

**PENGEMBANGAN MEDIA HERBARIUM
BERBASIS *GOOGLE SITES*
DALAM PEMBELAJARAN SENI RUPA KELAS IV
DI MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 4 JEMBER**

SKRIPSI



Irfa Nur Amalia
NIM 202101040049

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

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

**PENGEMBANGAN MEDIA HERBARIUM
BERBASIS *GOOGLE SITES*
DALAM PEMBELAJARAN SENI RUPA KELAS UV
DI MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 4 JEMBER**

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:

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Irfa Nur Amalia

NIM. 202101040049

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

**PENGEMBANGAN MEDIA HERBARIUM
BERBASIS *GOOGLE SITES*
DALAM PEMBELAJARAN SENI RUPA KELAS IV
DI MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 4 JEMBER**

SKRIPSI

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

Oleh :

Irfa Nur Amalia
NIM 202101040049

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

Disetujui Pembimbing

J E M B E R

Dr. Rif'an Humaidi, M.Pd.I.

NIP. 197905312006041016

**PENGEMBANGAN MEDIA HERBARIUM
BERBASIS *GOOGLE SITES*
DALAM PEMBELAJARAN SENI RUPA KELAS IV
DI MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 4 JEMBER**

SKRIPSI

Telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu persyaratan
memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Hari: Selasa

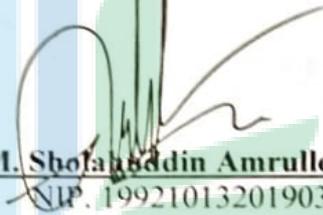
Tanggal: 04 Juni 2024

Ketua



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

Sekretaris



M. Shofaruddin Amrulloh, M.Pd
NIP. 199210132019031006

Anggota:

1. Dr. Nuruddin, M.Pd.I



2. Dr. Rif'an Humaidi, M.Pd.I



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Menyetujui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Dr. H. Abdul Mu'is, S.Ag., M.Si.
NIP. 197304242000031005

MOTTO

وَهُوَ الَّذِي أَنْزَلَ مِنَ السَّمَاءِ مَاءً فَأَخْرَجْنَا بِهِ نَبَاتَ كُلِّ شَيْءٍ فَأَخْرَجْنَا مِنْهُ
خَضِرًا نُخْرَجُ مِنْهُ حَبًّا مُتْرَاكِبًا وَمِنَ النَّخْلِ مِن طَلْعِهَا قِنْوَانٌ دَانِيَةٌ وَجَنَّاتٍ مِّنْ
أَعْنَابٍ وَالزَّيْتُونَ وَالرُّمَّانَ مُشْتَبِهًا وَغَيْرَ مُتَشَبِهٍ انظُرُوا إِلَى ثَمَرِهِ إِذَا أَثْمَرَ وَيَنْعِهِ
إِنَّ فِي ذَٰلِكُمْ لَآيَاتٍ لِّقَوْمٍ يُؤْمِنُونَ ﴿٩٩﴾

Artinya: Dialah yang menurunkan air dari langit lalu dengannya Kami menumbuhkan segala macam tumbuhan. Maka, darinya Kami mengeluarkan tanaman yang menghijau. Darinya Kami mengeluarkan butir yang bertumpuk (banyak). Dari mayang kurma (mengurai) tangkai-tangkai yang menjuntai. (Kami menumbuhkan) kebun-kebun anggur. (Kami menumbuhkan pula) zaitun dan delima yang serupa dan yang tidak serupa. Perhatikanlah buahnya pada waktu berbuah dan menjadi masak. Sesungguhnya pada yang demikian itu benar-benar terdapat tanda-tanda (kekuasaan Allah) bagi kaum yang beriman.¹ (QS. Al-An'am :99)

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

¹ Departemen Agama Republik Indonesia, Alqur'an dan Terjemah, (Bandung : CV Mikraj Khazanah Ilmu, 2014).

PERSEMBAHAN

Segala puji bgi Allah S.W.T yang maha pengasih lagi maha penyayang dan sholawat serta salam semoga tercurah limpahkan kepada Nabi Muhammad SAW, Terucap syukur alhamdulillah atas rasa syukur saya karena telah memberikan kemudahan hingga akhirnya saya dapat menyelesaikan tugas akhir ini. Semoga skripsi ini mendapatkan Ridho-Nya. Saya persembahkan karya ini kepada orang yang saya sayangi dan kasihi :

1. Kedua orang tua saya, Bapak Sutari dan Ibu Umi Sa'adah Terima kasih atas segala do'a dan dukungannya serta kasih sayang setulus hati yang tak terhingga. Sebagai jawaban dan tanggung jawab serta kepercayaan yang telah diamanatkan kepada saya serta atas cinta dan kasih sayang kesabaran yang tulus ikhlas membesarkan, merawat dan memberikan dukungan moral dan material serta selalu mendo'akan selama menempuh pendidikan sehingga saya sampai di tahap menyelesaikan sekripsi ini. Semoga Allah senantiasa memuliakan kalian baik di dunia maupun di akhirat, Aamiin.
2. Yang tersayang kakak saya, Vina Fatmawati yang menjadi salah satu sumber motivasi, dan selalu memberikan dukungan. Terima kasih atas segala do'a dan dukungannya serta kasih sayang setulus hati yang tak terhingga, sehingga saya bisa menyelesaikan skripsi ini.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan rahmat serta hidayahnya sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Pengembangan Media Herbarium Berbasis *Google Sites* Dalam Pembelajaran Seni Rupa Kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Jember”. Sholawat serta salam tetap turunkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membimbing kita dari kegelapan menuju zaman terang-benderang. Penulis dapat menyelesaikan skripsi ini karena didukung oleh banyak orang tentunya. Oleh karena itu, Penulis menyampaikan terima kasih sedalam-dalamnya kepada:

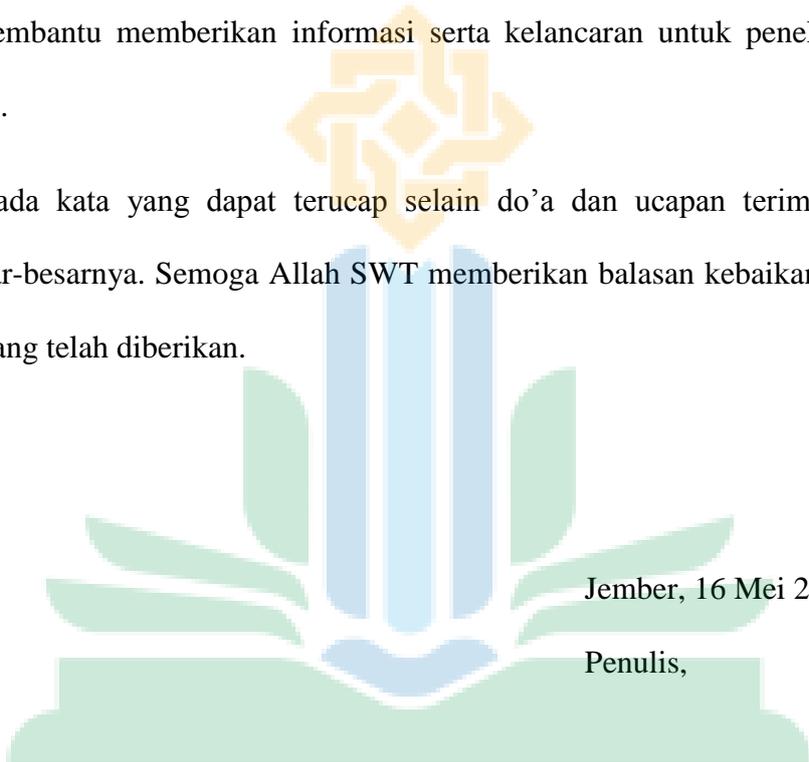
1. Bapak Prof. Dr. H. Hepni, S. Ag, M.M., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq yang telah memberikan segala fasilitas yang membantu kelancaran atas terselesainya skripsi ini.
2. Bapak Dr. H. Abdul Mu'is, S.Ag, M.Si., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq yang telah memberikan izin dan kesempatan untuk mengadakan penelitian.
3. Bapak Dr. Nuruddin, M.Pd.I, S.Pd.I., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq yang telah membantu kelancaran atas terlaksananya skripsi ini.
4. Bapak Dr. Imron Fauzi, M.Pd.I., Selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah melancarkan proses dalam penyusunan skripsi.

5. Bapak Erfan efendi, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah membimbing, memberi arahan, serta memberi nasihat, dan motivasi dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
6. Bapak Dr. Rifan Humaidi, M.Pd.I. Selaku Dosen Pembimbing skripsi yang telah memberikan waktu, bimbingan, motivasi serta arahan untuk penulis dalam menyelesaikan skripsi.
7. Bapak M. Sholahuddin Amrulloh M.Pd. selaku validator ahli media yang sudah bersedia membimbing dan memberikan arahannya dalam penyelesaian media ini.
8. Bapak Erfan Efendi, M.Pd.I selaku validator materi yang sudah bersedia memberikan arahan serta masukannya dalam penyelesaian media dalam skripsi ini.
9. Segenap Dosen PGMI UIN Kiai Haji Achmad Siddiq yang sudah banyak sekali memberikan saya pengalaman hidup serta motivasi sehingga saya dapat menerima banyak sekali pelajaran dan hal baru dikehidupan saya.
10. Segenap Dosen Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, semoga ilmu yang telah ditularkan kepada saya dapat menjadi ilmu yang barokah dan manfaat untuk bekal hidup kedepan.
11. Bapak Agus Salim, S.Pd, M.MPd. selaku Kepala Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Jember yang telah memberikan izin penulis untuk melaksanakan penelitian, membantu dan memfasilitasi terkait penelitian skripsi.

12. Ibu Faiqotul Mukarromah, S.Pd selaku wali kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Jember yang telah banyak membantu saya dalam memperoleh data dalam penelitian ini.

13. Segenap keluarga besar Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Jember yang telah membantu memberikan informasi serta kelancaran untuk penelitian skripsi ini.

Tiada kata yang dapat terucap selain do'a dan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya. Semoga Allah SWT memberikan balasan kebaikan atas semua jasa yang telah diberikan.



Jember, 16 Mei 2024

Penulis,

Irfa Nur Amalia
NIM 202101040049

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

ABSTRAK

Irfa Nur Amalia, 2024: Pengembangan Media Herbarium Berbasis *Google Sites* dalam Pembelajaran Seni Rupa Kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Jember.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Herbarium, *Google Sites*, Seni Rupa.

Penggunaan media pembelajaran memiliki peran penting dalam proses belajar siswa karena dapat mendorong keterlibatan aktif mereka dalam pembelajaran. Ketika guru menghadapi kendala seperti kesulitan menyesuaikan materi dengan pembuatan media atau mengalami kesulitan dalam pengaturan waktu, penggunaan media menjadi penting. Kendala-kendala ini dapat menyebabkan siswa kurang aktif dalam pembelajaran karena mereka mungkin merasa bosan dengan penjelasan guru. Oleh karena itu, keberadaan media seperti herbarium menjadi penting untuk membantu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Penelitian pengembangan media pembelajaran ini bertujuan untuk: 1) Untuk mendeskripsikan dan mengetahui bagaimana proses pengembangan media herbarium berbasis *google sites* dalam pembelajaran seni rupa di kelas IV MI Negeri 4 Jember? 2) Untuk mendeskripsikan dan mengetahui bagaimana kelayakan pengembangan media herbarium berbasis *google sites* dalam pembelajaran seni rupa di kelas IV MI Negeri 4 Jember?

Penelitian ini menerapkan metode pengembangan penelitian, yang sering disebut sebagai Research and Development atau R & D. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE, yang merupakan singkatan dari analysis, design, development, implementation, dan evaluation yang dikembangkan oleh Dick and Carry (1996).

Hasil penelitian ini yaitu: 1) Produk yang dikembangkan yaitu media herbarium yang berisikan materi berkaitan dengan tekstur yang memuat karya dari para peserta didik 2) Secara keseluruhan analisis dari para ahli media pembelajaran ini menunjukkan presentase sebesar 94% dengan kategori sangat layak untuk diterapkan dalam pembelajaran dan data uji coba produk dengan melakukan respon pada peserta didik menunjukkan presentase rata-rata sebesar 89,2%, sehingga dapat dinyatakan produk media herbarium dinyatakan layak untuk digunakan dan tidak perlu direvisi ulang. Analisis kelayakan dibuktikan dengan hasil kevalidan berdasarkan pada hasil validasi para ahli, ahli yang digunakan dalam analisis ini adalah ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	12
C. Tujuan Penelitian	12
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	12
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan.....	13
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian.....	14
G. Definisi Istilah.....	15
BAB II.....	17
KAJIAN PUSTAKA.....	17
A. Penelitian Terdahulu	17
B. Kajian Teori	26

BAB III	35
METODE PENELITIAN.....	35
A. Model penelitian dan pengembangan.....	35
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan.	38
C. Desain Uji Coba Produk.	43
D. Instrumen pengumpulan Data	44
E. Teknik Analisis Data.....	48
BAB IV	50
HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	50
A. Profil MIN 4 Jember	50
B. Penyajian Data Uji Coba dan Analisis Data	54
C. Revisi Produk.....	70
BAB V.....	72
KAJIAN PRODUK DAN SARAN.....	72
A. Kajian Produk yang Telah Direvisi.....	72
B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut	
C. Kesimpulan	75
DAFTAR PUSTAKA	77
MATRIK.....	81
MATRIK.....	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR TABEL

No.	Uraian	Hal.
1.1	Analisis Persamaan Persamaan dan Perbedaan.....	19
1.2	Model Penelitian dan Pengembangan ADDIE.....	34
1.3	Kriteria Validasi Ahli Media dan Ahli Materi	40
1.4	Dafftar Tabel Peserta Didik	43
1.5	Angket Ahli Materi	48
1.6	Angket Ahli Media.....	49
1.7	Angket Ahli Pembelajaran	52
1.8	Hasil Analisis Validatator	53
1.9	Uji Respon Peserta Didik	56
1.10	Revisi Media	58



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peran penting dalam meningkatkan martabat suatu bangsa. Bangsa yang memberikan prioritas pada pendidikan akan menciptakan peradaban yang lebih maju dan berkualitas. Pemerataan dan peningkatan pendidikan merupakan hal yang tidak dapat diabaikan jika suatu bangsa ingin mencapai kemajuan. Dalam konteks pentingnya pendidikan bagi kehidupan bangsa dan negara, tujuan pendidikan haruslah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi individu yang beriman dan taqwa, memiliki moral yang baik, sehat, berpengetahuan, kompeten, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Pendidikan ini harus melibatkan partisipasi seluruh komponen masyarakat dalam pelaksanaan dan pengawasan kualitas pendidikan.² Menurut UU No. 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional, pendidikan adalah usaha sadar terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak

² Dikrullah, "Pengembangan Herbarium Book Sebagai Media Pembelajaran Biologi Mata Kuliah Struktur Tumbuhan Tinggi Mahasiswa Jurusan Pendidikan Biologi UIN Alauddin Makasar" (Makasar, UIN Alauddin Makasar, 2017), 1.

mulia, serta keterampilan yang diperlukannya, masyarakat, bangsa, dan Negara.³

Pendidikan adalah kunci utama dalam membentuk kualitas manusia, mempengaruhi baik buruknya pribadi manusia secara normatif. Oleh karena itu, pemerintah terus berinovasi dengan serius dalam menangani sektor pendidikan. Dengan sistem pendidikan yang baik, diharapkan dapat melahirkan generasi penerus bangsa yang berkualitas dan mampu beradaptasi dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Hal ini selaras dengan ajaran Islam yang sangat menekankan pentingnya pendidikan. Peran pendidik menjadi pusat perhatian dalam menyampaikan informasi yang tepat dan terpercaya. Guru memiliki pengaruh besar terhadap keberlangsungan proses pembelajaran baik di dalam maupun di luar kelas. Guru seharusnya memberikan pengajaran dan contoh perilaku yang baik, karena setiap tindakan dan ucapan guru akan membawa perubahan signifikan bagi peserta didik.⁴

Dengan memberikan landasan yang kokoh bagi individu dalam mengembangkan potensi mereka. Sikap-sikap positif seperti integritas, ketekunan, kerja keras, kreativitas, dan keberanian yang diajarkan melalui pendidikan karakter dapat menjadi dasar yang kuat untuk mengembangkan dan memanfaatkan potensi diri secara optimal. Pendidikan karakter yang

³ Cindya Nur, "Pengaruh Penggunaan Media Herbarium Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Konsep Bagian-Bagian Tumbuhan Siswa Kelas IV SD Inpres Bontonompo Kecamatan Bontonompo Kabupaten Gowa" (Universitas Muhammadiyah Makasar, 2020), 1.

⁴ Tri Budi Wulandani and Rif'an Humaidi, "Peran Guru Dalam Peningkatan Kualitas Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Daring Di Madrasah Ibtidaiyah," *EDUCARE: Journal of Primary Education* 2, no. 1 (June 22, 2021): 76–77, <https://doi.org/10.35719/educare.v2i1.47>.

ditetapkan kementerian pendidikan yang berjumlah 18 nilai atau karakter yang bersumber dari agama, Pancasila, budaya, dan tujuan pendidikan nasional. Nilai atau karakter tersebut adalah religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, dan tanggung jawab. Pemerintah kembali mengeluarkan peraturan presiden nomor 87 tahun 2017 tentang penguatan pendidikan karakter. Kebijakan nasional pendidikan karakter dilakukan dalam rangka mewujudkan tujuan pendidikan nasional yaitu untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.⁵

Sebagaimana firman Allah SWT dalam surah Al-'Alaq ayat 1-5:

أَقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ۝ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ۝ أَلَمْ نَكُنْ مِنْ عِلْمِ رَبِّكَ الْأَكْرَمُ ۝ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ۝ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ۝

Artinya: "Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu Yang Menciptakan. Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Maha Pemurah, Yang mengajar (manusia) dengan perantaraan qalam. Dia mengajarkan kepada manusia apa yang tidak diketahuinya"⁶

⁵ Dwi Purwanti, "Pendidikan Karakter Peduli Lingkungan Dan Implementasinya," *Dwijacendekia Jurnal Riset Pedagogik* 1 (2017): 15, <https://doi.org/10.20961/jdc.v1i2.17622>.

⁶ Quran Kemenag, Alquran dan Terjemahan, (Jakarta: Latnah Pentashihan mushaf Al-Qur'an, 2022)

Menurut tafsir Al-Misbah yang ditulis oleh Quraish Shihab, Surah Al-'Alaq ayat 1-5 mengandung pesan yang sangat mendalam dan berhubungan erat dengan wahyu pertama yang diterima Nabi Muhammad SAW. Ayat pertama, "Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan," menegaskan pentingnya membaca dan menuntut ilmu dengan mengingat dan menyebut nama Allah. Hal ini menunjukkan bahwa ilmu pengetahuan harus dilandasi dengan keimanan kepada Allah sebagai Sang Pencipta. Ayat kedua, "Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah," mengingatkan manusia akan asal usulnya yang rendah dan sederhana, serta mengajak manusia untuk memikirkan proses penciptaan sebagai tanda kebesaran Allah. Pada ayat ketiga, "Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Maha Pemurah," Allah menekankan lagi pentingnya membaca dan belajar, serta menegaskan bahwa Allah adalah sumber segala rahmat dan karunia. Ayat keempat, "Yang mengajar (manusia) dengan pena," menandakan pentingnya tulisan dan dokumentasi dalam proses pembelajaran dan penyebaran ilmu. Ayat kelima yang diketahui, "Dia mengajarkan manusia apa yang tidak dimilikinya," menegaskan bahwa segala bentuk ilmu dan pengetahuan yang diperoleh manusia adalah anugerah dari Allah. Tafsir ini menekankan bahwa wahyu pertama ini mengandung perintah untuk mencari ilmu dan memahami kebesaran Allah melalui ciptaan-Nya, dengan tujuan agar manusia selalu mengingat dan bersyukur kepada Sang Pencipta.⁷

⁷ Isnaini Nur 'Afiifah and Muhammad Slamet Yahya, "Konsep Belajar Dalam Al-Qur'an Surat Al-

Pada ayat tersebut dijelaskan mengenai penciptaan manusia dan pentingnya ilmu pengetahuan. Allah SWT memerintahkan umat-Nya untuk terus belajar. Dengan memiliki pengetahuan, manusia dapat menggambarkan kekuasaan dan kebesaran Allah SWT. Al-Alaq dalam konteks ini mengacu pada segumpal darah yang diambil dari ayat kedua. Surah ini memberikan penjelasan mengenai penciptaan manusia dan pentingnya ilmu pengetahuan. Dalam agama Islam, Muslim dan Muslimah diwajibkan menuntut ilmu sejak awal kehidupan hingga akhir hayat. Al-Quran juga mengandung banyak ayat yang membawa pengetahuan tentang alam semesta. Allah SWT juga memerintahkan hamba-Nya untuk banyak belajar dan membaca buku. Perintah ini, antara lain, terdapat dalam Surah Al-Alaq ayat 1-5. Dengan memiliki ilmu pengetahuan, manusia mampu membuktikan kekuasaan dan kebesaran Allah SWT.

Untuk menunjang berlansungnya pembelajaran dalam pendidikan, diperlukan adanya media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan kumpulan alat atau pendukung yang digunakan oleh guru atau pendidik untuk berinteraksi dengan siswa. Seorang guru harus memiliki pemahaman yang luas tentang berbagai jenis media pembelajaran yang dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih baik. Media pembelajaran yang umum digunakan termasuk media visual (yang melibatkan penglihatan), media audio (yang melibatkan pendengaran), dan media audiovisual (metode pembelajaran yang memanfaatkan penglihatan

dan pendengaran). Media pembelajaran merupakan sarana penting bagi guru dalam mentransfer pengetahuan kepada siswa. Penggunaan media pembelajaran dapat mendorong siswa untuk menggunakan indra mereka lebih aktif daripada hanya menerima informasi secara lisan dari guru.⁸ Media pembelajaran meliputi sebuah sarana yang sangat strategis bagi pendidik untuk membelajarkan peserta didik. Media pembelajaran dapat memacu keaktifan peserta didik dengan menggunakan lebih banyak inderanya dibandingkan jika pendidik hanya memberikan informasi tanpa menggunakan media pembelajaran.⁹

Dalam upaya untuk meningkatkan kreativitas pada peserta didik maka diperlukan suatu media pembelajaran yang menarik. Salah satu media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan yaitu media Herbarium. Herbarium merupakan koleksi spesimen yang telah dikeringkan dan diawetan dan dapat disusun berdasarkan sistem. Herbarium kering adalah koleksi spesimen yang telah dikeringkan, dan dapat ditempel pada kertas (mounting paper), diberi label berisi keterangan. Media ini dapat diawetkan serta disimpan dengan baik di tempat penyimpanan yang kering. Herbarium ini adalah jenis tumbuhan kering yang telah melewati tahap proses pengawetan. Media Herbarium yang akan dikembangkan dapat ditempelkan pada buku yang telah berisikan keterangan dari tumbuhan yang digunakan. Media ini akan menjadi kegiatan yang sangat

⁸ Dikrullah "Pengembangan Herbarium Book Sebagai Media Pembelajaran Biologi Mata Kuliah Struktur Tumbuhan Tinggi Mahasiswa Jurusan Pendidikan Biologi UIN Alauddin Makasar," 5.

