

**PENGEMBANGAN MEDIA MAKET
PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
MATERI PERKEMBANGBIAKAN HEWAN KELAS VI
DI MIS MIFTAHUL ULUM SUMBERSUKO LUMAJANG**

SKRIPSI



Oleh:

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Anisah Fauziah
NIM : 202101040050

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
MARET 2024**

**PENGEMBANGAN MEDIA MAKET
PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
MATERI PERKEMBANGBIAKAN HEWAN KELAS VI
DI MIS MIFTAHUL ULUM SUMBERSUKO LUMAJANG**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri
Kiai Haji Achmad Shiddiq Jember
Untuk Memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

**KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER**

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

**KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER**

Oleh:

Anisah Fauziah
NIM : 202101040050

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
MARET 2024**

**PENGEMBANGAN MEDIA MAKET
PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
MATERI PERKEMBANGBIAKAN HEWAN KELAS VI
MIS MIFTAHUL ULUM SUMBERSUKO LUMAJANG**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
Untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Oleh :

Anisah Fauziah
NIM : 202101040050

Disetujui Pembimbing

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER


Dr. Hartono, M.Pd

NIP. 198609022015031001

**PENGEMBANGAN MEDIA MAKET
PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
MATERI PERKEMBANGBIAKAN HEWAN KELAS VI
MIS MIFTAHUL ULUM SUMBERSUKO LUMAJANG**

SKRIPSI

Telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Hari : Kamis
Tanggal : 7 Maret 2024

Tim Penguji

Ketua

Sekretaris

Dr. Imron Fauzi, M.Pd.I
NIP.198705222015031005

Muhammad Junaidi, M.Pd.I
NIP.198211192023211011

Anggota :

1. Dr. Nino Indrianto, M.Pd.
2. Dr. Hartono, M.Pd.

()
()



Menyetujui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Dr. H. Abdul Muis, S.Ag., M.Si,
NIP.197304242000031005

MOTTO

وَمَا مِنْ دَابَّةٍ فِي الْأَرْضِ وَلَا طَائِرٍ يَطِيرُ بِجَنَاحَيْهِ إِلَّا أُمَمٌ أَمْثَالُكُمْ ۚ مَا فَرَّطْنَا فِي
الْكِتَابِ مِنْ شَيْءٍ ثُمَّ إِلَىٰ رَبِّهِمْ يُحْشَرُونَ ﴿٣٨﴾

Artinya : “ Dan tidak ada seekor binatang pun yang ada di bumi dan burung-burung yang terbang dengan kedua sayapnya, melainkan semuanya merupakan umat-umat (juga) seperti kamu. Tidak ada sesuatu pun yang Kami luputkan di dalam Kitab, Kemudian kepada Tuhan mereka kumpulkan.” (QS. Al-An’am : 38) *



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

* Departemen Negeri Republik Indonesia, Al-Quran Al-Hidayah, (Tangerang: PT Kalim, 2011), 26.

PERSEMBAHAN

Puji Syukur Alhamdulillah, penulis haturkan kepada Allah SWT. Sholawat serta salam selalu tercurah limpahkan kepada baginda agung Nabi Muhammad SAW. Berkat beliaulah kita dapat berada didunia yang penuh dengan keberkahan dan kaya akan ilmu pengetahuan, sehingga penulis dapat menyelesaikan rangkaian skripsi yang sederhana ini yang penulis persembahkan kepada :

Teruntuk cinta pertama saya, bapak Atman, saya mengucapkan beribu-ribu terimakasih atas dorongan, semangat, motivasi dan materi yang telah diberikan hingga saya mampu menggapai mimpi yang dulunya saya kira sangat tidak mungkin untuk dicapai.

Teruntuk panutan saya ibu Nur Hanifah, terimah kasih atas dukungan, nasehat dan ridho yang telah diberikan sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi tanpa suatu kendala apapun.

Adik kandung laki-laki saya, Muhammad Ilham Alfarizi yang telah senantiasa memberikan semangat dikala malas melanda. Semoga dengan tercapainya salah satu cita-cita penulis dapat menjadi suri tauladan untuk selalu bersungguh-sungguh dalam menggapai angan dan mimpi

Teruntuk Suamiku, Alek Maulana Yusuf, terimakasih telah menjadi bagian cerita dalam proses menyelesaikan penyusunan karya yang sederhana ini dan yang telah memberikan segenap dorongan, semangat dan selalu bersedia membantu disetiap kebutuhan proses penyelesaian

Untuk teman dan sahabat, Maghfirotul Firmaning Lestari dan Febby Indriany, terima kasih telah menjadi rumah selama berada dalam perantauan. Bersedia menjadi pendengar yang baik, semoga kita sukses selalu.

Tanpa dukungan, bantuan dan do'a dari keluarga dan sahabat mungkin segala impian tidaklah bermakna.



KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, Puji Syukur Penulis panjatkan kepada Allah SWT atas segenap Ridho dan Rahmat-NYA, segala proses penulisan skripsi sebagai syarat pemerolehan gelar sarjana dapat diselesaikan dengan tepat waktu tanpa suatu kendala apapun. terselesainya penulisan skripsi ini , dikarenakan adanya dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan beribu-ribu terimakasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. H. Hepni, S.Ag, M.M selaku bapak rektor Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan segenap sarana dan prasarana yang sangat membantu atas terselesainya skripsi ini.
2. Bapak Dr. Abdul Mu'is, S.Ag, M.Si selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan segenap izin dan kesempatan dalam melakukan kegiatan penelitian.
3. Bapak Nuruddin, M.Pd.I, S.Pd.I selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa yang telah membantu terselesainya skripsi ini
4. Bapak Dr. Imron Fauzi, M.Pd.I. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah memberikan segenap bimbingan dan arahan dalam proses terlaksananya skripsi ini.
5. Bapak Dr. Hartono, M.Pd. selaku dosen pembimbing skripsi yang telah memberikan bimbingan, dorongan dan motivasi untuk kelancaran proses menyelesaikan skripsi ini.

6. Bapak Alfian Ishaq, M.Pd. selaku kepala sekolah MIS Miftahul Ulum Sumbersuko Lumajang yang telah memberikan segenap izin untuk melakukan penelitian dalam proses penyelesaian skripsi ini.
7. Ibu Ely Astriyaningsih, S.TP., M.P selaku wali kelas VI MIS Miftahul Ulum Sumbersuko Lumajang yang telah memberikan waktu, kesempatan, motivasi dan kelancaran untuk skripsi ini.
8. Segenap keluarga besar MIS Miftahul Ulum Sumbersuko Lumajang yang telah memberikan informasi serta kelancaran dalam penelitian skripsi ini.
9. Segenap Dosen Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan ilmu yang semoga menjadi ilmu yang bermanfaat barokah didunia maupun diakhirat.
10. Seluruh teman-teman PGMI kelas D3, teman seperjuangan, sahabat yang telah memberikan semangat dan dukungan dalam penyelesaian skripsi ini.

Tiada kata yang dapat saya ucapkan selain do'a yang selalu penulis panjatkan. Semoga Allah SWT senantiasa memberikan belasan yang setimpal atas semua kebaikan dan jasa yang tak bisa penulis terbalaskan. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun agar dapat menyempurnakan skripsi ini.

Lumajang, 28 November 2023
Penulis,

Anisah Fauziah
NIM. 202101040050

ABSTRAK

Anisah Fauziah, 2023: Pengembangan Media Maket Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Materi Perkembangbiakan Hewan Kelas VI Di MIS Miftahul Ulum Sumbersuko Lumajang

Kata Kunci : Media Maket, Ilmu Pengetahuan Alam

Proses pembelajaran yang tidak menggunakan media menyebabkan terjadinya pembelajaran yang kurang aktif tidak maksimal, terutama pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam yang hakikatnya peserta didik menemukan sendiri suatu konsep dari materi. Sehingga tanpa adanya media pembelajaran peserta didik cenderung tidak aktif, cepat bosan dan kurang tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran. Sehingga solusi yang ditawarkan tak lain yaitu mengembangkan media maket yang mana sebagai salah satu alternatif menambah semangat dan minat peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran.

Rumusan masalah penelitian ini ialah : 1) Bagaimana desain pengembangan Media Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Materi Perkembangbiakan Hewan Kelas VI MIS Miftahul Ulum. 2) Bagaimana kelayakan pengembangan Media Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Materi Perkembangbiakan Hewan Kelas VI MIS Miftahul Ulum. 3) Bagaimana respon peserta didik terhadap kemenarikan Pengembangan Media Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Materi Perkembangbiakan Hewan Kelas VI MIS Miftahul Ulum.

Tujuan penelitian ini ialah : 1) Mengidentifikasi desain pengembangan Media Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Materi Perkembangbiakan Hewan Kelas VI MIS Miftahul Ulum. 2) Mengetahui kelayakan pengembangan Media Maket Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Materi Perkembangbiakan Hewan Kelas VI MIS Miftahul Ulum. 3) Mengetahui respon peserta didik terhadap kemenarikan Pengembangan Media Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Materi Perkembangbiakan Hewan Kelas VI MIS Miftahul Ulum.

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (RnD) dengan jenis pengembangan ADDIE yang memiliki 5 tahapan, diantaranya : *Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluations*. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, kuisioner dan dokumentasi.

Hasil dari penelitian ini ialah : 1) Media media memiliki bentuk 3D seperti kotak hantaran dengan ukuran 23 cm x 23cm, tinggi 15 cm dan desain kebun binatang dengan mengelompokkan mainan hewan sesuai dengan cara perkembangbiakan hewan secara generatif. 2) Hasil validasi yang diperoleh dari dua ahli validator mendapatkan skor 95% yang artinya maket sangat layak untuk diimplementasikan. 3) Hasil respon peserta didik mendapatkan skor 93% yang berarti media maket dapat meningkatkan semangat dan minat peserta didik, serta mempermudah peserta didik dalam memahami materi perkembangbiakan hewan secara generatif.

DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN PENGUJI	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vii
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	9
C. Tujuan Penelitian.....	9
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	10
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan.....	11
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan.....	13
G. Definisi Istilah	14
BAB II KAJIAN PUSTAKA	17
A. Kajian Pustaka.....	17
B. Kajian Teori.....	27
1. Media Pembelajaran	27

2. Media Pembelajaran Maket.....	34
3. Ilmu Pengetahuan Alam.....	46
BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN.....	53
A. Model Penelitian dan Pengembangan	53
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	55
C. Uji Coba Produk.....	58
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	68
A. Penyajian Data Uji Coba.....	68
1. Analisis (analisis)	68
2. Design (Rancangan)	70
3. Development	72
B. Analisis Data	89
C. Revisi Produk	90
BAB V KAJIAN DAN SARAN.....	91
A. Kajian Produk yang Telah Di Revisi Saran	91
B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk	97
DAFTAR PUSTAKA.....	99
LAMPIRAN.....	102

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	24
Tabel 3.2 Instrumen Validasi Desain	62
Tabel 3.3 Instrumen Validasi Materi	62
Tabel 3.4 Instrumen Kuisisioner Guru	63
Tabel 3.5 Instrumen Kuisisioner Peserta Didik	64
Tabel 3.6 Kriteria Skor Skala Likert	67
Tabel 3.7 Tingkat Kriteria Pencapaian dan Kualifikasi	67
Tabel 4.1 Hasil Angket Media	75
Tabel 4.2 Hasil Revisi Media Maket Oleh Ahli Media	76
Tabel 4.3 Hasil Angket Ahli Materi	79
Tabel 4.4 Hasil Revisi Media Maket oleh Ahli Materi	81
Tabel 4.5 Hasil Angket Peserta Didik Skala Kecil	83
Tabel 4.6 Hasil Angket Guru Skala Kecil	84
Tabel 4.7 Hasil Angket Peserta Didik Skala Besar	87
Tabel 4.8 Hasil Angket Guru Skala Besar	88
Tabel 4.9 Hasil Rata-rata Angket Validator	89
Tabel 4.10 Tingkat Kriteria Pencapaian dan Kualifikasi Media Maket	90

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2 .1 Pegangan Besi	38
Gambar 2.2 Komponen Maket.....	39
Gambar 2.3 Langkah Pembuatan Media.....	40
Gambar 2.4 Langkah Pembuatan Media.....	40
Gambar 2.5 Penutup Media Maket	41
Gambar 2.6 Komponen Media Maket.....	41
Gambar 3.1Bagan Model Pengembangan ADIIE.....	55
Gambar 4.1 Implementasi Media Maket.....	85



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan sekolah dasar merupakan lembaga pendidikan dasar yang wajib ditempuh oleh peserta didik, yang mana pendidikan sekolah dasar ini berpacu pada anak usia 7 sampai dengan 13 tahun yang bertujuan untuk mencerdaskan pribadi peserta didik secara kognitif, afektif dan juga psikomotorik. Pada pendidikan sekolah dasar proses belajar dan pembelajaran merupakan suatu hal yang sangat penting guna memberikan bekal dasar yang berupa aspek intelektual, sosial dan personal.¹ Pendidikan sekolah dasar memiliki kontribusi sebagai bekal dasar terhadap peserta didik dalam melanjutkan pendidikan kejenjang selanjutnya, oleh karena itu pendidikan sekolah dasar perlu dilaksanakan secara maksimal.²

Pada masa pendidikan sekolah dasar memiliki peranan yang sangat penting bagi perkembangan peserta didik, karena pada usia tersebut peserta didik sudah memiliki kesiapan untuk belajar keterampilan membaca dan juga menulis, bahkan juga terdapat beberapa peserta didik yang telah menguasai keterampilan membaca dan menulis. Bahkan, pada masa memasuki usia pendidikan sekolah dasar seorang peserta didik akan mengalami perkembangan cara berfikir yang semakin luas dan pesat, maka semakin

¹ Mellyta Uliyandari dan Elly Efrida Lubis, *Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri dengan Media Alat Peraga (Gunung Berapi) Pada Mata Pelajaran Ipa SDN 013 Bengkulu Utara*, Jurnal Of Science Education, Vol. 4 No. 2 2020, 75.

² Kuku Andri Aka, *Model Quantum Teaching Dengan Pendekatan Cooperative Learning Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Pkn*, Jurnal Pedagogia Vol. 5 No. 1 14 Maret 2016, 35.

luasnya juga minat, rasa ingin tahu dan cara berfikir seorang anak mengenai hal-hal yang berada disekitar lingkungannya. Oleh karena itu, dalam pendidikan sekolah dasar perlu adanya sebuah pembelajaran yang mampu memikat minat dan motivasi peserta didik, terutama dalam pembelajaran ilmu pengetahuan alam. Berpedoman pada Undang- Undang tentang Sistem Pendidikan Nasional No.20 Tahun 2003 Pasal 37 Ayat 1 yang berbunyi :

“Kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Bahkan kajian Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dimaksudkan untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman dan kemampuan analisis peserta didik terhadap lingkungan alam dan sekitarnya.”³

Bahwasanya dalam ruang lingkup pendidikan dasar, dengan berpedoman undang-undang tersebut dijelaskan bahwa pembelajaran ilmu pengetahuan alam merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib ditempuh oleh peserta didik, selain PKn, MTK, IPS dan Bahasa Indonesia, dimana pembelajaran IPA merupakan salah satu pembelajaran yang berguna bagi kehidupan sehari-hari, terutama dalam ruang lingkup lingkungan sekitar. Ilmu pengetahuan alam menjadi satu rumpun dimana objek pembelajarannya merupakan alam beserta komponen-komponennya berdasarkan proses pengamatan yang sangat berkaitan dengan lingkungan sekitar seperti tumbuhan, hewan dan makhluk hidup lainnya. Ilmu pengetahuan alam dapat diartikan dengan ilmu yang mempelajari segenap tentang alam, baik secara isinya maupun kejadian yang terdapat didalamnya, yang didapatkan melalui

³ Sekretariat Negara Republik Indonesia. Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 37 Ayat 1

seperangkat proses ilmiah yang dilakukan secara teliti dan bijaksana.⁴ Dalam Al-Quran tertulis dalam surat Al-Baqarah Ayat 164 yang berbunyi

إِنَّ فِي خَلْقِ السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضِ وَاخْتِلَافِ اللَّيْلِ وَالنَّهَارِ وَالْفَلَكَ الَّتِي تَجْرِي فِي الْبَحْرِ بِمَا يَنْفَعُ النَّاسَ وَمَا أَنْزَلَ اللَّهُ مِنَ السَّمَاءِ مِنْ مَّاءٍ فَأَحْيَا بِهِ الْأَرْضَ بَعْدَ مَوْتِهَا وَبَثَّ فِيهَا مِنْ كُلِّ دَابَّةٍ وَتَصْرِيفِ الرِّيْحِ وَالسَّحَابِ الْمُسَخَّرِ بَيْنَ السَّمَاءِ وَالْأَرْضِ لِقَوْمٍ يَعْقِلُونَ

Artinya : “Sesungguhnya dalam penciptaan langit dan bumi, silih bergantinya malam dan siang, bahtera yang berlayar di laut membawa apa yang berguna bagi manusia, dan apa yang Allah turunkan dari langit berupa air, lalu dengan air itu Dia hidupakan bumi sesudah mati (kering)-nya dan Dia sebarkan di bumi itu segala jenis hewan, dan pengisaran angin dan awan yang dikendalikan antara langit dan bumi, sungguh (terdapat) tanda-tanda (keesaan dan kebesaran Allah) bagi kaum yang memikikan.⁵

Berdasarkan pemaparan ayat di atas, memuat penjelasan mengenai pembelajaran ilmu pengetahuan alam yang berkaitan dengan segenap makhluk hidup di bumi, dimana pembelajaran IPA bertujuan agar peserta didik senantiasa merawat dan saling mengasihi makhluk hidup yang berada disekitarnya. Pembelajaran IPA dalam ruang lingkup tingkat pendidikan dasar bertujuan agar peserta didik mendapatkan keyakinan terhadap keagungan Tuhan Yang Maha Esa melalui segenap keindahan, keagungan dan keteraturan alam semesta beserta isinya yang telah diciptakan-NYA.⁶

⁴ Atep Sujana, Dasar-Dasar Ipa, Konsep dan Aplikasinya (Bandung: Upi Press, 2014), 4.

⁵ Departemen Negeri Republik Indonesia, Al-Quran Al-Hidayah, (Tangerang: PT Kalim, 2011), 26.

⁶ Departemen Pendidikan Nasional, Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (Jakarta: Dikmenum Depdiknas, 2008), 148.

Hakikat pembelajaran ilmu pengetahuan ialah mengamati dan menemukan konsep dari pembelajaran itu sendiri, sehingga menjadikan proses pembelajaran yang bermakna dan melekat pada diri peserta didik. Pembelajaran IPA merupakan serangkaian kegiatan proses pembelajaran yang dilakukan secara langsung berinteraksi dengan alam.⁷ Oleh karena itu, demi tercapainya tujuan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan hal ini tidak lepas dari peran guru dalam mendesain proses pembelajaran dengan sebaik mungkin. Guru merupakan faktor pendukung utama dalam keberhasilannya proses pembelajaran, karena guru tidak hanya sebagai pemberi informasi pengetahuan melainkan juga sebagai motivator dan sekaligus fasilitator agar menjadikan proses pembelajaran yang memadai. Dalam proses pembelajaran guru perlu memahami segenap materi pembelajaran yang akan di berikan, kemampuan berfikir peserta didik, karakteristik peserta didik, model pembelajaran hingga media pembelajaran yang akan digunakan sehingga dapat merancang proses pembelajaran secara matang dan dapat yang merangsang peserta didik untuk senantiasa mengikuti pembelajaran secara maksimal.⁸

Salah satu penunjang minat dan motivasi belajar peserta didik ialah adanya inovasi guru dalam menggunakan media pembelajaran yang digunakan, dimana media tersebut telah disesuaikan dengan materi pembelajaran dan juga karakteristik peserta didik. Terutama dalam ruang

⁷ Yulistiana, Agung Setyawan, *Analisis Pemecahan Masalah Pembelajaran IPA menggunakan Model Problem Based Learning SDN Banyuwajuh 9*, Prosiding Nasional Pendidikan, Vol. 1 No. 1 2020, 591.

⁸ Saiful, *Sagala Konsep dan Makna Pembelajaran* (Bandung: Alfabeta, 2005), 65.

lingkup pendidikan dasar media pembelajaran yang unik, bervariasi dan memiliki banyak warna dapat menarik perhatian sekaligus rasa ingin tahu peserta didik. Oleh karena itu, media pembelajaran merupakan sarana dan prasana yang perlu diimplementasikan dalam setiap proses pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan. Selain sebagai sarana dan prasarana proses pembelajaran, media pembelajaran juga dapat diumpamakan sebagai alat bantu guru dalam memberikan ilmu pengetahuan secara mandiri dan mendalam.⁹ Karena wawasan yang didapatkan dengan sendirinya akan lebih melekat dari pada pengetahuan yang didapatkan dengan penjelasan orang lain. Oleh karena itu adanya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar merupakan unsur penting dalam tercapinya sebuah tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

Namun, pada umumnya guru sering kali tidak menggunakan strategi maupun media penunjang yang serasi dengan materi dalam proses pembelajaran, sehingga menjadikan proses pembelajaran menjadi pasif dan membosankan. Dengan tidak adanya strategi dan media pembelajaran yang serasi menjadikan proses pembelajaran berjalan secara tidak optimal, secara khusus mata pelajaran IPA. Dalam proses pembelajaran mata pelajaran IPA seharusnya guru perlu penggunaan strategi atau media yang dapat dikaitkan dengan lingkungan nyata peserta didik agar menjadikan suatu proses pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan. Namun pada realitanya terdapat beberapa guru yang tidak menggunakan strategi dan media yang

⁹ Teni Nurriyati, *Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*, Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syariah dan Tarbiyah Vol. 3 No. 1 2018, 172.

mendukung dikarenakan adanya keterbatasan waktu, biaya dan kreativitas dari guru tersebut. sehingga hal ini menjadi menyebabkan terjadinya proses pembelajaran yang terasa jenuh dan membosankan.

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada tanggal 23 November 2022 di MIS Miftahul Ulum Sentul Sumpoko Lumajang bahwasanya proses pembelajaran dilaksanakan dengan cukup baik, aktif dan guru di kelas VI sudah kompeten dan sesuai dengan kriteria, hanya saja keterbatasan pada penggunaan strategi dan media pembelajaran. Pada kegiatan observasi peneliti melakukan beberapa pengamatan terhadap berlangsungnya proses pembelajaran kelas VI MI Miftahul Ulum Sumpoko Lumajang, dimana dalam proses pembelajaran berlangsung dilakukan dengan metode yang lumrah dilakukan ialah dengan menggunakan metode ceramah, tanya jawab dua arah dan diskusi kelompok.¹⁰ Tidak hanya itu, peneliti menjumpai bahwasanya dalam proses pembelajaran dilakukan sering tidak menggunakan media pembelajaran, sehingga, menjadikan proses belajar yang kurang aktif yang disebabkan karena adanya keterbatasan dalam mendesain dan mengupdate media pembelajaran yang digunakan.

Hal tersebut dibuktikan dengan hasil wawancara yang dilakukan pada wali kelas VI bahwasanya guru hanya menggunakan media gambar yang terdapat pada buku dan media-media lainnya yang lumrah digunakan seperti globe, peta, dan torso.¹¹ Media tersebut sudah lumrah digunakan oleh peserta didik sehingga tidak terlalu memikat semangat dan minat peserta didik. Oleh

¹⁰ Observasi di MI Miftahul Ulum Lumajang, 23 November 2022.

¹¹ Ely, diwawancarai oleh penulis, Lumajang, 23 November 2022

karena itu, hal tersebut menjadikan salah satu penyebab tidak adanya ketertarikan peserta didik untuk mengikuti pembelajaran serta berdampak pada sikap peserta didik yang bergurau sendiri, tidak memperhatikan dan cepat mengantuk pada saat jam pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan analisis kebutuhan, bahwasanya perlu adanya pembaruan serta mengupdate penggunaan media pembelajaran yang sekiranya dapat memikat serta meningkatkan daya tarik dari peserta didik yang sekiranya dapat memfokuskan dan mencuri perhatian dari peserta didik. Sehingga peserta didik tidak memiliki kesempatan untuk bergurau ataupun tidak mendengarkan pada saat proses pembelajaran. Oleh karena itu, perlu diadakannya media yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik serta penggunaan desain menarik dan menyenangkan sehingga menjadikan proses pembelajaran yang aktif, kreatif dan menyenangkan.

Solusi yang ditawarkan dari tinjauan permasalahan di atas yakni berupa media maket. Yang mana dengan media ini keterampilan berpikir kritis siswa akan dapat dikembangkan karena pembelajaran menjadi kontekstual. Melalui media maket ini guru dapat mengaitkan antara materi dengan pengalaman nyata siswa. Sehingga belajar akan lebih bermakna (*meaning learning*) untuk *problem solving*, berpikir kritis, dan pengamatan serta menyimpulkan. Selaras dengan hasil penelitian Kusnandar penggunaan media maket menunjukkan bahwa siswa dapat menyerap lebih banyak dikarenakan 10% dari membaca, 20% dari mendengar, 30% dari melihat, 50%

dari melihat dan mendengar dan 80% dari berbicara dan melakukan.¹² Media maket sendiri memiliki beberapa keunggulan diantaranya memiliki visual tiga dimensi, lebih akurat dibandingkan dengan gambar, sehingga pembelajaran lebih menyenangkan dan kontekstual. Sedangkan kepraktisan media maket berdasarkan hasil rekapitulasi uji kepraktisan mencapai 93,26% yang mengartikan bahwa media ini berkategori sangat praktis digunakan dalam pembelajaran.

Berlandasan dengan kondisi dan kebutuhan lapangan pada pemaparan diatas, perlu adanya pengembangan media pembelajaran sekiranya dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru dan membantu guru dalam mengkaitkan konsep pembelajaran sehingga mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan, terutama pada pembelajaran IPA materi perkembangbiakan hewan. Yang mana pada materi tersebut membutuhkan media pembelajaran yang kongkrit dapat dilihat dengan kasat mata dan dapat dihadirkan dalam ruangan kelas. Namun hal tersebut sangat tidak mungkin untuk dapat dihadirkan dalam ruang kelas dan secara tidak mungkin juga hadir dalam perternakan hewan, kebun binatang dan lain sebagainya Oleh karena itu berdasarkan pemaparan latar belakang diatas, dengan tujuan agar senantiasa menjadikan proses pembelajaran yang aktif dan menyenangkan serta tak lupa mampu meningkatkan motivasi, semangat dan minat belajar peserta didik, peneliti memiliki sedikit solusi untuk melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran kongkret

¹² Kusnandar, Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk Pembelajaran. (Modul. Pustekom: Depdiknas Jakarta. 2009), 8.

yang berjudul “Pengembangan Media Maket Pada Mata Pelajaran IPA Materi Klasifikasi Perkembangbiakan Hewan Kelas VI MIS Miftahul Ulum Sumbersuko Lumajang”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang dan identifikasi masalah diatas, dirumuskannya rumusan masalah yang berupa pertanyaan dan tujuan dari penelitian Pengembangan Media Maket Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Materi Perkembangbiakan Hewan Kelas VI MIS Miftahul Ulum Sumbersuko Lumajang sebagaimana berikut :

1. Bagaimana desain pengembangan Media Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Materi Perkembangbiakan Hewan Kelas VI MIS Miftahul Ulum Sumbersuko Lumajang?
2. Bagaimana kelayakan pengembangan Media Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Materi Perkembangbiakan Hewan Kelas VI MIS Miftahul Ulum Sumbersuko Lumajang?
3. Bagaimana respon peserta didik terhadap kemenarikan Pengembangan Media Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Materi Perkembangbiakan Hewan Kelas VI MIS Miftahul Ulum Sumbersuko Lumajang?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pemaparan rumusan masalah diatas, tujuan penelitian Pengembangan Media Maket Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam

Materi Perkembangbiakan Hewan Kelas VI MIS Miftahul Ulum Sumbersuko Lumajang sebagaimana berikut :

1. Mengidentifikasi desain pengembangan Media Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Materi Perkembangbiakan Hewan Kelas VI MIS Miftahul Ulum Sumbersuko Lumajang.
2. Mengetahui kelayakan pengembangan Media Maket Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Materi Perkembangbiakan Hewan Kelas VI MIS Miftahul Ulum Sumbersuko Lumajang.
4. Mengetahui respon peserta didik terhadap kemenarikan Pengembangan Media Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Materi Perkembangbiakan Hewan Kelas VI MIS Miftahul Ulum Sumbersuko Lumajang?

