BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Menurut Thiagarajan, Penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) yang dilakukan mengacu pada prosedur pengembangan model 4-D (*Four D Models*).[1] Hal ini meliputi 4 (empat) tahap, yaitu tahap pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*). Bahan ajar yang telah divalidasi oleh validator dan diujicobakan akan diuraikan pada bab ini.

Media fabel yang dikembangkan pada penelitian ini mengacu pada model pengembangan 4-D seperti yang telah dijelaskan pada BAB III. Pengembangan media fabel dalam penelitian ini merujuk pada 2 (dua) syarat kualitas, yaitu valid dan efektif.

B. Pembahasan

1. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Tahap pendefinisian diperoleh berdasarkan informasi hasil wawancara dan observasi yang dilakukan di MI Al-Jauharotunnaqiyah Priuk berguna untuk menentukan dan mendefinisikan kebutuhan-kebutuhan di dalam proses pembelajaran serta mengumpulkan berbagai informasi yang

[1] Thiagarajan, S. Semmel, MI, *Instructiona Develoment For Training Teacher of Exceptional Children. (Indiana: University Bloomingto, 1974).156.*

berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan. Tahap ini dibagi menjadi beberapa langkah yaitu sebagai berikut.

a. Analisis Awal-Akhir *(Front-end Analysis)*

Analisis awal dilakukan untuk mengetahui permasalahan dasar dalam pengembangan media bahan ajar berupa media fabel. Permasalahan bermula dari ditemukannya banyak siswa yang belum mengetahui materi tentang makanan hewan, termasuk kategori herbivora, karnivora, atau omnivora. Permasalahan semakin diperkuat setelah dilakukan wawancara dengan wali kelas kelas IV bahwa banyak siswa yang belum mampu menggolongkan hewan berdasarkan jenis makanannya. Peneliti melakukan wawancara kepada beberapa siswa di kelas IV dan dari hasil wawancara tersebut, rata-rata siswa beranggapan bahwa pelajaran IPA relatif sulit dan membutuhkan pemikiran.

Analisis awal-akhir bertujuan untuk memunculkan dan menetapkan masalah dasar yang dihadapi dalam ketersediaan bahan ajar. Tujuan ini dapat tercapai setelah dilakukan wawancara terhadap guru dan siswa. Dapat diketahui bahwa terdapat 2 (dua) permasalahan yang mendasar, diantaranya sebagai berikut:

1) siswa kurang memiliki antusias pada mata pelajaran IPA;
2) guru membutuhkan bahan ajar dalam penyampaian materi pembelajaran;
3) siswa sulit memahami materi pelajaran; serta

4) masih terbatasnya bahan ajar pembelajaran yang digunakan.

b. Analisis Peserta Didik *(Learner Analysis)*

Analisis siswa merupakan telaah tentang karakteristik pembelajar yang terdiri dari guru dan siswa. Analisis pembelajar ini dilakukan melalui wawancara terhadap guru di MI Al-Jauharotunnaqiyah Priuk. Dari hasil wawancara tersebut diketahui bahwa sebanyak 16 siswa dari 30 siswa belum mencapai KKM, yaitu sebesar 70, sedangkan siswa yang sudah mencapai KKM sebanyak 14 siswa.

c. Analisis Konsep (*Concept Analysis*)

Hal utama yang perlu dipahami dari analisis konsep pada produk ini yaitu bagaimana media fabel dapat meningkatkan pengetahuan siswa mengenai konsep penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya.

1) Menemukan kembali (*reinvention*)

Siswa diberi kesempatan dalam proses pembelajaran untuk menemukan suatu konsep melalui topik yang disajikan. Pada tahap ini, siswa dituntut untuk belajar bernalar secara kritis, kreatif, dan aktif. Selain itu, siswa juga didorong untuk menemukan sendiri konsep penggolongan hewan berdasarkan makanannya pada mata pelajaran IPA di kelas IV.

2) Fenomena didaktik (*didactical phenomenology*)

Pada pelajaran IPA, guru berusaha untuk menjelaskan kepada siswa mengenai proses beberapa jenis hewan memakan makanannya

melalui cerita fabel, sehingga siswa dapat memahami dari alur cerita fabel penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya.

3) Model yang dikembangkan sendiri (*self-developed model*)

Pada saat siswa membaca cerita fabel dalam cerita si kancil dan buaya, monyet dan kura-kura, musang dan anak ayam, katak dan anak ularkuda yang memakai kulit harimau, tersebut ditemukan kata kunci hewan dalam memakan makanannya sehingga siswa dapat memahami bahwa hewan tersebut termasuk kategori karnivora, herbivora, atau omnivora.

Tabel 4.1 Kompetensi Dasar dan Indikator Kompetensi

No.	Kompetensi Dasar	Indikator Kompetensi
1.	3.4 Menganalisis hubungan antar komponen ekosistem dan jaring-jaring makanan di lingkungan sekitar	3.4.1. Menyebutkan pokok pikiran dalam bacaan teks 3.4.2. Menggolongkan hewan berdasarkan jenis makanannya secara benar. 3.4.3. Membuat bagan /peta konsep tentang penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya secara benar.

d. Analisis Tugas (*Task Analysis*)

Analisis tugas bertujuan untuk mengidentifikasi tugas-tugas utama yang akan dilakukan oleh siswa dan guru.