⁹ Wa Lisma Tomia, "Pembuatan Herbarium Sebagai Media Pembelajaran IPA – Biologi Untuk Mengembangkan Soft Skills Siswa Kelas VII Di SMP Negeri 41 Buru Kecamatan Air Buaya Kabupaten Buru" (Ambon, Institut Agama Islam Negeri Ambon, 2020), 11.

menyenangkan bagi anak karena menggunakan bagian taaman yang unik sehingga anak tertarik dan antusias mengikuti pembelajaran. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan melalui proses bermain sehingga anak akan termotivasi dalam belajar. Kegiatan belajar sambil bermain adalah pembelajaran yang sangat disukai oleh anak usia dini.¹⁰

Melalui penggunaan media herbarium dalam pendidikan, siswa dapat belajar tentang nilai-nilai karakter seperti tanggung jawab, pembuatan herbarium melibatkan proses pengumpulan dan pengawetan spesimen tumbuhan yang memerlukan kehati-hatian dan tanggung jawab. Melalui kegiatan ini, siswa dapat belajar mengembangkan rasa tanggung jawab terhadap alam dan pentingnya melestarikan keanekaragaman hayati. Pembuatan herbarium juga dapat membangkitkan kreativitas siswa. Selain mengumpulkan spesimen tumbuhan, siswa dapat menggambarkan dan menghias herbarium mereka dengan cara yang menarik dan estetis. Hal ini memungkinkan siswa untuk mengungkapkan kreativitas mereka dan menunjukkan apresiasi terhadap keindahan alam. Serta dapat melibatkan kerjasama antara siswa dalam pengumpulan spesimen, berbagi pengetahuan, dan membantu satu sama lain dalam prosesnya. Ini dapat mengembangkan keterampilan kerjasama, saling menghormati, dan toleransi terhadap pandangan dan pendapat orang lain.

Pengertian dari herbarium merupakan sampel tumbuhan yang sudah dikeringkan, diawetkan dan tahan lama. Media pembelajaran

¹⁰ Ida Ayu Kade Ari Widiastuti and Dewa Gede Firstia Wirabrata, "Media Herbarium Book Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini," *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha* 9, no. 2 (August 7, 2021): 303, <https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.37867>.

bertujuan untuk memberikan gambaran habitat asli tumbuhan sehingga siswa dapat mengkaitkan antara herbarium dengan kondisi di lingkungan. Media herbarium dalam pembelajaran seni rupa dapat meningkatkan prestasi siswa, aspek afektif siswa, aspek psikomotorik siswa dan tanggapan guru mengenai penggunaan media ini adalah dapat mempermudah siswa dalam pembelajaran. Herbarium berfungsi sebagai Sebagai sarana yang penting dalam identifikasi tumbuhan, bahan dasar untuk studi flora dan vegetasi dan bukti nyata bahwa tumbuhan tersebut pernah ada pada lokasi atau tempat dilakukan koleksi tumbuhan dimaksud.¹¹ Hal ini tersebut sependapat dengan teori konstruktivisme yang dimana teori ini menekankan bahwa siswa secara aktif membangun pengetahuan mereka melalui interaksi dengan lingkungan. Dalam konteks penelitian ini, media herbarium dapat berperan sebagai alat konstruksi pengetahuan siswa tentang tumbuhan dan lingkungan.

Berdasarkan hasil wawancara pada guru kelas IV di sekolah MI Negeri 4 Jember pada tanggal 4 Oktober 2023 bahwa di dalam proses pembelajaran yang dilakukan, siswa sangat senang ketika berlangsungnya pembelajaran seni rupa dikarenakan tidak hanya mempelajari materi saja tetapi diiringi dengan praktik yang mampu merangsang keterampilan peserta didik. Hal tersebut terbukti dengan nilai harian peserta didik kelas IV, disini peneliti berinovasi dengan menggabungkan media yang biasa digunakan untuk mata pelajaran IPA yaitu penggunaan media herbarium

¹¹ Revis Asra, Asni Johari, and Bambang Haryadi, "Pemanfaatan Media Herbarium untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Pondok Pesantren Al Hidayah," *Jurnal Karya Abdi Masyarakat* 3, no. 1 (June 21, 2019): 42, <https://doi.org/10.22437/jkam.v3i1.7008>.

untuk diterapkan di mata pelajaran seni rupa. Media herbarium merupakan salah satu jenis media pembelajaran yang digunakan untuk mengawetkan tumbuhan, yaitu melalui herbarium kering. Tumbuhan yang dikumpulkan kemudian ditempelkan pada kertas dan disatukan menjadi sebuah album. Penggunaan media herbarium ini memberikan kemudahan bagi siswa dalam memahami materi pembelajaran karena bentuknya yang konkret. Media pembelajaran ini juga membantu siswa dalam menciptakan kondisi belajar yang memiliki makna dan relevansi dengan materi yang dipelajari.¹² Media tidak hanya sebagai alat yang dapat melatih kemampuan peserta tp juga untuk memperkuat karakter.

Kondisi pembelajaran seni rupa kelas IV dimana guru memulai dengan memperkenalkan konsep dasar seni rupa kepada siswa ini termasuk pengenalan unsur-unsur seperti garis, bentuk, tekstur dan nilai-nilai seni. Siswa diajarkan dengan dengan berbagai tehnik seni rupa seperti menggambar, melukis, membuat karya 3D, dan lain sebagainya.

Proses pembelajaran seni rupa melibatkan pengembangan keterampilan teknis siswa, hal ini mencakup peningkatan kemampuan mengamati, meniru, dan menghasilkan karya seni yang ekspresif. Kondisi pembelajaran seni rupa saat ini mencerminkan keragaman pendekatan dan metode yang digunakan untuk mengembangkan kreativitas dan keterampilan visual siswa. Peran guru seni rupa berupaya untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang dapat memotivasi dan

¹² Nur, "Pengaruh Penggunaan Media Herbarium Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Konsep Bagian-Bagian Tumbuhan Siswa Kelas IV SD Inpres Bontonompo Kecamatan Bontonompo Kabupaten Gowa," 5-6.

menginspirasi siswa, dan memfasilitasi proses eksplorasi kreativitas mereka. Pembelajaran seni rupa pada sekolah tersebut juga menekankan pada pengembangan pemahaman konsep seni, analisis visual, dan kritis terhadap karya seni. Siswa didorong untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif, menggali makna dan pesan di balik karya seni, serta merespon dengan cara yang pribadi dan berarti. Proses kreatif dihargai sejauh produk akhir, dan penilaian dilakukan dengan mempertimbangkan perkembangan ide, teknik, dan pemahaman konsep.

Pengembangan pada media herbarium ini merupakan pengembangan pada mata pelajaran seni rupa. Herbarium yang biasa digunakan sebagai bahan praktik pada pembelajaran biologi, ipa atau sains lainnya, namun kali ini herbarium dipadukan dengan mata pelajaran seni rupa dengan materi berinovasi dengan tekstur. Pengembangan media herbarium dapat melibatkan beberapa langkah untuk memastikan pengumpulan, dokumentasi, dan penyajian tumbuhan secara efektif.

Keunggulan dari sekolah ini dan alasan peneliti memilih sekolah ini yaitu MI Negeri 4 Jember adalah salah satu sekolah dasar Islam yang diakui secara nasional dan telah membuktikan keunggulannya dalam memberikan pendidikan yang berkualitas. Sekolah ini terkenal dengan pendekatan holistik dalam pendidikan, yang tidak hanya memperhatikan aspek akademik, tetapi juga pengembangan karakter dan nilai-nilai agama. Dan juga MI Negeri 4 Jember memiliki lingkungan belajar yang kondusif dan ramah. Sekolah ini menyediakan fasilitas yang baik dan ruang kelas

yang nyaman, menciptakan atmosfer yang menyenangkan bagi siswa untuk belajar. Selain itu, staf pengajar yang berkualitas dan berdedikasi siap membantu siswa dalam proses pembelajaran. Guru-guru di MI Negeri 4 Jember tidak hanya berfokus pada peningkatan prestasi akademik, tetapi juga memberikan perhatian individu kepada setiap siswa, memahami kebutuhan dan potensi mereka.

Selain keunggulan terdapat juga kekurangan dalam melakukan penelitian pada sekolah tersebut, seperti Penelitian ini memiliki kekurangan yang dapat diidentifikasi terutama pada aspek fokus peserta didik. Faktor-faktor lingkungan di sekitar peserta didik, seperti kebisingan kelas, kurangnya dukungan, atau ketidaknyamanan fisik, dapat mengganggu fokus mereka selama penelitian.

Media ini membantu siswa mengembangkan kerja sama tim, kekompakan, keterampilan, dan pemahaman dalam pembelajaran. Herbarium memberikan kesempatan bagi siswa untuk mempelajari berbagai jenis tumbuhan, karakteristik morfologi, dan lingkungan tempat tumbuhnya. Ini dapat memperluas pengetahuan dan pemahaman siswa tentang lingkungan alam dan peran tumbuhan dalam ekosistem, serta juga dengan melihat, mengidentifikasi, dan mempelajari spesimen tumbuhan dalam herbarium, siswa dapat mengembangkan rasa apresiasi terhadap keindahan dan nilai-nilai ekologis alam. Hal ini dapat membantu mereka untuk lebih peduli dan menghargai lingkungan sekitar mereka.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Herbarium Berbasis *Google Sites* dalam Pembelajaran Seni Rupa Kelas IV di Madrasah Ibtidakiyah Negeri 4 Jember”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang akan diteliti adalah:

1. Bagaimana proses pengembangan media herbarium berbasis *google sites* dalam pembelajaran Seni Rupa di kelas IV MI Negeri 4 Jember?
2. Bagaimana kelayakan pengembangan media herbarium berbasis *google sites* dalam pembelajaran Seni Rupa di kelas IV MI Negeri 4 Jember?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan permasalahan diatas, tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan dan mengetahui bagaimana proses pengembangan media herbarium berbasis *google sites* dalam pembelajaran seni rupa di kelas IV MI Negeri 4 Jember?
2. Untuk mendeskripsikan dan mengetahui bagaimana kelayakan pengembangan media herbarium berbasis *google sites* dalam pembelajaran seni rupa di kelas IV MI Negeri 4 Jember?

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi Produk dalam penelitian pengembangan ini adalah :

1. Produk yang dihasilkan berupa buku atau album yang berisi hasil karya dari media herbarium yang telah di buat peserta didik kelas IV di MIN 4 Jember Tahun 2023/2024
2. Produk yang dihasilkan berupa hasil karya dari materi bereksperimen dengan tekstur
3. Bahan yang digunakan dalam penelitian merupakan daun yang telah dikeringkan
4. Herbarium book dalam pembelajaran seni rupa sebagai alat atau media dalam pembelajaran materi bereksperimen dengan tekstur
5. Website yang berisikan hasil dari herbarium yang telah dibuat

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Adapun manfaat yang di harapkan dari penelitian ini, antara lain sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian di harapkan dapat memberikan kontribusi terhadap perkembangan keilmuan bagi khazanah ilmu pengetahuan khususnya dalam bidang pendidikan yang berkaitan terhadap penggunaan media herbarium terhadap perkembangan karakter peduli lingkungan dalam pembelajaran seni rupa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Melalui penelitian ini diharapkan peneliti dapat menerapkan teori-teori yang diperoleh serta dapat menambah pengetahuan melalui

proses penelitian yang telah dilakukan dan juga yang nantinya sebagai bekal wawasan dan pengetahuan bagi peneliti ketika akan melakukan penulisan karya ilmiah di kemudian hari.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi positif bagi pendidik guna untuk penyelenggaraan pembelajaran yang aktif dan meningkatkan semangat belajar peserta didik.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi referensi terhadap penggunaan media pembelajaran seni rupa di MI Negeri 4 Jember guna meningkatkan dan menambah media untuk meningkatkan kegiatan belajar mengajar.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian

Asumsi penelitian atau dugaan dasar pada penelitian ini di antaranya yaitu:

1. Media herbarium memiliki pengaruh positif terhadap pengembangan karakter peduli lingkungan. Asumsi ini berdasarkan pemikiran bahwa media herbarium dapat memberikan pengalaman langsung kepada siswa dalam mempelajari tumbuhan, ekosistem, dan lingkungan alam. Dengan melibatkan siswa dalam aktivitas pengumpulan, pengamatan, dan identifikasi tumbuhan, diharapkan mereka akan mengembangkan rasa peduli terhadap lingkungan sekitar.

2. Penggunaan media herbarium dalam pembelajaran seni rupa dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa. Penggunaan media herbarium sebagai alat pembelajaran yang kreatif dan interaktif dapat membuat siswa lebih terlibat dalam proses belajar. Hal ini dapat meningkatkan minat mereka terhadap mata pelajaran seni rupa dan juga memotivasi mereka untuk mengembangkan karakter peduli lingkungan.
3. Pembelajaran seni rupa dengan media herbarium dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan praktis dan kreativitas. Kegiatan seni rupa yang melibatkan media herbarium, siswa akan belajar untuk mengamati, meneliti, dan merancang produk yang berhubungan dengan lingkungan dan tumbuhan. Ini dapat membantu mereka mengembangkan keterampilan praktis seperti kerajinan tangan dan keterampilan kreatif dalam merancang produk yang berkelanjutan.

G. Definisi Istilah

Agar lebih jelas dan lebih memahami istilah-istilah yang terdapat pada penelitian ini, maka peneliti mendefinisikan beberapa istilah variabel

dalam penelitian ini

1. Media Herbarium

Media herbarium merupakan jenis media pembelajaran yang termasuk praktis dan ekonomis karena cara mendapatkannya sangat mudah. Herbarium sendiri merupakan sampel daun yang dikeringkan dan diawetkan kemudian dijadikan bahan atau media pembelajaran yang dimana kemudian anak-anak dapat mengaitkannya dengan

kondisi lingkungan. Media herbarium ini merupakan suatu kumpulan spesies tumbuhan yang di keringkan, ditempatkan pada lembaran kertas dan di simpan untuk keperluan identifikasi, penelitian dan referensi. Dengan digunakannya media ini, maka waktu pembelajaran akan lebih singkat dan mengantisipasi terjadinya hal yang tidak diinginkan pada peserta didik ketika pembelajaran dilakukan diluar kelas.

2. Karakter Peduli Lingkungan

Karakter peduli lingkungan adalah sikap dan tindakan yang berupaya untuk mencegah kerusakan pada lingkungan alam di sekitarnya, serta mengembangkan upaya-upaya untuk memperbaiki kerusakan alam yang sudah terjadi. Karakter ini juga mencerminkan kepedulian serta kepekaan individu terhadap lingkungan. Karakter peduli lingkungan dapat diartikan sebagai upaya untuk menjaga kelestarian lingkungan, menghargai lingkungan sebagai sumber daya yang harus dijaga dan dipelihara fungsinya, serta mencegah kerusakan pada lingkungan alam di sekitarnya. Karakter peduli lingkungan juga dapat mencerminkan kepedulian serta kepekaan individu terhadap lingkungan. Dalam pendidikan karakter, karakter peduli lingkungan menjadi salah satu karakter yang harus ditanamkan pada peserta didik. Hal ini bertujuan agar peserta didik memiliki kesadaran dan tanggung jawab terhadap lingkungan sekitar dan dapat melakukan tindakan nyata untuk menjaga kelestarian lingkungan.

3. Seni Rupa

Seni rupa adalah mata pelajaran yang fokus pada kegiatan praktis atau kreatif yang melibatkan siswa dalam merancang, membuat, dan memanfaatkan benda-benda atau karya seni. Seni rupa biasanya dilakukan dalam lingkungan pendidikan, baik sebagai bagian dari kurikulum formal maupun sebagai kegiatan ekstrakurikuler. Tujuan dari pembelajaran seni rupa adalah untuk mengembangkan keterampilan kreativitas, pemecahan masalah, kemampuan berpikir desain, dan kemahiran teknis pada siswa.

Dalam konteks judul penelitian "Pengembangan Media Herbarium Pada Pengembangan Karakter Peduli Lingkungan dalam Pembelajaran seni rupa di MIN 4 Jember", seni rupa mengacu pada kegiatan praktis atau kreatif yang dilakukan oleh siswa MIN 4 Jember dalam pembelajaran seni rupa. Seni rupa ini dapat melibatkan penggunaan media herbarium sebagai alat bantu atau sumber inspirasi dalam membuat karya-karya yang berkaitan dengan lingkungan dan kepedulian terhadap lingkungan.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Berdasarkan penggalian informasi mengenai penelitian-penelitian terdahulu yang berkaitan dengan Pengaruh Media Herbarium Pada Pengembangan Karakter Peduli Lingkungan dalam Pembelajaran Seni Rupa di MIN 4 Jember yaitu:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Cindya Nur pada tahun 2020 dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Herbarium Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Konsep Bagian-bagian Tumbuhan Siswa Kelas IV SD Inpres Bontonompo Kecamatan Bontonompo Kabupaten Gowa”.

Berdasarkan hasil prapenelitian yang telah dilakukan diperoleh bahwa hasil belajar siswa di SD Inpres Bontonompo masih minim, disebabkan oleh faktor-faktor yang mempengaruhi salah satu diantaranya karena masih terbatasnya media pembelajaran yang digunakan sehingga

berpengaruh pada daya serap siswa dalam pembelajaran. Maka peneliti ingin mengetahui apakah terdapat pengaruh hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam menggunakan media herbarium terhadap hasil belajar siswa kelas IV di SD Inpres Bontonompo Kecamatan Bontonompo Kabupaten Gowa. Metode penelitian yang digunakan ialah kuantitatif eksperimen dan jenis penelitian ini ialah Quasy Experimental Design.

Teknik pengambilan sampel yang digunakan ialah sampling jenuh yaitu teknik penentuan sampel jika semua anggota populasi digunakan

sebagai sampel. Sampel dalam penelitian ini ialah kelas IV A sebanyak 22 siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas IV B sebanyak 19 siswa sebagai kelas kontrol. Penelitian ini menggunakan analisis deskriptif dan analisis statistik inferensial. Uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji t-test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa diperoleh thitung sebesar 2,171 sedangkan ttabel 2,023 yang berarti thitung > ttabel dan nilai sig (2-tailed) diperoleh 0,036 sehingga $0,036 < 0,05$ kesimpulannya H_0 ditolak dan H_1 diterima. Demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media herbarium terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam konsep bagian-bagian tumbuhan siswa kelas IV SD Inpres bontonompo Kecamatan Bontonompo Kabupaten Gowa.¹³

2. Penelitian oleh Wa Lisma Tomia pada tahun 2020 dengan judul “Pembuatan Herbarium Sebagai Media Pembelajaran IPA – Biologi Untuk Mengembangkan Soft Skills Siswa Kelas VII Di SMP Negeri 41 Buru Kecamatan Air Buaya Kabupaten Buru”

Media pembelajaran IPA - Biologi merupakan media pembelajaran yang dapat memacu emosi, memperlancar tujuan untuk memahami dan mengingat informasi yang terkandung dalam gambar, dan mengakomodasi pembelajar secara maksimal dalam menerima dan memahami materi yang disampaikan secara verbal. Salah satu media pembelaran IPA – Biologi adalah herbarium, yang digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat menggantikan keberadaan benda asli yang dijelaskan. Penelitian ini

¹³ Cindya Nur, iv.

bertujuan untuk mengetahui pembuatan herbarium sebagai media pembelajaran IPA - Biologi untuk mengembangkan soft skills siswa kelas VII di SMP Negeri 41 Buru Kecamatan Air Buaya Kabupaten Buru Jenis penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dengan menggunakan teknik pengumpulan data observasi, wawancara, dan dokumentasi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Negeri 41 Buru yang berjumlah 21 orang.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembuatan herbarium sebagai media pembelajaran IPA - Biologi untuk mengembangkan soft skills dikatakan sangat baik atau berhasil, dapat dilihat dari aspek yang dinilai yaitu : Menjelaskan 4 indikator yang dinilai yaitu; kerja sama tim sebanyak 5 siswa dengan persentase nilai 23,81 % dan 16 siswa dengan persentase nilai 76,19 %, kekompakan dengan persentase yang diperoleh yaitu 21 orang siswa dengan nilai 100 %, keterampilan dengan persentase yaitu 21 orang siswa dengan nilai 100 % dan pemahaman dengan persentase yaitu 21 orang siswa dengan nilai 100 %. Berdasarkan nilai persentase pada 4 indikator yang dinilai dan hasil wawancara disimpulkan bahwa pembuatan herbarium sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan Soft Skills siswa.¹⁴

3. Penelitian oleh Drikullah pada tahun 2017 dengan judul “Pengembangan Herbarium Book sebagai Media Pembelajaran Biologi pada Mata Kuliah

¹⁴ Tomia, “Pembuatan Herbarium Sebagai Media Pembelajaran IPA – Biologi Untuk Mengembangkan Soft Skills Siswa Kelas VII Di SMP Negeri 41 Buru Kecamatan Air Buaya Kabupaten Buru,” v.

Struktur Tumbuhan Tinggi Mahasiswa Jurusan Pendidikan Biologi UIN Alauddin Makassar.”

Masalah yang diangkat dalam penelitian ini adalah pengembangan herbarium book sebagai media pembelajaran biologi pada mata kuliah struktur tumbuhan tingkat tinggi mahasiswa Jurusan Pendidikan Biologi UIN Alauddin Makassar dengan tujuan untuk mengetahui cara mengembangkan herbarium book sebagai media pembelajaran dengan model ASSURE, untuk mengetahui tingkat validitas, kepraktisan dan keefektifan herbarium book sebagai media pembelajaran biologi mahasiswa Jurusan Pendidikan Biologi UIN Alauddin Makassar yang dikembangkan peneliti.

Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (research and development) yang mengacu pada model ASSURE yang dikembangkan oleh Sharon E Smaldino, dkk. yang terdiri dari tahap Analyze learner characteristics (menganalisis karakteristik pembelajar), State performance objectives (menetapkan tujuan pembelajaran), Select methods, media and materials (memilih metode, media dan bahan pelajaran), Utilize materials (memanfaatkan bahan dan media pembelajaran), Requires learner participation (mengaktifkan keterlibatan pembelajar), Evaluation and revision (evaluasi dan revisi). Subjek uji coba pengembangan herbarium book adalah mahasiswa pendidikan biologi angkatan 2015 UIN Alauddin Makassar tahun ajaran 2016/2017 yang berjumlah 40 orang. Instrument yang digunakan dalam pengumpulan data

penelitian dibagi atas tiga yaitu format validasi, format kepraktisan dan format keefektifan. Data yang diperoleh kemudian dianalisis dengan menggunakan analisis statistik deskriptif.

Berdasarkan hasil uji kevalidan dari para ahli untuk herbarium book diperoleh penilaian 3,78 dan dinyatakan sesuai dengan kategori sangat valid. Untuk kepraktisan herbarium book diperoleh dari nilai rata-rata angket respon dosen yang bernilai 3, 5 dan 3, 7 dinyatakan sesuai dengan kategori praktis. Untuk uji keefektifan diperoleh rata-rata ketuntasan hasil belajar mahasiswa sebesar 95 % yang mengindikasikan bahwa herbarium book memenuhi kategori efektif dengan jumlah mahasiswa yang tidak tuntas sebanyak 4 orang dari 40 orang mahasiswa dan untuk angket respon mahasiswa diperoleh nilai rata-rata 3, 29 dan 3, 17. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa herbarium book sebagai media pembelajaran biologi pada mata kuliah struktur tumbuhan tinggi mahasiswa jurusan pendidikan biologi UIN Alauddin Makassar yang dikembangkan memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif.

4. Penelitian oleh Ranny Fitria Imran, Rika Partikasari, dan Lit Sektian Jahniar pada tahun 2020 yang berjudul “Meningkatkan Sains Permulaan untuk Anak Usia Dini dengan Pemanfaatan Media Herbarium”

Kemampuan sains permulaan anak usia dini melalui media herbarium kelompok B pada Ra Babul Jannah Kota Bengkulu media herbarium sudah berkembang sangat baik. Pembelajaran sains permulaan pada anak mampu menguasai atau memahami tentang media herbarium

dari anak yang belum tahu bentuk, warna-warna bunga, dan kegunaan sekarang anak sudah tahu atau memahami lewat media herbarium. Pengembangan pembelajaran sains anak usia dini ditunjukkan agar anak-anak memiliki kemampuan memecahkan masalah yang dihadapinya.¹⁵

5. Penelitian oleh Salwa Rezeqi dan Dina Handayani pada tahun 2018 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Pteridophyta Berbasis Herbarium”.

