

**RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN BERBENTUK
KARTU INFORMASI PENYESUAIAN MAKHLUK HIDUP DENGAN
LINGKUNGANNYA**

(Penelitian *Design and Development* pada pembelajaran IPA di Kelas VI SD)

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Oleh
RAHAYU AGUSTIANI
1605741

**PROGRAM STUDI S-1 PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
KAMPUS UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA DI CIBIRU
BANDUNG
2020**

RAHAYU AGUSTIANI

**RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN BERBENTUK KARTU
INFORMASI PENYESUAIAN MAKHLUK HIDUP DENGAN
LINGKUNGANNYA**

(Penelitian *Design and Development* pada pembelajaran IPA di Kelas VI SD)

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing

Pembimbing

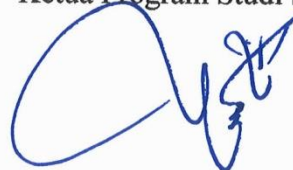


Dr. H. Dede Margo Irianto, M.Pd.

NIP. 196201061986031004

Mengetahui

Ketua Program Studi S-1 PGSD



Dr. Yeni Yuniarti, M.Pd

NIP. 197001172008122001

**RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN BERBENTUK
KARTU INFORMASI PENYESUAIAN MAKHLUK HIDUP DENGAN
LINGKUNGANNYA**

(Penelitian *Design and Development* pada pembelajaran IPA di Kelas VI SD)

Oleh

Rahayu Agustiani

Diajukan untuk Memenuhi Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

© Rahayu Agustiani

Universitas Pendidikan Indonesia

Juli 2020

Hak cipta dilindungi undang-undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian

Atau dicetak ulang, di *photocopy*, atau cara lainnya tanpa izin penulis.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PENGESAHAN	
LEMBAR PERNYATAAN	
UCAPAN TERIMAKASIH.....	i
ABSTRAK.....	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Penelitian.....	1
1.2. Rumusan Masalah Penelitian.....	5
1.3. Tujuan Penelitian.....	6
1.4. Manfaat Penelitian.....	6
1.5. Struktur Organisasi Skripsi.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	10
2.1. Media Pembelajaran.....	10
2.1.1. Fungsi Media Pembelajaran.....	11
2.1.2. Manfaat Media Pembelajaran.....	12
2.1.3. Kriteria Pemilihan dan Penggunaan Media Pembelajaran.....	13
2.1.4. Klasifikasi Media Pembelajaran.....	13
2.1.5. Klasifikasi Media Pembelajaran.....	14
2.2. Kartu Informasi.....	16
2.3. Penyesuaian MakhluK Hidup dengan Lingkungannya.....	17
2.1.1. Menyesuaikan Bentuk Tubuh Terhadap Lingkungan (Adaptasi Morfologi).....	18
2.1.2. Menyesuaikan Fungsi Organ Tubuh Terhadap Lingkungan (Adaptasi Fisiologi).....	21
2.1.3. Adaptasi Tingkah Laku.....	22
2.4. Penggunaan Media Kartu Informasi dalam Pembelajaran IPA di SD.....	27
2.5. Penelitian yang Relevan.....	28
2.6. Kerangka Berpikir.....	31