Tabel 4.2 Analisis Tugas

No.	Tugas Peserta Didik	Tugas Guru
1.	Siswa menggolongkan hewan yang ada pada teks cerita fabel	Guru membagikan media fabel yang berisi latihan dan evaluasi
2.	Siswa melakukan aktivitas yang diinstruksikan pada lembar kerja dan evaluasi	Guru mengamati dan melakukan penilaian terhadap siswa saat melakukan aktivitas yang sudah diinstruksikan di lembar kerja
3.	Siswa mengerjakan latihan dan evaluasi	Guru membimbing siswa saat mengerjakan soal latihan dan evaluasi
4.	Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya	Guru menjelaskan tentang penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya
5.	Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya	Guru menjelaskan tentang contoh penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya

e. Analisis Tujuan *(Specifying Instructional Objectives)*

Setelah dilakukan analisis awal-akhir dan analisis pembelajaran dapat disimpulkan bahwa tujuan dari penelitian dan pengembangan ini yaitu menghasilkan media fabel untuk mengetahui penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya pada pembelajaran IPA di kelas IV.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Setelah diperoleh permasalahan dari tahap pendefinisian, dilakukan tahap perancangan. Tahap perancangan ini bertujuan untuk merancang suatu bahan ajar berupa media fabel yang dapat digunakan dalam

pembelajaran IPA. Tahap perancangan ini meliputi beberapa kegiatan berikut ini.

a. Pemilihan Bahan Ajar

Dalam perumusan topik bahan pembelajaran harus dilakukan peninjauan kembali, guna memilih materi yang sesuai untuk disajikan dalam pembuatan media pembelajaran berbentuk media fabel. Adapun topik yang dipilih dan dikembangkan dalam penelitian yaitu penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya di Kelas IV MI Al-Jauharotunnaqiyah Priuk. Sehubungan dengan hal tersebut, telah dilakukan wawancara dengan pak Hamid Asnan selaku wali kelas IV MI Al-Jauharotunnaqiyah Priuk. Dari hasil wawancara beliau mengatakan bahwa materi penggolongan makhluk hidup berdasarkan jenis makanannya ini sangat baik jika menggunakan media fable.

b. Pemilihan Format (*Format Selection*)

Pemilihan kriteria produk dimaksudkan untuk mendesain atau merancang isi produk yang disesuaikan dengan materi pembelajaran dan Kurikulum 2013.

Rancangan produk awal dalam penelitian adalah sebagai berikut.

1) Media yang dikembangkan berbentuk media fabel yang berisi cerita-cerita hewan dengan dilengkapi soal-soal latihan dan evaluasi.
2) Media fabel diperuntukkan bagi siswa di kelas IV MI Al-Jauharotunnaqiah Priuk.

3) Media fabel disesuaikan dengan Kompetensi Dasar

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

4) Media fabel disesuaikan dengan Indikator Kompetensi:

   a) Menyebutkan pokok pikiran dalam bacaan teks.

   b) Menggolongkan hewan berdasarkan jenis makanannya secara benar.

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

5) Mengisi soal-soal latihan dan evaluasi pada lembar kerja.

6) Bahasa yang digunakan yaitu berdasarkan EYD dalam Bahasa Indonesia.

7) Isi cerita dalam fabel serta soal latihan dan evaluasi yang disajikan disesuaikan dengan perkembangan usia siswa.

8) Produk dilengkapi dengan gambar atau ilustrasi yang sesuai dengan isi cerita yang menarik. Gambar didesain dengan perpaduan berbagai warna yang dikombinasikan sesuai dengan proporsinya.

9) Produk dilengkapi dengan kunci jawaban.

10) Jenis kertas yang digunakan: HVS.

11) Format penulisan produk yaitu sebagai berikut.

   a) Ukuran kertas A4 dengan lebar: 21 cm, tinggi: 29,7 cm.

b) Ukuran pias kertas: kanan, kiri, atas, dan bawah, masing-masing 2 cm.

c) Jenis huruf: *Arial*, ukuran huruf 12 spasi antarparagraf, antarteks dan antarkalimat 1,5.

c. Desain Awal (*Initial Design*)

Desain awal (*initial design*) yaitu cerita fabel yang telah disusun selanjutnya diberikan masukan oleh validator. Masukan tersebut bertujuan untuk memperbaiki media fabel sebelum dilakukan produksi. Tahap berikutnya dilakukan revisi setelah diperoleh saran perbaikan media fabel dari validator, kemudian rancangan tersebut dilakukan tahap validasi. Rancangan tersebut berupa Draf I dari media fabel IPA.

Pada tahap ini dibuat spesifikasi produk terlebih dahulu sebelum produk dikembangkan. Setelah spesifikasi produk dibuat, instrumen yang sudah dibuat selanjutnya divalidasi terlebih dahulu oleh valitator. Instrumen yang dibuat terdiri atas 9 indikator.

Skor penilaian media fabel yang digunakan pada penelitian ini berupa Skala Likert dengan 5 (lima) alternatif jawaban, yaitu sangat sesuai, sesuai, kurang sesuai, tidak sesuai, dan sangat tidak sesuai. Adapun instrumen untuk siswa terdiri atas 5 pertanyaan yang dijawab dengan jawaban menggunakan 5 alternatif jawaban, yaitu sangat setuju, setuju, kurang setuju, dan tidak setuju.