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang akan dihasilkan penelitian pengembangan ini berupa media pembelajaran maket pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam materi perkembangbiakan hewan kelas VI. Berikut adalah spesifikasi produk yang akan dikembangkan sebagaimana berikut :

1. Maket berbentuk layaknya tampilan zoo seperti biasanya, menarik dan memiliki banyak warna serta dapat digunakan setiap saat dalam waktu jangka panjang.
2. Maket dikembangkan dengan bahan dasar triplek dan box kayu layaknya kotak hantaran serta tambahan bahan penunjang lainnya seperti rumput sintesis, tiruan pohon dan bunga serta mainan tiruan hewan.

3. Media Maket ini berisikan materi perkembangbiakan hewan kelas VI SD/MI.
4. Media Maket ini menggunakan pendekatan kontekstual berbasis zoo pada materi perkembangbiakan hewan dalam upaya meningkatkan pemahaman dan meningkatkan keaktifan belajar peserta didik.
5. Media Maket menggunakan banyak warna dan gambar kontekstual seperti rumput hewan dan bangunan lainnya.
6. Fokus penelitian pengembangan media ini adalah membuat pengembangan maket yang valid untuk pembelajaran ilmu pengetahuan alam

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Adanya penelitian dan pengembangan media pembelajaran maket pada mata pelajaran ipa materi perkembangbiakan hewan ini merupakan suatu hal yang sangat penting untuk dilakukan, karena dengan adanya media pembelajaran ini dapat membantu guru untuk mempermudah dalam mengkaitkan materi pembelajaran pada media pembelajaran. Tidak hanya itu media pembelajaran yang menarik dan unik dapat memikat perhatian dan semangat peserta didik, sehingga peserta didik dapat memiliki motivasi yang tinggi dalam mengikuti proses pembelajaran secara berlangsung.

Pengembangan media pembelajaran merupakan suatu unsur yang sangat penting bagi guru, karena dengan adanya media pembelajaran dapat membantu guru dalam mengkoordinasikan peserta didik agar senantiasa mengikuti pembelajaran dengan fokus dan seksama. Selain itu, media

pembelajaran bertujuan untuk merangsang dan melibatkan adanya peserta didik dalam proses pembelajaran yang aktif, kreatif dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran.¹³ Pengembangan media maket dapat bermanfaat untuk meningkatkan pemahan peserta didik, namun secara teoritis dan praktis pengembangan maket memiliki kemanfaatannya tersendiri, sebagaimana berikut :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian pengembangan ini diharapkan secara output dapat menambah wawasan teori bagi pembaca mengenai pengembangan media maket pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam, serta pengembangan media maket dapat menjadi inovasi dan inspirasi bagi perkembangan dunia kependidikan, terutama dalam lingkup pendidikan dasar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta didik

Manfaat penelitian pengembangan maket ini bagi peserta didik ialah agar peserta didik dapat dengan mudah mempelajari dan sekaligus memahami mata pelajaran ilmu pengetahuan alam, khususnya materi perkembangbiakan hewan.

b. Bagi Pendidik

Manfaat penelitian pengembangan maket ini bagi pendidik ialah sebagai inovasi sekaligus referensi tambahan yang disesuaikan

¹³ Izqy Yuan Andari Ms, Pentingnya Media Pembelajaran Berbasis Video Untuk Siswa Jurusan IPS Tingkat SMA Se-Banten, Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Vol. 2 No. 1 2019, 267.

dengan tujuan pembelajaran dalam menggunakan media pembelajaran sebagai sarana proses pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

Dengan adanya pengembangan media maket diharapkan dapat menambah kontribusi dan juga acuan dalam menggunakan media pembelajaran yang digunakan.

d. Bagi Peneliti

Manfaat penelitian pengembangan maket ini bagi peneliti yaitu dapat memberikan pengetahuan dan pengalaman baru dalam mengembangkan media pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan.

e. Bagi Peneliti Lain

Diharapkan dapat menjadi rujukan bagi peneliti lain untuk melakukan suatu penelitian dan pengembangan media.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Pengembangan media maket memiliki asumsi dan keterbatasan tersendiri dari produk yang akan dikembangkan. Asumsi pada pengembangan media pembelajaran maket pada mata pelajaran IPA materi perkembangbiakan hewan kelas VI sebagaimana berikut :

1. Media maket dapat digunakan dalam waktu jangka panjang
2. Media yang dikembangkan diharapkan dapat meningkatkan proses pembelajaran secara aktif dan menyenangkan

3. Produk yang dikembangkan ini dapat meningkatkan daya tarik dan motivasi peserta didik

Pengembangan media maket ini memiliki beberapa keterbatasan diantaranya ialah :

1. Pengembangan media maket ini hanya dapat digunakan pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam yang khususnya materi perkembangbiakan hewan secara generatif.
2. Ruang lingkup media pembelajaran ini hanya dipergunakan untuk peserta didik kelas VI SD/MI

G. Definisi Istilah

Berikut merupakan penjelasan definisi dari beberapa istilah dalam penelitian ini, agar tidak adanya kesalahpahaman dalam persepsi sebagaimana berikut ialah :

1. Media Pembelajaran Maket

Media maket merupakan bentuk tiruan miniatur 3D yang memiliki ukuran tertentu dari objek aslinya. Media maket berguna untuk membentuk sebuah tiruan dari objek yang ukurannya lebih kecil ataupun objek yang memiliki ukuran besar sehingga memudahkan penggunaanya untuk menghadirkan suatu objek tertentu. Media maket pada penelitian pengembangan ini memiliki bentuk persegi, keempat sisinya terbuat dari kaca sehingga dapat tembus pandang. Dalam persegi tersebut terdapat pemandangan layaknya kebun binatang pada umumnya, sehingga peserta

didik dapat dengan mudah mengklasifikasi atau mengelompokkan hewan berdasarkan cara berkembangbiak secara general.

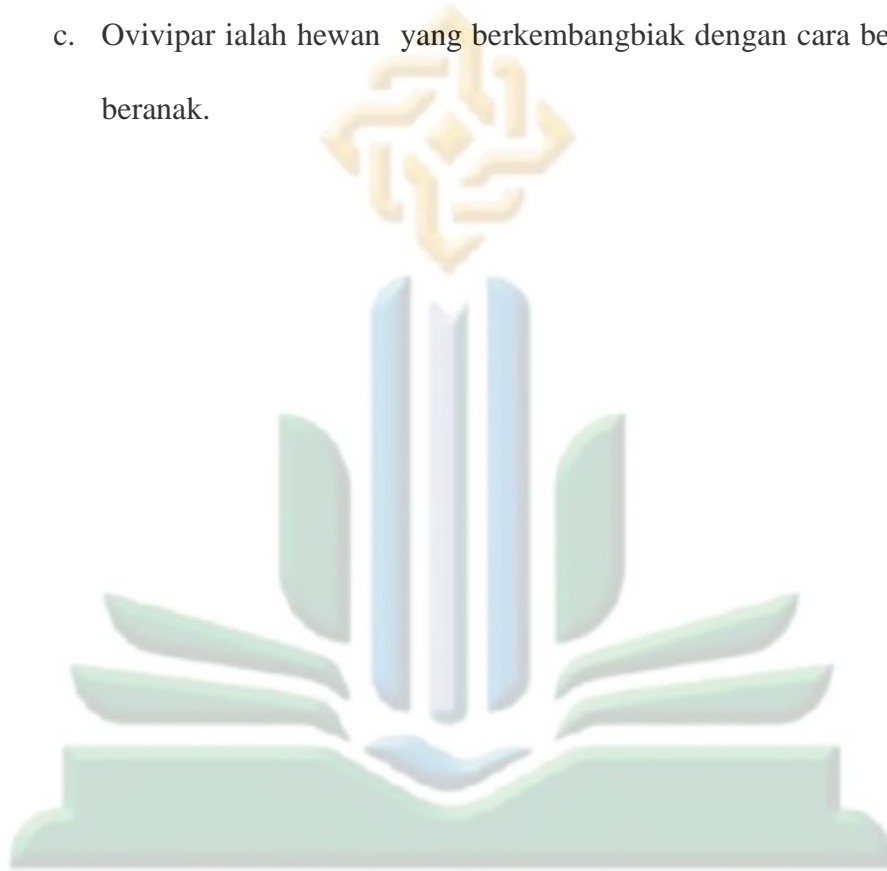
2. Ilmu Pengetahuan Alam

Ilmu pengetahuan alam ialah seperangkat ilmu yang menjelaskan tentang seputar alam beserta isinya termasuk makhluk hidup. Dalam pembelajaran ipa dilakukan dengan adanya keterlibatan panca indera peserta dalam melakukan pengamatan, hal ini bertujuan agar peserta didik mendapatkan informasi secara mandiri. Dalam proses pembelajaran IPA tingkat sekolah dasar bertujuan untuk menumbuhkembangkan sikap ilmiah dari peserta didik. Tujuan tersebut tidaklah tercapai tanpa campur tangan guru yang inovatif, kreatif dan produktif dalam merencanakan proses pembelajaran yang akan dilakukan.

Berdasarkan pemaparan tersebut dalam penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan media maket pada mata pelajaran IPA yang khususnya perkembangbiakan hewan secara generatif. Perkembangbiakan hewan secara generatif merupakan perkembangbiakan seksual yang terjadi jika adanya pertemuan antara alat kelamin jantan yang biasanya di sebut spermatozoid dan alat kelamin betina yang berupa sel telur. Klasifikasi perkembangbiakan hewan secara generatif hewan dapat di bagi menjadi 3 diantaranya ialah bertelur, beranak dan bertelur sekaligus beranak. Perkembangbiakan hewan secara generatif umumnya di kategorikan dengan istilah sebagaimana berikt :

- a. Ovipar perkembangbiakan hewan secara bertelur

- b. Vivipar perkembabiakan hewan secara beranak
- c. Ovivipar ialah hewan yang berkembangbiak dengan cara bertelur dan beranak.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

Pada kajian pustaka ini mencetuskan kerangka yang dapat dijadikan acuan secara global baik secara prinsip, konsep maupun teori yang digunakan sebagai landasan dalam memecahkan suatu permasalahan ataupun mengembangkan produk sebagai solusi dari permasalahan.¹⁴ Mencangkup kajian terdahulu, peneliti menemukan beberapa penelitian yang saling berhubungan diantaranya ialah :

1. Berdasarkan penelitian yang di tulis oleh Fadillah Dwi Yashinta (2023) dengan judul Pengembangan Media Maket Pada Tema 2 Bermain di Lingkungan Kelas 2 Sekolah Dasar. Penelitian ini dilakukan karena adanya permasalahan yang berupa kurangnya konsentrasi peserta didik yang disebabkan ketiadaannya faktor pendukung dalam proses pembelajaran baik berupa media dan metode pembelajaran yang digunakan.¹⁵ Tidak hanya itu, guru cenderung menggunakan sumber belajar yang monoton sehingga peserta didik merasakan kejenuhan dalam mengikuti proses pembelajaran. Berdasarkan permasalahan tersebut, sekiranya perlu adanya media pembelajaran yang digunakan sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.

¹⁴ Tim Penyusun, Buku Pedoman Penulisan Karya Ilmiah FTIK (Jember: FTIK UIN Khas, Jember 2023), 52.

¹⁵ Fadillah Dwi Yashinta, “Pengembangan Media Maket Pada Tema 2 Bermain di Lingkungan Kelas 2 Sekolah Dasar” (Skripsi :Universitas Muhammadiyah Malang, 2023) 4.

Tujuan adanya penelitian ini, merupakan untuk mengembangkan Media Maket Pada Tema 2 Bermain di Lingkungan Kelas 2 Sekolah Dasar. Penelitian ini memiliki beberapa persamaan dan sekaligus perbedaan. Persamaan penelitian ini dengan peneliti ialah terletak pada melakukan pengembangan media maket dan menggunakan model pengembangan ADDIE. Sedangkan perbedaan penelitian ini dengan peneliti ialah terletak pada materi pembelajaran, penelitian ini menggunakan Tema 2 Bermain di Lingkungan sedangkan peneliti menggunakan mata pelajaran IPA materi perkembangan hewan. Perbedaan lainnya terletak pada kelas yang digunakan, jika pada penelitian ini dilakukan pada peserta didik kelas II sedangkan peneliti melakukan penelitian pada peserta didik kelas VI.

2. Penelitian ini dilakukan oleh Yulia Salpains (2019) yang berjudul Pengembangan Media Maket Ramah Lingkungan (Ragam Makhluk Hidup di Lingkunganku) Untuk Siswa Kelas IV SD/MI. Penyebab utama dilakukannya pengembangan ini, semata-mata dikarenakan peserta didik sulit melakukan proses pembelajaran dengan adanya aktivitas fisik serta minimnya alat peraga daur hidup hewan, seperti halnya sumber belajar yang telah telah diperjual belikan dengan bebas. Hal tersebut berakibat pada proses pembelajaran yang cenderung menghafal.

Berdasarkan permasalahan tersebut dibutuhkan solusi alternatif yang berupa media yang bisa digunakan dengan tanpa keluar kelas,

menyenangkan dan dapat memahami konsep dengan mandiri.¹⁶ Maka diperlukannya pengembangan Media Maket Ramah Lingkungan (Ragam Makhluk Hidup di Lingkunganku) Untuk Siswa Kelas IV SD/MI. Pada penelitian ini memiliki persamaan dengan peneliti yaitu sama-sama mengembangkan media maket. Sedangkan perbedaan penelitian ini dengan peneliti yang lain ialah model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini ialah Borg and Gall, sedangkan peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE. Tak hanya itu, perbedaan lainnya pada penelitian menggunakan tematik Ragam Makhluk Hidup di Lingkunganku Untuk Siswa Kelas IV sedangkan peneliti menggunakan mata pelajaran IPA materi perkembangbiakan hewan untuk peserta didik kelas VI.

3. Penelitian ini ditulis oleh Dian Armada Wahyuningtyas (2019) dari Universitas Muhammadiyah Malang dengan judul penelitian “Pengembangan Media Maket Sumedang (Sumber Energi dan Kegunaannya) Pada Tema Selalu Berhemat Energi Subtema Manfaat Energi Kelas IV SD”. Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti, ditemukannya permasalahan yaitu seringkali guru menggunakan media yang kurang kongkret dan tidak memuat pembelajaran tematik didalamnya seperti kincir angin yang merupakan media yang hanya bisa digunakan pada satu mata pelajaran saja. Media yang sering digunakan oleh guru ialah berupa media gambar yang dirasa

¹⁶ Yulia Salpainsi, “Pengembangan Media Maket Ramah Lingkungan (Ragam Makhluk Hidup di Lingkunganku)” (Skripsi :Universitas Muhammadiyah Malang, 2019), 4.

kurang kongkret dan tidak mencakup pembelajaran tematik.¹⁷ Walaupun demikian, terkadang media kongkret sangat sulit untuk ditemukan, jauh dari lingkungan dan kemungkinan besar sangat sulit untuk dihadirkan dalam ruang kelas, seperti halnya sungai. Guru sangat sulit untuk mendeskripsikannya secara jelas dan menghadirkannya dalam lingkungan kelas, sedangkan sungai bermanfaat dapat digunakan sebagai media penjelasan materi pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang tersebut perlu adanya pengembangan, oleh karena itu dilakukanya penelitian Pengembangan Media Maket Sumedang (Sumber Energi dan Kegunaannya) Pada Tema Selalu Berhemat Energi Subtema Manfaat Energi Kelas IV SD. Pada Penelitian ini memiliki kesamaan pada penelitian yang dilakukan oleh peneliti ialah sama-sama mengembangkan media maket, dan menggunakan model pengembangan ADDIE. Selain itu, penelitian ini sama-sama berfokus pada mata pelajaran IPA. Sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang penulis lakukan ialah penelitian ini ditujukan pada peserta didik kelas IV, sedangkan penelitian ini ditujukan pada kelas VI.

4. Penelitian ini ditulis oleh Ridya Ningrum Wulandari, Skripsi Universitas Muhammadiyah Malang tahun 2020 dengan judul Pengembangan Media Maket Tulungagung's Arts Pada Tema 7 Subtema 1 Kelas 4 Sekolah Dasar. Berdasarkan observasi dan sekaligus wawancara yang dilakukan oleh peneliti bahwasanya guru masih kesulitan dalam mengajarkan materi

¹⁷ Dian Armada Wahyuningtyas, "Pengembangan Media Maket Sumedang (Sumber Energi dan Kegunaannya) Pada Tema Selalu Berhemat Energi Subtema Manfaat Energi Kelas IV SD" (Skripsi : Universitas Muhammadiyah Malang, 2019), 3.

pembelajaran yang bersifat abstrak serta penggunaan model pembelajaran yang tidak bervariasi sehingga kebanyakan peserta didik bersikap bodoamat dalam mengikuti pembelajaran berlangsung.¹⁸ Guru juga cenderung hanya memberikan contoh melalui gambar-gambar yang berada pada buku pembelajaran sehingga kurang menarik perhatian peserta didik dan bersifat monoton.

Berdasarkan analisis kebutuhan yang disesuaikan dengan permasalahan tersebut, maka guru membutuhkan fasilitas belajar yang berupa media pembelajaran yang bersifat kongkrit dengan salah satu caranya peneliti melakukan penelitian dengan judul Pengembangan Media Maket Tulungagung's Arts Pada Tema 7 Subtema 1 Kelas 4 Sekolah Dasar. Pada penelitian ini sama-sama mengembangkan media maket dengan menggunakan model penelitian dan pengembangan ADDIE. Sedangkan perbedaannya penelitian ini berpusat pada pembelajaran Tema 7 Subtema 1 pada kelas 4 sedangkan penelitian yang dilakukan oleh penulis berpusat pada mata pelajaran IPA kelas VI khususnya metri perkembangbiakan hewan.

5. Pada Penelitian yang ditulis oleh Muhammad Sofwan Raharjo, Tri Murti dan Putri Selfi Cholifah yang berjudul Pengembangan Media Maket Pada Materi Peninggalan Sejarah Hindu, Budha dan Islam Kelas IV Sekolah Dasar. Berdasarkan KPL yang dilakukan, peneliti menemukan kesenjangan mengenai kurang lengkapnya media dan sarana yang

¹⁸ Ridya Ningrum Wulandari, "Pengembangan Media Maket Tulungagung's Arts Pada Tema 7 Subtema 1 Kelas 4 Sekolah Dasar" (Skripsi: Universitas Muhammadiyah Malang, 2020), 5.

mendukung pada sekolah., sehingga memunculkan hambatan-hambatan dalam proses pembelajaran. Tidak hanya itu kurangnya media pembelajaran yang bervariasi dan bersifat kongkret dapat menyulitkan peserta didik dalam menerima materi pembelajaran.¹⁹ Media pembelajaran yang bersifat kongkret dan biasa digunakan pada sekolah umumnya ialah peta ataupun globe, masih jarang media pembelajaran yang memuat materi peninggalan sejarah.

Berdasarkan pemaparan tersebut, peneliti menemukan hampir semua sekolah memiliki permasalahan yang sama. Oleh karena itu, berdasarkan analisis kebutuhan media pembelajaran disekolah peneliti hendak mengembangkan Media Maket Pada Materi Peninggalan Sejarah Hindu, Budha dan Islam Kelas IV Sekolah Dasar. Hal tersebut bertujuan agar peserta didik dapat melihat secara langsung peninggalan sejarah dalam bentuk tiruannya yang lebih kecil. Pada penelitian ini memiliki kesamaan yaitu sama-sama mengembangkan media pembelajaran maket dan menggunakan metode pengembangan dengan model ADDIE. Sedangkan untuk perbedaannya penelitian ini berpacu pada mata pelajaran IPS materi peninggalan sejarah Hindu, Budha dan Islam kelas IV nemun pada penelitian yang penulis lakukan berpacu pada mata pelajaran IPA materi perkembangbiakan hewan kelas VI.

¹⁹ Muhammad Sofwan Raharjo, Tri Murti, Putri Selfi Cholifah, *Pengembangan Media Maket Pada Materi Peninggalan Sejarah Hindu, Budha dan Islam Kelas IV Sekolah Dasar*, Jurnal Pembelajaran, Bimbingan dan Pengelolaan Pendidikan Vol. 3 No. 2 Januari 2023, 115.

6. Penelitian ini ditulis oleh Juwariyatuz Zekiyah, Endang Sri Mujiwati dan Rian Damariswara dengan judul Pengembangan Media Visual Maket Materi Mengidentifikasi Lambang/Symbol untuk Siswa Kelas III SDN Mojoroto 4 Kediri. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan bahwasanya pemahaman peserta didik akan materi lambang/symbol (rambu lalu lintas, pramuka dan lambang negara) masih belum maksimal. Hal ini dapat dibuktikan dari jumlah siswa 22, 17 siswa yang belum mampu mengklasifikasikan materi lambang/symbol.²⁰ Hal tersebut dikarenakan guru cenderung menggunakan metode ceramah tanpa disertai dengan penggunaan media pembelajaran, sehingga peserta didik kesulitan dalam memahami materi lambang/symbol dengan baik.

Berdasarkan penjelasan tersebut, untuk mengatasi permasalahannya perlu dikembangkan media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik dalam memahami materi mengidentifikasi lambang/symbol, yang salah satunya pengembangan media maket. Media maket yang didesain dengan baik akan memberikan makna sebagaimana bentuk aslinya, sehingga hal tersebut dapat mempermudah guru dalam mengkaitkan beberapa konsep lambang/symbol. Pada penelitian ini memiliki kesamaan sekaligus perbedaan dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis. Kesamaan pada penelitian ini ialah sama-sama mengembangkan media maket. Adapun perbedaannya ialah penelitian menggunakan metode pengembangan model *Borg and Gall* sedangkan

²⁰ Juwariyatuz Zekiyah, Endang Sri Mujiwati, Rian Damariswara, *Pengembangan Media Visual Maket Materi Mengidentifikasi Lambang/Symbol Untuk Siswa Kelas III SDN Mojoroto 4 Kota Kediri*, Jurnal Pendidikan dan Kewirausahaan, Vol. 10 No. 1 2022, 244.

peneliti menggunakan metode pengembangan model ADDIE. Tak hanya itu penelitian ini difokuskan pada materi mengidentifikasi lambang/symbol sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti difokuskan pada materi klasifikasi perkembangan hewan.

Tabel 2.1
Penelitian Terdahulu

No	Penulis	Judul	Perbedaan	Persamaan
1	2	3	5	5
1.	Fadillah Dwi Yashinta	Pengembangan Media Maket Pada Tema 2 Bermain di Lingkungan Kelas 2 Sekolah Dasar	Peneliti sama-sama mengembangkan media pembelajaran maket dengan metode pengembangan model ADDIE.	Peneliti terdahulu berfokus pada pembelajaran tematik Tema 2 Bermain di Lingkungan kelas 2, sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti berfokus pada mata pelajaran IPA kelas VI SD/MI.
2.	Yulia Salpains	Pengembangan Media Pembelajaran Maket Ramah Lingkungan (Ragam Makhluk Hidup Di Lingkunganku) Untuk Siswa Kelas IV SD/MI	Peneliti sama-sama mengembangkan Media pembelajaran Maket.	Penelitian ini menggunakan metode pengembangan model Borg and Gall, sedangkan peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE. Penelitian ini juga berfokus pada pembelajaran tematik Ragam Makhluk Hidup di Lingkunganku)

				Untuk Siswa Kelas IV sedangkan peneliti berfokus mata pelajaran IPA materi perkembangbiakan hewan untuk peserta didik kelas VI.
3.	Dian Armadha Wahyuningtyas	Pengembangan Media Maket Sumedang (Sumber Energi Kegunaannya) Pada Tema Selalu Berhemat Nergi Subtema Manfaat Energi Kelas IV SD	Penelitian ini memiliki sama-sama mengembangkan media pembelajaran maket yang berpusat pada pembelajaran IPA dan menggunakan model pengembangan ADDIE.	Penelitian ini dilakukan pada peserta didik kelas IV sedangkan peneliti melakukan penelitian pada peserta didik kelas VI.
4.	Ridya Ningrum Wulandari	Pengembangan Media Maket Tulungagung's Arts Pada Tema 7 Subtema 1 Kelas 4 Sekolah Dasar.	Pada penelitian sama-sama mengembangkan media maket dengan menggunakan model penelitian dan pengembangan ADDIE.	Perbedaan yang terdapat pada penelitian ini ialah berpusat pada pembelajaran Tema 7 Subtema 1 kelas 4 sedangkan penelitian yang dilakukan oleh penulis berpusat pada mata pelajaran IPA kelas VI.
5.	Sofwan Raharjo, Tri Murti dan Putri Selfi Cholifah	Pengembangan Media Maket Pada Materi Peninggalan Sejarah Hindu, Budha dan Islam Kelas IV Sekolah	Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis ialah	Penelitian ini berpacu pada pelajaran IPS materi peninggalan sejarah Hindu, Budha dan Islam

		Dasar.	sama-sama mengembangkan media maket dan menggunakan metode pengembangan model ADDIE.	kelas IV sedangkan penelitian yang dilakukan oleh mata pelajaran IPA materi perkembangbiakan hewan kelas VI.
6.	Juwariyatuz Zekiyah, Endang Sri Mujiwati dan Rian Damariswara	Pengembangan Media Visual Maket Materi Mengidentifikasi Lambang/Symbol untuk Siwa Kelas III SDN Mojoroto 4 Kediri	Kesamaan pada penelitian ini ialah sama-sama mengembangkan media maket.	perbedaannya ialah penelitian menggunakan metode pengembangan model <i>Borg and Gall</i> sedangkan peneliti menggunakan metode pengembangan model ADDIE. Tak hanya itu penelitian ini difokuskan pada materi mengidentifikasi lambang/symbol sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti difokuskan pada materi klasifikasi perkembangbiakan hewan.

Berdasarkan penjelasan perbedaan dan persamaan tersebut, maka penelitian yang penulis lakukan ialah pengembangan media pembelajaran yang berfokus pada mata pelajaran IPA materi perkembangbiakan hewan. Sedangkan persamaannya ialah sama-sama menggunakan metode penelitian dan pengembangan, pembaruan pada penelitian ini ialah dengan

mengembangkan media maket *zoo*, dalam artian pada media maket tersebut di rancang, didesain dan disusun sedemikian rupa menyerupai layaknya kebun binatang pada umumnya yang disesuaikan dengan kebutuhan yang berupa karakteristik peserta didik dan mata pembelajaran IPA yaitu materi perkembangbiakan hewan secara generatif.

B. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media merupakan perantara yang harus ada diantara sumber informasi dan penerima informasi agar informasi dapat tersampaikan dengan baik. Sedangkan pembelajaran merupakan suatu proses kegiatan pembelajaran antara guru dan peserta didik agar dapat mengembangkan keterampilan dan potensi dari masing-masing peserta didik. Media pembelajaran memiliki arti yang merupakan alat yang digunakan sebagai sarana transformasi pengetahuan kepada peserta didik sehingga dapat menstimulus minat, semangat dan respon peserta didik dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu perantara yang digunakan untuk mempermudah guru dan siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran sesuai dengan tujuan yang telah dicetuskan.²¹ Media pembelajaran juga dapat diartikan sebagai setiap komponen yang menunjang dan membangkitkan minat belajar siswa yang keberadaanya disekitar

²¹ Fadillah Dwi Yashinta, "Pengembangan Media Maket.....", 6.

lingkungan peserta didik.²² Media merupakan sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, merangsang pikiran, prasaan dan kemauman untuk belajar sehingga dapat mendorong terciptanya gairah untuk mengikuti proses pembelajaran.²³ Oleh karena itu adanya media pembelajaran perlu dimanfaatkan secara maksimal agar dapat meningkatkan kualitas dan motivasi belajar peserta didik. Karena media merupakan sebuah alat yang dapat mempermudah untuk mengirim atau memberikan pesan yang akan disampaikan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pengertian yang dikemukakan oleh para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwasanya media pembelajaran merupakan alat perantara yang berguna untuk mempermudah proses pembelajaran baik dalam menyampaikan materi pembelajaran maupun menstimulus peserta didik.

b. Kegunaan dan Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran berguna untuk membantu guru dalam menyampaikan informasi kepada peserta didik sehingga dapat memotivasi peserta didik dengan cara berinteraksi dengan lingkungan sehingga menjadikan suatu hasil belajar meningkat dalam waktu singkat. Secara umum media pembelajaran memiliki kegunaan sebagai berikut :

- 1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak selalu verbalis atau berupa tulisan atau kata

²² Ridya Ningrum Wulandari, "Pengembangan Media Maket.....", 14.

²³ Dwi Puspitarini, Media Pembelajaran (Jember: Stain Jember Press, 2013), 6.

- 2) Mengatasi beberapa keterbatasan, baik secara ruang, waktu dan daya indra seperti halnya objek yang terlalu besar atau terlalu kecil, kejadian masa lalu dan objek yang terlalu kompleks
- 3) Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat mengurangi dan mengatasi peserta didik yang cenderung pasif²⁴

Secara garis besar fungsi media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi tiga, yaitu :

- 1) Mempermudah guru dalam melaksanakan kewajibannya yaitu mengajar dan mendidik. Adanya media pembelajaran dapat memacu pemahaman peserta didik dan dapat mempermudah peserta didik dalam mengintegrasikan segenap informasi yang disampaikan dengan materi yang dipelajari.
- 2) Mempermudah peserta didik dalam proses pembelajaran berlangsung. Media pembelajaran dapat meningkatkan keterampilan pemahaman peserta didik serta menstimulus pola pikir peserta didik.
- 3) Memperbaiki proses pembelajaran, apabila peserta didik memiliki nilai dan pemahaman dibawah minimal, media pembelajaran berfungsi untuk membantu pelaksanaan proses pembelajaran agar peserta didik mendapatkan pemahaman yang kongrit dan maksimal.²⁵

²⁴ Dwi Puspitarini, Media Pembelajaran (Jember: Stain Jember Press, 2013), 48.

²⁵ Fadillah Dwi Yashinta, "Pengembangan Media Maket.....", 7.

Media pembelajaran memiliki fungsi untuk mempermudah guru dan murid dalam kegiatan belajar mengajar. Menurut Prastowo fungsi media pembelajaran terdiri sebagai berikut :

1) Fungsi semantik

Fungsi semantik pada media pembelajaran merupakan sebuah penambahan arti atau makna agar dapat mempermudah peserta didik dalam memahami sebuah pesan dalam proses pembelajaran. Fungsi semantik ini dapat membantu penyampaian informasi pada proses pembelajaran dengan diberlakukannya simbol, lambang atau tanda.

2) Fungsi manipulatif

Fungsi manipulatif pada media pembelajaran ialah segenap cara menyediakan suatu barang atau kejadian seperti mendokumentasikan, merekam dan menyimpan. Hal tersebut membutuhkan segenap alat teknologi guna mempermudah dalam mengamati suatu momen. Contoh fungsi manipulatif media pembelajaran ialah seperti proses pertumbuhan kecambah. Pada pembelajaran tersebut tidak mungkin secara langsung untuk mengamati proses pertumbuhan kecambah secara detail dan menyeluruh pada saat jam pembelajaran berlangsung, sehingga dibutuhkan bantuan seperti gambar dan video.

3) Fungsi fiksatif

Fungsi fiksatif pada media pembelajaran merupakan suatu kemampuan menyimpan suatu objek atau peristiwa yang telah lama terjadi salah satu contohnya ialah menampilkan video sejarah kemerdekaan Indonesia dalam proses pembelajaran

4) Fungsi distributif

Fungsi distributif pada media pembelajaran merupakan fungsi media yang dapat menyajikan dan memberikan sebuah informasi atau pesan tanpa ada batas waktu dan ruang, seperti halnya menampilkan materi pembelajaran melalui internet.

5) Fungsi sosiopsikologis

Fungsi sosiopsikologis dari media ini ialah digunakan untuk mengatasi keberagaman suku, kebiasaan, lingkungan dan bahasa dari peserta didik dalam berkomunikasi pada proses pembelajaran berlangsung. Sehingga pada fungsi ini dapat membantu guru dalam memberikan pemahaman untuk saling menghormati dan menghargasi setiap perbedaan.²⁶

c. Klasifikasi Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan suatu alat yang digunakan oleh guru yang berguna untuk mempermudah memberikan segenap pengetahuan dalam proses pembelajaran. Menurut Bretz dan Briggs

²⁶ Fadillah Dwi Yashinta, "Pengembangan Media Maket.....", 8-9.

klasifikasi media pembelajaran diklasifikasikan menjadi empat golongan, sebagaimana berikut :

1) Media audio

Media audio merupakan media pembelajaran yang dapat menyalurkan pesan dari sumber pesan ke penerima pesan yang berupa audio atau suara. Pada penggunaan media audio ini sangat berkaitan dengan indra pendengaran. Contoh media audio ialah radio, telepon dan laboratorium bahasa.

2) Media visual

Pada penggunaan media visual ini sangat erat hubungannya dengan indra penglihatan karena media visual ini menyalurkan pesan melalui seperangkat gambar, baik gambar visual diam ataupun gambar visual gerak. Contoh media visual diam ialah foto, poster, peta, grafik dan diagram. Sedangkan salah satu contoh media visual gerak ialah gambar-gambar proyeksi gerak yang tidak memiliki suara.

3) Media audio visual

Media audio visual merupakan media pembelajaran yang dapat menyalurkan pesan melalui gambar sekaligus suara seperti contoh film di tv, bioskop ataupun video youtube.

4) Media serbaneka

Media serbaneka merupakan media pembelajaran yang disesuaikan dengan potensi sekitar daerah, sekolah dan

masyarakat. Salah satunya ialah media realita yang dapat disesuaikan dengan materi pembelajaran dan lingkungan sekitar.²⁷

Menurut arsyad media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi 5 jenis ialah :

1) Media berbasis manusia

Media berbasis manusia yang berarti manusia yang memiliki kemampuan dan mampu menyalurkan pesan atau pengetahuan seperti contoh guru dan tutor.

2) Media berbasis cetak

Media berbasis cetak ialah media yang dapat dilihat dan diraba seperti halnya buku majalah, koran dan surat kabar.

3) Media berbasis visual

Media berbasis visual merupakan media yang berupa objek gambaran seperti contoh foto, peta dan poster.

4) Media berbasis audiovisual

Media berbasis audiovisual merupakan media yang berupa gambaran objek yang sekaligus memiliki suara seperti film di tv dan video youtube.

5) Media berbasis komputer

Media berbasis komputer ialah media yang digunakan sebagai alat perantara dalam proses pembelajaran seperti contoh zoom, google meet dan power point.

²⁷ Dwi Puspitarini, Media Pembelajaran (Jember: Stain Jember Press, 2013), 13-14.

Berdasarkan beberapa pemaparan para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwasanya jenis media pembelajaran dapat beragam seperti media berbasis manusia, media berbasis cetak, media berbasis komputer, media serbaneka, media audio, media audio visual dan media visual yang salah satu contohnya ialah media pembelajaran maket.

2. Media Pembelajaran Maket

a. Pengertian Maket

Istilah media berasal dari bahasa Latin, jamak dari kata “medium” yang berarti perantara atau penghubung yang bermakna umum sesuatu yang dapat menyalurkan pesan atau informasi.²⁸ Maket sendiri memiliki ukuran dan skala tertentu. Media maket merupakan bentuk tiruan tiga dimensi dari objek yang tidak memungkinkan untuk dihadirkan dalam kelas seperti halnya objek terlalu jauh, memiliki ukuran sangat besar, mahal dan terlalu kecil untuk diperlihatkan.²⁹

Sehingga media maket dibutuhkan untuk mempermudah guru dalam menjangkau objek-objek yang rumit dan sulit untuk dibawa dalam ruang kelas sehingga mempermudah peserta didik untuk memahaminya. Media maket juga termasuk dalam media visual tiga dimensi yang dapat memperlihatkan bentuk rupa dari objek aslinya

Dapat disimpulkan bahwasanya Media maket merupakan media yang didesain, dirancang dan dibentuk dengan ukuran atau skala yang disesuaikan dan sedemikian rupa menyerupai bentuk aslinya,

²⁸ Etin Solihatin, Strategi Pembelajaran (Jakarta : Bumi Aksara, 2012), 184.

²⁹ Ridya Ningrum Wulandari, “Pengembangan Media Maket Tulungagung’s Arts, 22

sehingga dapat mempermudah guru dalam meminimalisir keterbatasan waktu, ruang, tenaga dan pikiran dalam proses pembelajaran.

Adanya pengembangan media maket tersendiri tak lain agar dapat mempermudah peserta didik dalam memahami suatu materi pembelajaran serta dapat meningkatkan semangat dan minat belajar peserta didik dalam mempelajari proses pembelajaran. Tak hanya itu, media maket juga dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran agar menjadikan proses pembelajaran yang lebih bermakna. Hal tersebut sesuai dengan penjelasan Munadhi bahwasanya manfaat media maket tak lain agar mempermudah guru dalam menjelaskan suatu objek melalui benda tiruan sehingga memberikan pengalaman langsung terhadap peserta didik walaupun hanya dengan benda tiruan.³⁰

Media maket ini memiliki ukuran skala 1 : 160.000 yang berarti setiap 1 cm dalam maket bernilai 160.000 cm pada objek aslinya. Media maket juga disusun dengan menggunakan langkah-langkah tertentu. Begitu pula dengan media maket yang tentunya memiliki langkah-langkah yang perlu dilakukan dengan tujuan agar menghasilkan media yang sempurna dan maksimal. Adapun langkah-langkah efektif dalam pembuatan media maket diantaranya ialah :

³⁰ Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Gaung Persada Press, 2010), 10.

1) Menentukan judul

Menentukan judul pada media maket diturunkan dari kompetensi dasar atau materi pembelajaran yang dikaitkan pada media maket tersebut. Adapun pada pengembangan media maket ini memiliki judul maket zoo atau kebun binatang. Hal tersebut diambil dari materi pembelajaran yang dikaitkan dengan media maket ialah materi perkembangbiakan hewan secara generatif.

2) Membuat rancangan yang akan dibuat baik secara substansi atau bahan yang akan digunakan. Pada pengembangan media maket ini memiliki rancangan dan desain sedemikian rupa kebun binatang dengan menggunakan bahan-bahan yang memiliki sifat dapat digunakan dalam waktu jangka panjang. Adapun bahan-bahan pada pengembangan media maket ini diantaranya seperti mainan hewan, batu, jembatan, rumput sintesis, pasir mainan, kaca dan juga kayu yang digunakan sebagai bahan dasar.

3) Penggunaan informasi pendukung yang jelas, padat dan menarik. Karena tidak memungkinkan sebuah model memuat informasi yang tertulis, kecuali secara singkat. Namun perlu menggunakan sumber yang lebih memadai. Pada pengembangan media maket ini hanya menggunakan penjelasan yang singkat di dalamnya seperti nama hewan dan link video youtube pada setiap golongan perkembangbiakan hewan secara generatif. Pada pengembangan media ini juga dilengkapi informasi segenap materi pembelajaran

perkembangbiakan hewan yang disajikan dalam buku materi serta dilengkapi dengan barcode video youtube perkembangbiakan hewan secara generatif.

4) Pembuatan media perlu dilakukan oleh ahlinya dengan keterampilan yang dimilikinya. Pembuatan pengembangan media maket ini dilakukan secara langsung oleh peneliti dan di bantu oleh bapak Atman selaku orang tua peneliti, yang kebetulan berprofesi sebagai kuli bangunan.

5) Pemberian tugas dapat dilakukan pada akhir penjelasan sebuah model media maket. Pada pengembangan media maket ini, pemberian tugas dilakukan sembari melakukan permainan setelah penjelasan yang disampaikan oleh guru. Adapun maksud dari permainan yang dilakukan tak lain agar dapat meningkatkan minat dan semangat peserta didik.

6) Penilaian dapat dilakukan terhadap jawaban secara lisan atau tertulis dari segenap pertanyaan yang telah disampaikan. Penilaian hasil tugas peserta didik dihasilkan dari jawaban yang tertulis pada saat melakukan permainan berlangsung.³¹

Guna menjadikan media yang efektif sebagai media pembelajaran, media maket perlu penggunaan langkah-langkah pembuatan media maket tersebut. Sehingga jika pembuatan media maket menyimpang dari langkah-langkah efektif pembuatan media

³¹ Prastowo, Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif, (Yogyakarta: Diva Press, 2014), 242.

maket, maka kegunaan dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai tidaklah berjalan dengan maksimal. Pada pengembangan media maket tentunya terdapat alat, bahan, langkah pembuatan, cara penggunaannya dan penjelasan materi yang akan di jelaskan sebagaimana berikut ;

1) siap kan alat dan bahan dibawah ini :

- a) Siapkan kayu yang berbentuk persegi panjang berbentuk 23cm x 23 cm x 5 cm (Pagar Media)
- b) Siapkan juga Trimplek yang berukuran 23cm x 23 cm (dasar media)
- c) Siapkan kaca yang berbentuk seperti aquarium berbentuk aquarium dengan ukuran 23 cm x 23 cm x 15 cm
- d) Siapkan pegangan besi seperti gambar di bawah ini :



Gambar 2.1
Pegangan Besi

- e) Siapkan rumput sintesis, mainan hewan, batu, pasir mainan, jembatan dan kawat hijau. Seperti gambar dibawah ini :



Gambar 2.2
Komponen Maket

- f) Lem tembak
- g) Lem kaca
- h) Lem rajawali
- i) Pewarna kayu
- j) Paku

2) Langkah-Langkah Pembuatan

- a) Gabungkan kayu yang berbentuk persegi 23cm x 23 cm x 5 cm dengan triplek 23 cm x 23 cm dengan paku sehingga berbentuk nampan dan berilah warna pada kayu agar terlihat lebih menarik.
- b) Desain nampan tersebut dengan desain yang telah ditentukan, lalu pasang dasar media menggunakan lem tembak dengan rumput sintesis
- c) Lalu rekatkan aksesoris lainnya pada rumput sintesis baik jembatan, batu, pasir dan pagar.



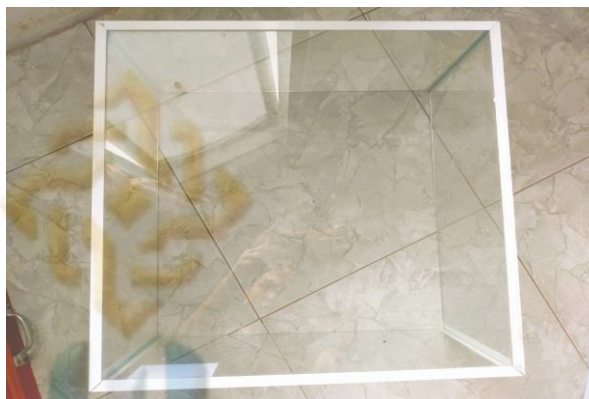
Gambar 2.3
Langkah Pembuatab Media Maket

- d) Lalu rekatkan mainan hewan dengan penggolongan cara perkembangbiakan hewan yang terbagi menjadi 3 yaitu ovipar, vivipar dan ovovivipar.



Gambar 2.4
Langkah Pembuatab Media Maket

- e) Setelah semua komponen sudah dipasang lalu dilanjutkan pemasangan tutup media maket dengan kaca yang berbentuk aquarium tersebut.



Gambar 2.5
Penutup Media Maket

- f) Setelah dirasa selesai, dilanjut dengan membuat tutukan permainan dengan mengeprint gambar-gambar hewan diberi tusukan yang berupa kawat warna hijau.



Gambar 2.6
Komponen Permainan Media Maket

3) Tahapan Penggunaan

- a) Sebelum menggunakan media, guru perlu membuka tutup media maket yang berupa kaca dengan hati-hati dan menyimpannya di tempat yang aman.
- b) Guru memerlukan sebuah benda (pupen, penghapus, kayu dll) yang dapat digunakan untuk permainan.

- c) Tahap pertama dalam permainan guru dan peserta didik sama-sama menyanyikan lagu (kondisional) dengan mengulurkan benda yang telah ditentukan. Ditengah-tengah proses permainan guru bisa mengucapkan STOP secara acak dan peserta didik yang memegang benda tersebut untuk maju dan memainkan permainan tusuk pada media maket
- d) Tahapan kedua, peserta didik yang mendapatkan benda tersebut bisa maju kedepan dan menusukkan tusukan benda dengan menyesuaikan cara perkembangbiakan hewan tersebut. sedangkan peserta didik yang lain bisa menulis jawabannya di buku tulis masing-masing.
- e) Tahapan yang ketiga, guru dan peserta didik bisa mengulang-ulang permainan tersebut sehingga peserta didik dirasa cukup mendalami materi.
- f) Tahapan terakhir, guru bisa memberikan *reward* kepada peserta didik yang mendapatkan skor tertinggi dan memberikan *punishment* kepada peserta didik yang memiliki skor terendah.

4) Penjelasan materi pembelajaran

Pada pengembangan media maket tersebut terdapat penjelasan materi tentang perkembangbiakan hewan secara generatif yang tertulis dalam buku materi media maket. Adapun penjelasannya sebagaimana gambar di bawah ini :

PERKEMBANGABIAKAN MAKHLUK HIDUP

Pernahkan kalian memperhatikan induk hewan yang bunting? Perut kambing yang sedang bunting terlihat buncih. Namun setelah melahirkan perut induk hewan akan kembali Kempis. Kambing dapat melahirkan beberapa ekor anak. Tahukah kalian tujuan kambing melahirkan?
Pelajarilah buku ini agar kalian mengetahui jawabannya.

Semua makhluk hidup mengalami perkembangan yang bertujuan agar populasi nya tidak punah, baik manusia, hewan dan tumbuhan. Berkenaan biak berarti bertambah banyak dan melestarikan keberadaannya. Perkembangan Makhluk hidup bermacam-macam, ... misalnya ... beberapa ... macam perkembangan makhluk hidup dengan melihat peta materi di bawah ini:

Perkembangan Makhluk Hidup

MATERI PERKEMBANGABIAKAN HEWAN SECARA GENERATIF

Berkembang biak merupakan proses terbentuknya suatu individu baru yang sama jenisnya dengan individu yang menghasilkannya. Tujuan dari perkembangbiakan ialah sebagai cara untuk mempertahankan jenisnya supaya tidak mengalami kepunahan.

Perkembangbiakan hewan di bagi menjadi dua yaitu perkembangbiakan hewan secara vegetatif dan perkembangbiakan hewan secara generatif.

Cara berkembang biak secara generatif merupakan perkembangbiakan yang terjadi jika sel kelamin jantan (spermatozoa) bertemu dengan sel kelamin betina (sel telur). Perkembangbiakan hewan secara generatif dibagi menjadi tiga jenis, yaitu ovipar, vivipar dan ovivipar.

1. Ovipar
Ovipar merupakan cara hewan berkembang biak dengan cara bertelur. Hewan-hewan yang bertelur memiliki sel telur. Sel telur dapat berkembang menjadi individu baru jika dibuahi. Telur yang tidak dibuahi tidak dapat menetas. Sel telur yang sudah dibuahi disebut zigot.

Semua jenis hewan selanglisan unggas berkembang biak dengan bertelur. Salah satu contoh hewan yang berkembang biak dengan cara bertelur ialah seperti ayam, kura-kura, kupu-kupu, angsa.

Berikut merupakan salah satu contoh proses perkembangbiakan secara generatif yang berupa bertelur.

2. Vivipar
Hewan yang berkembangbiak dengan cara melahirkan disebut dengan vivipar. Hewan mamalia atau hewan yang menyusui berkembangbiak dengan cara melahirkan. Selama perkembangan embrio berlangsung, makanan diperoleh dari dalam tubuh induk melalui plasenta. Hewan yang berkembangbiak dengan cara melahirkan diantaranya ialah sapi, kerbau, kuda, unta dan lain sebagainya. Berikut merupakan contoh dari proses perkembangbiakan hewan dengan melahirkan.

A. Sapi
Sapi betina dan sapi jantan yang telah dewasa akan melakukan perkawinan. Setelah perkawinan sapi betina akan mengandung bakal sapi selama 9 bulan 10 hari atau selama 283 hari. Setelah itu sapi betina akan melahirkan anak sapi.

B. Gajah
Gajah betina dan gajah jantan akan melakukan perkawinan setelah dewasa. Gajah betina akan mengandung anak gajah selama 20-22 bulan dan setelah itu gajah akan melahirkan anak gajah.

C. Burung bangau
Semua jenis burung dan serangga berkembang biak dengan cara bertelur. Burung jantan dan betina akan melakukan perkawinan sehingga burung betina menghasilkan telur. Telur tersebut akan di erami kurang lebih selama 21 hari sehingga telur burung menetas dan menjadi anak burung.

Ciri-ciri hewan ovipar

1. Berkembang biak dengan cara bertelur
2. Tidak memiliki plasenta, rahim dan ketuban saat melahirkan
3. Tidak menyusui anaknya

Ciri-ciri vivipar

1. Berkembang biak dengan cara melahirkan
2. Memiliki plasenta, rahim dan ketuban saat melahirkan
3. Menyusui anaknya
4. Biasanya memiliki rambut atau kulit

3. Ovovivipar
Ovovivipar merupakan hewan yang berkembangbiak dengan cara bertelur dan sekaligus melahirkan embrio hewan ini berkembang di dalam telur yang masih berada di dalam tubuh induknya. Cadangan makanan embrio tersebut berasal dari dalam telur bukan dari tubuh induknya. Setelah cukup umur, anak hewan menetas dan keluar dari tubuh induknya dengan melahirkan. Hewan yang berkembangbiak dengan bertelur dan sekaligus melahirkan ialah ikan hiu, kuda laut, ikan pari, buangan, kodok dan lain sebagainya.

A. Ikan hiu
Hiu yang telah dewasa akan melakukan reproduksi seksual pada saat reproduksi hiu jantan menggunakan alat reproduksi yang disebut claspers yang berada di belakang sirip perut. Clasper ini memindahkan sperma hiu ke saluran telur hiu betina hingga menjadi telur.

Telur tersebut mendapatkan makanan dari induknya dengan bantuan plasenta dan berada dalam tubuh induknya selama 6-9 bulan. Setelah matanya sudah cukup, induk hiu akan mengeluarkan bakal hiu dengan cara melahirkan.

B. Kuda laut
Perkembangbiakan kuda laut berbeda dari perkembangan biakan hewan lainnya dikarenakan kuda laut jantan yang akan mengerasi dan melahirkan bayi kuda laut, awal mula nya kuda laut betina akan mentransfer telur kepada kuda laut jantan dan akan di erami selama 10-14 hari. Setelah dewasa cukup, kuda laut jantan akan melahirkan secara bertahap. Biasanya kuda laut jantan akan melahirkan 2-5 anak secara bertahap selama 1-2 jam.

Ovovivipar tidak memiliki khusus. Namun, yang membedakannya karena mereka mengandung calon anaknya dalam bentuk telur yang disimpan dalam tubuh induknya hingga menetas. Setelah menetas, induknya akan melahirkan calon anak tersebut.

Gambar 2.7
Materi Perkembangbiakan Hewan Secara Generatif

b. Jenis-jenis Maket

Media maket dapat dikategorikan menjadi enam golongan menurut Prastowo diantaranya ialah :

1) Model padat

Model padat ini ialah model yang menyajikan dan memperlihatkan bagian luar dari objeknya. Pada model ini diperbolehkan untuk menghilangkan bagian-bagian yang dapat mengecoh tema dari objeknya seperti bentuk boneka bendera, dan bentuk geometris.

2) Model penampang

Model penampang ini, menyajikan bagaimana objek yang diangkat dapat terlihat. Dalam artian perlu membuka atau mengangkat suatu permukaan agar dapat melihat bagian isi seperti contoh lapisan bumi dan anatomi tubuh

3) Model susun

Model susun merupakan model yang terdiri dari beberapa bagian objek secara lengkap atau batas minimalnya terdiri dari inti atau pokok bagian suatu objek seperti contoh anatomi tubuh yang bagian-bagiannya bisa di lepas

4) Model kerja

Pada model kerja ini hanya memperlihatkan bagian-bagian luarnya dari objek aslinya, namun sesekali juga memperlihatkan

beberapa bagian dari bentuk aslinya contoh mainan kereta, mobil dan pesawat.

5) Mock-ups

Pada model ini sedikit memerlukan tahapan yang sukar. Pada model ini perlu menyerdehanakan tahapan susunan dari suatu proses objek tertentu contohnya mock-ups mengendarai mobil, dan mock-up cara kerja perangkat tikus.

6) Diorama

Model diorama ini merupakan suatu model yang menyajikan tiruan tiga dimensi yang memiliki ukuran lebih kecil dari objek aslinya. Pada model ini umumnya menempatkan setiap komponen objeknya pada dasar atau pentas yang disesuaikan dengan penyajiannya seperti halnya interior gedung sekolah, kebun binatang dan pemandangan.³²

c. Keunggulan Media Maket

Media maket merupakan media pembelajaran yang memiliki keunggulannya tersendiri. Menurut Prastowo media maket memiliki beberapa keunggulan diantaranya sebagai berikut:

- 1) Media maket memiliki bentuk tiga dimensi sehingga dapat mempermudah peserta didik dalam memahami konsep pembelajaran secara realistik atau hampir sama dengan bentuk aslinya.