BAB III METODE PENELITIAN	32
3.1. Desain Penelitian.....	32
3.2. Prosedur Penelitian.....	33
3.3. Partisipan Penelitian.....	37
3.4. Definisi Operasional.....	37
3.5. Pengumpulan Data.....	38
3.6. Teknik Analisis Data	43
3.6.1. Reduksi Data.....	44
3.6.2. Penyajian Data.....	45
3.6.3. Penarikan kesimpulan.....	45
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN.....	46
4.1. Temuan.....	46
4.1.1. Menyadari adanya Masalah	46
4.1.2. Memberikan saran	46
4.1.3. Mengembangkan	47
4.1.4. Melakukan Evaluasi	48
4.1.5. Menyimpulkan.....	57
4.2. Pembahasan	58
4.2.1. Desain Media Kartu Penyesuaian Makhluk Hidup dengan Lingkungannya	59
4.2.2. Pengembangan Media Kartu Penyesuaian Makhluk Hidup dengan Lingkungannya	60
4.2.3. Kelayakan Media Kartu Informasi Penyesuaian Makhluk Hidup dengan Lingkungannya	62
BAB V SIMPULAN IMPLIKASI DAN REKOMENDASI	63
5.1. Simpulan.....	63
5.2. Implikasi.....	64
5.3. Rekomendasi.....	64
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
RIWAYAT PENELITI	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Instrumen Wawancara Media Pembelajaran Kepada Siswa	38
Tabel 3.2 Instrumen Wawancara Media Pembelajaran Kepada Guru.....	39
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Lembar Penilaian Media Pembelajaran oleh Ahli Media.....	40
Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Lembar Penilaian Media Pembelajaran oleh Ahli Materi	41
Tabel 3.5 Kisi-kisi Penilaian Media Pembelajaran Oleh Guru.....	42
Tabel 3.6 Kisi-kisi Penilaian Media Pembelajaran Oleh Siswa	43
Tabel 3.7 Tabel Kriteria Interpretasi Skor Skala Likert.....	44
Tabel 4.1 Rekapitulasi Penilaian Media Pembelajaran Oleh Ahli Media	49
Tabel 4.2 Rekapitulasi Penilaian Media Pembelajaran Oleh Guru.....	52
Tabel 4.3 Rekapitulasi Penilaian Media Pembelajaran Oleh Siswa	55
Tabel 4.4 Rekapitulasi penilaian oleh ahli.....	57
Tabel 4.5 Rekapitulasi Penilaian Oleh Pengguna.....	58

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	31
Gambar 3.1 Model N.J Manson.....	36
Gambar 4.1 Media Kartu Tampak Depan (Kiri) Tampak Belakang (Kanan) ..	59
Gambar 4.2 Kartu Sebelum Perbaikan (kiri) Kartu Sesudah Perbaikan (Kanan).....	60
Gambar 4.3 Tempat kartu.....	61
Gambar 4.4 <i>Cover</i> Buku Pegangan Guru	62

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Pengangkatan Dosen Pembimbing Skripsi.....	66
Lampiran 2. Surat Izin Penelitian.....	67
Lampiran 3. Lembar Observasi.....	70
Lampiran 4. Angket Penilaian Guru.....	74
Lampiran 5. Angket Respon Siswa.....	79
Lampiran 6. Lembar Expert Judgement Validasi Instrumen.....	89
Lampiran 7. Lembar Expert Review Validasi Ahli Materi.....	101
Lampiran 8. Surat Permohonan Judgement Media.....	102
Lampiran 9. Instrumen Penilaian Ahli Media	103
Lampiran 10. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	105
Lampiran 11. Transkrip Hasil Wawancara Guru	111
Lampiran 12. Transkrip Hasil Wawancara Siswa	117
Lampiran 13. Garis Besar Program Media	127
Lampiran 14. Proses Perancangan Desain Produk	129
Lampiran 15. Materi yang Tercantum Dalam Kartu.....	150
Lampiran 16. Kartu Informasi	158
Lampiran 17. Buku Materi Penyesuaian Makhluk Hidup dengan Lingkungannya	171
Lampiran 18. Dokumentasi.....	190
Lampiran 19. Buku Bimbingan Skripsi.....	193
Lampiran 20. Lembar Perbaikan Skripsi.....	194

RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN BERBENTUK KARTU INFORMASI PENYESUAIAN MAKHLUK HIDUP DENGAN LINGKUNGANNYA