3. Tahap Pengembangan (*Develop*)

Tahap ini dilakukan untuk menghasilkan bentuk akhir media pembelajaran berupa media fabel setelah dilakukan revisi berdasarkan masukan dan saran dari para validator dan data hasil uji coba. Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap ini adalah sebagai berikut:

a. Tahap Validasi

Tahap validasi berfungsi untuk memvalidasi semua indikator pada produk media fabel IPA pada materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya. Hasil validasi dari para validator digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi. Tahapan ini mengacu pada saran dan masukan dari para validator.

Tabel 4.3 Nama Dan Jabatan Validator

No.	Nama	Jabatan
1.	Dr. Lukman Nulhakim, M.Pd.	Dosen Biologi Tarbiyah dan Ilmu Pendidikan Untirta.
2.	Muhammad Rifqi Rizal,S.Si,M.M.Pd.	Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Hasanuddin Banten.
3.	Hamid Asnan, S.Pd.I	Guru Kelas IV MI Al-Jauharotunnaqiyah Priuk.

Uji kelayakan media fabel terdiri dari 9 indikator. Berikut hasil validasi produk dari ketiga validator berdasarkan ketiga aspek penilaian.

Tabel 4.4 Hasil Rekapitulasi Uji Kelayakan Format Media Fabel Validator

Pengujian ke-	Dosen Ahli	Dosen	Guru	Rata-rata
1	3,00	3,22	3,66	
2	3,33	3,66	4,33	
Rata-rata Skor	3,16	3,44	3,99	3,53

Berdasarkan Tabel diatas, hasil validasi para validator dapat disimpulkan bahwa validasi memperoleh rata-rata diatas 3 artinya rata-rata skor total termasuk valid, sehingga produk dapat digunakan tanpa perbaikan. Hal ini memberikan indikasi bahwa tingkat kesesuaian aspek isi pada media fabel dikategorikan layak.

Tabel 4.5 Hasil Rekapitulasi Ahli Media

Pengujian	Ahli Media	Skor Total
1	4,28	5,00
2	4,57	5,00
Rata-rata	4,42	

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, ahli media memberikan nilai rata-rata sebesar 4,42, artinya termasuk dalam kategori tepat. Dari nilai rata-rata tersebut dapat disimpulkan bahwa bahan media fabel yang telah dikembangkan dalam peneliti ini layak untuk digunakan dan diujicobakan.

Sementara itu, revisi yang diberikan sebagai berikut:

1) Dosen Ahli

Saran, masukan, dan komentar dari dosen ahli diantaranya sebagai berikut.

a) Cerita fabel dilengkapi dengan gambar yang sesuai dengan alur cerita.
b) Diberikan kata kunci hewan memakan-makanannya.
c) Ditambahkan evaluasi.

2) Dosen UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten

Saran, masukan, dan komentar dari dosen bapak H. Muhammad Rifqi Rizal,S.Si,M.M.Pd. diantaranya sebagai berikut:

a) Menggunakan kalimat yang lebih efektif;
b) Cerita dalam fabel dilengkapi dengan gambar yang sesuai; serta
c) Dilengkapi lembar evaluasi dan kunci jawaban.

3) Guru

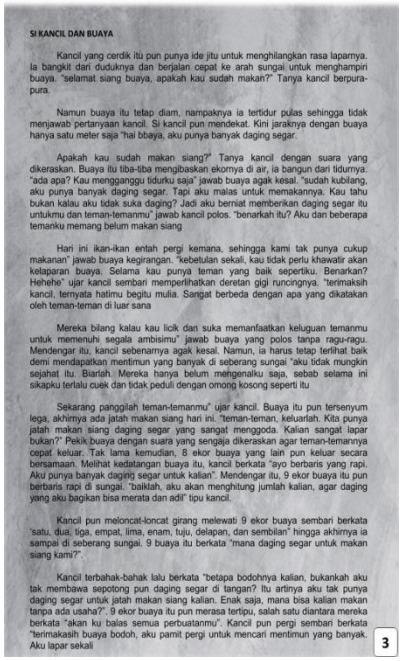
Saran, masukan, dan komentar dari guru diantaranya sebagai berikut:

a) Dihindari pengulangan kata;
b) Evaluasi disesuaikan dengan indikator pencapaian kompetensi; serta

c) cerita fabel dilengkapi dengan gambar hewan yang sesuai.

(1) Perbaikan: terdapat pada alur cerita fabel hewan.

a) Sebelum Revisi



SI KANCIL DAN BUAYA

Kancil yang cerdik itu pun punya ide jitu untuk menghilangkan rasa laparnya. Ia bangkit dari duduknya dan berjalan cepat ke arah sungai untuk menghampiri buaya. "selamat siang buaya, apakah kau sudah makan?" Tanya kancil berpura-pura.

Namun buaya itu tetap diam, nampaknya ia tertidur pulas sehingga tidak menjawab pertanyaan kancil. Si kancil pun mendekat. Kini jaraknya dengan buaya hanya satu meter saja "hai bbaya, aku punya banyak daging segar.