³² Fadillah Dwi Yashinta, "Pengembangan Media Maket.....", 13-14

- 2) Media maket memiliki ukuran lebih kecil dari objek aslinya sehingga dapat mempermudah untuk mempelajarinya.
- 3) Media maket menunjukkan bentuk asli suatu objek dengan skala yang lebih kecil.
- 4) Pada penyusunan media maket dapat mengubah atau menghilangkan komponen yang tidak diperlukan, sehingga fokus pada hal-hal tau komponen yang diperlukan dan dirasa penting.
- 5) Media maket dapat didesain, dirubah sesuai dengan kebutuhan dan keinginan.
- 6) Warna yang digunakan dalam mendesain maket dapat mejelaskan dan menekankan pada setiap bagiannya.³³

3. Ilmu Pengetahuan Alam

a. Hakikat IPA

Ilmu Pengetahuan Alam merupakan suatu ilmu yang membantu mengembangkan nalar, berfikir kritis dan sikap ilmiah dalam menyelesaikan suatu permasalahan dan persoalan yang berkaitan dengan kehidupan sekitar , sehingga peserta didik dapat berinteraksi secara langsung dengan objeknya.³⁴ Ilmu pengetahuan alam juga merupakan sebidang ilmu yang mengkaji segala gejala yang ada di alam semesta yang bertujuan untuk mencari kebenaran tentang sesuatu

³³ Fadillah Dwi Yashinta, "Pengembangan Media Maket.....", 14-15

³⁴ Ananda Bagus Lanang, "Pengembangan Bahan Ajra Handout IPA Berbasis Contextual Teaching and Learning Pada Pelajaran Ipa Matri Zet Adiktif Untuk Siswa Kelas VIII MTs. Ma'arif Ambulu" (Skripsi, Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Shiddiq Jember, 2022), 27.

di alam semesta yang dianggap menjadi suatu objek atau kebenaran yang bersifat relatif.³⁵

Hakikat ilmu pengetahuan merupakan segenap fenomena, kejadian atau penemuan yang dirikas menjadi suatu konsep atau teori yang dilakukan dengan beberapa tahapan ilmiah yang dilakukan oleh manusia. Sehingga adanya konsep dan teori tersebut menjadi inspirasi agar terciptanya teknologi yang bermanfaat bagi kehidupan manusia itu sendiri.³⁶ Pada hakikatnya ipa memiliki karakteristik khusus yang berupa mempelajari suatu keadaan alam secara faktual melalui percobaan yang dilakukan sertadikembangkan sesuai dengan teori. Berdasarkan beberapa penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwasanya ilmu pengetahuan alam merupakan serangkaian ilmu yang mengkaji segenap komponen yang berada pada alam dengan melalui tahapan ilmiah sehingga menjadi suatu teori dan konsep.

b. Tujuan pembelajaran IPA

Mata pelajaran ipa bertujuan untuk senantiasa membekali peserta didik dengan pengetahuan dan pemahaman seputar tentang konsep ipa yang dapat bermanfaat bagi kehidupan sehari-hari, baik dalam hal mengembangkan rasa ingin tahu tentang adanya hubungan timbal balik disuatu lingkungan, mengembangkan proses untuk memecahkan masalah dan mencari solusi. Ilmu pegenatahuan alam juga bertujuan untuk mengembangkan beberapa sikap peserta didik

³⁵ Ribkahwati et al., Ilmu Kealaman Dasar (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2012), 1.

³⁶ Made Alit Mariana dan Wandy Praginda, Hakikat Ipa Dan Pendidikan Ipa (Bandung: Pptk IPA, 2009), 6.

yang berupa rasa ingin tahu, kerja sama, pantang menyerah, bertanggung jawab, disiplin dan memiliki beberapa bekal yang diperlukan untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang selanjutnya.

Dalam konteks pembelajaran IPA di lingkup SD/MI bertujuan agar mengembangkan dimensi pengetahuan dan performa peserta didik, yang berarti mengembangkan kemampuan dan keterampilan bermakna. Hal tersebut bermaksud agar dapat membantu peserta didik melakukan hal yang lebih baik, bukan hanya sekedar memahami dan mengetahui sebuah pengetahuan.³⁷ Oleh karena itu, tujuan tersebut perlu dicapai agar menjadikan peserta didik secara substansial memiliki pemahaman pengetahuan ipa secara menyeluruh baik secara pemahaman konsep maupun sikap. Sehingga hal tersebut akan berdampak pada kehidupan sehari-hari peserta didik yang lebih baik dalam menjaga dan melestarikan lingkungan.

c. Proses pembelajaran IPA di SD/MI

Berdasarkan penjelasan hakikat ipa dan bagaimana proses pembelajaran yang dilakukan oleh siswa SD/MI perlu mempertimbangkan dan menekankan pada pembentukan pengetahuan yang melekat pada diri siswa. Ilmu pengetahuan tidak dapat dipindahkan secara instan yang dilakukan guru kepada siswa, melainkan siswalah yang dapat mengartikan dan menyimpulkan pemahaman dari apa yang guru sampaikan. Pada situasi inilah guru ber

³⁷ Bundu Patta, Penilaian Keterampilan Proses dan Sikap Ilmiah dalam Pembelajaran IPA Sekolah Dasar (Jakarta:Departemen Pendidikan, 2006), 64.

peran sebagai fasilitator, mediator dan motivator agar proses pembelajaran berjalan dengan baik.³⁸ Pada pembelajaran IPA dilingkup SD/MI berperan sebagai ilmuwan yang tidak jauh dari jangkauan dari guru. Pembelajaran ipa menekankan pada ketrampilan proses dasar dari masing-masing peserta didik. Pembelajaran IPA pada lingkup SD/MI minimal menerapkan dan sekaligus mengembangkan proses dasar ipa pada proses pembelajaran. Hal ini tak lain dikarenakan kemampuan memahami peserta didik tidak setara dengan kemampuan kognitif para ilmuwan, oleh karena itu peserta didik perlu diberikan kesempatan untuk melakukan keterampilan proses dasar IPA yang disesuaikan dengan standar pengetahuan kognitif peserta didik.³⁹

Dalam ruang lingkup SD/MI yang seluruh peserta didiknya berupa anak-anak yang tentunya masih sangat kental dengan bermain atau permainan. Sehingga proses pembelajaran di lingkup SD/MI terutama pada mata pelajaran ipa guru perlu menciptakan proses pembelajaran yang terkesan aktif, kreatif dan menyenangkan. Agar pembelajaran ipa berjalan dengan efektif tentunya perlu memperhatikan aspek proses, dimana dalam proses pembelajaran perlu melibatkan dunia nyata dan pengalaman peserta didik. oleh karena itu perlu disajikan masalah yang harus diselesaikan melalui pengamatan

³⁸ Nelly Wedyawati dan Yasinta Lisa, Pembelajaran Ipa Di Sekolah Dasar (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2019), 5.

³⁹ Putu Yulia Angga Dewi et al., Teori dan Aplikasi Pembelajaran IPA SD/MI (Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021), 15.

yang dilakukan oleh peserta didik itu sendiri. Dengan begitu, peserta didik dapat berfikir kritis dan juga meningkatkan keterampilan dalam menyelesaikan suatu masalah. Tak hanya itu, dalam proses pembelajaran dalam ruang lingkup SD/MI perlu menggunakan alat perantara yang berupa media pembelajaran. Adanya media pembelajaran yang menarik bertujuan agar dapat membangkitkan keinginan dan minat belajar peserta didik bahkan bisa membawa pengaruh psikologis peserta didik.⁴⁰ Secara umum media pembelajaran dapat mempermudah dan memperlancar interaksi antara guru dan peserta didik sehingga proses pembelajaran akan berjalan secara efektif dan efisien.

d. Perkembangbiakan Hewan

Berkembangbiak merupakan cara makhluk hidup untuk melestarikan jenisnya agar tidak punah. Secara umum, perkembangbiakan hewan dibagi menjadi dua yaitu perkembangbiakan hewan secara vegetatif dan perkembangbiakan hewan secara generatif. Perkembangbiakan hewan secara vegetatif merupakan perkembangbiakan yang dilakukan tidak dengan melakukan perkawinan. Sedangkan perkembangbiakan secara generatif merupakan perkembangbiakan hewan yang dilakukan dengan melalui perkawinan yang artinya membutuhkan indukan jantan dan betina.⁴¹ Hewan yang

⁴⁰ Lailatul Usriya, M. Suwignyo Prayogo, Problematika Implementasi Pembelajaran Tematik Integratif di Lembaga Pendidikan Dasar Islam, Jurnal Tadris, Vol. 13 No, 2 2018, 201

⁴¹ Agung Zamzami, Perkembangbiakan Hewan Secara Generatif (Sukabumi : Farha Pustaka, 2021), 26.

berkembangbiak dengan cara bertelur dapat diklasifikasikan menjadi beberapa bagian diantaranya :

1) Ovipar

Ovipar merupakan nama bagi hewan yang berkembangbiak dengan cara bertelur. Hewan yang berkembangbiak dengan cara bertelur memiliki sel telur yang akan berkembang jika di erami oleh induknya. Sel telur yang telah dibuahi disebut zigot. Adapun ciri-ciri hewan yang berkembangbiak dengan cara bertelur diantaranya ialah :

- a) Tidak memiliki daun telinga
- b) Tidak memiliki kelenjar susu (bukan mamalia)
- c) Tidak memiliki rahim
- d) Biasanya memiliki bulu tapi tidak berambut⁴²

Hewan yang berkembangbiak dengan bertelur tidak hanya hewan yang hidup di darat melainkan juga hewan yang hidup di air contohnya ikan. Namun, tidak semua ikan berkembangbiak dengan cara bertelur. Adapun hewan yang berkembangbiak dengan cara bertelur diantaranya ialah ; ikan cupang, laba-laba, burung, bebek, ayam, semut, pinguin, buaya dll.

2) Vivipar

Hewan yang berkembangbiak dengan dengan cara melahirkan disebut dengan vivipar. Hewan mamalia

⁴² Agung Zamzami, *Perkembangbiakan Hewan Secara Generatif.....*, 27.

berkembangbiak dengan cara melahirkan. Selama perkembangan embrio berlangsung, makanan memperoleh makanan dari induknya melalui plasenta. Adapun ciri-ciri hewan yang berkembangbiak dengan melahirkan ialah :

- a) Memiliki daun telinga
- b) Memiliki kelenjar susu atau disebut dengan hewan mamalia
- c) Memiliki rahim

Hewan yang berkembangbiak dengan cara melahirkan tidak hanya hidup di darat melainkan juga hidup di air. Adapun contoh hewan yang berkembangbiak dengan cara beranak diantaranya ialah lumba-lumba, paus, zebra, unta, jerapa, serigala, singa, harimau, macan tutul, rusa, kambing, beruang kutub dll.

3) Ovovivipar

Hewan yang berkembangbiak dengan cara bertelur sekaligus beranak dinamakan ovovivipar. Ovovipar tidak memiliki ciri khusus, hanya saja hewan ovivipar akan menyimpan telur dalam tubuh induknya, hingga cukup umur akan menetas. Indunya akan melahirkan calon anak tersebut. Adapun hewan yang berkembangbiak dengan cara ovivipar ialah seperti ikan pari, ikan hiu, kuda laut, bunglon, kadal, kepik, lalat, kalajengking dll.

BAB III

METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Model Penelitian dan Pengembangan

Penelitian yang berjudul “Pengembangan Maket Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Materi Perkembangbiakan Hewan Kelas VI MIS Miftahul Ulum Summersuko Lumajang” ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan yang biasa di kenal dengan bahasa inggris *research and development (R&D)*. Pada penelitian ini ialah metode penelitian yang dapat menghasilkan atau mengembangkan suatu produk baru dan memvaliditas atau menguji keefektifan dari produk yang telah dihasilkan.⁴³ Mengembangkan suatu produk yang berarti memperbahui suatu produk ataupun menciptakan suatu produk baru yang disesuaikan dengan kebutuhan lapangan.

Penelitian ini diawali dengan observasi awal yang dilakukan di lapangan dengan tujuan untuk mengetahui potensi dan sekaligus permasalahan yang ada dikelas. Potensi dari kelas VI di Mis Miftahul Ulum Summersuko Lumajang bahwasanya peserta didik memiliki kemampuan kognitif yang di atas rata-rata, namun permasalahanya pada kelas tersebut ialah dikarenakan keterbatasan penggunaan media pembelajaran yang digunakan sehingga kurang menunjang proses pembelajaran. Berdasarkan adanya potensi dan permasalahan tersebut, peneliti bertujuan untuk mengembangkan produk yang berupa media pembelajaran sehingga dapat membantu mempermudah guru dalam proses belajar mengajar. Agar produk yang dikembangkan dapat

⁴³ Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D (Bandung: Alfabeta, 2019), 395.

digunakan dalam proses pembelajaran, maka perlu adanya penelitian untuk mengetahui kevalidan dan keefektifan dari produk yang dikembangkan oleh peneliti.

Pada penelitian ini, menggunakan model penelitian ADDIE yang merupakan model pengembangan yang identik dengan orientasi sistem pembelajaran dikelas, yang salah satunya media pembelajaran sebagai penyokong proses pembelajaran. Model pengembangan ADDIE ini dikembangkan oleh Dick and Carry (1996) yang disepadankan dengan namanya memiliki lima tahapan antara lain : *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain/Perencanaan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi) dan *Evaluastion* (Evaluasi).⁴⁴ Beberapa tahapan-tahapan tersebut dirancang secara interaktif dan sistematis serta memiliki hubungan dan kesinambungan, sehingga setiap proses tahapannya perlu diimplementasikan secara berurutan.

Model ADDIE ini dikembangkan untuk pengembangan bahan pembelajaran pada ranah keterampilan intelektual dan psikomotor yang disesuaikan dengan kebutuhan. Pengembangan model ADDIE juga memberikan kesempatan untuk para peneliti agar berkolaborasi dengan para ahli desain, ahli media dan ahli isi agar terciptanya produk yang berkualitas baik.⁴⁵

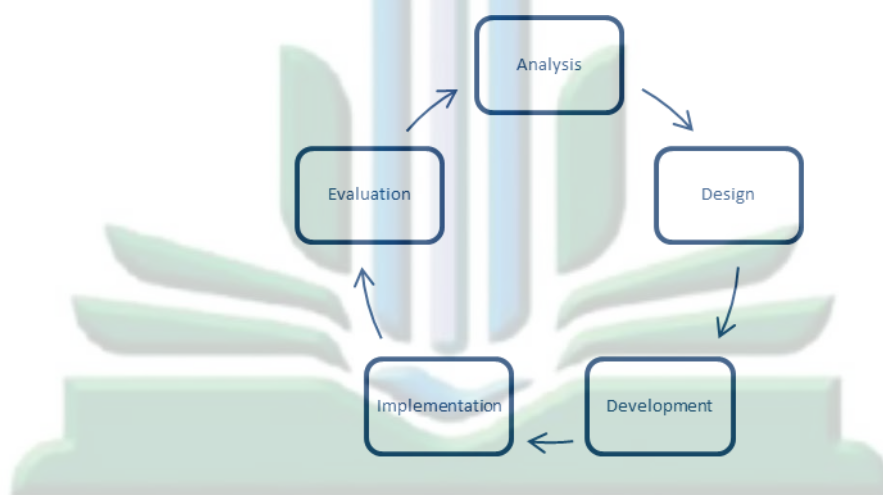
⁴⁴ Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D....., 394.

⁴⁵ Amir Hamzah, Metode Penelitian dan Pengembangan (Malang: Literasi Nusantara, 2019),33.

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Prosedur penelitian dan pengembangan media maket berbasis zoo ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang memiliki beberapa tahapan yaitu *analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation* dan *Evaluation*.

Berdasarkan model pengembangan ADDIE, beberapa tahapan model pengembangan tersebut dijelaskan sebagaimana gambar dibawah ini :



Gambar 3.1
Bagan model pengembangan ADIIE⁴⁶

Berikut merupakan penjelasan secara rinciannya dari tahapan model pengembangan ADDIE sebagaimana ialah :

1. *Analysis* (Analisis)

Tahapan pertama ialah analisis, pada tahapan ini perlu adanya dua tahapan analisis yang perlu dilakukan yaitu analisis permasalahan dan sekaligus analisis kebutuhan. Klasifikasi permasalahan yang dihadapi disekolah berkaitan dengan produk atau media pembelajaran yang sudah

⁴⁶ Susilana Rudi dan Riyana Cepi, Media Pembelajaran (Bandung: CV Wacana Prima, 2009), 28.

ada ataupun belum ada. Permasalahan tersebut bisa jadi dikarenakan produk yang kurang *update* sehingga tidak relevan dengan kebutuhan.

Dengan adanya analisis permasalahan sehingga muncullah tahapan analisis kebutuhan sebagai solusi pemecahan permasalahan. Pada tahapan analisis kebutuhan ini, perlu penyesuaian dengan kebutuhan siswa baik karakteristik, materi yang akan dipelajari dan output yang akan dihasilkan sehingga sesuai dengan rincian kebutuhan.

2. *Design* (Desain/Perencanaan)

Desain merupakan tahapan merencanakan produk pengembangan yang dihasilkan dari analisis masalah dan kebutuhan. Pada tahapan ini harus disesuaikan dengan desain dan rancangan yang diteliti. Tahapan perancangan ini memuat rancangan konsep arsitektur isi dari media pembelajaran yang akan dikembangkan. Tahapan rancangan ini disusun secara sistematis sehingga dijadikan sebagai acuan untuk melanjutkan tahapan selanjutnya. Dalam menyusun rancangan pada penelitian ini diawali dengan membuat kerangka yang telah dijelaskan dalam spesifikasi produk. Setelah membuat rancangan, dilanjutkan dengan menggambar desain, menyiapkan bahan dan menyusun media. Tahapan-tahapan rancangan media maket pada penelitian ini dijelaskan sebagaimana berikut:

- a. Membuat kotak alas yang terbuat dari kayu triplek berbentuk persegi dengan ukuran 43cm x 43cm

- b. Membuat pagar alas dengan kayu yang ditempel pada pinggiran alas dengan ukuran trimplek yang telah ditentukan
 - c. Membuat tutup alas dengan kaca agar tembus pandang dan tahan lama, dengan ukuran panjang 43 cm, lebar 43cm dan tinggi 25cm
 - d. Membuat denah dan desain pada alas
 - e. Menyiapkan bahan-bahan seperti binatang, rumput sintesis, bunga dan pohon
 - f. Menempatkan masing-masing bahan pada desain dan denah yang telah ditentukan
 - g. Menyempurnakan tampilan media dengan menambah cat kayu dan batu tamanan
3. *Development* (Pengembangan)

Pada tahapan ketiga ini yaitu merangkai segenap desain dan rancangan yang dilakukan pada tahapan sebelumnya. Desain dan rancangan tersebut disusun menjadi sebuah produk yang akan diimplementasikan. Pada tahapan ini perlu adanya penguji ahli media dan ahli materi yang akan mengukur tingkat kevalidan dan kelayakan suatu media yang dikembangkan. Oleh karena itu, pada tahapan ini perlu menyiapkan instrumen penilaian yang akan di gunakan oleh para ahli tersebut.

4. *Implementasion* (Implementasikan)

Tahapan keempat ini merupakan langkah untuk menerapkan dan mengimplementasikan media yang telah didesain dan dikembangkan pada

proses pembelajaran berlangsung, dengan tujuan untuk mengetahui respon dan umpan balik dari peserta didik. Pada tahapan ini, media yang dikembangkan sedemikian rupa sesuai dengan desain pengembangannya agar dapat di implementasikan dengan baik.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Pada tahapan ini bertujuan melihat apakah media yang dikembangkan sesuai dengan tujuan awal tidak. Pada tahapan ini juga bertujuan untuk memberikan respon dan nilai sehingga pembenahan dan revisi dapat disesuaikan dengan hasil evaluasi yang didapatkan.⁴⁷

C. Uji Coba Produk

Uji coba produk dimaksudkan mendapatkan data sebagai dasar untuk menetapkan kriteria produk yang efektifitas, efeasien dan memiliki daya tarik dari produk yang dikembangkan, serta memperlihatkan suatu keefektifan suatu produk tersebut. berikut merupakan urutan tahapan penilaian suatu produk yang akan dikembangkan :

1. Desain Uji Coba

Pada tahapan desain uji coba dilaksanakan setelah produk yang di susun sesuai dengan rancangan yang telah di rencanakan. Desain uji coba dilakukan bertujuan untuk mengetahui kesesuaian rancangan dengan tujuan dan untuk mengetahui kesalahan yang perlu dilakukan perbaikan atau revisi. Desain uji coba pada penelitian dilakukan dengan dua tahap

⁴⁷ Amir Hamzah, Metode Penelitian dan Pengembangan.....,34.

yaitu uji coba ahli validator dan uji coba lapangan kelompok kecil maupun kelompok besar.

2. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba merupakan tahapan setelah dilaksanakanlah desain uji coba. Subjek uji coba dalam penelitian pengembangan ini dilakukan oleh ahli validator, guru dan peserta didik. Kreteria subjek uji coba dalam penelitian ini, dijelaskan sebagaimana berikut :

a. Ahli Media

Ahli media pada uji coba subjek penelitian ini diwakilkan oleh seorang dosen yang mumpuni keahlian dibidang pendidikan. Pemilihan ahli media ini didasari dengan kemampuan yang dimiliki pada bidangnya yaitu ahli mendesain media. Ahli media pada penelitian ini bertujuan untuk memberikan kritik dan masukan mengenai desain media yang digunakan dalam penelitian pengembangan media maket.

b. Ahli Materi

Kreteria ahli materi pada penelitian ini, ialah yang merupakan seseorang magister dalam bidang pendidikan. Pemilihan ahli materi pada penelitian ini didasari dengan pertimbangan kemampuan yang dimiliki pada bidangnya yaitu materi ilmu pengetahuan alam.

c. Guru

Guru sebagai subjek uji coba penelitian ialah wali kelas VI yang selaku memberikan penilaian terhadap keefektifan penggunaan media maket berbasis zoo pada proses pembelajaran.

d. Peserta didik

Peserta didik yang dimaksud ini mencakup seluruh peserta didik kelas VI di Mis Miftahul Ulum Summersuko Lumajang. Peserta didik menjadi subjek uji coba penggunaan media maket berbasis zoo yang dilakukan pada semester ganjil tahun 2023/2024.

3. Jenis Data

Jenis data pada penelitian ini berupa data kuantitatif dan data kualitatif. Data kualitatif didapatkan dari masukan dan saran dari para ahli validator pengembangan media serta observasi dan wawancara yang dilakukan kepada peserta didik serta guru kelas di sekolah.

Sedangkan data kuantitatif didapatkan dari angket dan kuisisioner yang diberikan kepada ahli validator, peserta didik dan guru untuk menilai keefektifan dari media maket yang dikembangkan dari penelitian ini.

4. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen merupakan sebuah alat untuk mengumpulkan data. Instrumen pengumpulan data pada penelitian dan pengembangan ini ialah angket, observasi, wawancara, tes dan dokumentasi.

a. Observasi

Observasi merupakan teknik untuk mendapatkan fakta-fakta empirik yang tampak dan memperoleh dimensi baru untuk mendapatkan suatu situasi atau fenomena yang diteliti. Melalui observasi dapat mengetahui dan memahami tingkah laku seseorang secara langsung, sehingga dapat mengetahui hal-hal yang sedianya tidak akan terungkap oleh responden dengan wawancara.⁴⁸ Pada penelitian ini menggunakan observasi partisipan, yang mana peneliti ikut serta menjadi bagian sesuatu yang diteliti.

b. Wawancara

Wawancara dilakukan secara tanya jawab terhadap responden untuk memperoleh suatu data atau informasi yang dibutuhkan oleh peneliti. Pada penelitian ini wawancara dilakukan secara terstruktur yang berarti wawancara yang dilakukan sesuai dengan pedoman wawancara yang telah disiapkan.

c. Angket atau kuisisioner

Kuisisioner merupakan teknik pengumpulan data dengan cara memberikan pertanyaan tertulis terhadap subjek penelitian.⁴⁹ Kuisisioner berisikan daftar pertanyaan yang dibuat berdasarkan indikator dari variabel penelitian. Angket digunakan untuk mengukur variabel berdasarkan persepsi dari responden. Responden pengisian

⁴⁸ Fenti Hikmawati, *Metodologi Penelitian* (Depok: Rajawali Pers, 2019), 82.

⁴⁹ Amir Hamzah, *Penelitian dan Pengembangan*, 107.

angket pada penelitian pengembangan maket ialah ahli validator media, ahli validator materi, guru dan peserta didik.

Pada penelitian pengembangan ini menggunakan teknik pengumpulan angket sebagaimana pedoman kisi-kisi kuisisioner sebagaimana berikut:

1) Pedoman instrumen validasi media

Tabel 3.2 Instrumen validasi desain

No	Aspek	Indikator	Butir	No Soal
1.	Bentuk dan tampilan media	Penggunaan variasi media	1	1
		Ukuran Media	1	2
		Media mudah disimpan dan dibawa	2	3,4
		Desain yang menarik	1	5
		Objek yang mudah difahami	1	6
		Ketahanan dan keamanan media	2	7,8
2.	Isi Media	Keseuaian dengan tujuan pembelajaran	1	10
		Kesesuaian dengan konsep materi	1	11
		Kesesuaian dengan karakteristik peserta didik	1	12
3.	Penggunaan media	Penduan penggunaan media	1	13
		Media mudah dioperasikan	1	14
TOTAL			14 SOAL	

2) Pedoman instrumen validasi materi

**Tabel 3.3
Instrumen validasi materi**

No	Aspek	Indikator	Butir	No soal
1.	Materi	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran	1	1

		Kesesuaian dengan KD dan IPK	2	2,3
		Kesesuaian dengan konsep materi	1	4
		Bahasa mudah difahami	1	5
2.	Pembelajaran	Mempermudah untuk memahami materi	1	6
		Meningkatkan keaktifan peserta didik	1	7
		Mengaktifkan proses pembelajaran	1	8
3.	Penggunaan	Mudah dioperasikan oleh guru dan peserta didik	1	9
		Media maket memiliki pedoman panduan media yang jelas dan lengkap	1	10
Jumlah			10 Soal	

3) Pedoman instrumen kuisioner guru

Tabel 3.4
Instrumen kuisioner guru

No	Aspek	Indikator	Butir	No Soal
1.	Tampilan dan bentuk	Penggunaan warna bervariasi	1	1
		Penggunaan desain dan ukuan yang menarik	2	2,3
		Ketahanan dalam waktu jangka panjang	1	4
		Kesesuaian dengan materi	1	5
2.	Penggunaan	Mudah untuk digunakan	1	6
3.	Manfaat	Memudahkan proses pembelajaran	1	7
		Memudahkan untuk memahami materi	1	8
4.	Keikutsertaan peserta didik	Memotivasi peserta didik	1	9
		Meningkatkan minat belajar peserta didik	1	10
Jumlah			10 Soal	

4) Pedoman instrumen kuisioner peserta didik

Tabel 3.5
Instrumen kuisioner peserta didik

No	Aspek	Indikator	Butir	No Soal
1.	Tampilan dan bentuk	Mediannya memiliki banyak warna	1	1
		Mediannya memiliki pemandangan (desain) yang bagus	1	2
		Mediannya mudah disimpan	1	3
		Mediannya mudah dibawa kemana-mana	1	4
2.	Penggunaan	Mediannya mudah digunakan	1	5
		Dengan media membuat lebih mudah untuk memahami materi	1	6
3.	Keikutsertaan peserta didik	Media membuat saya untuk semangat belajar	1	7
		Media membuat saya untuk selalu belajar (minat)	1	8
		Media membuat saya fokus dan tidak bosan	1	9
		Media membuat pembelajaran menyenangkan	1	10
Jumlah				10 Soal

d. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan kegiatan pengumpulan data melalui pengambilan dan penelusuran dokumen. Dokumen pada penelitian ini berkaitan dengan penggunaan media maket berbasis zoo pada proses pembelajaran serta pengisian angket penilaian pada media pembelajaran yang digunakan.⁵⁰

⁵⁰ Widodo, Metodologi Penelitian (Jakarta: Rajawali Pers, 2017), 75.

