

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN HAK CIPTA.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xxiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian.....	6
1.4 Manfaat Penelitian.....	7
1.5 Struktur Organisasi	7

Reza Nur Iman, 2018

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SCRAPBOOK
TENTANG PENGGOLONGAN HEWAN BERDASARKAN JENIS
MAKANANNYA PADA MATA PELAJARAN ILMU
PENGETAHUAN ALAM : Studi Pengembangan Media Pembelajaran
Berdasarkan Metode Design and Development.**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |
perpustakaan.upi.edu

BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
2.1 Belajar dan Pembelajaran.....	9
2.1.1 Pengertian Belajar dan Pembelajaran.....	9
2.2 Media dalam Pembelajaran.....	10
2.2.1 Pembelajaran sebagai Suatu Sistem.....	10
2.2.2 Pengertian Media Pembelajaran.....	12
2.2.3 Pola Penggunaan Media dalam Pembelajaran.....	13
2.2.4 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran.....	14
2.2.5 Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran.....	16
2.3 Klasifikasi Media Pembelajaran.....	17
2.4 Media <i>Scrapbook</i>	18
2.4.1 Pengertian Media <i>Scrapbook</i>	18
2.4.2 Karakteristik Media <i>Scrapbook</i>	19
2.4.3 Kelebihan Media <i>Scrapbook</i>	19
2.4.4 Kelemahan Media <i>Scrapbook</i>	20
2.5 Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (Penggolongan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya).....	21
2.6 Kerangka Berpikir Penggunaan <i>Scrapbook</i> tentang Penggolongan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya	

Reza Nur Iman, 2018

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SCRAPBOOK
TENTANG PENGGOLONGAN HEWAN BERDASARKAN JENIS
MAKANANNYA PADA MATA PELAJARAN ILMU**

Pengetahuan Alam : Studi Pengembangan Media Pembelajaran Berdasarkan Metode Design and Development.

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |
perpustakaan.upi.edu

Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam	24
BAB III METODE PENELITIAN	28
3.1 Desain Penelitian.....	28
3.1.1 Identifikasi Masalah (<i>Identify the Problem</i>).....	29
3.1.2 Mendeskripsikan Tujuan (<i>Describe the Objectives</i>)	31
3.1.3 Desain dan Pengembangan Produk (<i>Design & Develop the Artifact</i>).....	32
3.1.4 Uji Coba Produk dan Evaluasi Hasil Uji Coba (<i>Test the Artifact and Evaluate the Testing Result</i>).....	33
3.1.5 Mengkomunikasikan Hasil Uji Coba (<i>Communicating the Testing Result</i>).....	34
3.2 Partisipan dan Tempat Penelitian.....	34
3.3 Pengumpulan Data.....	35
3.3.1 Observasi	35
3.3.2 Angket.....	35
3.3.3 Wawancara.....	35
3.4 Analisis Data	36
3.4.1 Mereduksi Data	36

Reza Nur Iman, 2018

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SCRAPBOOK
TENTANG PENGGOLONGAN HEWAN BERDASARKAN JENIS
MAKANANNYA PADA MATA PELAJARAN ILMU
PENGETAHUAN ALAM : Studi Pengembangan Media Pembelajaran
Berdasarkan Metode Design and Development.**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |
perpustakaan.upi.edu

3.4.2 Penyajian Data	36
3.4.3 Penarikan/Verifikasi Kesimpulan.....	36
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	37
4.1 Hasil Penelitian.....	37
4.1.1 Desain Media Pembelajaran <i>Scrapbook</i>	37
4.1.2 Pengembangan Desain Media Pembelajaran <i>Scrapbook</i>	59
4.1.3 Tanggapan Ahli	99
4.1.4 Respons Guru, dan Peserta Didik.....	103
4.2 Pembahasan.....	112
4.2.1 Desain Media Pembelajaran <i>Scrapbook</i>	112
4.2.2 Pengembangan Desain Media Pembelajaran <i>Scrapbook</i>	113
4.2.3 Tanggapan Ahli	115
4.2.4 Respons Guru, dan Peserta Didik.....	117
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI	119
5.1 Simpulan.....	119
5.1.1 Simpulan Umum	119

Reza Nur Iman, 2018

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SCRAPBOOK
TENTANG PENGGOLONGAN HEWAN BERDASARKAN JENIS
MAKANANNYA PADA MATA PELAJARAN ILMU
PENGETAHUAN ALAM : Studi Pengembangan Media Pembelajaran
Berdasarkan Metode Design and Development.**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |
perpustakaan.upi.edu