Apakah kau sudah makan siang?" Tanya kancil dengan suara yang dikeraskan. Buaya itu tiba-tiba mengibaskan ekornya di air, ia bangun dari tidurnya. "ada apa? Kau mengganggu tidurku saja" jawab buaya agak kesal. "sudah kubilang, aku punya banyak daging segar. Tapi aku malas untuk memakannya. Kau tahu bukan kalau aku tidak suka daging? Jadi aku berniat memberikan daging segar itu untukmu dan teman-temanmu" jawab kancil polos. "benarkah itu? Aku dan beberapa temanku memang belum makan siang

Hari ini ikan-ikan entah pergi kemana, sehingga kami tak punya cukup makanan" jawab buaya kegirangan. "kebetulan sekali, kau tidak perlu khawatir akan kelaparan buaya. Selama kau punya teman yang baik sepertiku. Benarkan? Hehehe" ujar kancil sembari memperlihatkan deretan gigi runcingnya. "terimaksih kancil, ternyata hatimu begitu mulia. Sangat berbeda dengan apa yang dikatakan oleh teman-teman di luar sana

Mereka bilang kalau kau licik dan suka memanfaatkan keluguan temanmu untuk memenuhi segala ambisimu" jawab buaya yang polos tanpa ragu-ragu. Mendengar itu, kancil sebenarnya agak kesal. Namun, ia harus tetap terlihat baik demi mendapatkan mentimun yang banyak di seberang sungai "aku tidak mungkin sejahat itu. Biarlah.. Mereka hanya belum mengenaiku saja, sebab selama ini sikapku terlalu cuek dan tidak peduli dengan omong kosong seperti itu

Sekarang panggilah teman-temanmu" ujar kancil. Buaya itu pun tersenyum lega, akhirnya ada jatah makan siang hari ini. "teman-teman, keluarlah. Kita punya jatah makan siang daging segar yang sangat menggoda. Kalian sangat lapar bukan?" Pekik buaya dengan suara yang sengaja dikeraskan agar teman-temannya cepat keluar. Tak lama kemudian, 8 ekor buaya yang lain pun keluar secara bersamaan. Melihat kedatangan buaya itu, kancil berkata "ayo berbaris yang rapi. Aku punya banyak daging segar untuk kalian". Mendengar itu, 9 ekor buaya itu pun berbaris rapi di sungai. "baiklah, aku akan menghitung jumlah kalian, agar daging yang aku bagikan bisa merata dan adil" tipu kancil.

Kancil pun meloncat-loncat girang melewati 9 ekor buaya sembari berkata "satu, dua, tiga, empat, lima, enam, tuju, delapan, dan sembilan" hingga akhirnya ia sampai di seberang sungai. 9 buaya itu berkata "mana daging segar untuk makan siang kami?".

Kancil terbahak-bahak lalu berkata "betapa bodohnya kalian, bukankah aku tak membawa sepotong pun daging segar di tangan? Itu artinya aku tak punya daging segar untuk jatah makan siang kalian. Enak saja, mana bisa kalian makan tanpa ada usaha?". 9 ekor buaya itu pun merasa tertipu, salah satu diantara mereka berkata "akan ku balas semua perbuatanmu". Kancil pun pergi sembari berkata "terimakasih buaya bodoh, aku pamit pergi untuk mencari mentimun yang banyak. Aku lapar sekali

3

b) Sesudah Revisi

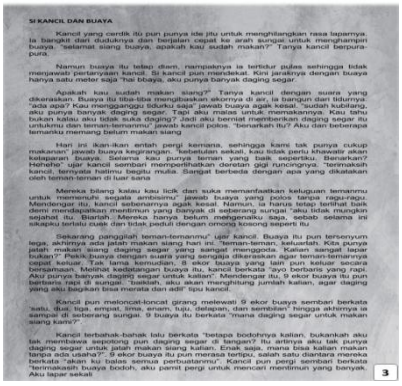
Si kancil dan buaya

Di suatu hari di dalam hutan tinggalah seekor yang sedang berjalan-jalan di dalam hutan. Tiba-tiba di tengah jalan terasa sangat lapar, akan tetapi ladang timun yang dituju harus menyebrangi sungai. Kancil yang cerdik itu pun punya ide jitu untuk menghilangkan rasa laparnya. Ia bangkit dari duduknya dan berjalan cepat ke arah sungai untuk menghampiri buaya. "selamat siang buaya, apakah kau sudah makan?" Tanya kancil berpura-pura.

Namun buaya itu tetap diam, nampaknya ia tertidur pulas sehingga tidak menjawab pertanyaan kancil. Si kancil pun mendekat. Kini jaraknya dengan buaya hanya satu meter saja "hai bbaya, aku punya banyak daging segar. Tapi aku malas untuk memakannya.

(2) Perbaikan: terdapat pada kata kunci pada alur cerita fabel penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya.

a) Sebelum Revisi



SI KANCIL DAN BUAYA

Kancil yang cerdik itu pun punya ide jitu untuk menghilangkan rasa laparnya. Ia bangkit dari duduknya dan berjalan cepat ke arah sungai untuk menghampiri buaya. "selamat siang buaya, apakah kau sudah makan?" Tanya kancil berpura-pura.

Namun buaya itu tetap diam, nampaknya ia tertidur pulas sehingga tidak menjawab pertanyaan kancil. Si kancil pun mendekat. Kini jaraknya dengan buaya hanya satu meter saja "hai bbaya, aku punya banyak daging segar.