Berdasarkan penelitian bahwa pengembangan media pembelajaran menggunakan herbarium pada materi Pteridophyta secara keseluruhan tergolong kategori “Sangat Layak”. Berdasarkan validasi tim ahli materi terhadap media pembelajaran pada materi Pteridophyta menyatakan media yang dihasilkan “Sangat Layak” dengan persentase 86.46%, dan ahli media juga termasuk kedalam kategori “Sangat Layak” dengan nilai 89.07%. Begitu juga pada uji coba produk yang dilakukan terhadap mahasiswa setelah dilakukan perbaikan sesuai masukan para validator, maka persentase nilai yang diperoleh 85.27% yang menunjukkan bahwa produk media herbarium yang dihasilkan sudah sangat baik.¹⁶

6. Penelitian oleh Revis Asra, Asni Johari, Bambang Haryadi pada tahun 2019 dengan judul “Pemanfaatan Media Herbarium untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Pondok Pesantren Al Hidayah”

¹⁵ Ranny Fitria Imran, Rika Partikasari, and Iit Sektian Jahniar, “MENINGKATKAN SAINS PERMULAAN UNTUK ANAK USIA DINI DENGAN PEMANFAATAN MEDIA HERBARIUM,” *Early Childhood Research and Practice* 1, no. 01 (June 15, 2020): 1–7, <https://doi.org/10.33258/ecrp.v1i01.1075>.

¹⁶ Salwa Rezeqi Handayani Dina, “Pengembangan Media Pembelajaran Pteridophyta Berbasis Herbarium,” *Jurnal Pelita Pendidikan* 6 (2018): 41.

Media pembelajaran merupakan hal yang mutlak digunakan dalam proses belajar. Mengajar. Dalam pembelajaran biologi khususnya materi tentang Tumbuhan guru harus dapat memberikan pemahaman dan pengenalan kepada siswa terhadap berbagai jenis tumbuhan termasuk tumbuhan herba. Pemanfaatan keanekaragaman tumbuhan yang ada di alam merupakan salah satu solusi yang paling tepat bagi guru untuk mencapai tujuan pembelajaran yang lebih optimal. Penggunaan media pembelajaran herbarium sangat cocok diterapkan di Pondok Pesantren Al-Hidayah, karena begitu padatnya materi yang diajarkan di sekolah tersebut. Herbarium merupakan media pembelajaran yang awet dan dapat tahan lama sehingga dapat memudahkan dalam penyimpanan.¹⁷

Tabel 1.1
Analisis Perbedaan dan Persamaan

No	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	
				Penelitian Terdahulu	Peneliti
1.	Cindya Nur (2020)	“Pengaruh Penggunaan Media Herbarium Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Konsep Bagian-bagian Tumbuhan Siswa Kelas IV SD Inpres Bontonompo Kecamatan	- Media yang digunakan adalah media herbarium. - Subyek penelitian yaitu peserta didik Sekolah dasar	- Meneliti mata pelajaran IPA mengenai konsep bagian-bagian tumbuhan. - Metode penelitian kuantitatif	- Meneliti mata pelajaran seni rupa. - Metode penelitian pengembangan

¹⁷ Asra, Johari, and Haryadi, “Pemanfaatan Media Herbarium untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Pondok Pesantren Al Hidayah.”

		Bontonompo Kabupaten Gowa”.			
2.	Wa Lisma Tomia (2020)	“Pembuatan Herbarium Sebagai Media Pembelajaran IPA – Biologi Untuk Mengembangkan Soft Skills Siswa Kelas VII Di SMP Negeri 41 Buru Kecamatan Air Buaya Kabupaten Buru”	Media pembelajaran yang digunakan yaitu Media Herbarium	- Jenjang yang digunakan yaitu siswa SMP - Jenis penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif	- Jenjang yang digunakan jenjang MI/SD - Jenis penelitian yang digunakan penelitian pengembangan
3.	Dikrullah (2017)	“Pengembangan Herbarium Book sebagai Media Pembelajaran Biologi pada Mata Kuliah Struktur Tumbuhan Tinggi Mahasiswa Jurusan Pendidikan Biologi UIN Alauddin Makassar.”	- Media yang digunakan yaitu media herbarium - Penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan.	- Jenjang yang digunakan adalah perguruan tinggi	- Jenjang yang digunakan adalah jenjang MI/SD
4.	Ranny Fitria Imran, Rika Partikasari, dan Lit Sektian Jahniar (2020)	“Meningkatkan Sains Permulaan untuk Anak Usia Dini dengan Pemanfaatan Media	- Media yang digunakan adalah media herbarium.	- Metode yang digunakan adalah metode penelitian deskriptif kualitatif.	Metode yang digunakan adalah metode penelitian R&D Jenjang yang digunakan dalam penelitian

		Herbarium”		- Jenjang yang digunakan dalam penelitian adalah tingkat RA	adalah tingkat SD.
5.	Salwa Rezeqi dan Dina Handayani (2018)	“Pengembangan Media Pembelajaran Pteridophyta Berbasis Herbarium”.	Berbasis media herbarium	Subyek yang digunakan yaitu Mahasiswa Perguruan Tinggi.	Subyek yang digunakan yaitu siswa tingkat Sekolah Dasar.
6.	Revis Asra, Asni Johari, Bambang Haryadi (2019)	“Pemanfaatan Media Herbarium untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Pondok Pesantren Al Hidayah”	Media yang digunakan yaitu berbasis media herbarium	- Untuk meningkatkan hasil belajar	- Untuk meningkatkan karakter peduli lingkungan

Perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian sebelumnya dapat di lihat pada kelas penelitian, subyek penelitian, rumusan masalah

dan model yang digunakan dalam model penelitian yang digunakan,

sebagaimana yang sudah dibahas dalam keenam kajian tersebut. Penelitian pertama meneliti mengenai mata pelajaran IPA mengenai konsep-konsep bagian tumbuhan dan menggunakan metode penelitian kuantitatif.

Penelitian kedua, jenjang yang digunakan dalam penelitian ini yaitu siswa SMP dan metode penelitian menggunakan metode penelitian kualitatif.

Penelitian ketiga, subyek yang digunakan dalam penelitian ini adalah perguruan tinggi. Penelitian keempat, metode penelitian yang digunakan

yaitu metode penelitian kualitatif. Penelitian kelima, subyek yang digunakan yaitu perguruan tinggi. Dan penelitian keenam, berfokus untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Dari keenam kajian terdahulu diatas penelitian sama-sama meneliti mengenai Media Herbarium.

B. Kajian Teori

1. Media Herbarium

a. Pengertian Media Herbarium

Menurut Dikrullah (2017) Herbarium diartikan sebagai media pembelajaran dalam bentuk visual yang terdiri dari contoh konkrit dari berbagai spesimen tumbuhan yang telah diawetkan dengan pengeringan, ditempel pada sebuah kertas. Menurut sumber lain, herbarium merupakan media pembelajaran yang praktis dan ekonomis, karena dapat digunakan, baik di kelas maupun di laboratorium. Hal ini akan mengatasi alokasi waktu pembelajaran yang terbatas dan keselamatan siswa bisa diantisipasi dibandingkan apabila pelaksanaannya siswa langsung diterjunkan ke lapangan.

Walter S. Judd dan Christopher S. Campbell (2007) menyatakan bahwa media herbarium adalah lembaran kertas atau karton tempat spesimen tumbuhan dikeringkan, ditempatkan, dan diarsipkan.

Rickett (1955) media herbarium adalah bahan yang digunakan untuk mengekspresikan karakteristik tumbuhan, biasanya terbuat dari kertas tebal dan memiliki ukuran yang umum. Adapun kelemahan dari herbarium tanaman atau daun yang

dikeringkan beresiko dapat hancur akibat perawatan yang kurang memadai maupun karena frekuensi pemakaian yang cukup tinggi. Kelebihan dari herbarium ialah dapat disimpan selama mungkin.¹⁸ Herbarium merupakan jenis tumbuhan yang telah diawetkan dan dikeringkan yang kemudian dapat digunakan untuk melakukan suatu pengembangan kreativitas anak dan juga penanaman peduli terhadap lingkungan. pengamatan dengan herbarium akan menstimulasi anak-anak dengan menggunakan dua indra yakni penglihatan dan peraba, jika dibandingkan dengan pengamatan melalui gambar saja.

b. Jenis-Jenis Herbarium

1) Herbarium Kering: Jenis herbarium ini merupakan tumbuhan yang dikeringkan dan disimpan dalam lembaran kertas atau karton. Tumbuhan yang dikeringkan harus dalam kondisi baik dan disertai dengan label yang mencakup informasi penting seperti nama spesies, lokasi penemuan, tanggal pengumpulan, dan lainnya.

2) Herbarium Pressed Flower: Jenis herbarium ini melibatkan pengeringan dan penekanan bunga-bunga atau bagian tumbuhan lainnya, seperti daun atau bunga. Tumbuhan tersebut

¹⁸ Ni Luh Putu Agetiana, *Konsep Dan Implementasi Pembelajaran Kreatif, Inovatif, Dan Bernalar Kritis* (Bandung: CV Media Sains Indonesia, 2023), 216, https://www.google.co.id/books/edition/KONSEP_DAN_IMPLEMENTASI_PEMBELAJARAN_KRE/wIW_EAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=media%20herbarium&pg=PP5&printsec=frontcover.

kemudian disusun secara estetis dan diawetkan dalam rangkaian atau bingkai sebagai karya seni atau dekorasi.

- 3) Herbarium Digital: Jenis herbarium ini merupakan versi digital dari koleksi tumbuhan. Tumbuhan difoto secara digital dan disimpan dalam format elektronik. Herbarium digital memungkinkan akses mudah dan berbagi koleksi tumbuhan dengan lebih luas.¹⁹

2. *Google Sites*

Google Sites adalah sebuah layanan untuk membuat website pribadi atau profesional yang tersedia tanpa biaya. Awalnya, Google Sites merupakan produk dari Jotspot, yang dikembangkan oleh Joe Kraus dan Graham Spencer. Pada bulan Oktober 2006, Google mengakuisisi Jotspot, sehingga produk ini menjadi bagian dari Google. Google Sites resmi diluncurkan pada akhir Februari 2008, menggantikan Google Pages Creator.

Mulanya, Google Sites adalah bagian dari Google App yang memerlukan pembelian nama domain seharga 10 USD untuk digunakan. Namun, pada Mei 2008, Google melepaskan aplikasi ini sehingga bisa diakses secara mandiri tanpa harus membeli nama domain. Jika tidak menggunakan domain pribadi, alamat standar yang diberikan adalah <http://sites.google.com/site/pilihannama/>, di mana

¹⁹ Sutrisno A, *Teknik Pengumpulan Dan Identifikasi Tumbuhan*. (Yogyakarta: Deepublish, 2017).

"pilihannama" adalah nama situs yang Anda tentukan saat mendaftar Google Sites.

Keunikan Google Sites terletak pada kemampuannya untuk memungkinkan siapa pun membuat situs web yang terstruktur dengan aksesoris menarik tanpa memerlukan keterampilan pemrograman. Proses pembuatan halaman sangat user-friendly, dilakukan melalui wizard yang memandu Anda langkah demi langkah. Ini membuatnya mudah diikuti, bahkan bagi pemula. Anda dapat menentukan setiap elemen halaman secara bertahap, menjadikan prosesnya sangat intuitif. Selain itu, Google Sites menyediakan berbagai aksesoris yang dapat dengan mudah ditambahkan ke situs Anda. Anda cukup memilih jenis aksesoris dan menempatkannya di lokasi yang diinginkan dalam situs.

Untuk menggunakan Google Sites, disarankan Anda memiliki akun Google. Dengan persiapan informasi yang akan ditampilkan, pembuatan situs bisa berlangsung cepat. Google Sites menawarkan alat bantu yang mudah, sehingga Anda tidak perlu belajar HTML²⁰

3. Karakter Peduli Lingkungan

a. Pengertian Karakter Peduli Lingkungan

Pengaruh gen seseorang dan lingkungan memainkan peran penting dalam membentuk karakter seorang anak. Kebiasaan sehari-hari seseorang mencerminkan proses pembentukan karakter mereka, baik disadari atau tidak. Ini juga mempengaruhi

²⁰ Nyoto Kurniawan and Ridwan Sanjaya, *Website Praktis Dengan Google Sites* (Jakarta: PT.Alex Media Komputindo, 2010) 2-3.

pandangan mereka terhadap diri sendiri dan dunia di sekitar mereka.²¹ Menurut Azzet (2013) karakter peduli lingkungan adalah salah satu karakter yang menunjukkan bahwa manusia tersebut peduli terhadap lingkungannya yang dapat ditunjukkan dengan mencegah kerusakan pada lingkungan sekitarnya. Proses pendidikan sebenarnya adalah usaha yang disengaja untuk mengimplikasikan sifat positif ke dalam anak-anak. Guru dan orangtua berupaya keras untuk memastikan karakter anak sesuai dengan nilai-nilai yang berlaku dalam masyarakat. Proses ini dilakukan secara terstruktur dan berkesinambungan untuk mengikuti perkembangan yang terjadi selama proses tersebut. Selanjutnya, kita dapat mengevaluasi dan memperbaiki konsep-konsep yang kurang efektif, bahkan yang tidak relevan dalam proses pendidikan. Pembentukan karakter anak merupakan tanggung jawab besar yang harus dipikul oleh orangtua dan sekolah, khususnya guru. Setiap orangtua, melalui proses pendidikan informal yang berlangsung di dalam keluarga, memberikan pondasi karakter terbaik kepada anak-anak. Pemberian pondasi ini berupa informasi, dukungan, serta bimbingan selama proses dan implementasinya dalam interaksi di lingkungan sekolah. Setiap guru memiliki tugas dan fungsi tertentu dalam menjalankan proses pendidikan yang berkontribusi pada

²¹ Siti Halimatus Sa'diyah et al., "Implementasi Pendidikan Karakter Pada Mahasiswa Di Perguruan Tinggi Umum" 4 (n.d.): 50.

upaya pembentukan karakter siswa. Pembentukan karakter melalui pendidikan merupakan pilihan yang tepat karena memudahkan proses penanaman karakter.²²

Karakter peduli lingkungan merupakan perwujudan kepedulian dari sikap manusia terhadap lingkungannya berupa tindakan dalam kehidupan sehari-hari yang merupakan sebuah upaya untuk mencegah terjadinya kerusakan lingkungan alam lingkungannya. Dengan penerapan media herbarium merupakan cara sejak dini pengenalan lingkungan sekitar dan juga sebagai pengenalan untuk peduli terhadap lingkungan. Menurut Azzet (2013) karakter peduli lingkungan adalah salah satu karakter yang menunjukkan bahwa manusia tersebut peduli terhadap lingkungannya yang dapat ditunjukkan dengan mencegah kerusakan pada lingkungan sekitarnya.

Kesimpulan dari dua pengertian tersebut adalah penanaman karakter peduli lingkungan merupakan sikap seseorang untuk menjaga kelestarian lingkungan dalam kehidupan sehari-hari dengan menunjukkan sikap tidak merusak. Pendidikan karakter di Sekolah Dasar, harus mendapatkan perhatian yang lebih untuk membentuk pondasi akhlak mulia peserta didik yang kuat. Hal tersebut dilakukan agar peserta didik memiliki kesadaran tentang pentingnya nilai-nilai kebaikan dan memiliki komitmen untuk

²² Mohammad Saroni, *Pendidikan Karakter Tanpa Kekerasan* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2019), 17.

selalu melakukan kebaikan pada pendidikan selanjutnya maupun dalam kehidupan sehari-hari, selaras dengan pendapat Rohendi bahwa, “Pendidikan karakter harus dimulai dari SD karena jika karakter tidak terbentuk sejak dini maka akan susah untuk merubah karakter seseorang”.

Dalam pengoptimalan tersebut, pendidik perlu memahami karakteristik peserta didik Pendidikan Anak Usia Dini dengan peserta didik di Sekolah Dasar. Letak perbedaan tersebut, terlihat dari sudut pandang peserta didik PAUD yang memandang bahwa berbohong adalah perbuatan yang tidak dibenarkan dan akan mendapatkan sebuah hukuman, sedangkan peserta didik pada jenjang yang lebih tinggi (SD) memandang bahwa dalam beberapa situasi perbuatan berbohong dibenarkan. Hal tersebut sejalan dengan Piaget bahwa, Relativisme moral akan menggantikan moral yang kaku, misalnya anak usia lima tahun menganggap bahwa berbohong selalu buruk, sedangkan anak yang lebih besar sadar bahwa dalam beberapa situasi, berbohong itu dibenarkan”.

Pada Sekolah Dasar, terdapat dua mata pelajaran yang diorientasikan untuk membentuk karakter peserta didik, antara lain; pendidikan agama Islam dan pendidikan kewarganegaraan. Seiring berjalannya waktu, pembinaan terhadap sikap dan perilaku peserta didik melalui kedua pelajaran tersebut belum mencapai hasil yang memuaskan. Pelajaran tersebut memiliki kecenderungan hanya

mampu membekali peserta didik tentang nilai-nilai melalui substansi mata pelajaran, dan dianggap belum mampu mendorong terjadinya proses internalisasi nilai-nilai karakter pada diri peserta didik dalam kehidupan sehari-hari.²³

Karakter peduli lingkungan dapat berhubungan dengan membuat karya herbarium dengan cara mengangkat isu-isu lingkungan dalam karya yang dibuat. Dalam hal ini, peserta didik dapat menggunakan herbarium sebagai media untuk menyampaikan pesan tentang pentingnya menjaga lingkungan dan mencegah kerusakan lingkungan. Herbarium yang dibuat dapat menggugah kesadaran dan kepedulian masyarakat terhadap lingkungan. Dalam pendidikan karakter, karakter peduli lingkungan juga dapat ditanamkan melalui pembelajaran seni rupa, di mana peserta didik diajarkan untuk menghargai lingkungan dan mencegah kerusakan lingkungan melalui herbarium yang dibuat.

b. Implementasi pendidikan karakter peduli lingkungan di sekolah

Novak (2012) menyatakan bahwa pendidikan karakter peduli lingkungan seharusnya menekankan konsep keberlanjutan. Siswa perlu memahami konsep ini dan bagaimana tindakan mereka dapat berkontribusi pada keberlanjutan lingkungan. Pendidikan karakter di Sekolah Dasar, harus mendapatkan perhatian yang lebih

²³ Asmidar Parapat Ismaraidha Nanda Rahayu Agustia, *Internalisasi Karakter Peduli Lingkungan Dalam Keluarga Masyarakat Pesisir* (Yogyakarta: PT. Green Pustaka Indonesia, 2023), 6–7, [https://www.google.co.id/books/edition/Internalisasi_Karakter_Peduli_Lingkungan/uRHAEEAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=a\)%09Pengertian%20karakter%20peduli%20lingkungan&pg=PP1&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/Internalisasi_Karakter_Peduli_Lingkungan/uRHAEEAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=a)%09Pengertian%20karakter%20peduli%20lingkungan&pg=PP1&printsec=frontcover).

dalam membentuk pondasi akhlak mulia peserta didik yang kuat. Hal tersebut dilakukan agar peserta didik memiliki kesadaran tentang pentingnya nilai-nilai kebaikan dan memiliki komitmen untuk selalu melakukan kebaikan pada pendidikan selanjutnya maupun dalam kehidupan sehari-hari, selaras dengan pendapat Rohendi bahwa, “Pendidikan karakter harus dimulai dari SD karena jika karakter tidak terbentuk sejak dini maka akan susah untuk merubah karakter seseorang”, maka pembentukan karakter peserta didik perlu diintegrasikan pada setiap mata pelajaran, sehingga tercipta suatu program yang holistik untuk mencetak generasi cerdas dan berkarakter.

Zuriah (2017) menekankan bahwa pendidikan karakter peduli lingkungan perlu diintegrasikan ke dalam kurikulum secara menyeluruh. Hal ini melibatkan tidak hanya materi pelajaran, tetapi juga pembentukan kegiatan ekstrakurikuler dan lingkungan belajar

yang mendukung. Nilai-nilai karakter yang dirasa penting diimplementasikan di Sekolah Dasar, antara lain: kejujuran, percaya diri, semangat belajar, semangat kerja, dan apresiasi terhadap kebhinekaan. Pihak sekolah memiliki peranan dan pengaruh yang sangat besar dalam mengimplementasikan pendidikan karakter di sekolahnya, untuk mencegah hal-hal yang tidak diinginkan berkaitan dengan moral peserta didik. Seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya, penanaman nilai moral dapat

dilakukan dengan pengenalan serta pengetahuan tentang nilai-nilai, dilanjut dengan pemberian pemahaman serta pentingnya pengaplikasian nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari, dan menanamkan komitmen untuk mengaplikasikannya dalam bentuk tindakan.²⁴

4. Pembelajaran Seni Rupa

Menurut Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, seni rupa merupakan mata pelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan rasa percaya diri siswa melalui produk yang dibuatnya. Kegiatan pembelajaran juga menekankan pada kemampuan bekerja dalam kelompok, sehingga siswa memiliki keterampilan bekerja sama.²⁵

Mata pelajaran seni rupa adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah sebagai bagian dari kurikulum pendidikan. Ruang lingkup mata pelajaran seni rupa meliputi empat aspek, yaitu Kerajinan, Rekayasa, Budidaya, dan Pengolahan. Mata pelajaran seni rupa bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap percaya diri siswa melalui produk yang dihasilkan. Seni rupa merupakan hasil pelatihan karya atau pekerjaan tangan yang biasanya berbentuk. Seni rupa juga dapat diartikan sebagai keterampilan, karya

²⁴ Sofyan Mustoip and Muhammad Japar, *IMPLEMENTASI PENDIDIKAN KARAKTER* (Surabaya: CV. Jakad Publishing, 2018), https://www.google.co.id/books/edition/Implementasi_Pendidikan_Karakter/OqB_DwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=Implementasi%20pendidikan%20karakter%20peduli%20lingkungan%20di%20sekolah&pg=PA1&printsec=frontcover.

²⁵ Dewi Sri Handayani Nuswantari et al., *Prakarya* (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018).

hast, kerajinan tangan yang umumnya memanfaatkan bahan-bahan alami atau limbah. Mata pelajaran seni rupa bertujuan untuk mengembangkan kreativitas dan inovasi siswa serta membantu siswa mengembangkan keterampilan teknis dan sosial. Melalui mata pelajaran seni rupa.²⁶



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

²⁶ Dewi Sadiyah, *Buku Pelajaran Prakarya Untuk SMP/MTS Kelas VII Semester 1* (Purbaligga: CV. Eureka Media Aksara, 2023), iii.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Model penelitian dan pengembangan.

Untuk menciptakan suatu produk tertentu dan memastikan bahwa produk tersebut dapat berfungsi secara efektif dalam masyarakat, diperlukan sebuah penelitian yang mengidentifikasi kebutuhan serta menguji kinerja produk tersebut. Penelitian dan pengembangan merupakan langkah-langkah yang digunakan untuk menguji serta mengembangkan produk tersebut. Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya Research and Development adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut.²⁷ R&D adalah singkatan dari Research (penelitian) dan Development (pengembangan). Produk yang dibuat dimulai dengan pengumpulan pengetahuan atau penelitian. Inti dari tahap penelitian adalah memperoleh data awal dan merinci potensi produk yang akan dibuat, yang kemudian akan dianalisis. Data penelitian dapat diperoleh dari berbagai sumber, termasuk referensi dari penelitian sebelumnya, observasi, wawancara, atau dokumentasi.

²⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D)* (Bandung: Alfabeta, 2015), 297.

