

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
ABSTRAK	xviii
ABSTRACT	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	6
1.3 Tujuan Penelitian Pengembangan.....	7
1.4 Spesifikasi Produk yang Diharapkan	7
1.5 Manfaat Penelitian Pengembangan.....	8
1.6 Asumsi dan Keterbatasan Penelitian.....	9
1.7 Definisi Operasional	10
BAB II KAJIANPUSTAKA.....	11
2.1 Belajar dan Pembelajaran.....	11
2.2 Pembelajaran IPA.....	13
2.3 Media Pembelajaran.....	16
2.3.1 Definisi Media Pembelajaran.....	16
2.3.2 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran.....	17
2.3.3 Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran	20

2.4 Media Manipulatif	22
2.4.1 Definisi Media Manipulatif.....	22
2.4.2 Media Animal Fishing Box.....	24
2.5 Hasil Belajar.....	25
2.6 Materi Hewan dan Jenis Makanannya	26
2.7 Penelitian Pengembangan Model Borg & Gall.....	28
2.8 Penelitian Relevan	31
2.9 Kerangka Berfikir	33
BAB III METODE PENELITIAN PENGEMBANGAN	34
3.1 Model Penelitian Pengembangan	34
3.2 Prosedur Penelitian Pengembangan	35
3.3 Subjek Uji Coba	41
3.3.1 Desain Uji Coba	41
3.4 Jenis Data	44
3.5 Instrumen Pengumpulan Data	44
3.6 Teknik Analisis Data.....	50
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN.....	58
4.1 Penyajian Data.....	58
4.1.1 Potensi dan masalah	58
4.1.2 Pengumpulan Informasi.....	60
4.1.3 Desain Produk	61
4.1.4 Validasi Desain	64
4.1.5 Perbaikan Desain	70
4.1.6 Uji Coba Produk	74
4.1.7 Uji Coba Pemakaian	77
4.1.8 Produksi Masal.....	81
4.2 Analisis Data	81
4.2.1 Analisis Data Uji Kevalidan Media.....	81
4.2.2 Analisis Data Uji Kepraktisan Media	85
4.2.3 Analisis Data Uji Keefektifan Media.....	90

BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	98
5.1 Simpulan	98
5.2 Saran Pemanfaatan dan Pengembangan Produk	99
5.2.1 Saran Pemanfaatan Produk	99
5.2.2 Saran Pengembangan Produk	99
DAFTAR PUSTAKA.....	101

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Langkah Model Penelitian Pengembangan Borg & Gall.....	28
Tabel 3.1 Pokok Bahasan Pengembangan Media	37
Tabel 3.2 Data yang Dikumpulkan dalam Instrumen Penelitian	44
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Lembar Angket Validasi Ahli Media	46
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Lembar Angket Validasi Desain Pembelajaran	46
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Lembar Angket Validasi Bahasa.....	46
Tabel 3.6 Kisi-Kisi Lembar Angket Validasi Materi.....	47
Tabel 3.7 Kisi-Kisi Lembar Angket Respon Siswa	47
Tabel 3.8 Skala Likert.....	48
Tabel 3.9 Skala Likert.....	48
Tabel 3.10 Kisi-Kisi Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran	49
Tabel 3.11 Kisi-Lembar Tes	49
Tabel 3.12 Kriteria Validitas Ahli.....	52
Tabel 3.13 Kriteria Keterlaksanaan Pembelajaran.....	53
Tabel 3.14 Kriteria Respon Siswa.....	55
Tabel 3.15 Ketuntasan Hasil Belajar.....	56
Tabel 3.16 Kriteria Ketuntasan Belajar Klasikal	57
Tabel 4.1 Desain Produk.....	61
Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Media	65
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Bahasa	66
Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Materi	68
Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Desain Pembelajaran.....	69
Tabel 4.6 Hasil Produk Sesudah dan Sebelum Revisi	71
Tabel 4.7 Hasil keterlaksanaan Pembelajaran Pada Uji Coba Produk.....	75
Tabel 4.8 Hasil Angket Respon Siswa pada Uji Coba Produk.....	76
Tabel 4.9 Hasil Belajar siswa pada Uji Coba Produk	76
Tabel 4.10 Hasil Keterlaksanaan Pembelajaran pada Uji Coba Pemakaian	78
Tabel 4.11 Hasil Angket Respon Siswa pada Uji Coba Produk.....	79
Tabel 4.12 Hasil Belajar Siswa pada Uji Coba Pemakaian	80