Apakah kau sudah makan siang?" Tanya kancil dengan suara yang dikeraskan. Buaya itu tiba-tiba mengibaskan ekornya di air, ia bangun dari tidurnya. "ada apa? Kau mengganggu tidurku saja" jawab buaya agak kesal. "sudah kubilang, aku punya banyak daging segar. Tapi aku malas untuk memakannya. Kau tahu bukan kalau aku tidak suka daging? Jadi aku berniat memberikan daging segar itu untukmu dan teman-temanmu" jawab kancil polos. "benarkah itu? Aku dan beberapa temanku memang belum makan siang

Hari ini ikan-ikan entah pergi kemana, sehingga kami tak punya cukup makanan" jawab buaya kegirangan. "kebetulan sekali, kau tidak perlu khawatir akan kelaparan buaya. Selama kau punya teman yang baik sepertiku. Benarkan? Hehehe" ujar kancil sembari memperlihatkan deretan gigi runcingnya. "terimaksih kancil, ternyata hatimu begitu mulia. Sangat berbeda dengan apa yang dikatakan oleh teman-teman di luar sana

Mereka bilang kalau kau licik dan suka memanfaatkan keluguan temanmu untuk memenuhi segala ambisimu" jawab buaya yang polos tanpa ragu-ragu. Mendengar itu, kancil sebenarnya agak kesal. Namun, ia harus tetap terlihat baik demi mendapatkan mentimun yang banyak di seberang sungai "aku tidak mungkin sejahat itu. Biarlah.. Mereka hanya belum mengenaiku saja, sebab selama ini sikapku terlalu cuek dan tidak peduli dengan omong kosong seperti itu

Sekarang panggilah teman-temanmu" ujar kancil. Buaya itu pun tersenyum lega, akhirnya ada jatah makan siang hari ini. "teman-teman, keluarlah. Kita punya jatah makan siang daging segar yang sangat menggoda. Kalian sangat lapar bukan?" Pekik buaya dengan suara yang sengaja dikeraskan agar teman-temannya cepat keluar. Tak lama kemudian, 8 ekor buaya yang lain pun keluar secara bersamaan. Melihat kedatangan buaya itu, kancil berkata "ayo berbaris yang rapi. Aku punya banyak daging segar untuk kalian". Mendengar itu, 9 ekor buaya itu pun berbaris rapi di sungai. "baiklah, aku akan menghitung jumlah kalian, agar daging yang aku bagikan bisa merata dan adil" tipu kancil.

Kancil pun meloncat-loncat girang melewati 9 ekor buaya sembari berkata "satu, dua, tiga, empat, lima, enam, tuju, delapan, dan sembilan" hingga akhirnya ia sampai di seberang sungai. 9 buaya itu berkata "mana daging segar untuk makan siang kami?".

Kancil terbahak-bahak lalu berkata "betapa bodohnya kalian, bukankah aku tak membawa sepotong pun daging segar di tangan? Itu artinya aku tak punya daging segar untuk jatah makan siang kalian. Enak saja, mana bisa kalian makan tanpa ada usaha?". 9 ekor buaya itu pun merasa tertipu, salah satu diantara mereka berkata "akan ku balas semua perbuatanmu". Kancil pun pergi sembari berkata "terimakasih buaya bodoh, aku pamit pergi untuk mencari mentimun yang banyak. Aku lapar sekali

3

b) Sesudah Revisi

Si kancil dan buaya

Di suatu hari di dalam hutan tinggalah seekor yang sedang berjalan-jalan di dalam hutan. Tiba-tiba di tengah jalan terasa sangat lapar, akan tetapi ladang timun yang dituju harus menyebrangi sungai. Kancil yang cerdik itu pun punya ide jitu untuk menghilangkan rasa laparnya. Ia bangkit dari duduknya dan berjalan cepat ke arah sungai untuk menghampiri buaya. "selamat siang buaya, apakah kau sudah makan?" Tanya kancil berpura-pura.

Namun buaya itu tetap diam, nampaknya ia tertidur pulas sehingga tidak menjawab pertanyaan kancil. Si kancil pun mendekat. Kini jaraknya dengan buaya hanya satu meter saja "hai bbaya, aku punya banyak daging segar. Tapi aku malas untuk memakannya.

(3) Perbaikan: sebelumnya tidak ada lembar evaluasi.

a) Sebelum Revisi

b) Sesudah Revisi

Evaluasi

BERILAH TANDA SILANG (X) PADA HURUF A, B, C, ATAU D PADA JAWABAN YANG BENAR!

1. Berikut ini pengelompokan hewan berdasarkan makanannya, kecuali ....
a. Herbivora
b. Ovipar
c. Karnivora
d. Omnivora

2. Hewan pemakan tumbuhan dinamakan ....
a. Herbivora
b. Ovipar
c. Karnivora
d. Omnivora

3. Berikut hewan yang makan daging adalah .....
a. Kelinci
b. Kerbau
c. Buaya
d. Sapi

4. Tikus, bebek dan ayam adalah termasuk hewan .....
a. Karnivora
b. Omnivora
c. Herbivora
d. Vivipar

5. Berikut ini adalah hewan pemakan daging kecuali ....
a. Ayam
b. Elang
c. Gagak
d. Katak

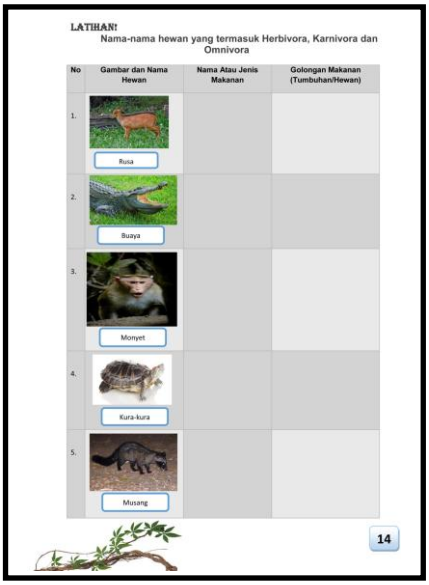
6. Hewan berikut yang memakan biji-bijian adalah ....
a. Singa
b. Burung Pipit
c. Burung Elang
d. Burung Kolibri