Penggunaan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development atau RnD) sangat tepat karena metode ini menawarkan pendekatan yang sistematis dan terstruktur dalam menciptakan dan menguji produk baru. Metode RnD memungkinkan peneliti untuk secara bertahap mengembangkan media herbarium, mulai dari tahap analisis kebutuhan pengguna, desain, hingga evaluasi dan perbaikan berdasarkan umpan balik. Selain itu, RnD juga mendukung integrasi teknologi seperti Google Sites yang memerlukan iterasi dan penyesuaian untuk memastikan bahwa media yang dihasilkan tidak hanya efektif secara edukatif tetapi juga mudah diakses dan digunakan oleh pengguna. Dengan demikian, penggunaan metode RnD dapat menjamin bahwa media herbarium yang dikembangkan tidak hanya inovatif dan sesuai dengan perkembangan teknologi, tetapi juga dapat memenuhi kebutuhan pembelajaran secara optimal.

Model-Model RnD Dalam penelitian pengembangan, terdapat berbagai model yang dapat digunakan, seperti Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation), Model Borg and Gall, Model Dick and Carey, Model 4D (Define, Design, Develop, Disseminate), Model ASSURE (Analyze Learners, State Objectives, Select Media and Materials, Utilize Media and Materials, Require Learner Participation, Evaluate and Revise), Model Waterfall, Model Rapid Prototyping. Dan dalam penelitian ini, peneliti memilih untuk menerapkan model ADDIE. Model ADDIE adalah singkatan dari analisis (analysis),

desain (design), pengembangan (develop), implementasi (implementasion), evaluasi (evaluation).

Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) dipilih dalam penelitian RnD untuk judul "Pengembangan Media Herbarium Berbasis Google Sites" karena menawarkan kerangka kerja sistematis yang membantu dalam perencanaan, pengembangan, dan evaluasi media pembelajaran. Pada tahap Analisis, peneliti dapat mengidentifikasi kebutuhan dan karakteristik pengguna yang menjadi dasar perancangan media. Tahap Desain memungkinkan perancangan konsep dan strategi yang tepat untuk media herbarium yang interaktif dan menarik. Selanjutnya, tahap Pengembangan memfasilitasi pembuatan konten dan implementasi teknis di platform Google Sites. Pada tahap Implementasi, media diuji coba dalam lingkungan nyata untuk memastikan fungsionalitas dan efektivitasnya. Akhirnya, tahap Evaluasi memberikan umpan balik yang berguna untuk melakukan perbaikan dan penyesuaian berdasarkan respon pengguna dan hasil belajar. Dengan menggunakan model ADDIE, proses pengembangan media herbarium berbasis Google Sites menjadi lebih terstruktur dan terukur, memastikan bahwa produk akhir sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kebutuhan pengguna.

Proses pengembangan dapat dilakukan dengan berbagai cara. Tahap pengembangan lebih fokus pada pengujian produk. Penelitian adalah usaha untuk mendapatkan fakta dengan mengumpulkan data untuk

menjawab pertanyaan dan memecahkan masalah, mengikuti prosedur yang sistematis dan ilmiah (proses penyelidikan), yang akhirnya mengarah pada pembuatan kesimpulan. Semua aktivitas ini dilakukan secara terencana untuk mengembangkan pengetahuan.²⁸

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran berupa media herbarium berbasis *google sites* pada pembelajaran seni rupa. Sasaran utama dari penelitian ini yaitu pada mata pelajaran Seni Rupa Kelas IV di MIN 4 Jember pada bab Bereksperimen dengan Tekstur. Dengan demikian hasil produk yang diharapkan dapat memudahkan siswa untuk bisa lebih bersemangat dan lebih memahami dari materi yang disampaikan oleh guru, selain itu diharapkan juga bisa membantu untuk belajar mandiri.

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan.

Model pembelajaran ADDIE terdapat lima tahapam penelitiaandan pengembangan, diantarnya yaitu:

1. *Analysis* (Analisis)

Pada tahapan analisis peneliti menganalisis permasalahan yang di temukan dalam pembelajaran seni rupa dan kondisi di lingkungan sekitar. Hal-hal yang perlu dilakukan pada tahap analisis ialah:

a. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan yang dilakukan di kelas IV A MIN 4 Jember untuk mengetahui masalah dasar dalam pembelajaran seni

²⁸ Dr Eny Winaryati et al., (*Model RD&D Pendidikan dan Sosial*), 2021, 3.

rupa. Pada saat pembelajaran seni rupa siswa masih kurangfaham mengenai penjelasan materi bab bereksperimen dengan tekstur, media pembelajaran juga kurang menarik sehingga siswa belum bisa memahami betul materi yang disampaikan oleh guru.

b. Analisis Karakteristik Siswa

Analisis Karakteristik Siswa dilakukan untuk melihat karakter siswa yang menjadi pusat penelitian. Analisis siswa dilakukan untuk melihat tingkat kemampuan dan perkembangan kognitif siswa.

1) Koneksi dengan Lingkungan: Siswa di pedesaan cenderung memiliki akses lebih mudah ke alam dan tumbuhan. Media herbarium memanfaatkan kondisi ini untuk memberikan pengalaman belajar langsung yang relevan dengan kehidupan sehari-hari mereka.

2) Pembelajaran Kontekstual: Media herbarium memungkinkan siswa untuk mempelajari tanaman yang ada di sekitar mereka, sehingga pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan bermakna.

c. Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum dilihat dari kompetensi inti dan kompetensi dasar dan disesuaikan dengan kurikulum yang ada di sekolah, yaitu menggunakan kurikulum merdeka.

d. Analisis media pembelajaran

Analisis media pembelajaran dilihat dari media pembelajaran yang digunakan guru pada saat mengajar pelajaran seni rupa di sekolah, dilihat dari media yang digunakan sudah kreatif serta mengikuti kemajuan zaman yang dimana semakin beragam dan inovatif.

1) Akses Terbatas ke Teknologi: Di pedesaan, akses ke perangkat digital dan internet mungkin terbatas. Media herbarium memberika pembelajaran yang tidak bergantung pada teknologi tinggi. Dengan menyediakan media pembelajaran yang tidak bergantung pada teknologi digital, semua siswa, termasuk mereka yang memiliki keterbatasan akses teknologi, mendapat kesempatan belajar yang sama.

2) Pemanfaatan sumber daya alam sekitar: Media herbarium memanfaatkan keanekaragaman tumbuhan yang ada di lingkungan sekitar sekolah, membuat pembelajaran lebih relevan dan menarik bagi siswa. Siswa dapat belajar langsung dari alam, yang meningkatkan minat dan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran.

e. Analisis materi

Analisis materi dilakukan dengan tujuan untuk mengembangkan media pembelajaran, materi yang diambil disesuaikan dengan tingkat kephahaman siswa dan media

pembelajaran guru yang digunakan pada saat pembelajaran berlangsung.

2. *Design* (Desain)

Tahap desain atau perencanaan dilakukan dengan tujuan untuk membuat rancangan materi, desain dan instrumen yang akan digunakan pada tahap pengembangan. Tahap perancangan mengambil materi yang telah disesuaikan dari hasil analisis, lalu membuat desain media pembelajaran sesuai dengan isi materi. selanjutnya lalu membuat instrumen yang berguna untuk validasi, pembuatan instrumen yang diberikan untuk validator dapat ditinjau dari 3 aspek, diantaranya ialah kevalidan media, kevalidan materi dan praktikalitas.

3. *Development* (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan yaitu mengembangkan media pembelajaran yang telah dibuat di tahap kedua yaitu desain. Langkah-langkah yang dilakukan peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran yaitu:

- a) Melakukan review media pembelajaran yang divalidasikan kepada validator ahli materi, ahli media dan praktikalitas. Validasi dilakukan dengan pengisian angket oleh validator ahli materi, ahli media dan praktikalitas, serta komentar dan saran 30 yang

diberikan validator digunakan untuk memperbaiki materi dan rancangan awal media pembelajaran yang telah dibuat.

- b) Memperbaiki media pembelajaran sesuai dengan komentar dan saran dari validator ahli materi, ahli media dan praktikalitas sehingga terlihat perbandingan antara media pembelajaran awal dengan media setelah di revisi.
- c) Divalidasikan kembali oleh ahli materi dan ahli media.
- d) Hasil ahir dari validasi yaitu skor penilaian, komentar serta saran validator untuk memperbaiki kekurangan dan kelemahan dari media pembelajaran yang sudah diperbaiki sehingga bisa menjadi media pembelajaran yang siap diimplementasikan.

4. *Implentation* (Implementasi)

Pada tahap keempat implementasi ini bertukuan untuk menguji produk melalui respon siswa, respon siswa ini dapat dijadikan penilaian mengenai media pembelajaran. Tahapan uji coba dilakukan

di kelas IV A MIN 4 Jebmber. Pada tahap ini bisa dijadikan sebagai penentuan bagian-bagian yang perlu diperbaiki. Uji coba dilakukan dengan pengisian angket oleh siswa kelas IV A MIN 4 Jember.

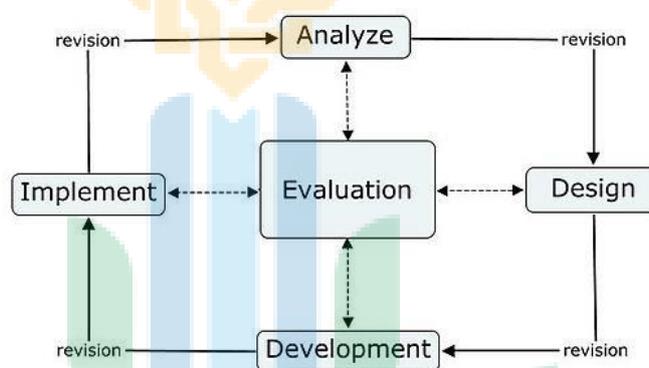
5. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi ialah tahap terahir dalam penelitian model pengembangan ADDIE. Peneliti pada tahap ini merevisi produk dengan mengacu pada hasil penilaian yang sebelumnya sudah peneliti lakukan pada tahap implementasi. Media pembelajaran yang masih

terdapat kelemahan dan kekurangan dijadikan perbaikan dari media pembelajaran yang dikembangkan peneliti, jika sudah dapat hasil dinilai valid maka media pembelajaran dapat dijadikan untuk penelitian selanjutnya.

Tabel 1.2

Model Penelitian dan Pengembangan ADDIE



C. Desain Uji Coba Produk.

Uji Coba produk yang dilakukan oleh peneliti bertujuan untuk mengetahui kevalidan dan kelayakan suatu produk yang dikembangkan.

Uji coba produk digunakan untuk melihat revisi dari kesalahan atau kekurangan produk yang sudah dibuat. Uji coba produk diimplementasikan untuk siswa kelas IV A MIN 4 Jember Tahun 2022/2023 pada materi Bereksperimen dengan tekstur. Uji coba produk yang akan diimplementasikan kepada siswa dan guru harus melalui uji kevalidan produk. Uji coba produk dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kevalidan dan kelayakan produk pengembangan yang dibuat oleh peneliti. Karena semua penilaian berada pada kategori valid maka herbarium book sebagai media pembelajaran dapat digunakan pada

pengembangan selanjutnya, yaitu uji lapangan pada pembelajaran di kelas, untuk kemudian diukur kepraktisan dan keefektifannya.

1. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba produk pada hasil penelitian ini adalah peserta didik kelas IV MIN 4 Jember dan Guru Mata Pelajaran Seni rupa. Objek penelitian dalam penelitian ini adalah kevalidan Media Pembelajaran Herbarium.

2. Jenis Data

Jenis data yang dilakukan dalam penelitian pengembangan ialah ada dua, diantaranya meliputi, Data Kuantitatif dan data kualitatif. Data kualitatif dapat diperoleh berupa saran dan komentar oleh para ahli materi, dan ahli media sebagai bahan perbaikan dari produk yang dikembangkan. Sedangkan data kuantitatif yaitu diperoleh dari hasil penyebaran angket kepada siswa.

D. Instrumen pengumpulan Data

Alat penelitian yang dipergunakan dalam penelitian ini dirancang untuk mengumpulkan informasi mengenai seluruh aspek kualitas produk dari perangkat pembelajaran yang telah dikembangkan. Aspek-aspek tersebut mencakup²⁹:

1. Angket atau kuesioner

Angket atau kuesioner merupakan kumpulan pertanyaan tertulis yang dimanfaatkan untuk mengumpulkan informasi dari responden

²⁹ Tomia, "Pembuatan Herbarium Sebagai Media Pembelajaran IPA – Biologi Untuk Mengembangkan Soft Skills Siswa Kelas VII Di SMP Negeri 41 Buru Kecamatan Air Buaya Kabupaten Buru," 34.

mengenai laporan pribadi atau pengetahuan yang dimiliki. Dalam konteks penelitian ini, angket berfungsi sebagai salah satu alat pengukur, terdiri dari pertanyaan yang ditujukan ahli pakar yaitu ahli materi, ahli media. Tujuan dari penggunaan angket ini adalah untuk mengevaluasi praktikabilitas dan efektivitas penggunaan media herbarium berbasis *google sites* dalam proses pembelajaran. Siswa diminta untuk memberikan tanggapan mereka terhadap metode pembelajaran yang menggunakan media herbarium book melalui angket ini, sehingga data yang diperoleh dapat mencerminkan pandangan mereka terkait proses pembelajaran dengan menggunakan media berbasis herbarium book.³⁰ Angket ini diberikan pada tiga ahli materi, ahli media, dan peserta didik.

Skala pengukuran yang digunakan dalam memvalidasi penelitian dan pengembangan media pembelajaran ini menggunakan pengukuran skala likert. Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Dalam penelitian, fenomena sosial ini telah ditetapkan secara spesifik oleh peneliti, yang selanjutnya disebut sebagai variabel penelitian.³¹

Setiap respons dalam instrumen yang menggunakan skala likert ini dapat dinilai dari aspek positif hingga negatif, dengan menggunakan penilaian berupa kata-kata seperti Sangat Setuju (SS),

³⁰ “Pengembangan Herbarium Book Sebagai Media Pembelajaran Biologi Mata Kuliah Struktur Tumbuhan Tinggi Mahasiswa Jurusan Pendidikan Biologi UIN Alauddin Makassar,” 37.

³¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2013), 93.

Setuju (S), Ragu-ragu (R), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS). Dalam analisis kualitatif, jawaban diberikan skor dalam rentang 1 hingga 5, di mana skor tertinggi adalah 5 (SS), diikuti oleh skor 4 (S), skor 3 (R), skor 2 (TS), dan skor 1 (STS). Lembar evaluasi tersebut kemudian diserahkan kepada tenaga ahli atau pakar yang bertindak sebagai validator dalam rangka penelitian dan pengembangan.

2. Wawancara

Wawancara yang diterapkan adalah jenis wawancara tidak terstruktur, yakni suatu bentuk wawancara yang tidak terikat, di mana peneliti tidak mengacu pada pedoman wawancara yang telah dirancang dengan sistematis dan komprehensif untuk mengumpulkan data. Wawancara ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mengumpulkan informasi terkait dengan pelajaran Seni Rupa di kelas IV MIN 4 Jember, pemanfaatan berbagai media pembelajaran, sumber belajar, serta fasilitas yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Wawancara dilakukan bersama guru kelas IV, dan hasilnya dikategorikan menjadi berbagai aspek, seperti tanggapan, masukan, kritik, dan lain sebagainya. Penelitian ini hanya memanfaatkan panduan wawancara yang mencakup garis-garis besar masalah yang

akan diajukan, tanpa menggunakan kerangka wawancara yang telah tersusun secara terinci.³²

3. Observasi

Observasi merupakan langkah pencatatan pola perilaku individu atau peristiwa secara sistematis tanpa berinteraksi langsung dengan subjek yang diamati.²⁶ Teknik pengumpulan data ini memanfaatkan keterampilan peneliti dalam memahami motif, kepercayaan, perhatian, perilaku tanpa disadari, kebiasaan, dan faktor-faktor lainnya.³³ Observasi yang dilakukan langsung di MIN 4 Jember, tidak bersifat sistematis karena observasi dilakukan langsung dengan memperhatikan lingkungan belajar peserta didik hingga prangkat pembelajaran yang sering digunakan.



³² “Pengembangan Herbarium Book Sebagai Media Pembelajaran Biologi Mata Kuliah Struktur Tumbuhan Tinggi Mahasiswa Jurusan Pendidikan Biologi UIN Alauddin Makasar,” 38.

³³ Tomia, “Pembuatan Herbarium Sebagai Media Pembelajaran IPA – Biologi Untuk Mengembangkan Soft Skills Siswa Kelas VII Di SMP Negeri 41 Buru Kecamatan Air Buaya Kabupaten Buru,” 36.

4. Dokumentasi

Dokumentasi yang dilakukan dalam penelitian ini melalui foto-foto, catatan atau beberapa hasil karya siswa yang berkaitan dengan media pembelajaran herbarium yang telah diterapkan beserta hasil dari pengisian angket penilaian yang diberikan.

E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan oleh peneliti bertujuan untuk mendapatkan produk media pembelajaran herbarium pada materi bereksperimen dengan teksturnya berkualitas dan memenuhi aspek kevalidan. Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh, dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesis, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain.⁶ Analisis data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah analisis data kepraktisan dan analisis data keefektifan.³⁴

1. Validasi Ahli Media

Validasi oleh ahli media merupakan evaluasi yang dilakukan oleh tenaga ahli media yang diwakilkan oleh dosen dalam bidang ketrampilan seni dan karya seni yang memiliki keahlian dalam desain yang terdapat dalam media pembelajaran herbarium. Penilaian ini

³⁴ “Pengembangan Herbarium Book Sebagai Media Pembelajaran Biologi Mata Kuliah Struktur Tumbuhan Tinggi Mahasiswa Jurusan Pendidikan Biologi UIN Alauddin Makassar,” 335.

mencakup beberapa aspek, seperti kesederhanaan, keterpaduan, interaksi pembelajaran, keseimbangan, bentuk, warna, dan bahasa. Hasil penilaian yang diberikan oleh ahli media akan mencakup validitas berdasarkan indikator-instrumen dalam angket penilaian.

2. Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi adalah penilaian yang dilakukan oleh ahli materi oleh dosen ahli dalam pembelajaran Seni Rupa. Proses validasi ini melibatkan penggunaan angket yang mencakup penilaian terhadap keseluruhan pembelajaran, termasuk media dan materi yang digunakan. Selain itu, lembar validasi akan mencakup masukan dan saran dari para validator terkait pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis video animasi. Skor yang diperoleh dari tiga validator akan dihitung menggunakan skala Likert dari 1 hingga 5.

3. Respon Peserta Didik

Penelitian ini menggunakan angket dengan skala Likert untuk mengukur respon peserta didik selama pelaksanaan penelitian guna menilai³⁵. Terhadap media pembelajaran herbarium book pada mata pelajaran seni rupa. Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Dalam penelitian, fenomena sosial ini telah ditetapkan secara spesifik oleh peneliti, yang selanjutnya disebut

³⁵ Saidatul Irfana, Syailin Nichla Choirin Attalina, and Aan Widiyono, "EFEKTIFITAS MODEL PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING (PJBL) DALAM MENINGKATKAN MINAT DAN HASIL BELAJAR SISWA DI SEKOLAH DASAR," n.d., 59, <https://doi.org/10.46306/jpee.v1i1>.

sebagai variabel penelitian. Dengan skala Likerti, maka variabel yang akan diukur dyatarikan menjadi indikator variabel Kemudian indika tersebut.³⁶

Kompetensi yang akan diukur dijabarkan menjadi beberapa indikator yang digunakan untuk menyusun sebuah instrumen yang berupa pertanyaan maupun pernyataan. Jawaban instrumen skala Likert dikembangkan menjadi 4 (empat) kategori dari sangat positif sampai sangat negatif dengan kata-kata yaitu : 1) sangat setuju (SS) ,

$$V = \frac{\sum x}{N} 100\%$$

2) setuju (S), 3) tidak setuju (TS), dan 4) sangat tidak setuju (STS).³⁷

Adapun rumus pengolahan data yang akan digunakan sebagai berikut:

Keterangan :

V = nilai

$\sum X$ = skor yang diperoleh

N = skor maksimum

Untuk menilai apakah media pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan dalam proses pembelajaran, digunakan kriteria

³⁶ *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D)*, 134.

³⁷ Fransiska Ayuka Putri Pradana and Mawardi Mawardi, "Pengembangan Instrumen Penilaian Sikap Disiplin Menggunakan Skala Likert dalam Pembelajaran Tematik Kelas IV SD," *FONDATIA* 5, no. 1 (March 30, 2021): 16–17, <https://doi.org/10.36088/fondatia.v5i1.1090>.

kualifikasi yang tercantum dalam tabel berikut untuk menentukan tingkat kategorinya yang valid atau tidak.³⁸

Tabel 1.3
Kriteria Validasi Penilaian Ahli Media dan Ahli Materi

Presentasi	Tingkat Kevalidan	Keterangan
<76-100	Valid	Layak/tak perlu revisi
<50-75	Cukup Valid	Cukup layak/revisi sebagian
<26-50	Kurang Valid	Kurang layak/revisi sebagian
<26	Tidak Valid	Tidak layak/revisi total

Selain kriteria validasi penilaian ahli media dan ahli materi, tabel tersebut memperlihatkan kriteria validasi penilaian dari praktisi lapangan yang diwakilkan oleh wali kelas IV MIN 4 Jember sebagai ahli pembelajaran Seni Rupa.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

³⁸ Maharani Delta Dewi and Nur Izzati, "Pengembangan Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif Berbasis RME Materi Aljabar Kelas VII SMP," *Delta: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika* 8, no. 2 (August 5, 2020): 219–20, <https://doi.org/10.31941/delta.v8i2.1039>.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Profil MIN 4 Jember

Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Jember merupakan salah satu pendidikan sekolah negeri jenjang MI di Silo Kabupaten Jember. Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Jember yang berada di bawah naungan Kementerian Agama yang beralamatkan di Jl. K. Arifin No.72, Ps. Alas, Garahan, Kec. Silo, Kabupaten Jember, Jawa Timur adapun lokasi MIN 4 Jember berada di bawah kaki gunung gumitir.

Dalam meningkatkan beberapa prestasi dan keterampilan peserta didik MIN 4 Jember terdapat beberapa fasilitas sarana prasarana, seperti aula sekolah yang luas, kelas yang nyaman, meja dan kursi yang layak, alat peraga, perpustakaan, pojok baca, alat-alat olahraga, proyektor, toilet dll. Fasilitas-fasilitas tersebut dipergunakan dan diperuntukkan guna untuk menunjang proses berlangsungnya pembelajaran.

Dalam perkembangannya MIN 4 Jember juga meningkatkan minat, bakat dan prestasi peserta didik. MIN 4 Jember mewadahi para peserta didiknya dengan beberapa ekstrakurikuler seperti pramuka, tahfidz, kaligrafi, mewarnai, tilawah, dan sholawat. Prestasi yang unggul di MIN 4 Jember yaitu Musabaqah Tilawatil Qur'an dan sholawat. Jumlah peserta didik juga meningkat dari tahun ke tahun.

Dalam meningkatkan sikap spiritual peserta didik sekolah MIN 4 Jember menerapkan kegiatan rutin tiap hari jum'at pagi sebelum

memasuki pembelajaran pertama yaitu istighosah yang diikuti oleh seluruh warga sekolah yang bertempat di aula sekolah. Kegiatan rutin istighosah juga merupakan salah satu kegiatan rutin, MIN 4 Jember juga melakukan pembacaan surat-surat pendek dan asmaul husna setiap hari di dalam kelas sebelum memulai pembelajaran pertama. Selain itu, MIN 4 Jember juga melakukan kegiatan rutin yaitu sholat shuhur berjamaah. Hal tersebut guna untuk memperkuat jiwa dan karakter keislaman mereka.

