

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERUPA KARTU UNO
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA
MATERI PENGGOLONGAN HEWAN BERDASARKAN MAKANANNYA
KELAS V SDN BADEAN 03 BANGSALSARI JEMBER**

SKRIPSI

Oleh:

M. Faiq Roisuttaqillah

NIM. 17140033



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MA LIK IBRAHIM
MALANG**

2022

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERUPA KARTU UNO
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA MATERI
PENGGOLOONGAN HEWAN BERDASARKAN MAKANANNYA KELAS
V SDN BADEAN 03 BANGSALSARI JEMBER**

*Diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri
Maulana Malik Ibrahim Malang untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan guna
Memperoleh Gelar Strata Satu Sarjana Pendidikan (S.Pd)*

Oleh:

M. Faiq Roisuttaqillah

NIM. 17140033



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG**

2022

HALAMAN PERSETUJUAN
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERUPA KARTU UNO UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA MATERI PENGGOLONGAN HEWAN
BERDASARKAN MAKANANNYA KELAS V SDN BADEAN 03 BANGSALSARI
JEMBER

SKRIPSI

Oleh :

M. Faiq Roisuttaqillah

NIM.17140033

Telah Diperiksa dan Disetujui untuk Disajikan

Oleh Dosen Pembimbing

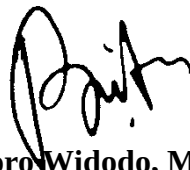


Dr. Rini Nafsiati Astuti, M.Pd

NIP.19750531 200312 2 001

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



Bintoro Widodo, M.Kes
NIP. 19760405 200801 1 018

HALAMAN PENGESAHAN

Pengembangan media pembelajaran berupa kartu UNO untuk meningkatkan hasil belajar pada materi pengolongan hewan berdasarkan jenis makanannya kelas V SDN Badean 03
Bagsalsari Jember

Dipersiapkan dan disusun oleh M. Faiq Roisuttaillah (17140033)

Telah dipertahankan didepan penguji pada tanggal 18 Februari 2022 dan dinyatakan

LULUS

Serta diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar strata satu sarjana
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (S.Pd.)

Panitia Ujian

Ketua Sidang

Rizki Amelia, M.Pd

NIP.19920515201802012145

Sekretaris Sidang

Dr. Rini Nafsiati Astuti, M.Pd

NIP.197505312003122001

Pembimbing

Dr. Rini Nafsiati Astuti, M.Pd

NIP.197505312003122001

Penguji Utama

Ahmad Abtokhi, M.Pd

NIP.197610032003121004

Tanda Tangan

.....

.....

.....

.....

Mengesahkan

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

UIN Maulana Malik Ibrahim Malang



Dr. Rini Nafsiati, M.Pd

NIP.196504031998031002

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, Puji syukur ku ucapkan pada Alloh SWT atas segala rahmat-Nya dan juga kepada Rasul-Nya yang telah membawa agama islam, agama Rahmatan lil Alamin. Karya ini saya persembahkan untuk orang yang sangat saya sayangi dan ta'addhimi yakni Bapak dan Ibu tercinta.

Bapak Sunarso dan Ibu Samiati

Kasih sayang dan doa yang tak pernah henti mereka panjatkan sungguh menjadi penyemangat dalam setiap langkah menggapai mimpi.

Untuk Saudaraku

Adik dan semua saudaraku yang tak henti memberi motivasi untuk tak mau mengalah pada keadaan dan terus berjuang demi sebuah mimpi.

Terima kasihku kepada

Bu Dr. Rini Nafsiati Astuti, M.Pd selaku dosen pembimbing yang telah membimbing saya dengan penuh kesabaran dan ketelitian.

Teman-teman sebangkisan kusairi, nuzula dan mursyid, yang telah memberi motivasi dan semangat untuk selalu berjuang, dan memberi keyakinan bahwa akan ada akhir yang indah yang telah menanti kita.

Teman-teman PGMI 2017 yang telah memberi warna pada hari-hari saya.

MOTTO

*“ Saya Datang, Saya Bimbingan, Saya Ujian,
Saya Revisi Dan Saya Menang”.*

Dr. Rini Nafsiati Astuti,M.Pd

Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi M. Faiq Roisuttaqillah

Malang, 13 Januari 2022

Lamp : 4 (empat) Eksemplar

Yang Terhormat,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)

UIN Maliki Malang

Di Malang

Assalamua'alaikum Wr. Wb.

Sesudah melakukan bebeapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa, maupun teknik penulisan dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut dibawah ini :

Nama : M. Faiq Roisuttaqillah

NIM 17140033

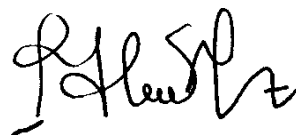
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Kartu Uno Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Penggolongan Hewan Berdasarkan Makanannya Kelas V Sdn Badean 03 Bangsalsari Jember

Maka selaku pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut layak diajukan untuk diujikan. Demikian, mohon dimaklumi adanya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing,



Dr.Rini Nafsiati Astuti,M.Pd
NIP.19750531 200312 2 001

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : M. Faiq Roisuttaqillah

NIM 17140033

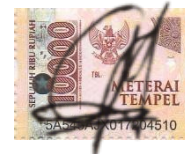
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Dengan pernyataan ini penulis menyatakan bahwa hasil karya ini benar-benar ditulis oleh penulis sendiri, berdasarkan pengetahuan dan hasil penelitian yang ada dilapangan. Tidak ada hasil plagiarisasi dari hasil tulisan atau terbitan karya orang lain. Kecuali yang ditulis dengan menyertakan dalam daftar rujukan. Hasil karya ini dapat di pertanggungjawabkan sebagaimana mestinya.

Malang, 13 Januari 2022

Penulis,



M. Faiq Roisuttaqillah

NIM. 17140033

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah Robbil Aalamiin, segala puji bagi Allah SWT Tuhan semesta alam, pencipta langit, bumi dan seluruh isinya. Syukur Alhamdulillah atas segala limpahan rahmat-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan penulisan skripsi berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Timbangan Bilangan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Materi Operasi Hitung Penjumlahan Dan Pengurangan Pada Kelas 1 SD Negeri 3 Sumberkerto”.

Shalawat serta salam kita curahkan pada baginda nabi Besar Muhammad SAW yang telah membawa kita dari zaman yang gelap gulita menuju zaman yang terang benderang yakni agama islam. Beliau lah junjungan kita, suri tauladan bagi insan manusia.

Selama proses penyelesaian skripsi ini, peneliti menyadari bahwa banyak bantuan, dorongan, dan sumbangan yang diberikan oleh beberapa pihak, baik yang bersifat moril maupun materiil. Oleh karena itu, selayaknya peneliti ingin mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang membantu penyelesaian skripsi ini. Dalam kesempatan ini, peneliti ingin mengucapkan terimakasih secara khusus kepada :

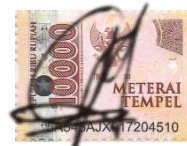
1. Prof. Dr. H. M. ZAINUDDIN, MA selaku rektor Universitas Islam Negeri Malang, dan para Pembantu Rektor yang telah memberikan segala fasilitas dan kebijakan selama menempuh studi.
2. Dr. H. NUR ALI, M.pd selaku dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Malang beserta jajarannya atas segala fasilitas yang telah diberikan selama menempuh studi.
3. Bintoro Widodo, M.Kes selaku Ketua Jurusan program studi Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) atas motivasi, koreksi, dan kemudahan pelayanan selama studi.
4. Dr. Rini Nafsiati Astuti, M.Pd selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktunya memberikan bimbingan, motivasi, saran, kritis dan koreksinya dalam penelitian skripsi.
5. Kedua orang tua Bapak padi dan Ibu Sulaimah (Bapak dan Ibu tercinta) yang

telah memdidik dengan kasih sayang, mendoakan dengan tulus dan memberi semangat, sehingga penulis dapat menyelesaikan studi S1 di Universitas Islam Negeri Malang.

6. Semua staff pengajar atau dosen yang telah mengarahkan dan memberikan wawasan keilmuan. Terimakasih atas ilmu dan hikmah yang telah banyak diberikan.
7. Kepala SD Negeri 3 Sumberkerto yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian.
8. Guru kelas 1 Sd Negeri 3 Sumberkerto bu fenti yang telah memberikan banyak informasi serta ilmu selama penelitian.
9. Validator Bapak M. Irfan Islamy, M.Pd dan Bapak Kholiq Yudiantoro, S.Pd yang telah berkenan menjadi validator dan menilai sekaligus memberi masukan pada Bahan Ajar Ensiklopedia yang saya kembangkan.
10. Terimakasih kepada semua pihak yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu.

Terakhir, semoga skripsi ini dapat ikut ambil bagian dalam penelitian wacana keilmuan dan pendewasaan berpikir dalam rangka mengembangkan ilmu ke-PGMI-an. Meskipun sederhana, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis, pembaca, pembimbing, penguji, pendengar, dan yang mengetahui kalau karya ini ada.

Malang, 13 Januari 2022



M. Faiq Roisuttaqillah
NIM. 17140033

PEDOMAN TRANSLITERASI

Pedoman Transliterasi Arab Latin yang merupakan hasil keputusan bersama (SKB) Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan R.I. Nomor: 158 Tahun 1987 dan Nomor: 0543b/U/1987 secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut :

A. Huruf

ا	= a	ض	= dl
ب	= b	ط	= th
ت	= t	ظ	= zh
ث	= ts	ع	= „
ج	= j	غ	= gh
ح	= <u>h</u>	ف	= f
خ	= <u>kh</u>	ق	= q
د	= d	ك	= k
ذ	= dz	ل	= l
ر	= r	م	= m
س	= z	ن	= n
س	= s	و	= w
ش	= sy	ه	= h
ص	= sh	ي	= y

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang = â

Vokal (i) panjang = î

C. Vokal Diftong

أ° = aw

أ° = ay

إ° = î

أ° = û

ABSTRAK

Roisuttaqillah, M Faiq. 2022. *Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Kartu Uno Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Penggolongan Hewan Berdasarkan Makanannya Kelas V Sdn Badean 03 Bangsalsari Jember*. Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Pembimbing Skripsi : Dr. Rini Nafsiati Astuti, M.Pd

Skripsi ini mengembangkan media pembelajaran baru berupa kartu UNO, media ini memuat materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya, media pembelajaran ini dikembangkan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V (lima). Media kartu UNO merupakan media pembelajaran berbasis permainan, peserta didik akan merasakan belajar sekaligus bermain, hal ini akan membuat pembelajaran menjadi lebih aktif dan suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

Penelitian ini termasuk penelitian R&D yaitu penelitian yang mengembangkan produk, Untuk langkah-langkah penelitian, penelitian ini mengikuti prosedur penelitian pada model ADDIE, sebelum menerapkan media yang telah dikembangkan, media kartu UNO diuji kelayakannya terlebih dahulu ,media ini juga diuji apakah dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dan apakah efektif jika diterapkan kedalam pembelajaran.

Sasaran uji coba produk yakni kelas V dengan uji coba berjumlah 15 siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran mendapatkan nilai validasi RPP dengan rata-rata validasi sebesar 95,8 %, validasi media dengan rata-rata validasi sebesar 94,4%. Dan respon peserta didik dengan kategori positif sebesar 94,1%. Peningkatan hasil belajar peserta didik setelah diteliti sesuai rumus N-Gain menunjukkan persentase siswa mengalami peningkatan hasil belajar tinggi 20%, sedang 60% dan rendah 20%. Secara keseluruhan N-Gain skor menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar peserta didik berada pada kategori sedang dengan rata-rata skor N-Gain 0,53.