5. Teknik Analisis Data

Pada proses teknik analisis data dilakukan apabila telah memperoleh dan mengumpulkan data, sehingga data tersebut dapat diolah dengan tujuan untuk mengetahui bahwa penelitian yang dilakukan telah berhasil sesuai dengan tujuan ataupun tidak. Pada penelitian pengembangan media ini menggunakan analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif, penjelasannya sebagaimana berikut :

a. Analisis deskriptif kualitatif

Analisis deskriptif bertujuan untuk mengolah data yang dihasilkan dari observasi, wawancara dan masukan yang bertujuan untuk mengetahui tingkat motivasi dan minat terhadap media pembelajaran yang dikembangkan pada penelitian ini. Teknik analisis deskriptif kualitatif dijelaskan sebagaimana berikut:

1) Pengumpulan data

Pengumpulan data dapat dilakukan pada saat melakukan penelitian secara berlangsung. Segala sesuatu, situasi dan objek yang dilihat ataupun didengar pada waktu mengimplementasikan media yang dikembangkan.

2) Reduksi data

Data yang diperoleh perlu ditelaah secara jelas dan rinci. Kemudian data tersebut dikelompokkan, dipilah dan memfokuskan data pokok dan memfokuskan data pada hal yang penting sesuai dengan tema dan polanya.

3) Penyajian data

Penyajian data ditulis dalam bentuk deskriptif secara singkat dan jelas mengenai implementasi media maket berbasis zoo pada proses pembelajaran yang disesuaikan dengan data.

4) Penarikan kesimpulan

Penarikan kesimpulan berdasarkan data yang telah ada dan segenap bukti yang valid dan konsisten, sehingga kesimpulan yang dapat dikatakan kesimpulan yang berkualitas.⁵¹

b. Analisis deskriptif kuantitatif

Analisis deskriptif kuantitatif didapatkan dari nilai angket ahli validator, guru dan peserta didik. Data yang telah di dapatkan dianalisis sehingga mengetahui kevalidan dan keefektifan dari media yang dikembangkan. Adapun analisis deskriptif data kuantitatif terbagi

segaimana berikut :

1) Analisis validasi

Analisis validitas atau kelayakan suatu pengembangan media pada penelitian ini didapatkan dari angket validator dan guru. Sedangkan untuk mengetahui kelayakan dan kesesuaian media dengan materi pelajaran berdasarkan respon peserta didik.

Data yang telah didapatkan melalui angket dapat di analisis dan ditaksir melalui kreteria skala Likert pada tabel yang disajikan berikut :

⁵¹ Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D (Bandung: Alfabeta, 2019), 321-329.

Tabel 3.6
Kreteria Skor Skala Likert⁵²

KETERANGAN	SKOR
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Ragu/Cukup Setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Angket yang telah didapatkan dianalisis dan diperkirakan dengan rumus rata-rata sebagaimana berikut :

$$P = \frac{\sum x_1}{n} \times 100$$

Keterangan :

P : Nilai

$\sum X_1$: Jumlah skor penilaian

n : Jumlah ideal skor

Kreteria dari hasil perhitungan atau tingkat kevalidan dari suatu pengembangan media menggunakan kreteria sebagaimana berikut :

Tabel 3.7
Tingkat Kreteria Pencapaian dan Kualifikasi⁵³

No	Pencapaian (%)	Keterangan	Kualifikasi
1.	81%-100%	Sangat baik	Sangat layal tidak perlu direvisi
2.	61%-80%	Baik	Layak, tidak perlu direvisi
3.	41%-60%	Cukup baik	Kurang layak, perlu direvisi
4.	21%-40%	Kurang baik	Tidak layak, perlu direvisi
5.	<20%	Sangat Kurang Baik	Sangat kurang layak, perlu direvisi

⁵² Fenti Hikmawati, Metodologi Penelitian (Depok: PT Raja Grafindo Persada, 2019), 38.

⁵³ Arikunto dalam Syahrina Novia Rohma, "Pengembangan Media Maket Animal Untuk Meningkatkan Kemampuan Verbal Linguistik Siswa Sekolah Dasar" (Skripsi, Universitas Muhammadiyah Malang, 2019), 46.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Penyajian Data Uji Coba

Pada Penelitian ini, yang berjudul “Pengembangan Media Maket Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Materi Perkembangbiakan Hewan Kelas VI di Mis Miftahul Ulum Summersuko Lumajang” menggunakan metode penelitian dan pengembangan, yang biasa dikenal dengan RnD (Research And Development). Pada penelitian dan pengembangan ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang merupakan singkatan dari beberapa tahapan, diantaranya ialah Analysis (analisis), Design (Perencanaan), Development (pengembangan), Implementation (Implementasi) dan yang terakhir Evaluation (evaluasi). Data dari hasil penelitian yang dilakukan akan dijelaskan sebagaimana berikut:

1. Analysis (analisis)

Tahap pertama pada metode penelitian dan pengembangan model ADDIE ialah analisis. Analisis bertujuan untuk mengetahui permasalahan dan sekaligus kebutuhan sebagai solusi dari permasalahan yang telah di analisis.

Pada tahapan analisis ini dilakukan beberapa analisis yang tak lain analisis karakteristik, analisis materi dan sekaligus analisis kebutuhan. Analisis karakteristik peserta didik dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui karakter dari keseluruhan peserta didik kelas VI di Mis Miftahul Ulum Summersuko Lumajang. Sedangkan analisis materi

dilakukan untuk mengetahui tingkat kesulitan dari pemahaman materi yang dipelajari oleh peserta didik sehingga dapat dihasilkan sebuah solusi yang tepat dari kebutuhan yang telah ada.

Langkah awal pada analisis kebutuhan yang dilakukan peneliti dengan melakukan pra observasi mengenai proses pembelajaran yang dilakukan oleh kelas VI di Mis Miftahul Ulum Summersuko Lumajang. Pada tahap observasi membuahkan hasil bahwasanya pembelajaran dilakukan dengan cukup baik dan didampingi oleh wali kelas VI yang sudah kompeten. Namun, pada proses pembelajaran hanya diberlakukannya metode yang sudah lumrah dan tanpa adanya media yang mendukung. Sehingga hal tersebut menyebabkan peserta didik yang cenderung kurang fokus dan mudah mengantuk. Hasil wawancara dengan wali kelas VI ibu Ely Astriyaningsih juga menjelaskan bahwasanya proses pembelajaran dilaksanakan hanya menggunakan menggunakan buku dan media-media yang lumrah, sehingga peserta didik merasa bosan dan kurang tertarik.

Berdasarkan hasil observasi bahwasanya karakteristik peserta didik cukup aktif namun dikarenakan kurangnya variasi dalam menggunakan strategi dan media pembelajaran sehingga mengakibatkan peserta didik kurang fokus, cepat bosan bahkan mudah mengantuk. Tak hanya itu guru juga keterbatasan waktu dan biaya dalam mendesain dan mengupdate media pembelajaran yang digunakan dan cenderung menggunakan media yang lumrah seperti buku paket, lingkungan sekitar, globe dan torso

sehingga sulit untuk menarik perhatian dan mengalihkan fokus peserta didik. Hal tersebut juga menyebabkan peserta didik yang gurai sendiri dan berbicara dengan teman sebangku.

Hasil analisis materi dilakukan dengan melakukan wawancara bersama wali kelas VI ibu Ely Astriyaningsih bahwasanya terdapat beberapa mata pelajaran yang sulit difahami oleh peserta didik salah satunya ialah materi perkembangbiakan hewan secara generatif, rangkaian listrik dan susunan planet. Namun berdasarkan analisis materi dan kecocokan dengan konsep media maket peneliti lebih memilih materi perkembangbiakan hewan secara generatif. Selain itu, peneliti juga memilih materi perkembangbiakan hewan secara generatif tak lain agar penelitian dilakukan sekaligus dengan jadwal peserta didik mempelajari materi perkembangbiakan hewan secara generatif.

2. Design (Rancangan)

Tahap kedua merupakan tindak lanjut dari hasil analisis yang dilakukan, yang mana perencanaannya merupakan acuan dari hasil analisis kebutuhan yang mencakup materi dan karakteristik peserta didik.

Berikut merupakan tahapan-tahapan dalam menentukan hasil rancangan;

a. Tujuan pembuatan media pembelajaran maket

Tujuan penelitian dan pengembangan media pembelajaran maket pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam yang khususnya materi perkembangbiakan hewan secara generatif. Tak lain untuk memudahkan peserta didik dalam memahami klasifikasi

perkembangbiakan hewan secara generatif. Dalam artian sebagai alternatif pembantu guru dalam menjelaskan materi perkembangbiakan hewan secara generatif.

Pengembangan media pembelajaran maket disesuaikan dengan Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK) yang sesuai dengan kurikulum yang berlaku yaitu Kurikulum 2013 dan disesuaikan dengan kebutuhan sekaligus karakteristik peserta didik.

b. Pembuatan media pembelajaran maket

Proses rancangan pembuatan Media Maket diawali dengan desain yang disesuaikan dengan kebutuhan, materi pembelajaran (Materi Perkembangbiakan Hewan) dan karakteristik peserta didik. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang telah dilakukan bahwasanya desain media maket dibentuk seperti halnya kebun binatang dengan melakukan pengelompokan hewan sesuai dengan cara berkembangbiak secara generatif. Hal tersebut tak lain bertujuan untuk menarik perhatian peserta didik dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Pembuatan media maket hanya membutuhkan bahan-bahan yang ada dilingkungan sekitar. Tahap awal dalam pembuatan media pembelajaran maket ialah mengumpulkan bahan dasar pembuatan media maket yang berupa kayu yang berbentuk persegi dan kaca yang berbentuk setengah bangun ruang kubus. Hal tersebut bertujuan agar

media maket dapat tahan lama. Tahap akhir pembuatan rancangan media maket dengan mempersiapkan dan mengumpulkan komponen pokok yang diperlukan pada desain Media Maket, seperti : rumput sintesis, mainan hewan, bunga, batu, jembatan dan pasir.

Selain mempersiapkan bahan-bahan yang terdapat dalam Media Maket, peneliti juga menyiapkan beberapa gambar hewan yang di print dan dilaminating serta memberikan tusukan sate pada pertengahan gambar. Tak lupa pula peneliti menyiapkan lembar kerja peserta didik yang bertujuan sebagai hasil nilai pengetahuan peserta didik dalam melakukan proses pembelajaran dengan permainan media maket.

3. Development

Tahap pengembangan merupakan tahapan lanjutan dari proses perancangan. Hasil rancangan kerangka media maket perlu disusun, dirancang dan dibentuk sehingga menjadi media maket yang siap untuk diimplementasikan. Sebelum digunakan media maket perlu melewati beberapa tahapan validasi oleh para ahli validator sehingga menjadi media maket yang layak untuk digunakan. Adapun dalam tahapan pengembangan media maket ini perlu melewati beberapa tahapan yang diantaranya:

a. Pembuatan media pembelajaran maket

Hasil rancangan media maket yang telah dibentuk kemudian perlu direalisasikan sehingga menjadi bentuk yang sesuai dengan hasil yang diharapkan. Semua komponen yang sudah disiapkan maka perlu disusun dan dibentuk sehingga menjadi sebuah media maket dengan

desain kebun binatang. Kotak persegi yang terbuat dari kayu ditempelkan rumput sintesis yang sebelumnya sudah didesain sekaligus dipotong. Kemudian ornamen mainan hewan, bunga, batu, bunga, jembatan dan pasir ditempelkan sesuai dengan desain yang telah ditentukan.

Proses pembuatan bahan pokok media pembelajaran maket yang terbuat dari kayu yang berbentuk persegi dengan ukuran 23cm x 23cm dan tutup kaca yang berukuran 23cm x 23 cm dengan tinggi 15cm dibuat oleh bapak Atman selaku ayahanda penulis. Hal tersebut tak lain karena pembuatan yang membutuhkan keahlian khusus untuk merakit. Namun untuk mendesain dan menempelkan komponen didalamnya sepenuhnya dilakukan oleh peneliti.

Media maket dibuat dengan menyesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik sehingga didesain sedemikian rupa kebun binatang dengan mengelompokkan hewan sesuai dengan cara berkembangbiakan secara generatif.

b. Validasi

Media maket yang telah dirancang dan didesain sehingga menjadi suatu produk yang diharapkan perlu melewati tahap validasi. Tahap validasi dilakukan oleh para validator yang memiliki keahlian dibidangnya masing-masing. Ahli validator media pada media maket ini yaitu Bapak Dr. Nino Indrianto, M.Pd. sedangkan ahli validator

maeri pada media maket ini ialah Bapak Muhammad Suwignyo Prayogo, M.Pd.

Validasi media dilakukan sebelum dilaksakannya implementasi suatu produk yang sudah dirancang. Hal ini tak lain bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan media maket. Adanya penilaian validasi pada suatu produk media maket ini juga bertujuan untuk mengetahui hal-hal yang perlu ditambah, diperbaiki ataupun direvisi pada suatu produk yang dikembangkan, yaitu media maket. Validasi yang dilakukan oleh beberapa ahli validator pada pengembangan media maket ini, dijelaskan sebagaimana berikut:

1) Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilaksanakanlah pada tanggal 29 Agustus 2023 yang dilakukan oleh Dr. Nino Indrianto, M.Pd

dengan menunjukkan media maket, pedoman penggunaan, alat-alat permainan media Maket dan angket media Maket. Angket media yang digunakan bertujuan untuk mengetahui nilai media maket dengan acuan indikator yang sebelumnya telah divalidasi oleh Dr. Indah Wahyuni, M.Pd.

Validasi ahli media ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan media Maket, serta memberikan saran atau masukan sebagai acuan perbaikan.

Tabel 4.1
Hasil Angket Ahli Media

No	Indikator	Skor				
		5	4	3	2	1
Bentuk dan Tampilan						
1.	Penggunaan variasi media maket (warna, bahan dan bentuk)	✓				
2.	Ukuran media maket yang standart (23c,x23cm)		✓			
3.	Media maket mudah disimpan		✓			
4.	Media maket mudah dibawa		✓			
5.	Media maket memiliki desain yang menarik	✓				
6.	Media maket menggunakan objek yang mudah di fahami		✓			
7.	Media maket memiliki ketahanan dalam waktu jangka panjang	✓				
8.	Media maket aman untuk digunakan		✓			
9.	Media maket mudah terlihat	✓				
Isi media						
10.	Media maket sesuai dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran	✓				
11.	Media maket sesuai dengan konsep materi perkembangbiakan hewan secara	✓				

	generatif					
12.	Media maket sesuai dengan karakteristik dan lingkungan belajar peserta didik	✓				
Penggunaan Media						
13.	Media maket memiliki pedoman panduan media yang jelas dan lengkap		✓			
14.	Media maket mudah dioperasikan	✓				
Total Skor					64	

$$P = \frac{\sum x_i}{x} \times 100$$

$$P = \frac{64}{70} \times 100 = 91\%$$

Hasil presentasi validasi ahli media diperoleh sebesar 91% dengan kategori sangat baik dengan syarat memperbaiki dan merevisi saran-saran yang telah diberikan. Adapun beberapa katagori yang perlu diperbaiki diantaranya yaitu penggunaan mainan hewan yang 3D, identitas media agar mudah untuk diketahui, kelengkapan pedoman penggunaan dan keamanan pembawaan media yang berupa pegangan yang berada pada sisi kanan dan kiri media.

Tabel 4.2
Hasil Revisi Media Maket Oleh Ahli Media

No	Saran	Sebelum dan sesudah di revisi
1.	Sebaiknya objek hewan yang digunakan menggunakan 3D	-Sebelum direvisi, sebagian objek hewan pada media maket menggunakan kertas foto yang diprint secara bolak balik

		 <p>-Setelah direvisi hampir semua objek menggunakan 3D</p>
2.	Media maket perlu diberikan identitas	<p>-Sebelumnya, media maket tidak memiliki identitas</p>  <p>-Setelah diperbaiki, media maket memiliki identitas yang terletak disebelah kanan pojok bawah dengan nama "Maket Zoo"</p>
3.	Buku Pedoman perlu dilengkapi dengan CP , tujuan pembelajaran dan dicetak lebih baik lagi	<p>-Sebelum di revisi, pedoman penggunaan media maket hanya berisi tentang panduan dan dicetak model booklet menggunakan kertas hvs</p>

		 <p>-setelah di revisi, pedoman penggunaan media akan dicetak sedemikian rupa seperti buku</p>
<p>4.</p>	<p>Agar mudah dibawa perlu adanya keamanan media maket</p>	<p>-Sebelum direvisi, media maket tidak memiliki keamanan untuk membawanya</p>  <p>-Setelah direvisi, media maket dilengkapi dengan pegangan di sisi kanan dan kiri.</p> 

2) Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan pada tanggal 19 September 2023 yang dilakukan oleh bapak Bapak Muhammad Suwignyo Prayogo, M.Pd. selaku Dosen mata kuliah Ilmu Pengetahuan Alam pada jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Khas. Validasi dilakukan dengan menunjukkan media maket, RPP, buku materi, buku panduan penggunaan media Maket dan angket. Validasi ahli materi pada media Maket bertujuan untuk mengetahui tentang kelengkapan atau ketercapaian materi yang tercantum pada media pembelajaran yang dikembangkan, yaitu media Maket.

Validasi ahli materi dilakukan untuk mengetahui kesesuaian media maket dengan indikator yang tercantum dalam angket yang sebelumnya sudah di telah divalidasi oleh Dr. Indah Wahyuni, M.Pd. Tidak hanya itu, validasi ahli materi pada media Maket juga bertujuan untuk memperoleh saran dan masukan dari ahli validator, yang nantinya sebagai acuan perbaikan.

Tabel 4.3
Hasil Angket Ahli Materi

No	Indikator	Skor				
		5	4	3	2	1
Materi						
1.	Media Maket sesuai dengan tujuan pembelajaran	✓				
2.	Media Maket sesuai dengan kompetensi dasar	✓				
3.	Media Maket sesuai dengan					



	indikator pencapaian pembelajaran	✓				
4.	Media sesuai konsep perkembangan hewan	Maket dengan materi perkembangbiakan secara generatif	✓			
5.	Media menggunakan objek yang mudah difahami	maket mudah	✓			
Pembelajaran						
6.	Media mempermudah peserta didik untuk memahami materi	Maket didik memahami materi	✓			
7.	Media dapat menumbuhkan semangat peserta didik	Maket peserta didik	✓			
8.	Media dapat menmbuhkan semangat peserta didik	Maket peserta didik	✓			
Penggunaan Media						
9.	Media memiliki panduan yang jelas dan lengkap	maket pedoman media yang jelas dan lengkap	✓			
10.	Media mudah dioperasikan oleh guru	maket oleh guru	✓			
Total Skor				50		

$$P = \frac{\sum x_i}{x} \times 100$$

$$P = \frac{50}{50} \times 100 = 100\%$$

Berdasarkan hasil presentase perhitungan yang menunjukkan nilai 100%, yang berarti media maket telah memuat dan sesuai dengan materi yang di pelajari dengan syarat memperbaiki media yang dikembangkan sesuai dengan saran yang di dapatkan. Adapun sarannya ialah bahwasanya media maket masih perlu penjelasan tentang proses perkembangbiakan hewan secara generatif, buku materi pembelajaran yang berupa buku saku, yang mana nantinya berguna sebagai referensi tambahan sebelum melakukan proses pembelajaran.

Tabel 4.4
Hasil Revisi Media Maket Oleh Ahli Materi

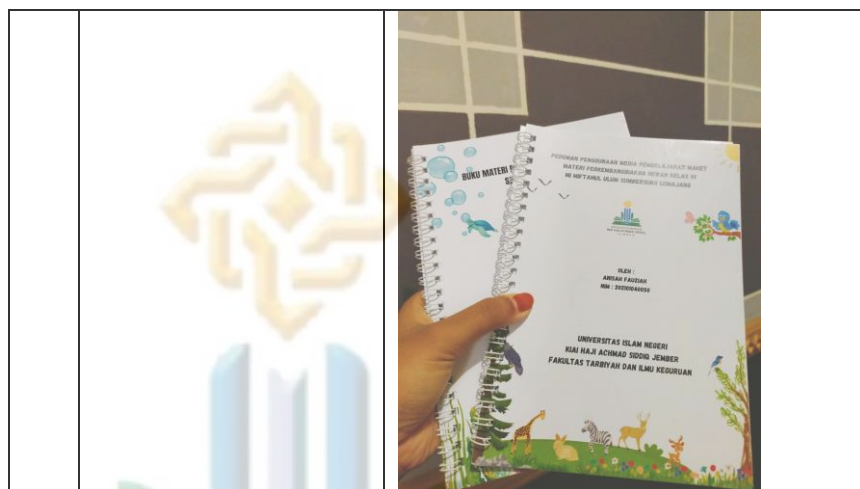
No	Saran	Sebelum dan sesudah di revisi
1.	Karena materi tentang perkembangbiakan hewan, maka perlu dicantumkan proses perkembangbiakan hewan	-Sebelum direvisi, media Maket hanya berisi tentang pengelompokkan hewan secara generatif 
2.	Sesuai perkembangan zaman, perlu adanya suatu hal yang berkaitan dengan digital (Barcode)	-Setelah direvisi, pada media maket terdaat kode QR yang didalamnya menjelaskan cara perkembangbiak-an hewan secara generatif 

3. Agar mempermudah peserta didik sebelum menggunakan media maket, perlu adanya buku materi yang berupa buku saku

-Sebelumnya materi IPA tentang perkembangbiakan hewan hanya di print menggunakan kertas HVS dan materi yang dicantumkan hanya secara singkat



-Sesudah direvisi menjadi seperti buku berbentuk booklet yang menjelaskan tentang perkembangbiakan hewan secara generatif dengan secara detail



4. Implementation

Tahap implementasi dilakukan setelah dilakukannya validasi media oleh ahli validator. Tahap ini merupakan tahap uji coba Media Maket yang telah di validasi oleh ahli validator dengan tujuan untuk mengetahui tingkan kelayakan atau kevalidan dari media Maket tersebut.

Implementasi dilakukan pada tanggal 9 Oktober 2023 di MI Miftahul Ulum Sumbersuko Lumajang, tepatnya dilakukan pada kelas VI saat proses pembelajaran IPA materi perkembangbiakan hewan secara generatif. Sebelum melakukan implementasi skala besar, perlu adanya implementasi skala kecil yang berjumlah 5 anak dari jumlah asli 15 anak siswa dengan perolehan data pada tabel di bawah ini.

Tabel 4.5
Hasi Angket Peserta Didik Skala Kecil

No	Nama Peserta	Indikator										Total Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1.	Marisa Nur Aini	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	49
2.	Marsel Tabrima	5	5	4	4	5	5	5	5	4	5	47
3.	Putri Ajeng Lestari	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
4.	Haikal Hamdani	4	5	4	3	5	5	5	5	5	5	46
5.	M. Roi Rajendra	5	5	4	3	5	5	4	5	5	5	46
TOTAL SKOR											238	

Berdasarkan data tersebut, diperoleh rata-rata presentase sebagaimana berikut :

$$P = \frac{\sum x_i}{x} \times 100\%$$

$$P = \frac{238}{250} \times 100\%$$

$$P = 95\%$$

Berdasarkan hasil presentase tersebut, maka diperoleh hasil rata-rata sebesar 95%. Dengan hasil tersebut maka media maket dapat dinyatakan sangat layak untuk digunakan.

Implementasi skala kecil tidak hanya diberlakukan untuk peserta didik melainkan juga diberlakukan untuk guru kelas. Hasil data dari implementasi guru dijabarkan sebagai berikut :

Tabel 4.6
Hasil Angket Guru Skala Kecil

No	Indikator	Skor				
		5	4	3	2	1
Bentuk dan Tampilan						
1.	Media maket menggunakan warna yang bervariasi (hijau, kuning, putih dll)	✓				
2.	Media maket menggunakan desain yang menarik (seperti kebun binatang)	✓				
3.	Media maket menggunakan ukuran yang sesuai dengan kebutuhan	✓				
4.	Media maket memiliki ketahanan dalam waktu jangka panjang	✓				
5.	Media maket mencangkup dan sesuai dengan materi perkembangbiakan hewan secara generatif	✓				
Penggunaan						
6.	Media maket mudah digunakan	✓				
7.	Media maket dapat mempermudah proses pembelajaran	✓				
8.	Media maket dapat mempermudah peserta didik untuk memahami materi		✓			
Keikutsertaan peserta didik						

9.	Media maket dapat memotivasi peserta didik	✓				
10.	Media maket meningkatkan minat belajar peserta didik		✓			
Total skor		48				

$$P = \frac{\sum x_1}{X} \times 100\%$$

$$P = \frac{48}{50} \times 100\%$$

$$P = 96\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan, diperoleh hasil presentase dari implementasi skala kecil terhadap guru sebesar 96%. Hal tersebut menunjukkan bahwasanya pengembangan media maket yang dilakukan berarti sangat layak untuk digunakan.

Implementasi skala besar dilaksanakan pada tanggal 11 oktober 2023 di MI Miftahul Ulum Sumbersuko Lumajang sebagaimana bukti berikut

Gambar 4.1
Implementasi Media Maket





Implementasi media maket pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam materi perkembangbiakan hewan secara generatif dilakukan setelah menjelaskan materi yang tertera pada buku LKS. Implementasi media maket pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam materi perkembangbiakan hewan bertujuan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik dengan menonton video pada kode barcode yang tertera pada media maket.

Uji coba skala besar pada media maket dilakukan dengan sangat aktif yang ditandai dengan antusias peserta didik dalam melakukan permainan pada media maket ilmu pengetahuan alam materi perkembangbiakan hewan. Tidak hanya itu, peserta didik juga lebih mudah dalam mengklasifikasikan atau menggolongkan hewan sesuai dengan cara perkembangbiakannya.

5. Evaluasi

Tahap akhir pada penelitian dan pengembangan media Maket ialah tahap evaluasi. Tahap ini bertujuan untuk menganalisis tingkat kevalidan media maket berdasarkan data yang telah diperoleh. Data diperoleh dari angket dan kuisioner yang diberikan setelah melakukan implemtasi

media Maket pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam materi perkembangbiakan hewan kelas VI.

Pengisian angket dilakukan pada tanggal 11 oktober 2023 dengan perolehan data sebagaimana berikut :

Tabel 4.7
Hasil Angket Peserta Didik Skala Besar

No	Nama	Indikator										Total Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1.	Abdul Bagas Firmansyah	4	5	3	3	5	4	1	2	2	5	34
2.	Afdan Arka Firmansyah	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	48
3.	Andik Hermansyah	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	49
4.	Arif Putra Maulana Ramadhani	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
5.	Elizza Maulidiya	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	49
6.	Fajar Azhar Khoirulloh	5	5	4	3	5	5	5	5	5	5	47
7.	Haikal Hamdani	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	47
8.	Hidayatul Husna	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
9.	Marisa Nur Aini	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	49
10.	Marsel Taberima	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
11.	Muhamad Roi Rajendra	5	5	5	3	4	5	5	4	5	5	43
12.	Muhammad Angga	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	49
13.	Muhammad Nafi' Pratama	5	5	5	4	5	5	3	4	5	5	46
14.	Putri Ajeng Lestari	5	5	5	2	5	5	5	5	5	5	47
15.	Wahyu Febriansyah Irawan	5	5	3	1	4	5	4	4	5	5	41
Total Skor		699										

$$P = \frac{\sum x_i}{x} \times 100\%$$

$$P = \frac{699}{750} \times 100\%$$

$$P = 93\%$$

Berdasarkan rekapitulasi rata-rata presentasi data respon peserta didik dihasilkan presentase rata-rata sebesar 93%. Oleh karena itu, berlandaskan hasil presentase rata-rata dari respon peserta didik menyatakan bahawasanya media Maket dapat dikategorikan sangat layak untuk diimplementasikan.