1. Visi dan Misi Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Jember

a. Visi Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Jember

“Terwujudnya insan yang rendah hati, berbudaya santri, unggul dalam berprestasi”

b. Misi Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Jember

- a. Terciptanya budaya islami, dan rendah hati
- b. Berakhlaqul karimah dalam tata kehidupan sehari-hari
- c. Berprestasi bidang akademik
- d. Berprestasi bidang non akademik

e. Menciptakan budaya kompetisi di Madrasah

2. Tujuan Madrasah

a. Tujuan Madrasah (Umum)

Dengan visi misi yang telah ditetapkan dalam kurun waktu yang telah ditetapkan, tujuan umum yang diharapkan tercapai oleh madrasah adalah:

- 1) Mampu secara aktif melaksanakan ibadah yaumiyah dengan benar dan tertib
 - 2) Dapat membaca Al-qur'an dengan baik dan benar
 - 3) Hafal minimal juz 30 (juz amma)
 - 4) Berakhlak mulia (akhlaqul karimah)
 - 5) Mampu berbicara dengan menggunakan bahasa Indonesia dengan baik dan benar
 - 6) Dapat bersaing dan tidak kalah dengan para peserta didik dari madrasah yang lain dalam bidang ilmu pengetahuan
- b. Tujuan Madrasah (Khusus)

Dengan visi misi yang telah ditetapkan dalam kurun waktu yang telah ditetapkan, tujuan yang diharapkan adalah:

- 1) Mengupayakan pemenuhan sarana yang vital dalam mendukung terciptanya sistem pendidikan yang berorientasi pada kemandirian
- 2) Mewujudkan iklim belajar yang memadukan penggunaan sumber belajar di Madrasah dan di luar madrasah
- 3) Mengembangkan kurikulum sesuai dengan tuntutan masyarakat dan lingkungan
- 4) Melaksanakan sistem pendidikan yang berbasis kompetensi menjadi kegiatan ekstrakurikuler sebagai sarana menjadikan anak didik agar lebih terlatih dan terbiasa dalam menghadapi sebuah permasalahan baik teknis maupun organisasi

- 5) Memberi kesempatan seluas-luasnya bagi peserta didik untuk mengembangkan bakat dan minat yang di miliki

3. Data Siswa Kelas IV A

Penelitian ini menggunakan subyek kelas IV A Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Jember. Sebagaimana peneliti mengetahui jumlah peserta didik didalam kelasnya. Adapun data jumlah peserta didik kelas IV A Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Jember.

Tabel 1.4
Daftar Tabel Peserta Didik

No	Nama Peserta Didik	Jenis Kelamin
1	Aden Darma Suseta	L
2	Adhe Sandy Aprilio	L
3	Afika Putri Ifani	P
4	Ahmad Khoirul Anam As Shiddiqie	L
5	Alfin Sahri Nur Sya'ban	L
6	Alif Marto Hidayatullah	L
7	Arinal Afroh	P
8	Asyifatuz Zahro	P
9	Aulia Izzatun Misya	P
10	Avifah Afriliya Utari	P
11	Davina Firzahra	P
12	Defi Ayunda Putri	P
13	Dwi safe Assabil	P
14	Elena Nia Ramadani	P
15	Fathin Asfila Rahma	P
16	Hilwa Kaffah Az Zukhru	P
17	Iren Maufiroh	P
18	Izza Afkarina	P
19	Kirana Larasati	P
20	Kyra Salsabella Prayoga	P
21	M. Riki Alfarisi	L
22	Maulidya Azzahra Putri Zakaria	P
23	Muhammad Andika Maulana	L
24	Muhammad Danial Wildan Habibi	L
25	Muhammad Habibi	L
26	Muhammad Hamzah Al Ghifari	L

27	Naflah Azzahra Lubna	P
28	Nilna Faizah	P
29	Putri Eca	P
30	Rifiqotul Aulia	P
31	Siti Noviana Septa Sari	P
32	Siti Nur Fadilah	P
33	Syaqila Eliyanor Anggraeni	P

B. Penyajian Data Uji Coba dan Analisis Data

Dalam tahap pengembangan, hasil yang dicapai akan divalidasi oleh para ahli dan mendapatkan respons dari peserta didik. Hal ini bertujuan untuk menghasilkan produk yang layak digunakan sebagai media penunjang pembelajaran. Berikut adalah tahapan dalam mengembangkan media pembelajaran herbarium.

1. Hasil Analisis (analisis)

Tahapan pertama dalam pengembangan model ini adalah analisis. Analisis yang dilakukan berupa analisis masalah dan analisis kebutuhan dan di mulai dengan observasi untuk mengetahui permasalahan tersebut.

Berdasarkan hasil wawancara dan analisis bahwa dalam pembelajaran seni rupa memerlukan beberapa tambahan media untuk menunjang pembelajaran agar lebih menarik dan menarik perhatian peserta didik. Dengan berlangsungnya pembelajaran seni rupa yang hanya mengandalkan buku pegangan siswa dan guru hal tersebut membuat jenuh para peserta didik karena kurang adanya hal yang baru.

Media herbarium dibuat agar menunjang pembelajaran seni rupa agar nantinya para peserta didik tidak merasakan jenuh dan akan

menumbuhkan rasa semangat pada saat proses pembelajaran berlangsung dan sehingga materi pembelajaran mudah terserap dibandingkan hanya menggunakan buku pegangan (buku paket) saja.

2. Hasil *Design* (desain)

Tahapan dari desain ini merupakan tujuan merumuskan tujuan-tujuan dari pengembangan media pembelajaran herbarium, adapun beberapa tahapannya sebagai berikut:

a. Pemilihan materi

Tahap awal yaitu memilih materi yang akan digunakan dan menyesuaikan kebutuhan permasalahan sebelum memilih media pembelajaran yang digunakan. Peneliti memilih dan menentukan bab materi bereksperimen dengan tekstur kelas 4.

b. Menyesuaikan materi dengan media

Menyesuaikan materi dengan media merupakan kunci penting dalam proses pembelajaran yang efektif. Penggunaan media dalam menyampaikan informasi menjadi semakin relevan.

Selain itu, dengan memanfaatkan media yang interaktif, guru dapat meningkatkan keterlibatan dan partisipasi siswa dalam proses belajar mengajar. Hal ini juga membantu dalam memenuhi berbagai gaya belajar yang berbeda-beda. Dengan demikian, kesesuaian antara materi yang disampaikan dengan media yang digunakan dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih bermakna dan efisien bagi peserta didik.

c. Menyusun kerangka atau bentuk dasar dalam media herbarium

Media Herbarium di susun dan di buat dengan menyusun menjadi karya seperti bunga maupun hewan sesuai tema tersebut pembuatan media herbarium berasal dari bagian-bagian tumbuhan yang sudah dikeringkan.

Alat dan bahan yang digunakan:

- 1) Tumbuhan atau daun yang telah dikeringkan atau diawetkan
- 2) Kertas Tebal / HVS
- 3) Gunting
- 4) Lem kertas
- 5) Koran
- 6) Pensil

Beriku langkah-langkah pembuatan herbarium:

- 1) Bungkus herbarium yang telah di siapkan dengan menggunakan koran atau kertas dan atur posisi agar tidak melipat
- 2) Koran atau kertas yang telah di siapkan ditumpuk dengan cara mengepres menggunakan alat atau benda yang berat seperti di bawah kasur, di bawah bata dll
- 3) Biarkan sampai herbarium kering, kuang lebih 3-4 hari
- 4) Setelah kering, kumpulkan menjadi satu di suatu wadah
- 5) Siapkan kertas HVS A4 kemudian tempelkan herbarium dengan menggunakan lem kertas di kertas tersebut

- 6) Setelah herbarium siap, hias kertas dibagian pinggir atau bagian yang kosong tersebut menggunakan pensil warna agar lebih menarik
- 7) Media herbarium siap digunakan

3. Hasil *Develompent* (pengembangan)

Hasil dari pengembangan media herbarium melibatkan serangkaian langkah yang mencakup beberapa tahapan sebagai berikut:

a. Perencanaan

Tahap awal yang melibatkan identifikasi tujuan pembuatan herbarium, sumber daya yang tersedia, dan metode yang akan digunakan untuk mengumpulkan, mengelola, dan tumbuhan yang telah kering. Pembuatan media herbarium adalah proses yang relatif sederhana meskipun memakan waktu yang cukup lama saat proses pengeringan, namun bahan untuk membuatnya mudah ditemukan. Setelah disesuaikan dengan materi untuk kelas IV.

b. Validasi Ahli

Tahapan penyajian data media ini telah di validasi oleh 2 validator yaitu dosen program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Bapak M.Sholahuddin Amrullah M.Pd selaku validator media dan Bapak Erfan Efendi, M.Pd.I selaku validator ahli materi, serta untuk validator ahli pembelajaran Seni Rupa diwakili oleh Faiqotul Mukarromah, S.Pd selaku guru kelas IV MIN 4 Jember, Jawa Timur. Pengembangan media herbarium berbasis *google sites* di

gunakan dan di kembangkan pada materi bereksperimen dengan tekstur pada pembelajaran seni rupa. Adapun tahapan model pengembangan yaitu model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan Analysis (analisis), Design (desain), Development (pengembangan), Implementation (implementasi), Evaluation (evaluasi).

1. Validasi Ahli Materi

Dilakukan untuk mengetahui kelayakan materi yang telah dikembangkan. Berikut ini rincian hasil penilaian ahli materi :

Tabel 1.5
Angket Ahli Materi

No	Butir Penilaian	Skor Penilaian					Kritik dan Saran
		1	2	3	4	5	
A.	Aspek Kelayakan Isi						
1.	Materi yang disajikan dalam media herbarium menjabarkan substansi materi					√	
2.	Materi yang disajikan dalam media herbarium dapat mencerminkan jabaran yang mendukung pencapaian tujuan pembelajaran				√		
3.	Kelengkapan materi yang disajikan dalam media herbarium sesuai dengan kebutuhan materi ajar				√		
4.	Kelengkapan materi yang disajikan dalam media herbarium sesuai dengan materi ajar					√	
5.	Materi yang disajikan tidak mengandung banyak tafsir					√	
B.	Aspek Kelayakan Penyajian						
6.	Keakuratan konsep dan definisi					√	

7.	Gambar yang disajikan mudah di mengerti					√	
8.	Menggunakan contoh yang praktis					√	
C.	Aspek Keterlaksanaan						
9.	Media pembelajaran dapat membantu siswa memahami materi yang disampaikan					√	
10.	Menciptakan kemampuan					√	
11.	Kesesuaian dengan perkembangan siswa					√	

Rumus :

$$V = \frac{\sum x}{N} \times 100\%$$

$$V = \frac{52}{55} \times 100\%$$

$$= 94,5 \%$$

Validasi oleh ahli materi memperoleh nilai 52 dengan presentase rata-rata 94,5% dari total keseluruhannya sebesar 55. Dengan kategori sangat layak untuk diterapkan dengan catatan saran sebagai berikut :

- a. Rekomendasi harus ada versi online terkait dengan media tersebut
 - b. Sebaiknya diganti bahan alam
2. Validasi Ahli Maedia

Dilakukan untuk mengetahui kelayakan media yang telah dikembangkan. Berikut ini rincian hasil penilaian ahli media :

1.6
Angket Ahli Media

No	Butir Penilaian	Skor					Kritik dan Saran
		Penilaian					
A.	Aspek Desain Tampilan	1	2	3	4	5	
1.	Cover sampul yang menarik					√	
2.	Menumbuhkan minat siswa dalam belajar					√	
3.	Kemampuan media untuk menciptakan rasa senang					√	
4.	Ketepatan pemilihan warna pada media					√	
5.	Gambar dalam media dapat mewakili materi pembelajaran					√	
6.	Tampilan buku pada media memudahkan siswa untuk menggunakan media tersebut				√		
B.	Isi Media						
7.	Kejelasan tujuan				√		

	pembelajaran					
8.	Materi yang disajikan sesuai dengan pokok bahasan				√	
9.	Sistem penyajian materi pada media sesuai dengan kurikulum			√		
10.	Kesesuaian isi materi dengan tujuan pembelajaran			√		
11.	Kesesuaian gambar yang disajikan dengan materi				√	
12.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah bahasa indonesia			√		
13.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami			√		
C. Aspek Penggunaan Media						
14.	Media mudah dipahami oleh siswa				√	
15.	Media dapat digunakan ulang				√	
16.	Media yang digunakan				√	

	ramah akan lingkungan					
17.	Bahan yang digunakan didapatkan dengan mudah				√	
18.	Efisiensi media dengan biaya			√		
19.	Keamanan media bagi siswa				√	
20.	Kemampuan media dalam bekerja sama dengan kelompok				√	

Rumus :

$$V = \frac{\sum x}{N} \times 100\%$$

$$V = \frac{93}{100} \times 100\%$$

$$= 93\%$$

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJIACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Validasi oleh ahli media memperoleh nilai 93 dengan presentase 93% dari total keseluruhan 100. Dengan kategori sangat layak untuk diterapkan dengan saran sebagai berikut :

- a. Tolong dalam buku herbarium ditambah tujuan, langkah-langkah pembuatan media

3. Validasi Ahli Pembelajaran

Dilakukan oleh wali kelas IV dengan tujuan melakukan kesesuaian materi dengan media yang telah dikembangkan berdasarkan modul ajar pembelajaran Seni Rupa yang mencakup Bab 3 Bereksperimen Dengan Tekstur.

1.7 Angket Ahli Pembelajaran

No	Butir Penilaian	Skor Penilaian					Kritik dan Saran
		1	2	3	4	5	
A. Tampilan Media							
1.	Media mudah dioperasikan					√	
2.	Desain media herbarium sesuai dengan tingkatan usia dan perkembangan kelas IV					√	
3.	Tampilan media herbarium yang menarik					√	
4.	Materi yang mudah difahami					√	
B. Aspek Penggunaan Media							
5.	Media mudah dipahami oleh siswa					√	
6.	Media dapat digunakan ulang		√				
7.	Media yang digunakan ramah akan lingkungan					√	
8.	Bahan yang digunakan didapatkan dengan mudah					√	
9.	Efisiensi media dengan biaya					√	
10.	Keamanan media bagi siswa					√	

Rumus :

$$V = \frac{\sum x}{N} \times 100\%$$

$$V = \frac{61}{64} \times 100\%$$

$$= 95 \%$$

Validasi dari ahli pembelajaran yang dilakukan oleh wali kelas IV memperoleh nilai 61 dengan presentase rata-rata 95% dari total keseluruhannya sebesar 64. Dari kategori sangat layak dan tidak mendapatkan saran karena dirasa sudah cukup baik untuk diterapkan kepada peserta didik.

Berdasarkan dari adanya 3 penilaian dari para ahli dengan hasil kevalidan yang diperoleh dari adanya penilaian angket kelayakan yang telah diisi oleh validator. Dimana peneliti menggunakan 3 validator atau 3 orang ahli yang terdiri dari ahli materi, media maupun ahli pembelajaran. Adapun hasil dari validasi yang diperoleh dari 3 validator disajikan dalam tabel berikut ini;

1.8

Hasil Analisis Validator

No	Validator	Presentase	Kriteria
1.	Validator I	94,5%	Sangat layak
2.	Validator II	93%	Sangat Layak
3.	Validator III	95%	Sangat Layak
Nilai rata-rata persentase		94%	Sangat Layak

Berdasarkan analisis data diatas dari tiga validator memperoleh presentase nilai rata-rata sebesar 94%. Hasil dari validitas tersebut menunjukkan bahwa media herbarium telah memenuhi kategori valid atau sangat layak untuk digunakan dalam proses

pembelajaran dengan beberapa revisi yang sudah disarankan oleh validator.

Berikutnya, analisis terhadap saran dan kritik dari validator akan dijadikan sebagai panduan untuk perbaikan atau revisi. Masukan dari validator akan digunakan sebagai referensi dalam memperbaiki media pembelajaran agar bisa digunakan dengan lebih baik dalam proses pembelajaran, serta memenuhi standar kriteria pengembangan media pembelajaran.

4. Implementasi

Tahap keempat dalam penelitian dan pengembangan model ADDIE adalah implementasi, atau dikenal juga sebagai penerapan, di mana media digunakan untuk melaksanakan uji coba produk media herbarium. Implementasi merupakan tahapan untuk melakukan uji coba produk media herbarium, media ini diimplementasikan di kelas 4 A

MIN 4 Jember. Sebelum kegiatan dimulai, siswa terlebih dahulu diperkenalkan dengan media pembelajaran yang akan digunakan, yaitu media herbarium. Guru mengenalkan nama media tersebut dan meminta siswa untuk memperhatikan isi dari media itu sendiri serta memahami manfaat dan proses pembuatan media herbarium yang akan dipraktikkan bersama.

Dengan adanya media yang sudah memperoleh validasi dari para ahli materi, ahli media dan ahli pembelajaran maka media dinyatakan layak dan dapat di uji cobakan. Pelaksanaan penelitian ini dilakukan

beberapa kali dengan tatap muka, di awal pertemuan peneliti melakukan observasi pada proses pembelajaran Seni Rupa yang pada saat itu diisi oleh guru kelas IV yaitu buFaiqotul Mukarromah, S.Pd.

Uji coba media ini dilakukan secara langsung diruang kelas IV dengan kondisi tertib dan juga lancar. Selama pembelajaran siswa membuat karya herbarium didampingi oleh peneliti dan juga guru kelas.



Gambar 1.1

Pengimplementasian Media Herbarium

(Sumber: dokumentasi peneliti)

Dapat dilihat dari gambar 1.1 pengimplementasian media dilaksanakan didalam kelas dan diamati oleh peserta didik. Implementasi tersebut memanfaatkan fasilitas yang telah disediakan oleh sekolah sehingga pengimplementasiannya dapat berjalan dengan baik. Media pembelajaran herbarium menjelaskan materi bereksperimen dengan tekstur.

5. Hasil Evaluasi

Tahap akhir dari penelitian dengan model ADDIE ialah evaluasi yang memiliki tujuan untuk mengetahui keberhasilan dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran herbarium yang telah dilaksanakan di kelas IV A MIN 4 Jember pada mata pelajaran Seni Rupa. Untuk mengukur suatu kelayakan atau validitas pengembangan produk media pembelajaran, Pada tanggal 14 Mei 2024 peneliti melakukan uji coba atau pengimplementasian media.

Tabel 1.9
Uji Respon Peserta Didik

No	Nama	Nilai yang diperoleh	Maksimum	Jumlah Skor
1.	Aden Darma Suseta	44	50	88%
2.	Adhe Sandy Aprilio	44	50	88%
3.	Afika Putri Ifani	45	50	90%
4.	Ahmad Khoirul Anam As Shiddiqie	47	50	94%
5.	Alfin Sahri Nur Sya'ban	45	50	90%
6.	Alif Marto Hidayatullah	45	50	90%
7.	Arinal Afroh	42	50	84%
8.	Asyifatuz Zahro	46	50	92%
9.	Aulia Izzatun Misya	43	50	86%

10.	Avifah Afriliya Utari	50	50	100%
11.	Davina Firzahra	46	50	92%
12.	Defi Ayunda Putri	46	50	92%
13.	Dwi safa Assabil	40	50	80%
14.	Elena Nia Ramadani	40	50	80%
15.	Fathin Asfila Rahma	45	50	90%
16.	Hilwa Kaffah Az Zukhru	45	50	90%
17.	Iren Maufiroh	46	50	92%
18.	Izza Afkarina	48	50	96%
19.	Kirana Larasati	46	50	92%
20.	Kyra Salsabella Prayoga	42	50	84%
21.	M. Riki Alfarisi	35	50	70%
22.	Maulidya Azzahra Putri Zakaria	39	50	78%
23.	Muhammad Andika Maulana	45	50	90%
24.	Muhammad Danial Wildan Habibi	46	50	92%
25.	Muhammad Habibi	44	50	88%
26. S	Muhammad Hamzah Al Ghifari	48	50	96%
27.	Naflah Azzahra Lubna	42	50	84%

28. T	Nilna Faizah	42	50	84%
29.	Putri Eca	50	50	100%
30.	Rifiqotul Aulia	46	50	92%
31.	Siti Noviana Septa Sari	50	50	100%
32.	Siti Nur Fadilah	44	50	88%
33.	Syaqila Eliyanor Anggraeni	46	50	92%
Jumlah		1472	1650	89,2%

Rumus :

$$V = \frac{\sum x}{N} \times 100\%$$

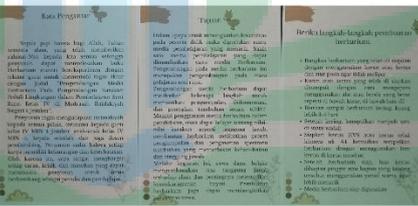
$$V = \frac{1472}{1650} \times 100\%$$

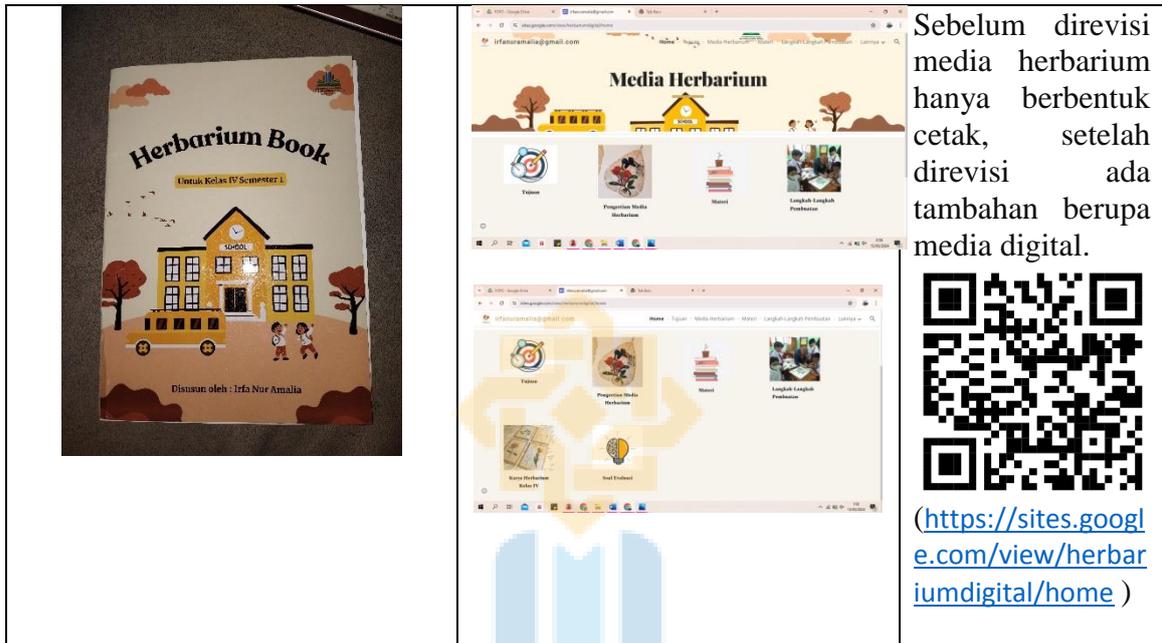
$$= 89,2\%$$

Pada tabel diatas menunjukkan hasil uji respon peserta didik dalam skala besar pada kelas IV sebanyak 33 siswa di MIN 4 jember menunjukkan skor dengan presentase sebesar 89,2% yang artinya media herbarium ini layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran Seni Rupa.