Kata kunci: pengembangan, media kartu uno , hasil belajar

ABSTRACT

Roisuttaqillah, M Faiq. 2022. Development of Learning Media in the form of Uno Cards to Improve Student Learning Outcomes on Class V Material Classification of Animals Based on Food Sdn Badean 03 Bangsalsari Jember. Thesis, Department of Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University Malang. Thesis Supervisor : Dr. Rini Nafsiati Astuti, M.Pd

This thesis develops a new learning media in the form of UNO cards, this media contains material for classifying animals based on the type of food, this learning media was developed to improve the learning outcomes of fifth grade students (five). UNO card media is a game-based learning media, students will feel learning as well as playing, this will make learning more active and the learning atmosphere more fun.

This research includes R&D research, namely research that develops products, For research steps, this study follows the research procedure on the ADDIE model, before applying the developed media, the UNO card media is tested for feasibility first, this media is also tested whether it can improve learning outcomes students and is it effective if it is applied to learning.

The target of the product trial is class V with a trial amounting to 15 students. The results showed that the learning media got the value of RPP validation with an average validation of 95.8%, media validation with an average validation of 94.4%. And the response of students in the positive category was 94.1%. The increase in student learning outcomes after being studied according to the N-Gain formula shows the percentage of students experiencing an increase in high learning outcomes of 20%, medium 60% and low 20%. Overall N-Gain scores indicate that the increase in student learning outcomes is in the moderate category with an average N-Gain score of 0.53.

Keywords: development, uno card media, learning outcomes

مختصرة نبذة

[illegible][illegible]

الهدف هي ريشنخ الوُزج هي الفواخ الخبسخ نردشخ رصل إله 51 طليح.ب. أطمش الدُريح أى وسبئ الزكلن
حصلت كُلهُ وُفوخ الزحقق هي صخ RPP نوزسظ رحق 81.9% ، الزحقق هي صخ السبئ نوزسظ
رحق 89.9% . وثلغذ اسزبدخ طليخ الفواخ الإبدخ 89.5% . رُطمش الضَبدح نِ رُريح ركلن الطالعة نكذ دس اسزبد
ونقُوب لوكدلخ N-Gain اللُسج الوئىخ للطالعة الزوى كَببُوى هي صَبدح نِ دُريح الزكلن الكُلهُخ نُسج 02%
ومزسظ 02% وهُخ نصب نُسج 02% . رشُش دسخب N-Gain الإخولُخ إله أى الضيح نِ دُريح ركلن
الطالعة رفع نِ الفواخ الوزسظ طخ نوزسظ دسج N-Gain هَلغ 2.10 .
الكوبد الشئسُخ: الزُوخ ، وسبئ إلكالم طُبوخ أوى ، مخشب الزكلن

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI.....	xiv
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan masalah.....	4
C. Tujuan	4
D. Manfaat	5
E. Asumsi pengembangan	6
F. Ruang lingkup pengembangan.....	6
G. Spesifikasi produk.....	6
H. Orisinalitas penelitian.....	7
I. Definisi operasional	10
J. Sistematika pembahasan	11
BAB II.....	12
KAJIAN TEORI.....	12
A. Media Pembelajaran.....	12
B. Media Kartu Uno.....	14
C. Hasil Belajar.....	15
D. PENGGOLONGAN HEWAN BERDASARKAN MAKANANNYA	17
BAB III.....	18
METODE PENELITIAN.....	18
A. Jenis Penelitian.....	18
B. Prosedur Penelitian Dan Pengembangan	18
BAB V.....	32
PEMBAHASAN	32
BAB VI	37
PENUTUP.....	37
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dimasa ini untuk hidup ditengah masyarakat dibutuhkan adanya pendidikan, karena pendidikan memiliki fungsi-fungsi yang nantinya akan berguna dalam hidup bermasyarakat. UU No. 20 tahun 2003 (sisdiknas, pasal 3) yang tertulis bahwa fungsi pendidikan yaitu membentuk watak dan peradaban yang bermartabat, hal ini bertujuan agar bangsa indonesia dapat memiliki kehidupan yang cerdas, berakal,berakhlak dan menjadi bangsa yang demokratis.¹

Pendidikan mempunyai definisi yaitu usaha dalam kegiatan proses pembelajaran dilakukan dengan sadar. Tujuannya adalah mengembangkan potensi-potensi pada diri peserta didik dalam mengendalikan diri, kemampuan berfikir, menjalankan perintah agama, berakhlakul karimah serta keterampilan lainnya yang nantinya akan bermanfaat bagi peserta didik dimasa depan. Oleh sebab itu pendidikan menempati prioritas yang utama yang berperan dalam membangun masa depan bangsa.² Di indonesia pendidikan dapat diperoleh sejak dini hingga dewasa, pendidikan yang dimaksud adalah pendidikan formal yang meliputi Sekolah Dasar, Madrasah Ibtidaiyah, SMP sederajat, SMA sederajat, serta perguruan tinggi.³

Pada Proses pembelajaran yang dilakukan disekolah, peserta didik akan diberi pembelajaran tentang beberapa mata pelajaran yang berbeda, salah satunya adalah IPA. Mata pelajaran ini mempelajari tentang ilmu alam dan sekitarnya. Sebagai pendidik hendaknya berupaya melaksanakan

¹ Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003, *Sistem Pendidikan Nasional* (Jakarta : Sinar Grafika, 2011), Pasal 3.

² Siti Suprihatin , *Upaya Guru Dalam Meningkatkan motivasi Belajar Siswa* Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro, Vol.3 No.1 (Juli,2015) H.73

³ Sanjaya Wina, *Pembelajaran dalam Implementasi Kurikulum berbasis Kompetensi*, (Jakarta: Kencana, 2015), h.52-53

pembelajaran IPA yang efektif, menarik dan kreatif agar pembelajaran menjadi kondusif serta tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Proses pembelajaran dapat dilakukan dengan mengajar secara langsung dan tidak langsung, mengajar secara langsung adalah mengajar menggunakan tenaga pendidik atau pengajar. Sedangkan mengajar secara tidak langsung adalah mengajar dengan menerapkan media pembelajaran atau sumber belajar.⁴ Mengajar dengan menerapkan media pembelajaran adalah mengajar yang menggunakan sarana atau alat yang digunakan untuk mendukung pembelajaran. Seel dan Richey berpendapat bahwa menurutnya media pembelajaran merupakan alat, sumber-sumber atau bahan materi yang menjadi fasilitas belajar dan memperbaiki kinerja.⁵ Dengan bantuan media pembelajaran peserta didik akan terbantu dalam memahami materi yang diajarkan, bahkan peserta didik dapat merasakan pembelajaran yang lebih menarik hingga menjadikan mereka untuk berperan aktif dalam mengikuti pembelajaran.

Pembelajaran IPA jika diterapkan media dalam pengajarannya, maka akan membuat suasana pembelajaran menjadi lebih aktif karena dengan menggunakan media, proses pembelajaran akan lebih menarik dan menyenangkan. Hal ini berdasarkan beberapa data hasil penelitian terdahulu yang membahas tentang penerapan media kedalam proses pembelajaran yakni. Pertama, skripsi Fitri Rendana tahun 2018 yang berjudul pengembangan media pembelajaran berupa kartu domino pada materi struktur dan fungsi tumbuhan kelas V SD/MI. Berdasarkan penelitian ini, menerapkan media pembelajaran pada mata pelajaran IPA berupa kartu domino sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik selain itu media kartu uno juga dapat membuat suasana pembelajaran menjadi lebih aktif dan peserta didik menjadi bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dikelas, Media pembelajaran berupa kartu domino sudah di uji coba di tiga sekolah yaitu SDN Kupang Kota, MIN Bandar Lampung dan MIS Pajajaran, hasilnya media kartu

⁴ Arief S. Sadiman, dkk, Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya (Jakarta:Bumi Aksara,2015), H.4-5

⁵ Azhar Arsyad, Media Pembelajaran, (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 2013

domino dikategorikan sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran.⁶ Selanjutnya penelitian dari Lailatul Fadilah tahun 2019. Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran berbasis website, media ini bertujuan untuk menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan serta meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V MI IMAMI Kepanjen pada materi IPA gaya dan gerak. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis website IPA memiliki tingkat kemenarikan yang tinggi dan media ini sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar disekolah tersebut.⁷ Selanjutnya penelitian dari Fransiscus Caraccioli Joni Tri Wibowo tahun 2017. Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran berbasis montessori. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik dalam memahami materi penggolongan hewan berdasarkan penutup tubuhnya. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis montessori ini efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik dalam memahami materi.⁸

Setelah melakukan wawancara dan observasi oleh peneliti di SDN BADEAN 03 BANGSALSARI JEMBER. Pada ruangan kelas V, peneliti menyimpulkan bahwa suasana pembelajaran tidak berlangsung dengan aktif dan menarik, proses pembelajaran yang berlangsung penyampaian materinya hanya menggunakan metode ceramah dan peserta didik terlihat pasif hanya mendengarkan ceramah dari guru lalu mengerjakan soal tugas, guru juga mengatakan bahwa sekitar 70% peserta didik belum bisa menguasai mata pembelajaran IPA materi penggolongan hewan berdasarkan makanannya. Oleh sebab itu agar pembelajaran IPA di SDN BADEAN 03 BANGSALSARI JEMBER menjadi lebih menarik dan

⁶ Fitri Rendana, *Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Kartu Domino Pada Materi Struktur Dan Fungsi Tumbuhan Kelas V SD/MI*, skripsi skripsi pgmi UIN Raden Intan Lampung, 2018, hlm.92

⁷ Lailatul Fadilah, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website IPA Materi Gaya Dan Gerak Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V MI Imami Kepanjen*, Skripsi pgmi UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2019. hlm.142-143

⁸ Fransisco, *Pengembangan media pembelajaran IPA SD materi penggolongan hewan berdasarkan penutup tubuhnya berbasis metode montessori*. Skripsi PGMI Universitas Sanata Dharma Yogyakarta, 2017. hlm viii

peserta didik menjadi lebih aktif ketika pembelajaran maka diperlukan media pembelajaran kedalam proses pembelajaran tersebut

Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu, serta manfaat media yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik, menjadikan pembelajaran yang menarik serta menyenangkan. Beberapa alasan inilah yang membuat peneliti menjadi ingin mengembangkan media pembelajaran yang akan di terapkan pada SDN Badean 03 Bangsalsari Jember, media yang dikembangkan adalah kartu UNO yang dimodifikasi yang didalam permainan kartu ini memuat materi penggolongan hewan berdasarkan makanannya. Penelitian ini berjudul **“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERUPA KARTU UNO UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATERI PENGGOLONGAN HEWAN BERDASARKAN MAKANANNYA KELAS V SDN BADEAN 03 BANGSALSARI JEMBER”**

B. Rumusan masalah

1. Bagaimana validitas pengembangan media pembelajaran menggunakan media kartu UNO dalam materi penggolongan hewan berdasarkan makanannya pada peserta didik kelas V?
2. Apakah media pembelajaran kartu UNO dapat meningkatkan hasil pembelajaran peserta didik pada materi penggolongan hewan berdasarkan makanannya?
3. Bagaimana respon peserta didik terhadap pengembangan media pembelajaran kartu UNO pada materi penggolongan hewan berdasarkan makanannya kelas V ?