5.1.2 Simpulan Khusus	119
5.2 Implikasi.....	120
5.3 Rekomendasi	120
DAFTAR PUSTAKA	121

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Skala Likert	36
Tabel 4.1 Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar.....	39
Tabel 4.2 Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi.....	41

Reza Nur Iman, 2018

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SCRAPBOOK
TENTANG PENGGOLONGAN HEWAN BERDASARKAN JENIS
MAKANANNYA PADA MATA PELAJARAN ILMU
PENGETAHUAN ALAM : Studi Pengembangan Media Pembelajaran
Berdasarkan Metode Design and Development.**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |
perpustakaan.upi.edu

Tabel 4.3 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak.....	42
Tabel 4.4 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras, dan Alat-Alat yang Mendukung dalam Pembuatan Media Pembelajaran <i>Scrapbook</i>	43
Tabel 4.5 Matriks Garis Besar Program Media Pembelajaran <i>Scrapbook</i>	45
Tabel 4.6 <i>Storyboard</i> Media Pembelajaran <i>Scrapbook</i> Penggolongan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya.....	46
Tabel 4.7 Jabaran Materi Media Pembelajaran <i>Scrapbook</i> Penggolongan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya.....	54
Tabel 4.8 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang direkomendasikan peneliti.....	56
Tabel 4.9 Penilaian Ahli Materi.....	99
Tabel 4.10 Penilaian Ahli Media.....	101
Tabel 4.11 Penilaian Para Ahli.....	102
Tabel 4.12 Penilaian Guru.....	105
Tabel 4.13 Penilaian Peserta Didik.....	108
Tabel 4.14 Penilaian Guru, dan Peserta Didik.....	111

DAFTAR GAMBAR

Reza Nur Iman, 2018

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SCRAPBOOK
TENTANG PENGGOLONGAN HEWAN BERDASARKAN JENIS
MAKANANNYA PADA MATA PELAJARAN ILMU**

PENGETAHUAN ALAM : Studi Pengembangan Media Pembelajaran Berdasarkan Metode Design and Development.

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |
perpustakaan.upi.edu

Gambar 1.1 Hasil skor IPA kelas IV SD di TIMSS.....	2
Gambar 1.2 Poster hewan yang digunakan di SDN Sukamenak 1 Kabupaten Bandung.....	4
Gambar 2.1 Komponen sistem pembelajaran.....	11
Gambar 2.2 Pola-pola pembelajaran.....	13
Gambar 2.3 Kerucut pengalaman Edgar Dale	17
Gambar 2.4 Hewan <i>herbivora</i> (kuda)	21
Gambar 2.5 Hewan <i>herbivora</i> (burung merpati).....	22
Gambar 2.6 Hewan <i>karnivora</i> (harimau).....	22
Gambar 2.7 Hewan <i>karnivora</i> (burung elang).....	23
Gambar 2.8 Hewan <i>omnivora</i> (beruang).....	23
Gambar 2.9 Hewan <i>omnivora</i> (ayam).....	24
Gambar 2.10 Kerangka berpikir penggunaan <i>scrapbook</i> tentang Penggolongan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam.....	27
Gambar 3.1 Prosedur penelitian.....	29
Gambar 3.2 Siklus model pengembangan ADDIE	32
Gambar 3.3 Bagan tahapan uji coba hingga evaluasi media	34
Gambar 4.1 Bagan desain media pembelajaran <i>Scrapbook</i>	38
Gambar 4.2 Mengambil gambar-gambar di <i>Google</i>	60

Reza Nur Iman, 2018

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SCRAPBOOK
TENTANG PENGGOLONGAN HEWAN BERDASARKAN JENIS
MAKANANNYA PADA MATA PELAJARAN ILMU
PENGETAHUAN ALAM : Studi Pengembangan Media Pembelajaran
Berdasarkan Metode Design and Development.**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |
perpustakaan.upi.edu