C. Revisi Produk

**1.10
Revisi media**

Sebelum revisi	Sesudah revisi	Keterangan
		<p>Sebelum di revisi tampilan hiasan berupa kertas, dan setelah di revisi berupa tampilan hiasan yang menggunakan bahan dari alam.</p>
		<p>Sebelum di revisi tampilan awal buku herbarium tidak terdapat tujuan, sesudah direvisi tampilan setelah cover terdapat tujuan, cara penggunaan, dan manfaat sebagaimana saran dari validator ahli media.</p>



Berdasarkan tabel diatas , dilakukan revisi produk oleh peneliti. Peneliti dapat melakukan pengimplementasian produk media pembelajaran herbarium berbasis *google sites* pada peserta didik kelas IV MIN 4 Jember. Hal ini sejalan dengan adanya validasi dari validator yang menyatakan media layak untuk diterapkan dalam pembelajaran seni rupa.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB V

KAJIAN PRODUK DAN SARAN

A. Kajian Produk yang Telah Direvisi

Media pembelajaran mempunyai beberapa pengertian. Menurut Newby, Stepich, Lehman & Russel (2000:10), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat membawa pesan untuk pencapaian tujuan pembelajaran. Tujuan penggunaan media pembelajaran adalah untuk mempermudah komunikasi dan meningkatkan hasil belajar.³⁹ Media herbarium merupakan salah satu jenis media pembelajaran yang digunakan untuk mengawetkan tumbuhan, yaitu melalui herbarium kering. Tumbuhan yang dikumpulkan kemudian ditempelkan pada kertas dan disatukan menjadi sebuah album. Penggunaan media herbarium ini memberikan kemudahan bagi siswa dalam memahami materi pembelajaran karena bentuknya yang konkret. Media herbarium merupakan suatu karya yang dikembangkan pada materi bereksperimen dengan tekstur pada mata pelajaran seni rupa kelas IV.

Media herbarium memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar tentang keanekaragaman hayati dan keindahan alam. Mereka dapat mempelajari berbagai jenis tumbuhan, struktur dan karakteristiknya, serta lingkungan tempat tumbuhnya. Dengan membuat karya seni menggunakan tumbuhan yang dikeringkan, siswa dapat mengembangkan rasa penghargaan dan penghormatan terhadap alam. Mereka dapat

³⁹ Andi Kristanto, *Media Pembelajaran* (Penerbit Bintang Surabaya, 2016), 4.

memahami nilai keindahan alam dan pentingnya melestarikannya. Menggunakan bahan alami dalam karya seni memperkenalkan siswa pada konsep keberlanjutan dan ramah lingkungan. Mereka dapat belajar tentang pentingnya menggunakan sumber daya alam secara bijaksana dan bertanggung jawab.

Proses pengembangan media ini menggunakan model ADDIE, yang dimana terdiri dari 5 tahapan, yaitu: tahap analisis, tahap desain atau perencanaan, tahap pengembangan, tahap implementasi, dan tahap evaluasi adalah tahap terakhir. Selama proses pengembangan media ini sebelum di uji coba kan, terlebih dahulu media ini ditunjukkan atau divalidasi oleh dosen ahli media Bapak M.Sholahuddin Amrullah M.Pd.

Alat dan bahan yang digunakan:

1. Tumbuhan atau daun yang telah dikeringkan atau diawetkan
2. Kertas tebal / HVS
3. Gunting
4. Lem kertas
5. Koran
6. Pensil

Berikut langkah-langkah pembuatan herbarium:

1. Bungkus herbarium yang telah di siapkan dengan menggunakan koran atau kertas dan atur posis agar tidak melipat

2. Koran atau kertas yang telah di siapkan ditumpuk dengan cara mengepres menggunakan alat atau benda yang berat seperti di bawah kasur, di bawah bata dll
3. Biarkan sampai herbarium kering, kuang lebih 3-4 hari
4. Setelah kering, kumpulkan menjadi satu di suatu wadah
5. Siapkan kertas tebal sejenis canvas / kertas lainnya A4 kemudian tempelkan herbarium dengan menggunakan lem kertas di kertas tersebut
6. Setelah herbarium siap, hias kertas dibagian pinggir atau bagian yang kosong tersebut menggunakan pensil warna agar lebih menarik
7. Media herbarium siap digunakan

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

1. Saran Pemanfaatan Produk

Saran pemanfaatan produk pengembangan media herbarium diantaranya sebagai berikut:

- a) Peserta didik diharapkan lebih serius dalam mengikuti proses pembelajaran dan memanfaatkan media yang tersedia dengan sebaik-baiknya.
- b) Peserta didik juga diharapkan lebih tertib selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

2. Diseminasi Produk

Produk pengembangan media herbarium pada mata pelajaran Seni Rupa dapat digunakan di semua sekolah atau madrasah ibtidaiyah pada pendidikan dasar lainnya di kabupaten Jember. Namun penyebarluasan produk harus tetap memperhatikan dan memperhitungkan karakteristik dari peserta didik, sehingga penyebaran produk dapat bermanfaat dengan baik dan tidak sia-sia.

3. Pengembangan Produk Lebih Lanjut

- a) Media herbarium berbasis *google sites* yang dikembangkan oleh peneliti di kelas IV pada mata pelajaran Seni Rupa sudah memenuhi kriteria yang baik, sehingga disarankan dapat terus diterapkan.
- b) Penelitian hanya dilakukan pada kelas IV di MIN 4 Jember, akan lebih baik jika bisa dikembangkan di lingkungan sekolah dasar lainnya.
- c) Bagi semua pihak yang ingin mengembangkan produk lebih lanjut disarankan mendesain media dengan lebih menarik lagi dan juga dapat menambahkan materi yang lebih luas tetapi mudah dipahami.

C. Kesimpulan

Hasil penelitian dan pengembangan ini berupa media pembelajaran herbarium berbasis *google sites* pada materi bereksperimen dengan tekstur untuk siswa kelas IV A di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Jember yang dikembangkan dengan model ADDIE (Analyze, Design, Development, Implement, dan Evaluate). Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan,

pengembangan media pembelajaran herbarium berbasis *google sites* pada materi bereksperimen dengan tekstur untuk siswa kelas IV A di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Jember dapat disimpulkan bahwa:

1. Pengembangan media herbarium berbasis *google sites* dalam pembelajaran Seni Rupa kelas IV yaitu menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu, analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.
2. Kelayakan media herbarium berbasis *google sites* dalam pembelajaran Seni Rupa diketahui setelah dilakukan uji validasi, kelayakan dijadikan sebagai acuan sebelum media diujicobakan. Proses untuk mengetahui kelayakan adalah dengan uji validasi, uji validasi dilakukan oleh 3 validator, yaitu validasi media, validasi materi dan validasi pembelajaran. Rata-rata hasil presentasi validasi oleh 3 validator diperoleh nilai rata-rata 94% yang artinya media herbarium dikategorikan sangat valid atau layak digunakan. Kelayakan media herbarium melalui hasil uji coba pengguna dapat disimpulkan bahwa tingkat ketertarikan media melalui presentase kelas IV, dengan hasil uji coba adalah 89,2% , sehingga dengan presentase perbandingan ini maka media herbarium sudah memenuhi kriteria sangat layak digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- A, Sutrisno. *Teknik Pengumpulan Dan Identifikasi Tumbuhan*. Yogyakarta: Deepublish, 2017.
- 'Afiifah, Isnaini Nur, and Muhammad Slamet Yahya. "Konsep Belajar Dalam Al-Qur'an Surat Al-'Alaq Ayat 1-5 (Studi Tafsir Al-Misbah)." *Arfannur* 1, no. 1 (October 31, 2020): 87–102. <https://doi.org/10.24260/arfannur.v1i1.161>.
- Agetiana, Ni Luh Putu. *Konsep Dan Implementasi Pembelajaran Kreatif, Inovatif, Dan Bernalar Kritis*. Bandung: CV Media Sains Indonesia, 2023. https://www.google.co.id/books/edition/KONSEP_DAN_IMPLEMENTASI_PEMBELAJARAN_KRE/wIW_EAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=media%20herbarium&pg=PP5&printsec=frontcover.
- Asra, Revis, Asni Johari, and Bambang Haryadi. "Pemanfaatan Media Herbarium untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Pondok Pesantren Al Hidayah." *Jurnal Karya Abdi Masyarakat* 3, no. 1 (June 21, 2019): 41–46. <https://doi.org/10.22437/jkam.v3i1.7008>.
- Dewi, Maharani Delta, and Nur Izzati. "Pengembangan Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif Berbasis RME Materi Aljabar Kelas VII SMP." *Delta: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika* 8, no. 2 (August 5, 2020): 217. <https://doi.org/10.31941/delta.v8i2.1039>.
- Dikrullah. "Pengembangan Herbarium Book Sebagai Media Pembelajaran Biologi Mata Kuliah Struktur Tumbuhan Tinggi Mahasiswa Jurusan Pendidikan Biologi UIN Alauddin Makasar." UIN Alauddin Makasar, 2017.
- Handayani, Salwa Rezeqi, Dina. "Pengembangan Media Pembelajaran Pteridophyta Berbasis Herbarium." *Jurnal Pelita Pendidikan* 6 (2018).
- Imran, Ranny Fitria, Rika Partikasari, and Iit Sektian Jahniar. "Meningkatkan Sains Permulaan Untuk Anak Usia Dini Dengan Pemanfaatan Media Herbarium." *Early Childhood Research and Practice* 1, no. 01 (June 15, 2020): 1–7. <https://doi.org/10.33258/ecrp.v1i01.1075>.
- Irfana, Saidatul, Syailin Nichla Choirin Attalina, and Aan Widiyono. "EFEKTIFITAS MODEL PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING (PJBL) DALAM MENINGKATKAN MINAT DAN HASIL BELAJAR SISWA DI SEKOLAH DASAR," n.d. <https://doi.org/10.46306/jpee.v1i1>.
- Ismaraidha, Asmidar Parapat, Nanda Rahayu Agustia. *Internalisasi Karakter Peduli Lingkungan Dalam Keluarga Masyarakat Pesisir*. Yogyakarta: PT. Green Pustaka Indonesia, 2023. https://www.google.co.id/books/edition/Internalisasi_Karakter_Peduli_Lin

gkungan/uRHAEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=a)%09Pengertian%20ka
rakter%20peduli%20lingkungan&pg=PP1&printsec=frontcover.

Kristanto, Andi. *Media Pembelajaran*. Penerbit Bintang Surabaya, 2016.

Kurniawan, Nyoto and Ridwan Sanjaya. *Wibsite Praktis Dengan Google Sites*. Jakarta: PT.Alex Media Komputindo, 2010.

Mustoip, Sofyan, and Muhammad Japar. *Implementasi Pendidikan Karakter*. Surabaya: CV. Jakad Publishing, 2018.
https://www.google.co.id/books/edition/Implementasi_Pendidikan_Karakter/OqB_DwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=Implementasi%20pendidikan%20karakter%20peduli%20lingkungan%20di%20sekolah&pg=PA1&printsec=frontcover.

Nur, Cindya. “Pengaruh Penggunaan Media Herbarium Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Konsep Bagian-Bagian Tumbuhan Siswa Kelas IV SD Inpres Bontonompo Kecamatan Bontonompo Kabupaten Gowa.” Universitas Muhammadiyah Makasar, 2020.

Nuswantari, Dewi Sri Handayani, Sukri Faroki, Yenti Rokhmulyenti, and Sri Sarmini. *Prakarya*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018.

Pradana, Fransiska Ayuka Putri, and Mawardi Mawardi. “Pengembangan Instrumen Penilaian Sikap Disiplin Menggunakan Skala Likert dalam Pembelajaran Tematik Kelas IV SD.” *FONDATIA* 5, no. 1 (March 30, 2021): 13–29. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v5i1.1090>.

Purwanti, Dwi. “Pendidikan Karakter Peduli Lingkungan Dan Implementasinya.” *Dwijacendekia Jurnal Riset Pedagogik* 1 (2017).
<https://doi.org/10.20961/jdc.v1i2.17622>.

Sadiyah, Dewi. *Buku Pelajaran Prakarya Untuk SMP/MTS Kelas VII Smester 1*. Purbaligga: CV. Eureka Media Aksara, 2023.

Sa'diyah, Siti Halimatus, Febriyanti Arafah, Alvin Hidayatullah, Desi Fitriani, and Imron Fauzi. “Implementasi Pendidikan Karakter Pada Mahasiswa Di Perguruan Tinggi Umum” 4 (n.d.).

Saroni, Mohammad. *Pendidikan Karakter Tanpa Kekerasan*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2019.

Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2013.

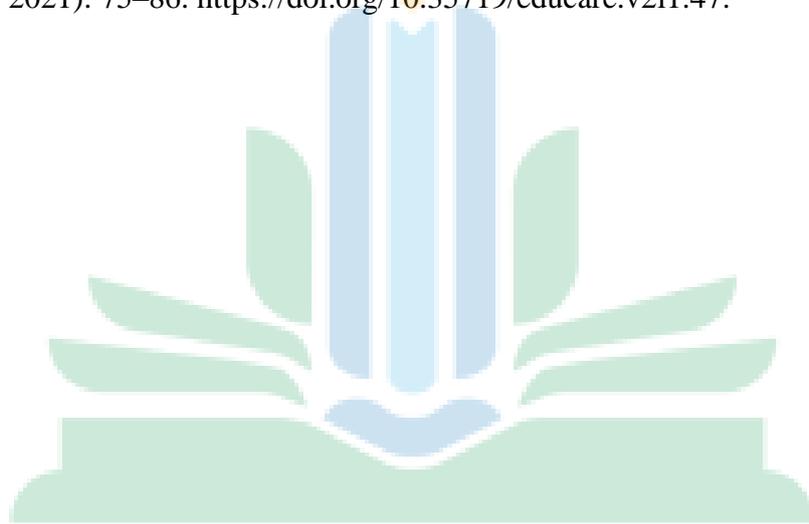
Tomia, Wa Lisma. “Pembuatan Herbarium Sebagai Media Pembelajaran IPA – Biologi Untuk Mengembangkan Soft Skills Siswa Kelas VII Di SMP

Negeri 41 Buru Kecamatan Air Buaya Kabupaten Buru.” Institut Agama Islam Negeri Ambon, 2020.

Widiastuti, Ida Ayu Kade Ari, and Dewa Gede Firstia Wirabrata. “Media Herbarium Book Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini.” *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha* 9, no. 2 (August 7, 2021): 302. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.37867>.

Winaryati, Dr Eny, M Pd, Muhammad Munsarif, S Kom, M Kom, Dr Mardiana, and Perancang Sampul. (*Model RD&D Pendidikan dan Sosial*), 2021.

Wulandani, Tri Budi, and Rif'an Humaidi. “Peran Guru Dalam Peningkatan Kualitas Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Daring Di Madrasah Ibtidaiyah.” *EDUCARE: Journal of Primary Education* 2, no. 1 (June 22, 2021): 75–86. <https://doi.org/10.35719/educare.v2i1.47>.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

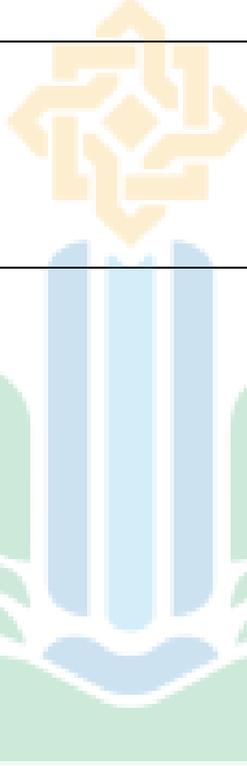
LAMPIRAN-LAMPIRAN



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

MATRIK

Judul	Rumusan Masalah	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian
Pengembangan Media Herbarium berbasis <i>google sites</i> dalam Pembelajaran Seni Rupa Kelas IV di MIN 4 Jember	1. Bagaimana proses pengembangan media herbarium berbasis <i>google sites</i> dalam pembelajaran seni rupa di kelas IV MIN 4 Jember? 2. Bagaimana kelayakan pengembangan media herbarium berbasis <i>google sites</i> dalam pembelajaran seni rupa di kelas IV MIN 4 Jember?	1. Media Herbarium 2. <i>Google sites</i>	1. Media Herbarium berbasis <i>google sites</i> , yang meliputi aspek kesadaran lingkungan, kepekaan terhadap alam, dan tanggung jawab lingkungan. 2. Media pembelajaran seni rupa	1. Responden siswa kelas IV MIN 4 Jember 2. Informan : a. Kepala Sekolah b. Guru kelas 3. Dokumentasi 4. Bahan rujukan, skripsi, buku perpustakaan, artikel jurnal. 5. Validasi a. Dosen ahli materi b. Dosen ahli media c. Guru ahli pembelajaran seni rupa	1. Metode Penelitian: <i>Research and Development</i> (R&D) 2. Model Penelitian dan pengembangan : ADDIE 3. Teknik pengumpulan data : a. Angket b. Wawancara c. Observasi d. Dokumentasi 4. Teknik analisis: Analisis data dilakukan dengan memanfaatkan skala Likert untuk menilai sejauh mana validitas produk yang dihasilkan, berdasarkan pada angket yang telah dibuat. Dalam uji validitas oleh ahli, rumus berikut digunakan: <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> $V = \frac{\sum x}{N} 100\%$ </div>

					Keterangan : V = nilai $\sum X$ = skor yang diperoleh N = skor maksimum
--	--	--	---	--	--

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya :

Nama : Irfa Nur Amalia
NIM : 202101040049
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul "*Pengembangan Media Herbarium berbasis google sites Dalam Pembelajaran Seni Rupa Kelas IV di Madrasah Ibtidiyah Negeri 4 Jember*" adalah hasil penelitian / karya sendiri, kecuali bagian – bagian yang dirujuk sumbernya.

Demikian pernyataan keaslian skripsi ini dibuat dengan sebenar – benarnya.

Jember, 16 Mei 2024

Saya Menyatakan

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

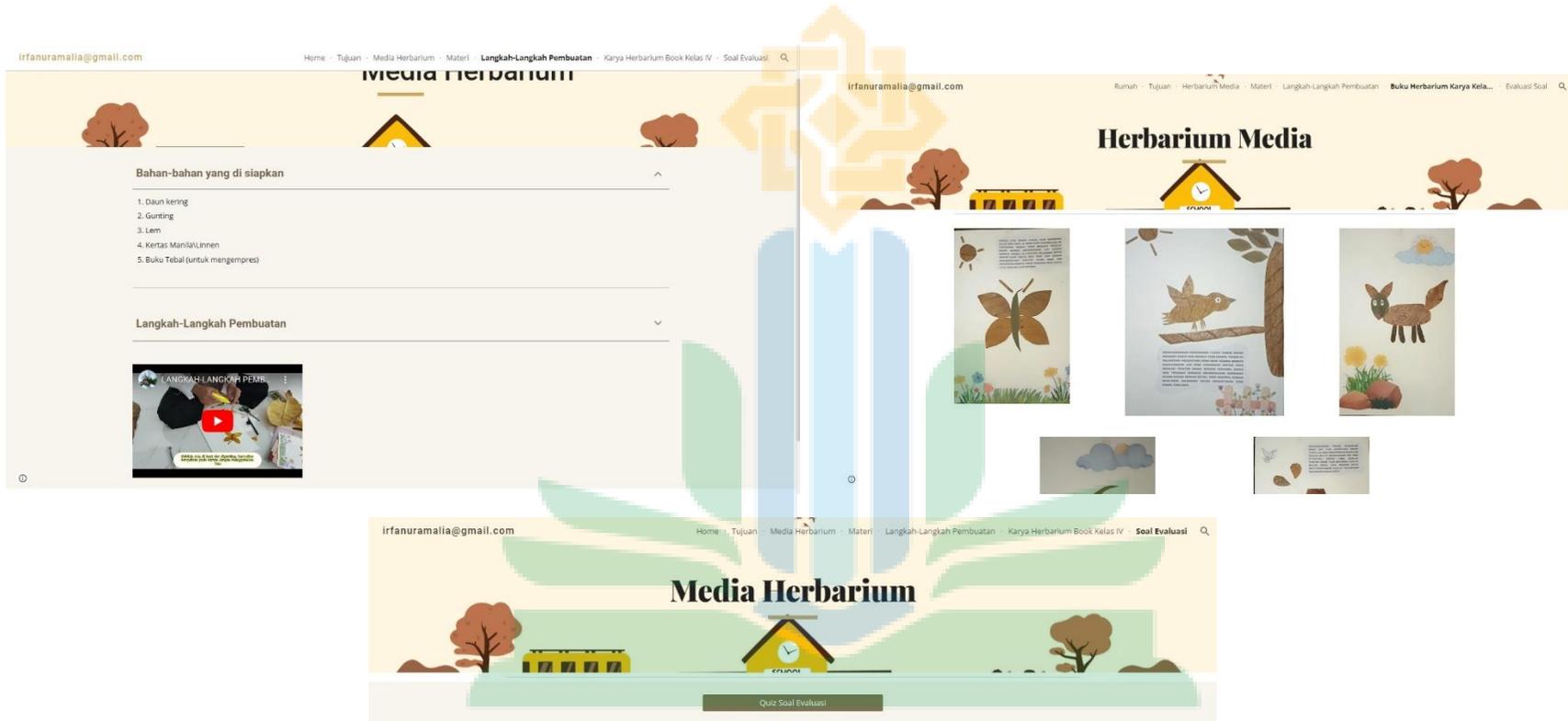


Irfa Nur Amalia

202101040049

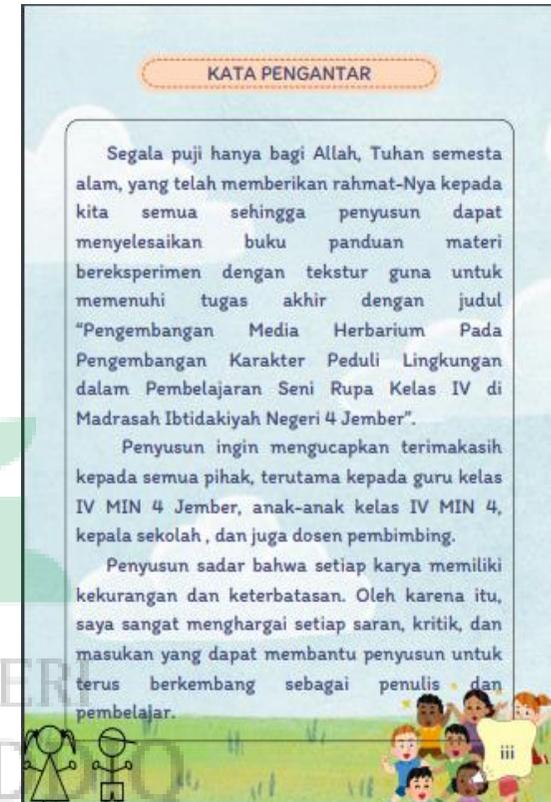
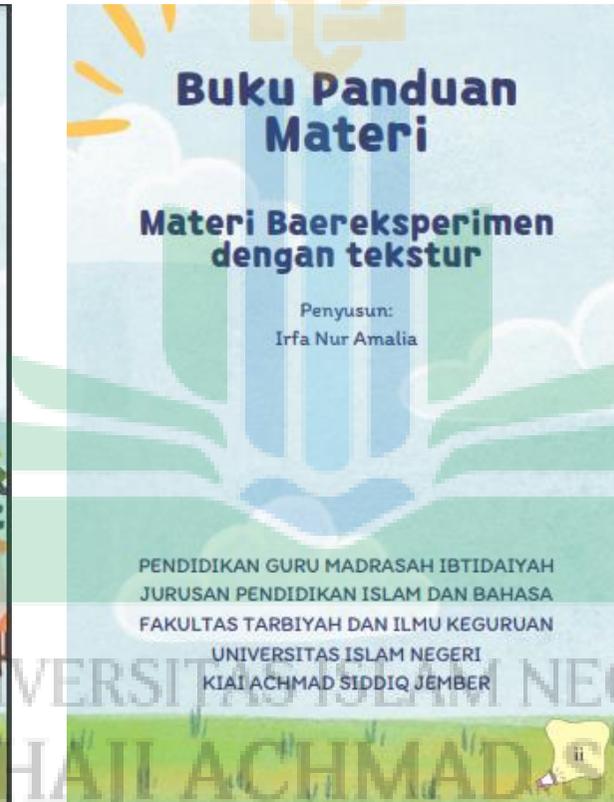
Media Herbarium Berbasis *Google Sites*





UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Pedoman Panduan Materi



J E M B E R

DAFTAR ISI

Halaman Sampul Depan.....	i
Halaman Sampul Belakang.....	ii
Kata Pengantar	iii
Daftar Isi.....	iv
Elemen & Sub-Elemen.....	1
Tujuan Pembelajaran.....	2
Materi Tekstur.....	3
Soal Pengetahuan.....	8
Daftar Pustaka.....	12
Riwayat Peneliti.....	13



**ELEMEN
&
SUB-ELEMEN**

Mengalami	
A.1 Mengalami, merasakan, merespon dan bereksperimen dengan aneka sumber, termasuk karya seni rupa dari berbagai budaya dan era	
A.2 Mengamati, merekam dan mengumpulkan pengalaman dan informasi seni rupa	
Merefleksikan	
R.1. Menghargai pengalaman dan pembelajaran artistik.	
Berdampak	
D.1 Memilih, menganalisa, menghasilkan karya untuk membangun kepribadian dan karakter yang berdampak pada diri sendiri dan orang lain	



TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Siswa dapat memahami pengertian dan jenis-jenis tekstur
2. Siswa dapat mengetahui bahan-bahan alami untuk membuat tekstur
3. Siswa dapat mengetahui teknik pembuatan tekstur
4. Siswa dapat merancang sebuah tekstur berdasarkan ide, pengetahuan, bahan dan teknik yang dipelajari
5. Siswa dapat membuat tekstur sesuai rancangan yang dibuat





Manfaat Membuat Tekstur:

- Tekstur dapat mempertegas dan memperkuat gambar/lukisan yang dibuat
- Tekstur menyatukan unsur lukisan dan kriya/kerajinan dalam sebuah karya
- Tekstur membuat kita bereksperimen dengan berbagai bahan alami di sekitar kita dan mengubahnya menjadi karya seni
- Membuat tekstur melatih indera peraba dan penglihatan kita secara lebih seksama



6

Tekstur dapat terbentuk melalui proses alam dan buatan. Tekstur buatan bisa dibuat dengan bermacam cara dan bahan.