Pada tahap evaluasi, peneliti tidak hanya mengambil data dari peserta didik, melainkan juga mengambil data dari guru kelas terkait media Maket yang telah diimplementasikan pada saat proses pembelajaran. Hasil data respon guru kelas terhadap media Maket dijabarkan sebagaimana berikut :

Tabel 4.8
Hasil Angket Guru Skala Besar

No	Indikator	Skor				
		5	4	3	2	1
Bentuk dan Tampilan						
1.	Media makt menggunakan warna yang bervariasi (hijau, kuning, putih dll)	✓				
2.	Media maket menggunakan desain yang menarik (seperti kebun binatang)	✓				
3.	Media maket menggunakan ukuran yang sesuai dengan kebutuhan	✓				
4.	Media maket memiliki ketahanan dalam waktu jangka panjang	✓				
5.	Media maket mencangkup dan sesuai dengan materi perkembangbiakan hewan secara generatif	✓				
Penggunaan						
6.	Media maket mudah digunakan	✓				
7.	Media maket dapat mempermudah proses pembelajaran	✓				
8.	Media maket dapat mempermudah peserta didik untuk memahami materi		✓			
Keikutsertaan peserta didik						
9.	Media maket dapat memotivasi peserta didik	✓				
10.	Media maket meningkatkan minat belajar peserta didik		✓			
Total skor		48				

$$P = \frac{\sum x_i}{n} \times 100\%$$

$$P = \frac{48}{50} \times 100\%$$

$$P = 96\%$$

Berdasarkan hasil data respon diperoleh hasil presentase rata-rata sebesar 96%, yang mana berarti media Maket sangat layak untuk digunakan.

B. Analisis Data

Analisis data merupakan analisis kelayakan dari media Maket yang dikembangkan. Analisis kelayakan berlandaskan hasil validasi para ahli validator terhadap media Maket. Ahli validator dalam hal ini yang merupakan ahli media, ahli materi dan juga ahli pembelajaran. Yang mana bapak Dr. Nino Indrianto, M.Pd selaku dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di sebagai ahli media, dan Bapak selaku sebagai Dosen mata kuliah Ilmu Pengetahuan Alam pada prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di UIN KHAS Jember selaku validasi ahli materi. Adapun hasil presentase dari dua ahli validator dijelaskan sebagaimana tabel berikut ini

Tabel 4.9
Hasil Rata-Rata Angket Validator

No	Validator	Hasil Presentasi	Kategori
1.	Ahli Media	91%	Sangat layak
2	Ahli Materi	100%	Sangat Layak
Nilai rata-rata presentase		95%	Sangat Layak

Hasil presentase rata-rata ahli validator di akumulasikan menggunakan presentase perhitungan dengan rumus, sebagaimana berikut:

$$P = \frac{\sum x}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Nilai

$\sum x_1$: Jumlah skor penilaian

n : Jumlah ideal skor

Hasil presentase perhitungan dari dua validator menunjukkan nilai 95 % yang berarti media maket perkebangbiakan hewan telah memenuhi kategori sangat layak dan sangat valid dengan beberapa saran dan masukan dari para validator yang dijadikan sebagai acuan perbaikan.

Berdasarkan hasil presentase yang berlandaskan pada teori kreteria tingkat pencapaian dan kualifikasi, Media maket dinyatakan sangat layak diimplementasikan pada proses pembelajaran perkebangbiakan hewan. Adapun penjelasan teori kreteria tingkat pencapaian dan kualifikasi sebagaimana tabel berikut ini :

Tabel 4.10
Tingkat Kreteria Pencapaian dan Kualifikasi Media Maket⁵⁴

No	Pencapaian (%)	Keterangan	Kualifikasi
1.	81%-100%	Sangat baik	Sangat layak tidak perlu direvisi
2.	61%-80%	Baik	Layak, tidak perlu direvisi
3.	41%-60%	Cukup baik	Kurang layak, perlu direvisi
4.	21%-40%	Kurang baik	Tidak layak, perlu direvisi
5.	<20%	Sangat Kurang Baik	Sangat kurang layak, perlu direvisi

C. Revisi Produk

Setelah melakukan implentasi media maket pada proses pembelajaran di MI Miftahul Ulum Sumbersuko Lumajang, media maket tidak perlu di perbaiki atau direvisi. Dikarenakan, media maket sudah mendapatkan kategori sangat valid dan sangat layak diimplementasi pda proses pembelajaran.

⁵⁴Arikunto dalam Syahrina Novia Rohma, "Pengembangan Media Maket Animal Untuk Meningkatkan Kemampuan Verbal Linguistik Siswa Sekolah Dasar" (Skripsi, Universitas Muhammadiyah Malang, 2019), 46.

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

A. Kajian Produk yang Telah Di Revisi Saran

Media pembelajaran merupakan instrumen strategis untuk menentukan kesuksesan suatu proses pembelajaran. Keberadaanya merupakan suatu objek yang sangat penting, dikarenakan dapat memberikan pemahaman secara langsung kepada peserta didik. Dengan adanya media pembelajaran materi yang bersifat abstrak dapat tersampaikan secara realistis kepada peserta didik. Selain itu, adanya media pembelajaran dapat menumbuhkan rasa ingin tahu dan menyebabkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga mampu meningkatkan kemandirian belajar dalam proses pembelajaran.

Pada penelitian media pembelajran maket ini menggunakan model penelitian dan pengembangan ADDIE yang memiliki 5 tahapan didalamnya yang diantaranya yaitu ; Analys (analisis), Design (perencanaan), Development (pengembangan), Implementation (implementasi) dan Evaluation (evaluasi). Dalam pengembangan media maket ibi, sebelum melakukan implementasi perlu melewati dua tahapan validasi yang dilakukan 2 validator, yang terdiri dari validator media dan validator materi.

Berdasarkan hasil penelitian terhadulu sebagaimana terurai pada bab II misalkan Pertama, Fadillah Dwi Yashinta dengan melakukan penelitian pengembangan media maket dan menggunakan model pengembangan ADDIE. Hasil media maket yang dikembangkan berbentuk 3D seperti

layaknya kotak hantaran yang disesuaikan dengan Tema 2 subtema 3 Pembelajaran 1. Kemerarikan prodak penelitian saat ini terletak pada desain seperti kebun binatang yang memiliki tingkat praktikalitas yang tinggi sehingga lebih efektif digunakan dalam pelaksanaan proses pembelajaran.

Kedua, Yulia Salpaine bahwasanya mengembangkan media maket yang dibentuk sedemikian rupa 3D yang berbentuk papan catur dan dengan disesuaikan dengan pembelajaran tematik materi ramah lingkungan. Sedangkan dari segi kemenarikanpun prodak ini lebih mengaju pada pemberian sampel hewan (sesuai dengan materi ipa) yang dikontekstualisasikan dengan materi perkembangbiakan hewan secara generatif. Sehingga siswa kelas VI (yang pada sasaran perkembangan psikologisnya masih dalam skala operasional konkret) akan lebih mudah menangkap materi tersebut terlebih lagi pada media maket tersebut masing-masing hewan diklasifikasikan sesuai dengan klaster perkembangbiakan masing-masing dan dilengkapi dengan identitas penamaannya.

Ketiga, Dian Armadha Wahyuningtyas Pengembangan Media Maket Sumedang (Sumber Energi dan Kegunaannya) Pada Tema Selalu Berhemat Energi Subtema Manfaat Energi Kelas IV SD. Hasil media maket sumedang sebagaimana berbentuk papan karambol yang memiliki empat kaki penyangga. Pada media tersebut mencangkup konsep materi pemanfaatan energi kelas VI SD. Sedangkan dari segi kemenarikan pengembangan prodak maket *zoo* ini lebih mengaju pada pemberian sampel hewan yang disesuaikan dengan materi perkembangbiakan hewan secara generatif. Penggunaan mainan

hewan pada media maket tersebut memiliki bentuk 3D yang bertujuan agar memiliki sifat realistik sehingga peserta didik dapat dengan mudah memahami macam-macam hewan tersebut.

Keempat, Ridya Ningrum Wulandari Pengembangan Media Maket Tulungagung's Arts Pada Tema 7 Subtema 1 Kelas 4 Sekolah Dasar. Media maket tulungagung's art ukuran layaknya nampan dengan desain seperti pameran kebudayaan di sebuah taman. Sedangkan kemenarikan produk penelitian saat ini terletak pada desain seperti kebun binatang yang memiliki tingkat praktikalitas yang tinggi sehingga lebih efektif digunakan dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Tak hanya itu media maket zoo juga menggunakan bahan-bahan yang memiliki sifat tahan lama yang dapat digunakan dalam waktu jangka panjang.

Kelima, Mohammad Sofwam Raharjo, Tri Murti dan Putri Selfi Cholifah Pengembangan Media Maket Pada Materi Peninggalan Sejarah Hindu, Budha dan Islam Kelas IV Sekolah Dasar. Media maket tersebut memiliki bentuk yang hampir sama dengan bentuk aslinya (Peninggalan sejarah hundu, budha dan islam) Hal tersebut bertujuan agar peseta didik dapat melihat secara langsung peninggalan sejarah dalam bentuk tiruannya yang lebih kecil. Sedangkan dari segi kemenarikanpun produk pada penelitian ini lebih mengaju pada pemberian sampel hewan (sesuai dengan materi ipa) yang dikontekstualisasikan dengan materi perkembangbiakan hewan secara generatif. Sehingga siswa kelas VI (yang pada sasaran perkembangan psikologisnya masih dalam skala operasional konkret) akan lebih mudah

menangkap materi tersebut terlebih lagi pada media maket tersebut masing-masing hewan diklasifikasikan sesuai dengan klaster perkembangbiakan masing-masing dan dilengkapi dengan identitas penamaannya, buku panduan penggunaan dan buku materi.

Pada pengembangan mengembangkan media pembelajaran maket. Media maket merupakan media pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam yang dikembangkan guna mempermudah peserta didik dalam mempelajari materi perkembangbiakan hewan secara generatif. Media maket merupakan bentuk tiruan yang berbentuk 3D dari bentuk aslinya. Media maket didesain sedemikian rupa menyerupai kebun binatang, yang didalamnya terdapat pengelompokkan cara perkembangbiakan hewan secara generatif yang dibagi menjadi tiga yaitu bertelur (ovipar), beranak (vivipar) dan bertelur sekaligus beranak (Ovovivipar).

Spesifikasi media maket dari segi bentuk memiliki bentuk kubus yang didasari oleh kayu yang berukuran 23cm x 23cm dengan tutup kaca layaknya kotak hantaran dengan tinggi 15cm. Pemilihan bahan dasar yang terbuat dari kayu dan kaca tak lain dikarenakan sifatnya yang tahan lama dan mudah untuk dijangkau. Dalam media maket terdapat objek 3D yang berupa rumput sintesis, bunga, jembatan, batu, pasir dan mainan hewan yang digunakan untuk desain media maket seperti kebun binatang. Dalam media maket juga terdapat tusukan yang mana nantinya bertujuan sebagai tempat tusukan permainan media maket. Pemilihan desain dan komponen yang berbentuk 3D tak lain dikarenakan bertujuan agar objek terlihat realistis sebagaimana aslinya

dan juga bertujuan untuk meningkatkan rasa ingin tahu dan semangat belajar peserta didik dalam proses pembelajaran. Adapun tahapan penggunaan media maket dijelaskan sebagaimana berikut:

1. Sebelum menggunakan media, guru perlu membuka tutup media maket yang berupa kaca dengan hati-hati dan menyimpannya di tempat yang aman.
2. Guru memerlukan sebuah benda (pupen, penghapus, kayu dll) yang dapat digunakan untuk permainan.
3. Tahap pertama dalam permainan guru dan peserta didik sama-sama menyanyikan lagu (kondisional) dengan mengulurkan benda yang telah ditentukan. Ditengah-tengah proses permainan guru bisa mengucapkan STOP secara acak dan peserta didik yang memegang benda tersebut untuk maju dan memainkan permainan tusuk pada media maket
4. Tahapan kedua, peserta didik yang mendapatkan benda tersebut bisa maju kedepan dan menusukkan tusukan benda dengan menyesuaikan cara perkembangbiakan hewan tersebut. sedangkan peserta didik yang lain bisa menulis jawabannya di buku tulis masing-masing.
5. Tahapan yang ketiga, guru dan peserta didik bisa mengulang-ngulang permainan tersebut sehingga peserta didik dirasa cukup mendalami materi.
6. Tahapan terakhir, guru bisa memberikan *reward* kepada peserta didik yang mendapatkan skor tertinggi dan memberikan *punishment* kepada peserta didik yang memiliki skor terendah.

Selain tahapan penggunaan, media maket memiliki kelebihan yang diantaranya ; pertama, ketahanan media maket tahan lama, karena bahan yang terbuat dari kayu dan kaca yang memiliki sifat tahan lama. Kedua, tidak mudah rusak, karena objek yang digunakan didalam media maket merupakan bahan plastik 3D yang tidak mudah rusak. Ketiga, dapat digunakan dalam waktu jangka panjang, yang berarti media maket menggunakan bahan baku jangka panjang dan materi pembelajaran yang juga berkaitan dengan ekosistem. Jadi, media maket tidak hanya digunakan pada materi perkembangbiakan hewan secara generatif melainkan juga pada materi ekosistem. Sedangkan kekurangan media maket diantara : pertama, media maket tidak mudah untuk dibawa dikarenakan ukurannya yang besar dan berbobot . Kedua, objek yang digunakan memiliki ukuran yang kecil sehingga peserta didik perlu untuk maju kedepan dalam memainkannya. Jika dikaitkan dengan teori tentang keunggulan media maket yang dikemukakan oleh Prastowo, media maket ini memiliki beberapa keunggulan diantaranya sebagai berikut:

1. Media maket memiliki bentuk tiga dimensi sehingga dapat mempermudah peserta didik dalam memahami konsep pembelajaran secara realistik atau hampir sama dengan bentuk aslinya.
2. Media maket memiliki ukuran lebih kecil dari objek aslinya sehingga dapat mempermudah untuk mempelajarinya.
3. Media maket menunjukkan bentuk asli suatu objek dengan skala yang lebih kecil.

4. Pada penyusunan media maket dapat mengubah atau menghilangkan komponen yang tidak diperlukan, sehingga fokus pada hal-hal atau komponen yang diperlukan dan dirasa penting.
5. Media maket dapat didesain, dirubah sesuai dengan kebutuhan dan keinginan.

Walhasil, produk media maket ini memiliki peranan signifikan dalam menarik minat dan motivasi belajar siswa di dalam mengikuti kegiatan pembelajaran

B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

1. Saran Pemanfaatan

Saran pemanfaatan produk media Maket ialah :

- a. Adanya penelitian dan pengembangan media maket dengan tujuan untuk mendorong siswa menjadi lebih terlibat dan fokus pada proses pembelajaran
- b. Peserta didik diharapkan dapat memanfaatkan media pembelajaran secara maksimal. Tak lain agar proses pembelajaran dapat lebih efektif dan menyenangkan.

2. Diseminasi

- a. Produk media pembelajaran IPA yang berupa media Maket memuat materi perkembangbiakan hewan secara generatif. Oleh karena itu, media Maket dapat di Implementasikan dilembaga yang bersangkutan. Bahkan, media Maket juga dapat diimplementasikan di berbagai

lembaga SD/MI yang berada di wilayah Lumajang. Namun, penggunaan media maket haruslah sesuai dengan kebutuhan dan juga karakteristik peserta didik sehingga dapat memaksimalkan penyebaran produk media maket tersebut.

3. Pengembangan Produk Lebih Lanjut

- a. Penelitian dan pengembangan media Maket pada kelas VI di MI Miftahul Ulum Sumbersuko Lumajang telah dinyatakan sangat valid atau sangat layak digunakan. Sehingga, bagi para pembaca baik mahasiswa, guru dan lainnya dapat menerapkannya tidak hanya pada materi perkembangbiakan hewan secara generatif, tetapi pada materi lainnya.
- b. Penelitian dan pengembangan ini hanya dilakukan pada kelas VI di MI Miftahul Ulum Sumbersuko Lumajang. Tetapi, akan lebih baik lagi jika dikembangkan pada kelas maupun lembaga SD/MI lainnya
- c. Bagi para pihak yang akan melanjutkan penelitian dan pengembangan produk ini, disarankan agar mendesain lebih menarik serta menambahkan materi pembelajaran, sehingga terbentuknya media yang lebih sempurna.

DAFTAR PUSTAKA

- Aka, Andri Kukuh, 2016, Model Quantum Teaching Dengan Pendekatan Cooperative Learning Untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Pkn, Jurnal Pedagogia, Volume 5, Nomor 1
- Departemen Agama Republik Indonesia. Al-Quran Al-Hidayah. Tangerang: PT Kalim, 2011.
- Departemen Pendidikan Nasional. Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan. Jakarta: Dikmentum Depdiknas, 2008.
- Dewi, Putu Yulia Angga., Naniek. Kusumawati and Erinda Nur Pratiwi. Teori dan Aplikasi Pembelajaran IPA SD/MI. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021
- Hamzah, Amir. Metode Penelitian dan Pengembangan. Malang: Literasi Nusantara, 2019.
- Hikmawati, Fenti. Metodologi Penelitian. Depok: Rajawali Press, 2019.
- Kusnandar. Teknologi Informasi dan Komunikasi Untuk Pembelajaran. Modul. Pustakom: Depdiknas Jakarta. 2009.
- Lanang, Ananda Bagus. "Pengembangan Bahan Ajar Handout IPA Berbasis Contextual Teaching and Learning Pada Pelajaran Ipa Materi Zat Adiktif Untuk Siswa Kelas VIII MTs. Maarif Ambulu." Skripsi, UIN Khas Jember, 2022.
- Mariana, Made. Alit dan Wandy Praginda. Hakikat Ipa dan Pendidikan Ipa. Bandung: Pptk IPA, 2009.
- Munadi, Yudhi. Media Pembelajaran. Jakarta: Gaung Persada Press, 2010
- Nurriyati, Teni, 2018, Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa, Jurnal Ilmu Al-Quran, Hadist, Syariah dan Tarbiyah, Volume 3, Nomor 1.
- Patta, Patta. Penilaian Keterampilan Proses dan Sikap Ilmiah dalam Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. Jakarta:Departemen Pendidikan, 2006.
- Prastowo. Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif. Yogyakarta: Diva Press, 2014.
- Puspita, Dwi. Media Pembelajaran. Jember: Stain Jember Press, 2013.
- Raharjo, Muhammad Sofwan, Tri Murti, Putri Selfi Cholifah, 2023, Pengembangam Media Maket Pada Materi Peninggalan Sejarah Hindu,

Budha dan Islam Kelas IV Sekolah Dasar, Jurnal Pembelajaran, Bimbingan dan Pengelolaan Pendidikan, Volume 3, Nomor 2.

Ribkahwati. Ilmu Kealaman Dasar. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2012.

Rohma, Syahrina Novia. “Pengembangan Media Maket Animal Untuk Meningkatkan Kemampuan Verbal Linguistik Siswa Sekolah Dasar.” Skripsi, Universitas Muhammadiyah Malang, 2019.

Rudi, Susilana dan Riyana Cepi. Media Pembelajaran. Bandung: CV Wacana Prima, 2009

Saiful. Segala Konsep dan Makna Pembelajaran. Bandung: Alfabeta, 2005.

Salpaine, Yulia. “Pengembangan Media Maket Ramah Lingkungan (Ragam Makhluk Hidup di Lingkunganku).” Skripsi, Universitas Muhammadiyah Malang, 2019.

Sekretariat Negara Republik Indonesia, Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional

Solihatin, Etin. Strategi Pembelajaran. Jakarta: Bumi Aksara, 2012.

Sugiyono. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta, 2019.

Suharisto, Izqy YuanAndari Mulyo, 2019, Pentingnya Media Pembelajaran Berbasis Video Untuk Siswa Jurusan IPS Tingkat SMA Se-Banten, Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP, Volume 2, Nomor 1

Sujana, Atep, Dasar-Dasar Ipa. Bandung: Upi Press, 2014.

Uliyandari, Mellyta, Elly Efrida Lubis, 2020, Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri dengan Media Alat Peraga (Gunung Berapi) Pada Mata Pelajaran Ipa SDN 013 Bengkulu Utara, Jurnal Ofscience Education, Volume 5, Nomor 1.

Usriya, Lailatul, M. Suwignyo Prayogo, Problematika Implementasi Pembelajaran Tematik Integratif di Lembaga Pendidikan Dasar Islam, Jurnal Tadris, Vol. 13 No, 2

Wahyuningtyas, Dian Armada. “ Pengembangan Media Maket Sumedang (Sumber Energi dan Kegunaannya).” Skripsi, Universitas Muhammadiyah Malang, 2019.

Wedyawati, Nelly dan Yasinta Lisa, Pembelajaran Ipa Di Sekolah. Yogyakarta: CV Budi Utama, 2019.

Widodo. Metodologi Penelitian. Jakarta: Rajawali Press, 2017.

Wulandari, Ridya Ningrum. "Pengembangan Media Maket Tulungagung's Arts Pada Tema 7 Subtema 1 Kelas 4 Sekolah Dasar". Skripsi, Universitas Muhammadiyah Malang, 2020.

Yashinta, Fadillah Dwi, "Pengembangan Media Maket Pada Tema 2 Bermain di Lingkungan Kelas 2 Sekolah Dasar." Skripsi, Universitas Muhammadiyah Malang, 2023.

Yulistiana, Agung Setyawan, 2020, Analisis Pemecahan Pembelajaran IPA Menggunakan Model Problem Based Learning Banyuwajuh 9, Prosiding Nasional Pendidikan, Volume 1, Nomor 1.

Zamzami, Agung. Perkembangbiakan Hewan Secara Generatif. Sukabumi : Farha Pustaka, 202.

Zekiyah Juwariyatuz, Endang Sri Mujiwati dan Rian Damariswara, 2022, Pengembangan Media Visual Maket Materi Mengidentifikasi Lambang/Symbol Untuk Siswa Kelas III SDN Mojoroto 4 Kota Kediri, Jurnal Pendidikan dan Kewirausahaan, Volume 1, Nomor 1.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

LAMPIRAN

Lampiran 1

Pernyataan Keaslian Tulisan

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertandatangan di bawah ini, saya :

Nama : Anisah Fauziah
 NIM : 202101040050
 Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
 Institut : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa dalam tulisan penelitian ini tidak terdapat unsur-unsur penjiplakan karya penelitian atau karya ilmiah yang pernah dilakukan atau dibuat orang lain, kecuali secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila dikemudian hari ternyata hasil penelitian ini terbukti terdapat unsur-unsur penjiplakan dan adanya klaim dari pihak lain, maka saya bersedia untuk diproses sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tanpa paksaan dari siapapun.

Lumajang, 2 Januari 2024

Saya yang menyatakan



ANISAH FAUZIAH
NIM. 202101040050

Lampiran 2

MATRIKS PENELITIAN

Judul	Variabel	Sumber Data	Metode	Rumusan
Pengembangan Media Maket Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Materi Perkembangbiakan Hewan Kelas VI MI Miftahul Ulum Sumbersuko Lumajang	1.Media Pembelajaran Maket 2.Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam	1.Subjek Penelitian ialah peserta didik Kelas VI MI Miftahul Ulum Sumbersuko Lumajang 2.Informan penelitian ialah guru kelas VI MI Miftahul Ulum Sumbersuko Lumajang 3.Validasi Validator, Guru dan Peserta didik 4.Dokumentasi	Jenis penelitian : Pengembangan atau Research and Development Teknik Pengumpulan Data : Observasi, wawancara, angket dan Dokumentasi Instrument Pengumpulan Data: Instrument Observasi, Instrument wawancara, instrument uji coba produk	1. Bagaimana desain pengembangan Media Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Materi Perkembangbiakan Hewan Kelas VI MI Miftahul Ulum Sumbersuko Lumajang? 2. Bagaimana kelayakan pengembangan Media Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Materi Perkembangbiakan Hewan Kelas VI MI Miftahul Ulum Sumbersuko Lumajang?

Lampiran 3

Kisi-Kisi Angket Validasi Media

No	Kriteria	Indikator
1.	Bentuk dan tampilan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penggunaan variasi (warna, bahan dan bentuk) 2. Penggunaan ukuran media 3. Media mudah disimpan 4. Media mudah dibawa 5. Penggunaan desain media 6. Penggunaan objek media 7. Ketahanan media 8. Keamanan media 9. Keterjangkauan media
	Isi media	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kesesuaian dengan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran 2. Kesesuaian dengan konsep materi 3. Kesesuaian dengan karakteristik peserta didik
	Penggunaan media	<ol style="list-style-type: none"> 1. Media memiliki pedoman penggunaan 2. Media mudah dioperasikan

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Lampiran 4

Kisi-Kisi Angket Validasi Materi

No	Kriteria	Indikator
1.	Materi Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran 2. Kesesuaian dengan kompetensi dasar 3. Kesesuaian dengan indikator pencapaian pembelajaran 4. Kesesuaian dengan konsep materi perkembangbiakan hewan 5. Menggunakan objek yang mudah di fahami
2.	Proses Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mempermudah peserta didik untuk memahami materi 2. Menumbuhkan semangat belajar 3. Meningkatkan keaktifan dalam proses pembelajaran
3.	Penggunaan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memiliki buku pedoman penggunaan 2. Mudah dioperasikan oleh pengguna

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Lampiran 5

Kisi-Kisi Angket Guru Kelas VI

No	Kreteria	Indikator
1.	Bentuk dan Tampilan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menggunakan warna ya g bervariasi 2. Menggunakan desain yang menarik 3. Memiliki ukuran yang standar 4. Ketahanan media 5. Mencangkup materi perkembangbiakan hewan secara generatif
2.	Penggunaan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Media maket mudah digunakan 2. Media maket mempermudah proses pembelajaran 3. Mempermudah peserta didik untuk memahami materi
3.	Keikutsertaan Peserta Didik	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memotivasi peserta didik 2. Meningkatkan minat belajar peserta didi



 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 JEMBER

Lampiran 6

Kisi-Kisi Angket Peserta Didik

No	Kreteria	Indikator
1.	Tampilan dan Bentuk	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memiliki banyak warna 2. Memiliki desain yang menarik 3. Ketahanan media 4. Media mudah di bawa
2.	Penggunaan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Media mudah digunakan 2. media maket mempermudah untuk memahami materi
3.	Keikutsertaan Peserta Didik	<ol style="list-style-type: none"> 1. Meningkatkan semangat belajar 2. Meningkatkan minat belajar 3. Meningkatkan fokus belajar 4. Menjadikan proses pembelajaran yang menyenangkan



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Lampiran 7

Instrumen Indikator Observasi Kepada Guru Kelas VI

No	Indikator	Pertanyaan
1.	Proses Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimanakah proses pembelajaran IPA di kelas VI ? 2. Bagaimana cara guru dalam menjelaskan materi pembelajaran IPA di kelas VI ?
2.	Strategi dan Metode	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apa strategi dan metode yang digunakan guru dalam proses pembelajaran IPA di kelas VI?
3.	Media Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apa media yang biasa digunakan dalam proses pembelajaran? 2. Akankah guru selalu menggunakan media pada saat proses pembelajaran?
4.	Keikutsertaan Peserta Didik	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana keikutsertaan peserta didik dalam proses pembelajaran IPA di kelas VI ? 2. Apakah peserta didik aktif dalam mengikuti proses pembelajaran?