C. Tujuan

1. Untuk mengetahui bagaimanakah validitas pengembangan media pembelajaran menggunakan media kartu UNO dalam materi penggolongan hewwan berdasarkan makanannya pada peserta didik kelas V

2. Untuk mengetahui apakah media pembelajaran kartu UNO dapat meningkatkan hasil pembelajaran peserta didik pada materi penggolongan hewan berdasarkan makanannya
3. Untuk mengetahui bagaimana respon peserta didik terhadap pengembangan media pembelajaran kartu UNO pada materi penggolongan hewan berdasarkan makanannya kelas V

D. Manfaat

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bantuan media pembelajaran bagi SDN BADEAN 03 BANGSALSARI JEMBER, dan menjadi motivasi para pendidik untuk berupaya menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif dan kondusif serta menyenangkan

2. Manfaat praktis

a. Bagi siswa

Dapat menunjang proses pembelajaran, membantu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih antusias dan menyenangkan sehingga peserta didik dapat belajar tanpa merasa bosan

b. Bagi guru

Menjadi salah satu wawasan untuk menambah upaya dalam menciptakan pembelajaran yang lebih kondusif. Dan menjadikan guru lebih profesional dalam melaksanakan pembelajaran

c. Bagi sekolah

Sekolah dapat terbantu dalam melaksanakan program pembelajaran yang kreatif, unik dan efektif, serta menjadi tambahan media pembelajaran yang tetap dan dapat digunakan dengan waktu yang lama

d. Bagi peneliti

Menjadi salah satu kesempatan bagi peneliti untuk belajar mendalami dunia pendidikan dan sebagai bekal yang nantinya akan bermanfaat ketika menjadi seorang guru.

E. Asumsi pengembangan

Penelitian ini didasari dengan beberapa asumsi pengembangan yang akan dipaparkan sebagai berikut:

1. Pengembangan media kartu uno dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam memahami materi pembelajaran
2. Media pembelajaran kartu uno dapat melibatkan peserta didik kedalam proses pembelajaran
3. Media kartu uno merupakan media pembelajaran berbasis permainan, peserta didik akan merasakan pembelajaran sekaligus bermain

F. Ruang lingkup pengembangan

1. Penelitian ini dilakukan dikelas V SDN BADEAN 03 BANGSALSARI JEMBER
2. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui validitas, respon dan hasil belajar setelah diterapkan media pembelajaran kartu UNO terhadap pembelajaran IPA materi penggolongan hewan berdasarkan makanannya kelas V SDN BADEAN 03 BANGSALSARI JEMBER
3. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam memahami pembelajaran IPA materi penggolongan hewan berdasarkan makanannya

G. Spesifikasi produk

Spesifikasi produk media pembelajaran kartu UNO pada penelitian ini yakni:

1. Desain media kartu UNO memiliki karakteristik yang sama dengan desain kartu UNO biasanya, satu set kartu angka (1-9) dan satu set kartu aksi (3 kartu reserve, 3 kartu skip, 3 kartu draw dan 4 kartu wild)
2. Pada set kartu angka dibagian tampilan depan kartu UNO diberi gambar hewan-hewan herbivora, karnivora dan omnivora
3. Pada set kartu aksi terdapat tulisan sifat-sifat hewan herbivora,karnivora dan omnivora

H. Orisinalitas penelitian

Beberapa hasil penelitian sebelumnya yang menjadi landasan penyusunan skripsi ini disertai persamaan dan perbedaannya yang akan dipaparkan berikut ini :

1. Penelitian Fitri Rendana tahun 2018 yang berjudul pengembangan media pembelajaran berupa kartu domino pada materi struktur dan fungsi tumbuhan kelas V SD/MI. Penelitian ini diterapkan pada pembelajaran IPA yang bertujuan untuk membuat peserta didik menjadi lebih aktif dan semangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media kartu domino sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran dan setelah diujikan melalui angket validasi media dan mendapatkan rata rata penilaian sebesar 91,28%⁹
2. Penelitian Lailatul Fadilah tahun 2019 yang berjudul pengembangan media pembelajaran berbasis website IPA pada materi gaya dan gerak untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V MI IMAMI KEPANJEN. Penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis website IPA memiliki tingkat kemenarikan yang tinggi dan media ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan.¹⁰
3. Penelitian Fransiscus Caraccioli Joni Tri Wibowo tahun 2017 yang berjudul Pengembangan media pembelajaran IPA SD materi penggolongan hewan berdasarkan penutup tubuhnya berbasis metode montessori. Penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran IPA materi penggolongan hewan berdasarkan penutup tubuhnya berbasis montessori berkualitas baik dan dapat membantu peserta didik dalam memahami materi penggolongan hewan berdasarkan penutupnya.¹¹

⁹ Fitri Rendana, *pengembangan media pembelajaran berupa kartu domino pada materi struktur dan fungsi tumbuhan kelas V SD/MI*, skripsi skripsi pgmi UIN Raden Intan Lampung, 2018, hlm.92

¹⁰ Lailatul Fadilah, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website IPA Materi Gaya Dan Gerak Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V MI Imami Kepanjen*, Skripsi pgmi UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2019. Hlm.142-143

¹¹ Fransisco, *Pengembangan media pembelajaran IPA SD materi penggolongan hewan berdasarkan penutup tubuhnya berbasis metode montessori*. Skripsi PGMI Universitas Sanata Dharma Yogyakarta, 2017. Hlm viii

4. Penelitian Anjar Trisaputra tahun 2018 yang berjudul pengembangan media permainan kartu KWARTET sebagai media pembelajaran biologi materi sistem ekskresi kelas XII IPA SMA NEGERI 4 LUWU TIMUR. Penelitian ini diterapkan pada pembelajaran biologi yang bertujuan untuk membuat proses pembelajaran yang menarik dengan permainan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media kartu kwartet mendapat kategori efektif dengan presentase penilaian yaitu 87,77%¹²

Tabel 1.1
Orisinalitas Penelitian

No	Nama peneliti, Judul, dan Identitas penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitiann
1	Fitri Rendana “pengembangan media pembelajaran berupa kartu domino pada materi struktur dan fungsi tumbuhan kelas V SD/MI” skripsi pgmi tahun 2018 UIN RADEN INTAN LAMPUNG	- Pengembangan media pembelajaran kartu - Materi ipa	- Media berupa kartu domino - Materi struktur dan fungsi tumbuhan	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui validitas dan respon terhadap media kartu domino yang dikembangkan
2	Penelitian Lailatul Fadilah tahun 2019 yang berjudul pengembangan media pembelajaran berbasis website IPA untuk	- Pengembangan media pembelajaran Materi pembelajaran	- Media berbasis website - Materi pelajaran gaya dan gerak	Mengembangkan media pembelajaran kartu UNO Materi penggolonga

¹² Anjar Trisaputra, *pengembangan media permainan kartu KWARTET sebagai media pembelajaran biologi materi sistem ekskresi kelas XII IPA SMA Negeri 4 Luwu Timur*, skripsi skripsi pendidikan biologi UIN Alauddin Makasar. 2018.hlm,iii

	meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi gaya dan gerak kelas V MI KEPANJEN	ipa		n hewan berdasarkan makanannya
3	Penelitian Fransiscus Caraccioli Joni Tri Wibowo tahun 2017 yang berjudul Pengembangan media pembelajaran IPA SD materi penggolongan hewan berdasarkan penutup tubuhnya berbasis metode montessori	- Pengembangan media pembelajaran IPA - menggunakan metode montessori	- Media pembelajaran berbasis montessori - Materi penggolongan hewan berdasarkan penutup tubuhnya	Mengembangkan media pembelajaran kartu UNO Materi penggolongan hewan berdasarkan makanannya
	Anjar Trisaputra tahun 2018 yang berjudul pengembangan media permainan kartu KWARTET sebagai media pembelajaran biologi materi sistem ekskresi kelas XII IPA SMA NEGERI 4 LUWU TIMUR	- Mengembangkan media pembelajaran berbasis kartu - Media pembelajaran berisi materi IPA	- Media berupa kartu Kwartet - Materi sistem ekskresi	Penelitian ini merupakan penelitian yang mengembangkan media kartu Kwartet dan media ini memuat materi biologi untuk peserta didik kelas XII

I. Definisi operasional

Judul penelitian ini akan dibahas definisi operasionalnya, tujuannya adalah agar tidak terjadi kesalahan tafsir yang mengakibatkan perbedaan dalam memahami judul penelitian ini,

1. Penelitian pengembangan

Penelitian pengembangan merupakan upaya mengembangkan sesuatu yang dapat membantu proses kegiatan pembelajaran. Produk yang telah dikembangkan diharapkan dapat meningkatkan kemampuan atau keterampilan peserta didik pada kegiatan pembelajaran

2. Media pembelajaran

Merupakan seluruh alat pembelajaran baik itu berupa teks, desain, audio, video dan lain-lain yang digunakan untuk membantu menyalurkan atau menyampaikan pesan dari sumber secara terencana sehingga dapat mempermudah penyampaian dan penerimaan materi pembelajaran, hingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Isi dari media pembelajaran adalah pengetahuan serta materi pembelajaran tertentu yang diajarkan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

3. Media kartu UNO

Media pembelajaran kartu UNO merupakan salah satu media pembelajaran . Permainan kartu UNO adalah sebuah permainan dimana para pemainnya menyusun kartu sesuai warna sebelumnya, atau sesama angka pada kartu UNO, bedanya dengan media kartu uno peserta didik menyusun kartu sesuai dengan gambar penggolongan hewan sebelumnya, penggolongan hewan sesuai dengan jenis makanan hewan tersebut yakni pemakan daging (karnivora), tumbuhan (herbivora), dan pemakan segala (omnivora)

4. Hasil belajar

Hasil dari pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan adalah hasil belajar, hasil belajar ini dapat dinyatakan dengan bentuk simbol, huruf, ataupun kalimat untuk menjabarkan bagaimana pemahaman dan pencapaian peserta didik pada saat pembelajaran. Hasil belajar juga dapat difahami dengan pencapaian prestasi siswa

atau perubahan tingkah laku siswa dalam bidang kognitif, afektif dan psikomotorik yang diperoleh siswa setelah kegiatan pembelajaran

5. Penggolongan hewan berdasarkan makanannya

Hewan dapat dikelompokkan berdasarkan apa yang mereka makan, hewan-hewan dapat dikelompokkan menjadi tiga golongan yaitu karnivora atau kelompok hewan yang memakan daging, herbivora yaitu kelompok hewan yang memakan tumbuhan, dan omnivora yaitu kelompok hewan pemakan daging serta tumbuhan

J. Sistematika pembahasan

Dalam penelitian skripsi ini peneliti mengembangkan media pembelajaran dengan sistematika pembahasan yang akan dijelaskan berikut ini :

BAB I (PENDAHULUAN) : BAB ini akan dijelaskan apa dan bagaimana permasalahan dan solusi yang melatar belakangi penelitian ini, rumusan masalah yang diambil, tujuan penelitian, manfaat, dan beberapa dasar dasar dalam penelitian

BAB II (KAJIAN PUSTAKA) : BAB ini akan dijelaskan tentang hakikat pembelajaran, pengenalan sekilas tentang media kartu UNO, isi materi dari penggolongan hewan berdasarkan makanannya serta kerangka berfikir penelitian

BAB III (METODE PENELITIAN) : BAB ini akan dijelaskan jenis penelitian serta model pengembangan yang digunakan, dan bagaimana tahapan-tahapan dalam mengembangkan media

BAB IV (HASIL PENGEMBANGAN) : BAB ini akan dipaparkan dan dijelaskan data dari hasil penelitian yang dilakukan

BAB V (PEMBAHASAN) : BAB ini akan dibahas secara lebih mendalam tentang keseluruhan data yang telah diperoleh pada BAB IV

BAB VI (PENUTUP) : BAB ini berisi beberapa kesimpulan dari penelitian pengembangan yang telah dilakukan serta saran-saran dari peneliti.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Media Pembelajaran

a. Pengertian

Seel dan Richey mengatakan bahwa media pembelajaran merupakan alat-alat, sumber-sumber atau bahan materi yang menjadi fasilitas belajar dan memperbaiki kinerja. Dengan bantuan media pembelajaran peserta didik akan terbantu dalam memahami materi yang diajarkan, bahkan peserta didik dapat merasakan pembelajaran yang lebih menarik hingga menjadikan mereka untuk berperan aktif dalam mengikuti pembelajaran. .