Gambar 4.3 Mengedit gambar di <i>Corel Draw</i>	60
Gambar 4.4 Memindahkan gambar-gambar yang sudah diedit ke <i>Microsoft Word</i> untuk disatukan.....	61
Gambar 4.5 Mencetak gambar-gambar.....	61
Gambar 4.6 Memotong gambar-gambar yang sudah dicetak.....	62
Gambar 4.7 Menempelkan gambar di karton untuk membuat halaman depan	63
Gambar 4.8 Menempelkan gambar di karton untuk membuat halaman belakang	63
Gambar 4.9 Jika gambar-gambar yang ditempelkan ke karton sudah sampai ujung, karton tersebut digunting dikarenakan karton memiliki ukuran panjang yang terbatas (86 cm)....	64
Gambar 4.10 Potongan karton yang sudah digunting, ditempelkan lagi ke bagian ujung karton untuk digabungkan, sehingga menjadi media yang dapat memanjang.....	64
Gambar 4.11 Melanjutkan menempel gambar-gambar di karton.....	65
Gambar 4.12 Gambar-gambar yang ditempelkan ke karton sudah sampai ujung lagi, karton tersebut digunting.....	65
Gambar 4.13 Potongan karton yang sudah digunting, ditempelkan lagi ke bagian ujung karton untuk digabungkan, sehingga medianya dapat menjadi memanjang.....	66
Gambar 4.14 Melanjutkan menempel gambar-gambar di karton, setelah gambar-gambar <i>background</i> ditempelkan	

Reza Nur Iman, 2018

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SCRAPBOOK
TENTANG PENGGOLONGAN HEWAN BERDASARKAN JENIS
MAKANANNYA PADA MATA PELAJARAN ILMU
PENGETAHUAN ALAM : Studi Pengembangan Media Pembelajaran
Berdasarkan Metode Design and Development.**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |
perpustakaan.upi.edu

semuanya ke karton, lalu karton tersebut digunting lagi hingga rapih	66
Gambar 4.15 Menempelkan gambar-gambar hewan ke karton.....	67
Gambar 4.16 Menempelkan kertas foto yang berbentuk <i>oval</i> (warna biru dan hijau) ke gambar-gambar hewan	68
Gambar 4.17 Kertas foto yang berbentuk <i>oval</i> (warna biru) di bagian dalam dan luar <i>dicutter</i>	68
Gambar 4.18 Membuat konten yang dapat dimainkan pada <i>cover</i> media	68
Gambar 4.19 Memasukan klip pada gambar kucing yang dapat dimainkan ke sela-sela gambar pada <i>cover</i> media dan menempelkan kertas foto yang berbentuk <i>oval</i> hijau ke kertas foto berwarna kuning.....	69
Gambar 4.20 Dalam membuat konten media menggunakan teknik <i>shutter card</i> peneliti menyiapkan kertas foto yang berbentuk persegi panjang.....	70
Gambar 4.21 Melipat kertas foto di bagian kiri dan kanan.....	70
Gambar 4.22 Menempelkan foto pembuat media.....	71
Gambar 4.23 Menyiapkan 2 kertas foto berbentuk persegi dan melipatnya sedikit di bagian belakang kertas.....	71
Gambar 4.24 Memotong sedikit di bagian depan kertas.....	71
Gambar 4.25 Menyiapkan gambar dedaunan, dan kertas foto berbentuk lingkaran berwarna putih, lalu kertas	

Reza Nur Iman, 2018

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SCRAPBOOK
TENTANG PENGGOLONGAN HEWAN BERDASARKAN JENIS
MAKANANNYA PADA MATA PELAJARAN ILMU
PENGETAHUAN ALAM : Studi Pengembangan Media Pembelajaran
Berdasarkan Metode Design and Development.**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |
perpustakaan.upi.edu

- yang berbentuk lingkaran tersebut *dicutter*, sehingga menjadi bolong dibagian tengah 72
- Gambar 4.26 Menempelkan kertas foto yang sudah dipotong pada tahap sebelumnya dan menempelkan gambar dedaunan ke kertas foto persegi panjang72
- Gambar 4.27 Menempelkan kertas foto yang berwarna-warni pada bagian yang dilipat (konten media menggunakan teknik *shutter card*)72
- Gambar 4.28 Untuk membuat konten media menggunakan teknik *slider card* peneliti menyediakan kertas foto berbentuk persegi panjang, lalu kertas tersebut bagian atas dan bawah *dicutter*, kemudian masukan plastik ke sela-sela kertas foto yang sudah *dicutter*..... 73
- Gambar 4.29 Menempelkan antar ujung plastik, dan menempelkan kertas foto yang berisi identitas pembuat media pembelajaran ke plastik, untuk dapat digerak-gerakkan (konten media menggunakan teknik *slider card*).....73
- Gambar 4.30 Menempelkan *double tape* busa ke bagian belakang kertas foto, lalu menempelkan kertas foto yang berwarna-warni ke *double tape* busa untuk menutup bagian belakang..... 73
- Gambar 4.31 Menempelkan bagian konten media yang menggunakan teknik *shutter card* dengan *slider card*74

Reza Nur Iman, 2018

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SCRAPBOOK
TENTANG PENGGOLONGAN HEWAN BERDASARKAN JENIS
MAKANANNYA PADA MATA PELAJARAN ILMU**

Berdasarkan Metode Design and Development.

