

**PENGEMBANGAN DIORAMA METAMORFOSIS KUPU-KUPU UNTUK
PEMBELAJARAN IPA KELAS IV SDN BRANTA PASESER I
PAMEKASAN**

SKRIPSI



Oleh:

**ENI SULISTIAWATI
NIM. 140611100023**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TRUNOJOYO MADURA
2018**

Motto

“Kun fa yakun”

Jadi, maka jadilah

“Allah selalu menolong orang selama orang itu menolong saudaranya”

(H.R. Ahmad)

“Percayalah akan keajaiban Allah”

PERSEMBAHAN

Segenap hati bersyukur atas kekuatan yang diberikan oleh Allah SWT pada tubuh yang tertatih melangkah perlahan penuh perjuangan ini. serta bersyukur atas karunia serta kemudahan yang Allah SWT berikan akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan. Sholawat serta salam semoga tetap tercurah limpahkan kepada Rosulullah SAW. Pada kesempatan ini, penulis mengucapkan terimakasih yang tulus dan ikhlas kepada :

1. Terimakasih kepada Tuhanku yang telah memberiku jiwa yang penuh semangat, otak yang cerdas, serta terimakasih atas barokahmu dan rizkimu dalam segala hal.
2. Ibuku Amaroh dan Bapakku Suliman Sebagai tanda bukti, hormat dan rasa terimakasih yang tak terhingga, tiada mungkin dapat ku balas hanya dengan selembar kertas yang bertuliskan kata cinta dan persembahan. Semoga ini menjadi langkah awal untuk Ibu dan Bapak bahagia, karena aku sadar selama ini belum bisa berbuat lebih. Terimakasih atas kasih sayang, dukungan, semangat, dan doa yang telah diberikan.
3. Dosen pembimbing 1 bpk M. Edy Nurtamam,S.Pd.M.Si yang sudah meluangkan waktunya untuk membimbing saya dengan baik.
4. Dosen pembimbing 2 bpk Fachrur Rozie,S.Pd,M..Pd yang telah sabar dan mengarahkan saya dalam segala hal yang bersifat positif serta memberikan saya pemahaman akan pengembangan.
5. Saudaraku meliputi Abang Eko, Mbik Eva, Abang Edi. tercinta yang selalu ada di saat aku kesusahan, mengerti keadaan ku, yang selalu membimbingku dan selalu menyemangatiku hingga saat ini.
6. Keponakan-keponan serta sepupu-sepupuku yang sudah menyemangati serta membantuku dalam menyelesaikan tulisan ini.
7. Jodohku (entah siapa dirimu) terimakasih atas doamu atas kesuksesan ini.

8. Teman-teman seperjuangan PGSD UTM angkatan 2014, terutama teman sekelas selama 4 tahun duduk bersama dikelas A, Canda, tawa, kenangan, berbagi ilmu, tukar pendapat, dan saling membantu.
9. Teman-teman yang selalu membantuku dalam hal apa pun meliputi Mila, Yayuk, Nia, ayu, laily terimakasih kalian tulus dalam membantu segala urusanku.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya sehingga peneliti bisa menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan diorama metamorfosis kupu-kupu untuk pembelajaran IPA kelas IV SDN Branta Paseser 1 Pamekasan” tepat pada waktunya. Sholawat serta salam tercurah kepada Rosulullah SWA, keluarga dan para sahabatnya.

Skripsi ini merupakan hasil penelitian dengan jenis peneltiab pengembangan yang membahas tentang pengembangan media diorama metamorfosis kupu-kupu. penulis menyadari bahwa skripsi ini dapat selesai berkat bimbingan dan bantuan dari banyak pihak. Oleh karena itu, dengan ketulusan hati penulis menghanturkan rasa hormat dan terimakasih kepada pihak yang telah mengulurkan tangannya untuk membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini. Semoga dengan pengembangan ini, dapat menyelesaikan permasalahan yang terjadi di lapangan.