**RAHAYU AGUSTIANI
1605741**

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya penggunaan media pembelajaran untuk membantu menyampaikan materi pembelajaran khususnya pada materi Penyesuaian Makhluk Hidup dengan Lingkungannya. Penelitian ini difokuskan kepada rancang bangun media pembelajaran IPA kelas VI dengan materi penyesuaian makhluk hidup dengan lingkungannya, dengan melibatkan unsur visual pada media pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendesain dan merancang media pembelajaran berbentuk kartu informasi penyesuaian makhluk hidup dengan lingkungannya dalam pembelajaran IPA. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Design and Development*, dengan menggunakan metode kualitatif deskriptif dan model N.J Manson. Partisipan dalam penelitian ini meliputi ahli materi, ahli media, 3 guru dari sekolah yang berbeda, dan 10 siswa dengan kemampuan berpikir tinggi, sedang, dan rendah. Pengumpulan data dilakukan dengan observasi, angket, wawancara, dan dokumentasi. Berdasarkan *expert review* dari ahli materi, rancangan materi pada media pembelajaran berbentuk kartu informasi penyesuaian makhluk hidup dengan lingkungannya layak untuk digunakan. Berdasarkan *expert review* dari ahli media, desain dan rancangan media pembelajaran mencapai persentase 93% yang memiliki kualitas “Sangat Baik”. Penilaian dari sisi pengguna pun mendapatkan respon yang sangat baik, dengan hasil penilaian guru mencapai 85,25% yang memiliki kualitas “Sangat Baik”, kemudian siswa dengan hasil penilaian 95,8% yang memiliki kualitas “Sangat baik”. Berdasarkan data tersebut, media pembelajaran berbentuk kartu informasi penyesuaian makhluk hidup dengan lingkungannya dalam pembelajaran IPA layak digunakan dalam pembelajaran IPA kelas VI sekolah dasar.

Kata kunci : *Design and development*, kartu informasi, penyesuaian makhluk hidup dengan lingkungannya

DESIGN OF LEARNING MEDIA IN THE FORM OF INFORMATION CARD ADAPTATION OF LIVING THINGS TO THEIR ENVIRONMENT

RAHAYU AGUSTIANI

1605741

ABSTRACT

This research is motivated by the lack of use of instructional media to help convey learning material, especially in the adaptation of living things to their environment. This research is more focused on the design of the sixth grade science learning media with material adaptation of living things to their environment, involving visual elements in the learning media. The purpose of this research is to design and design instructional media in the form of information cards to adaptation living things to their environment in learning science. The design used in this study is Design and Development, using descriptive qualitative methods and the N.J Manson model. Participants in this study included material experts, media experts, 3 teachers from different schools, and 10 students with high, medium and low thinking abilities. Data collection is done by observation, questionnaire, interview, and documentation. Based on expert review from material experts, the material design in learning media in the form of information cards in the form of adaptation of living creatures with their environment is appropriate to be used. Based on expert reviews from media experts, the design and design of instructional media reaches a percentage of 93% which has a "Very Good" quality. Assessment from the user side also received a very good response, with the teacher's assessment results reaching 85.25% who have a quality of "Very Good", then students with the results of the assessment of 95.8% who have a quality of "Very Good". Based on these data, instructional media in the form of information cards on the adaptation of living things to their environment in natural science learning are suitable for use in natural science learning in grade six elementary school.

Keywords: Adaptation of living things with their environment, design and development, information cards

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, L. (2010). Pengaruh Penggunaan Media Visual dan Minat Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Formatif 1(3)*. ISSN: 2088-351X
- Arsyad, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Astutik, W., Novita K. I., & Setyo A. (2016). Pengembangan Permainan Kuartet Sebagai Media Pembelajaran Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Kelas VII SMP. *Jurnal Pendidikan Sains e-Pensa. Vol.01, 01, 0 – 216*
- Budiman, Andri. (2019). *Rancang Bangun Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Kartu Informasi Negara ASEAN dalam Pembelajaran IPS*. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Daerah Cibiru, Bandung.
- Irianto, D.M. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran Terhadap Kemampuan Memecahkan Masalah Lingkungan Hidup Pada Siswa Yang Mempunyai Hasil Belajar IPA Tinggi Di Sekolah Dasar. *Edu Humaniora, Vol. 6, 2, 61-73*.
- Izza, N.L. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Kuartet Materi Keragaman Budaya di Indonesia Kela IV Minu Raudlatul Falah Talok Malang*. Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, Malang.
- Hergenhahn, B.R & Olson, Matthew H.(2010). *Theories of Learning*. Jakarta: Kencana PRenada Media Group.
- Kara, N & Cagiltay. K. (2019). Smart Toys for Preschool Children: A Design and Development Research. *Elsevier: Electronic Commerce Research and Applications*. Vol.39. [Online]. Diakses dari: <https://doi.org/10.1016/j.eierap.2019.100909>
- Karsono, dkk. (2014). Penggunaan Kartu Kuartet Untuk Meningkatkan Pemahaman Keberagaman Seni Tradisi Nusantara pada Siswa Sekolah Dasar. *Mimbar Sekolah Dasar, Vol.1 (1) , 43-49*.
- Kemendikbud. (2016). Lampiran Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Nomor 21 Tahun 2016 Tentang Standar Isi Pendidikan Dasar Dan Menengah. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Kustandi, C & Bambang S. (2011). *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.