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |
perpustakaan.upi.edu

Gambar 4.32	Memotong sedikit bagian <i>background</i> pada media menggunakan <i>cutter</i> untuk dapat memasukan konten media yang dapat dimainkan.....	74
Gambar 4.33	Memasukkan konten media yang dapat dimainkan ke <i>background</i> yang sudah dicutter.....	75
Gambar 4.34	Konten media yang dapat dimainkan pada bagian ciri-ciri <i>herbivora</i>	75
Gambar 4.35	Konten media yang dapat dimainkan pada bagian ciri-ciri <i>karnivora</i> dan ciri-ciri <i>omnivora</i>	75
Gambar 4.36	Menyiapkan karton yang berbentuk persegi panjang.....	76
Gambar 4.37	Melipat karton ke bagian atas dan bagian kanan.....	76
Gambar 4.38	Menandai yang akan dipotong di karton	77
Gambar 4.39	Memotong karton yang sudah ditandai.....	77
Gambar 4.40	Menempelkan karton bagian kanan yang sudah dipotong ke bagian bawah karton, setelah itu <i>menempelkan</i> 4 karton yang sudah jadi dengan memberi lem di bagian sisi karton	77
Gambar 4.41	Menempelkan gambar-gambar, dan <i>scotlight</i> di karton...	78
Gambar 4.42	Memotong sedikit bagian <i>background</i> pada media menggunakan <i>cutter</i> untuk dapat memasukan konten media yang dapat dimainkan.....	78

Reza Nur Iman, 2018

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SCRAPBOOK
TENTANG PENGGOLONGAN HEWAN BERDASARKAN JENIS
MAKANANNYA PADA MATA PELAJARAN ILMU
PENGETAHUAN ALAM : Studi Pengembangan Media Pembelajaran
Berdasarkan Metode Design and Development.**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |
perpustakaan.upi.edu

- Gambar 4.43 Menyiapkan 4 gambar hewan, dan menempelkan klip ke bagian belakang kertas menggunakan *double tape* busa untuk membuat konten media yang dapat dimainkan..... 79
- Gambar 4.44 Memasukkan klip pada konten media ke *background* yang sudah *dicutter*.....79
- Gambar 4.45 Menyiapkan kertas foto berwarna-warni berbentuk persegi panjang.....80
- Gambar 4.46 Menandai garisan-garisan di belakang kertas.....80
- Gambar 4.47 Melipat kertas di bagian kertas yang sudah ditandai satu persatu..... 80
- Gambar 4.48 Menempelkan gambar hewan satu persatu81
- Gambar 4.49 Menghias konten media menggunakan karton *scotlight*..81
- Gambar 4.50 Menyiapkan karton berbentuk persegi panjang.....82
- Gambar 4.51 Melipat karton ke bagian atas dan ke bagian kanan.....82
- Gambar 4.52 Melipat sedikit karton bagian bawah dan melipatnya lagi, sehingga menjadi bentuk trapesium.....83
- Gambar 4.53 Melipat sedikit karton bagian atas dan melipatnya lagi, sehingga menjadi bentuk trapesium 83
- Gambar 4.54 Melipat karton bagian kanan dan melipatnya lagi ke bagian atas 83
- Gambar 4.55 Melipat karton bagian kiri, dan melipatnya lagi ke bagian bawah 84

Reza Nur Iman, 2018

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SCRAPBOOK
TENTANG PENGGOLONGAN HEWAN BERDASARKAN JENIS
MAKANANNYA PADA MATA PELAJARAN ILMU
PENGETAHUAN ALAM : Studi Pengembangan Media Pembelajaran
Berdasarkan Metode Design and Development.**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |
perpustakaan.upi.edu