Bangkalan, 29 Juni 2018

Peneliti

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN.....	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR BAGAN.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
ABSTRAK	xviii
<i>ABSTRAC</i>	xix

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Tujuan Penelitian Pengembangan	6
1.3 Spesifikasi Produk yang diharapkan	6
1.4 Pentingnya Penelitian Pengembangan	7
1.5 Asumsi Keterbatasan Penelitian.....	8
1.6 Definisi Operasional.....	9

BAB II KAJIAN PUSTAKA

2.1 Media Pembelajaran Diorama.....	10
2.1.1 Media Pembelajaran.....	10
2.1.1.1 Manfaat Media Pembelajaran	11
2.1.1.2 Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran.....	12
2.1.1.3 Jenis Media Pembelajaran	13
2.1.1.4 Media Tiga Dimensi	14
2.1.2 Media Pembelajaran Diorama Kupu-kupu	16

2.1.2.1 Definisi Diorama	16
2.1.2.2 Kelebihan Dan Kekurangan Media Tiga Dimensi.....	17
2.1.2.3 Tujuan dan Fungsi Penggunaan Media Diorama	18
2.2 Pembelajaran IPA SD	19
2.2.1 Karakteristik Perkembangan Anak SD.....	19
2.2.2 Belajar.....	20
2.2.3 Pembelajaran	21
2.2.4 Pembelajaran IPA SD	22
2.2.5 Tujuan Pembelajaran IPA di SD	24
2.2.6 Ruang lingkup Materi metamorfosis kupu-kupu	24
2.2.6.1 Kompetensi Inti.....	25
2.2.6.2 Kompetensi dasar.....	25
2.2.6.3 Materi Metamorfosis Kupu-Kupu.....	25
2.3 Hasil Penelitian Yang Relevan.....	27

BAB III METODE PENELITIAN PENGEMBANGAN

1.1 Model Penelitian	29
1.2 Prosedur Penelitian Pengembangan	30
1.2.1 Model Pengembangan 4-D.....	32
1.2.1.1 Define.....	32
1.2.1.2 Design	35
1.2.1.3 Development	36
1.2.1.4 Disseminate.....	37
1.3 Uji Coba Produk	38
1.3.1 Desain Uji Coba	38
1.3.2 Subjek Uji Coba	40
1.3.3 Jenis Data	42
1.3.4 Instrumen Pengumpulan Data	43
1.3.5 Teknik Analisis Data.....	46

BAB IV HASIL PENGEMBANGAN

4.1 Penyajian Data	55
4.1.1 Data Studi Pendahuluan	55
4.1.2 Data Uji Coba Ahli.....	56
4.1.3 Data Uji Coba Lapangan	60
4.1.4 Hasil Kegiatan Lapangan	70
4.2 Analisis data	72
4.2.1 Analisis Hasil Uji Kelayakan Produk	72
4.2.2 Analisis Uji Coba Skala Terbatas	77
4.2.3 Analisis Sasaran Pengguna Produk.....	79
4.3 Revisi Produk.....	87

BAB V KAJIAN DAN SARAN

5.1 Kajian Produk Yang Telah Direvisi	89
5.2 Saran pemanfaatan dan pengembangan produk	91
DAFTAR PUSTAKA	92
LAMPIRAN	
BIODATA	

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 Kisi-Kisi Observasi.....	42
3.2 Kisi-Kisi Angket Penelitian.....	45
3.3 Kisi-Kisi Tes Soal.....	46
3.4 Kriteria Validasi Kelayakan.....	49
3.5 Kriteria Kemenarikan Media.....	50
3.6 Kriteria Keefektifan Media.....	52
3.7 Kriteria Ketuntasan Minimal (Kkm).....	53
3.8 Kriteria Penilaian.....	54
3.9 Kriteria Keterlaksanaan Pembelajaran.....	54
4.1 Hasil Wawancara Awal.....	56
4.2 Daftar Validator Pada Pengembangan Media Diorama	
Metamorfosis Kupu-Kupu.....	57
4.3 Penilaian Validasi Ahli Media.....	58
4.4 Penilaian Validasi Ahli Materi.....	59
4.5 Penilaian Validasi Ahli Instrumen.....	60
4.6 Hasil Angket Kemenarikan.....	62
4.7 Hasil Tes Tulis (uji coba perorangan)	62
4.8 Hasil Angket Kemenarikan.....	64
4.9 Hasil Tes Tulis (Uji Coba Kelompok Kecil).....	66
4.10 Hasil Angket Kemenarikan (Kelompok Besar).....	68