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Lampiran 8

Hasil Observasi Kepada Guru Kelas VI

No	Indikator	Pertanyaan	Jawaban
1.	Proses Pembelajaran	1. Bagaimanakah proses pembelajaran IPA di kelas VI ?	Proses pembelajaran tergantung pada babnya, jika pembahasannya per nah tertadi pada dirinya mereka pasti semangat untuk mengikuti pembelajaran seperti contoh pada bab pertama pubertas. Namun, jika pembahasannya tidak pernah mereka ketahui atau terasa asing maka mereka cenderung merasa jenuh dan kurang semangat untuk mempelajarinya.
		2. Bagaimana cara guru dalam menjelaskan materi pembelajaran IPA di kelas VI?	Cara saya menerangkan tentunya fokus pada buku pegangan dan jika ada materi yang perlu diaplikasikan langsung dengan lingkungan maka saya akan mengajak mereka untuk melakukan proses pembelajaran secara langsung dilingkungan, seperti contoh kemaren materi tentang perkembangbiakan tumbuhan
2.	Strategi dan Metode	1. Apa strategi dan metode yang digunakan guru dalam proses pembelajaran IPA di kelas VI?	Biasanya menggunakan tanya jawab dua arah saja, hal tersebut sudah cukup untuk merangsang pertanyaan bagi siswa lainnya
3	Media Pembelajaran	1. Apa media yang biasa digunakan dalam proses pembelajaran?	Jarang menggunakan media, mungkin hanya buku, video yt, lingkungan sekitar
		2. Akankah guru selalu menggunakan media pada sat proses pembelajaran?	Jarang menggunakan media, Dikarenakan keterbatasan waktu
4.	Keikutsertan peserta didik	1. Bagaimana keikutsertan peserta	Peserta didik ikut serta dalam proses pembelajaran

		didik dalam proses pembelajaran IPA dikelas VI?	dikarenakan juga terdapat dorongan dari orang tua
		2. Apakah peserta didik aktif dalam mengikuti proses pembelajaran	Peserta didik aktif jika tentang pembelajaran yang disukai (sudah mengalami/objeknya sering dilihat)



Lampiran 9

Indikator Instrumen Wawancara Guru Kelas VI Analisis Kebutuhan

No	Indikator	Pertanyaan
1.	Pembelajaran Ipa	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana proses pembelajaran ipa dikelas VI? 2. Bagaimana cara guru menjelaskan materi pembelajaran ipa?
2.	Strategi dan Metode	<ol style="list-style-type: none"> 1. Strategi dan metode apa yang biasa digunakan?
3.	Media Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Media apa yang biasanya digunakan saat proses pembelajaran? 2. Apakah penggunaan media sangat penting bagi proses pembelajaran?
4.	Karakteristik Peserta didik	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana karakteristik peserta didik? 2. Bagaimana suasana kelas saat proses pembelajaran?
5.	Kendala dan Kesulitan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apa kendala atau kesulitan peserta didik dalam proses pembelajaran? 2. Apa kendala dan kesulitan guru dalam proses pembelajaran?

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Lampiran 10

Hasil Wawancara Guru Kelas VI Saat Analisis Kebutuhan

No	Indikator	Pertanyaan	Jawaban
1.	Pembelajaran Ipa	1. Bagaimana proses pembelajaran IPA dikelas VI ?	Proses pembelajaran yang terjadi dikelas VI cukup aktif. Namun mereka cenderung kurang semangat saat pembelajaran yang kurang ada dilingkungan sekitar atau masih bersifat abstrak
		2. Bagaimana cara guru menjelaskan materi pembelajaran	Biasanya saya menyesuaikan dengan materi. Namun, memang lebih banyak menggunakan buku dan juga lingkungan luar.
2.	Strategi dan Metode	1. Strategi dan metode apa yang biasanya digunakan?	Biasanya menggunakan metode ceramah yang di dalamnya ada tanya jawab. Biasanya juga dilakukan diskusi.
3.	Media Pembelajaran	1. Media apa yang biasanya digunakan sat proses pembelajaran?	Disini jarang menggunakan media, salah satu penyebabnya pastinya waktu dan biaya. Namun, biasanya menggunakan media lingkungan sekitar atau media-media yang ada disekolah seperti peta, globe dan torso
		2. Apakah penggunaan media sangat penting bagi proses pembelajaran?	Tentunya sangat penting, apalagi pada materi yang sulit difahami, tentunya dengan adanya media dapat membuat peserta didik semangat dan mudah memahami.
4.	Karakteristik Peserta didik	1. Bagaimana karakteristik peserta didik?	Karakteristiknya tentunya bermacam-macam karena ada anak beda karakteristik. Namun, jika kelas VI ini anak-anaknya cenderung mudah untuk memahami dan sekaligus mengingat namun, juga nakal layaknya anak-anak pada umumnya.
		2. Bagaimana suasana kelas sat	Suasana kelas aktif jika mereka mempelajari materi yang pernah

		proses pembelajaran	dijumpai saja, jika terdengar asing maka mereka cenderung kurang fokus dan tidak semangat
5.	Kendala dan Kesulitan	1. Apa kendala atau kesulitan peserta didik dalam proses pembelajaran?	Kesulitan peserta didik saat mempelajari materi yang sulit untuk difahami atau materi yang jarang dijumpai. Oleh karena itu, disini masih perlu media-media yang menjelaskan materi-materi yang sulit difahami oleh peserta didik.
		2. Apa kendala dan kesulitan guru dalam proses pembelajaran	Kesulitan guru menerangkan saat terdapat materi yang bersifat abstrak apalagi tidak ada medianya, seperti materi perkembangbiakan entah itu hewan dan tumbuhan, aliran listrik dan juga susunan tata surya.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Lampiran 11

Instrument Wawancara Guru Kelas VI Pada Uji Coba Media Maket

No	Indikator	Pertanyaan
1.	Media Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana tanggapan mengenai media maket? 2. Apakah media maket mempengaruhi proses pembelajaran peserta didik? 3. Apakah media maket dapat bermanfaat menunjang proses pembelajaran?
2.	Keikutsertaan Peserta Didik	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana Antusias Peserta Didik Dalam Proses Pembelajaran? 2. Apakah peserta didik semangat dan aktif dalam proses pembelajaran?
3.	Kesesuaian Materi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apakah media pembelajaran maket sesuai dengan materi perkembangbiakan hewan ?



Lampiran 12

Hasil Wawancara Guru Kelas VI Pada Uji Coba Media Maket

No	Indikator	Pertanyaan	Jawaban
1.	Media Pembelajaran	1. Bagaimana tanggapan mengenai media pembelajaran ?	Menarik, dan dapat menjadikan peserta didik semangat belajar dan nilai plusnya mereka jadi faham atau ada bentuk aslinya dari materi yang dipelajarinya.
		2. Apakah media maket mempengaruhi prose pembelajaran	Pasti mempengaruhi, terutama mereka mesti memiliki daya ingat yang berbeda pada saat proses pembelajaran dengan menggunakan media dengan tidak menggunakan media
		3. Apakah media maket dapat bermanfaat menunjang proses pembelajaran?	Sangat menunjang, apalagi medianya berbentuk 3D yang mana mereka bisa melihat secara detail tidak hanya gambar saja.
2.	Karakteristik Peserta didik	1. Bagaimana antusias peserta didik dalam proses pembelajaran?	Dilihat dari proses pembelajaran kemaren mereka sangat semangat untuk mengikuti pembelajaran.
		2. Apakah peserta didik semangat dan aktif dalam proses pembelajaran?	Dengan adanya media 3D kemaren dilihat juga dengan proses pembelajaran mereka semangat dan aktif mengikuti pembelajaran apalagi erdapat permainannya.
3.	Keikutsertaan Peserta Didik	1. Apakah media pembelajaran maket sesuai dengan materi perkembangbiakan hewan?	Media maket sudat sangat sesuai dengan materi perkembangbiakan hewan, dengan adanya barqode juga sangat menunjang proses pembelajaran yang dilakukan

Lampiran 13

Instrumen Wawancara Peserta Didik Pada Uji Coba Media Pembelajaran

No	Indikator	Wawancara
1.	Media Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apakah media maket bagus untuk digunakan dalam proses pembelajaran? 2. Bagaimana perasaan anak-anak saat melaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan media maket ?
2.	Keikutsertaan Peserta Didik	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apakah kalian senang mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan media maket ? 2. Apakah kalian lebih semangat mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan media maket ?
3.	Kesulitan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Adakah kesulitan dalam menggunakan media maket ?



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Lampiran 14

Hasil Wawancara Peserta Didik

No	Indikator	Pertanyaan	Jawaban
1.	Media Pembelajaran	1. Apakah media maket bagus untuk digunakan dalam proses pembelajaran	Media nya bagus, dengan media dapat mejadikan kita untuk lebih semangat dan fokus mengikuti proses pembelajaran
		2. Bagaimana perasan kalian saat melaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan media maket ?	Dengan media maket, pembelajaran terasa lebih cepat dan lebih mudah untuk memahami, apalagi dengan menonton video sebelumnya
2.	Keikutsertaan Peserta Didik	1. Apakah kalian senang mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan media maket?	Seneng banget, jadi kita gak perlu membayangkan-bayangkan lagi. Dengan adanya media maket pembelajaran menjadi lebih nyata.
		2. Apakah kalian lebih semangat mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan media maket ?	Lebih semangat banget, apalagi ada permainannya menjadikan pembelajaran lebih seru dan menyenangkan.
3.	Kesulitan	1. Adakah kesulitan dalam menggunakan media maket?	Kalau untuk menggunakan tidak ada kesulitan, tapi kesulitannya hanya membawa medianya saja.

Lampiran 15

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Nama Madrasah : MIS Miftahul Ulum
 Kelas/Semester : VI/1
 Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam
 Pembelajaran : 1
 Alokasi Waktu : 1 x 35 menit

A. KOMPETENSI INTI

KI 1 : Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya

KI 2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, Santun, peduli dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga

KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah,

KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

B. KOMPETENSI DASAR

3.1 Membandingkan cara perkembangbiakan tumbuhan dan hewan

4.1 Menyajikan karya tentang perkembangbiakan hewan dan tumbuhan

C. INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

3.1.1 Menganalisis cara perkembangbiakan hewan secara generatif

4.1.1 Menyimpulkan tentang perkembangbiakan hewan secara generatif

D. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Peserta didik dapat menganalisis perkembangbiakan hewan secara generatif melalui media maket dengan benar

2. Peserta didik dapat menyimpulkan tentang perkembangbiakan hewan secara generatif melalui media maket dengan tepat

E. MATERI PEMBELAJARAN

✦ Materi perkembangbiakan hewan secara generatif

F. PENDEKATAN DAN METODE PEMBELAJARAN

✦ Pendekatan : Kontekstual

✦ Model : Discovery Learning

✦ Metode : Diskusi, Tanya jawab dan Permainan

G. SUMBER BELAJAR

- ✦ Buku siswa kelas VI ilmu pengetahuan alam
- ✦ Buku guru kelas VI ilmu pengetahuan alam

H. MEDIA PEMBELAJARAN

- ✦ Media
 1. Media Maket
 2. Video Youtube <https://youtu.be/Cb73RzJTitI?feature=shared>
 3. LKPD
- ✦ Alat
 1. Alat tulis

I. KEGIATAN PEMBELAJARAN

KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALOKASI WAKTU
Pendahuluan	5 Menit
<ul style="list-style-type: none"> ✦ Peserta didik membaca do'a dan menyanyikan lagu dari sabang sampai merauke secara bersama-sama ✦ Memeriksa absensi peserta didik ✦ Peserta didik dapat memperoleh informasi mengenai materi yang akan dipelajari mengenai perkembangbiakan hewan ✦ Peserta didik dapat mengkomunikasikan dengan guru mengenai materi "perkembangbiakan hewan" dengan pengetahuan yang sebelumnya dipelajari ✦ Memberikan gambaran tentang manfaat pembelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari ✦ Memberikan informasi segenap tujuan pembelajaran mengenai materi "perkembangbiakan hewan" 	
Kegiatan Inti	25 Menit
Kegiatan Pembelajaran	

<ul style="list-style-type: none"> ✚ Guru memberikan pertanyaan singkat mengenai materi perkembangbiakan hewan yang ada dalam kehidupan sehari-hari peserta didik. ✚ Peserta didik dapat melihat video dengan seksama melalui video youtube https://youtu.be/Cb73RzJTil?feature=shared ✚ Guru menjelaskan tentang perkembangbiakan secara generatif dengan jelas dan terperinci ✚ Setelah dirasa memahami materi, peserta didik memainkan permainan salur barang dengan cara Guru membagikan kertas jawaban kepada masing-masing peserta didik ✚ Peserta didik menyalurkan barang yang telah ditentukan oleh guru (penghapus, pulpen atau bola) dengan menyanyikan lagu daerah ✚ Guru secara acak berkata stop, sehingga yang mendapatkan barang tersebut maju untuk menusukkan hewan pada media maket ✚ Sedangkan peserta didik lainnya saling mengoreksi dan menuliskan jawaban pada kertas jawaban yang telah disiapkan ✚ Peserta didik dapat mengumpulkan kertas jawaban yang telah diselesaikan ✚ Guru memberikan pujian dan hukuman berupa tugas rumah kepada tiga peserta didik yang memberikan jawaban kurang tepat ✚ Peserta didik dapat menyimpulkan secara singkat materi pembelajaran yang telah didapatkan 	
Kegiatan penutup	5 Menit
<ul style="list-style-type: none"> ✚ Peserta didik dapat menyimpulkan pembelajaran yang telah didapatkan ✚ Pemberian motivasi agar selalu semangat dalam proses pembelajaran ✚ Guru mengakhiri proses pembelajaran dan melakukan doa bersama 	

J. PENILAIAN

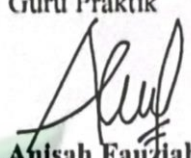
- ✦ Teknik Penilaian
 - A. Penilaian sikap : Observasi
 - B. Penilaian pengetahuan : Tes tulis
 - C. Penilaian keterampilan : Praktek
- ✦ Bentuk Instrumen Penilaian
 - A. Penilaian sikap : Rubik Penilaian Sikap
 - B. Penilaian keterampilan : Soal evaluasi
 - C. Penilaian keterampilan : Rubik penilaian keterampilan

Mengetahui
Guru Kelas VI


Ely Astriyamingsih, S.TP., M.P.

Lumajang, 9-10 2023

Guru Praktik


Anisah Fauziah

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

LAMPIRAN

Penilaian ini dilakukan oleh guru guna melakukan pemberian nilai angka terhadap proses dan sekaligus hasil pembelajaran dalam mengukur tingkat pencapaian kompetensi peserta didik. Hasil penilaian dilakukan berguna sebagai bahan penyusunan laporan kemajuan hasil belajar dan memperbaiki proses pembelajaran. Penilaian materi yang dilakukan oleh guru ini sesuai dengan kebutuhan guru dalam melakukan pengamatan sikap, tes pengetahuan dan presentasi untuk kerja atau hasil proyek dengan rubik penilaian sebagaimana berikut :

Penilaian :

1. Penilaian Sikap

A. Sikap Spiritual

Sikap spiritual yang dinilai adalah : Berdoa, Bersyukur, Jujur

Lembar Observasi Penilaian Sikap Spiritual

Nama Madrasah : MIS Miftahul Ulum

Kelas/Semester : VI/(Ganjil)

Tahun Pelajaran : 2023/2024

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam

No	Nama	Berdoa sebelum maupun sesudah belajar				Bersyukur setelah menyelesaikan sesuatu yang diberikan				Selalu berkata jujur dalam setiap hal			
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1
1.	Abdul Bagas Firmansyah												
2.	Afdan Arka Firmansyah												
3.	Andik Hermansyah												
4.	Arif Putra Maulana Ramadhani												
5.	Elizza												

	Maulidiya													
6.	Fajar Azhar Khoirulloh													
7.	Haikal Hamdani													
8.	Hidayatul Husna													
9.	Marisa Nur Aini													
10.	Marsel Taberima													
11.	Muhamad Roi Rajendra													
12.	Muhammad Angga													
13.	Muhammad Nafi' Pratama													
14.	Putri Ajeng Lestari													
15.	Wahyu Febriansyah Irawan													

Skor Maksimal $4 \times 3 = 12$

$$\text{Nilai Sikap} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Rentang nilai

Sangat Baik = 91-100

Baik = 83-90

Cukup Baik = 75-82

Perlu bimbingan ≤ 75

N o	Kreteria	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
--------	----------	-------------	------	-------	--------------------

		4	3	2	1
1.	Berdoa	Selalu berdoa sebelum maupun sesudah kegiatan	Sering berdoa sebelum maupun sesudah kegiatan	Kadang berdoa sebelum maupun sesudah kegiatan	Tidak pernah berdoa sebelum maupun sesudah kegiatan
2.	Bersyukur	Selalu bersyukur setelah menyelesaikan sesuatu yang diberikan	Sering bersyukur setelah menyelesaikan sesuatu yang diberikan	Kadang Bersyukur setelah menyelesaikan sesuatu yang diberikan	Tidak pernah Bersyukur setelah menyelesaikan sesuatu yang diberikan
3.	Bersikap baik	Selalu berkata jujur dalam setiap hal	Sering berkata jujur dalam setiap hal	Kadang berkata jujur dalam setiap hal	Tidak pernah Selalu berkata jujur dalam setiap hal

B. Sikap Sosial

Sikap spiritual yang dinilai adalah : Disiplin, Bekerja sama dan tanggung jawab

Lembar Observasi Penilaian Sikap Spiritual

Nama Madrasah : MIS Miftahul Ulum

Kelas/Semester : VI/(Ganjil)

Tahun Pelajaran : 2023/2024

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam

No	Nama	Disiplin				Bekerjasama				Tanggungjawab			
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1
1.	Abdul Bagas Firmansyah												
2.	Afdan Arka Firmansyah												
3.	Andik Hermansyah												
4.	Arif Putra Maulana Ramadhani												
5.	Elizza Maulidiya												

6.	Fajar Khoirulloh	Azhar																	
7.	Haikal Hamdani																		
8.	Hidayatul Husna																		
9.	Marisa Nur Aini																		
10.	Marsel Taberima																		
11.	Muhamad Rajendra	Roi																	
12.	Muhammad Angga																		
13.	Muhammad Pratama	Nafi'																	
14.	Putri Ajeng Lestari																		
15.	Wahyu Irawan	Febriansyah																	

Skor Maksimal $3 \times 3 = 9$

$$\text{Nilai Sikap} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Rentang nilai

Sangat Baik = 91-100

Baik = 83-90

Cukup Baik = 75-82

Perlu bimbingan ≤ 75

Aspek yang dinilai	Deskripsi	Penskoran
Disiplin	1. Tiba disekolah tepat waktu 2. Selalu mengikuti pembelajaran dengan baik	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Skor 3 jika kedua aspek dilakukan ✓ Skor 2 jika satu aspek yang dilakukan ✓ skor 1 jika semua aspek tidak dilakukan
Bekerjasama	1. Berpartisipasi aktif dalam melakukan permainan	✓ Skor 3 jika kedua aspek

	2. Selalu berusaha dalam menyelesaikan tugas yang diberikan	dilakukan ✓ Skor 2 jika satu aspek yang dilakukan ✓ skor 1 jika semua aspek tidak dilakaxn
Tanggungjawab	1. Bertanggungjawab dengan baik dalam menyelesaikan tugas yang diberikan 2. Mengerjakan perintah sesuai dengan petunjuk yang telag diberikan	✓ Skor 3 jika kedua aspek dilakukan ✓ Skor 2 jika satu aspek yang dilakukan ✓ skor 1 jika semua aspek tidak dilakukan

2. Penilaian Pengetahuan

A. Tes Tertulis

Lembar Observasi Penilaian Sikap Spiritual

Nama Madrasah : MIS Miftahul Ulum

Kelas/Semester : VI/(Ganjil)

Tahun Pelajaran : 2023/2024

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam

No	KD	IPK	Level	No Soal	Bentuk Soal
1.	Membandingkan cara perkembangbiakan hewan dan tumbuhan	Mengidentifikasi cara perkembangbiakan hewan secara generatif (C4)	C4	1, 2	Essai
		Menyimpulkan cara perkembangbiakan hewan dan tumbuhan	C5	3, 4	
2.	Menyajikan karya tentang perkembangbiak	Menyimpulkan tentang perkembangbiakan	C6	5	

an hewan dan tumbuhan	hewan secara generatif			
-----------------------	------------------------	--	--	--

Skor Maksimal 100

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Kreteria	Benar	Cukup Benar	Salah
	20 Poin	15 Point	5 Point
Jawaban soal yang telah diberikan	Jawaban sesuai dan sangat tepat	Jawaban tidak terlalu tepat (hampir mendekati)	Jwaban sama sekali tidak tepat

3. Penilaian Keterampilan

Sikap spiritual yang dinilai adalah : Kesesuaian langkah kerja dengan intruksi, Penggunaan cara bermain dengan tepat dan Berpartisipasi dalam permainan

Lembar Observasi Penilaian Sikap Spiritual

Nama Madrasah : MIS Miftahul Ulum

Kelas/Semester : VI/(Ganjil)

Tahun Pelajaran : 2023/2024

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam

No	Nama	Kesesuaian langkah kerja dengan intruksi				Penggunaan cara bermain dengan tepat				Berpartisipasi dalam permainan			
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1
1.	Abdul Bagas Firmansyah												
2.	Afdan Arka Firmansyah												
3.	Andik Hermansyah												
4.	Arif Putra Maulana Ramadhani												
5.	Elizza Maulidrya												
6.	Fajar Azhar												

	Khoirulloh									
7.	Haikal Hamdani									
8.	Hidayatul Husna									
9.	Marisa Nur Aini									
10.	Marsel Taberima									
11.	Muhamad Roi Rajendra									
12.	Muhammad Angga									
13.	Muhammad Nafi' Pratama									
14.	Putri Ajeng Lestari									
15.	Wahyu Febriansyah Irawan									

Skor Maksimal $4 \times 3 = 12$

$$\text{Nilai Sikap} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Rentang nilai

Sangat Baik - 91-100

Baik - 83-90

Cukup Baik - 75-82

Perlu bimbingan ≤ 75

No	Kreteria	Baik Sekali 4	Baik 3	Cukup 2	Perlu Bimbingan 1
1.	Kesesuaian	Mengikuti	Terdapat	Terdapat	Tidak

	langkah kerja dengan intruksi	semua intruksi dengan benar	1-2 kesalahan dalam memahami intruksi	lebih dari 2 kesalahan dalam memahami intruksi	satupun intruksi yang dilakukan dengan benar
2.	Penggunaan cara bermain dengan tepat	Mengikuti semua cara bermain dengan tepat	Terdapat 1-2 kesalahan dalam bermain	Terdapat lebih dari 2 kesalahan dalam bermain	Tidak satupun cara bermain yang dilakukan dengan benar
3.	Berpartisipasi dalam permainan secara seksama	Mengikuti permainan dengan seksama	Terdapat 1-3 kesalahan dalam melakukan permainan	Terdapat lebih dari 2 kesalahan dalam melakukan permainan	Tidak satupun permainan yang dilakukan dengan seksama

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Lampiran 16

Validasi Angket

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN ANGKET

Yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Dr. Indah Wahyuni, M.Pd.
NIP : 198003062011012009
Instansi : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Shiddiq Jember

Telah menerima instrumen angket yang berupa lembar angket validasi media, materi, guru dan peserta didik yang akan digunakan dalam penelitian skripsi dengan judul "Pengembangan Media Maket Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Materi Perkembangbiakan Hewan Kelas V Di MI Miftahul Ulum Sumbersuko Lumajang" yang di susun oleh :

Nama : Anisah Fauziah
Nim : 202101040050
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Setelah mencermati, memperhatikan dan mengadakan pembahasan pada butir-butir pertanyaan kisi-kisi instrumennya, maka instrumen penelitian tersebut dinyatakan "VALID".
Demikian lembar validasi ini dibuat untuk sebagaimana mestinya.

Jember, 06 Juli 2023

Validator,



Dr. Indah Wahyuni, M.Pd.

NIP. 198003062011012009

Lampiran 17

Angket Validasi Ahli Media

ANGKET VALIDASI MEDIA
PENILAIAN AHLI MEDIA PEMBELAJARAN MAKET
PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM

Institusi : MI Mifathul Ulum Lumajang

Kelas/Semester : V/I

Materi : Perbangbiakan Hewan

A. Identitas responden

Nama : Pr. Nino Indrianto, M.Pd.

NIP : 19860619701031006

B. Tujuan

Lembar validasi digunakan untuk mengukur tingkat kevalidan suatu perangkat pembelajaran yang kembangkan sesuai dengan indikator.

C. Petunjuk Pengisian

1. Mohon Bapak/Ibu berkenan memberikan penilaian dengan memberikan tanda checklist (✓) pada kolom yang telah disediakan meliputi aspek yang telah ditentukan

2. Aspek skor penilaian sebagaimana berikut :

5 = Sangat layak

4 = Layak

3 = Cukup layak

2 = Tidak Layak

1 = Sangat tidak layak

3. Apabila Bapak/Ibu menganggap perlu ada revisi, mohon menuliskan komentar dan saran pada bagian yang telah disediakan.

4. Peneliti mengucapkan terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penelaian serta saran dan perbaikan

D. Instrumen penilaian media pembelajaran oleh ahli desain media

No	Aspek	Skor				
		5	4	3	2	1
Bentuk dan tampilan						
1.	Penggunaan variasi media maket (warna, bahan dan bentuk)	✓				
2.	Ukuran media maket yang standar (23cm x 23cm)		✓			
3.	Media maket mudah disimpan		✓			
4.	Media maket mudah dibawa		✓			
5.	Media Maket memiliki desain yang menarik	✓				
6.	Media maket menggunakan objek yang mudah difahami		✓			
7.	Media maket memiliki ketahanan dalam waktu jangka panjang	✓				
8.	Media maket aman untuk digunakan		✓			
9.	Media maket mudah terlihat	✓				
Isi Media						
10.	Media maket sesuai dengan KD dan tujuan pembelajaran	✓				
11.	Media Maket sesuai dengan konsep materi perkembang biakan hewan secara generatif	✓				
12.	Media maket sesuai dengan					

	karakteristik dan lingkungan belajar peserta didik	✓				
Penggunaan Media						
13.	Media maket memiliki pedoman panduan penggunaan media yang jelas dan lengkap	✓				
14.	Media maket mudah dioperasikan	✓				

E. Saran dan masukan

- objek kerja yg digunakan sebaiknya 3 D
- media perlu diberi identitas = judul / nama media, kelas dll
- buku pedoman dicetak lebih baik = lengkap dgn tngin pembuka garannya
- untuk kemudahan membawa dan bea am pulen di perbatikan dilaji kembali.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Jember, 29/8 2023

Validaor Ahli Media



Dr. Nino Indrianto, M.Pd

Lampiran 18

Angket Validasi Materi

ANGKET VALIDASI MATERI MEDIA
PENILAIAN AHLI MATERI MEDIA PEMBELAJARAN MAKET
PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM

Institusi : MI Mifathul Ulum Lumajang

Kelas/Semester : V/I

Materi : Perkembangbiakan Hewan

A. Identitas responden

Nama : *Muhammad Suniyu Poyon, M.Pd*

NIP : *198610022015031669*

B. Tujuan

Lembar validasi digunakan untuk mengukur tingkat kevalidan suatu perangkat pembelajaran yang kembangkan sesuai dengan indikator.