- Gambar 4.56 Setelah membuat dua, karton yang pertama dirapatkan ke karton yang ke dua untuk digabungkan 84
- Gambar 4.57 Memasukkan bagian kanan karton ke dua ke karton pertama dan memasukkan bagian kiri karton ke dua ke karton pertama 84
- Gambar 4.58 Melipat bagian depan karton yang berbentuk segitiga, dan melipat bagian belakang karton yang berbentuk segitiga..... 85
- Gambar 4.59 Bagian karton yang berbentuk segitiga dilem, lalu karton bagian kiri dan kanannya diputar menggunakan tangan, sehingga dapat menjadi bentuk kubus..... 85
- Gambar 4.60 Menempelkan 4 karton yang berbentuk kubus, kemudian menempelkan gambar-gambar 85
- Gambar 4.61 Menyiapkan karton yang berbentuk persegi panjang, untuk membuat dasar konten yang dapat memunculkan gambar-gambar hewan 86
- Gambar 4.62 Menandai garis-garis di karton..... 87
- Gambar 4.63 Melipat karton yang sudah ditandai ke bagian kanan dan ke kiri 87
- Gambar 4.64 Melipat karton ke bagian tengah..... 87
- Gambar 4.65 Menyiapkan karton yang berbentuk persegi panjang, untuk menjadi dasar dalam menempelkan gambar-gambar hewan 88
- Gambar 4.66 Melipat karton menjadi 4 bagian, dan menempelkan gambar-gambar.....88

Reza Nur Iman, 2018

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SCRAPBOOK
TENTANG PENGGOLONGAN HEWAN BERDASARKAN JENIS
MAKANANNYA PADA MATA PELAJARAN ILMU
PENGETAHUAN ALAM : Studi Pengembangan Media Pembelajaran
Berdasarkan Metode Design and Development.**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |
perpustakaan.upi.edu

- Gambar 4.67 Menyiapkan karton yang berbentuk persegi panjang dan menempelkan kertas foto yang berwarna-warni, untuk membuat konten media yang dapat dibuka tutup, serta menempelkan dasar konten media yang dapat memunculkan gambar-gambar hewan menggunakan *double tape* 88
- Gambar 4.68 Menutup dan membuka konten media, untuk mengecek sudah menempel atau belumnya bagian dasar konten media yang memunculkan gambar hewan ke bagian konten media yang dapat dibuka tutup..... 89
- Gambar 4.69 Menempelkan karton bagian gambar-gambar hewan ke bagian dasar konten media yang memunculkan gambar hewan dengan memberikan *double tape* di bagian kanan atas, dan bagian kiri bawah 89
- Gambar 4.70 Konten media yang dapat dimainkan pada bagian hewan-hewan *karnivora* 89
- Gambar 4.71 Menyiapkan 2 kertas foto berwarna-warni, dan 3 kertas foto berwarna putih 90
- Gambar 4.72 Menandai garisan-garisan di kertas foto, dan dua garisan tersebut *dicutter* 91
- Gambar 4.73 Menyiapkan 2 potongan plastik, lalu 1 dari potongan plastik tersebut dimasukkan ke sela-sela kertas foto, dan ditempelkan ke sesame ujung plastik menggunakan *double tape* 91

Reza Nur Iman, 2018

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SCRAPBOOK
TENTANG PENGGOLONGAN HEWAN BERDASARKAN JENIS
MAKANANNYA PADA MATA PELAJARAN ILMU
PENGETAHUAN ALAM : Studi Pengembangan Media Pembelajaran
Berdasarkan Metode Design and Development.**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |
perpustakaan.upi.edu

Gambar 4.74 Menyiapkan 4 karton <i>scotlight</i> , dan menempelkannya ke kertas foto, lalu memotongnya disesuaikan dengan ukuran kertas <i>scotlight</i>	91
Gambar 4.75 Menempelkan ujung kertas ke plastik bagian depan, dan menempelkan ujung kertas ke plastik bagian belakang menggunakan <i>double tape</i>	92
Gambar 4.76 Membuat 2 konten media yang dapat dimainkan.....	92
Gambar 4.77 Menempelkan <i>double tape</i> busa ke bagian kertas foto dan menempelkan kertas foto yang baru ke kertas foto yang sudah ditempel <i>double tape</i> busa	92
Gambar 4.78 Menempelkan konten media yang satu ke kertas foto menggunakan <i>double tape</i> busa	93
Gambar 4.79 Menempelkan kertas foto yang berwarna-warni ke bagian depan, dan belakang kertas foto menggunakan <i>double tape</i> busa	93
Gambar 4.80 Menempelkan gambar-gambar.....	93
Gambar 4.81 Menyiapkan karton yang berbentuk persegi panjang, dan menandai garis-garis di karton untuk membuat dasar konten media	94
Gambar 4.82 Melipat garis-garis yang sudah ditandai.....	95
Gambar 4.83 Membuka karton yang sudah dilipat	95
Gambar 4.84 Menyiapkan karton yang berbentuk persegi panjang, dan dilipat-lipat menjadi bentuk seperti segitiga.....	95

