

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR BAGAN.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
ABSTRAK.....	xiii
ABSTRACK	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Tujuan Penelitian Dan Pengembangan.....	5
1.4 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan.....	5
1.5 Pentingnya Penelitian dan Pengembangan	6
1.6 Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan	6
1.7 Definisi Istilah	7
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Pengertian Belajar dan Pembelajaran	8
2.1.1 Belajar dan Pembelajaran.....	8
2.2 Hakikat Pembelajaran IPA.....	9
2.2.1 Pengertian Pembelajaran IPA	9
2.3 Media Pembelajaran	10
2.3.1 Pengertian Media Belajar	10
2.3.2 Ciri – Ciri Media belajar	11
2.3.3 Kriteria Memilih Media Pengajaran.....	12
2.3.4 Kegunaan Media Pendidikan	13
2.4 <i>Manipulative Object</i> Miniatur Hutan.....	13

2.4.1 Langkah-Langkah Pembuatan Media <i>Manipulative Object</i> Miniatur Hutan	14
2.5 Karakteristik Anak Sekolah Dasar.....	15
2.5.1 Perkembangan Kognitif Anak.....	15
2.6 Langkah-Langkah Pengembangan Media Pembelajaran	16
2.7 Hasil Belajar	23
BAB III METODE PENELITIAN	
1.1 Model Penelitian dan Pengembangan.....	25
1.2 Prosedur Pengembangan Media <i>Manipulative Object</i>	26
1.3 Subjek Uji Coba.....	30
1.4 Instrumen Pengumpulan Data	32
1.5 Teknik Analisis Data	34
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN	
4.1 Ahli Materi	36
4.4.1 Penyajian Analisis Data	37
4.4.2 Revisi Produk Pengembangan	38
4.2 Ahli Media Pembelajaran	38
4.2.1 Penyajian Analisis Data	39
4.2.2 Revisi Produk Pengembangan	41
4.3 Ahli Desain Pembelajaran	41
4.3.1 Penyajian Analisis Data	42
4.3.2 Revisi Produk Pengembangan	43
4.4 Tahap Uji Coba	44
4.4.1 Analisis Data	44
4.4.2 Revisi Produk Pengembangan	45
4.5 Pembahasan	46
4.5.1 Pengembangan Media Pembelajaran <i>Manipulative Object</i>	47
4.6 Efektifitas, Efisiensi, dan Daya Tarik Pembelajaran Dengan Menggunakan Media <i>Manipulative Object</i>	49
BAB V PENUTUP	
5.1 Kajian Produk Yang Direvisi	51
5.2 Saran Terhadap Produk Pengembangan	58

5.2.1 Saran Pemanfaatan Produk	58
5.2.2 Saran Desiminasi Produk	58
5.2.3 Saran Kelanjutan Pengembang.....	58
DAFTAR PUSTAKA	60
LAMPIRAN.....	xv
BIODATA	

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Kisi – Kisi Angket.....	33
Tabel 3.2 Konversi Tingkat Kelayakan Media	24
Tabel 4.1 Hasil Validitas Ahli Materi	37
Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Media Pembelajaran.....	39
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Desain Pembelajaran	42
Tabel 4.4 Rata – Rata Presentase Angket	45

DAFTAR BAGAN

	Halaman
Bagan2.1 Langkah-langkah produksi media pembelajaran	21

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Komponen Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran Model Kemp.....	17
Gambar 3.1 Skema Langkah-Langkah Pengembangan Media <i>Manipulative Object</i> Miniatur Hutan yang Diadaptasi dari Kemp & Dayton dan Ramansyah.....	26
Gambar 3.2 Skema Desain Uji Coba Produk.....	30
Gambar 5.1 Miniatur Hutan	54
Gambar 5.2 Hewan Mainan	54
Gambar 5.3 Pohon 2D.....	55
Gambar 5.4 Pohon 3D.....	56
Gambar 5.5 Awan	56
Gambar 5.6 Papan Penggolongan Hewan.....	57

Wulandari, Dwi. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Manipulative Object Miniatur Hutan Pada Mata Pelajaran IPA Materi Penggolongan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya Kelas III SD Negeri Perreng 2 Burneh*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura. Pembimbing I Eva Ari Wahyuni, S. Pd., M.Si. dan Pembimbing II Wanda Ramansyah, S. Pd., M.Pd.

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah: (1) mengembangkan media pembelajaran *manipulative object* miniatur hutan pada mata pelajaran IPA materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya, (2) mengetahui kelayakan media pembelajaran *manipulative object* miniatur hutan pada mata pelajaran IPA materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya. Pengembangan media pembelajaran *manipulative object* miniatur hutan menggunakan modifikasi model Kemp & Dayton, dengan subjek uji coba pada SD Negeri Perreng 2 Burneh siswa kelas III. Langkah-langkah pengembangan media *manipulative object* miniatur hutan yang digunakan adalah sebagai berikut: (1) tujuan khusus pembelajaran, (2) karakteristik siswa, (3) isi materi, (4) *treatment*, (5) *developing and mixing*, (6) *testing and revising*. Didalam pengembangan media ini terdapat ahli materi, ahli media dan ahli desain pembelajaran, serta uji coba perorangan 3 siswa, uji coba kelompok kecil 9 siswa, uji coba lapangan seluruh siswa kelas III. Hasil yang diperoleh dari ahli materi yaitu 73,84%, ahli media pembelajaran yaitu, 76,25% sedangkan hasil ahli desain pembelajaran yaitu 61,54%. Hasil uji coba perorangan memperoleh presentase 94%”, uji coba kelompok kecil memperoleh presentase 100% sedangkan uji coba lapangan memperoleh presentase 98%, hal ini juga dilihat dari hasil belajar yang mencapai ketuntasan klasikal 100%. Berdasarkan hasil pengembangan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran *manipulative object* miniatur hutan layak digunakan oleh siswa kelas III.

Kata Kunci: (1) *Pengembangan Media* (2) *Media Pembelajaran Manipulative Object Miniatur Hutan* (3) *Pelajaran IPA* (4) *Kelas III Sekolah Dasar (SD)*

Wulandari, Dwi. 2015. Learning Media Development of Manipulative Object of Forest Miniature in Science Lesson About Animal Clasification by Kinds of Food for 3rd Grade Students of SDN Perreng 2 Burneh. Skripsi. Elementary School Teacher Education Department, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura. Supervisor I Eva Ari Wahyu, S.Pd., M.Si. and Supervisor II Wanda Ramansyah, S.Pd., M.Pd.

ABSTRACT

These research purposes are: (1) to develop learning media of manipulative object of forest miniature in science lesson about animal classification by kids of food, (2) to know advisability of manipulative object miniature in science lesson about animal classification by kids of food. Learning media development of manipulative object of forest miniature uses model modification by Kemp & Dayton with testing subject for SD Negeri Perreng 2 Burneh third class. Media development steps of manipulative object of forest miniature that are used: (1) learning general purpose, (2) student characteristics, (3) material contents, (4) treatment, (5) developing and mixing, (6) testing and revising. In this media development consists of material expert, media expert, and design learning expert with individual testing three student, small group testing nine student, field testing all students of third class. The result s of the material expert is 73,84%, learning media expert is 76,25% while design learning expert is 61,54%. The results of individual testing is 94%, small group testing is 100% while field testing 98%. It is also seen from the study results that achieves 100% classical complekeness. Based on the development results in learning media development research of manipulative object of forest miniature is proper used by students of third class.

Key words: (1) media development, (2) learning media of manipulative object of forest miniature, (3) science lesson, (4) third class of elementary school.

LAMPIRAN

1. Lampiran 1. SuratPengantarPengadaanPenelitian
2. Lampiran 2. Surat Keterangan Meneliti
3. Lampiran3. Observasi Pra Penelitian
4. Lampiran 4. Hasil Wawancara
5. Lampiran 5. Validasi Ahli Materi
6. Lampiran 6. Validasi Ahli Media Pembelajaran
7. Lampiran 7. Validasi Ahli Desain Pembelajaran
8. Lampiran 8.Angket Uji Coba Siswa
9. Lampiran 9. Buku Panduan Penggunaan Media Untuk Guru
10. Lampiran 10. Buku Panduan Penggunaan Media Untuk Siswa
11. Lampiran 11. *Developing and Mixing*
12. Lampiran 12. Media Miniatur Hutan
13. Lampiran 13. Silabus
14. Lampiran 14. RPP
15. Lampiran 15. Soal
16. Lampiran 16 Data Uji Coba Media
17. Lampiran 17 Dokumentasi
18. Lampiran 18. Kisi – Kisi Soal
19. Lampiran 19. Hasil Validasi Ahli Materi
20. Lampiran 20. Hasil Validasi Ahli Media
21. Lampiran 21. Hasil Validasi Ahli Desain Pembelajaran
22. Lampiran 22. Penilaian Kognitif Perorangan
23. Lampiran 23. Penilaian Kognitif Uji Coba Kelompok Kecil
24. Lampiran 24. Penilaian Kognitif Uji Coba Lapangan
- 25.Lampiran 25. Rekapitulasi Nilai Uji Coba Media (Aspek Kognitif)
26. Lampiran 26. Hasil Uji Coba Perorangan
27. Lampiran 27. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil
28. Lampiran 28. Hasil Uji Coba Lapangan
29. Lampiran 29. Biodata