7. Jenis makanan yang dimakan oleh kuda adalah ....
a. Akar pohon
b. Dedaunan
c. Kayu pohon
d. Daging

(4) Perbaikan: sebelumnya tidak ada kunci jawaban.

a) Sebelum Revisi

b) Sesudah Revisi

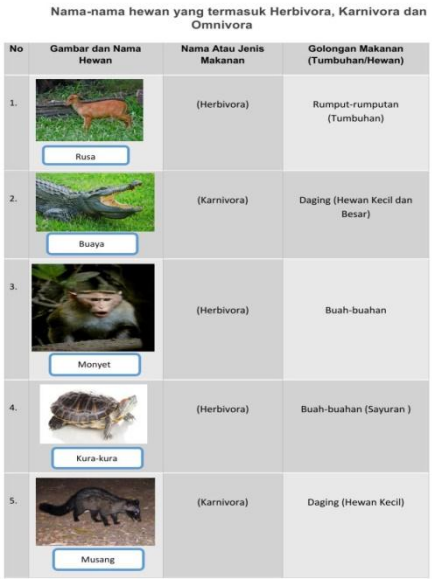


LATIHAN!

Nama-nama hewan yang termasuk Herbivora, Karnivora dan Omnivora

No	Gambar dan Nama Hewan	Nama Atau Jenis Makanan	Golongan Makanan (Tumbuhan/Hewan)
1.	Rusa		
2.	Buaya		
3.	Monyet		
4.	Kura-kura		
5.	Musang		

14



Nama-nama hewan yang termasuk Herbivora, Karnivora dan Omnivora

No	Gambar dan Nama Hewan	Nama Atau Jenis Makanan	Golongan Makanan (Tumbuhan/Hewan)
1.	Rusa	(Herbivora)	Rumput-rumputan (Tumbuhan)
2.	Buaya	(Karnivora)	Daging (Hewan Kecil dan Besar)
3.	Monyet	(Herbivora)	Buah-buahan
4.	Kura-kura	(Herbivora)	Buah-buahan (Sayuran)
5.	Musang	(Karnivora)	Daging (Hewan Kecil)

4. Tahap Diseminasi (*disseminate*)

Setelah produk direvisi sesuai dengan saran dan kritik dari validator, tahap selanjutnya adalah tahap diseminasi. Tujuan dari tahap ini untuk menyebarluaskan produk yang telah dibuat. Pada penelitian ini hanya dilakukan diseminasi terbatas, yaitu dengan menyebarluaskan dan mempromosikan produk akhir media fabel secara terbatas kepada guru kelas IV MI Al-Jauharotunnaqiyah Priuk. Diseminasi ini dilakukan pada tanggal 7 Januari 2021. Tabel dibawah ini merupakan nama-nama guru yang ikut dalam proses diseminasi produk.

Tabel 4.6 Nama-nama Guru yang Ikut Terlibat dalam Tahap Diseminasi

No	Nama	Guru Kelas
1.	Hamid Asnan, S.Pd.I	Guru Kelas 4
2.	Ahmad Faruqi, S.Pd.I	Guru Kelas 6
3.	Suliyah, S.Pd.I	Guru Kelas 5

Berdasarkan respons para guru diperoleh informasi sebagai berikut.

a) Dengan adanya media fabel untuk pembelajaran IPA, siswa dapat lebih memahami materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya.
b) Soal-soal latihan dan evaluasi yang dibuat mampu mengukur kemampuan kognitif siswa pada materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya.

Adapun saran dan kritik yang diberikan diantaranya sebagai berikut.

a) Lebih disesuaikan antara materi dengan kemampuan siswa.

b) Terdapat beberapa soal yang perlu diperbaiki disesuaikan dengan indikator pencapaian kompetensi.

Indikator Keberhasilan

a. Sebelum Penggunaan Media Fabel

Berdasarkan hasil sebelum penggunaan media fabel, jumlah siswa yang mencapai KKM sebanyak 14 siswa, sedangkan jumlah siswa yang belum mencapai KKM sebanyak 16 siswa. Dari hasil penggunaan media fabel menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang belum mencapai nilai KKM. Dikarenakan siswa merasa kurang efektif saat mengikuti pembelajaran yang sedang berlangsung sehingga masih banyak siswa yang nilainya belum mencapai dengan KKM.

Tabel 4.7 Hasil Kemampuan Siswa Media Fabel

No	Nama	Nilai	Keterangan
1.	Salsa Ramadani	50	Belum Tuntas
2.	Ririn Aprilia	60	Belum Tuntas
3.	Risti Dian Peratiwi	50	Belum Tuntas
4.	Resti Aulia	50	Belum Tuntas
5.	Selvi Ramadani	40	Belum Tuntas
6.	Alma Yuliana	60	Belum Tuntas
7.	Wulan ramadani	70	Tuntas
8.	Raisya Mutia	50	Belum Tuntas
9.	Agnes Intan Lestari	70	Tuntas
10.	Nuryanti	40	Belum Tuntas
11.	Siti Anisa	50	Belum Tuntas
12.	Siti Holisah	50	Belum Tuntas
13.	Chelsea Zahra Dewari	70	Tuntas
14.	Muhammad ajril	50	Belum Tuntas