Tekstur Alami Tekstur Buatan

Sementara itu, tekstur dapat terbentuk melalui proses alam dan buatan. Tekstur proses alam seperti tekstur pasir, kulit kayu.



7

Jawablah Pertanyaan di bawah ini dan berikan tanda (X) dijawaban yang menurut anda benar!

1. Tekstur merupakan permukaan setiap benda dapat diketahui coraknya dengan indera....

a. Pendengar	c. Peraba
b. Penglihat	d. Perasa
2. Tekstur yang dapat diraba disebut tekstur....

a. Nyata	c. Maya
b. Semu	d. Halus
3. Kertas memiliki tekstur....

a. Halus	c. Bergelombang
b. Kasar	d. Licin
4. Berikut ini contoh benda yang bertekstur kasar adalah....

a. Kulit kayu, amplas, bulu
b. Plastik, kertas, kulit pohon
c. Kulit salak, kulit jeruk, plastik
d. Kulit kayu, keset kaki, ban sepeda

8

5. Tekstur suatu permukaan benda jika dilihat dan diraba terlihat dan terasa sama, maka tekstur tersebut termasuk....

- | | |
|------------------|------------------|
| a. Tekstur nyata | c. Tekstur halus |
| b. Tekstur Semu | d. Tekstur kasar |

6. Tekstur suatu permukaan benda jika dilihat kesannya kasar kenyataannya apabila diraba halus, maka tekstur tersebut termasuk...

- | | |
|------------------|-------------------|
| a. Tekstur nyata | c. Tekstur alam |
| b. Tekstur maya | d. Tekstur buatan |

7. Berikut ini yang termasuk contoh dari tekstur semu adalah

- ban sepeda yang memiliki permukaan kasar
- Lukisan dinding batu
- Kain sutera yang halus
- Permukaan lantai yang berelombang



9

8. Kayu, kulit kacang, kulit durian merupakan tekstur....

- | | |
|-----------|----------|
| a. Buatan | c. Maya |
| b. Semu | d. Alami |

9. Tekstur yang banyak digunakan seniman untuk membuat berbagai karya seni adalah....

- | | |
|------------------|------------------|
| a. Tekstur nyata | c. Tekstur kasar |
| b. Tekstur maya | d. Tekstur halus |

10. Teknik membuat tekstur dengan meletakkan kertas di atas permukaan benda bertekstur, lalu kertas ditekan dan diarsir dengan pensil atau pastel dikenal dengan teknik....

- | | |
|-------------|-----------|
| a. Frottage | c. Tempel |
| b. Grattage | d. Ebru |



10

Kunci Jawaban:

- C (peraba)
- A (nyata)
- A (halus)
- D (kulit, kayu, keset kaki, ban sepeda)
- A (tekstur nyata)
- B (tekstur maya)
- B (lukisan dinding batu)
- D (alami)
- B (tekstur maya)
- A (frottage)



11



Biodata Penulis

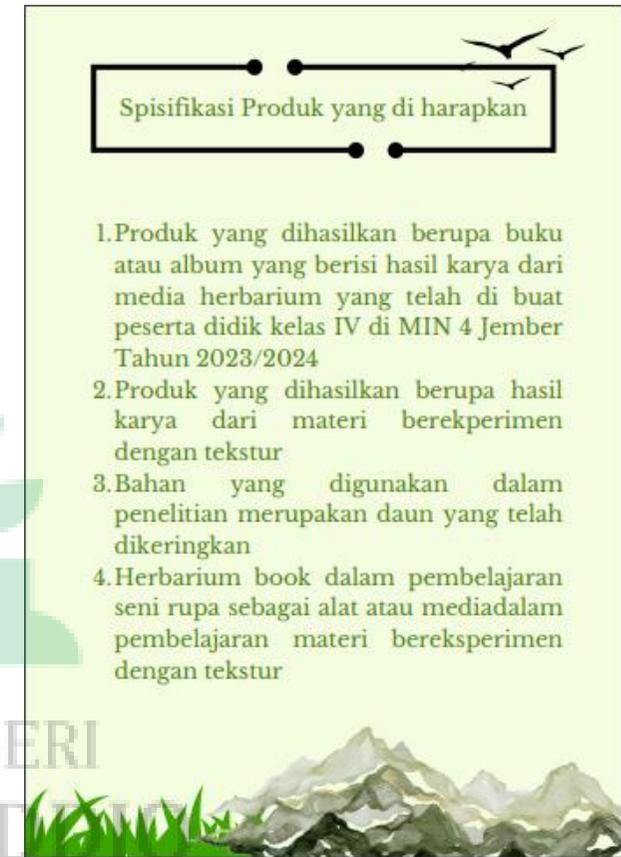


Nama : Irfa Nur Amalia
NIM : 202101040049
Tempat/ Tanggal Lahir: Banyuwangi, 17 Agustus 2002
Alamat : Dsn. tegalpare R106 Rw03, Desa
Wringinputih. Kec. Muncar, Banyuwangi
Program Studi : pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Email : irfanuramalia@gmail.com
Riwayat Pendidikan:

1. TK Khodhijah 14 (2006-2008)
2. MI Miftahul Huda (2009-2014)
3. MTs Miftahul Huda (2015-2017)
4. MA Miftahul Huda (2018-2020)

13

Pedoman Panduan Media



Apa saja bahan dan alat yang dibutuhkan?

Alat dan Bahan :

- Daun kering
- Gunting
- Lem
- Kertas Manila\Linnen
- Buku Tebal (untuk mengempres)

Yuk simak bagaimana cara membuatnya

(1) Pilih dan Kumpulkan Daun Kering:
Mulailah dengan memilih daun yang ingin Anda jadikan bagian dari herbarium. Pastikan daun tersebut sudah kering dan dalam kondisi yang baik.

(2) Persiapkan Kertas Manila atau Linnen:
Potong kertas Manila atau linnen sesuai dengan ukuran yang Anda inginkan untuk membuat karya herbarium. Ukuran bebas sesuai keinginan

(3) Tempatkan Daun di Kertas:
Letakkan daun kering di atas kertas dengan hati-hati. Pastikan daun berada di posisi yang Anda inginkan, dan pastikan tidak ada bagian yang terlipat atau rusak.

(4) Empres Daun:
Ambil buku tebal dan letakkan di atas daun yang sudah ditempatkan di kertas. Tekan buku tersebut dengan cukup kuat agar daun dapat rata dan terpasang dengan baik di kertas.

(5) Setelah daun kering dan terpasang dengan baik, Anda bisa menggunakan lem untuk memperbaiki daun pada kertas. Oleskan lem secara merata di bagian belakang daun dan tekan dengan lembut pada kertas. Pastikan untuk tidak menggunakan terlalu banyak lem agar tidak merusak daun.

Biodata Penulis



Nama : Irfa Nur Amalia
NIM : 202101040049
Tempat/
Tanggal Lahir : Banyuwangi, 17 Agustus
2002
Alamat : Dsn. Tegalpare, Desa
Wringinputih, Muncar, Banyuwangi
program Studi : Pendidikan Guru Madrasah
Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah ilmu Keguruan
E-mail : irfanuramalia@gmail.com

Riwayat Pendidikan:

1. TK Khodijah 14
2. MI Miftahul Huda
3. MTs Miftahul Huda
4. MA Miftahul Huda

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA 2024

SENI RUPA MI/SD KELAS IV

INFORMASI UMUM	
A. Identitas Modul	
Penyusun	: Irfa Nur Amalia
Madrasah	: Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Jember
Mata Pelajaran	: Seni Rupa
Fase	: B
Kelas / Semester	: IV (Empat) / I (Ganjil)
Unit 2	: Bereksperimen Dengan Tekstur
Pembelajaran 7	: Manfaat Membuat Tekstur
Alokasi Waktu	: 2 JP (2 x 35 menit)
B. Kompetensi Awal	
Capaian Pembelajaran :	
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Mengalami, merasakan, merespon dan bereksperimen dengan aneka sumber, termasuk karya seni rupa dari berbagai budaya dan era ❖ Mengamati, merekam dan mengumpulkan pengalaman dan informasi seni rupa 	
C. Profil Pelajar Pancasila dan Pelajar Rahmatan lil Alamin:	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Beriman, Bertakwa Kepada Tuhan YME, dan Berakhlak Mulia 2. Akhlak Beragama: Mensyukuri keindahan alam ciptaan Tuhan Yang Maha Esa 3. Akhlak Kepada Alam: Memiliki rasa tanggung jawab terhadap lingkungan alam sekitar. 4. Berkebinenkaan Global 5. Komunikasi dan interaksi antar budaya: Berkomunikasi dengan budaya yang berbeda dari dirinya dengan memperhatikan, memahami, menerima keberadaan, dan menghargai keunikan masing-masing budaya 	
D. Sarana dan Prasarana	
Sarana	: Papan tulis, dan sarana lainnya yang relevan.
Prasarana	: buku siswa; buku guru; materi, aktivitas, dan assesmen dalam <i>Modul Belajar Praktis Seni Rupa SD/MI Kelas IV Semester 1</i> terbitan CV VIVA PAKARINDO
E. Target Peserta Didik	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik tipikal/reguler 2. Peserta didik dengan kesulitan belajar 3. Peserta didik dengan pencapaian tinggi 	
F. Model / Strategi Pembelajaran	
Strategi Pembelajaran	: Kooperatif tipe Numbered Heads Together (NHT)
Pendekatan	: Komunikatif
Metode Pembelajaran	: Tanya jawab, Diskusi, Penugasan, Small group work
KOMPONEN INTI	
A. Tujuan Kegiatan Pembelajaran	

<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa dapat memahami pengertian dan jenis-jenis tekstur 2. Siswa dapat mengetahui bahan-bahan alami untuk membuat tekstur 3. Siswa dapat mengetahui teknik pembuatan tekstur 4. Siswa dapat merancang sebuah tekstur berdasarkan ide, pengetahuan, bahan dan teknik yang dipelajari 5. Siswa dapat membuat tekstur sesuai rancangan yang dibuat
<p>B. Pemahaman Makna</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Dengan melakukan berbagai kegiatan pada pembelajaran ini, peserta didik mampu memahami dengan baik Tekstur membuat kita bereksperimen dengan berbagai bahan alami di sekitar kita dan mengubahnya menjadi karya seni. 2. Dengan melakukan berbagai kegiatan pada pembelajaran ini, peserta didik mampu memahami dengan baik Membuat tekstur melatih indera peraba dan penglihatan kita secara lebih seksama
<p>C. Pertanyaan Pemantik</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Apa yang kamu tahu tentang tekstur? 2. Coba sebutkan beberapa objek di sekitarmu yang mempunyai tekstur?
<p>D. Kegiatan Pembelajaran</p> <p>Kegiatan Pembelajaran :</p> <p>1. Kegiatan Pembelajaran di Kelas Beberapa langkah-langkah yang harus dilakukan guru dalam kegiatan pembelajaran:</p> <p>Kegiatan Pendahuluan :</p> <ol style="list-style-type: none"> a) Guru mengucapkan salam b) Guru meminta ketua kelas untuk memimpin doa secara bersama-sama c) Untuk membangkitkan semangat nasionalisme, guru mengajak berdiri untuk bernyanyi bersama salah satu lagu wajib nasional dan melakukan <i>ice breaking</i> sederhana d) Guru memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin e) Guru mengingatkan kembali materi prasyarat yang telah di pelajari sebelumnya f) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan cakupan materi g) Guru memberikan pertanyaan sebagai pemantik terkait menyampaikan pendapat dan menyimak pendapat. <p>Kegiatan Inti :</p> <ol style="list-style-type: none"> a) Peserta didik diminta membuka buku dan membaca materi baru yaitu bereksperimen dengan tekstur b) Guru memberikan refleksi sedikit mengenai materi yang sudah di baca anak-anak. c) Guru menjelaskan mengenai pengertian dari macam-macam tekstur d) Guru memberikan contoh beberapa macam tekstur e) Guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok yang berisikan 2-3 anak f) Guru menjelaskan mengenai herbarium dan memberikan conto media herbarium g) Guru menjelaskan bagaimana cara membuat herbarium h) Peserta didik membuat herbarium bersama dengan kelompok yang sudah

ditentukan

- i) Setiap kelompok masing-masing membuat satu media herbarium
- j) Peserta didik membuat herbarium dengan pengawasan guru dan diperbolehkan bertanya ketika ada yang kurang difahami
- k) Setelah setiap kelompok selesai, setiap kelompok mempresentasikan hasil yang sudah dibuat

Kegiatan Penutup :

- a) Dengan bimbingan guru, peserta didik membuat refleksi tentang materi yang telah dibahas bersama
- b) Dengan bimbingan guru, peserta didik membuat kesimpulan tentang materi yang telah dipelajari.
- c) Pembelajaran diakhiri dengan ucapan salam dan berdoa setelah belajar

E. Asesmen / Penilaian

- a. Sikap : Observasi (Spiritual dan Sosial)
- b. Formatif : Praktik portofolio
- c. Sumatif : Tes Tulis

F. Instrumen Asesmen / Penilaian

a. Instrumen Asesmen Sikap

1) Sikap Spiritual

Rubrik assesmen sikap spiritual

Indikator	Skor	Kriteria
Berdoa sebelum dan sesudah pelajaran dilaksanakan	4	Berdoa dengan baik dan khusyuk
	3	Berdoa dengan baik
	2	Tidak menunjukkan niat dan keseriusan dalam berdoa
	1	Tidak selalu berdoa sebelum dan sesudah pelajaran dilaksanakan
Mensyukuri sikap kerja sama dalam keberagaman	4	Bersikap sopan, selalu menyapa guru dan teman, serta menunjukkan toleransi dalam keberagaman
	3	Bersikap sopan, selalu menyapa guru dan teman, kurang toleransi dalam keberagaman
	2	Bersikap sopan, selalu menyapa guru dan teman, kurang toleransi dalam keberagaman
	1	Bersikap kurang sopan, jarang menyapa guru dan teman, tidak menunjukkan toleransi dalam keberagaman

Penilaian assesmen sikap spiritual

$$\text{Nilai sikap spiritual} = \frac{\text{Jumlah Skor Perolehan}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100$$

2) Sikap Sosial

Rubrik assesmen sikap sosial.

Indikator	Skor	Kriteria
Jujur	4	Peserta didik selalu jujur, mengerjakan tugas tanpa menyontek buku, dan tidak bertanya pada teman
	3	Peserta didik jujur, mengerjakan tugas tanpa menyontek buku, tetapi sesekali bertanya kepada teman.
	2	Peserta didik kadang jujur, mengerjakan tugas dengan sesekali menyontek buku, dan bertanya kepada teman
	1	Peserta didik kurang jujur, sering menyontek buku dan bertanya kepada teman saat mengerjakan tugas
Disiplin	4	Peserta didik selalu patuh pada tata tertib dan selalu mengumpulkan sesuai dengan waktu yang telah ditentukan
	3	Peserta didik selalu patuh pada tata tertib tetapi tidak selalu tepat waktu saat mengumpulkan tugas
	2	Peserta didik tidak selalu patuh pada semua tata tertib dan tidak selalu tepat waktu saat mengumpulkan tugas
	1	Peserta didik beberapa kali melanggar tata tertib dan sering terlambat mengumpulkan tugas
Toleransi	4	Peserta didik sering menyapa guru dan teman, toleransi tinggi terhadap keberagaman
	3	Peserta didik sering menyapa guru dan teman, kurang toleransi terhadap keberagaman
	2	Peserta didik jarang menyapa guru dan teman, kurang toleran terhadap keberagaman
	1	Peserta didik jarang menyapa guru dan teman, cenderung tidak toleran terhadap keberagaman

Penilaian assesmen sikap sosial.

No.	Indikator	Skor
1.	Jujur	
2.	Disiplin	
3.	toleransi	

Nilai sikap sosial = $\frac{\text{Jumlah Skor Perolehan}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100$

Jumlah Skor Maksimal

b. Instrumen Assesmen Formatif**1) Praktik**

Rubrik assesmen praktik menceritakan kegiatan di rumah yang membuktikan aturan.

No.	Aspek	Skor	Kriteria
1.	Kelancaran bahasa	4	Lancar dan tidak ada keraguan
		3	Lancar tetapi ada sedikit keraguan
		2	Kurang lancar dan lambat
		1	Tidak lancar dan terlalu banyak jeda
2.	Intonasi	4	Hampir sempurna
		3	Terdapat sedikit kesalahan tetapi tidak mengganggu makna
		2	Terdapat beberapa kesalahan dan mengganggu makna
		1	Terlalu banyak kesalahan dan mengganggu makna
3.	Pengucapan	4	Hampir sempurna
		3	Terdapat sedikit kesalahan tetapi tidak mengganggu makna
		2	Terdapat beberapa kesalahan dan mengganggu makna
		1	Terlalu banyak kesalahan dan mengganggu makna
4.	Perbendaharaan kata	4	Menggunakan kosa kata yang sangat tepat
		3	Menggunakan kosa kata yang tepat dan cukup dapat dimengerti
		2	Menggunakan kosa kata yang kurang tepat dan sulit dimengerti
		1	Menggunakan kosa tkata yang tidak tepat dan tidak dapat dimengerti
5.	Struktur dan tata bahasa	4	Tidak ada kesalahan dalam struktur dan tata bahasa
		3	Terdapat sedikit kesalahan pada struktur dan tata bahasa tetapi masih bisa dimengerti secara keseluruhan
		2	Terdapat banyak kesalahan pada struktur dan tata bahasa tetapi

			masih bisa dimengerti secara keseluruhan
		1	Menggunakan struktur yang salah, tata bahasa salah, dan tidak dapat dimengerti
6.	Ketelitian	4	Teliti
		3	Cukup teliti
		2	Kurang teliti
		1	Tidak teliti

Aspek yang Dinilai	Skor
Kelancaran berbahasa	
Intonasi	
Pengucapan	
Perbendaharaan kata	
Struktur dan tata bahasa	
Ketelitian	

2) Portofolio

Indikator	Skor	Kriteria
Sikap	4	Sangat aktif
	3	Aktif
	2	Kurang aktif
	1	Tidak aktif
keaktifan	4	Sangat aktif
	3	Aktif
	2	Kurang aktif
	1	Tidak berperan aktif dalam pelaksanaan diskusi
Wawasan	4	Memahami cara membuat kesepakatan kelas dengan tepat
	3	Sedikit memahami cara membuat kesepakatan kelas
	2	Kurang memahami cara membuat kesepakatan kelas

		1	Tidak memahami cara membuat kesepakatan kelas
Kerja sama		4	Sangat aktif
		3	Aktif
		2	Kurang aktif
		1	Tidak bisa bekerja sama

$$\text{Nilai portofolio} = \frac{\text{Jumlah Skor Perolehan}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100$$

c. Assesmen Penilaian Sumatif

1. Tes Tulis

$$\text{Nilai Tes Tulis} = \frac{\text{Jumlah Skor Perolehan}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100$$

G. Refleksi

Refleksi Guru

No.	Pertanyaan	Ya	Tidak
1	Saya yakin tujuan pembelajaran telah tercapai		
2	Saya melihat peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran		
3	Saya melihat peserta didik antusias dalam pembelajaran		
4	Saya melihat peserta didik memahami dalam pembelajaran		
5	Saya melihat peserta didik hambatan dan kesulitan ketika pembelajaran		

Refleksi Peserta Didik

No.	Pertanyaan	Ya	Tidak
1	Saya yakin pengetahuan dan keterampilan bertambah		
2	Saya terlibat aktif dalam pembelajaran		
3	Saya antusias mengikuti pembelajaran dari guru		
4	Saya memahami materi yang diajarkan guru		
5	Saya kesulitan ketika mengikuti pembelajaran dari guru		
6	Saya akan lebih aktif dalam pembelajaran berikutnya		

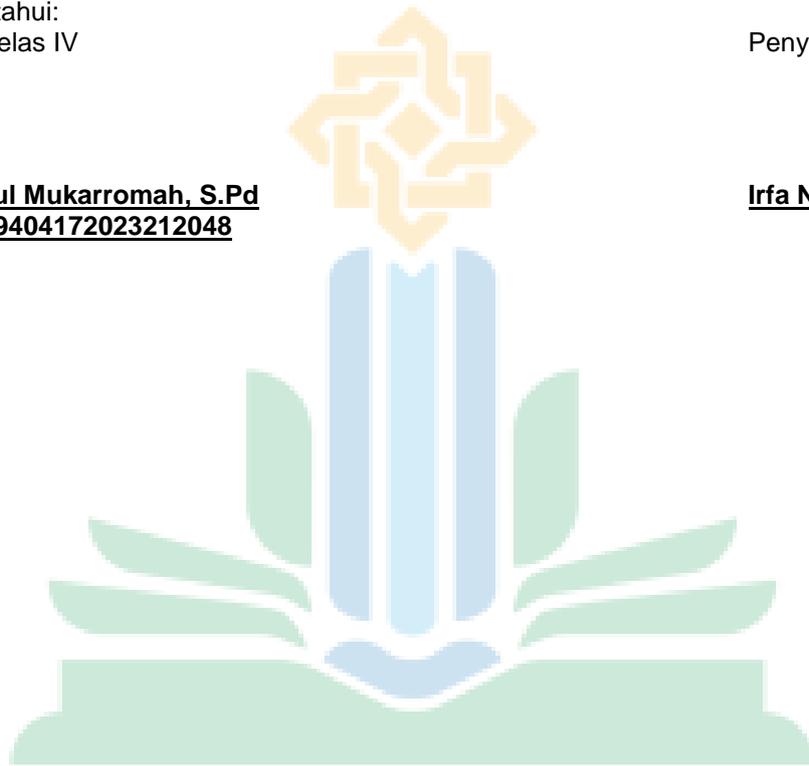
Mengetahui:
Guru Kelas IV

Faiqotul Mukarromah, S.Pd
NIP 199404172023212048

Jember, 13 Mei 2024

Penyusun:

Irfa Nur Amalia



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

PEDOMAN WAWANCARA

1. Wawancara dengan kepala sekolah
 - a. Berapa jumlah tenaga pendidik atau guru di MIN 4 Jember?
 - b. Berapa jumlah keseluruhan siswa di MIN 4 Jember?
 - c. Bagaimana sarana dan prasarana di MIN 4 Jember?
 - d. Bagaimana perkembangan penggunaan media pembelajaran di MIN 4 Jember?
 - e. Apakah sekolah memberikan pembiasaan khusus kepada siswa dan siswi di MIN 4 Jember?
 - f. Upaya apa saja yang saat ini dilakukan oleh kepala sekolah untuk memajukan MIN 4 Jember?
2. Wawancara dengan guru kelas IV A
 - a. Berapa jumlah siswa dan siswi di kelas IV A?
 - b. Berapa jumlah siswa perempuan dan laki-laki di kelas IV?
 - c. Bagaimana proses pembelajaran di kelas IV selama pembelajaran berlangsung?
 - d. Kendala apa yang sering terjadi pada saat pembelajaran di kelas?
 - e. Sumber belajar apakah yang sering digunakan di kelas selain buku siswa?
 - f. Media apa yang pernah digunakan didalam pembelajaran?
 - g. Pelajaran apa yang sulit dipahami dan tidak diminati siswa?
 - h. Bagaimana proses pembelajaran Seni Rupa di Kelas IV ?
 - i. Metode dan model apa yang sering digunakan ?
 - j. Apa kendala selama pembelajaran sehingga tidak digunakan media?
3. Wawancara peserta didik
 - a. Pembelajaran apa yang paling diminati?
 - b. Apakah pembelajaran Seni Rupa termasuk pembelajaran yang sulit?
 - c. Apakah kalian senang jika belajar diiringi dengan penggunaan media?
 - d. Apakah media herbarium yang ditampilkan menarik perhatian kalian?

