

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN.....	iv
MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
ABSTRAK	xvi
<i>ABSTRACT</i>	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	7
1.3 Tujuan Penelitian dan Pengembangan	7
1.4 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan	8
1.5 Pentingnya Penelitian Pengembangan	8
1.6 Asumsi dan Keterbatasan Penelitian Pengembangan	9
1.7 Definisi Operasional.....	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	13
2.1 Belajar, Pembelajaran, dan Hasil Belajar.....	13
2.1.1 Pengertian Belajar.....	13
2.1.2 Pengertian Pembelajaran	14
2.1.3 Hasil Belajar	16
2.2 Karakteristik Siswa Sekolah Dasar	17
2.3 Media Video Pembelajaran	19
2.3.1 Media Pembelajaran	19
2.3.2 Video Pembelajaran.....	26
2.4 Hakikat Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).....	31

2.4.1	Pengertian Pembelajaran IPA	31
2.4.2	Tujuan Pembelajaran IPA.....	33
2.4.3	Ruang Lingkup Pembelajaran IPA	34
2.5	Model Borg & Gall	37
2.6	Model Pembelajaran Kooperatif <i>Two Stay Two Stray</i>	38
2.6.1	Model Pembelajaran Kooperatif <i>Two Stay Two Stray</i>	38
2.6.2	Langkah-Langkah Implementasi <i>Two Stay Two Stray</i>	39
2.7	Penelitian Yang Relevan	39
BAB III METODE PENELITIAN.....		41
3.1	Metode Penelitian dan Pengembangan	41
3.2	Prosedur Penelitian dan Pengembangan Media Video Pembelajaran	42
3.2.1	Potensi dan Masalah.....	43
3.2.2	Pengumpulan Data	44
3.2.3	Desain Produk	45
3.2.4	Validasi Desain	46
3.2.5	Revisi Desain	46
3.2.6	Uji Coba Produk.....	47
3.2.7	Revisi Produk	47
3.2.8	Uji Coba Pemakaian.....	48
3.2.9	Revisi Produk	48
3.2.10	Produksi Massal	49
3.3	Uji Coba Produk	49
3.3.1	Desain Uji Coba	49
3.3.2	Subjek Uji Coba	50
3.3.3	Jenis Data.....	51
3.3.4	Instrumen Pengumpulan Data	51
3.3.5	Teknik Analisis Data	53
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....		57
4.1	Hasil Penelitian	57
4.1.1	Studi Pendahuluan	57
4.1.2	Uji Coba Ahli	59
4.1.3	Hasil Uji Coba Lapangan	62

4.2 Pembahasan.....	69
4.2.1 Analisis Hasil Studi Pendahuluan	69
4.2.2 Analisis Hasil Uji Kelayakan	71
4.2.3 Analisis Hasil Uji Keefektifan.....	75
4.2.4 Analisis Hasil Uji Kemenarikan	77
4.3 Revisi Produk.....	79
4.4 Spesifikasi Produk	83
BAB V PENUTUP.....	87
5.1 Kajian Produk Media Video Pembelajaran.....	87
5.2 Saran Terhadap Produk.....	93
5.2.1 Saran Pemanfaatan Produk.....	91
5.2.2 Saran Desiminasi Produk	91
5.2.3 Saran Kelanjutan Pengembangan	92
DAFTAR PUSTAKA	93
LAMPIRAN	
BIODATA	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	SK dan KD Mapel IPA Kelas III SD	35
Tabel 2.2	Langkah-Langkah Penelitian dan Pengembangan Borg & Gall	37
Tabel 3.1	Kriteria Kelayakan Media Pembelajaran	54
Tabel 3.2	Kriteria Keefektifan Media Pembelajaran	55
Tabel 3.3	Kriteria Kemenarikan Media Pembelajaran.....	56
Tabel 4.1	Hasil Analisis Kebutuhan Belajar IPA Siswa Kelas III	57
Tabel 4.2	Hasil Validasi oleh Ahli Media Pembelajaran	60
Tabel 4.3	Hasil Validasi oleh Ahli Materi Pembelajaran.....	61
Tabel 4.4	Hasil Belajar Siswa Kelompok Kecil.....	63
Tabel 4.5	Hasil Angket Respon Siswa Kelompok Kecil	64
Tabel 4.6	Hasil Belajar Siswa Kelompok Besar	65
Tabel 4.7	Hasil Angket Respon Siswa Kelompok Besar	67
Tabel 4.8	Hasil Penilaian Unjuk Kerja (Diskusi dan Presentasi).....	69
Tabel 4.9	Revisi Produk.....	80