15.	Muhammad Fahri	70	Tuntas
16.	Muhammad Jibrilian	40	Belum Tuntas
17.	Argan	50	Belum Tuntas
18.	Tegar Handoko	50	Belum Tuntas
19.	Imam Hambali	70	Tuntas
20.	Imam Maukana	70	Tuntas
21.	Fajar Ramadhan	70	Tuntas
22.	Muhammad Irhamsah	70	Tuntas
23.	Hafid	70	Tuntas
24.	Adinda Rifka	70	Tuntas
25.	Khonsa Qonita	70	Tuntas
26.	Fatin Nizar	70	Tuntas
27.	Rahri Ramadhan	70	Tuntas
28.	Faradiba	70	Tuntas
29.	Aisyahtul Ritriah	70	Tuntas
30.	Muhammad Rizal	70	Tuntas
JUMLAH		1810	
RATA-RATA		60,33	

Keterangan:

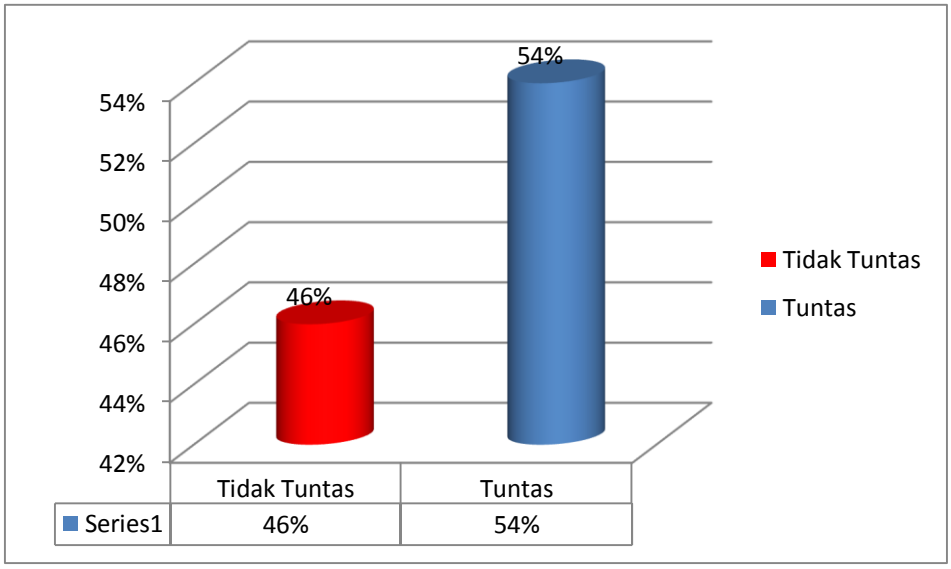
Nilai Rata-rata = $\frac{Jumlah\ Nilai\ Seluruh\ Siswa}{Banyak\ Siswa} = \frac{1810}{30}$ = 60,33

Persentase Ketuntasan = $\frac{Jumlah\ Siswa\ Tuntas}{Banyak\ Siswa} = \frac{14}{30}$ x 100% = 46%

Persentase Ketidaktuntasan = $\frac{Jumlah\ Tidak\ Tuntas}{Banyak\ Siswa} = \frac{16}{30}$ x100% = 54%

Berdasarkan Tabel 4.10, terlihat hasil belajar siswa kelas IV MI Al-Jauharotunnaqiyah Priuk. Sebelum penggunaan media fabel, nilai rata-rata siswa pada mata pelajaran IPA materi media penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya sebesar 60,33. Siswa yang tuntas dalam pembelajaran sebanyak 14 siswa dengan persentase sebesar 46%, sedangkan siswa yang belum tuntas sebanyak 16 siswa dengan persentase 54% . Data tersebut dapat ditampilkan dalam bentuk grafik

(Gambar 4.1). Dari Gambar 4.1 dapat diketahui bahwa sebanyak 14 siswa (46%) mendapatkan nilai ≥70 atau mencapai KKM, sedangkan 16 siswa (54%) masih belum mencapai KKM.



Gambar 4.1 Grafik Ketuntasan Media Fabel

b. Setelah Penggunaan Media Fabel

Setelah melakukan pengembangan dengan menggunakan media fabel serta soal-soal latihan dan evaluasi pada mata pelajaran IPA kelas IV, dilakukan analisis terhadap pengembangan berdasarkan proses belajar mengajar melalui pengamatan sehingga diperoleh data seperti yang disajikan pada Tabel 4.11.

Tabel 4.11 Hasil Kemampuan Siswa sesudah Penggunaan Media Fabel

No	Nama	Nilai	Keterangan
1.	Salsa Ramadani	80	Tuntas
2.	Ririn Aprilia	60	Belum Tuntas
3.	Risti Dian Peratiwi	80	Tuntas
4.	Resti Aulia	80	Tuntas
5.	Selvi Ramadani	80	Tuntas
6.	Alma Yuliana	60	Belum Tuntas
7.	Wulan ramadani	70	Tuntas
8.	Raisya Mutia	80	Tuntas
9.	Agnes Intan Lestari	70	Tuntas
10.	Nuryanti	60	Belum Tuntas
11.	Siti Anisa	90	Tuntas
12.	Siti Holisah	90	Tuntas
13.	Chelsea Zahra Dewari	70	Tuntas
14.	Muhammad ajril	80	Tuntas
15.	Muhammad Fahri	70	Tuntas
16.	Muhammad Jibrilian	60	Belum Tuntas
17.	Argan	90	Tuntas
18.	Tegar Handoko	80	Tuntas
19.	Imam Hambali	70	Tuntas
20.	Imam Maukana	80	Tuntas
21.	Fajar Ramadhan	70	Tuntas
22.	Muhammad Irhamsah	90	Tuntas
23.	Hafid	70	Tuntas
24.	Adinda Rifka	70	Tuntas
25.	Khonsa Qonita	80	Tuntas
26.	Fatin Nizar	70	Tuntas
27.	Rahri Ramadhan	90	Tuntas
28.	Faradiba	70	Tuntas
29.	Aisyahtul Ritriah	80	Tuntas
30.	Muhammad Rizal	70	Tuntas
JUMLAH		2260	
RATA-RATA		75,33	