Media pembelajaran menurut Gerlach dan Ely adalah bahan materi alat-alat, ataupun manusia yang dapat menciptakan suasana atau keadaan yang dapat membuat peserta didik menjadi mampu untuk menangkap materi atau pengetahuan, sikap beserta keterampilan. Jadi Guru, buku teks, papan tulis, lcd dan seluruh alat pembelajaran baik elektronik maupun non elektronik merupakan media yang dapat dipergunakan dalam pembelajaran.¹³

b. Fungsi

Ada beberapa fungsi media pembelajaran menurut livie dan Lenz, yakni:

1. Fungsi atensi yaitu media digunakan sebagai penarik perhatian peserta didik agar berkonsentrasi dalam proses pembelajaran
2. Fungsi afektif yaitu media digunakan untuk menarik sikap peserta didik
3. Fungsi kognitif yaitu media digunakan untuk menunjang pemahaman materi peserta didik
4. Fungsi kompensatoris yaitu media digunakan untuk membantu memahami materi bagi peserta didik yang kelemahan membaca

c. Tujuan

¹³ Gerlach dan ely, Theaching & media a systematich aproach sebagaimana dikutip oleh Mursid, pengembangan pembelajaran PAUD, (Bandung:remaja Rosdakarya,2016) hlm.39-41

Media pembelajaran memiliki tujuan sebagai berikut:¹⁴

1. Untuk menjaga tujuan isi dan materi pembelajaran agar tetap relevan
2. Sebagai efisiensi dalam meningkatkan proses pembelajaran
3. Untuk membantu meningkatkan minat dan konsentrasi pada saat mengikuti proses pembelajaran
4. Untuk memudahkan penyampaian materi pembelajaran

d. Manfaat

Media pembelajaran mempunyai manfaat antara lain:¹⁵

1. Meningkatkan motivasi untuk menarik perhatian peserta didik
2. Meningkatkan terjadinya interaksi langsung antara siswa dan lingkungan
3. Memaksimalkan fungsi indra peserta didik.
4. Memberikan keseragaman dalam pengamatan setiap individu peserta didik
5. Menjadikan konsep-konsep yang abstrak menjadi kongkret untuk mengurangi verbalisme
6. Menyediakan bahan belajar secara konsisten dan dapat dipelajari kembali sesuai kebutuhan

e. Jenis –jenis media

Media memiliki jenis yang bermacam macam , jenis media dikelompokkan menjadi 4 yakni:¹⁶

1. Media audio visual atau media yang dapat dilihat mata dan dapat mengeluarkan suara, ada dua media audio visual yakni audio visual diam seperti slide dengan suara. Lalu audio visual dengan suara seperti film dan video (dengan suara)
2. Media audio merupakan media yang dapat mengeluarkan suara seperti: radio dan tape recorder,

¹⁴ Ali Muhson, pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi, (jurnal pendidikan Akuntansi Indonesia, Vol. VII No.2 2010), hlm. 3-5

¹⁵ ibid

¹⁶ ibid

3. Media visual, media yang hanya bisa dilihat, ada dua media visual yakni visual diam seperti gambar , foto, dan buku. lalu visual bergerak seperti film dan vidio bisu (tanpa suara)
4. Media serba teks seperti papan tulis, mading, dan media 3D

B. Media Kartu Uno

a. Sejarah kartu UNO

Menurut tinsman ia menjelaskan, pada awalnya pertama kali kartu UNO diciptakan di reading ohio pada tahun 1971 oleh Merle Robbins, ia seorang yang bekerja sebagai tukang pangkas dan pembuat kartu. Setelah menciptakan kartu UNO Merle Robbins mengenalkan nya pertama kali kepada keluarganya, kemudian ia mengenalkannya permainan tersebut kepada saudara-saudaranya. Setelah satu tahun tepatnya pada tahun 1972 Merle Robbin menjual hak cipta permainan kartu UNO. Dan selanjutnya International Games Inc mulai memperkenalkan permainan ini secara lebih luas.

b. Permainan kartu UNO

Permainan kartu UNO adalah permainan pencocokan kartu, permainan ini merupakan permainan yang simple serta mudah dimainkan. Dalam memainkan kartu UNO ini diperlukan pemain berjumlah dua orang hingga 10 orang pemain. Menurut Edwin Prawiro Hakim ia menjelaskan aturan permainan kartu UNO, yaitu pile card dikocok dan dibagikan pada setiap pemain, jumlah kartu awal yang dibagikan disesuaikan dengan kesepakatan setiap pemain, lalu satu kartu dipilih secara acak untuk menjadi deal card, setelah itu seluruh pemain mengeluarkan kartu yang cocok dengan deal card secara bergiliran, dan pemain yang tidak dapat mengeluarkan kartu yang cocok maka harus mengambil 1 kartu pada pile card.

Dalam permainan kartu UNO terdapat dua macam kartu, yakni kartu angka dan kartu aksi, kartu angka berisikan nomor 0 hingga 9. Sedangkan kartu aksi akan dipaparkan sebagai berikut:

1. Draw 2 card

Kartu ini dapat membuat pemain pada giliran selanjutnya hanya bisa mengeluarkan kartu draw 2 card atau kartu wild draw 4 card jika tidak maka pemain giliran selanjutnya harus mengambil 2 kartu pada pile card. Memainkan kartu ini harus mengikuti deal card

2. Reverse card

Kartu ini dapat membuat arah permainan menjadi terbalik, jika permainan berlangsung searah jarum jam maka ketika kartu ini dimainkan maka arah permainan menjadi lawan arah jarum jam. Memainkan kartu ini harus mengikuti deal card

3. Skip card

Kartu ini dapat membuat pemain giliran selanjutnya tidak dapat mengeluarkan kartu. Memainkan kartu ini harus mengikuti deal card

4. Wild card

Kartu ini dapat memilih deal card untuk pemain selanjutnya sesuai kehendaknya sendiri. Memainkan kartu ini tidak memerlukan deal card

5. Wilde draw 4 card

Kartu ini dapat memilih deal card untuk pemain selanjutnya sesuai kehendaknya sendiri Memainkan kartu ini tidak memerlukan deal card. Kartu ini juga membuat pemain selanjutnya untuk mengeluarkan kartu draw 4 card jika tidak, maka harus mengambil 4 kartu sebagai hukumannya

C. Hasil Belajar

a. Pengertian

Hasil belajar merupakan gabungan kata dari kata hasil dan belajar, hasil yang berarti buah atau perolehan yang didapat dari aktifitas yang mengakibatkan perubahan pada input secara fungsional. Sedangkan belajar ialah suatu upaya agar individu yang belajar

mendapatkan perubahan. Hasil belajar adalah suatu perolehan atau perubahan yang didapatkan dari upaya individu yang belajar¹⁷

Hasil belajar juga dapat difahami dengan pencapaian prestasi siswa atau perkembangan yang diperoleh setelah peserta didik belajar dalam bidang pemahaman materi (kognitif), sikap (afektif), dan keterampilan (psikomotorik). Hasil belajar juga merupakan alat untuk mengetahui apakah peserta didik mencapai tujuan pembelajaran atau tidak oleh sebab itu hasil belajar merupakan faktor penting dalam pembelajaran.¹⁸

b. Faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar

Hasil belajar dapat dipengaruhi meningkat atau tidaknya oleh beberapa faktor, faktor-faktor tersebut dikelompokkan menjadi dua yaitu faktor internal dan faktor eksternal

1. Faktor internal

Faktor internal merupakan faktor yang mempengaruhi hasil belajar yang asalnya dari dalam diri manusia seperti kesehatan jasmani dan rohani, jika salah satu atau dua-duanya mengalami masalah, seperti ketika ada konflik dengan orang lain hingga menyebabkan gangguan pikiran atau terdapat bagian tubuh yang merasakan sakit, maka akan mengganggu dan mengurangi motivasi belajar, kemampuan berfikir dan juga akan berimbasterhadap hasil belajar yang diperoleh, seseorang yang memiliki IQ yang tinggi maka cenderung memiliki hasil belajar yang tinggi karena dengan IQ yang tinggi maka akan dengan mudah menangkap materi pembelajaran.

Minat dan bakat juga sangat berpengaruh terhadap hasil belajar, jika individu belajar dengan didukung dengan minat dan bakat maka besar kemungkinan mereka akan mencapai tujuan belajar tersebut

2. Faktor eksternal

¹⁷ Purwanto. *Evaluasi hasil belajar*. (yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), hlm 44

¹⁸ Nana Sudjana. *penilaian Hasil Proses belajar mengajar*. (bandung : Remaja Rosdakarya, 2005) hlm. 47

Faktor eksternal adalah faktor yang mempengaruhi hasil belajar yang asalnya dari luar diri manusia seperti support dari orang tua, hal ini akan berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik, begitu juga dengan keluarga atau saudara lain dan bahkan teman sekitar, interaksi peserta didik dengan orang-orang disekelilingnya juga akan mempengaruhi hasil belajar peserta didik tersebut.

Sekolah sebagai tempat belajar juga sangat mempengaruhi hasil belajar, begitu juga seluruh yang berperan dalam proses pembelajaran meliputi kualitas guru, bahan ajar, kesuaian kurikulum, perlengkapan dll.

Yang sangat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik selain hal-hal diatas adalah masyarakat, jika masyarakat disekitar tempat tinggal merupakan orang-orang berpendidikan maka akan mendorong anak untuk giat belajar begitu pula dengan sebaliknya.

D. PENGGOLONGAN HEWAN BERDASARKAN MAKANANNYA

Materi penggolongan hewan berdasarkan makanannya berada pada kelas V tema ekosistem subtema 1 kompoonen ekosistem. Materi penggolongan hewan berdasarkan makanannya mengelompokkan hewan-hewan menjadi tiga golongan, ada kelompok hewan pemakan daging yang disebut sebagai karnivora, kelompok hewan pemakan tumbuhan yaituu herbivora dan omnivora yaitu kelompok hewan pemakan segala atau daging dan tumbuhan. Contoh hewan karnivora yakni harimau dan kucing, hebivora yakni sapi dan kambing dan omnivora yaitu monyet dan ayam

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian R&D yaitu penelitian yang mengembangkan sebuah produk. Pada penelitian ini, produk yang dikembangkan pada penelitian ini adalah media pembelajaran yang memuat materi kelas V penggolongan hewan berdasarkan makanannya, produk yang dihasilkan berupa permainan kartu UNO. Dalam penelitian, untuk mengembangkan suatu produk diperlukan analisis kebutuhan dan produk yang dikembangkan akan diuji kelayakannya menggunakan uji validitas.¹⁹ Oleh sebab itu penelitian ini akan membahas analisis kebutuhan terlebih dahulu dan melanjutkannya dengan menguji kelayakan media pembelajaran kartu UNO.

B. Prosedur Penelitian Dan Pengembangan

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan ADDIE. Metode ini menggunakan 5 langkah yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Penelitian dengan model ini harus bersifat student center, inovatif, otentik dan inspiratif.²⁰

a. Analysis (Analisis)

Hal pertama yang dilakukan adalah analisis, analisis kerja dan analisis kebutuhan

Analisis kerja digunakan untuk mengklasifikasikan permasalahan yang ada dilapangan berkaitan dengan permasalahan yang berkaitan dengan proses pembelajaran kemudian menemukan solusinya dengan menggunakan media pembelajaran.