Tabel 4.13 Rekapitulasi Hasil Penilaian Para Validator	83
Tabel 4.14 Rekapitulasi Hasil Penilaian Keterlaksanaan Pembelajaran pada Uji Coba Produk	86
Tabel 4.15 Rekapitulasi Hasil Penilaian Keterlaksanaan Pembelajaran pada Uji Coba Pemakaian	88
Tabel 4.16 Rekapitulasi Hasil Penilaian Angket Respon Siswapada Uji Coba Produk.....	90
Tabel 4.17 Rekapitulasi Hasil Penilaian Hasil Belajar Siswa pada Uji Coba Produk.....	91
Tabel 4.18 Rekapitulasi Hasil Penilaian Angket Respon Siswa pada Uji Coba Pemakaian.....	93
Tabel 4.19 Rekapitulasi Hasil Penilaian Hasil Belajar Siswa pada Uji Coba Pemakaian.....	97

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berfikir Pengembangan Media Pembelajaran..	14
Gambar 3.1 Prosedur Pengembangan Media Borg & Gall Adaptasi Sugiyono	35
Gambar 3.2 Desain Uji Coba	43
Gambar 4.1 Grafik Analisis Uji Kevalidan Media	84
Gambar 4.2 Grafik Analisis Uji Kepraktisan Media pada Uji Coba Produk dan Uji Coba Pemakaian	89
Gambar 4.3 Grafik Analisis Uji Keefektifan Media pada Uji Coba Produk	92
Gambar 4.4 Grafik Analisis Uji Keefektifan Media pada Uji Coba Pemakaian	96

DAFTAR LAMPIRAN

SURAT PENELITIAN	103
Lampiran 1 Surat Pengantar Penelitian.....	104
Lampiran 2 Surat Keterangan Meneliti.....	105
Lampiran 3 Surat Permohonan Validasi Ahli Media.....	106
Lampiran 4 Surat Permohonan Validasi Ahli Materi	107
Lampiran 5 Surat Permohonan Validasi Ahli Bahasa	108
Lampiran 6 Surat Permohonan Validasi Ahli Desain Pembelajaran	109
HASIL PRA PENELITIAN	101
Lampiran 7 Observasi Pra Penelitian.....	110
Lampiran 8 Wawancara Pra Penelitian.....	111
Lampiran 9 Angket Analisis KebutuhanSiswa	112
HASIL ANGKET VALIDASI AHLI	122
Lampiran 10 Angket Validasi Ahli Media.....	123
Lampiran 11 Angket Validasi Ahli Bahasa	126
Lampiran 12 Angket Validasi Ahli Materi	129
Lampiran 13 Angket Validasi Ahli Desain Pembelajaran	132
NAMA-NAMA SISWA YANG MENJADI SUBJEK UJI COBA	135
Lampiran 14 Nama-nama Siswa Uji Coba Produk (Kelompok Terbatas).....	136
Lampiran 15 Nama-nama Siswa Uji Coba Pemakaian (Kelompok Luas).....	137
HASIL ANGKET RESPON SISWA, TES HASIL BELAJAR SISWA, DAN OBSERSERVASI KETERLAKSANAAN PEMBELAJARAN UJICOBA PRODUK (KELOMPOK TERBATAS)	138
Lampiran 16 Lembar Angket Respon Siswa	139
Lampiran 17 Lembar Tes Hasil Belajar Siswa	148
Lampiran 18 Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran	159
HASIL ANGKET RESPON SISWA, TES HASIL BELAJAR SISWA, DAN OBSERSERVASI KETERLAKSANAAN PEMBELAJARAN UJICOBA PEMAKAIAN (KELOMPOK LUAS)	170
Lampiran 19 Lembar Angket Respon Siswa	171

Lampiran 20 Lembar Tes Hasil Belajar Siswa	181
Lampiran 21 Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran	192
INSTRUMEN PEMBELAJARAN	202
Lampiran 22 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	202
Lampiran 23 Lembar Kerja Kelompok (LKK)	226
DOKUMENTASI PENELITIAN	227
Lampiran 24 Dokumentasi Uji Coba Produk	228
Lampiran 25 Dokumentasi Uji Coba Pemakaian	229
PRODUK PENGEMBANGAN	230
Lampiran 26 Buku Petunjuk Penggunaan Media	231
Lampiran 27 Media Pembelajaran Manipulatif “ <i>Animal Fishing Box</i> ”	234
BIODATA PENGEMBANG	235