Reza Nur Iman, 2018

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SCRAPBOOK
TENTANG PENGGOLONGAN HEWAN BERDASARKAN JENIS
MAKANANNYA PADA MATA PELAJARAN ILMU
PENGETAHUAN ALAM : Studi Pengembangan Media Pembelajaran
Berdasarkan Metode Design and Development.**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |
perpustakaan.upi.edu

Gambar 4.85	Menyiapkan kertas foto bergambar hewan dan karton <i>scotlight</i> , lalu sebagian gambar hewan dan <i>scotlight</i> ditempelkan ke karton yang berbentuk seperti segitiga.	96
Gambar 4.86	Menempelkan gambar hewan, <i>scotlight</i> dan karton berbentuk segitiga ke karton dasar konten media	96
Gambar 4.87	Menempelkan kertas foto berwarna-warni di karton dasar konten media	96
Gambar 4.88	Melipat karton dasar konten media, serta menempelkan kertas foto berwarna-warni di depan, dan di belakang karton dasar konten media	97
Gambar 4.89	Menyiapkan kertas foto berbentuk persegi panjang berwarna kuning lalu dilipat dan ditempelkan ke antar ujung kertas menggunakan <i>double tape</i>	97
Gambar 4.90	Menempelkan kertas foto berwarna kuning ke <i>background</i> media	98
Gambar 4.91	Memasukkan konten-konten media ke sela-sela kertas foto berwarna kuning	98
Gambar 4.92	Media pembelajaran <i>Scrapbook</i> tampak depan	98
Gambar 4.93	Media pembelajaran <i>Scrapbook</i> tampak belakang	99
Gambar 4.94	Revisi pertama pada media	103
Gambar 4.95	Setelah media direvisi	103
Gambar 4.96	Revisi kedua pada media	111
Gambar 4.97	Setelah media direvisi	111

Reza Nur Iman, 2018

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SCRAPBOOK
TENTANG PENGGOLONGAN HEWAN BERDASARKAN JENIS
MAKANANNYA PADA MATA PELAJARAN ILMU
PENGETAHUAN ALAM : Studi Pengembangan Media Pembelajaran
Berdasarkan Metode Design and Development.**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |
perpustakaan.upi.edu

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Surat Keputusan Pembimbing
- Lampiran 2. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian
- Lampiran 3. Panduan Pengembangan Produk
- Lampiran 4. Dokumen *Expert Review* Ahli Materi

Reza Nur Iman, 2018

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SCRAPBOOK
TENTANG PENGGOLONGAN HEWAN BERDASARKAN JENIS
MAKANANNYA PADA MATA PELAJARAN ILMU
PENGETAHUAN ALAM : *Studi Pengembangan Media Pembelajaran
Berdasarkan Metode Design and Development.***

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |
perpustakaan.upi.edu

- Lampiran 5. Dokumen *Expert Review* Ahli Media
- Lampiran 6. Pedoman Observasi Guru
- Lampiran 7. Pedoman Observasi Peserta Didik
- Lampiran 8. Angket Penilaian Guru
- Lampiran 9. Angket Penilaian Peserta Didik
- Lampiran 10. Pedoman Wawancara Guru
- Lampiran 11. Pedoman Wawancara Peserta Didik
- Lampiran 12. Dokumentasi Kegiatan Penelitian
- Lampiran 13. Daftar Kegiatan Bimbingan
- Lampiran 14. Riwayat Hidup

Reza Nur Iman, 2018

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SCRAPBOOK
TENTANG PENGGOLONGAN HEWAN BERDASARKAN JENIS
MAKANANNYA PADA MATA PELAJARAN ILMU
PENGETAHUAN ALAM : Studi Pengembangan Media Pembelajaran
Berdasarkan Metode Design and Development.**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |
perpustakaan.upi.edu