- Mulyono. dkk (2016). Penggunaan Kartu Kwartet Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Peninggalan Sejarah Hindu-Budha di Indonesia dalam Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Pena Ilmiah*, 1(1),481-490.
- Moleong, L.J. (2017) *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Peraturan Rektor Universitas Pendidikan Indonesia No.3260/UN40/HK/2018 Tentang Pedoman Penulisan Karya Ilmiah UPI.
- Pribadi, B.A. (2016). *Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi Implementasi Model ADDIE*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Priyono, A., Martini, K.T., & Amin, C. Purwantari, Teguh., dan Kartono. (2010). *Ilmu Pengetahuan Alam 5 untuk Sekolah Dasar & Madrasah Ibtidaiyah Kelas V*. BSE. Pusat Perbukuan Kementerian Pendidikan Nasional.
- Peraturan Rektor Universitas Pendidikan Indonesia No.3260/UN40/HK/2018 Tentang Pedoman Penulisan Karya Ilmiah UPI.
- Permendikbud No. 37 Tahun 2018 tentang Perubahan Atas Permendikbud No. 24 Tahun 2016 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran pada Kurikulum 2013 pada Pendidikan Dasar dan Menengah. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Rajasa, W. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Bergambar Pengenalan Sinyal Wasit Dalam Permainan Bolabasket Untuk Siswa Sekolah Menengah Atas. Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi Jurusan Pendidikan Olahraga Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta.
- Riduwan (2012). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Rokiyah, I., & Budiastira, K. (TT). Modul 1 Teori Belajar dalam Pembelajaran IPA SD. [Online]. Diakses dari: <http://repository.ut.ac.id/4021/2/PDGGK4202-M1.pdf>
- Rusdi, M. (2018). *Penelitian Desain dan Pengembangan Kependidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sadiman, AS., dkk. (2014). *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sanjaya, W. (2012). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Group.
- Setyorini & Abdullah. (2013). Penggunaan Media Permainan Kartu Kuartet Pada Mata Pelajaran IPS Untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa Di Sekolah

Dasar. *JPGSD Vol. 01, 02*, 1-10.

- Sudarti. (2010). *Adaptasi Makhluk Hidup*. Jakarta Barat: CV PAMULARSIH.
- Suherman, F.I. (2019). “*Rancang Bangun Media Pembelajaran Permainan Tradisional Kartu Kuartet pada Materi Sejarah Tokoh Perlawanan Belanda di Sekolah Dasar*”. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Daerah Cibiru, Bandung.
- Sukmadinata, N.S. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sulistiyanto, H., & Wiyono, E. (2008). *Ilmu Pengetahuan Alam untuk Kelas V SD/MI*. BSE. Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.
- Suyono & Hariyanto. (2011). *Belajar dan Pembelajaran*. Surabaya: Rosda.
- Tarwoko, E., & Muharomah. (2009). *Mengenal Alam Sekitar untuk Kelas V SD/MI*. BSE. Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.
- Trisaputra, A. (2018). *Pengembangan Media Permainan Kartu Kwartet Sebagai Media Pembelajaran Biologi Materi Sistem Ekskresi Kelas XI IPA SMA Negeri 4 Luwu Timur*. Jurusan Pendidikan Biologi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Alauddin, Makassar.
- Wati, E.R. (2016). *Ragam Media Pembelajaran*. Surabaya: Kata Pena.
- Winarti, W., Winarto J., & Sunarto, W. (2009). *Ilmu Pengetahuan Alam untuk Kelas V SD/MI*. BSE. Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.
- Zulfikar & Laela A. (2017). Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Kuartet Dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman Siswa Kelas XI MA Negeri 1 Makassar. *Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing dan Sastra Vol. 1, 2*, 156-166.