Analisis kebutuhan dilakukan untuk menentukan media pembelajaran yang dapat membuat suasana pembelajaran lebih aktif dan menyenangkan dan meningkatkan hasil pembelajaran

b. Design (Desain)

¹⁹ Sugiyono. *Metode penelitian kuantitatif,kualitatif dan R&D* (Bandung, Alfabeta, 2014), hlm.297

²⁰ Robert Maribe Branch, *Intructional Design : The ADDIE Approach* (london : Springer Science+Business Media ,2009) hlm.2

Hal kedua yang dilakukan adalah desain. Seperti ketika ingin membangun rumah maka harus mendesain rancangan bangunan dahulu dengan kertas . Dalam merancang media dibutuhkan desain, materi, dan alat editing

c. Development (Pengembangan)

Hal ketiga yakni mengembangkan media sesuai rancangan awal. Beberapa tahapan pengembangan yang dilakukan peneliti sebagai berikut:

1. Merancang desain media menggunakan aplikasi corel draw . dengan aplikasi ini, peneliti mendesain keseluruhan kartu UNO baik tampak depan dan belakang
2. Melakukan validasi media oleh validator ahli desain, ahli materi dan ahli praktisi oleh guru kelas
3. Perbaiki media pembelajaran sesuai tanggapan dan saran dari para validator
4. Mencetak media pembelajaran kartu UNO

d. Implementation (Implementasi)

Langkah selanjutnya adalah implementasi yaitu melaksanakan pembelajaran menggunakan media yang telah dikembangkan. Peneliti akan melakukan penelitian dengan menerapkan media kartu UNO kedalam proses pembelajaran. Selanjutnya peneliti menguji keefektifan media menggunakan tes-tes (pre-test dan post-test).

e. Evaluation (Evaluasi)

Pada tahap ini media yang dikembangkan direvisi sesuai tanggapan dan saran dari peserta didik

f. Tahap Validasi

Validitas dapat diketahui dari hasil analisis uji dari validator yang akan dipaparkan sebagai berikut:

1. Uji ahli

Tahap uji ahli merupakan tahap dimana produk diuji oleh validator. Validator minimal S2, harus punya pengalaman mengajar minimal

5 tahun, miliki wawasan. kecakapan dan dapat dipercaya dan merupakan ahli dibidangnya

2. Tahap validasi

Tahap validasi memiliki beberapa tahapan sebagai berikut:

- a) Validator akan menilai, berkomentar dan memberi saran terhadap media pembelajaran kartu domino yang dikembangkan, media kartu UNO akan dinilai oleh 2 validator ahli media dan 2 validator ahli pembelajaran
- b) Peneliti memberikan angket yang bertujuan untuk menilai media pembelajaran kartu UNO untuk diterapkan kedalam proses kegiatan pembelajaran. Hal ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan produk atau validitas
- c) Peneliti melakukan perbaikan media pembelajaran kartu UNO berdasarkan penilaian, saran dan tanggapan dari validator.

g. Uji coba

Media kartu UNO diterapkan dikelas V SDN BADEAN 03 BANGSALSARI JEMBER dengan subjek 15 peserta didik. Pembelajaran dilakukan 2 kali, pembelajaran menggunakan media kartu UNO dan pembelajaran tanpa menggunakan media kartu UNO. Tahapan pembelajaran dilakukan sebagai berikut:

1. Sebelum dilakukan uji coba peneliti melaksanakan pembelajaran tanpa menggunakan media kartu UNO dan dilakukan pre test
2. Pembelajaran selanjutnya, peneliti menerapkan pembelajaran menggunakan media pembelajaran kartu UNO yang telah dikembangkan
3. Peneliti memberikan post-test untuk dibandingkan dengan hasil pre-test penerapan pembelajaran kartu UNO.
4. Peneliti membagikan angket pada masing-masing peserta didik

h. Jenis data

Data data yang diperlukan dalam penelitian ini adalah data validasi dari validator, tes peningkatan hasil belajar peserta didik serta lembar angket respon peserta didik. Tes-tes , angket dari peserta didik dan hasil validasi dari validator merupakan data kuantitatif. Tes adalah latihan atau sederet pertanyaan serta alat penilaian yang digunakan guru untuk mengukur kemampuan dan hasil belajar peserta didik. Angket adalah alat untuk mengetahui bagaimana respon peserta didik ketika pembelajaran menggunakan media kartu UNO. Data kualitatif merupakan pendeskripsian dari data kuantitatif.²¹

i. Instrumen pengumpulan data

Pada penelitian ini, beberapa instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data yaitu halaman penilaian validasi produk, soal pre-test dan post-test dan halaman angket peserta didik. Instrumen akan dijelaskan sebagai berikut:

1. Penilaian validasi

Halaman validasi akan menilai validitas atau kelayakan media kartu UNO dan RPP pembelajarann dikelas. Validitas dinilai oleh 2 validator ahli media dan 2 validator ahli pembelajaran

2. Soal pre-test dan post test

Agar perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah penerapan media pembelajaran kartu UNO dapat diketahui maka dibutuhkan test yang diberikan sebelum penerapan media (pre-test) dan sesudahnya (post-test)

3. Halaman kerja angket respon siswa

Halaman angket respon akan diberikan kepada peserta didik diakhir pembelajaran, angket ini digunakan untuk mengetahui respon peserta didik selama penerapan media pembelajaran kartu UNO

j. Teknik analisis data

²¹ Duhita savira wardani, tesis :” pengembangan buku ajar IPA berbasis multiple intelegence dan berorientasi keterampilan penyelesaian masalah siswa kelas V sekolah dasar”(surabaya, universitas negeri surabaya) hlm.68

Teknis analisis data digunakan untuk menganalisis data yang telah dikumpulkan. Data dari instrumen pengumpulan data dideskripsikan secara kualitatif. Analisis tersebut akan dipaparkan sebagai berikut:

1. Analisis validasi pengembangan media pembelajaran kartu UNO
Media pembelajaran UNO terlebih dahulu divalidasi sebelum diterapkan pada proses pembelajaran. Validasi dilakukan untuk menilai kelayakan media dan RPP dari media kartu UNO. Hal ini dilakukan oleh 2 validator, hasil penilaian dari dua validator dirata-rata dan hasilnya dikategorikan sesuai tabel berikut:

Tabel 3.1

Kategori validasi pengembangan media

Interval Skor	Kategori	Keterangan
$3,60 \leq \text{skor} \leq 4,60$	Valid	Dapat digunakan tanpa revisi
$2,60 \leq \text{skor} \leq 3,59$	Cukup Valid	Dapat digunakan dengan sedikit revisi
$1,60 \leq \text{skor} \leq 2,59$	Kurang Valid	Dapat digunakan dengan banyak revisi
$1,00 \leq \text{skor} \leq 1,59$	Tidak Valid	Belum dapat digunakan dan masih memerlukan konsultasi

Borich (1994) mengatakan bahwa validitas media dapat diukur dengan satuan (R) yaitu analisis percentage of agreement.²² Hasil (R) diperoleh dari dari penilaian dua validator menggunakan rumus sebagai berikut:

$$R = (1 - \frac{A-B}{A+B}) \times 100\%$$

Keterangan:

R = Percentage of agreement

A = Nilai tertinggi dari dua validator

B = Nilai terendah dari dua validator\

²² Ibid, hlm.70

Media akan dianggap valid jika mendapat nilai $\geq 2,60$ jika tidak memenuhi kriteria tersebut maka peneliti harus melakukan revisi.

2. Analisis tes hasil belajar peserta didik

Hasil dari pre-test dan post-test diukur menggunakan uji normalitas Gain. Hasil nilai tersebut dihitung rata-rata agar hasil perbandingan antara pre-test dan post-test dapat diketahui. Kemudian hasil tersebut diterapkan rumus N-Gain yang mengacu pada rumus hake dalam meltezer.²³

$$\text{N-Gain} = \frac{S_{\text{post}} - S_{\text{pre}}}{S_{\text{max}} - S_{\text{pre}}}$$

Ket :

S post : Skor post-test

S pre : Skor pre-test

S max : Skor maximum ideal

Kriteria perolehan skor N-Gain dapat diketahui sebagai berikut:

Tabel 3.2

Kategori Perolehan N-Gain skor

Skor	Klasifikasi
$G > 0,07$	Tinggi
$0,3 < G \leq 0,7$	Sedang
$G \leq 0,3$	Rendah

Jika N-Gain $\geq 0,3$, Maka media dapat meningkatkan hasil belajar

3. Analisis respon siswa

Analisis respon peserta didik didapat dari penilaian angket. Angket dianalisis dan dikategorikan sesuai tabel dan dideskripsikan secara kualitatif. Analisis data angket siswa mmengacu pada skala guttman yaitu jika peserta didik menjawab “ya” maka diberi skor 1 jika

²³ Dewi Anggraini Sholehah, “Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) berbasis problem based learning untuk meningkatkan berfikir kritis siswatema lingkungan sahabat kita subtema pelestarian lingkungan kelas V di min sukosewu Gandusari Blitar”, Skripsi, Jurusan PGMI, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2017

menjawab “tidak” maka diberi skor 0.²⁴ Hasil presentase angket dinilai sesuai kategori presentase respon siswa tabal

$$P (\%) \frac{\text{Jumlah siswa menjawab "ya"}}{\text{Jumlah siswa keseluruhan}} \times 100\%$$

Tabel 3.3

Kategori Penilaian Respon

Presentase Skor	Kategori
76% - 100%	Positif
51% - 75%	Cukup Positif
26% - 50%	Kurang Positif
0% - 25%	Tidak Positif

Efektifitas media pembelajaran kartu uno diukur menggunakan hasil angket respon peserta didik. Media pembelajaran kartu UNO dapat dinyatakan efektif apabila presentase respon siswa mencapai minimal 51%.²⁵

²⁴ Duhita Savira Wardani, Tesis : “ Pengembangan buku ajar IPABerbasis mutiple intelegence dan berorientasi keterampilan penyelesaian masalah siswa kelas V sekolah dasar” (Surabaya, Universitas Negeri Surabaya), hlm.70

²⁵ Ibid, hlm.71

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Validitas perangkat pembelajaran

1. Validitas RPP 1 (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran)

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran merupakan langkah-langkah pembelajaran yang akan dilaksanakan pada saat pembelajaran, langkah-langkah ini berisi KI, KD, tujuan pembelajaran dll. RPP memuat apa saja yang akan dilakukan peneliti dalam melaksanakan pembelajaran, RPP 1 akan diuji kelayakannya (validasi) oleh dua validator ahli pembelajaran. Data hasil validasi dipaparkan sebagai berikut:

Tabel 4.1

Hasil Validasi RPP 1

No	Aspek	Skor				Kategori
		V1	V2	R (%)	$\bar{x}$	
1	Memuat Identitas sekolah, tujuan pembelajaran, materi, metode, sumber belajar, kegiatan pembelajaran, penilaian).	4	4	100	4,00	Valid
2	Memuat Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar dan Indikator.	3	4	86	3,50	Valid
3	Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan indikator.	4	3	86	3,50	Valid
4	Kesesuaian metode pembelajaran yang digunakan dengan materi.	3	4	86	3,50	Valid
5	Sumber belajar yang digunakan relevan dengan materi.	3	4	86	3,50	Valid
6	Penulisan RPP (Penomoran, jenis dan ukuran font)	4	4	100	4,00	Valid
7	Langkah-langkah kegiatan	4	4	100	4,00	Valid

	Pembelajaran (Pembuka, Isi, dan Penutup)					
8	Penerapan pembelajaran menggunakan media	3	3	100	3,00	Valid
9	Menggunakan Bahasa Indonesia sesuai dengan PEUBI yang baik dan benar	4	4	100	4,00	Valid
10	Bahasa yang jelas, komunikatif, dan mudah dipahami.	4	3	86	3,50	Valid

Dari keseluruhan nilai R (percentage of agreement) didapatkan nilai rata-rata validasi sebesar 93%. Kedua validator menilai media pembelajaran kartu UNO dengan percentage of agreement pada 10 aspek validasi dengan skor $\geq 86\%$. Hal ini menunjukkan bahwa kedua validator telah menyimpulkan bahwa RPP 1 telah layak digunakan kedalam proses pembelajaran. Kedua validator memberikan saran agar memperhatikan kesinambungan antara KI,KD dan Indikator pembelajaran.