4.11 Hasil Observasi Aktivitas Siswa (Kelompok Besar).....	68
4.12 Hasil Tes Tulis (Uji Coba Kelompok Besar).....	69
4.13 Hasil Angket Keterlaksanaan.....	70
4.14 Hasil Revisi Produk/Media.....	87

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
3.1 Model Pengembangan 4-D	31
3.2 Desain Awal Media.....	36
3.3 Desain Uji Coba Media Diorama Metamorfosis Kupu-Kupu.....	38

DAFTAR BAGAN

Bagan	Halaman
4.1 Persentase Hasil Validasi Ahli Media.....	73
4.2 Persentase Hasil Validasi Ahli Materi.....	75
4.3 Hasil Validasi Ahli Instrumen Pembelajaran.....	76

DAFTAR LAMPIRAN

Keterangan	Halaman
Lampiran 1	
Surat Ijin Penelitian.....	Lampiran 1.1
Surat Keterangan Penelitian.....	Lampiran 1.1
Lampiran 2	
Pedoman wawancara.....	lampiran 2.1
Hasil Wawancara.....	lampiran 2.2
Pedoman Observasi.....	lampiran 2.3
Hasil Observasi.....	lampiran 2.4
Lampiran 3	
Media Diorama Metamorfosis Kupu-Kupu.....	lampiran 3.1
Buku Pedoman Penggunaan Media Diorama.....	lampiran 3.2
Lampiran 4	
Rpp.....	lampiran 4.1
Soal Evaluasi.....	lampiran 4.2
Lampiran 5	
Surat Validasi Media.....	lampiran 5.1
Hasil Validasi Media.....	lampiran 5.2
Surat Validasi Materi.....	lampiran 5.3
Hasil Validasi Materi.....	lampiran 5.4
Surat Validasi Ahli Instrumen.....	lampiran 5.5
Hasil Validasi Instrumen.....	lampiran 5.6
Lampiran 6 (uji coba perorangan)	
Angket Kemenarikan (respon siswa).....	lampiran 6.1
Hasil Angket Kemenarikan.....	lampiran 6.2
Hasil Tes Belajar Siswa	lampiran 6.3
Lampiran 7 (uji coba kelompok kecil)	
Angket Kemenarikan.....	lampiran 7.1
Hasil Angket Kemenarikan	lampiran 7.2
Hasil Tes Belajar Siswa.....	lampiran 7.3
Lampiran 8 (uji coba kelompok besar)	
Angket Kemenarikan.....	lampiran 8.1
Perhitungan Manual.....	lampiran 8.1.1
Angket Keefektifan.....	lampiran 8.2
Lembar Observasi Aktivitas Siswa.....	lampiran 8.2.1

Hasil Observasi Aktivitas Siswa.....	lampiran 8.2.2
Perhitungan Manual	lampiran 8.2.3
Hasil tes belajar siswa.....	lampiran 8.2.4
Angket Keterlaksanaan.....	lampiran 8.3

Lampiran 9

9.1 Dokumentasi Uji Coba Perorangan.....	lampiran 9.1
9.2 Dokumentasi Uji Coba Kelompok Kecil.....	lampiran 9.2

Lampiran 10

10.1 dokumentasi bersama kepala sekolah SDN Branta Paseser 1	lampiran 10.1
--	---------------

Eni Sulistiawati. 2018. Pengembangan Diorama Metamorfosis Kupu-Kupu Untuk Pembelajaran IPA Kelas IV SDN Branta Paseser 1 Tlanakan Pamekasan. Skripsi, Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura. Dosen Pembimbing I: M. Edy Nurtamam, S.Pd., M.Si., Dosen Pembimbing II: Fachrur Rozie, S.Pd., M.Pd.

