajaran visual tiga dimensi Buku Susun Mesis "Susun Metamorfosis" <sup>10</sup> dinyatakan sangat efektif dan sangat boleh digunakan dalam pembelajaran setelah dilakukan uji coba lapangan. Keefektifan ini diperoleh dari hasil belajar siswa melalui post-test setelah penggunaan media pembelajaran visual tiga dimensi Buku Susun Mesis "Susun Metamorfosis". Pada uji coba terbatas didapatkan rata-rata hasil belajar siswa yaitu 85,6 dengan persentase ketuntasan belajar klasikal sebesar 87,5 %, sedangkan pada uji coba luas didapatkan rata-rata hasil belajar siswa yaitu 92,3 dengan persentase ketuntasan belajar klasikal sebesar 90,9 %. Dari kedua hasil uji coba lapangan tersebut diperoleh persentase rata-rata sebesar 90,5 dengan rata rata persentase ketuntasan belajar klasikal sebesar 90%. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran visual tiga dimensi Buku Susun Mesis "Susun Metamorfosis" sangat efektif dan sangat boleh <sup>2</sup> digunakan dalam pembelajaran.

## **B. Implikasi**

Berdasarkan simpulan diatas, bahwa pada penelitian pengembangan media pembelajaran visual tiga dimensi Buku Susun Mesis "Susun Metamorfosis" berdampak positif terhadap motivasi belajar siswa dan pemahaman <sup>2</sup> siswa dalam materi daur hidup hewan pada mata pelajaran IPAS pada kelas IV SD Negeri Sumberjo <sup>2</sup>. Terdapat dua implikasi yaitu sebagai berikut:

### 1. Implikasi Teoritis

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan bahwa pengembangan media pembelajaran visual tiga dimensi Buku Susun Mesis "Susun Metamorfosis" sangat berpengaruh terhadap motivasi siswa untuk belajar. Antusiasme siswa dalam menggunakan media pembelajaran visual tiga dimensi Buku Susun Mesis "Susun Metamorfosis" berdampak baik terhadap hasil belajar siswa yakni ditunjukkan dengan tingginya persentase ketuntasan belajar klasikal kelas IV materi daur hidup hewan setelah penerapan media pembelajaran visual tiga dimensi Buku Susun Mesis "Susun Metamorfosis".

### 2. Implikasi Praktis

- a) Bagi guru, media pembelajaran visual tiga dimensi Buku Susun Mesis "Susun Metamorfosis" dapat membantu memudahkan guru untuk memaparkan materi daur hidup hewan pada mata pelajaran IPAS kelas IV.
- b) Bagi siswa, media pembelajaran visual tiga dimensi Buku Susun Mesis "Susun Metamorfosis" dapat meningkatkan motivasi siswa untuk semangat belajar, memudahkan siswa untuk memahami materi dan meningkatkan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran sehingga tidak membosankan.

## **C. Saran**

Berdasarkan simpulan dan implikasi penelitian, maka dapat diberikan saran sebagai masukan ditujukan kepada beberapa pihak dapat dijadikan sebagai acuan yaitu sebagai berikut :

### **1. Bagi Siswa**

Siswa sebaiknya lebih memperhatikan ketika guru menjelaskan, berani bertanya ketika ada yang kurang dipahami, dan lebih teliti lagi dalam mengerjakan soal yang diberikan agar hasil belajar bisa lebih maksimal.

### **2. Bagi Guru**

Diharapkan guru dapat menggunakan media pembelajaran visual tiga dimensi Buku Susun Mesis "Susun Metamorfosis" pada mata pelajaran IPAS materi daur hidup hewan di pembelajaran-pembelajaran berikutnya.

### **3. Bagi Peneliti Lain**

Untuk peneliti lain diharapkan dapat menjadikan penelitian ini sebagai bahan referensi agar media pembelajaran visual tiga dimensi Buku Susun Mesis "Susun Metamorfosis" ini lebih berkembang dan lebih baik lagi. Peluang untuk penelitian selanjutnya, peneliti bisa menguji penggunaan media pembelajaran media pembelajaran visual tiga dimensi Buku Susun Mesis "Susun Metamorfosis" dengan menggunakan metode eksperimen.

# Isabela\_Arinda\_Putri

---

## ORIGINALITY REPORT

---

17%

SIMILARITY INDEX

18%

INTERNET SOURCES

3%

PUBLICATIONS

6%

STUDENT PAPERS

---

## PRIMARY SOURCES

---

1	<a href="http://eprints.umm.ac.id">eprints.umm.ac.id</a> Internet Source	4%
2	<a href="http://repository.unpkediri.ac.id">repository.unpkediri.ac.id</a> Internet Source	2%
3	<a href="http://www.kelaspintar.id">www.kelaspintar.id</a> Internet Source	1%
4	<a href="http://repository.ummat.ac.id">repository.ummat.ac.id</a> Internet Source	1%
5	Submitted to Universitas Mulawarman Student Paper	1%
6	<a href="http://docplayer.info">docplayer.info</a> Internet Source	1%
7	<a href="http://ejournal.unida-aceh.ac.id">ejournal.unida-aceh.ac.id</a> Internet Source	1%
8	<a href="http://repository.usd.ac.id">repository.usd.ac.id</a> Internet Source	1%
9	<a href="http://prosiding.unipma.ac.id">prosiding.unipma.ac.id</a> Internet Source	1%

---

10	<a href="#">123dok.com</a> Internet Source	1 %
11	<a href="#">text-id.123dok.com</a> Internet Source	1 %
12	<a href="#">repositori.unsil.ac.id</a> Internet Source	1 %
13	<a href="#">digilibadmin.unismuh.ac.id</a> Internet Source	1 %
14	<a href="#">ejournal.undiksha.ac.id</a> Internet Source	1 %
15	<a href="#">etheses.iainkediri.ac.id</a> Internet Source	1 %
16	<a href="#">repository.iainpalopo.ac.id</a> Internet Source	1 %

Exclude quotes Off

Exclude matches < 1%

Exclude bibliography Off