2. Validitas RPP 2

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran 2 merupakan langkah-langkah pembelajaran menggunakan media kartu UNO. langkah-langkah ini berisi KI,KD,tujuan pembelajaran dll. RPP 2 memuat apa saja yang akan dilakukan peneliti dalam melaksanakan pembelajaran, RPP 2 akan diuji kelayakannya (validasi) oleh dua validator ahli pembelajaran. Hasil dari validasi Rencana Pelaksanaan pembelajaran 2 dapat dipaparkan sebagai berikut:

Tabel 4.2

Hasil Validasi RPP 2

No	Aspek	Skor				Kategori
		V1	V2	R (%)	$\bar{x}$	
1	Memuat Identitas sekolah, tujuan	4	4	100	4,00	Valid

	pembelajaran, materi, metode, sumber belajar, kegiatan pembelajaran, penilaian).					
2	Memuat Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar dan Indikator.	4	4	100	4,00	Valid
3	Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan indikator.	4	3	86	3,50	Valid
4	Kesesuaian metode pembelajaran yang digunakan dengan materi.	4	4	100	4,00	Valid
5	Sumber belajar yang digunakan relevan dengan materi.	3	4	86	3,50	Cukup Valid
6	Penulisan RPP (Penomoran, jenis dan ukuran font)	4	4	100	4,00	Valid
7	Langkah-langkah kegiatan Pembelajaran (Pembuka, Isi, dan Penutup)	4	4	100	4,00	Valid
8	Penerapan pembelajaran menggunakan media	4	4	100	4,00	Valid
9	Menggunakan Bahasa Indonesia sesuai dengan PEUBI yang baik dan benar	4	4	100	4,00	Valid
10	Bahasa yang jelas, komunikatif, dan mudah dipahami.	4	3	86	3,50	Cukup Valid

Dari keseluruhan nilai R (percentage of agreement) didapatkan nilai rata-rata validasi sebesar 95,8 %. Kedua validator menilai media pembelajaran kartu UNO dengan percentage of agreement pada 10 aspek validasi dengan skor $\geq 86\%$. Hal ini menunjukkan bahwa kedua validator telah menyimpulkan bahwa RPP 2 telah layak untuk digunakan kedalam pembelajaran. Kedua validator memberikan saran yakni perhatikan ketepatan bahasa pada soal-soal peningkatan hasil belajar dan angket respon serta penambahan gambar pada soal.

3. Validitas media pembelajaran kartu UNO

Media yang akan divalidasi merupakan media kartu UNO, media berisi materi tentang penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya. Media kartu UNO ini akan dinilai kelayakannya lalu dinilai oleh 2 validator media

Tabel 4.3
Hasil Validasi Media

No	Aspek	Skor				Kategori
		V1	V2	R (%)	$\bar{x}$	
1	Kejelasan desain gambar kartu UNO	3	4	86	3,50	Valid
2	Kejelasan angka, tulisan dan symbol kartu UNO	4	4	100	4,00	Valid
3	Kemenarikan desain tampilan kartu UNO	4	3	86	3,50	Valid
4	Ketepatan tata letak penomoran, penulisan dan posisi gambar	4	4	100	4,00	Valid
5	Terdapat petunjuk permainan yang jelas dan mudah difahami	4	4	100	4,00	Valid
6	Kesesuaian materi pada media	4	4	100	4,00	Valid
7	Meningkatkan motivasi belajar peserta didik	3	4	86	3,50	Valid
8	Mempermudah peserta didik dalam mempelajari materi	4	3	86	3,50	Valid
9	Dapat menarik minat peserta didik	4	4	100	4,00	Valid
10	Media mudah digunakan	4	4	100	4,00	Valid

Dari keseluruhan nilai R (percentage of agreement) didapatkan nilai rata-rata validasi sebesar 94,4%. Kedua validator menilai media pembelajaran kartu UNO dengan percentage of agreement pada 10 aspek validasi dengan skor $\geq 86\%$. Berdasarkan hal ini dapat disimpulkan bahwa kedua validator telah menyimpulkan bahwa media kartu UNO telah layak untuk digunakan pada pembelajaran. Beberapa

saran yang diberikan validator yakni mengganti gambar-gambar hewan pada media kartu UNO dengan hewan-hewan yang sering dan mudah ditemukan disekitar.

B. Tes Peningkatan Hasil Belajar

Tes peningkatan hasil belajar diberikan pada peserta didik sebelum pembelajaran menggunakan media dan sesudah pembelajaran menggunakan media. Tes yang diberikan sebelum pembelajaran menggunakan media disebut pre-test, tes ini digunakan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik pada materi penggolongan hewan berdasarkan makanannya, hasil dari tes ini akan dibandingkan dengan pot-test. Post-test adalah tes yang diberikan setelah pembelajaran menggunakan media kartu UNO, tes ini yang akan dijadikan pengukur apakah hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan atau sebaliknya. Peserta didik dikatakan berhasil apabila hasil belajar sama atau melebihi KKM (70)

Soal-soal pada pre test dan post test sesuai dengan materi yang dimuat pada media kartu UNO yaitu materi tema ekosistem subtema 1 komponen sistem tentang penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya. Jumlah soal test yaitu ada 15 soal multiple choice (pilihan ganda). Tes-tes ini diberikan kepada lima belas peserta didik, untuk mengetahui tingkat kenaikan hasil belajar hasil tes dihitung menggunakan N-Gain skor lalu dikategorikan. Hasil dari pretest dan post-test peserta didik dipaparkan sebagai berikut:

Tabel 4.4

Hasil N-Gain Skor

No	Nama Siswa	Pre Test	Post Test	Gain Skor	Kriteria
1	A	58	76	0,4	sedang
2	B	62	82	0,5	sedang
3	C	68	76	0,2	rendah
4	D	64	88	0,6	sedang
5	E	70	94	0,8	tinggi
6	F	58	70	0,2	rendah
7	G	40	76	0,6	sedang
8	H	52	76	0,5	sedang
9	I	64	82	0,5	sedang
10	J	40	76	0,6	sedang
11	K	70	86	0,5	sedang

12	L	52	70	0,3	rendah
13	M	58	88	0,7	sedang
14	N	64	94	0,8	tinggi
15	O	70	94	0,8	tinggi
JUMLAH		890	1228	8	
RATA-RATA		59,3	81,8	0,53	Sedang

Berdasarkan tabel tersebut dapat difahami bahwa: (1) Keseluruhan skor pre-test peserta didik mendapatkan skor 890 dengan rata-rata 59,3. Jumlah peserta didik yang mendapatkan skor pre-test ≥ 70 sebanyak 3 dan 12 peserta didik lainnya mendapatkan skor pre-test dibawah KKM (70). Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik sebelum diterapkan media pembelajaran masih rendah. (2) Keseluruhan skor post-test peserta didik mendapatkan skor 1228 dengan rata-rata 81,8. Keseluruhan peserta didik mendapatkan skor ≥ 70 . Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik setelah diterapkan media pembelajaran mengalami peningkatan hasil belajar sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan media kartu UNO dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik

C. Angket Respon Siswa

Angket respon merupakan angket pengukur respon peserta didik terhadap pembelajaran menggunakan media kartu UNO. Angket ini diberikan pada 15 peserta didik kelas V SDN Badean 03 Jember. Hasil angket respon peserta didik dijabarkan sebagai berikut:

Tabel 4.5

Hasil Respon Peserta Didik

No	Aspek	Penilaian	
		P%	Kriteria
1	Gambar pada kartu UNO dapat dilihat dengan jelas	93	Positif
2	Kartu UNO dapat membantu memahami pelajaran penggolongan hewan	100	Positif

3	Kartu uno dapat membuat belajar jadi lebih menyenangkan	100	Positif
4	Kartu UNO dapat meningkatkan semangat belajar	100	Positif
5	Kartu UNO dapat menambah pengalaman belajar	86	Positif
6	Petunjuk permainan kartu UNO mudah dipahami dan dipraktekkan	86	Positif

Berdasarkan data respon peserta didik diatas dapat diketahui bahwa diseluruh aspek respon mendapatkan kategori positif dari peserta didik, keseluruhan aspek respon mendapatkan kategori positif sebesar 94,1%. Hal ini menunjukkan media pembelajaran kartu UNO efektif jika diterapkan terhadap proses pembelajaran.

BAB V

PEMBAHASAN

Penelitian ini berjudul pengembangan media pembelajaran berupa kartu UNO untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi penggolongan hewan berdasarkan makanannya. Penelitian ini termasuk penelitian R&D yaitu penelitian yang mengembangkan produk, Untuk langkah-langkah penelitian, penelitian ini mengikuti prosedur penelitian pada model ADDIE, sebelum menerapkan media yang telah dikembangkan, media kartu UNO diuji kelayakannya terlebih dahulu, media ini juga diuji apakah dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dan apakah efektif jika diterapkan kedalam pembelajaran. Oleh sebab itu pada penelitian akan dibahas Validasi, tes peningkatan hasil belajar dan angket respon

A. Validitas Perangkat Pembelajaran

1. Perangkat pembelajaran yang akan divalidasi terbagi menjadi dua bagian yakni validasi RPP 1 dan RPP 2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran 1 dilakukan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik sebelum diberlakukan pembelajaran menggunakan media kartu UNO terhadap materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya.

Dua validator ahli pembelajaran menguji validitas Rencana Pelaksanaan Pembelajaran 1 menggunakan angket validasi, angket validasi berisi 10 aspek penilaian. Hasil validasi menunjukkan bahwa dari 10 aspek penilaian terdapat 5 aspek yang mendapat skor percentage of agreement antar validator dengan nilai 100% dengan rata-rata penilaian 4,00 dan mendapatkan kategori valid, selanjutnya ada lima aspek yang dinilai validator mendapatkan nilai percentage of agreement sebesar 86% dengan rata-rata 3,50 dan mendapatkan kategori cukup valid.

Percentage of agreement dari keseluruhan penilaian terhadap RPP 1 mendapatkan kategori valid. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa Rencana pelaksanaan pembelajaran ke 1 layak praktekkan kedalam pembelajaran.

2. Perangkat pembelajaran yang akan divalidasi terbagi menjadi dua bagian yakni validasi RPP 1 dan RPP 2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran 2 dilakukan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik setelah diberlakukan pembelajaran menggunakan media kartu UNO terhadap materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya..

Dua validator ahli pembelajaran menguji validitas Rencana Pelaksanaan Pembelajaran 2 menggunakan angket validasi, angket validasi berisi 10 aspek penilaian. Hasil validasi menunjukkan bahwa dari 10 aspek penilaian terdapat tujuh aspek yang mendapat skor percentage of agreement antar validator dengan nilai 100% dengan rata-rata penilaian 4,00 dan mendapatkan kategori valid. selanjutnya ada tiga aspek yang dinilai validator mendapatkan nilai percentage of agreement sebesar 86% dengan rata-rata 3,50 dan mendapatkan kategori cukup valid. Kedua validator menyarankan beberapa perbaikan kepada peneliti. Saran tersebut yakni mengganti pertanyaan-pertanyaan pada soal tes dalam menggunakan bahasa yang sulit difahami oleh peserta didik, mengganti pertanyaan pada angket respon agar peserta didik tidak kesulitan dalam menjawab dan memberi gambar pada soal-soal tes agar soal-soal terlihat lebih menarik.

Percentage of agreement dari keseluruhan penilaian terhadap RPP 2 mendapatkan kategori valid. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa Rencana pelaksanaan pembelajaran ke 2 layak dipraktekkan kedalam pembelajaran.