Abstrak

Keberhasilan Kegiatan proses pembelajaran ditinjau dari perangkat pembelajaran yang digunakan. Salah satu Perangkat pembelajaran yang mendukung dalam proses pembelajaran yaitu media pembelajaran. SDN Branta Paseser 1 di kelas IV dalam proses pembelajarannya menggunakan media yaitu media 2 dimensi (media gambar), media yang digunakan tidak menarik perhatian siswa, sehingga seringkali siswa merasa bosan dengan pembelajaran IPA terutama materi siklus hidup hewan “Metamorfosis kupu-kupu”. Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti berkeinginan untuk mengembangkan media yang layak, efektif, menarik dalam proses pembelajaran IPA dengan menggunakan model 4-D (Define, Design, Development, Disseminate). Penelitian ini bertujuan untuk Mengembangkan media Diorama yang layak dari segi kelayakan, kemenarikan, keefektifan dan keterlaksanaan pada siswa kelas IV SDN Branta Paseser 1 Tlanakan Pamekasan. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh hasil bahwa persentase kelayakan media diorama metamorfosis kupu-kupu menurut Ahli media 95% sangat valid, Ahli materi 95% sangat valid dan Ahli Instrumen Pembelajaran 90,6% sangat valid. Kemenarikan media pembelajaran Diorama metamorfosis kupu-kupu memperoleh skor 89,2% dengan keterangan sangat menarik, sangat baik digunakan. Keefektifan pembelajaran dengan menggunakan media diorama metamorfosis kupu-kupu ditinjau dari segi aktivitas guru memperoleh persentase 92,9% sangat efektif, dan persentase aktivitas siswa memperoleh nilai 89,8% sangat efektif. Hasil belajar siswa dalam ketuntasan belajar klasikal diperoleh 80,6% dengan kriteria baik. Keterlaksanaan pembelajaran memperoleh nilai 95% dengan keterangan sangat terlaksana, sangat baik digunakan.

Kata Kunci: Media Pembelajaran IPA, Media Diorama, Model Pengembangan 4-D

Eni Sulistiawati. 2018. Development of Diorama Metamorphosis Butterfly For Learning Science Class IV SDN Branta Paseser 1 Tlanakan Pamekasan. Thesis, Elementary School Teacher Education, Faculty of Education, Trunojoyo Madura University. Supervisor I: M. Edy Nurtamam, S.Pd., M.Sc., Supervisor II: Fachrur Rozie, S.Pd., M.Pd.

Abstrac

Successful Learning process activities are reviewed from the learning devices used. One of the learning tools that support the learning process of learning media. SDN Branta Paseser 1 in class IV in the process of learning using media that is media 2 dimension (image media), media used do not attract student attention, so often student feel bored with learning science especially animal life cycle "Metamorphosis of butterfly". Based on these problems, researchers are eager to develop a viable, effective, interesting medium in the science-learning process using the 4-D model (*Define, Design, Development, Disseminate*). This study aims to develop a decent Diorama media in terms of feasibility, attractiveness, effectiveness and implementation in grade 4 students SDN Branta Paseser 1 Tlanakan Pamekasan. Based on the results of the research, it was found that the percentage of media feasibility of metamorphosis of butterfly metamorphosis according to media expert 95% is very valid, Material expert 95% very valid and Expert of Learning Instrument 90,6% very valid. Attractiveness of learning media Diorama metamorphosis butterfly scored 89.2% with very interesting description, very well used. The effectiveness of learning by using diorama metamorphosis butterfly media in terms of teacher activity obtained 92.9% percentage is very effective, and the percentage of student activity scored 89.8% very effective. Student learning outcomes in the completeness of classical learning obtained 80.6% with good criteria. Implementation of learning scores 95% with the description is very done, very good to use.

Keywords: Science Media, Diorama Media, 4-D Development Model.