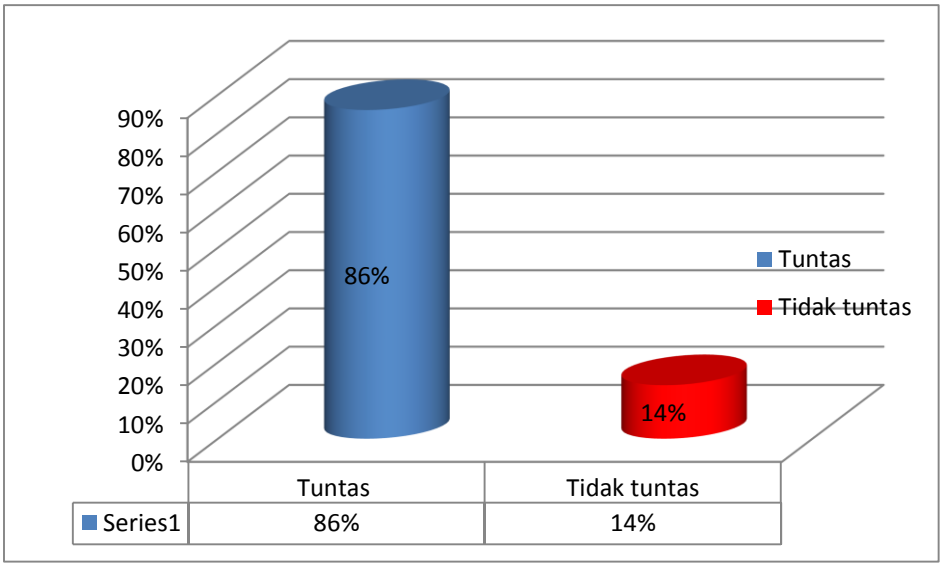
Keterangan:

Nilai Rata-rata = $\frac{Jumlah\ Nilai\ Seluruh\ Siswa}{Banyak\ Siswa} = \frac{2260}{30}$ = 75,33

Presentase Ketuntasan = $\frac{Jumlah\ Siswa\ Tuntas}{Banyak\ Siswa} = \frac{26}{30}$ x 100% = 86%

Presentase Ketidaktuntasan = $\frac{Jumlah\ Tidak\ Tuntas}{Banyak\ Siswa} = \frac{4}{30}$ x 100%= 14%

Berdasarkan Tabel 4.11, diperoleh hasil belajar siswa kelas IV MI Al-Jauharotunnaqiyah Priuk. Setelah penggunaan media fabel dapat diketahui bahwa nilai rata-rata siswa pada mata pelajaran IPA materi penggolongan hewan berdasarkan makanannya sebesar 75,33. Siswa yang tuntas dalam pembelajaran sebanyak 26 siswa dengan persentase 86%, sedangkan siswa yang belum tuntas dalam pembelajaran sebanyak 4 siswa dengan presentase 14%. Data tersebut dapat ditampilkan dalam bentuk grafik (Gambar 4.2). Dari grafik tersebut dapat diketahui bahwa sebanyak 26 siswa (86%) mendapatkan nilai ≥70 atau mencapai KKM, sedangkan 4 siswa (14%) masih belum mencapai KKM.



Gambar 4.2 Grafik Ketuntasan Media Fabel

Berdasarkan data yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa setelah penggunaan media fabel, hampir semua siswa telah mencapai KKM. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media fabel untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA materi penggolongan hewan berdasarkan makanannya sudah optimal dan hasil belajar siswa sudah mencapai kriteria ketuntasan yang telah ditentukan.

Pada penelitian sebelumnya, Ridwan Iwan (2019) melakukan penelitian mengenai pengembangan media papan fabel dalam "Pembelajaran Tematik Untuk Siswa Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar Negeri 41 Kota Bima" penelitian tersebut terdapat beberapa hasil uji pengembangan media papan fabel dalam pembelajaran tematik memperoleh hasil yan sanat baik. Dari penelitian tersebut diperoleh hasil penilaian pada tahap validasi dari para ahli dengan presentase sebesar 95,4% oleh ahli media, 100% oleh ahli materi, dan 93,3% oleh ahli pembelajaran tematik Sekolah Dasar. Adapun respons siswa memberikan persentase mencapai 88,7% pada tahap uji coba kelompok kecil dan 97,9% pada tahap uji coba kelompok besar. Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Ridwan Iwandengan penelitian ini adalah pada penelitian Ridwan Iwan digunakan media papan fabel, sedangkan pada penelitian ini dilakukan pengembangan media fabel.

Empat langkah penelitian dan pengembangan yaitu (*define*) Pendefinisian, (*designI*) (Perancangan), (*develop*) Pengembangan, dan (*disseminate*) Penyebaran. Berdasarkan hasil validasi terhadap kualitas produk media fabel yang dihasilkan tergolong dalam kualitas layak dan valid, yaitu dengan rata-rata di atas 3.