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Kerucut Pengalaman Edgar Dale.....	21
Gambar 3.1	Langkah-Langkah Pengembangan Media Video Pembelajaran.....	43
Gambar 3.2	Desain Penelitian	50
Gambar 4.1	Diagram Hasil Analisis Kebutuhan Belajar IPA SiswaKelas III	58
Gambar 4.2	Diagram Hasil Uji Coba Kelayakan oleh Ahli	59
Gambar 4.3	Digram Kentuntasan Hasil Belajar Siswa (Kelompok Kecil)	63
Gambar 4.4	Diagram Ketuntasan Hasil Belajar Siswa (Kelompok Besar)	66
Gambar 4.5	Diagram Hasil Analisis Kemenarikan Video Pembelajaran.....	68
Gambar 4.6	<i>Import</i> Video dan Musik <i>Backsound</i>	80
Gambar 4.7	Revisi Sampul Buku Petunjuk.....	80
Gambar 4.8	Revisi Tampilan Latar Belakang Buku Petunjuk	81
Gambar 4.9	Revisi Bagian Isi Buku Petunjuk.....	81
Gambar 4.10	Revisi Ukuran Buku Petunjuk	82
Gambar 4.11	Box Pengemasan.....	82
Gambar 4.12	Revisi <i>Desain Box</i> Pengemasan	82
Gambar 4.13	Revisi Desain <i>Cover Depan DVD</i>	83
Gambar 4.14	Revisi Desain <i>Cover Belakang DVD</i>	83
Gambar 4.15	<i>Story Board</i>	84
Gambar 4.16	Spesifikasi Produk Awal	85
Gambar 4.17	Spesifikasi Produk Akhir.....	85

DAFTAR LAMPIRAN

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Lampiran 1 Surat Pengantar Penelitian