3. Validasi media pembelajaran kartu UNO

Media kartu UNO diuji validitasnya oleh dua validator ahli media, ada 10 aspek penilaian tentang kelayakan media, media kartu UNO dapat digunakan kedalam pembelajaran jika dikategorikan valid. Dua validator ahli media menguji validitas media pembelajaran kartu UNO menggunakan angket validasi, angket validasi berisi 10 aspek penilaian. Hasil validasi menunjukkan bahwa dari 10 aspek penilaian terdapat enam aspek yang mendapat skor percentage of agreement antar validator dengan nilai 100% dengan rata-rata penilaian 4,00 dan

mendapatkan kategori valid. selanjutnya ada empat aspek yang dinilai validator mendapatkan nilai percentage of agreement sebesar 86% dengan rata-rata 3,50 dan mendapatkan kategori cukup valid. Kedua validator menyarankan beberapa perbaikan kepada peneliti. Revisi yang dilakukan adalah mengganti hewan-hewan pada media kartu UNO dengan hewan-hewan yang mudah ditemukan disekitar, dan mengedit tampilan kartu UNO agar terlihat lebih menarik. Percentage of agreement dari keseluruhan penilaian terhadap media kartu UNO mendapatkan kategori valid. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran kartu UNO layak digunakan kedalam proses pembelajaran.

B. Hasil Tes Peningkatan Hasil Belajar

Peserta didik setelah diberi pembelajaran diberi tes. Tes ini digunakan untuk mengetahui apakah peserta didik mengalami peningkatan hasil belajar atau sebaliknya, tes mengandung materi penggolongan hewan berdasarkan makanannya terdapat pada Tema Ekosistem dan Subtema 1 Komponen Ekosistem. Tes peningkatan hasil belajar berisi 15 soal multiple choice yang memuat pertanyaan tentang materi tersebut, tes diberikan pada peserta didik setelah Rencana Pelaksanaan Pembelajaran 1 (pre-test) dan setelah Rencana Pelaksanaan Pembelajaran 2 (post-test).

Hasil dari pre-test dan post test peserta didik dikategorikan menggunakan Uji Normalitas Gain serta di rata-ratakan, dengan ini data peningkatan hasil belajar dapat diketahui. Berdasarkan data hasil Uji Normalitas Gain dari 15 peserta didik, ada tiga kategori peningkatan hasil belajar, presentase terbesar adalah peserta didik yang mengalami peningkatan hasil belajar sedang, sedangkan presentase yang mengalami peningkatan hasil belajar tinggi jumlahnya sama dengan yang mengalami peningkatan hasil belajar rendah. Hasil N-Gain pada tes yang menunjukkan persentase siswa mengalami peningkatan hasil belajar tinggi 20%, sedang 60% dan rendah 20%. Secara keseluruhan N-Gain skor menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar peserta didik kelas V SDN

Badean 03 terhadap materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya berada pada kategori sedang dengan rata-rata skor N-Gain 0,53

C. Hasil Respon Peserta Didik

Angket respon peserta didik dibagikan setelah pembelajaran berakhir, tepatnya setelah pembelajaran yang diterapkan media kartu UNO dan tes baik pre-test dan post-test telah selesai dikerjakan. Hasil angket respon siswa dapat menunjukkan keefektifan media kartu UNO yang dikembangkan. Angket respon siswa diberikan pada 15 peserta didik tentang media kartu UNO yang telah dikembangkan. Data dari hasil angket respon diperoleh dengan menghitung banyaknya peserta didik yang menjawab “ya” dibagi dengan banyaknya jumlah peserta didik. Data hasil respon siswa yang telah diberikan pada 15 peserta didik akan dibahas sebagai berikut:

Hasil respon peserta didik pada pertanyaan, “Apakah gambar pada kartu UNO dapat dilihat dengan jelas?” memperoleh presentase sebesar 93%. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik berpendapat bahwa gambar pada kartu UNO sudah dapat dilihat dengan jelas

1. Hasil respon peserta didik pada pertanyaan, “Apakah Kartu UNO dapat membantu memahami pelajaran penggolongan hewan?” memperoleh presentase sebesar 100%. Hal ini menunjukkan bahwa media kartu UNO dapat membantu memahami pelajaran penggolongan hewan
2. Hasil respon peserta didik pada pertanyaan, “Apakah kartu uno dapat membuat belajar jadi lebih menyenangkan?” memperoleh presentase sebesar 100%. Hal ini menunjukkan bahwa media kartu UNO dapat membuat belajar jadi lebih menyenangkan
3. Hasil respon peserta didik pada pertanyaan, “Apakah Kartu UNO dapat meningkatkan semangat belajar?” memperoleh presentase sebesar 100% . Hal ini menunjukkan bahwa media kartu UNO dapat meningkatkan semangat belajar

4. Hasil respon peserta didik pada pertanyaan, “Kartu UNO dapat menambah pengalaman belajar?” memperoleh presentase sebesar 93%. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik berpendapat bahwa gambar pada kartu UNO sudah dapat menambah pengalaman belajar
5. Hasil respon peserta didik pada pertanyaan, “Apakah Petunjuk permainan kartu UNO mudah dipahami dan dipraktekkan?” memperoleh presentase sebesar 86%. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik berpendapat bahwa gambar pada kartu UNO sudah dapat menambah pengalaman belajar

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Setelah melakukan penelitian pengembangan media kartu UNO, menguji kelayakan media, menguji perangkat pembelajaran, mempraktekkan pembelajaran menggunakan media serta mengetahui respon peserta didik, pada penelitian ini dapat dirangkum dengan beberapa kesimpulan yakni :

1. Penelitian ini termasuk penelitian R&D, produk yang dikembangkan pada penelitian ini adalah media pembelajaran yang memuat materi kelas V penggolongan hewan berdasarkan makanannya, produk yang dihasilkan berupa permainan kartu UNO, media ini dikembangkan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V SDN Badean 03 Bangsalsari terhadap materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya Tema Ekosistem Subtema 1 Komponen Ekosistem. Media pembelajaran kartu UNO telah diuji validitasnya oleh validator ahli pembelajaran dan ahli media. Hasil dari validator ahli pembelajaran mendapat skor rata-rata validasi 95,8 % dan hasil dari validator ahli media mendapatkan skor validasi 94,4%. Berdasarkan data hasil validasi tersebut media pembelajaran kartu UNO telah valid dan dapat digunakan kedalam proses pembelajaran
2. Dari hasil pre-test dan post-test peserta didik kelas V SDN Badean 03 Bangsalsari menunjukkan bahwa media kartu UNO dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi penggolongan hewan berdasarkan makanannya. Peserta didik yang mengalami peningkatan hasil belajar rendah rendah sebesar 20%, sedang 60% dan tinggi sebesar 20%.
3. Hasil respon peserta didik kelas V SDN Bangsalsari Jember terhadap pembelajaran menggunakan media kartu UNO terhadap materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya memperoleh presentase 94,1% dengan kategori positif

B. Saran

1. Media pembelajaran kartu UNO dikembangkan hanya untuk membantu pendidik dalam menyampaikan materi. Sebelum menggunakan media hendaknya pendidik menyampaikan terlebih dahulu materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya.
2. Sebelum menggunakan media pembelajaran kartu UNO hendaknya membaca petunjuk bermain kartu UNO.

DAFTAR PUSTAKA

- Siti Suprihatin. 2015. *Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Siswa Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro*, Volume.3 No. 1 Juli 2015
- Arief S. Sadiman, dkk, *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya* (Jakarta:Bumi Aksara,2015), H.4-5
- Sanjaya Wina. 2015. *Pembelajaran dalam Implementasi Kurikulum berbasis Kompetensi*, Jakarta: Kencana
- Azhar Arsyad. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada
- Fitri Rendana. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Kartu Domino Pada Materi Struktur Dan Fungsi Tumbuhan Kelas V SD/MI*. skripsi pgmi UIN RADEN INTAN LAMPUNG
- Lailatul Fadilah.2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website IPA Materi Gaya Dan Gerak Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V MI IMAMI KEPANJEN* .Skripsi pgmi UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
- Fransisco. 2017. *Pengembangan media pembelajaran IPA SD materi penggolongan hewan berdasarkan penutup tubuhnya berbasis metode montessori*. Skripsi PGMI Universitas Sanata Dharma Yogyakarta
- Lailatul Fadilah. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website IPA Materi Gaya Dan Gerak Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V MI IMAMI KEPANJEN* Skripsi pgmi UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
- Anjar Trisaputra. 2018. *Pe ngembangan media permainan kartu KWARTET sebagai media pembelajaran biologi materi sistem ekskresi kelas XII IPA SMA NEGERI 4 LUWU TIMUR*. skripsi skripsi pendidikan biologi UIN ALAUDDIN MAKASAR.
- Mursid. 2009. *Pengembangan pembelajaran PAUD*, Bandung: Remaja Rosdakarya
- Purwanto.2009. *Evaluasihasil belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Nana Sudjana. 2005. *penilaian Hasil Proses belajar mengajar*. Bandung : Remaja Rosdakarya

Sugiyono. 2014. *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung, Alfabeta

Robert Maribe Branch. 2009. *Intructional Design : The ADDIE Approach* . london : Springer Science+Business Media

Dewi Anggraini Sholehah. 2017. *Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) berbasis problem based learning untuk meningkatkan berfikir kritis siswa tema lingkungan sahabat kita subtema pelestarian lingkungan kelas V di min sukosewu Gandusari Blitar*. Skripsi, Program Studi PGMI, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Duhita Savira Wardani, Tesis *Pengembangan buku ajar IPA berbasis multiple intelegence dan berorientasi keterampilan penyelesaian masalah siswa kelas V sekolah dasar*” Surabaya, Universitas Negeri Surabaya

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1 : Validasi RPP 1

Validator : A

No	Aspek	Skor	Skor Max	Kategori
1	Memuat Identitas sekolah, tujuan pembelajaran, materi, metode, sumber belajar, kegiatan pembelajaran, penilaian).	4	4	Valid
2	Memuat Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar dan Indikator.	3	4	Valid
3	Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan indikator.	4	4	Valid
4	Kesesuaian metode pembelajaran yang digunakan dengan materi.	3	4	Valid
5	Sumber belajar yang digunakan relevan dengan materi.	3	4	Valid
6	Penulisan RPP (Penomoran, jenis dan ukuran font)	4	4	Valid
7	Langkah-langkah kegiatan Pembelajaran (Pembuka, Isi, dan Penutup)	4	4	Valid
8	Penerapan pembelajaran menggunakan media	3	4	Valid
9	Menggunakan Bahasa Indonesia sesuai dengan PEUBI yang baik dan benar	4	4	Valid
10	Bahasa yang jelas, komunikatif, dan mudah dipahami.	4	4	Valid
Jumlah		36	40	

Validator : B

No	Aspek	Skor	Skor Max	Kategori
1	Memuat Identitas sekolah, tujuan pembelajaran, materi, metode, sumber belajar, kegiatan pembelajaran, penilaian).	4	4	Valid
2	Memuat Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar dan Indikator.	4	4	Valid
3	Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan indikator.	3	4	Valid
4	Kesesuaian metode pembelajaran yang digunakan dengan materi.	4	4	Valid
5	Sumber belajar yang digunakan relevan dengan materi.	4	4	Valid
6	Penulisan RPP (Penomoran, jenis dan ukuran font)	4	4	Valid
7	Langkah-langkah kegiatan Pembelajaran (Pembuka, Isi, dan Penutup)	4	4	Valid
8	Penerapan pembelajaran menggunakan media	3	4	Valid
9	Menggunakan Bahasa Indonesia sesuai dengan PEUBI yang baik dan benar	4	4	Valid
10	Bahasa yang jelas, komunikatif, dan mudah dipahami.	3	4	Valid
Jumlah		37	40	