Lana, Muhammad Alin Putra Khoirol. 2019. 150611100146. Pengembangan media pembelajaran manipulatif “*animal fishing box*” Materi Hewan dan Jenis Makanannya Pada Kelas V SDN Socah 2 Bangkalan. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura. Pembimbing I: Andika Adinanda Siswoyo, S.Pd., M.Pd, Dosen Pembimbing II: Isna Ida Mardiyana, S.Pd., M.Pd.

ABSTRAK

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran untuk mempermudah komunikasi antara guru dan siswa dengan tujuan agar siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan baik. Pengembangan ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan, kepraktisan dan keefektifan media pembelajaran manipulatif “*animal fishing box*” pada tema ekosistem subtema komponen ekosistem di pembelajaran 1 tentang materi hewan dan jenis makanannya. Model pengembangan yang digunakan adalah Borg & Gall adaptasi sugiyono Model ini terdiri dari 10 tahap, namun dimodifikasi menjadi 9 tahap oleh pengembang. Hasil kevalidan media sebesar 88,5 pada kategori *sangat valid* yang diperoleh dari ahli media 86% pada kategori *sangat valid* ahli bahasa 96% pada kategori *sangat valid*, ahli materi 80% pada kategori *valid*, ahli desain pembelajaran 92% pada kategori *sangat valid* dengan rata-rata kevalidan media mencapai 88,5% pada kategori *sangat valid*. Hasil kepraktisan media pada uji coba pemakaian mencapai 95,5% pada kategori *sangat baik atau sangat terlaksana* sehingga dapat dikatakan media pembelajaran sangat praktis digunakan dalam pembelajaran. Hasil keefektifan produk pada uji coba pemakaian dilihat dari respon siswa 92,5 pada kategori *sangat menarik* dan hasil belajar siswa 90% pada kategori *tuntas* sehingga dapat dikatakan media pembelajaran efektif digunakan dalam pembelajaran. Berdasarkan kriteria media pembelajaran yang baik, maka media pembelajaran manipulatif “*animal fishing box*” telah memenuhi kategori valid, praktis dan efektif.

Kata kunci: Media Pembelajaran Manipulatif “*animal fishing box*”, Hewan dan Jenis Makanannya, Model Pengembangan Borg & Gall.

Lana, Muhammad Alin Putra Khoirol. 2019. 150611100146. The Development of Manipulative Learning Media “Animal Fishing Box” Animals and Kinds of Their Food Material of the 5th grade in SDN Socah 2 Bangkalan. Thesis. Elementary School Teacher Education Study Program, Faculty of Educational Sciences, University of Trunojoyo Madura. Advisor I: Andika Adinanda Siswoyo, S.Pd., M.Pd Advisor II: Isna Ida Mardiyana, S.Pd., M.Pd

ABSTRACT

Learning media is a tool that used by teacher in conveying material to make communication easy between students and teacher that purposes to make students can achieve good learning. This development aim to know validation degree, practicability, effectiveness of manipulative learning media “Animal Fishing Box” on the ecosystem theme, ecosystem component sub-theme in learning 1 about animals and their kinds of food. The development model that used is Borg & Gall which is adapted by Sugiyono. This model consists of 10 stages, but it is modified to 9 stages by the developer. The results of media validity are 88,5% in very valid category that are gotten from media expert is 86% in very valid category, linguists is 96% in very valid category, material expert is 80% in very valid category, learning design expert is 92% in very valid category with average of them achieve 88,5% in very valid category. The result of product practicability on usage test achieves 95,5% in very good or complete category so it can be said that learning media is practical to used in learning. The results of product effectiveness on usage test looked from student responses is 92,5% in very interested category and the result of student learning is 90% in complete category, so it can be said that learning media is practical to used in learning. Based on the criteria of good learning media, it can be concluded that manipulative learning media “Animal Fishing Box” fulfilled valid, practical and effective categories.

Keywords: Manipulative Learning Media “Animal Fishing Box”, Animals and Their Kinds of Food, The Development Model of Borg & Gall.