Surat Permohonan Validator Ahli Materi



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-1876/ln.20/3.a/PP.009/05/2024

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Menjadi Validator**

Yth. Erfan Efendi, 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 Erfan Efendi, M.Pd.I untuk menjadi Validator Ahli Media, mahasiswa atas nama :

NIM	: 202101040049
Nama	: IRFA NUR AMALIA
Semester	: Semester delapan
Program Studi	: PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
Judul Skripsi	: Pengembangan Media Herbarium dalam Pembelajaran Seni Rupa Kelas IV di Madrasah Ibtidiyah Negeri 4 Jember

Demikian atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 5 Mei 2024

an. Dekan,

Makl. Dekan Bidang Akademik,



HOTISUL UMAM

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 JEMBER

Surat Permohonan Menjadi Validator Media



**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-1872/In.20/3.a/PP.009/05/2024

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Menjadi Validator**

Yth. M. Sholahuddin Amrullah 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 M. Sholahuddin Amrullah M.Pd untuk menjadi Validator Ahli Media, mahasiswa atas nama :

NIM	: 202101040049
Nama	: IRFA NUR AMALIA
Semester	: Semester delapan
Program Studi	: PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
Judul Skripsi	: Pengembangan Media Herbarium dalam Pembelajaran Seni Rupa Kelas IV di Madrasah Ibtidiyah Negeri 4 Jember

Demikian atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 6 Mei 2024

an. Dekan,

Makil Dekan Bidang Akademik,



HOTIYUL UMAM

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

ANGKET VALIDATOR AHLI MATERI

Lembar Validasi Pengembangan Media Pembelajaran Seni Rupa berupa Media Herbarium Untuk Ahli Materi

Nama : Irfia Nur Amalia
 NIM : 202101040049
 Judul Penelitian : Pengembangan Media Herbarium dalam Pembelajaran Seni Rupa Kelas
 IV di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Jember
 Nama Validator : Erfan Efendi, M.Pd.I
 NIP : 198806112023211024

Petunjuk Pengisian

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat bapak/ibu sebagai ahli media tentang kualitas Media Herbarium
2. Mohon berikan tanda “√” untuk setiap pendapat bapak/ibu pada kolom skala penelitian
3. Mohon berikan kritik dan saran agar peneliti dapat memperbaiki kekurangan

Kriteria Penilaian

1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

3 = Ragu-Ragu (R)

2 = Tidak Setuju (TS)

4 = Setuju (S)

5 = Sangat Setuju (SS)

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 J E M B E R

No	Butir Penilaian	Skor Penilaian					Kritik dan Saran
		1	2	3	4	5	
A.	Aspek Kelayakan Isi						
1.	Materi yang disajikan dalam media herbarium menjabarkan substansi materi					✓	
2.	Materi yang disajikan dalam media herbarium dapat mencerminkan jabaran yang mendukung pencapaian tujuan pembelajaran				✓		
3.	Kelengkapan materi yang disajikan dalam media herbarium sesuai dengan kebutuhan materi ajar				✓		
4.	Kelengkapan materi yang disajikan dalam media herbarium sesuai dengan materi ajar					✓	
5.	Materi yang disajikan tidak mengandung banyak tafsir					✓	
B.	Aspek Kelayakan Penyajian						
6.	Keakuratan konsep dan definisi					✓	
7.	Gambar yang disajikan mudah di mengerti					✓	
8.	Menggunakan contoh yang praktis					✓	
C.	Aspek Keterlaksanaan						
9.	Media pembelajaran dapat membantu siswa memahami materi yang disampaikan					✓	
10.	Menciptakan kemampuan					✓	
11.	Kesesuaian dengan perkembangan siswa					✓	

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Komentar dan Saran

1. Rekomendasi Hours atau kerucil outline terkait dg media foto
2. Kurang menarik untuk kegunaan terkait gambar foto
3. Selamat dgn h. baik dr alam semesta

Kesimpulan

Pengembangan Media herbarium pada Karakter Peduli Lingkungan dalam Pembelajaran Seni Rupa Kelas IV ini dinyatakan :

1. Layak digunakan di lapangan
- ② Layak digunakan di lapangan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan di lapangan

*) Lingkari salah satu

Jember, 3 Mei 2024

Validator Materi

Erfan Efendi, M.Pd.I

NIP.198806112023211024

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

ANGKET VALIDATOR AHLI MEDIA

Lembar Validasi Pengembangan Media Pembelajaran Seni Rupa berupa Media Herbarium Untuk Ahli Media

Nama : Irfan Nur Amalia
 NIM : 202101040049
 Judul Penelitian : Pengembangan Media Herbarium dalam Pembelajaran Seni Rupa Kelas
 IV di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Jember
 Nama Validator : M. Sholahuddin Amrullah, M.Pd
 NIP : 199210132019031006

Petunjuk Pengisian

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat bapak/ibu sebagai ahli media tentang kualitas Media Herbarium
2. Mohon berikan tanda "v" untuk setiap pendapat bapak/ibu pada kolom skala penelitian
3. Mohon berikan kritik dan saran agar peneliti dapat memperbaiki kekurangan

Kriteria Penilaian

1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

3 = Ragu-Ragu (R)

2 = Tidak Setuju (TS)

4 = Setuju (S)

5 = Sangat Setuju (SS)

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 J E M B E R

No	Butir Penilaian	Skor Penilaian					Kritik dan Saran
		1	2	3	4	5	
A. Aspek Desain Tampilan							
1.	Cover sampul yang menarik					✓	
2.	Menumbuhkan minat siswa dalam belajar					✓	
3.	Kemampuan media untuk menciptakan rasa senang					✓	
4.	Ketepatan pemilihan warna pada media					✓	
5.	Gambar dalam media dapat mewakili materi pembelajaran					✓	
6.	Tampilan buku pada media memudahkan siswa untuk menggunakan media tersebut				✓		
B. Isi Media							
1.	Kejelasan tujuan pembelajaran				✓		
2.	Materi yang disajikan sesuai dengan pokok bahasan					✓	
3.	Sistem penyajian materi pada media sesuai dengan kurikulum				✓		
4.	Kesesuaian isi materi dengan tujuan pembelajaran				✓		
5.	Kesesuaian gambar yang disajikan dengan materi					✓	
6.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah bahasa indonesia				✓		
7.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami				✓		
Aspek Penggunaan Media							
8.	Media mudah dipahami oleh siswa					✓	
9.	Media dapat digunakan ulang					✓	

10.	Media yang digunakan ramah akan lingkungan				✓	
11.	Bahan yang digunakan didapatkan dengan mudah				✓	
12.	Efisiensi media dengan biaya			✓		
13.	Keamanan media bagi siswa				✓	
14.	Kemampuan media dalam bekerja sama dengan kelompok				✓	

Komentar dan Saran

~ Ploay pada buku herbarium di tambah dengan,
 gambar-gambar tumbuhan paku, ds.k.

Kesimpulan

Pengembangan Media herbarium pada Karakter Peduli Lingkungan dalam Pembelajaran Seni Rupa Kelas IV ini dinyatakan:

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan	Centang
85% < skor ≤ 100%	Sangat valid	Sangat layak ,tidak revisi	✓
69% < skor ≤ 84%	Valid	Layak,tidak revisi	
53% < skor ≤ 68%	Cukup valid	Kurang layak,perlu revisi	
37% < skor ≤ 52%	Kurang valid	Tidak layak ,revisi	
20% < skor ≤ 36%	Sangat kurang valid	Sangat tidak layak,revisi	

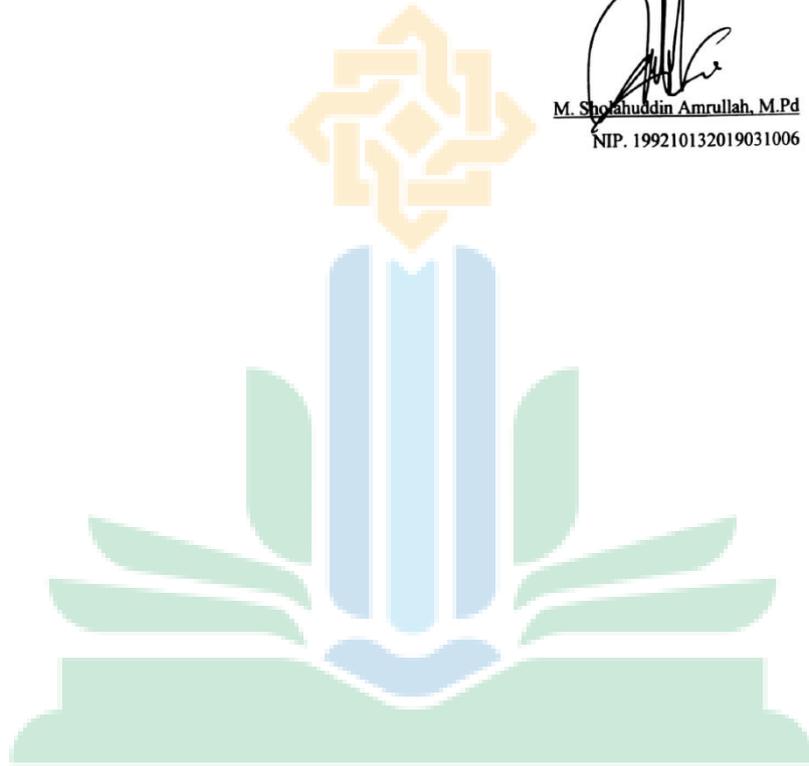
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 J E M B E R



Jember, 6 Mei 2024

Ahli Media

M. Sholahuddin Amrullah, M.Pd
NIP. 199210132019031006



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

ANGKET GURU

Lembar Validasi Pengembangan Media Pembelajaran Seni Rupa berupa Media Herbarium Untuk Guru Kelas

Nama : Irfa Nur Amalia
 NIM : 202101040049
 Judul Penelitian : Pengembangan Media Herbarium dalam Pembelajaran Seni Rupa Kelas
 IV di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Jember
 Nama Guru : Faiqotul Mukarromah
 NIP : 199409172023212048
 Jabatan : Guru kelas
 Instansi : MIN 4 Jember

Petunjuk Pengisian

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat bapak/ibu sebagai ahli media tentang kualitas Media Herbarium
2. Mohon berikan tanda "√" untuk setiap pendapat bapak/ibu pada kolom skala penelitian
3. Mohon berikan kritik dan saran agar peneliti dapat memperbaiki kekurangan

Kriteria Penilaian

1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

3 = Ragu-Ragu (R)

2 = Tidak Setuju (TS)

4 = Setuju (S)

5 = Sangat Setuju (SS)

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 J E M B E R

No	Butir Penilaian	Skor Penilaian					Kritik dan Saran
		1	2	3	4	5	
A. Tampilan Media							
1.	Media mudah dioperasikan					✓	
2.	Desain media herbarium sesuai dengan tingkatan usia dan perkembangan kelas IV					✓	
3.	Tampilan media herbarium yang menarik					✓	
4.	Materi yang mudah difahami					✓	
B. Aspek Penggunaan Media							
5.	Media mudah dipahami oleh siswa					✓	
6.	Media dapat digunakan ulang		✓				
7.	Media yang digunakan ramah akan lingkungan					✓	
8.	Bahan yang digunakan didapatkan dengan mudah					✓	
9.	Efisiensi media dengan biaya					✓	
10.	Keamanan media bagi siswa					✓	

Komentar dan Saran

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Kesimpulan

Pengembangan Media herbarium pada Karakter Peduli Lingkungan dalam Pembelajaran Seni Rupa Kelas IV ini dinyatakan:

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan	Centang (✓)
85% < skor ≤ 100%	Sangat valid	Sangat layak ,tidak revisi	✓
69% < skor ≤ 84%	Valid	Layak,tidak revisi	
53% < skor ≤ 68%	Cukup valid	Kurang layak,perlu revisi	
37% < skor ≤ 52%	Kurang valid	Tidak layak ,revisi	
20% < skor ≤ 36%	Sangat kurang valid	Sangat tidak layak, revisi	

Jember, 13 Mei 2024

Mengetahui:
Guru Kelas IV


Faiqotul Mubarramah
NIP
199109172023212048

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

ANGKET PESERTA DIDIK

Angket Respon Peserta Didik

Judul penelitian : "Pengembangan Media Herbarium Pada dalam Pembelajaran Seni Rupa Kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Jember"

Angket hasil uji coba penggunaan media herbarium:

Nama : *Syafiq Elyanor Anggani*

Kelas : IV A

Hari / Tanggal :

Angket ini ditunjukkan kepada peserta didik yang berhubungan dengan media herbarium, dan anda diminta untuk memberi tanggapan yang sejujurnya. Pendapat para peserta didik akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media.

Petunjuk pengisian angket peserta didik:

Setiap pertanyaan jawablah dengan satu jawaban yang di silang (x) yang menurut anda sesuai dengan pernyataan tersebut.

1. Tampilan herbarium mudah difahami
 - a. Sangat tidak setuju (STS)
 - b. Tidak setuju (TS)
 - c. Ragu-ragu (R)
 - d. Setuju (S)
 - e. Sangat setuju (SS)
2. Media herbarium mudah digunakan
 - a. Sangat tidak setuju (STS)
 - b. Tidak setuju (TS)
 - c. Ragu-ragu (R)
 - d. Setuju (S)
 - e. Sangat setuju (SS)
3. Media herbarium menambah semangat belajar saya
 - a. Sangat tidak setuju (STS)
 - b. Tidak setuju (TS)
 - c. Ragu-ragu (R)
 - d. Setuju (S)
 - e. Sangat setuju (SS)
4. Media herbarium menambah minat belajar saya
 - a. Sangat tidak setuju (STS)
 - b. Tidak setuju (TS)
 - c. Ragu-ragu (R)
 - d. Setuju (S)
 - e. Sangat setuju (SS)

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI H. MUHAMMAD SIDDIQ
JEMBER

5. Media herbarium pada mata pembelajaran seni rupa menyenangkan
 - a. Sangat tidak setuju (STS)
 - b. Tidak setuju (TS)
 - c. Ragu-ragu (R)
 - d. Setuju (S)
 - e. Sangat setuju (SS)
6. Media herbarium membrikan pengetahuan baru
 - a. Sangat tidak setuju (STS)
 - b. Tidak setuju (TS)
 - c. Ragu-ragu (R)
 - d. Setuju (S)
 - e. Sangat setuju (SS)
7. Komponen yang digunakan dalam media herbarium sangat mudah didapatkan
 - a. Sangat tidak setuju (STS)
 - b. Tidak setuju (TS)
 - c. Ragu-ragu (R)
 - d. Setuju (S)
 - e. Sangat setuju (SS)
8. Petunjuk media herbarium mudah untuk digunakan
 - a. Sangat tidak setuju (STS)
 - b. Tidak setuju (TS)
 - c. Ragu-ragu (R)
 - d. Setuju (S)
 - e. Sangat setuju (SS)
9. Media herbarium mendorong keingintahuan saya
 - a. Sangat tidak setuju (STS)
 - b. Tidak setuju (TS)
 - c. Ragu-ragu (R)
 - d. Setuju (S)
 - e. Sangat setuju (SS)
10. Mendorong siswa aktif dan kreatif
 - a. Sangat tidak setuju (STS)
 - b. Tidak setuju (TS)
 - c. Ragu-ragu (R)
 - d. Setuju (S)
 - e. Sangat setuju (SS)

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

46

Angket Respon Peserta Didik

Judul penelitian : "Pengembangan Media Herbarium Pada dalam Pembelajaran Seni Rupa Kelas IV di Madrasah Ibtidakiyah Negeri 4 Jember"

Angket hasil uji coba penggunaan media herbarium:

Nama : Devi Ayunda Putri

Kelas : IV A

Hari / Tanggal :

Angket ini ditunjukkan kepada peserta didik yang berhubungan dengan media herbarium, dan anda diminta untuk memberi tanggapan yang sejujurnya. Pendapat para peserta didik akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media.

Petunjuk pengisian angket peserta didik:

Setiap pertanyaan jawablah dengan satu jawaban yang di silang (x) yang menurut anda sesuai dengan pernyataan tersebut.

-
1. Tampilan herbarium mudah difahami
 - a. Sangat tidak setuju (STS)
 - b. Tidak setuju (TS)
 - c. Ragu-ragu (R)
 - d. Setuju (S)
 - e. Sangat setuju (SS)
 2. Media herbarium mudah digunakan
 - a. Sangat tidak setuju (STS)
 - b. Tidak setuju (TS)
 - c. Ragu-ragu (R)
 - d. Setuju (S)
 - e. Sangat setuju (SS)
 3. Media herbarium menambah semangat belajar saya
 - a. Sangat tidak setuju (STS)
 - b. Tidak setuju (TS)
 - c. Ragu-ragu (R)
 - d. Setuju (S)
 - e. Sangat setuju (SS)
 4. Media herbarium menambah minat belajar saya
 - a. Sangat tidak setuju (STS)
 - b. Tidak setuju (TS)
 - c. Ragu-ragu (R)
 - d. Setuju (S)
 - e. Sangat setuju (SS)

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HADJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

5. Media herbarium pada mata pembelajaran seni rupa menyenangkan
 - a. Sangat tidak setuju (STS)
 - b. Tidak setuju (TS)
 - c. Ragu-ragu (R)
 - d. Setuju (S)
 - e. Sangat setuju (SS)
6. Media herbarium membrikan pengetahuan baru
 - a. Sangat tidak setuju (STS)
 - b. Tidak setuju (TS)
 - c. Ragu-ragu (R)
 - d. Setuju (S)
 - e. Sangat setuju (SS)
7. Komponen yang digunakan dalam media herbarium sangat mudah didapatkan
 - a. Sangat tidak setuju (STS)
 - b. Tidak setuju (TS)
 - c. Ragu-ragu (R)
 - d. Setuju (S)
 - e. Sangat setuju (SS)
8. Petunjuk media herbarium mudah untuk digunakan
 - a. Sangat tidak setuju (STS)
 - b. Tidak setuju (TS)
 - c. Ragu-ragu (R)
 - d. Setuju (S)
 - e. Sangat setuju (SS)
9. Media herbarium mendorong keingintahuan saya
 - a. Sangat tidak setuju (STS)
 - b. Tidak setuju (TS)
 - c. Ragu-ragu (R)
 - d. Setuju (S)
 - e. Sangat setuju (SS)
10. Mendorong siswa aktif dan kreatif
 - a. Sangat tidak setuju (STS)
 - b. Tidak setuju (TS)
 - c. Ragu-ragu (R)
 - d. Setuju (S)
 - e. Sangat setuju (SS)

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

FOTO KEGIATAN PENELITIAN



(Foto implementasi pembelajaran herbarium kelas IV)



(Foto sesudah wawancara bersama kepala sekolah)

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

JURNAL PENELITIAN

JURNAL KEGIATAN PENELITIAN

Lokasi : Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Jember, Jl. K. Arifin No.72, Ps. Alas, Garahan, Kec. Silo, Kabupaten Jember, Jawa Timur 68184

No.	Tanggal	Jenis Kegiatan	Ttd
1.	4 Desember 2023	Observasi pra penelitian	
2.	5 Maret 2024	Penyerahan surat terhadap lembaga	
3.	16 Maret 2024	Wawancara bersama ibu faiqotul mukarromah, S.Pd selaku guru kelas IV A	
4.	5 Mei 2024	Validasi ahli materi bersama bapak Erfan Efendi, M.Pd.I	
5.	6 Mei 2024	Validasi ahli media bersama M. Sholahuddin Amrullah M.Pd	
6.	13 Mei 2024	Penerapan media herbarium di kelas IV dan pengisian angket siswa	
7.	13 Mei 2024	Wawancara kepada peserta didik terhadap penerapan media herbarium	
8.	13 Mei 2024	Menerima surat selesai penelitian	

Jember, 13 Mei 2024
Kepala Madrasah

UNIVERSITAS ISLAM MAJLIS
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
REPUBLIK INDONESIA
KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
KABUPATEN JEMBER

Salim, S.Pd, MM.Pd

SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN JEMBER
MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 4 JEMBER
 Jalan K. Arifin No. 72 Dusun Pasar Alas Desa Garahan Kecamatan Silo
 Website: www.jember.kemenag.go.id

SURAT KETERANGAN

Nomor : B-315 /Mi.13.32.04 / Pp.00.4 /05/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini kepala Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Jember

Nama : Agus Salim, S.Pd, M.M.Pd
 NIP : 197607062007011030
 Jabatan : Kepala Sekolah
 Unit Kerja : MIN 4 Jember

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : Irfa Nur Amalia
 Tempat, tanggal lahir : Banyuwangi, 17 Agustus 2002
 NIM : 202101040049
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Telah melaksanakan penelitian di sekolah kami selama ± 60hari dalam rangka penulisan skripsi dengan judul *"Pengembangan Media Herbarium dalam Pembelajaran Seni Rupa Kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Jember"*

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat digunakan sebagaimana semestinya.

Jember, 13 Mei 2024
 Kepala Madrasah



Agus Salim, S.Pd, M.M.Pd

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 JEMBER

BIODATA PENULIS**A. Data Pribadi**

Nama : Irfa Nur Amalia
NIM : 202101040049
Tempat, Tanggal Lahir : Banyuwangi, 17 Agustus 2002
Alamat : Dsn Tegalpare, Ds. Wringinputih, Muncar,
Banyuwangi
Agama : Islam
No. HP : 082385584817
Alamat Email : irfanuramalia@gmail.com

B. Riwayat Pendidikan

TK : TK Khodijah 14
SD : MI Miftahul Huda
SMP : MTs Miftahul Huda
SMK : MA Miftahul Huda
Perguruan Tinggi : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember