

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
ABSTRAK	xv

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Tujuan Penelitian Pengembangan	4
1.3 Spesifikasi Produk yang diharapkan.....	4
1.4 Pentingnya Penelitian Pengembangan.....	6
1.5 Asumsi dan Keterbatasan penelitian.....	7
1.6 Definisi Operasional	8

BAB II KAJIAN PUSTAKA

2.1 Pengertian Belajar dan Pembelajaran	9
2.1.1 Pengertian Belajar	9
2.1.2 Pengertian Pembelajaran	10
2.2 Karakteristik Siswa	10
2.3 Kurikulum 2013	11
2.4 Pengertian Media dan Media Pembelajaran.....	18

BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

3.1 Metode Penelitian Pengembangan.....	29
3.2 Prosedur Penelitian Pengembangan.....	30
3.2.1 Penelitian dan Pengumpulan Informasi Awal	32
3.2.2 Perencanaan.....	33
3.2.3 Pengembangan Format Produk Awal.....	34
3.2.4 Uji Coba Produk Awal	35
3.2.5 Revisi Produk	36
3.2.6 Uji Coba Lapangan.....	36
3.2.7 Revisi Produk	37
3.2.8 Uji Lapangan	37
3.2.9 Revisi Produk Akhir.....	37
3.2.10 Desiminasi dan Implementasi	38
3.3 Uji Coba produk	37
3.3.1 Desain Uji Coba	37
3.3.2 Subjek Uji Coba	39

3.3.2.1 Ahli Materi Pembelajaran	39
3.3.2.2 Ahli Media Pembelajaran	39
3.3.2.3 Ahli Desain Pembelajaran	40
3.3.2.4 Subyek Uji Sasaran	41
3.3.3 Jenis Data	42
3.3.3.1 Data Kuantitatif.....	42
3.3.3.2 Data Kualitatif.....	43
3.3.4 Instrumen Pengumpulan Data	44
3.3.4.1 Instrumen Wawancara	45
3.3.4.2 Instrumen Observasi	46
3.3.4.3 Instrumen Angket.....	47
3.3.4.4 Lembar Tes	50
3.3.4.5 Dokumentasi	50
3.3.5 Teknik Analisis Data	50

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Penyajian Data.....	58
4.1.1 Data Studi Pendahuluan	58
4.1.2 Data Uji Coba Lapangan.....	59
4.1.2.1 Data Uji Coba Produk Awal.....	59
4.1.2.2 Data Uji Coba Lapangan.....	64
4.1.2.2 Data Uji Lapangan.....	67
4.1.3 Hasil kegiatan Lapangan	72
4.2 Analisis Data	73
4.2.1 Analisis Hasil Uji Kelayakan Produk.....	74
4.2.2 Analisis Uji Coba Lapangan	76
4.2.3 Analisis Uji Lapangan.....	78
4.3 Pembahasan.....	85
4.4 Revisi Produk	88

BAB V PENUTUP

5.1 Kajian Produk yang Telah di Revisi	90
5.2 Saran Pemanfaatan dan Pengembangan Produk	92
5.2.1 Saran Pemanfaatan Produk.....	92
5.2.2 Pengembangan Produk.....	92

DAFTAR PUSTAKA	94
----------------------	----

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Instrumen Pengumpulan Data.....	44
Tabel 3.2 Kisi-kisi Lembar Wawancara.....	45
Tabel 3.3 Kisi-kisi Lembar Observasi Aktivitas Guru.....	46
Tabel 3.4 Kisi-kisi Lembar Observasi Aktivitas Siswa	46
Tabel 3.5 Kisi-kisi Lembar Angket Validasi Ahli Materi.....	47
Tabel 3.6 Kisi-kisi Lembar Angket Validasi Ahli Media	48
Tabel 3.7 Kisi-kisi Lembar Angket Validasi Ahli Desain	48
Tabel 3.8 Kisi-kisi Respon Siswa	49
Tabel 3.9 Kisi-kisi Tes	50
Tabel 3.10 Kriteria Kelayakan Media Pembelajaran	52
Tabel 3.11 Kriteria Kemenarikan Media Pembelajaran.....	53
Tabel 3.12 Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)	55
Tabel 3.13 Kriteria Keefektifan Media pembelajaran.....	55
Tabel 3.14 Kriteria Keterterapan Media Pembelajaran.....	56
Tabel 4.1 Hasil Angket Siswa Pra Penelitian	58
Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Media.....	61
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Materi	62
Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Desain.....	63
Tabel 4.5 Hasil Tes Tulis Siswa Uji Coba Lapangan	64
Tabel 4.6 Hasil Angket Respon Siswa Uji Coba Lapangan.....	65
Tabel 4.7 Hasil Observasi Kegiatan Siswa Uji Coba Lapangan.....	65
Tabel 4.8 Hasil Observasi Kegiatan Guru Uji Coba Lapangan	66
Tabel 4.9 Hasil Belajar Siswa Uji Lapangan	67
Tabel 4.10 Hasil Angket Respon Siswa Uji Lapangan	68
Tabel 4.11 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Uji Lapangan	70
Tabel 4.12 Hasil Observasi Aktivitas Guru Uji Lapangan	71
Tabel 4.13 Hasil Tes Belajar Siswa	79
Tabel 4.14 Hasil Angket Respon Siswa	80
Tabel 4.15 Hasil Observasi Aktifitas Siswa.....	82
Tabel 4.16 Revisi Validator ahli	88

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Model Pengembangan <i>Borg and Gall</i>	31
Gambar 3.2 Bagan Desain Uji coba Media.....	39

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Analisis Hasil Ahli Validasi	1
Lampiran 2. Analisis Hasil Tes Tulis Siswa Uji Coba Lapangan.....	3
Lampiran 3. Analisis Observasi Aktivitas Siswa Uji Coba Lapangan	7
Lampiran 4. Analisis Angket Respon Siswa Uji Coba Lapangan	8
Lampiran 5. Rubrik Pernyataan Ahli Validasi	9
Lampiran 6. Surat Izin Melaksanakan Observasi	14
Lampiran 7. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	15
Lampiran 8. Lembar Validasi Media	16
Lampiran 9. Lembar Validasi Materi.....	20
Lampiran 10. Lembar Validasi Desain	23
Lampiran 11. RPP, Materi, Kisi-kisi Soal	28
Lampiran 12. Hasil Tes Tulis Siswa Uji Coba Lapangan.....	42
Lampiran 13. Observasi Aktivitas Siswa Uji Coba Lapangan.....	48
Lampiran 14. Angket Respon Siswa Uji Coba Lapangan.....	57
Lampiran 15. Hasil Tes Tulis Siswa Uji Lapangan	66
Lampiran 16. Observasi Aktivitas Siswa Uji Lapangan	74
Lampiran 17. Angket Respon Siswa Uji Lapangan	86
Lampiran 18. Observasi Aktivitas Guru Uji Lapangan	98
Lampiran 19. Angket Pra Penelitian	100
Lampiran 20. Dokumentasi	105
Lampiran 21. Biodata Diri	109

Heru Wahyudi. 2019. *Pengembangan Media Diorama Lingkungan di Sekitar Rumah Tema 8 Subtema 2 Kelas IV Di UPTD SDN Panjalinan Kec. Blega Kab. Bangkalan*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura. Pembimbing I: Priyono Tri Febrianto, S.Sos., M.Si. Pembimbing II: Rika Wulandari, S.Pd., M.Pd.

ABSTRAK

Pembelajaran yang dilakukan dengan metode ceramah tanpa adanya media pembelajaran dan pemberian latihan-latihan akan membuat siswa monoton dan tidak mengerti apa tujuan dari yang mereka lakukan atau pelajari. Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti bertujuan untuk mengembangkan media yang valid, efektif, menarik, dan mudah diterapkan dalam pembelajaran di UPTD SDN Panjalinan Kec. Blega. Pengembangan ini menggunakan model *Borg and Gall* yang terdiri dari 10 langkah 1) Penelitian dan pengumpulan informasi awal 2) Perencanaan 3) pengembangan format produk awal 4) Uji Coba Produk Awal 5) revisi Produk 6) Uji coba lapangan 7) Revisi produk 8) Uji lapangan 9) Revisi produk akhir 10) Desiminasi dan implementasi. Rata-rata hasil validasi yang diperoleh dari ahli media, ahli materi, dan ahli desain sebesar 87,3% dengan kategori valid. keefektifan ditinjau dari tes belajar siswa 90% dengan kategori sangat efektif, kemenarikan dari angket respon siswa 95,5% dengan kategori sangat menarik, keterterapan dari aktivitas belajar 86% dengan kriteria sangat mudah diterapkan. Pengembangan media diorama lingkungan di sekitar rumah kemudian disebarakan dengan dituliskan menjadi artikel dan dipublikasikan dalam bentuk jurnal.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, model *Borg and Gall*

Heru Wahyudi. 2019. Promoting Media Dioramas of Neighborhood Around the House Theme 8 Subtema 2 Class IV at UPTD Panjalinan Elementary School District Blega Kab. Bangkalan. Thesis, Primary School Teacher Education Study Program, Faculty of Education, University of Trunojoyo Madura. Advisor I: Priyono Tri Febrianto, S.Sos., M.Sc. Advisor II: Rika Wulandari, S.Pd., M.Pd.

ABSTRACT

Learning that is done by the lecture method without the media of learning and the provision of exercises will make students monotonous and do not understand the purpose of what they do or learn. Based on these problems, the researcher aims to develop a media that is valid, effective, interesting, and easy to implement in learning at the UPTD in Panjalinan Elementary School. Blega. This development uses the Borg and Gall model which consists of 10 steps 1) Research and initial information collection 2) Planning 3) development of the initial product format 4) Initial Product Trial 5) Product revision 6) Field trials 7) Product revision 8) Test field 9) Revision of the final product 10) Desimination and implementation. The average validation results obtained from media experts, material experts, and design experts were 87.3% with valid categories. effectiveness in terms of student learning tests 90% with very effective categories, attractiveness of student response questionnaires 95.5% with very interesting categories, applicability of 86% learning activities with criteria very easy to apply. The development of environmental diorama media around the house was then disseminated by writing into articles and published in the form of journals.

Keywords: Learning Media, Borg and Gall models