C. Petunjuk Pengisian

1. Mohon Bapak/Ibu berkenan memberikan penilaian dengan memberikan tanda checklist (✓) pada kolom yang telah disediakan meliputi aspek yang telah ditentukan
2. Aspek skor penilaian sebagaimana berikut :
 - 5 = Sangat layak
 - 4 = Layak
 - 3 = Cukup layak
 - 2 = Tidak Layak
 - 1 = Sangat tidak layak
3. Apabila Bapak/Ibu menganggap perlu ada revisi, mohon menuliskan komentar dan saran pada bagian yang telah disediakan.
4. Peneliti mengucapkan terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian serta saran dan perbaikan

D. Penilaian media pembelajaran oleh ahli desain media

No	Aspek	Skor				
		5	4	3	2	1
Materi						
1.	Media maket sesuai dengan tujuan pembelajaran	✓				
2.	Media maket sesuai dengan kompetensi dasar	✓				
3.	Media maket sesuai dengan indikator pencapaian pembelajaran	✓				
4.	Media maket sesuai dengan konsep materi perkembang biakan hewan	✓				
5.	Media maket menggunakan objek mudah difahami	✓				
Pembelajaran						
6.	Media maket mempermudah peserta didik untuk memahami materi	✓				
7.	Media maket dapat menumbuhkan semangat peserta didik	✓				
8.	Media maket dapat meningkatkan keaktifan proses pembelajaran	✓				
Penggunaan						
9.	Media maket mudah dioperasikan oleh guru dan	✓				


peserta didik					
---------------	--	--	--	--	--

E. Saran dan masukan

- Karena Materi terkait perkembangan, maka jenis hewan harus ditambahkan proses perkembangannya, seperti pasangan hewan, pembibitan hewan (anak-anak), dewasa / kawin, berkembang.
- Supaya lebih aplikatif di era digital, sebaiknya dibuat video pembelajaran perkembangan dalam bentuk barcode.
- Kelengkapan data buku materi (Guru sales) pada 6

Jember, 19-9-2023

Validasi Ahli Materi


Muhammad Suwignyo Prayogo, M.Pd

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Lampiran 19

Angket Guru Skala Kecil

ANGKET VALIDASI GURU
PENILAIAN GURU MEDIA PEMBELAJARAN MAKET
PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM

Institusi : MI Mifathul Ulum Lumajang

Kelas/Semester : V/I

Materi : Perkembangbiakan Hewan

A. Identitas responden

Nama : Ely Astriyaningsih, S.TP., M.P.

NIP : -

B. Tujuan

Lembar validasi digunakan untuk mengukur tingkat kevalidan suatu perangkat pembelajaran yang kembangkan sesuai dengan indikator.

C. Petunjuk Pengisian

1. Mohon Bapak/Ibu berkenan memberikan penilaian dengan memberikan tanda checklist (✓) pada kolom yang telah disediakan meliputi aspek yang telah ditentukan

2. Aspek skor penilaian sebagaimana berikut :

5 = Sangat layak

4 = Layak

3 = Cukup layak

2 = Tidak Layak

1 = Sangat tidak layak

3. Apabila Bapak/Ibu menganggap perlu ada revisi, mohon menuliskan komentar dan saran pada bagian yang telah disediakan.

4. Peneliti mengucapkan terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian serta saran dan perbaikan

D. Instrumen penilaian media pembelajaran oleh ahli desain media

No	Aspek	Skor				
		5	4	3	2	1
Bentuk dan tampilan						
1.	Media maket menggunakan warna yang bervariasi (hijau, kuning, putih dan lain-lain)	✓				
2.	Media maket menggunakan desain yang menarik (seperti zoo atau kebun binatang)	✓				
3.	Media maket menggunakan ukuran yang sesuai dengan kebutuhan (23cmx23cm)	✓				
4.	Media maket memiliki ketahanan dalam waktu jangka panjang	✓				
5.	Media Maket mencakup dan sesuai dengan materi perkembangbiakan hewan secara generatif	✓				
Penggunaan						
6.	Media maket mudah digunakan	✓				
7.	Media Maket dapat mempermudah proses pembelajaran	✓				
8.	Media maket dapat memudahkan peserta didik untuk memahami materi		✓			
Penggunaan Media						

9.	Media maket dapat memotivasi peserta didik	✓				
10.	Media dapat meningkatkan minat belajar peserta didik	✓				
Total Skor						

E. Saran dan masukan

Di dalam media setidaknya dikasih tulisan terkait ciri-ciri dari setiap perkembangbiakan, jadi tidak hanya contoh gambarnya saja.

.....

.....

.....

Lumajang, 9 Oktober 2023

Guru Kelas VI



Ely Astriyaningsih, S.TP., M.P.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Lampiran 20

Angket Peserta Didik Skala Kecil

**ANGKET VALIDASI PESERTA DIDIK
PENILAIAN AHLI MATERI MEDIA PEMBELAJARAN MAKET
PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM**

Institusi : MI Mifathul Ulum Lumajang

Kelas/Semester : V/I

Materi : Perkembangbiakan Hewan

A. Identitas responden

Nama : Putri Ajeng Lestari

Kelas : 6

Sekolah : Mi Mifathul ulum Lumajang

B. Tujuan

Lembar validasi digunakan untuk mengukur tingkat kevalidan suatu perangkat pembelajaran yang kembangkan sesuai dengan indikator.

C. Petunjuk Pengisian

1. Mohon Bapak/Ibu berkenan memberikan penilaian dengan memberikan tanda checklist (✓) pada kolom yang telah disediakan meliputi aspek yang telah ditentukan

2. Aspek skor penilaian sebagaimana berikut :

5 = Sangat layak

4 = Layak

3 = Cukup layak

2 = Tidak Layak

1 = Sangat tidak layak

3. Apabila Bapak/Ibu menganggap perlu ada revisi, mohon menuliskan komentar dan saran pada bagian yang telah disediakan.

4. Peneliti mengucapkan terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian serta saran dan perbaikan

D. Penilaian media pembelajaran oleh ahli desain media

No	Aspek	Skor				
		5	4	3	2	1
Tampilan dan bentuk						
1.	Media maket memiliki banyak warna seperti hijau, kuning, biru, putih, dan lainnya	✓				
2.	Media maket memiliki pemandangan (desain) yang bagus seperti kebun binatang	✓				
3.	Media maket mudah untuk disimpan dan tahan lama	✓				
4.	Media maket mudah di bawa	✓				
Penggunaan						
5.	Media maket mudah untuk digunakan	✓				
6.	Denngan menggunakan media maket dapat lebih mudah untuk memahami materi	✓				
Kelikutsertaan Peserta didik						
7.	Media maket membuat saya semangat untuk belajar	✓				
8.	Media maket membuat saya untuk selalu belajar (Minat)	✓				
9.	Media maket membuat saya fokus dan tidak bosan	✓				

**ANGKET VALIDASI PESERTA DIDIK
PENILAIAN AHLI MATERI MEDIA PEMBELAJARAN MAKET
PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM**

Institusi : MI Mifathul Ulum Lumajang

Kelas/Semester : V/I

Materi : Perkembangbiakan Hewan

A. Identitas responden

Nama : MARSEL ABRIMA

Kelas : 6

Sekolah : MI MIFATHUL ULMU SATEWA

B. Tujuan

Lembar validasi digunakan untuk mengukur tingkat kevalidan suatu perangkat pembelajaran yang kembangkan sesuai dengan indikator.

C. Petunjuk Pengisian

1. Mohon Bapak/Ibu berkenan memberikan penilaian dengan memberikan tanda checklist (✓) pada kolom yang telah disediakan meliputi aspek yang telah ditentukan

2. Aspek skor penilaian sebagaimana berikut :

5 = Sangat layak

4 = Layak

3 = Cukup layak

2 = Tidak Layak

1 = Sangat tidak layak

3. Apabila Bapak/Ibu menganggap perlu ada revisi, mohon menuliskan komentar dan saran pada bagian yang telah disediakan.

4. Peneliti mengucapkan terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian serta saran dan perbaikan

D. Penilaian media pembelajaran oleh ahli desain media

No	Aspek	Skor				
		5	4	3	2	1
Tampilan dan bentuk						
1.	Media maket memiliki banyak warna seperti hijau, kuning, biru, putih, dan lainnya	✓		X		
2.	Media maket memiliki pemandangan (desain) yang bagus seperti kebun binatang	✓				
3.	Media maket mudah untuk disimpan dan tahan lama		✓			
4.	Media maket mudah di bawa		✓			
Penggunaan						
5.	Media maket mudah untuk digunakan	✓				
6.	Denngan menggunakan media maket dapat lebih mudah untuk memahami materi		✓			
Keikutsertaan Peserta didik						
7.	Media maket membuat saya semangat untuk belajar	✓				
8.	Media maket membuat saya untuk selalu belajar (Minat)	✓				
9.	Media maket membuat saya fokus dan tidak bosan		✓			
10.	Media maket membuat proses pembelajaran menjadi menyenangkan	✓				

**ANGKET VALIDASI PESERTA DIDIK
PENILAIAN AHLI MATERI MEDIA PEMBELAJARAN MAKET
PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM**

Institusi : MI Mifathul Ulum Lumajang

Kelas/Semester : V/I

Materi : Perkebangbiakan Hewan

A. Identitas responden

Nama : Moringa Nur esni

Kelas : 6 / V I

Sekolah : MI MIFATHUL ULUM SENTRA

B. Tujuan

Lembar validasi digunakan untuk mengukur tingkat kevalidan suatu perangkat pembelajaran yang kembangkan sesuai dengan indikator.

C. Petunjuk Pengisian

1. Mohon Bapak/Ibu berkenan memberikan penilaian dengan memberikan tanda checklist (✓) pada kolom yang telah disediakan meliputi aspek yang telah ditentukan

2. Aspek skor penilaian sebagaimana berikut :

5 = Sangat layak

4 = Layak

3 = Cukup layak

2 = Tidak Layak

1 = Sangat tidak layak

3. Apabila Bapak/Ibu menganggap perlu ada revisi, mohon menuliskan komentar dan saran pada bagian yang telah disediakan.

4. Peneliti mengucapkan terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penelalan serta saran dan perbaikan

D. Penilaian media pembelajaran oleh ahli desain media

No	Aspek	Skor				
		5	4	3	2	1
Tampilan dan bentuk						
1.	Media maket memiliki banyak warna seperti hijau, kuning, biru, putih; dan lainnya	✓		✗		
2.	Media maket memiliki pemandangan (desain) yang bagus seperti kebun binatang	✓				
3.	Media maket mudah untuk disimpan dan tahan lama	✓				
4.	Media maket mudah di bawa		✓			
Penggunaan						
5.	Media maket mudah untuk digunakan	✓				
6.	Dengan menggunakan media maket dapat lebih mudah untuk memahami materi	✓				
Keikutsertaan Peserta didik						
7.	Media maket membuat saya semangat untuk belajar	✓				
8.	Media maket membuat saya untuk selalu belajar (Minat)	✓				
9.	Media maket membuat saya fokus dan tidak bosan	✓				
10.	Media maket membuat proses pembelajaran menjadi menyenangkan	✓				

Lampiran 21

Angket Guru Skala Besar

ANGKET VALIDASI GURU
PENILAIAN GURU MEDIA PEMBELAJARAN MAKET
PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM

Institusi : MI Mifathul Ulum Lumajang

Kelas/Semester : V/I

Materi : Perkembangbiakan Hewan

A. Identitas responden

Nama : Ely Astriyoningih, S.TP., M.P.

NIP : -

B. Tujuan

Lembar validasi digunakan untuk mengukur tingkat kevalidan suatu perangkat pembelajaran yang kembangkan sesuai dengan indikator.

C. Petunjuk Pengisian

1. Mohon Bapak/Ibu berkenan memberikan penilaian dengan memberikan tanda checklist (√) pada kolom yang telah disediakan

meliputi aspek yang telah ditentukan

2. Aspek skor penilaian sebagaimana berikut :

5 = Sangat layak

4 = Layak

3 = Cukup layak

2 = Tidak Layak

1 = Sangat tidak layak

3. Apabila Bapak/Ibu menganggap perlu ada revisi, mohon menuliskan komentar dan saran pada bagian yang telah disediakan.

4. Peneliti mengucapkan terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian serta saran dan perbaikan

D. Instrumen penilaian media pembelajaran oleh ahli desain media

No	Aspek	Skor				
		5	4	3	2	1
Bentuk dan tampilan						
1.	Media maket menggunakan warna yang bervariasi (hijau, kuning, putih dan lain-lain)	✓				
2.	Media maket menggunakan desain yang menarik (seperti zoo atau kebun binatang)	✓				
3.	Media maket menggunakan ukuran yang sesuai dengan kebutuhan (23cmx23cm)	✓				
4.	Media maket memiliki ketahanan dalam waktu jangka panjang	✓				
5.	Media Maket mencakup dan sesuai dengan materi perkembangbiakan hewan secara generatif	✓				
Penggunaan						
6.	Media maket mudah digunakan	✓				
7.	Media Maket dapat mempermudah proses pembelajaran	✓				
8.	Media maket dapat memudahkan peserta didik untuk memahami materi	✗	✓			
Penggunaan Media						

9.	Media maket dapat memotivasi peserta didik	✓				
10.	Media dapat meningkatkan minat belajar peserta didik	✓	✓			
Total Skor						

E. Saran dan masukan

.....

.....

.....


.....

.....

.....

Lumajang, 11 Oktober 2023

Guru Kelas VI



Ely Astrivaningsih, S.TP., M.P.

UNIVERSITAS ISLAM JEMBER

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Lampiran 22

Angket Peserta Didik Skala Besar

ANGKET VALIDASI PESERTA DIDIK

PENILAIAN AHLI MATERI MEDIA PEMBELAJARAN MAKET
PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM

Institusi : MI Mifathul Ulum Lumajang

Kelas/Semester : V/I

Materi : Perkembangbiakan Hewan

A. Identitas responden

Nama : ANDIK HAMANSYAH ald

Kelas : 6

Sekolah : mi mif athul ulum lumajang

B. Tujuan

Lembar validasi digunakan untuk mengukur tingkat kevalidan suatu perangkat pembelajaran yang kembangkan sesuai dengan indikator.

C. Petunjuk Pengisian

1. Mohon Bapak/Ibu berkenan memberikan penilaian dengan memberikan tanda checklist (√) pada kolom yang telah disediakan meliputi aspek yang telah ditentukan

2. Aspek skor penilaian sebagaimana berikut :

5 = Sangat layak

4 = Layak

3 = Cukup layak

2 = Tidak Layak

1 = Sangat tidak layak

3. Apabila Bapak/Ibu menganggap perlu ada revisi, mohon menuliskan komentar dan saran pada bagian yang telah disediakan.

4. Peneliti mengucapkan terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian serta saran dan perbaikan

**ANGKET VALIDASI PESERTA DIDIK
PENILAIAN AHLI MATERI MEDIA PEMBELAJARAN MAKET
PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM**

Institusi : MI Mifathul Ulum Lumajang

Kelas/Semester : V/I

Materi : Perkembangbiakan Hewan

A. Identitas responden

Nama : Fajar Akbar Azhar Khairulloh

Kelas : 6

Sekolah : MI Mifathul Ulum (Sentul)

B. Tujuan

Lembar validasi digunakan untuk mengukur tingkat kevalidan suatu perangkat pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan indikator.

C. Petunjuk Pengisian

1. Mohon Bapak/Ibu berkenan memberikan penilaian dengan memberikan tanda checklist (√) pada kolom yang telah disediakan meliputi aspek yang telah ditentukan
2. Aspek skor penilaian sebagaimana berikut :
 - 5 = Sangat layak
 - 4 = Layak
 - 3 = Cukup layak
 - 2 = Tidak Layak
 - 1 = Sangat tidak layak
3. Apabila Bapak/Ibu menganggap perlu ada revisi, mohon menuliskan komentar dan saran pada bagian yang telah disediakan.
4. Peneliti mengucapkan terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian serta saran dan perbaikan

D. Penilaian media pembelajaran oleh ahli desain media

No	Aspek	Skor				
		5	4	3	2	1
Tampilan dan bentuk						
1.	Media maket memiliki banyak warna seperti hijau, kuning, biru, putih, dan lainnya	✓				
2.	Media maket memiliki pemandangan (desain) yang bagus seperti kebun binatang	✓				
3.	Media maket mudah untuk disimpan dan tahan lama		✓			
4.	Media maket mudah di bawa			✓		
Penggunaan						
5.	Media maket mudah untuk digunakan	✓				
6.	Denngan menggunakan media maket dapat lebih mudah untuk memahami materi	✓				
Kelkutsertaan Pesera didik						
7.	Media maket membuat saya semangat untuk belajar	✓				
8.	Media maket membuat saya untuk selalu belajar (Minat)	✓				
9.	Media maket membuat saya fokus dan tidak bosan	✓				
10.	Media maket membuat proses pembelajaran menjadi menyenangkan	✓				

10.	Media maket membuat proses pembelajaran menjadi menyenangkan	✓				
-----	--	---	--	--	--	--

**ANGKET VALIDASI PESERTA DIDIK
PENILAIAN AHLI MATERI MEDIA PEMBELAJARAN MAKET
PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM**

Institusi : MI Mifathul Ulum Lumajang

Kelas/Semester : V/I

Materi : Perbangbiakan Hewan

A. Identitas responden

Nama : m. natik Pratama

Kelas : 6

Sekolah : Mi Miftahul ulum sentul

B. Tujuan

Lembar validasi digunakan untuk mengukur tingkat kevalidan suatu perangkat pembelajaran yang kembangkan sesuai dengan indikator.

C. Petunjuk Pengisian

1. Mohon Bapak/Ibu berkenan memberikan penilaian dengan memberikan tanda checklist (√) pada kolom yang telah disediakan meliputi aspek yang telah ditentukan

2. Aspek skor penilaian sebagaimana berikut :

5 = Sangat layak

4 = Layak

3 = Cukup layak

2 = Tidak Layak

1 = Sangat tidak layak

3. Apabila Bapak/Ibu menganggap perlu ada revisi, mohon menuliskan komentar dan saran pada bagian yang telah disediakan.

4. Peneliti mengucapkan terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian serta saran dan perbaikan

D. Penilaian media pembelajaran oleh ahli desain media

No	Aspek	Skor				
		5	4	3	2	1
Tampilan dan bentuk						
1.	Media maket memiliki banyak warna seperti hijau, kuning, biru, putih, dan lainnya	✓				
2.	Media maket memiliki pemandangan (desain) yang bagus seperti kebun binatang	✓				
3.	Media maket mudah untuk disimpan dan tahan lama	✓				
4.	Media maket mudah di bawa			✓		
Penggunaan						
5.	Media maket mudah untuk digunakan	✓				
6.	Denngan menggunakan media maket dapat lebih mudah untuk memahami materi	✓				
Kelkutsertaan Pesera didik						
7.	Media maket membuat saya semangat untuk belajar			✓		
8.	Media maket membuat saya untuk selalu belajar (Minat)			✓		
9.	Media maket membuat saya fokus dan tidak bosan			✓		
10.	Media maket membuat proses pembelajaran menjadi menyenangkan	✓				

Lampiran 23

Hasil Pengerjaan Tugas Peserta Didik

Nama : Fairal Hamdani Kelas : 6

Isilah kolom berikut dengan jawaban yang benar !

Nama Hewan	Cara Berkembangbiak
lobster	Berkembang biak Dengan cara melahirkan bertelur
nyamuk	Berkembang Biak Dgn cara Bertelur
unta	Berkembang biak Dgn cara melahirkan
gajah	Berkembang Biak Dengan cara melahirkan
kalajengking	Berkembang biak Dgn cara ovovivipar
kura-kura	Berkembang Biak Dgn cara Bertelur / ovipar

Lampiran 24

Gambar Media Maket



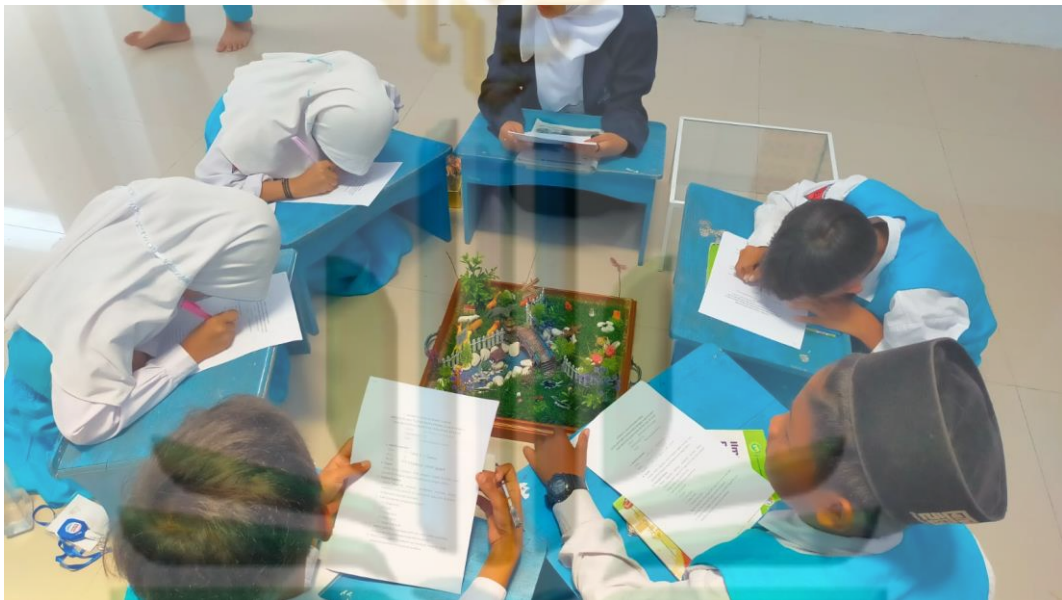
Lampiran 25

Dokumentasi Implementasi Media Maket di Kelas VI



Lampiran 26

Dokumentasi pengisian angket peserta didik dan guru



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KIAI HAJI ACHMAD SYADIQ
JEMBER



Lampiran 27

Dokumentasi wawancara kepada peserta didik dan guru



Lampiran 28

Surat Permohonan Validator



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp. (0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136
 Website: [www.http://ftik.uinkhas-jember.ac.id](http://ftik.uinkhas-jember.ac.id) Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-1036/In.20/3.a/PP.009/08/2023

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Menjadi Validator**

Yth. Dr. Nino Indrianto, M.Pd

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Jember

Bahwa dalam rangka menyelesaikan program S1 pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan mahasiswa dipersyaratkan untuk menyusun skripsi sebagai tugas akhir. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon kepada Saudara Dr. Nino Indrianto, M.Pd untuk menjadi Validator Ahli Media, mahasiswa atas nama :

NIM	: 202101040050
Nama	: ANISAH FAUZIAH
Semester	: Semester tujuh
Program Studi	: PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
Judul Skripsi	: Pengembangan Media Maket Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Materi Perkembangbiakan Hewan Kelas V di MI Miftahul Ulum Sumpersuko Lumajang

Demikian atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 27 Agustus 2023

an. Dekan,

Wakil Dekan Bidang Akademik,



Lampiran 29

Surat Permohonan Validator



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp.(0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136
 Website:www.http://ftik.uinkhas-jember.ac.id Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-1037/In.20/3.a/PP.009/08/2023

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Menjadi Validator**

Yth. Muhammad Suwignyo Prayogo, M.Pd.I

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Jember

Bahwa dalam rangka menyelesaikan program S1 pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan mahasiswa dipersyaratkan untuk menyusun skripsi sebagai tugas akhir. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon kepada Saudara Muhammad Suwignyo Prayogo, M.Pd.I untuk menjadi Validator Ahli Media, mahasiswa atas nama :

NIM : 202101040050
 Nama : ANISAH FAUZIAH
 Semester : Semester tujuh
 Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
 Judul Skripsi : Pengembangan Media Maket Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Materi Perkembangbiakan Hewan Kelas V di MI Miftahul Ulum Sumberuko Lumajang

Demikian atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 27 Agustus 2023

an. Selan,
 Wakil Dean Bidang Akademik,



MASHUDI

Lampiran 30

Surat Permohonan Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Mataram No. 01 Mangli, Telp.(0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136
 Website:www.http://ftik.uinkhas-jember.ac.id Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-3948/In.20/3.a/PP.009/10/2023

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala MI Miftahul Ulum
 Sentul-Sumbersuko-Lumajang

Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu
 Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :

NIM : 202101040050
 Nama : ANISAH FAUZIAH
 Semester : Semester tujuh
 Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "Pengembangan Media Maket
 Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Materi Perkembangbiakan Hewan
 Kelas VI di MI Miftahul Ulum Sumbersuko Lumajang" selama 7 (tujuh) hari
 di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Bapak Alfian Ishaq

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 05 Oktober 2023

an Dekan,
 Wakil Dekan Bidang Akademik,



MASHUDI

Lampiran 31

Surat Keterangan Penelitian



SURAT KETERANGAN

No. 33/Kd.35.08.168/SK/X/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **ALFIAN ISHAQ, M.Pd.**

Jabatan : Kepala Madrasah

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : **ANISAH FAUZIAH**

NIM : 202101040050

Universitas : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Mahasiswa tersebut benar-benar melakukan Kegiatan Penelitian di MI Miftahul Ulum Sentul, pada tanggal 6 s.d. 13 Oktober 2023. Dengan judul penelitian :

"Pengembangan Media Maket Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Materi Perkembangbiakan Hewan Kelas VI di MI Miftahul Ulum Sentul Sumbersuko Lumajang"

Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sebenarnya, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Lumajang, 17 Oktober 2023
Kepala Madrasah



Lampiran 32

Jurnal Penelitian

JURNAL PENELITIAN

MI MIFTAHUL ULUM SUMBERSUKO LUMAJANG

No	Pelaksanaan	Keterangan Kegiatan	Paraf
1.	23 November 2023	Pra Observasi dan wawancara kepada wali kelas IV (Ibu Ely Astriyaningsih, S.TP., M.P)	
2.	24 November 2023	Meminta izin penelitian kepada kepala sekolah MI Miftahul Ulum (Bapak Alfian Ishaq, M.Pd)	
3	28 Agustus 2023	Validasi ahli Media terhadap media Maket (Dr. Nino Indrianto, M.Pd)	
4	19 September 2023	Validasi Ahli Materi terhadap media Maket (Muhammad Suwignyo Prayogo, M.Pd)	
5	6 Oktober 2023	Observasi dan penyerahan surat izin kepada kepala sekolah di MI Miftahul Ulum Sumbersuko Lumajang (Bapak Alfian Ishaq, M.Pd)	
6	9 Oktober 2023	Implementasi Skala Kecil Media Maket	
7	10 Oktober 2023	Wawancara dan Pengisian angket respon peserta didik dan wali kelas VI terhadap uji coba skala kecil	
8	11 Oktober 2023	Implementasi Skala Besar kepada peserta didik kelas VI	
9	12 Oktober 2023	Wawancara dan Pengisian angket respon peserta didik terhadap implementasi skala besar	
10	13 Oktober 2023	Dokumentasi dengan wali kelas VI dan peserta didik	
11	18 Oktober 2023	Pengambilan surat keterangan penelitian	

Lumajang, 18 Oktober 2023

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Lampiran 33

RIWAYAT HIDUP



a. Identitas Penulis

Nama : Anisah Fauziah
 Tempat, Tanggal Lahir : Lumajang, 4 Mei 2002
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Agama : Islam
 Alamat : Jl. Raya Munder Dsn. Madurejo Ds.
 Munder Kec. Yosowilangun Kab.
 Lumajang Jawa Timur
 No. HP : 08563324155
 E-mail : anisahfau@gmail.com

b. Riwayat Pendidikan

- TK Dharma Wanita 01 Munder
- SDN Munder 02
- Mts Nurul Huda Mangunsari
- MA Darun Najah Petahunan