Lampiran 2 Surat Keterangan Penelitian

DATA PELAKSANAAN PENELITIAN

Lampiran 3 Identitas Sekolah

DATA PRA-PENELITIAN

Lampiran 4 Analisis Kebutuhan Belajar IPA

Lampiran 5 *Story Board*

Lampiran 6 Kajian Informasi Produk Pengembangan

INSTRUMEN PENELITIAN

Lampiran 7 Kisi-Kisi Soal

Lampiran 8 Soal

Lampiran 9 Angket Respon Siswa

Lampiran 10 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

HASIL VALIDASI INSTRUMEN

Lampiran 11 Validasi Kelayakan oleh Ahli Media Pembelajaran

Lampiran 12 Validasi Kelayakan oleh Ahli Materi Pembelajaran

Lampiran 13 Validasi Soal

Lampiran 14 Validasi Butir Soal

Lampiran 15 Validasi Angket Respon

Lampiran 16 Validasi RPP

Lampiran 17 Hasil Validasi Kelayakan oleh Ahli Media Pembelajaran

Lampiran 18 Hasil Validasi Kelayakan oleh Ahli Materi Pembelajaran

Lampiran 19 Hasil Validasi Soal

Lampiran 20 Hasil Validasi Angket

Lampiran 21 Hasil Validasi RPP

HASIL UJI COBA LAPANGAN

- Lampiran 22 Daftar Nama Siswa Kelas III SDN Morombuh 03 Kwanyar
- Lampiran 23 Hasil Analisis Kebutuhan Belajar IPA
- Lampiran 24 Hasil Uji Keefektifan Kelompok Kecil
- Lampiran 25 Hasil Uji Keefektifan Kelompok Besar
- Lampiran 26 Hasil Uji Kemenarikan Kelompok Kecil
- Lampiran 27 Hasil Uji Kemenarikan Kelompok Besar
- Lampiran 28 Daftar Revisi Produk
- Lampiran 29 Hasil Akhir Desain Media Video Pembelajaran
- Lampiran 30 Hasil Penilaian Diskusi dan Presentasi
- Lampiran 31 Hasil Penilaian Sikap Selama Pembelajaran
- Lampiran 32 Hasil Belajar Siswa
- Lampiran 33 Respon Analisis Kebutuhan Belajar IPA Siswa
- Lampiran 34 Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran

DOKUMENTASI

- Lampiran 35 Dokumentasi Penelitian (Kelompok Kecil)
- Lampiran 36 Dokumentasi Penelitian (Kelompok Besar)

BIODATA

- Lampiran 37 Biodata Peneliti

Nikmah, Maftuhatin. 2017. Pengembangan Media Video Pembelajaran Perubahan Makhluk Hidup Pada Hewan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas III SD Negeri Morombuh 03 Kwanyar. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Trunojoyo Madura. Pembimbing I: Mujtahidin, M.Pd. Pembimbing II: Fachrur Rozie, M.Pd.

ABSTRAK

Penelitian dan pengembangan ini dilatarbelakangi oleh minimnya penggunaan media pembelajaran dan dominasi guru dalam pembelajaran, sehingga menyebabkan rendahnya motivasi belajar siswa dan berdampak pada hasil belajar siswa yang rendah. Untuk mengatasi masalah tersebut maka dikembangkanlah media video pembelajaran perubahan makhluk hidup pada hewan. Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan media pembelajaran dan RPP IPA serta meningkatkan hasil belajar siswa kelas III materi perubahan makhluk hidup pada hewan. Penelitian dan pengembangan dilakukan dengan mengikuti tahapan model *Borg & Gall* yang diadopsi oleh Sugiyono. Subjek yang digunakan sebagai uji coba lapangan yaitu siswa kelas III SDN Morombuh 03 Kwanyar. Hasil penilaian kelayakan produk pengembangan diperoleh 71 persen dari ahli media pembelajaran, ahli materi pembelajaran 84 persen, uji keefektifan dari kelompok kecil diperoleh rata-rata nilai 86 dan 81 pada kelompok besar, uji kemenarikan memperoleh nilai sebesar 95 persen dari kelompok kecil dan 81 persen dari kelompok besar. Berdasarkan hasil tersebut menunjukkan bahwa media video pembelajaran perubahan makhluk hidup pada hewan dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang mendukung proses belajar IPA siswa kelas III SD.

Kata Kunci: Media, Video, Pembelajaran, IPA, Perubahan makhluk hidup pada hewan

Nikmah, Maftuhatin. 2017. The Development of Video Instructional Media about Animal Change for Improving Student Learning Result in Science Studies the 3rd grade of SDN Morombuh 03 Kwanyar. Thesis. Elementary Teaching and Education Study Program, Faculty of Education, University of Trunojoyo Madura. Advisor I: Mujtahidin, M.Pd Advisor II: Fachrur Rozie, M.Pd.

ABSTRACT

The motivation of this research and development is too minimum use of learning media and teacher domination in study, so the student motivation for studying too weak and it impacts to the result of learning. To resolve these problems video instructional media about the change of animal is developed. The goal is produce instructional media and lesson plan (RPP) for Science and improving student learning result in Orgnism Change subject. The research and development has been done by Borg and Gall model that was adopted by Sugiyono. The subject for testing is the 3rd students of SDN Morombuh 03 Kwanyar. Worthiness result of development product is 71% from learning media expert, 84% from learning material expert, 84% and 81% from effectiveness for both smaller group and larger group, the attractiveness got 95% and 81% for both smaller group and larger group. Depend on those result it's shown the video learning media about Animal Change can be used for learning media that will support the 3rd students of elemantary school in the science learning process.

Keywords: Media, Video, Instructional, Science, Animal Change