Lampiran 2 : Validasi RPP 2

Validator : A

No	Aspek	Skor	Skor Max	Kategori
1	Memuat Identitas sekolah, tujuan pembelajaran, materi, metode, sumber belajar, kegiatan pembelajaran, penilaian).	4	4	Valid
2	Memuat Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar dan Indikator.	4	4	Valid
3	Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan indikator.	4	4	Valid
4	Kesesuaian metode pembelajaran yang digunakan dengan materi.	4	4	Valid
5	Sumber belajar yang digunakan relevan dengan materi.	3	4	Valid
6	Penulisan RPP (Penomoran, jenis dan ukuran font)	4	4	Valid
7	Langkah-langkah kegiatan Pembelajaran (Pembuka, Isi, dan Penutup)	4	4	Valid
8	Penerapan pembelajaran menggunakan media	4	4	Valid
9	Menggunakan Bahasa Indonesia sesuai dengan PEUBI yang baik dan benar	4	4	Valid
10	Bahasa yang jelas, komunikatif, dan mudah dipahami.	4	4	Valid
Jumlah		39	40	

Validator : B

No	Aspek	Skor	Skor Max	Kategori
----	-------	------	-------------	----------

1	Memuat Identitas sekolah, tujuan pembelajaran, materi, metode, sumber belajar, kegiatan pembelajaran, penilaian).	4	4	Valid
2	Memuat Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar dan Indikator.	4	4	Valid
3	Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan indikator.	3	4	Valid
4	Kesesuaian metode pembelajaran yang digunakan dengan materi.	4	4	Valid
5	Sumber belajar yang digunakan relevan dengan materi.	4	4	Valid
6	Penulisan RPP (Penomoran, jenis dan ukuran font)	4	4	Valid
7	Langkah-langkah kegiatan Pembelajaran (Pembuka, Isi, dan Penutup)	4	4	Valid
8	Penerapan pembelajaran menggunakan media	4	4	Valid
9	Menggunakan Bahasa Indonesia sesuai dengan PEUBI yang baik dan benar	4	4	Valid
10	Bahasa yang jelas, komunikatif, dan mudah dipahami.	3	4	Valid
Jumlah		38	40	

Lampiran 3 : Validasi media

Validator : A

No	Aspek	Skor	Skor Max	Kategori
1	Kejelasan desain gambar kartu UNO	3	4	Valid
2	Kejelasan angka, tulisan dan symbol kartu UNO	4	4	Valid
3	Kemenarikan desain tampilan kartu UNO	4	4	Valid
4	Ketepatan tata letak penomoran, penulisan dan posisi gambar	4	4	Valid
5	Terdapat petunjuk permainan yang jelas dan mudah difahami	4	4	Valid
6	Kesesuaian materi pada media	4	4	Valid
7	Meningkatkan motivasi belajar peserta didik	3	4	Valid
8	Mempermudah peserta didik dalam mempelajari materi	4	4	Valid
9	Dapat menarik minat peserta didik	4	4	Valid
10	Media mudah digunakan	4	4	Valid
Jumlah		38	40	

Validator : B

No	Aspek	Skor	Skor Max	Kategori
1	Kejelasan desain gambar kartu UNO	4	4	Valid
2	Kejelasan angka, tulisan dan symbol kartu UNO	4	4	Valid
3	Kemenarikan desain tampilan kartu UNO	3	4	Valid

4	Ketepatan tata letak penomoran, penulisan dan posisi gambar	4	4	Valid
5	Terdapat petunjuk permainan yang jelas dan mudah difahami	4	4	Valid
6	Kesesuaian materi pada media	4	4	Valid
7	Meningkatkan motivasi belajar peserta didik	4	4	Valid
8	Mempermudah peserta didik dalam mempelajari materi	3	4	Valid
9	Dapat menarik minat peserta didik	4	4	Valid
10	Media mudah digunakan	4	4	Valid
Jumlah		38	40	

Lampiran 4 : Hasil Respon Peserta Didik

[illegible]

Lampiran 5: Hasil validasi RPP

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Satuan Pendidikan : MI Unggulan Nuris
Kelas / Semester : V/ 1
Tema : Ekosistem
Sub Tema 1 : Komponen Ekosistem
Pembelajaran : 1
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit

A. KOMPETENSI INTI (KI)

1. Menerima dan menjalankan ajaran Agama yang dianutnya. KI
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

BAHASA INDONESIA

- Kompetensi Dasar (KD)

3.6 Menguraikan konsep-konsep yang saling berkaitan pada teks nonfiksi.

4.7 Menyajikan konsep-konsep yang saling berkaitan pada teks nonfiksi ke dalam tulisan dengan bahasa sendiri.

- Indikator :

3.7.1. Menemukan pokok pikiran dalam bacaan secara tepat.

4.7.1Membuat pertanyaan-pertanyaan sehubungan dengan bacaan secara tepat.

IPA

- Kompetensi Dasar (KD)

3.5. Menganalisis hubungan antar komponen ekosistem dan jaring-jaring makanan di lingkungan sekitar.

4.5 Membuat karya tentang konsep jaring-jaring makanan dalam suatu ekosistem.

- Indikator :

3.5.1. Menggolongkan hewan berdasarkan jenis makanannya secara benar.

4.5.1.Membuat bagan /peta konsep tentang penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya secara benar.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- 3.7.1.1 Setelah membaca dan mencermati teks nonfiksi yang disajikan, siswa mampu menemukan pokok pikiran dalam bacaan secara tepat.
- 4.7.1.1 setelah menganalisis teks bacaan, siswa mampu membuat pertanyaan-pertanyaan sehubungan dengan bacaan secara tepat.
- 3.5.1.1 Setelah memainkan media kartu UNO yang berisi tentang jenis-jenis hewan, siswa mampu menggolongkan hewan berdasarkan jenis makanannya secara benar
- 4.5.1.1 Setelah melakukan permainan dan pengumpulan informasi, siswa mampu membuat bagan/peta konsep tentang penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya secara benar.

D. MATERI PEMBELAJARAN

- 1. Bahasa Indonesia
Menemukan pokok pikiran dan membuat pertanyaan dengan menggunakan kalimat Tanya
- 2. IPA
Penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya

E. PENDEKATAN, MODEL DAN METODE PEMBELAJARAN

- 1. Pendekatan : Saintifik
- 2. Metode pembelajaran: Game Based Learning (GBL), pengamatan, diskusi, penugasan, Tanya jawab

F. MEDIA DAN ALAT PEMBELAJARAN

- 1. Media pembelajaran Kartu UNO
- 2. Buku Siswa Tema : Ekosistem Kelas V (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017).
- 3. Buku teks, buku bacaan tentang Penggolongan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya, gambar-gambar hewan dari media cetak, dan majalah, serta lingkungan sekitar.

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan pembelajaran	Deskripsi Kegiatan	Alokasi waktu
Pendahuluan	- Guru memberikan salam dan mengajak semua siswa berdoa menurut agama dan keyakinan masing-masing. Religius - Guru mengecek kehadiran siswa. - Motivasi : guru mengajak siswa untuk bernyanyi bersama lagu cicak-cicak di dinding” - Guru bersama siswa melakukan Tanya jawab terkait lagu yang baru saja dinyanyikan - Apersepsi: a. Apakah kalian pernah melihat cicak? b. Dimana kalian melihat cicak?	10menit

	c. Apa yang cicak makan ? d. Guru menginformasikan tujuan pembelajaran. Nasionalis e. Guru menyampaikan tahapan kegiatan yang meliputi kegiatan mengamati, menanya, mengeksplorasi, mengomunikasikan dan menyimpulkan. Communication	
Inti	- Siswa membaca teks bacaan non fiksi tentang Ekosistem dengan seksama. Literasi - Guru memimpin diskusi dengan menanyakan kata-kata yang sukar serta hal-hal penting seputar bacaan. Collaboration - Siswa mengemukakan dan menuliskan pokok pikiran serta informasi penting yang ditemui di setiap paragraf bacaan (kegiatan ini merupakan kegiatan yang digunakan untuk mencapai KD 3.7 Menguraikan konsep-konsep yang saling berkaitan pada teks nonfiksi. Communication - Guru memberikan penjelasan kembali tentang “pokok pikiran”. - Siswa saling berdiskusi tentang pokok pikiran serta informasi penting yang telah mereka tuliskan. Collaboration - Siswa mencermati teks bacaan yang disajikan pada buku siswa tentang jenis makanan hewan. Literasi - Siswa bersama-sama mendiskusikan tentang isi teks bacaan tersebut. Gotong Royong - Siswa ditanya hal-hal yang masih belum ia pahami - Sarankan kepada siswa untuk membuat catatan kecil yang dapat membantu siswa mengingat kembali jenis-jenis makanan hewan. Mandiri - Siswa diminta mengklasifikasikan hewan-hewan yang ditemui berdasarkan jenis makanannya (kegiatan ini digunakan untuk makin memperdalam pemahaman siswa)	45 menit

2													
3													
dst													

Keterangan:

K (Kurang) : 1, C (Cukup) : 2, B (Baik) : 3, SB (Sangat Baik) : 4

2. Penilaian Pengetahuan: soal uraian
3. Penilaian Keterampilan: membuat peta pikiran

Lampiran 6: Soal Pre-test dan post test

Nama :

Kelas :

Soal pre-tes & post-test

A. Jawablah soal-soal berikut ini dengan memilih jawaban yang benar dan tepat pada jawaban yang sudah disediakan!

1. Hewan pemakan tumbuhan dinamakan ...
 - a. Herbivora
 - b. Omnivora
 - c. Karnivora
 - d. Ternak
2. Kelompok hewan pemakan rumput di bawah ini yang benar yaitu ...
 - a. Kucing, kerbau, dan kambing
 - b. Harimau, ayam , dan macan
 - c. Kambing, kuda dan sapi
 - d. Elang, kuda, dan ular
3. Burung yang termasuk pemakan daging berikut ini yaitu ..
 - a. Lovebird
 - b. Merpati
 - c. Pipit
 - d. Elang
4. Hal yang tidak digunakan untuk berburu mangsanya pada hewan karnivora adalah
 - a. Cakar yang tajam
 - b. Gigi yang tajam
 - c. Bulu yang tajam
 - d. Kemampuan lari yang cepat
5. Omnivora merupakan jenis hewan pemakan ...
 - a. Serangga
 - b. Tumbuhan dan hewan
 - c. Tumbuhan
 - d. Hewan
6. Berdasarkan jenis makanannya, hewan dapat dikelompokkan dalam ...
 - a. Dua golongan
 - b. Tiga golongan
 - c. Empat golongan
 - d. Lima golongan
7. Hewan dibawah ini termasuk hewan ...



- a. Karnivora
- b. Herbivora
- c. Omnivora
- d. Semua benar

8. Hewan yang makanan utamanya bukan tumbuhan adalah ...



9. Perhatikan hewan-hewan berikut ini :

- (A). Elang
- (B). Kucing
- (C). Kerbau
- (D). Gajah
- (E). Serigala

Hewan yang termasuk pemakan daging adalah

- a. A, B, E
- b. B, C, D
- c. A, B, D
- d. C, D, E

10. Makanan hewan dibawah ini yaitu ...



- a. Kelapa
- b. Semangka
- c. Rusa

- d. rumput
- 11. Apabila suatu hewan memaka serangga, maka hewan tersebut termasuk dalam kelompok ..
 - a. Insektivora
 - b. Herbivora
 - c. Omnivora
 - d. Karnivora
- 12. Hewan pemakan tumbuhan dan daging dinamakan ...
 - a. Herbivora
 - b. Karnivora
 - c. Omnivora
 - d. Insektivora
- 13. Hewan disamping termasuk hewan ...



- a. Karnivora
 - b. Herbivora
 - c. Omnivora
 - d. Semua benar
- 14. Burung yang termasuk pemakan segala berikut ini yaitu ..
 - a. Lovebird
 - b. Merpati
 - c. Gagak
 - d. Elang
 - 15. Kelompok hewan pemakan daging di bawah ini yang benar yaitu ...
 - a. Kucing, kerbau, dan kambing
 - b. Harimau, ayam , dan macan
 - c. Kambing, kuda dan sapi
 - d. Elang, penguin dan ular